

BAB IV

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Foley merupakan sebuah teknik dalam memproduksi suara efek yang kerap dijumpai pada *post* produksi industri film. Pengkarya tertarik untuk mencoba mengadaptasikan alur kerja pembuatan efek tersebut pada sebuah karya musik multimedia dengan judul “Jalan Pintas” tersebut. Seperti pada suara efek melodi yang seperti alat musik tiup, ataupun suara efek seperti suara gitar elektrik yang berasal dari suara manusia, serta beberapa suara yang dihasilkan bukan dari benda *instrument* musik, menjadi pola perkusi yang mengiringi pola ketukan *drum* utama. Setelah pengkarya menghasilkan sebuah olahan suara yang dibutuhkan, maka kumpulan bahan suara tersebut menjadi sebuah *Sound Bank* yaitu kumpulan bahan suara yang menjadi objek materi pada musik dalam karya ini yang diproduksi dengan alur teknik *Foley*.

Dengan semakin canggihnya *software* pengolahan suara, seperti DAW yang dilengkapi dengan fitur *Sampler*, Pengkarya dan khususnya produser musik elektronik dapat memanfaatkan berbagai macam sampel suara untuk dapat dijadikan *Sound Bank* untuk membuat sebuah komposisi musik yang lebih kreatif dari segi suara yang dihasilkan.

Pengkarya berharap, karya musik multimedia ini dapat mendorong dan menginspirasi banyak mahasiswa kampus Institut Seni Indonesia Padangpanjang,

terlebih khususnya pada minat musik multimedia, untuk dapat melakukan eksplorasi serta eksperimentasi sampel suara pada produksi musik elektronik.

A. SARAN

Pengkarya selama berkuliah di kampus Institut Seni Indonesia Padangpanjang, merasa pada minat multimedia tersebut masih belum terlalu diperhatikan lebih serius, terutama pada masa sekarang ini, banyak perusahaan atau rumah produksi yang membutuhkan tenaga kreatif dalam produksi audio serta musik multimedia seperti film, *game*, serta kini banyak musisi kerap melakukan eksplorasi musik elektronik hingga banyak melahirkan *style* musik baru dalam industri musik dunia. Pengkarya berharap, agar para dosen lebih memahami apa itu musik multimedia lebih lanjut, serta mahasiswa yang mengambil minat ini agar sasaran dan harapan prodi seni musik untuk minat multimedia lebih tepat sasaran, dan dimasa depan banyak menghasilkan karya-karya musik multimedia yang berkualitas dan kreatif.

Semoga nantinya minat multimedia ini lebih diperhatikan dalam masa perkuliahan. Terutama seperti pada matakuliah teknologi musik agar menguntungkan dari pihak dosen, hingga mahasiswa prodi seni musik khususnya.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

Aden Russel, (2022: 2), *Foley sound effects , The Ultimate Guide of Electronic Music Producers*

Mariana dan Gavin (2022: 2) dikutip dari Skripsi Yusak JP. Rumahorbo (2022: 9)

Yusak JP. Rumahorbo, (2022), Skripsi *The Sound Of jam gadang Area*

Martin Russ (2009: 4) *Sound Synthesis and Sampling*

Moller (2011: 34), *Video Clip Functions*

Webtografi

Masterclass. (4 *Characteristics of Future Bass Music.* 2021),
(<https://www.masterclass.com/articles/what-is-future-bass>) diakses 19 januari
2023 pukul 3.42

Masterclass. (*How to Sample Music.* 2021),
(<https://www.masterclass.com/articles/how-to-sample-music>) diakses pada 19
januari 2023 pukul 3.40

Phyrman (2008), (kuliahkomunikasi.blogspot.com/2008/12/video-klip.html)
diakses pada 19 januari 2023 pukul 03.55