

BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan karya

Kesimpulan yang pengkarya rangkum disini adalah proses bagaimana pengkarya menguasai bidang multimedia dan mewujudkannya ke dalam karya musik multimedia dengan ilmu pengetahuan yang dipelajari selama berada di kampus Institut Seni Indonesia Padangpanjang, kiat – kiat yang pengkarya lakukan mulai dari pencarian ide karya, eksperimentasi dan mewujudkannya dalam sebuah karya multimedia berbentuk audio dan visual, karya ini sudah ditampilkan di ruang Flam Percussion pada tanggal 25 Januari 2023.

B. Saran

Pengkarya menyarankan bagi mahasiswa yang akan mengambil minat multimedia bahwa mempelajari teknologi itu sangatlah perlu dilakukan, seperti penciptaan pada media digital *DAW*, karena penciptaan karya musik selalu berkembang seiring tahun dengan tuntutan dunia kerja yang berbeda. Pengkarya menyadari bahwa karya ini masih memiliki kekurangan atau kelemahan dari segi komposisi maka dari itu pengkarya akan lebih giat lagi melakukan proses penciptaan karya setelah tamat dari Institut Seni Indonesia Padangpanjang.

DAFTAR PUSTAKA

- Bandem, I Made. 2001. Metodologi Penciptaan Seni. Program Pascasarjana.
- Giri, Maurizio, and Cipriani Alessandro. "Electronic Music And Sound Desain." Roma, Contemponet (2014).
- Gourski (2021). Turning Sound Of A Silent Nightclub Into Music Polandia: https://www.youtube.com/watch?v=p4ER1h2KiaQ&ab_channel=Gourski
- Jamalus. (1988). Pengajaran Musik Melalui Pengalaman Musik. Jakarta: Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan.
- Nakagawa, S. (2000). Musik dan kosmos: sebuah pengantar etnomusikologi. Indonesia: Yayasan Obor Indonesia.
- Riko Eka Hadi Putra. (2022). *Our Song*. Padang: Institut Seni Indonesia Padangpanjang.
- Whittington, W. (2007). *Sound Desain and Science Fiction*. California in Los Angeles: University of Texas Press, 2007.
- Yusak JP Rumahorbo (2022). *Soundscape Of Jam Gadang*. Bukittinggi: Institut Seni Indonesia Padangpanjang.

