



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang  
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh isi karya tulis tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber  
2. Pengutipan diperbolehkan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, serta karya tulis ilmiah lainnya  
3. Dilarang memperbanyak, memperjualbelikan, menyebarkan sebagian atau seluruh karya tulis dalam bentuk apapun tanpa seizin ISI Padangpanjang

## BAB IV PENUTUP

### A. Kesimpulan

Begitu banyak pengaturan dan jenis *sound* yang dapat menghasilkan sebuah karya yang disediakan oleh *Virtual Sound Tehnology (VST)* yang digarap dengan media laptop atau komputer melalui *Digital Audio Workstation (DAW)*, namun tidak semua orang dapat mengolahnya secara akademis, diperlukan keahlian dalam pemahaman penggunaan dan ilmu musik yang cukup mampuni untuk membuat sebuah karya, demi mendapatkan suasana yang ingin diciptakan.

Karya ini membutuhkan beberapa metode untuk menjadikan sebuah karya utuh yakni, menggunakan metode eksplorasi, eksperimen dan perwujudan, Secara teknis karya ini adalah proses dari kegiatan *laboratorium*. Inilah kelebihan dari minat musik multimedia, disini pengkarya dapat memanipulasi *sound* menjadi *sound* yang menyerupai suara terdengar seolah olah nyata terdengar.

Karya ini merupakan sebuah karya musik berupa musik ilustrasi yang mana proses pembuatannya dengan mengolah bunyi melalui perangkat musik multimedia yaitu *Cubase 5* sehingga bunyi tersebut akan menghasilkan bunyi fenomena yang menyerupai bunyi dari suasana sebuah secara *3d sound*.



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**  
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh isi karya tulis tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber  
2. Pengutipan diperbolehkan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, serta karya tulis ilmiah lainnya  
3. Dilarang memperbanyak, memperjualbelikan, menyebarkan sebagian atau seluruh karya tulis dalam bentuk apapun tanpa seizin ISI Padangpanjang

Tujuan atau pencapaian dari penciptaan karya ini adalah musik industri atau bisnis musik, sebab pada zaman sekarang musik sangat berpengaruh dalam berbagai kebutuhan, baik itu sebagai musik film, musik tari, musik teater ataupun kebutuhan musik itu sendiri, maka dari itu pengkarya mencoba mengimajinasikan komposisi musik multimedia ini sebagai musik ilustrasi. Karya ini diperdengarkan pada sebuah ruang dengan menggunakan beberapa buah headphone untuk menghasilkan capaian suara yang bernuansa subuh secara nyata di dengar atau disebut juga *3d sound*.

## B. Saran

Diharapkan pada pengkarya lainnya, dalam berkarya sebaiknya harus mengawali dengan niat dan kemampuan yang memadai. Selanjutnya menggunakan metode eksplorasi, eksperimen dan perwujudan yang akan mengawali munculnya ide penggarapan sebuah karya. Hal ini menjadi modal utama atau modal dasar agar karya yang akan dibuat tersebut lebih bisa dipahami dan ditemukan sebagai sesuatu hal yang baru terhadap penggunaan *software* dan *hardware* di dalam musik multimedia.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang  
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh isi karya tulis tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber  
2. Pengutipan diperbolehkan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, serta karya tulis ilmiah lainnya  
3. Dilarang memperbanyak, memperjualbelikan, menyebarkan sebagian atau seluruh karya tulis dalam bentuk apapun tanpa seizin ISI Padangpanjang

## DAFTAR PUSTAKA

- Andi, A. P. (2011). *Kreatif membuat musik dengan Studio Digital sendiri*. Semarang: Wahana Komputer.
- Arif Hutria, E. M. "Ekspresoria". diakses dari <http://download.portalgaruda.org/article.php?article=24941&val=1538>, pada tanggal 16 maret 2017.
- Begault, D. R. (2000). *3-D Sound for Virtual Reality and Multimedia*. California: Ames Research Center.
- Harjana, S. (2004). *Esai dan Kritik Musik*. Yogyakarta: Galang Press.
- Ismet, W. (2015). "Ilustrasi Tupai Janjang". *Skripsi*. Fakultas Pertunjukan: Institut Seni Indonesia Padang panjang.
- Kuswari, R. (2017). *Suasana Pantai Dari Pengembangan Metode Petikan Gitar*. *Skripsi*. Fakultas Pertunjukan: Institut Seni Indonesia Padang panjang.
- Merciful servant, "The Land of al-Haram" , diakses dari [https://www.youtube.com/results?search\\_query=merciful+servant+the+land+of+al+haram](https://www.youtube.com/results?search_query=merciful+servant+the+land+of+al+haram) , pada tanggal 15 maret 2016.
- Poerwadarminta. (1976). *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Wati, H. (2009). *Musik Ilustrasi*. Yogyakarta: artikel tidak di terbitka.
- Wikipedia. "Waves Audio Ltd". diakses dari [https://en.wikipedia.org/wiki/Waves\\_Audio](https://en.wikipedia.org/wiki/Waves_Audio). pada tanggal 9 maret 2017.
- Y Wardhana, "DIGITAL AUDIO WORKSTATION (DAW)". diakses dari [https://www.academia.edu/4857282/DIGITAL\\_AUDIO\\_WORKSTATION\\_DAW](https://www.academia.edu/4857282/DIGITAL_AUDIO_WORKSTATION_DAW). pada tanggal 9 maret 2017.
- Zaini, A. (2015). "War of Imagination World". *Skripsi*. Fakultas Pertunjukan: Institut Seni Padang panjang.