

**APLIKASI QUANTUM LEAP SYMPHONIC
ORCHESTRA PLATINUM EDITION UNTUK
MEMPERKAYA WARNA BUNYI**



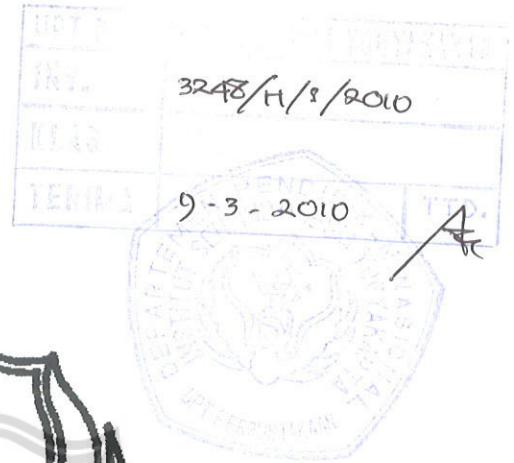
Disusun Oleh:

**SEPTO SETIADI
NIM 041 0949 013**

Musik Pendidikan

**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI S-1 SENI MUSIK
JURUSAN MUSIK
FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2010**

**APLIKASI QUANTUM LEAP SYMPHONIC
ORCHESTRA PLATINUM EDITION UNTUK
MEMPERKAYA WARNA BUNYI**



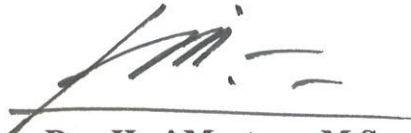
Disusun Oleh:

**SEPTO SETIADI
NIM 041 0949 013**

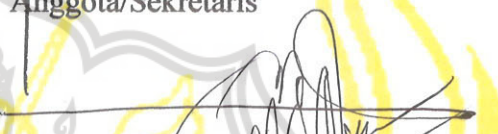
Musik Pendidikan

**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI S-1 SENI MUSIK
JURUSAN MUSIK
FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2010**

Tugas Akhir ini telah diuji dan diterima oleh
Tim Penguji Jurusan Musik
Fakultas Seni Pertunjukan
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Pada tanggal 25 Januari 2010


Drs. Hari Martopo, M.Sn.
Ketua


Kustap Yusuf, S.Sn., M.Sn.
Anggota/Sekretaris


Drs. Royke Bobby Koapaha, M.Sn.
Anggota/Pembimbing I


Dra. Eritha Sitorus, M.Hum.
Anggota/Pembimbing II


Drs. Chairul Slamet, M. Sn.
Anggota/Penguji Ahli

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Pertunjukan
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Prof. Drs. Triyono Bramantyo, PS, M. Ed., Ph.D
NIP 19570218 198103 1 003



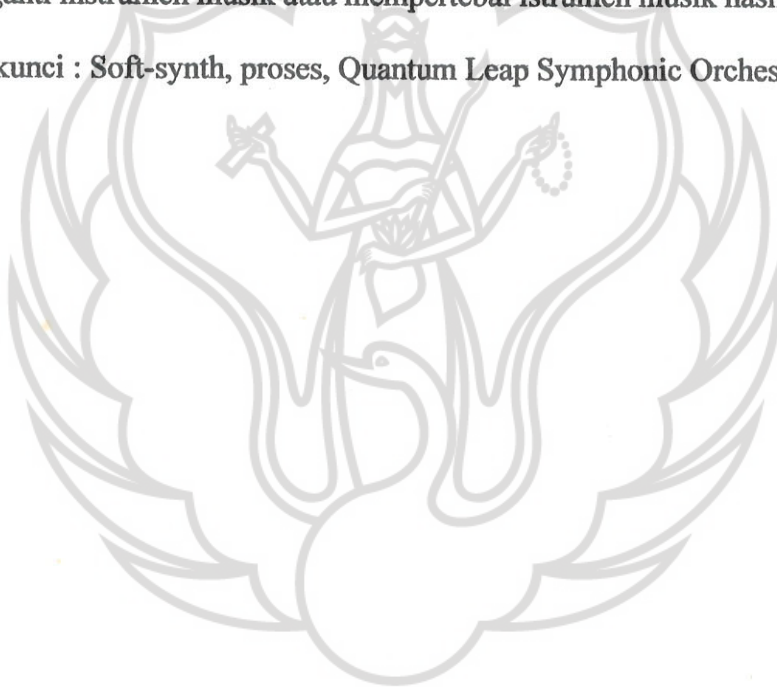
Karya tulis ini dipersembahkan kepada :
Kedua Orang Tua
Yang Selalu Mendukung dan Selalu Berdoa

INTISARI

Quantum Leap Symphonic Orchestra Platinum Edition merupakan salah satu soft-synth yang meramaikan dunia musik khususnya pada sistem recording berbasis komputer. Sebuah soft-synth yang mensimulasikan instrumen orkestra dalam bentuk virtual instrument. Dengan soft-synth ini seorang musisi dapat menambahkan nuansa orkestra untuk setiap ide musikalnya tanpa harus menyewa beberapa pemain orkestra dalam proses perekaman dan mengurangi pengeluaran. Dengan tidak mengurangi pentingnya pemain orkestra sesungguhnya dalam proses perekaman, Quantum Leap Symphonic Orchestra ini diharapkan dapat menjadi alternatif utama pengganti pemain orkestra dalam bentuk virtual instrument. Namun keberadaan soft-synth ini belum banyak digunakan oleh khalayak Indonesia, khususnya di Yogyakarta.

Dalam penulisan ini akan dibahas tentang pengetahuan dasar seputar soft-synth Quantum Leap Symphonic Orchestra Platinum Edition seperti tampilan soft-synth, pengenalan panel-panel yang terdapat pada soft-synth, hingga proses penggunaan soft-synth sebagai plug-in program untuk digunakan sebagai pengganti instrumen musik atau mempertebal instrumen musik hasil rekaman.

Kata kunci : Soft-synth, proses, Quantum Leap Symphonic Orchestra





MOTTO

Selalu bersyukur untuk hidup yang lebih baik,

Bermusik untuk hidup yang lebih berwarna

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan YME, karena atas kehendak-Nya penulisan ini telah berhasil diselesaikan dengan baik dan lancar. Hal ini sungguh menjadi pengalaman yang amat berharga karena penulis mendapat kesempatan untuk memperluas pengetahuan dan kemampuan dibidang musik, khususnya ditugas akhir ini. Bukan suatu hal yang mudah bagi penulis untuk menyelesaikan tulisan ini, karena keterbatasan penulis, sehingga banyak tantangan dan hambatan di dalam penyelesaiannya.

Dan tidak sedikit bantuan dari berbagai pihak dalam mendukung penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini secara moral, doa, maupun materi dari awal penyusunan hingga akhir. Untuk itu pula dengan segala kerendahan hati dan rasa syukur yang mendalam, penulis sampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Prof. Drs. Triyono Bramantyo, PS, M. Ed, Ph. D, selaku Dekan Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Ibu Ike Kusumawati dan Ibu M. Octavia R.D S,sn, selaku Guru dan Dosen Piano, yang telah membantu dan membimbing dalam menempuh pendidika piano.
3. Ibu Rianti, Ibu Titi, Pak Yudi, dan Bu Utari selaku dosen – dosen piano, trimakasih atas semua pelajaran, nasehat dan kritikannya selama ini.
4. Drs. Royke Bobby Koapaha, M. Sn, dan Dra. Eritha Sitorus M. Hum, selaku dosen pembimbing yang baik. Yang selalu memberikan

masukannya untuk penulisan tugas akhir ini, tanpa beliau-beliau tugas akhir ini tidak dapat selesai. Trimakasih banyak.

5. Dra. Eritha Sitorus M. Hum, sebagai Dosen Wali dan Dosen Piano yang sangat baik, telah membantu kelancaran proses studi mulai dari awal kuliah hingga akhir, trimakasih Ibu.
6. Drs. Hari Martopo, M. Sn, selaku Ketua Jurusan Musik Institut Seni Indonesia Yogyakarta, yang telah memberikan kesempatan untuk kelancaran studi dan terlaksananya Tugas Akhir ini.
7. Drs. Andre Indrawan, M. Hum., M. Mus. St, Kustap Yusuf, S. Sn, M. Hum, Drs. IGN. W Budhiana, M. Hum, Dra. Debora Ratnawati Yuwono, M. Hum, Drs. Junaidi, Drs. Musmal, M. Hum, Dra. Ch. Kismiyati, M. Hum, Y. Edhi Susilo, S. Mus. M, Hum, Drs. R. Taryadi, M. Hum, Drs. Chairul Slamet, M. Sn, Drs. Singgih Sanjaya, M. Hum, Dra. Susantina, M. Hum, Suryanto Wijaya, S. Mus, M. Hum, Drs. Bambang Riyadi, Dra. Erita Sitorus, M. Hum, Dr. Djohan Salim, M. Si, Drs. Haris Natanael Sutaryo, M. Sn, Drs. Yc. Budi Santosa, M. Hum, Drs. Pipin Garibaldi, D. M., M. Hum, Drs. Josias T. Adriaan, M. Hum, Maria Octavia R. Dewi, S. Sn, Sudiyatsih, S. Mus, A. Gathut Bintarto, S. Sos., S. Sn dan semua bapak/ibu dosen ISI yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu trimakasih banyak bapak/ibu yang selalu memberikan semangat kepada penulis dengan kesabarannya memberikan waktu untuk turut serta membantu dalam menyelesaikan studi dan Tugas Akhir ini.
8. Kedua orang tua penulis, Suharyanto dan Murniati, yang selalu mendukung sepenuhnya serta selalu mendoakan dalam penyelesaian

Tugas Akhir ini. Tanpa beliau penulis tidak akan pernah merasakan bagaimana menempuh studi di Perguruan Tinggi. Dan juga banyak mengajarkan beberapa hal di dalam hidup.

9. Adikku, Virgin S, yang selalu mendukung dan mendoakan dalam menyelesaikan Tugas Akhir dan studi.
10. My Lope Uchie, terimakasih atas semua dukungan, doa, cinta, sayang, sabar, pengertiannya dan perhatiannya selama ini, di dalam penulis menyelesaikan Tugas Akhir ini. Dan juga selalu menemani penulis di dalam suka maupun duka selama menempuh studi. Trimakasih dan Lope You.
11. Teman-teman semua angkatan 2004 yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu. Semangat .. dan terimakasih banyak atas semua dukungan dan doanya. Sukses selalu.
12. Sundari, Awal, Anung, Yuda, Kembar dan mbak novi, Ando, Theo, Warman serta teman-teman di Purwacaraka Music studio dan juga mba Novi selaku pimpinan PCSM Jogjakarta terimakasih atas kerjasama dan dukungannya.
13. Mami dan Papi Anung, Ibu dan Bapak Kembar, terimakasih atas semua dukungan dan doanya selama penulis menyelesaikan studi. Maaf kalo sering ngerepotin. Trimakasih banyak.
14. Teman-temanku yang di Lampung semuanya yang pernah bermain bersama-sama yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu. Trimakasih banyak.
15. Khatulistiwa Band, om Ewin sekeluarga, Lukman sekeluarga, Nal sekeluarga, As, mas Wahyu sekeluarga, Andre, Yayan, Dedi, Alm.

Rico, Milton, semua mas-masku yang sudah banyak membantu sejak awal penulis menetap di Yogya hingga sekarang. Terimakasih banyak.

16. Roompoet Band, Anung, Kembar Angga Gana, Ibam, Didan, Cleosa

Band, Ando, Awal, Terimakasih guys.

17. Paduan Suara Sangkakala: Mas Nong, Mas Herman, Kumbang, Afi,

Mba Asih, Mba Vista, Devie Liana, Aryo, dan lain-lain yg tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

18. KKN ISI 2008, Heriyanto, Hasan, Wiwid, Uri, teman-teman lain

terimakasih banyak atas segala bantuannya.

19. Teman-teman SD, SMP, SMM, Institut Musik Indonesia, yang tidak

dapat penulis sebutkan satu per satu, trimakasih banyak.

Rasa terimakasih penulis haturkan yang sebesar-besarnya atas semua dukungan doa, moral, moril serta nasehat, kritik dan saran kepada semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu per satu. Akhir kata, semoga karya tulis ini bermanfaat bagi pengembangan, pemikiran di bidang musik, dan penulis membuka pintu saran, kritik, bagi penyempurnaan dikemudian hari. Hidup musik.

DAFTAR ISI

	HALAMAN
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
INTISARI	iv
MOTTO	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xiv
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	7
E. Tinjauan Pustaka	7
F. Metode Penelitian	8
G. Kerangka Tulisan	9
 BAB II SOFT-SYNTH DAN PENGETAHUAN PROGRAM APLIKASI PERANGKAT LUNAK MUSIK KOMPUTER	
A. Sejarah Singkat Soft-Synth	11
A.1. Pengertian Soft-Synth	11
A.2. Kelebihan dan Kekurangan Soft-Synth	12

A.3. Jenis-jenis Soft-Synth	12
A.3.1. FM7 DARI NATIVE INSTRUMENTS.....	12
A.3.2. THE GRAND DARI STEINBERG	13
A.3.3. PPG WAVE 2.V DARI WALDORF	14
B. Sejarah Singkat Perangkat Lunak Quantum Leap Symphonic Orchestra	
.....	15
B.1. Proses Pembuatan Quantum Leap Symphonic Orchestra	15
B.2. Paket Lengkap Symphonic Orchestra	17
B.2.1. Strings	17
B.2.2. Woodwinds	17
B.2.3. Brass	17
B.2.4. Percussion	18
B.3. Spesifikasi System Operasional Perangkat Lunak Quantum Leap Symphonic Orchestra	18
B.3.1. Persyaratan dalam sistem operasi mac	19
B.3.2. Persyaratan dalam sistem operasi windows	19
B.4. Proses Install Quantum Leap Symphonic Orchestra Platinum Edition....	19
C. Perangkat Lunak Nuendo	24
C.1. Komponen Layar Nuendo	24
C.1.1. Window	24
C.1.2. Tool Bar	25
C.1.3. Track List	25
C.1.4. Track Inspector	26
C.1.5. Event Display	26
C.2. Jenis-jenis Track Nuendo	27

C.2.1. Audio Track	27
C.2.2. Marker Track	27
C.2.3. Folder Track	28
C.2.4. Ruler Track	28

BAB III PROSES PEREKAMAN DAN PENGAPLIKASIAN QUANTUM LEAP SYMPHONIC ORCHESTRA PLATINUM EDITION

A. Pemahaman Dasar Tentang Proses Perekaman Sebuah Lagu	29
1. Microphone	30
2. Monitor	30
A.1. Proses Perekaman Lagu Mars Jakarta	31
A.1.1. Seksi String	31
A.1.2. Seksi Tiup Kayu	33
B. Tampilan Perangkat Lunak Quantum Leap Symphonic Orchestra Platinum Edition	33
B.1. Quantum Leap Symphonic Orchestra Strings, Woodwinds, Brass, dan Percussion	33
B.2. Kompakt Player Loading Slot	35
B.3. Volume, Panning, dan Velocity	35
B.3.1. Volume	36
B.3.2. Panning	36
B.3.3. Velocity	36
B.4. Modulation	36
B.5. Effects	38
B.6. Keyboard	38

C. Pengaplikasian Quantum Leap Symphonic Orchestra Platinum Edition

pada Lagu Mars Jakarta 39

C.1. Membuka Aplikasi Quantum Leap Symphonic Orchestra Platinum Edition

pada Nuendo 40

C.2. Mengaplikasikan Quantum Leap Symphonic Orchestra Platinum Edition 41

C.2.1. Mengunduh Data Audio pada Nuendo. 41

C.2.2. Menyisipkan Data Midi pada Track List Nuendo 42

1. Instrumen Gesek 43

2. Instrumen Tiup 44

C.2.3. Memilih Instrumen dan Menghubungkan Masing-masing Instrumen ke dalam Track Midi pada Nuendo 46

1. Instrumen Gesek 47

2. Instrumen Tiup Kayu 48

3. Instrumen Tiup Logam 49

4. Instrumen Perkusi 50

C.3. Proses Mixing dan Mastering..... 51

BAB IV PENUTUP

A. Kesimpulan 53

B. Saran 54

DAFTAR PUSTAKA 55

LAMPIRAN 57

DAFTAR GAMBAR	HALAMAN
GAMBAR 1 Native Instruments FM7	13
GAMBAR 2 Steinberg The Grand	14
GAMBAR 3 PPG Wave 2.V	15
GAMBAR 4 Proses installasi Quantum Leap Symphonic Orchestra Platinum Edition welcome screen	20
GAMBAR 5 Proses installasi Quantum Leap Symphonic Orchestra Platinum Edition license agreement	20
GAMBAR 6 Proses installasi Quantum Leap Symphonic Orchestra Platinum Edition memilih aplikasi yang akan diinstall	21
GAMBAR 7 Proses installasi Quantum Leap Symphonic Orchestra Platinum Edition menentukan lokasi penginstallan	22
GAMBAR 8 Proses installasi Quantum Leap Symphonic Orchestra Platinum Edition memilih lokasi untuk menyimpan sound library	22
GAMBAR 9 Proses installasi Quantum Leap Symphonic Orchestra Platinum Edition	23
GAMBAR 10 Tampilan Windows pada program Nuendo	25
GAMBAR 11 Tool Bar yang terdapat pada program Nuendo	25
GAMBAR 12 Track List pada program Nuendo	26
GAMBAR 13 Track Inspector pada program Nuendo	26
GAMBAR 14 Event Display yang terdapat pada program Nuendo	27
GAMBAR 15 Track yang digunakan untuk merekam violin dan viola pada program Nuendo	32
GAMBAR 16 Track yang digunakan untuk merekam cello dan double bass pada program Nuendo	32
GAMBAR 17 Track yang digunakan untuk merekam flute, klarinet, dan saxophone pada program Nuendo	33
GAMBAR 18 Perangkat lunak Quantum Leap Symphonic Orchestra Platinum Edition	34
GAMBAR 19 Loading slot yang digunakan untuk memilih instrumen	35
GAMBAR 20 Fitur multis yang digunakan untuk memanggil 8 instrumen Sekaligus	35
GAMBAR 21 Bagian instrument yang terdapat pada aplikasi quantum leap symphonic orchestra platinum edition	35
GAMBAR 22 Bagian modulation yang terdapat pada aplikasi quantum leap symphonic orchestra platinum edition	36
GAMBAR 23 Free envelope di bagian modulation pada aplikasi quantum leap symphonic orchestra platinum edition	37
GAMBAR 24 Filter LFO di bagian modulation pada aplikasi quantum leap symphonic orchestra platinum edition	37
GAMBAR 25 Bagian effects yang terdapat pada aplikasi quantum leap symphonic orchestra platinum edition	38
GAMBAR 26 Master filter di bagian effects pada aplikasi quantum leap symphonic orchestra platinum edition	38
GAMBAR 27 Bagian keyboard yang terdapat pada aplikasi quantum leap symphonic orchestra platinum edition	38
GAMBAR 28 rentang suara instrumen yang tersedia pada aplikasi quantum leap symphonic orchestra platinum edition	39
GAMBAR 29 Cara membuka aplikasi quantum leap symphonic orchestra platinum edition pada program Nuendo	40

GAMBAR 30 Tampilan VSTi pada layar nuendo	41
GAMBAR 31 Proses membuka file pada program Nuendo	41
GAMBAR 32 Tampilan window tempat file tersimpan	42
GAMBAR 33 Import data midi pada program nuendo	43
GAMBAR 34 Import data midi violin, viola, cello, dan bass	44
GAMBAR 35 Import data midi flute, klarinet, trompet, trombon	45
GAMBAR 36 Mengubah midi out pada track midi untuk menghubungkan data midi dengan aplikasi quantum leap symphonic orchestra	46
GAMBAR 37 Memilih instrumen gesek pada aplikasi quantum leap symphonic Orchestra	47
GAMBAR 38 Menghubungkan instrumen musik pada Quantum Leap Symphonic Orchestra ke Nuendo	48
GAMBAR 39 memilih instrumen tiup kayu pada aplikasi quantum leap symphonic orchestra platinum edition	48
GAMBAR 40 Menghubungkan instrumen tiup kayu pada quantum leap symphonic orchestra ke Nuendo	49
GAMBAR 41 memilih instrumen tiup logam pada aplikasi quantum leap symphonic orchestra platinum edition	49
GAMBAR 42 Menghubungkan instrumen tiup logam pada quantum leap symphonic orchestra ke Nuendo	50
GAMBAR 43 memilih instrumen percussion pada aplikasi quantum leap symphonic orchestra platinum edition	50
GAMBAR 44 Menghubungkan instrumen perkusi pada quantum leap symphonic orchestra ke Nuendo	51

BAB I

PENDAHULUAN



A. Latar Belakang Masalah

Dimasa ini, perkembangan teknologi komputer yang sangat cepat memberikan keuntungan dan kemudahan bagi setiap kehidupan manusia dalam segala bidang termasuk dalam hal bermusik. Dengan seperangkat alat komputer, *soundcard*, hingga kontroler midi proses pengerjaan musik dapat dilakukan dengan sangat mudah. Dari pengerjaan di dalam studio musik, hingga di kamar pribadi. Dari membutuhkan beberapa orang, hingga dapat mengerjakan musik seorang diri.

Dunia permusikan di negeri kita saat ini telah mengalami kebangkitan dan kemajuan yang sangat luar biasa. Hal ini dapat dilihat dengan hadirnya teknologi midi yang telah banyak membantu dan mempermudah para musisi dalam pengerjaan musik. Salah satu hal populer dalam bermusik saat ini adalah penggunaan perangkat lunak (software) untuk mensimulasi keyboard synthesizer yang pernah ada atau bahkan menciptakan synthesizer yang belum pernah ada sebelumnya. Trend ini populer dengan sebutan *soft-synth*¹.

Sebenarnya *soft-synth* ini lebih ditujukan untuk aplikasi rekaman berbasis komputer yang digunakan untuk menambah perbendaharaan sound hingga tidak perlu membeli alat musik keyboard biasa atau membutuhkan bantuan sekelompok musisi untuk memainkan instrumen musik orkestra yang cenderung lebih sulit dan membutuhkan tambahan biaya yang tidak sedikit. *Soft-synth* juga sering digunakan pada saat pertunjukan langsung di atas panggung. Namun untuk

¹ Agus Hardiman, "Soft-Synth Alternatif Utama Pengganti Keyboard Synthesizer", Majalah *Audio Pro*, Media Audio Profesional., Jakarta edisi 3/III/Maret 2002

pemakaian pada saat pertunjukan langsung masih dimungkinkan jika mempunyai komputer berspesifikasi tinggi.

Ada dua macam cara dalam penggunaan soft-synth, yaitu sebagai *stand alone* program dan sebagai *plug-in* program. Yang dimaksud dengan *stand alone* program adalah program atau perangkat lunak yang berdiri sendiri tanpa bantuan software lain. Apabila suatu soft-synth merupakan versi *stand alone*, maka dapat dimainkan langsung dengan membuka aplikasi ini melalui *icon* perangkat lunak tersebut pada layar komputer. Namun tidak semua soft-synth mempunyai fitur *stand alone* ini. Sedangkan *plug-in* program adalah perangkat lunak tambahan yang setelah di install akan menambah fungsi perangkat lunak utamanya. Apabila soft-synth ini berupa *plug-in*, diperlukan perangkat lunak musik seperti Cakewalk Sonar, Steinberg Cubase, Emagic Logic, atau program-program sequencer lain sebagai program utama untuk penggunaan soft-synth².

Ada beberapa soft-synth yang banyak digunakan oleh para musisi dan dikeluarkan oleh perusahaan-perusahaan ternama di bidang ini seperti FM 7 dari perusahaan Native Instruments, Superior Drummer dari perusahaan Toontrack, Trilogy Bass dari perusahaan Spectrasonic, Quantum Leap Symphonic Orchestra dari perusahaan East West, dan masih banyak lainnya.

Quantum leap symphonic orchestra merupakan salah satu perangkat lunak yang mensimulasikan instrumen musik orkestra dalam bentuk *virtual instrument*. software ini sangat terkenal bagi kalangan musisi dan arranger dunia, seperti David Newman salah satunya yang menggunakan perangkat lunak ini sebagai aplikasi pendukung dalam pengerjaan musik seperti soundtrack film, game, dan ilustrasi lainnya.

² *ibid*

Namun di Indonesia khususnya di daerah Yogyakarta penggunaan perangkat lunak ini masih sangat sedikit di kalangan studio-studio musik rekaman. Karena salah satu kelemahan pada perangkat lunak ini adalah harga yang masih sangat mahal yaitu berkisar pada \$ 2.995. Walaupun terdapat versi quantum leap symphonic orchestra yang lebih murah seperti EWQLSO Silver Edition, namun dalam fasilitas yang diberikan tidak selengkap platinum edition. Pada versi silver edition ini semua jenis instrumen seperti string, woodwind, brass, dan percussion diringkas menjadi 1 dalam kompakt player native instrument jadi ada beberapa artikulasi dan teknik-teknik tertentu yang tidak diikuti sertakan. Namun persoalan harga ini jangan menjadi penghalang yang membuat perangkat lunak ini kurang dikenal. Sebab website resmi Native Instrument menyediakan download link bagi para pengguna soft-synth untuk mengunduh aplikasi *kompakt player quantum leap symphonic orchestra platinum edition*.

Saat ini rekaman musik sudah menjadi salah satu kebutuhan bagi sebagian besar penggemar, pemikat, dan masyarakat pada umumnya. Semakin tingginya tingkat konsumsi sebuah produk rekaman musik yang dipasarkan, membuktikan semakin besarnya apresiasi masyarakat terhadap sebuah jenis musik tertentu, khususnya kebutuhan untuk menikmati dan mendengarkan musik. Di lain hal pertimbangan promosi produk sebuah perusahaan bisnispun menempatkan musik sebagai media atau perantara sebuah iklan di televisi ataupun radio. Hal inilah yang merupakan bukti dari semakin berkembang industri musik di masyarakat³.

Masyarakat industri musik internasional mendorong pesatnya kebutuhan akan musik semakin meningkat, suatu perusahaan rekaman akan selalu berusaha mengembangkan untuk selalu berjuang mengikuti perubahan musik, sosial dan

³ Randi Poe, *The New Songwriter's Guide to music Publishing 3rd edition*, Writer's Digest Book, UK, 1997, hal. 194

teknologi. Sebelum rekaman untuk produksi musik baru, perusahaan rekaman tersebut merencanakan keuntungan dari cetakan dan penjualan musik dan repertoar lagu dan ketika rekaman tersebut menarik publik, produser berada pada permintaan tetap karena sumber daya manusia dan perusahaan rekaman memerlukan lagu baru sehingga hampir setiap hari perusahaan industri rekaman memproduksi album rekaman untuk penyanyi, solo ataupun group band dari berbagai produser rekaman⁴.

Musik populer lahir di dunia industri dan erat kaitannya dengan teknologi, seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dalam disiplin seni musik, perkembangan musik dan teknologi merupakan sumber-sumber material musikal yang dirasakan menjadi positif terhadap perkembangan dalam musik⁵. Menyatukan beberapa instrumen musik orkestra seperti ansambel gesek dengan musik populer bukan hanya musik itu terlihat lebih indah dan juga terlihat lebih mewah, secara tidak langsung dapat menjadi media untuk memasyarakatkan musik klasik⁶.

Segala unsur musikal yang dimaksudkan oleh pencipta karya itu harus mampu direalisasikan dengan sebaik-baiknya, tetapi karena suatu kondisi tertentu dalam suatu permasalahan kekuatan sumber bunyi musik, khususnya instrumen orkestra diperlukan suatu system penguatan sumber suara agar dapat sampai ke telinga pendengar dengan baik. Oleh karena itu segala prosespun harus dilalui dan dapat menentukan hasil akhir dari kualitas suara, mengingat bahwa instrumen orkestra memiliki keterbatasan suara perlu diperhatikan selain juga mempunyai

⁴ *ibid*

⁵ Jack Sacher & James Eversole, *The Art of Sound and Intruduction to Music*, 2nd Edition Prentice-Hall, Englewood Cliff, NewJersey, 1997, hal. 134

⁶ Addie MS, "Persiapan Menjelang Konser Twilight Orchestra", *Majalah Audio Pro*, Media Audio Profesional., Jakarta edisi 2004, hal. 9-21

kepentingan yang tinggi dalam proses perekaman, baik perekaman langsung maupun perekaman di dalam studio.

Dalam proses penggunaan, penulis memperhatikan dan mempelajari perangkat lunak ini dari studio HG Musikompi, yaitu salah satu studio rekaman di Yogyakarta yang menyediakan aplikasi *quantum leap symphonic orchestra platinum edition* dalam spesifikasi komputernya. Cukup banyak proyek rekaman yang telah dikerjakan di HG Musikompi baik dalam format band, vokal solo, koor, dan orkestra mini. Penulis mengambil satu contoh lagu dari proyek rekaman yang dikerjakan di HG Musikompi yaitu lagu *Mars Jakarta* karena dalam proses aransemen lagu *Mars Jakarta* ini banyak menggunakan instrumen musik orkestra sehingga lebih dominan dalam penggunaan perangkat lunak *quantum leap symphonic orchestra platinum edition* ini.

Quantum leap symphonic orchestra platinum edition ini tidak terlalu sulit dalam hal penggunaan. Ada banyak fasilitas bawaan atau preset yang disediakan untuk menambah karakter suara dari setiap instrumen musik seperti efek dan lainnya selama pengguna tidak menginginkan karakter suara khusus yang diinginkan.

Adapun alasan penulis dalam penggunaan software *quantum leap symphonic orchestra platinum edition* ini sebagai objek penelitian tugas akhir adalah belum ada penelitian tentang perangkat lunak ini. Maka dari itu penulis berusaha untuk mendapatkan informasi tentang software *quantum leap symphonic orchestra* sebagai penunjang penyusunan tugas akhir.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah ditulis di atas, maka pokok permasalahan yang menjadi pertanyaan dan hendak dijawab dalam penelitian ini yaitu:

Bagaimana proses penggunaan perangkat lunak *quantum leap symphonic orcherstra platinum edition* sebagai simulator instrumen musik orkestra berbentuk *virtual instrument* dalam perekaman sebuah lagu?

Adapun batasan-batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: dalam penelitian ini digunakan perangkat lunak Nuendo 3.2.0.1128 sebagai sequencer dalam proses perekaman lagu, dan sebagai program utama untuk penggunaan soft-synth *quantum leap symphonic orchestra platinum edition*. Penggunaan perangkat lunak nuendo ini dikarenakan merupakan salah satu perangkat lunak standar untuk perekaman dan banyak digunakan di studio-studio rekaman di Yogyakarta khususnya di studio HG Musikompi. Sedangkan lagu *Mars Jakarta* ini diambil dari beberapa lagu hasil garapan untuk RRI Jakarta dengan beberapa pertimbangan. Data midi untuk lagu ini tidak diambil dengan *real time record* atau merekam langsung menggunakan kontroler midi melainkan sudah ada dari RRI.

C. Tujuan Penelitian

Mengetahui proses penggunaan perangkat lunak *quantumn leap symphonic orchestra platinum edition* sebagai simulator instrumen musik orkestra berbentuk *virtual instrument* dalam perekaman sebuah aransemen.

D. Manfaat Penelitian

- a. Mengetahui lebih jauh tentang penggunaan perangkat lunak *quantumn leap symphonic orchestra platinum edition*.
- b. Mengetahui peranan perangkat lunak dalam proses perekaman lagu.
- c. Diharapkan dapat memperluas referensi tentang soft-synth

E. Tinjauan Pustaka

Adapun beberapa sumber yang penulis gunakan sebagai tinjauan pustaka, yaitu :

- a. Agus Hardiman, "Soft-Synth Alternatif Utama Pengganti Keyboard Synthesizer", Majalah *Audio Pro*, Media Audio Profesional., Jakarta edisi 3/III/Maret 2002

Edisi ini berisi penjelasan tentang soft-synth. Di sini dijabarkan tentang pengertian soft-synth, macam-macam soft-synth yang sering digunakan, cara penggunaan perangkat lunak ini, hingga kelebihan dan kekurangan dari soft-synth.

- b. Audio Pro, Media Audio Profesional dan Musisi/Edisi *Audio Interface*/April-Mei 2009

Dalam media ini dijelaskan tentang macam-macam audio interface seperti soundcard untuk kebutuhan komputer dalam dunia rekaman, sound monitor yang direkomendasikan, midi kontroler dan teknik-teknik penggunaan alat berbasis komputer. Media ini menjadi pedoman pada Bab III.

- c. Poe, Randi. *The New Songwriter's Guide to music Publishing 3rd edition*, Writer's Digest Book, UK, 1997.

Buku ini berisi tentang apa yang diperlukan dan perlu diketahui dalam proses sebuah album rekaman.

- d. Sacher, Jack & Eversole, James. *The Art of Sound and Instruduction to Music*, 2nd Edition Prentice- Hall. Englewood Cliff, NewJersey. 1997

Buku pedoman untuk mengetahui peranan alat elektronik untuk menghasilkan suara dari alat musik tanpa menghilangkan karakter suara alat musik itu sendiri.

F. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah analisis deskriptif dengan menggunakan pendekatan musikologi khususnya aplikasi komputer. Adapun tahapan-tahapan yang ditempuh sebagai berikut:

1. Studi kepustakaan, dengan mencari data-data dan juga informasi tentang Soft Synth.
2. Analisis data, yaitu dengan memberi catatan kemungkinan-kemungkinan yang pernah dicapai pada waktu pembelajaran.
3. Pengolahan data, memberi catatan khusus dengan memastikan program yang digunakan.
4. Kesimpulan.

G. Kerangka Penulisan

Dalam penulisan ini menggunakan kerangka penelitian :

BAB I Pendahuluan.

Berisi tentang: Latar belakang masalah, Rumusan masalah, Tujuan penelitian, Tinjauan pustaka, Metode penelitian, Kerangka penulisan.

BAB II Soft-Synth dan Pengetahuan Program Aplikasi Perangkat Lunak Musik Komputer.

Membahas tentang: sejarah singkat soft-synth, pengertian, kelebihan dan kekurangan dalam penggunaan soft-synth hingga jenis-jenis soft-synth. Sejarah singkat software *quantum leap symphonic orchestra platinum edition*, tentang proses pembuatan, paket lengkap symphonic orchestra (string, woodwind, brass, dan percussion). Pemahaman awal tentang software rekaman seperti nuendo, tampilan nuendo dan jenis-jenis track dalam nuendo.

BAB III Proses Perekaman dan Pengaplikasian Quantum Leap Symphonic Orchestra Platinum Edition

Membahas tentang: pemahaman dasar tentang proses perekaman sebuah lagu, perangkat yang dibutuhkan untuk merekam sebuah lagu dalam hal ini instrumen musik orkestra yang standar seperti mic, monitor, hingga proses mixing. Proses perekaman lagu *Mars Jakarta*, teknik miking, jumlah track yang digunakan pada program Nuendo. Tampilan software *quantum leap symphonic orchestra platinum edition*, menjelaskan bagian-bagian yang terdapat pada aplikasi kompakt player ewqlo seperti loading slot

untuk membuka instrumen, volume, pan, tuning, modulation, dan efek yang berfungsi dalam pengolahan warna suara instrumen yang terdapat pada symphonic orchestra. Pengaplikasian *ewqlso platinum edition* pada lagu *Mars Jakarta*.

