

BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Karya musik *Binaural In Mambang* ini menggunakan beberapa metode untuk mewujudkan suasana yaitu, metode eksplorasi, eksperimen, dan perwujudan. Materi tersebut diaplikasikan terhadap *sound sampler*, *sound effect* yang telah diolah, kemudian diberi alas *binaural beats* pada setiap bagian yang mempunyai tingkatan berbeda dan pemunculan yang sangat fluktuatif pada setiap menit karya *Binaural In Mambang*, dalam proses persentasi pengkarya memilih untuk memperdengarkan secara tertutup di dalam ruangan (kerja labor). Secara teknis nya penggarapan karya *Binaural In Mambang* adalah proses kegiatan laboratorium, demi menggarap *sound* untuk mencapai suasana yang dituju. Pencapaian dari penciptaan karya *Binaural In Mambang* adalah mengembangkan konsep musik *Binaural Beats* dengan pendekatan kepada salah satu bagian musik elektronik *Sound design* dan mengikat suatu tema upacara ritual pacu jalur.

B. Saran

1. Diharapkan pada pengkarya lainnya, dalam berkarya bisa menjadikan material bunyi apapun baik di sekitar ataupun menggunakan sumber bunyi seperti VSTi. Penggarapan karya dapat dilakukan dengan menggunakan metode eksplorasi, eksperimen dan perwujudan.

2. Diharapkan kritikan dan saran mengenai karya *Binaural In Mambang* ini yang bersifat membangun, terutama untuk memberikan kemajuan dalam perkembangan teknologi musik elektronik dikalangan Civitas Akademisi di Institut Seni Indonesia Padang panjang. Dalam hal ini tentunya juga berharap agar minat multimedia dilengkapi dengan fasilitas laboratorium dan peralatan yang memadai, sesuai dengan perkembangan teknologi

DAFTAR PUSTAKA

- Yance Imelda(2020). *Ekspresi Verba Ritual Pacu Jalur dan Sistem Kognisi Pedukungnya*:Balai Bahasa Riau.
- Silawati dan Aslati (2014). *Menguak Nilai-Nilai Magis Pada Tradisi Pacu Jalur Di Kabupaten Kuantan Singingi*. Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi UIN Sultan Syarif Kasim Riau.
- Signe klepp OT. 2006. *Effects of binaural-beats stimulation on recovery following traumati brain injury*. *Subtle Energy Med* (2006) 17:2
- S, karino, *et al.* *Neuromagnetic responses to binaural beats in human cerebral cortex*. *J Neurohysiol* (2006) 96(4)
- Pasribu Ben M, *Musik populer*, (Jakarta: Perpustakaan Nasional, 2015), hlm 21
- Mahardi Hendri, Erlisnawati. 2017 *Nilai dan karakter dalam budaya pacu jalur bagi masyarakat Taluk Kuantan Provinsi Riau*, Kompas Gramedia. Jakarta.
- Pawitri A, 2020. *Binaural beats dapat redakan stress hingga tingkatkan percaya diri*. 05 November 2020 (01:17)
- Gibson D, 2016. *The Art of Mixing*. https://youtu.be/HZ_0vca-jFg 17 mei 2016 (01.21)
- Wayan Dibia, Pragina. 2004. *Save Media*. Malang.

LAMPIRAN I**BIODATA PENGKARYA**

1. Nama : Aji Mahendra
2. Tempat dan Tanggal Lahir : Koto Kari 22, Desember, 1998
3. Jenis Kelamin : Laki-laki
4. Minat Utama : Musik Multimedia
5. Instrumen Mayor : Oboe
6. Program Studi : Seni Musik / Strata-1
7. Email : AjiMahendra@gmail.com
8. Riwayat Pendidikan
 - a. SD Negeri 012 Koto Kari
 - b. SMP Negeri 4 Taluk Kuantan
 - c. SMA Negeri 1 Taluk Kuantan
 - d. Institut Seni Indonesia Padangpanjang, tahun 2017 – 2021

LAMPIRAN II**DOKUMENTAS/FOTO**

Foto proses pengambilan sample suara hutan, di salah satu hutan lindung

Kabupaten Kuantan Singingi



Foto proses pengambilan sample *ambience*, di arena pacu jalur Kabupaten

Kuantan Singingi



LAMPIRAN III**TIM PRODUKSI**

| NO | NAMA | JABATAN |
|----|---------------------|-------------------|
| 1. | Aulia Rahman | Pimpinan Produksi |
| 2. | Agung Kurniawan | Sekretaris |
| 3. | Ari Putra Utama | Bendahara |
| 4. | Dio Puja Sukma | Humas |
| 5. | Dandi Munawar Lutfi | Angota |
| 6. | Fauzilan | Koor. Laap |
| 7. | Bagus Dwi Santoso | Angota |
| 7. | Muhamad Taufik | Angota |