

## **BAB IV**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan Karya**

Kesimpulan yang pengkarya dapat ambil dari proses penciptaan karya musik multimedia *Skateboard Music* yaitu ini antara lain:

1. Penyelesaian penciptaan karya musik multimedia seperti karya ini sangat dipengaruhi oleh kemampuan pengkarya dalam mengelola seputar teknologi musik, rekam audio, DAW, dan Software-software yang berhubungan dengan multimedia. Kemampuan ini tentunya didapatkan dari pengalaman saat membuat karya musik multimedia yang pengkarya dapatkan selama bangku perkuliahan.
2. Pewujudan karya musik komposisi multimedia ini dibagi menjadi 3 bagian yaitu bagian intro, bagian tengah, dan bagian akhir dengan ide utama penggarapan yaitu *skateboard*. Hal ini berguna untuk membantu pengkarya dalam membuat alur karya dari awal sampai akhir.
3. Metode yang digunakan dalam penciptaan karya ini ada tiga tahap yaitu metode eksplorasi ide, metode eksperimen/improvisasi dan metode pewujudan. Metode ini mengarahkan pengkarya dalam menyusun perencanaan pembuatan karya. Dimana pada eksplorasi/ide, pengkarya menentukan Sampel sound yang berpotensi menjadi sampel yang berkarakter, beberapa diantaranya yaitu seperti bunyi pantulan *skateboard* dengan rail, bunyi pantulan *skateboard* dengan bangku taman dan bunyi pantulan *skateboard* di tangga. Metode eksperimen/improvisasi

mengarahkan pengkarya untuk memodifikasi sampel-sampel dengan menggunakan teknik yang terdapat dalam sound design seperti melakukan filtering, reverb, transposing, cut of, dan lainnya yang terdapat dalam software Studio One 6 dengan VST. Tahap pewujudan mengarahkan pengkarya untuk menguji coba karya dengan memperdengarkan karya musik secara live *playback*.

4. Hasil dari karya musik multimedia ini dituangkan dalam bentuk audio/visual selama 8 menit, yang berjudul *Skateboard Music*. Karya ini menggambarkan aktifitas-aktifitas yang berhubungan dengan *skateboard*, suasana-suasana lingkungan *skateboard*, suasana perjuangan pemain *skateboard* untuk melakukan trik, dan suasana bersenang-senang dalam bermain *skateboard*

#### Saran

1. Bagi pengkarya selanjutnya yang ingin menciptakan karya musik multimedia, dapat mengeksplore dengan tanpa batas. Karya ini menunjukan bahwa kita bisa menjadikan objek apapun sebagai ide dalam penggarapan musik multimedia.
2. Bagi pengkarya selanjutnya yang ingin menciptakan karya musik multimedia, supaya mencari dan menguasai software-software dan VST terbaru karena teknologi musik akan selalu berkembang sesuai zamannya.
3. Skripsi dan karya musik multimedia ini masih memiliki kelemahan baik dari segi penyusunan skripsi maupun dari karya musik *Skateboard Musik*, untuk

itu pengkarya terbuka terhadap masukan yang dapat semakin menyempurnakan karya skripsi ini.



## DAFTAR PUSTAKA

- Djohan. (2003). *Psikologi Musik*. Yogyakarta: Penerbit Best Publisher.
- Fadlan, F. (2019). Soundscape Jam Gadang (Surround Sound). *Skripsi Program Sarjana Institut Seni Indonesia*, 1-80.
- Nakagawa, S. (2000). *Musik dan Kosmos Sebuah Pengantar dalam Etnomusikologi*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Pangabean, P. A. (2006). *Etnomusikologi, Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Seni*. Sumatera Utara: Departemen Etnomusikologi Universitas Sumatera Utara.
- Reveillac, J. M. (2018). *Musical Sound Effect "Analog and Digital Sound Processing"*. London: ISTE.
- Rumahorbo, Y. J. (2022). The Soundscape of Jam Gadang. *Program Studi S-1 Seni Musik*, 1-100.
- Sanjaya, G. (2020). The Forest Music. *Program Studi S-1 Seni Musik*, 1-90.
- Schafer, R. M. (1994). *Our Sonic Environment and The Soundscape The Tuning of The World*. United State: Alfred Knopf.
- Tiouw, J. A. (2017). Proses Penerapan "Art of Mixing" Pada Lagu "English Man In New York". 1-14.
- Vadila, A. N. (2021). Penggunaan Software Studio One Sebagai Media Pembelajaran Kreatif. *Program Studi S-1 Pendidikan Musik*, 1-13.