

**PEMANFAATAN *SOFTWARE* MUSIK FRUITY LOOP TERHADAP *DUO BAND* “*BOTTLE SMOKER*” DALAM MENCIPTAKAN SEBUAH KARYA MUSIK ELEKTRONIK**

**Agus Maulana**  
**Magister Penciptaan dan Penciptaan Seni**  
**Fakultas Ilmu Budaya USU**

**ABSTRAK**

Latar belakang penulisan ini berdasarkan perkembangan teknologi pada zaman ini, yang mana di zaman yang sudah canggih ini banyak nya kemajuan-kemajuan di dalam bidang aplikasi atau biasa yang disebut *Software*. Banyak perusahaan-perusahaan besar mengembangkan bermacam-macam *Software*, salah satu nya perusahaan besar yang mengembangkan salah satu *Software* untuk para musisi, *Software* ini biasa dikenal dengan *Fruity Loops*.

*Fruity Loops* adalah *Software* antarmuka yang memudahkan para musisi elektronik untuk mengkomposisi karya-karya mereka dengan mudah. Salah satu musisi yang bergelut dengan aliran elektronik adalah *duo band* asal Indonesia yaitu *Bottle Smoker*. *Bottle Smoker* selalu memanfaatkan *Software* musik *Fruity Loops* dalam menciptakan karya-karya musik elektroniknya.

Metode penulisan ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Metode ini dipilih dengan alasan bahwa dapat mengungkap dan menjelaskan permasalahan yang menjadi objek penelitian secara naratif dan mendalam.

Hasil penelitian ini bahwa *Software* musik *Fruity Loops* ternyata sangat membantu dan mempermudah dalam menciptakan sebuah karya musik elektronik, dan hanya menggunakan *Software* musik *Fruity Loops* tidak perlu harus menggunakan instrumen asli yang mungkin sangat banyak jumlahnya

## A. Pendahuluan

Di zaman yang sudah sangat maju ini dengan adanya teknologi yang terus berkembang. Tidak bisa dipungkiri bahwa hampir semua aspek kehidupan telah dipengaruhi dengan perkembangan teknologi, dan musik adalah salah satu bidang yang sedikit banyak perkembangannya dipengaruhi oleh teknologi. Jika berbicara mengenai hubungan antara musik dengan teknologi, sudah dapat dipastikan bahwa ada banyak perubahan besar yang terjadi akibat perkembangan teknologi. Majunya teknologi membuat pengaruh pada musik, karena dengan teknologi sekarang ini memudahkan orang untuk bisa berkarya khususnya dibidang musik. dengan memodalkan satu komputer, *microphone recorder* dan sedikit berjiwa seni, orang tidak perlu dua kali berfikir untuk membuat beat-beat berdasarkan genre yang mereka suka.

Tidak hanya itu saja dengan teknologi kini para perusahaan musik berlomba-lomba membuat *Software* pembuat musik seperti *Software* Fruit Loops Studio, *Sony Acid*, *Ableton* dll. Dengan bermacam-macam fitur yang mereka kembangkan membuat siapapun penggunanya tidak pusing untuk belajar baik secara individual atau grup, sangat beruntung bagi mereka yang belum bisa bermain dan memegang alat music seperti gitar, drum, saxophone, biola dll. Mereka hanya butuh menekan keyboard untuk membuat sebuah not balok dan beat-beat yang dibantu dengan imajinasi mereka. Para musisi Indonesia pun mulai mengikuti trend ini bahkan menjadi salah satu bahan pendidikan. Kini *Software* musik pun semakin banyak jenis-jenisnya baik untuk rekaman, *maker-edit* dan *effect*. Jadi tidak ada salahnya kita untuk mempelajarinya. Dalam hal ini penulis akan mencoba menulis pemanfaatan *Software* musik *Fruity Loops* terhadap *duo band* "*Bottle Smoker*" dalam menciptakan sebuah karya musik elektronik

### Tujuan

Berdasarkan latar belakang masalah diatas dapat diambil beberapa tujuan dalam pembuatan karya ilmiah ini :

1. Untuk mengetahui *Software* musik *Fruity Loops*
2. Untuk mengetahui perkembangan musik elektronik di indonesia
3. Mengetahui pemanfaatan *Software* musik *Fruity Loops* terhadap *duo band* "*Bottle Smoker*" dalam menciptakan sebuah karya musik elektronik

## B. Pembahasan

### *Software musik Fruity Loops*

*FL Studio* (lebih dikenal sebagai *Fruity Loops*) adalah sebuah aplikasi untuk komputer yang digunakan untuk merekam, mengubah, dan membuat audio. *FL Studio* dikembangkan oleh perusahaan asal Belgia bernama *Image-Line*. Pada tahun 2014, *FL Studio* termasuk aplikasi audio yang banyak peminatnya di seluruh dunia. Aplikasi ini memiliki 4 edisi untuk Microsoft Windows. Yaitu *Fruity Edition*, *Producer Edition*, *Signature Bundle* dan *Groove* (Win8). *Image-Line* juga menawarkan fitur update gratis seumur hidup, yang artinya pembeli akan mendapatkan update *FL Studio* versi berikutnya dengan gratis. *Image-Line* juga mengembangkan *FL Studio Mobile* untuk pengguna *iPod Touch*, *iPhone*, *iPad*, dan *Android*.

Versi pertama dari *FruityLoops* (1.0.0) dikembangkan oleh Didier Dambrin untuk *Image-Line* dan sebagian dirilis pada bulan Desember 1997. Peluncuran resminya adalah pada awal tahun 1998, ketika itu masih empat channel mesin drum MIDI. Dambrin menjadi *Chief Software Architect* untuk program ini, dan dengan cepat menjalani serangkaian upgrade besar yang berhasil masuk ke workstation audio digital yang populer dan kompleks. *FL Studio* telah mengalami sepuluh pembaruan besar sejak awal, dan *FL Studio 11* dirilis pada April 2013. programmer mencatat Arguru berkontribusi berbagai edisi dari *FL Studio*.

*FL Studio Express* (dihentikan setelah versi 10) -ini versi memungkinkan untuk langkah *sequencer*-satunya editing dan terutama cocok untuk 64-langkah lingkaran penciptaan. Setiap pola dapat terdiri dari jumlah yang tidak terbatas instrumen instrumen-baik sampel, asli, atau *VST*. Instrumen dalam pola dapat dialihkan ke alat *Mixer* untuk pemrosesan efek, dan efek pada versi 10.0 mencakup tunda, *Delay Bank*, *Equo*, *Flangus*, *Love Philter*, *Vocoder*, *Parametric EQ & EQ2*, *multiband Compressor*, *Spectroman*, *Stereo Enhancer*, *Wave Candy*, *Wave Shaper*, dan *Sound goodizer*. Tidak ada piano roll, kemampuan playlist, otomatisasi, rekaman *audio*, atau *VST / ReWire* klien.

*FL Studio* datang dengan berbagai plugin dan generator (*synthesizer Software*) ditulis dalam arsitektur plugin sendiri asli program. *FL Studio* juga memiliki dukungan untuk pihak ketiga *VST* dan *DirectX plugin*. API telah dibangun di bungkus untuk *VST* penuh, *VST2*, *VST3*, *DX*, dan *ReWire* kompatibilitas. Banyak plugin juga berfungsi secara independen sebagai program mandiri. *FL Studio* dibundel dengan berbagai efek pengolahan suara, termasuk efek *audio* yang umum seperti paduan suara, kompresi, *delay*, *flanger*, *phaser*, *reverb*, pemerataan, *vocoding*, maksimisasi, dan membatasi.

## **Perkembangan musik elektronik di Indonesia**

Genre musik elektronik kini bisa dikatakan sebagai bagian dari arus utama industri musik Indonesia. sejarah musik elektronik di Indonesia punya riwayat yang panjang. Thom Holmes dalam buku *Electronic and Experimental Music: Technology, Music, and Culture* (edisi ke V), menyebutkan bahwa jejak awal musik elektronik di Indonesia bisa dilihat pada 1963. Saat itu Slamet Abdul Sjukur merilis *Latigrak*, komposisi musik balet yang dipadukan dengan gamelan. Pementasan itu berlokasi di Paris, kota tempat Sjukur berproses bersama GRM (Groupe de Recherche Musicale) yang didirikan oleh musisi eksperimental Pierre Schaeffer. Sjukur baru menulis komposisi elektronik keduanya pada 1984, berjudul *Astral*. Sjukur kala itu menggarap komposisi musik elektronik *Latigrak* di studio milik kelompok yang didirikan Schaeffer di Paris. "Sjukur adalah musisi Indonesia pertama yang mencebur dalam musik elektronik, bahkan sebelum synthesizer dikenalkan di Indonesia," tulis Holmes.

Sejarah musik elektronik di Indonesia juga bisa dilihat dalam artikel Bob Gluck yang pertama kali terbit di *The Electronic Music Foundation Institute* pada 2006 silam. Menurut Gluck, setelah Sjukur, era musik elektronik di Indonesia masuk pada gelombang kedua yang berlangsung di dekade 1970-an. Saat itu, cukup banyak musisi Indonesia yang membuat album musik elektronik. Salah satu faktor pendorongnya adalah alat musik elektronik semisal synth yang semakin mudah untuk diakses. Beberapa album elektronik yang disebutkan Gluck adalah *Batas Echo* (1978) yang dibuat oleh Harry Roesli, *Saluang Pekan Komponis I* (1979) ciptaan Otto Sidharta, dan *Dilarang Bertepuk Tangan di Dalam Toilet* dari Sapto Raharjo yang dirilis pada 1980. Otto Sidharta dan Sapto Rahardjo bisa dibilang adalah wakil dari gelombang ketiga yang tumbuh di era 1980-an.

Menurut Thom Holmes, perkembangan musik elektronik di Indonesia amat menarik. Sebab musisinya tak sekadar bermain di ranah elektronik. Musisi Indonesia banyak yang mengombinasikan notasi musik dan instrumen tradisional. Hasilnya tentu saja komposisi yang nyaris tiada dua. Salah satu ciri penggabungan ini adalah penggunaan nada pentatonik yang lekat dengan gamelan," tulis Holmes.

Memang musisi elektronik generasi awal di Indonesia banyak yang berangkat dari ranah musik tradisional. Lihatlah perjalanan Sapto Raharjo dalam bermusik. Saat masih anak-anak, pria kelahiran 1955 ini belajar bermain gamelan dan menjadi anggota kelompok karawitan di Yogyakarta, Arena Budhaya. Pada 1970-an, ia juga memproduksi musik yang menggunakan kaleng bekas. Dalam komposisinya, dia mencoba memadukan irama pentatonik dan diatonik.

Begitu pula I Wayan Gde Yudane. Komposisi pertamanya adalah musikalisasi puisi yang menggunakan gamelan. Yudane termasuk generasi musisi elektronik 90-an, alias gelombang keempat.

Pada dekade 1990an, banyak seniman muda yang tertarik mengeksplorasi lebih dalam musik elektronik. Beberapa pemuda ini kemudian mendirikan sindikasi. Semisal *Performance Fucktory* yang berdiri di Yogyakarta pada 1997. Pendiri komunitas ini adalah Marzuki Mohamad yang sekarang lebih dikenal sebagai Kill the DJ, Kus Widananto yang populer dipanggil Jompet, Ari Wulu, Ugoran Prasad, dan Yosef Herman Susilo. Dari *Performance Fucktory* inilah lahir Parkinsound, festival musik elektronik pertama di Indonesia. Nama *Parkinsound* merupakan gabungan tiga kata: "park", "in", dan "sound". Perhelatan perdana mereka diadakan pada 1999, bertempat di Lembaga Indonesia Perancis Yogyakarta. Setahun kemudian Parkinsound diadakan di pilar Gedung Olahraga Universitas Negeri Yogyakarta yang saat itu belum rampung dibangun.

Pada 2001 acara dibuat di Stadion Kridosono. *Parkinsound* berkembang perlahan. Pada gelaran pertama, penontonnya memang terbatas karena tempat yang tak luas. Pada gelaran kedua, penonton sudah berkisar seribuan orang. Pada Parkinsound 4, sekaligus terakhir, jumlah penonton diperkirakan mencapai 4.000 orang.

### **Pemanfaatan *Software* musik *Fruity Loops* terhadap duo band “ *Bottle Smoker* ” dalam menciptakan sebuah karya musik elektronik**

Seiring berkembang zaman dan pengaruh teknologi yang semakin maju, banyak musisi yang memanfaatkan dalam menggunakan *Software* musik *Fruity Loops* dalam menciptakan karya musik elektronik, salah satu contoh musisi yang sangat berkembang di bidang musik elektronik adalah *Bottle Smoker*.

*Bottle Smoker* adalah Duo musisi indie electronic atau electropop Indonesia asal Bandung, yang terdiri dari Anggung Kuy Kay atau Angkuy dan Ryan Nobie Adzani atau Nobie yang sudah memulai music project ini sejak tahun 2005. Pada tahun 2005 *Bottle Smoker* masih memainkan musik elektronik dengan menggunakan beberapa alat musik seperti, glockenspiel, hand bell, melodica, dan beberapa musik yang menyerupai nada musik pada Nintendo DS. Setelah itu ada yang memperkenalkan mereka dengan *Software* musik yaitu *Fruity Loops*. Dari Fruity Loop itulah mereka membuat lagu-lagu dan dari situlah mereka mulai serius membuat lagu. Sudah banyak lagu yang mereka ciptakan melalui hasil kolaborasi antara alat musik konvensional dan *Software* musik *Fruity Loops*. Dan hasil yang diciptakan sangat berbeda ketika mereka hanya masih menggunakan alat musik konvensional. Hasil karya yang mereka ciptakan setelah menggunakan *Software* musik Fruity Loop lebih kaya akan suara – suara baru yang tidak dapat dijangkau oleh alat musik konvensional. Contohnya efek suara yang menyerupai suara alien, angkasa dan suara – suara alam hingga efek suara yang baru dapat diciptakan melalui *Software* musik *Fruity Loops*. Dengan memanfaatkan sebuah *Software* musik *Fruity Loops* ini *Bottle Smoker* tidak lagi selalu harus menggunakan instrumen asli yang mungkin sangat banyak jumlahnya. Hingga saat ini *Bottle Smoker* terus berkarya dan menciptakan lagu-lagu Elektronik mereka dengan memanfaatkan *Software* musik *Fruity Loops* ini.

### **C. Kesimpulan**

Dari hasil penulisan di atas dapat ditulis bahwa Pemanfaatan *Software* musik *Fruity Loops* terhadap *Duo band* “ *Bottle Smoker* “ dalam menciptakan sebuah karya musik elektronik ternyata sangat membantu dan mempermudah mereka dalam menciptakan lagu-lagu elektronik, hanya menggunakan *Software* mereka tidak perlu harus menggunakan instrumen asli yang mungkin sangat banyak jumlahnya. Dan dengan *Software* musik ini mereka bisa mendapatkan suara-suara baru dalam penciptaan karya musik elektroniknya. Dengan adanya *Software* musik *Fruity Loops* ini mereka mendapatkan efisiensi waktu dalam mengerjakan karya musik elektronik, karena di dalam *Software* musik *Fruity Loops* ini tidak hanya bisa memainkan instrumen saja tetapi didalam *Software Fruity Loops* ini bisa sekaligus merekam dan mixing hasil dari karya yang diciptakan.

#### **D. Daftar Pustaka**

- Pengertian dan sejarah *Fruity Loops* : <http://www.hog-pictures.com/2015/07/fl-studio-history-and-definition.html>
- *Fruity Loops* : [https://id.wikipedia.org/wiki/FL\\_Studio](https://id.wikipedia.org/wiki/FL_Studio)
- *Bob Gluck* (2006); *The Electronic Music Foundation Institute*
- *Thom Holmes* (2016); *Electronic and Experimental Music: Technology, Music, and Culture* (edisi ke V)
- *Nuran Wibisono & Suhendra* (2017) *Sejarah Musik Elektronik di Indonesia*  
<https://tirto.id/babad-musik-elektronik-indonesia-clP3>
- *Bottle Smoker*; <https://id.wikipedia.org/wiki/Bottlesmoker>
- Biografi *Bottle Smoker*; <http://www.lorongmusik.com/2017/05/biografi-bottlesmoker.html>

## **Daftar Riwayat Hidup**

Agus Maulana,S.Pd,dilahirkan di Karang Baru 30 Agustus 1989 dari seorang ibu yang bernama Zuraidah Hanum,S.pd dan seorang Ayah yang bernama Zulkifli A.W. Tahun 2000 penulis menyelesaikan pendidikan SD N 1 Karang Baru Aceh Tamiang. Tahun 2004 penulis menyelesaikan pendidikannya di Ponpes Modern Saifullah Deli Tua Medan Sumatera Utara. Kemudian Tahun 2007 penulis Menyelesaikan Pendidikannya di SMA Negeri 1 Kejuruan Muda Aceh Tamiang. Dan pada Tahun 2012 penulis menyelesaikan pendidikannya di Universitas Negeri Medan Sumatera Utara. Sehari-hari penulis bekerja di SMP N 1 Karang Baru Aceh Tamiang sebagai guru pada mata pelajaran seni budaya. Dan sekarang penulis melanjutkan pendidikannya di Magister Penciptaan & Pengkajian Seni Universitas Sumatera Utara Medan.