

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### A. Peran

Menurut Edy Suhardono makna dari kata peran adalah suatu penjelasan yang merujuk pada konotasi ilmu sosial, yang mengartikan peran sebagai suatu fungsi yang dibawakan seseorang ketika menduduki suatu karakterisasi (posisi) dalam struktur sosial.<sup>7</sup> Peran secara umum adalah kehadiran di dalam menentukan suatu proses keberlangsungan<sup>8</sup>

Di Indonesia sendiri, istilah peran berasal dari seni pertunjukan teater. Rendra mengatakan bahwa peran memiliki arti gambaran orang. Maksud dari gambaran orang tersebut adalah bagaimana gambaran pikirannya, perasaannya, wataknya, keadaan, dan sifat jasmaninya, bagaimana kedudukannya dalam masyarakat, dan lain-lain<sup>9</sup>. Menurut Anton Moelyono (1949), peran adalah sesuatu yang dapat diartikan memiliki arti positif yang diharapkan akan mempengaruhi sesuatu yang lain. Peranan bersinonim dengan pengaruh<sup>10</sup>.

Dari beberapa teori diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa peran adalah suatu istilah yang merujuk pada sesuatu yang memiliki nilai dan pengaruh, yang menentukan suatu proses keberlangsungan.

---

<sup>7</sup> Peter Warsley et.al. 1992. *Pengantar Sosiologi Sebuah Pembanding*. Yogyakarta: PT. Tiara Wacana, hlm. 25.

<sup>8</sup> Soerjono Soekanto. 2002. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Rajawali Press, hlm. 242.

<sup>9</sup> WS Rendra. 1993. *Seni Drama Untuk Remaja*. Jakarta : Pustaka Jaya, hlm. 101.

<sup>10</sup> <http://www.landasanteori.com/2015/10/pengertian-peranan-definisi-menurut.html> Pada tanggal 5 Februari 2018 Pukul 21:41

## B. *Digital Audio Workstation (DAW)*

### 1. Perkembangan Rekaman Musik Digital

Rekaman adalah keterampilan dalam menggabungkan seni dan sains, yang membutuhkan pengetahuan teknis serta pengetahuan musik dan kemampuan mendengarkan suara. Dengan mempelajari keterampilan ini, kita dapat mengabadikan penampilan musik, dan memproduksi kembali dengan kualitas suara yang dapat dinikmati dan menginspirasi orang lain.<sup>11</sup>

Alat perekam suara pertama yaitu *Phonograph* penemuan Leon Scott telah ada sebelum *Phonograph* penemuan Thomas Alpha Edison yang digunakan untuk mempelajari gelombang suara pada tahun 1857.<sup>12</sup>

*Phonograph* diciptakan seiring dengan pengembangan perangkat telepon pada tahun 1870-an. Setelah penemuan tersebut, bermunculan alat perekam lain seperti *Graphophone*. Para ilmuwan meyakini bahwa alat tersebut dibuat pada 9 April 1860 oleh ilmuwan Perancis, Edouard-Leon Scott de Martinville. Pada masanya alat-alat tersebut memiliki harga yang mahal, sehingga hanya dapat dimiliki oleh kalangan-kalangan atas.<sup>13</sup>

Pada akhir abad ke-19 populer sebuah alat yang disebut *player piano* atau *pianola*. *Player piano* atau *pianola* adalah sebuah *piano*, dengan mekanisme, dimana suatu rol dengan kertas berlobang-lobang, lalu setiap lobang melepaskan

---

<sup>11</sup> Bruce Bartlett dan Jenny Bartlett. 2009. *Practical Recording Techniques*. Burlington: Elsevier, hlm. ix.

<sup>12</sup> <https://gitapratiwie.wordpress.com/2009/05/07/sejarah-rekaman-dan-alat-perekam/> Pada tanggal 7 Juni 2017 Pukul 22:42

<sup>13</sup> *Ibid.*

suatu tuts tertentu sesuai dengan tempo produksinya, sedangkan rol sendiri berputar secara teratur (sesuai dengan tempo saat produksinya)<sup>14</sup>. Pianola memiliki teknologi yang rumit dan hanya dapat memproduksi suara piano. Akan tetapi, sebenarnya alat ini merupakan semacam pelopor piringan hitam.

Ide untuk mencetak untuk mencetak suara atau silinder, sudah dicetuskan oleh Emir Berliner pada tahun 1894-an, dengan alasan lebih mudah diproduksi, yang kemudian ide ini berkembang menjadi *disc* seperti yang kita kenal selama ini.<sup>15</sup>

Piringan hitam atau *vinyl* baru ada sejak tahun 1948, dan mulai banyak digunakan oleh musisi untuk merekam lagu-lagu mereka pada tahun 1950-1970an.<sup>16</sup> Karena pada masa itu biaya untuk merekam lagu terbilang mahal, biasanya mereka hanya merekam single saja kedalam piringan hitam masing-masing 1 lagu di setiap sisinya.

Pada tahun 1963 Phillips memperkenalkan *Compact audio cassette* atau yang kita kenal sebagai kaset, kaset menggunakan media pita magnetik untuk merekam suara, kapasitas untuk merekam suara di dalam kaset pun bervariasi, mulai 14 menit (7 menit di setiap *side* nya) sampai 120 menit (60 menit di setiap *side* nya) atau 2 jam. Kaset memiliki kualitas yang cukup baik namun kerap kali

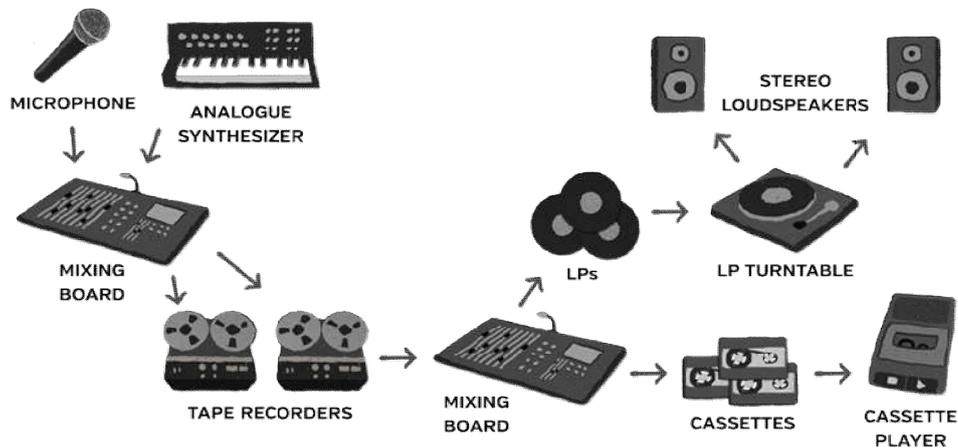
---

<sup>14</sup> Dieter Mack. 2004. *Sejarah Musik Jilid 4*. Yogyakarta : Pusat Musik Liturgi, hlm. 142.

<sup>15</sup> <http://www.ark21.com/history/sejarah-perkembangan-alat-perekam-suara-di-dunia/> Pada tanggal 7 Juni 2017 Pukul 22:55

<sup>16</sup> <https://www.ark21.com/history/mengenal-piringan-hitam-alat-perekam-suara-tempo-dulu/> Pada tanggal 7 Juni 2017 Pukul 22:59

terjadi penurunan kualitas suara yang dihasilkan ketika pita kaset mengalami gangguan, kotor atau rusak.<sup>17</sup>



Gambar 2.1. Skema Rekaman Musik Analog

Sumber : <http://www.larsnyre.com/soundmedia=sound-media-part-ii-backwards-history>

Pada gambar diatas, dapat dilihat skema rekaman musik analog yang menggunakan *tape recorder* untuk menyimpan data rekaman suaranya, selain membutuhkan biaya yang tinggi, rekaman menggunakan menggunakan *tape recorder* memiliki keterbatasan jumlah *track* dan data suara yang disimpan.

Dengan semakin berkembangnya dunia rekaman digital, pada tahun 1982 *phillips* dan *sony* memperkenalkan *compact disc (CD)*, selain memiliki kepraktisan dalam penyimpanannya, diperkenalkannya *CD* juga bertujuan untuk membuat kualitas audio yang dihasilkan menjadi lebih baik<sup>18</sup>. *CD* juga dapat mengalami penurunan kualitas bahkan kerusakan jika *CD* tersebut berdebu dan tergores.

<sup>17</sup> <http://klikmusikid.tumblr.com/post/29032489588/klik-fakta-bagaimana-pita-kaset-bisa-merekam> Pada tanggal 7 Juni 2017 Pukul 23:03

<sup>18</sup> <https://www.philips.com/a-w/research/technologies/cd/cd-family.html> Pada tanggal 7 Juni 2017 Pukul 23:15

Ditemukannya CD kemudian diikuti dengan lahirnya *Video CD* (VCD) dan *Digital Versatile Disc* atau *Digital Video Disc* (DVD) pada tahun 1990-an, yang dapat menyimpan data visual selain dapat menyimpan data audio. Data-data yang disimpan dalam kepingan CD adalah data audio dalam format digital<sup>19</sup>.

Seiring dengan perkembangan teknologi, dunia rekaman musik juga mengalami perkembangan, salah satunya adalah pemanfaatan komputer (CPU) yang terdiri dari *software* dan *hardware* dalam proses rekaman musik.

Salah satu perkembangan pada *hardware* dalam dunia rekaman musik adalah terciptanya *sound card* pada tahun 1988. Salah satu manufaktur *Creative Labs* memperkenalkan *SoundBlaster*, yaitu sebuah *soundcard* yang memiliki fitur merekam dan memutar suara, yang juga dilengkapi fitur MIDI (*Musical Instrument Digital Interface*) sebagai media komunikasi dengan alat musik digital lainnya<sup>20</sup>.

Dalam proses rekaman musik digital saat ini, tidak lepas dari peran *software-software* yang mendukung proses rekaman musik digital tersebut, *software* yang digunakan untuk melakukan proses rekaman musik secara digital saat ini disebut *DAW* (*Digital Audio Workstation*). *DAW* yang sering digunakan diantaranya, *Cubase*, *Pro Tools*, *Studio One*, *Logic Pro*, *Ableton*, dan lain-lain.

---

<sup>19</sup> <https://www.philips.com/a-w/research/technologies/cd/cd-family.html> Pada tanggal 7 Juni 2017 Pukul 23:18

<sup>20</sup> <https://geekfaktor.wordpress.com/tag/audio/> Pada tanggal 10 Juni 2017 Pukul 16:01

## 2. *Digital Audio Workstation (DAW)*

*DAW (Digital Audio Workstation)* adalah *software* rekaman musik yang menghubungkan komputer dengan *audio interface* atau *sound card*.<sup>21</sup> *DAW (Digital Audio Workstation)* dirancang untuk menggantikan studio rekaman analog yang menggunakan pita, ke dalam bentuk digital.



Gambar 2.2 Skema Rekaman Musik Digital Sederhana

Sumber: <http://compusiciannews.com/Mobile/Detail/Proses-Routing-DAW---Part-1-1409>

Pada gambar diatas, dapat dilihat Skema Rekaman Musik Digital Sederhana, yang menggunakan *DAW (Digital Audio Workstation)* untuk menyimpan dan mengedit data rekaman suara yang disimpan. *DAW* dapat merekam data audio atau data suara yang dikonversi menggunakan soundcard dan merekam data *MIDI (Musical Instrument Digital Interface)*. *MIDI* merupakan jenis file musik yang dibuat

<sup>21</sup> Bruce Bartlett dan Jenny Bartlett. 2008. *Practical Recording Techniques*. Burlington : Elsevier, hlm. 181.

dengan menggunakan komputer, dan file ini dapat diputar menggunakan software music player pada umumnya<sup>22</sup>.

Dengan adanya *DAW (Digital Audio Workstation)* yang bersifat digital dapat memudahkan musisi, *composer*, dan *sound engineer* dalam melakukan pekerjaannya, *DAW (Digital Audio Workstation)* dapat memiliki kemampuan yang terdapat pada studio rekaman tradisional seperti, *record*, *edit*, dan *playback*, serta melakukan *mixing* menggunakan *EQ*, *reverb* dan *compressor*.

### 3. Merek-merek *Digital Audio Workstation (DAW)*

#### a. *Cubase*

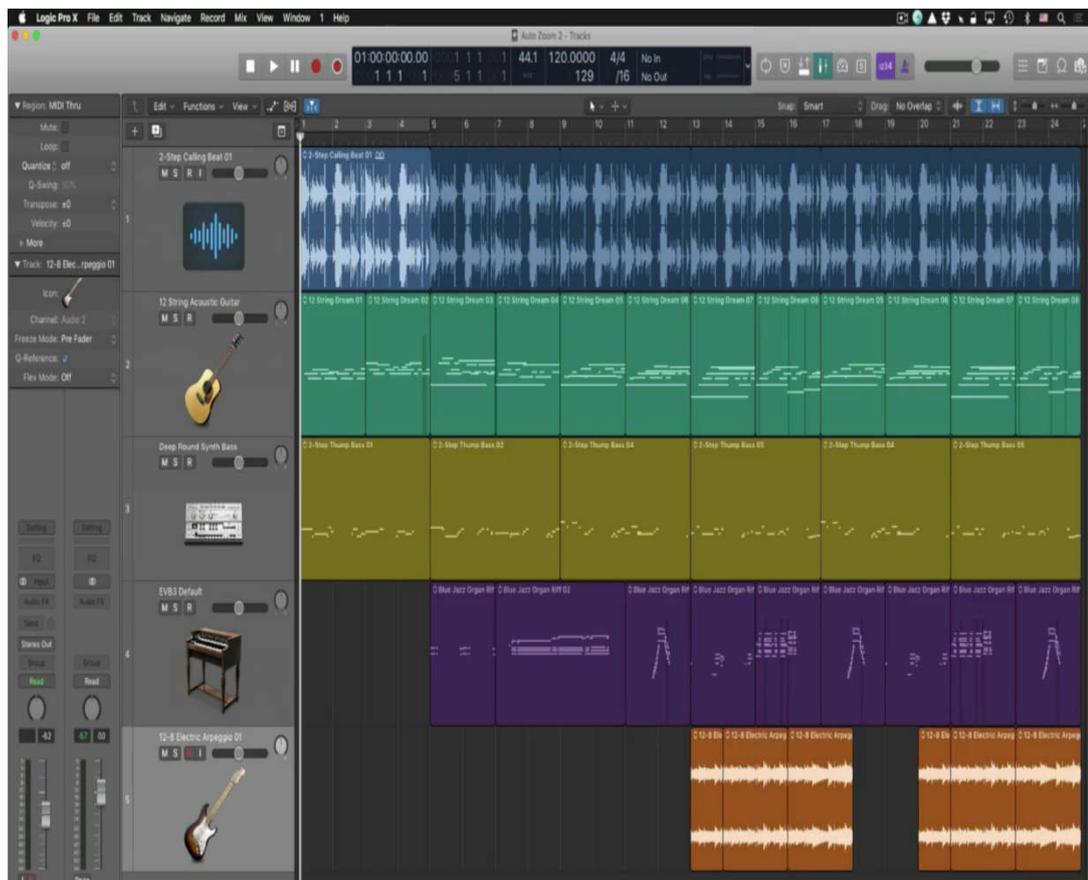


Gambar 2.3. *Cubase*  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

<sup>22</sup> Markus Setiawan. 2009. Cara Mudah dan Praktis Membuat Lagu Dengan Komputer. Yogyakarta: Araska, hlm. 55.

*Digital Audio Workstation (DAW)* yang dirilis pada 1989 ini, awalnya hanya dapat merekam data midi. *DAW* ini dikembangkan oleh *Steinberg*, sebuah perusahaan *software* dan *hardware* musik asal jerman<sup>23</sup>. seiring perkembangannya, saat ini *cubase* tidak hanya dapat merekam data midi saja, tetapi juga dapat merekam data audio dan *VST*, *DAW* ini dapat dijalankan dalam perangkat *PC (Personal Computer)* atau laptop dalam sistem operasi berbasis *windows* dan *mac OS*.

### b. *Logic Pro*



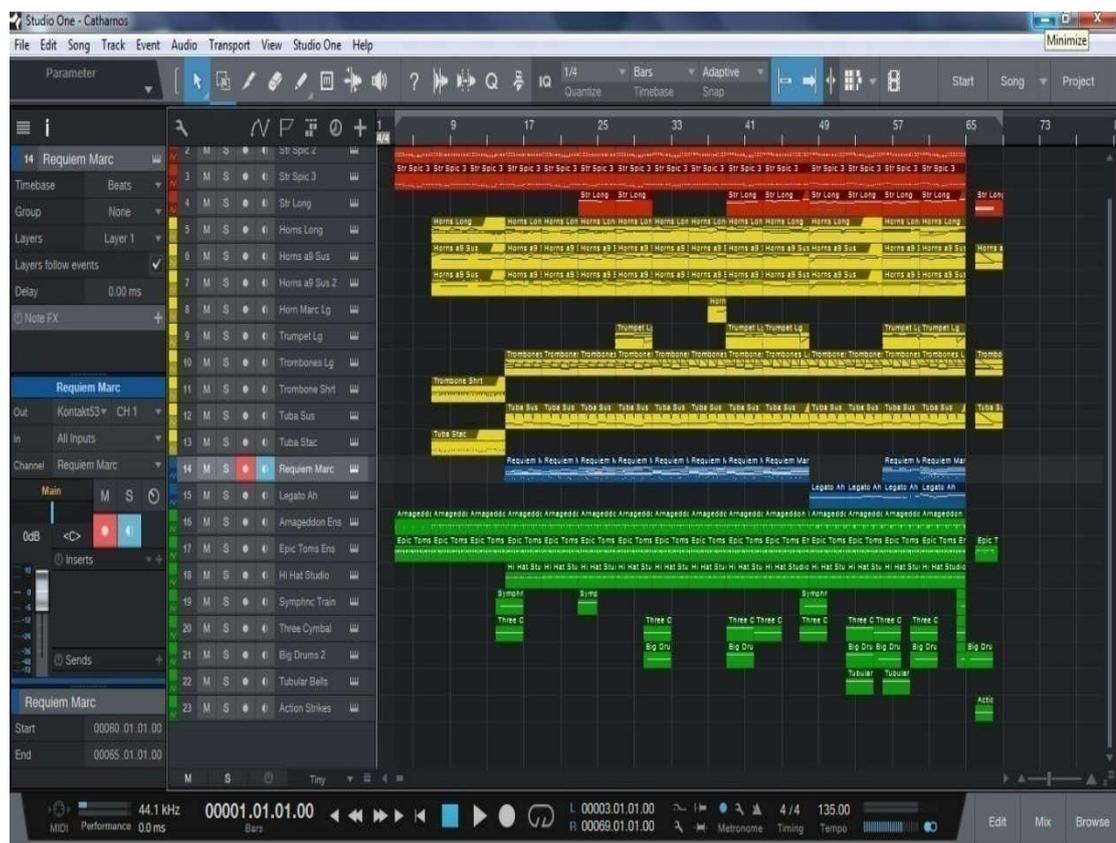
Gambar 2.4. *Logic Pro*

Sumber: [https://www.macprovideo.com/landing\\_pages/apple/img/logic-screen-shot](https://www.macprovideo.com/landing_pages/apple/img/logic-screen-shot)

<sup>23</sup> <https://www.steinberg.net/en/company/aboutsteinberg.html> Pada tanggal 10 Juni 2017 Pukul 17:03

*Logic Pro* yang awalnya bernama *Notator Logic*, dibuat pada awal 1990an oleh perusahaan pembuat software bernama *C-lab* yang kemudian berganti nama menjadi *Emagic*. Pada tahun 2002 *Emagic* dibeli oleh perusahaan teknologi *Apple*, sama seperti *DAW* lainnya.<sup>24</sup> *Logic pro* dapat merekam data midi, audio maupun *Virtual Instrument*, *Logic Pro* dapat dijalankan dalam *PC (Personal Computer)* atau laptop tetapi hanya dapat dijalankan pada sistem operasi berbasis *mac OS*.

### c. Studio One

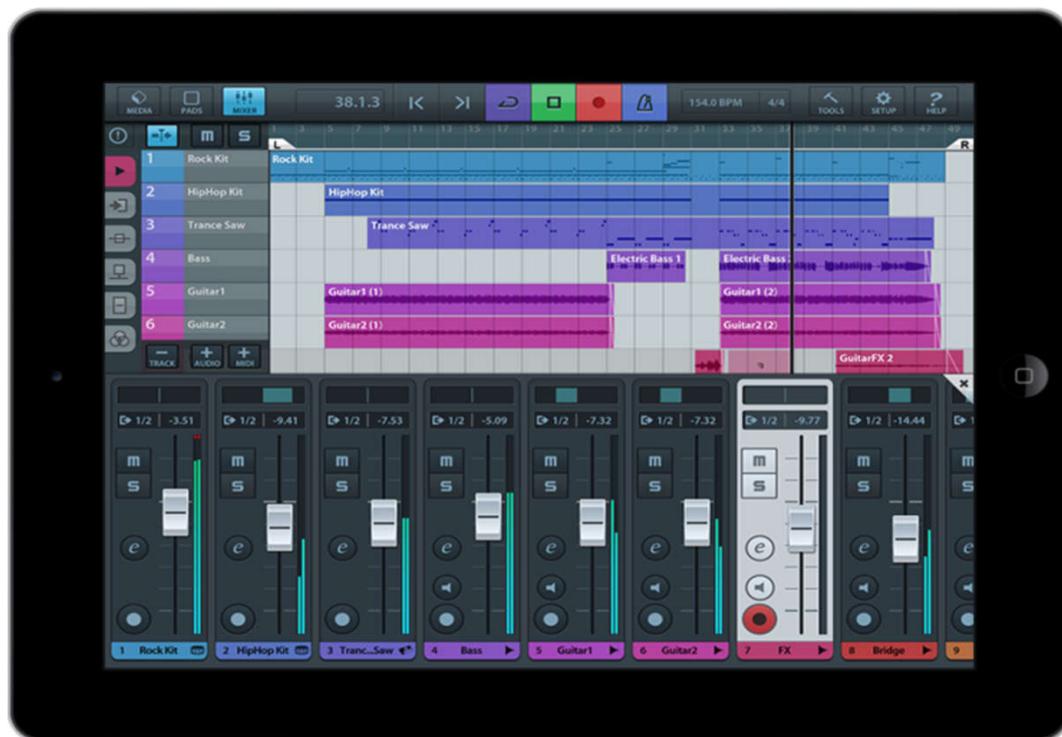


Gambar 2.5. *Studio One*  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

<sup>24</sup> <https://archive.is/20141202191148/http://www.blog.logitunes.com/history-of-daw/> Pada tanggal 10 Juni 2017 Pukul 17:07

*Studio One* merupakan *DAW* yang umurnya masih tergolong baru, *Studio one* dibuat oleh perusahaan *Presonus* asal Amerika, versi pertamanya dirilis pada tahun 2009<sup>25</sup>. Salah satu kelebihan *Studio One*, adalah dapat melakukan *mixing* dan *mastering* di dalam satu *software*, *Studio One* dapat dijalankan dalam perangkat *PC (Personal Computer)* atau laptop dalam sistem operasi berbasis *windows* maupun *mac OS*.

#### d. *Cubasis*



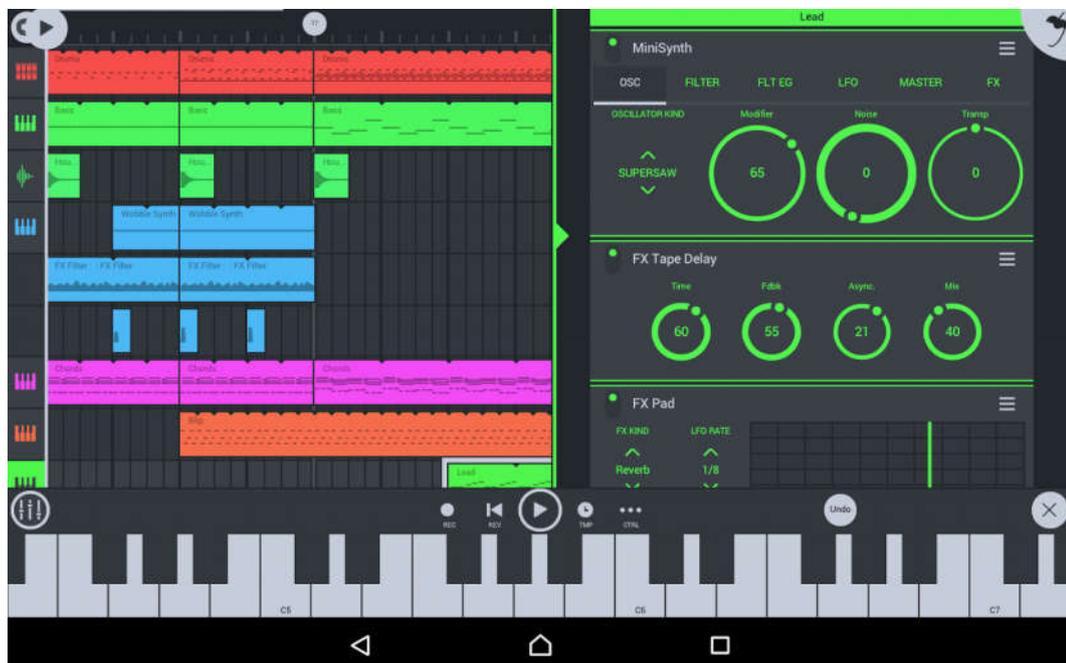
Gambar 2.6. *Cubasis*

Sumber: <https://ask.audio/articles/the-top-4-daws-for-ipad-today>

<sup>25</sup> <https://www.presonus.com/about/history> Pada tanggal 10 Juni 2017 Pukul 17:15

*Cubasis* merupakan *DAW* yang akan memudahkan kamu dalam merekam, membuat, serta mengedit beragam *audio*/lagu namun dengan karakter mobilitas yang lebih tinggi<sup>26</sup>. Sama seperti *cubase*, *cubasis* dibuat oleh manufaktur *steinberg*, untuk penggunaan yang lebih *mobile*. *Cubasis* hanya dapat dijalankan dalam perangkat *ipad* dengan sistem operasi berbasis *iOS*.

#### e. *FL Studio Mobile*



Gambar 2.7. *FL Studio Mobile*

Sumber: <https://ask.audio/articles/the-top-4-daws-for-ipad-today>

*FL Studio Mobile* merupakan *DAW* yang dibuat oleh manufaktur *image-line*, *FL Studio* yang dulunya bernama *Fruity Loops* merupakan *software* produksi musik digital yang memiliki kemampuan menghasilkan kreasi nada-nada dengan

<sup>26</sup> <https://www.makemac.com/cubasis-ipad/> Pada 7 Februari 2018 Pukul 20:21

balutan sound yang indah<sup>27</sup>. *FL Studio Mobile* sendiri merupakan versi mobile dari *DAW FL Studio*, yang dapat dijalankan dalam perangkat *Ipad*, *Phone Tablet* maupun *Windows Phone*, yang berbasis sistem operasi *iOS*, *Android* maupun *OS Windows*.

### C. Membuat Musik

Membuat menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah menciptakan, membuat memiliki imbuhan mem- yang berarti melakukan kerja<sup>28</sup>. Membuat berarti melakukan pekerjaan yang menciptakan sesuatu yang baru.

Musik adalah cabang seni yang membahas dan menetapkan berbagai suara ke dalam pola-pola yang dapat dimengerti dan dipahami manusia.<sup>29</sup> Menurut Jamalus musik adalah suatu hasil karya seni berupa bunyi dalam bentuk lagu atau komposisi yang mengungkapkan pikiran dan perasaan penciptanya melalui unsur-unsur pokok musik yaitu irama, melodi, harmoni, dan bentuk atau struktur lagu serta ekspresi sebagai suatu kesatuan.<sup>30</sup>

Menurut Vincent McDermott membuat musik adalah merangkai unsur-unsur musik berdasarkan pengalaman mendengarkan musik, kemudian

---

<sup>27</sup> @audi\_musik. 2013. *Hi-Tech Musical "Cara Canggih menjadi Musisi Modern"*. Yogyakarta: Andi Offset, hlm. 60.

<sup>28</sup> Pusat Bahasa. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: PT Gramedia, hlm. 213.

<sup>29</sup> Pono Banoe. 2003. *Kamus Musik*. Yogyakarta: Kanisius, hlm. 288.

<sup>30</sup> Jamalus. 1988. *Panduan Pengajaran buku Pengajaran musik melalui pengalaman musik*. Jakarta : Proyek pengembangan Lembaga Pendidikan, hlm. 1.

mencurahkan serta menggunakan kreativitas dan daya cipta, sehingga menemukan makna baru atau makna lampau yang dikiaskan dengan tampilan baru<sup>31</sup>.

Membuat musik adalah menciptakan sebuah karya seni berupa bunyi yang mengungkapkan pikiran dan perasaan penciptanya, dengan menggabungkan unsur-unsur pokok musik yaitu irama, melodi, harmoni, dan bentuk atau struktur lagu serta ekspresi sebagai suatu kesatuan, sehingga menghasilkan makna baru atau makna lampau yang dikiaskan dengan tampilan baru. Fokus dalam penelitian ini yaitu membuat musik menggunakan *software DAW*.

---

<sup>31</sup> Vincent McDermott. 2013. *Membuat Musik Biasa Jadi Luar Biasa*. Yogyakarta: Art Music Today, hlm. 4.