

BAB IV

PENUTUP

A. Simpulan

Fenomena yang terjadi baik individu maupun masyarakat dapat dijadikan sebuah objek untuk menjadikan objek karya seni. Tidak terlepas dari bagaimana si pengkarya dalam mengolah seni. 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 Hujan: Sebuah Musik Elektronik Programatik membutuhkan beberapa metode untuk menjadikan sebuah karya utuh yakni, menggunakan metode pengembangan dan perwujudan konsep yang matang, Secara teknis karya ini adalah proses dari kegiatan *laboratorium*. Inilah kelebihan dari minat musik multimedia, disini pengkarya dapat memanipulasi *sound* dan mengembangkan susuna musik secara elektronik.

Karya ini merupakan sebuah karya musik berupa musik elektronik programatik yang mana proses pembuatannya dengan acuan narativ konsep garapan dalam mengolah bunyi melalui perangkat musik multimedia yaitu *Fruityloop20* sehingga bunyi tersebut akan menghasilkan sebuah suasana

fenomena bunyi dari ide garapan kematian Ibu secara musik elektronik programatik.

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 elektronik programatik.

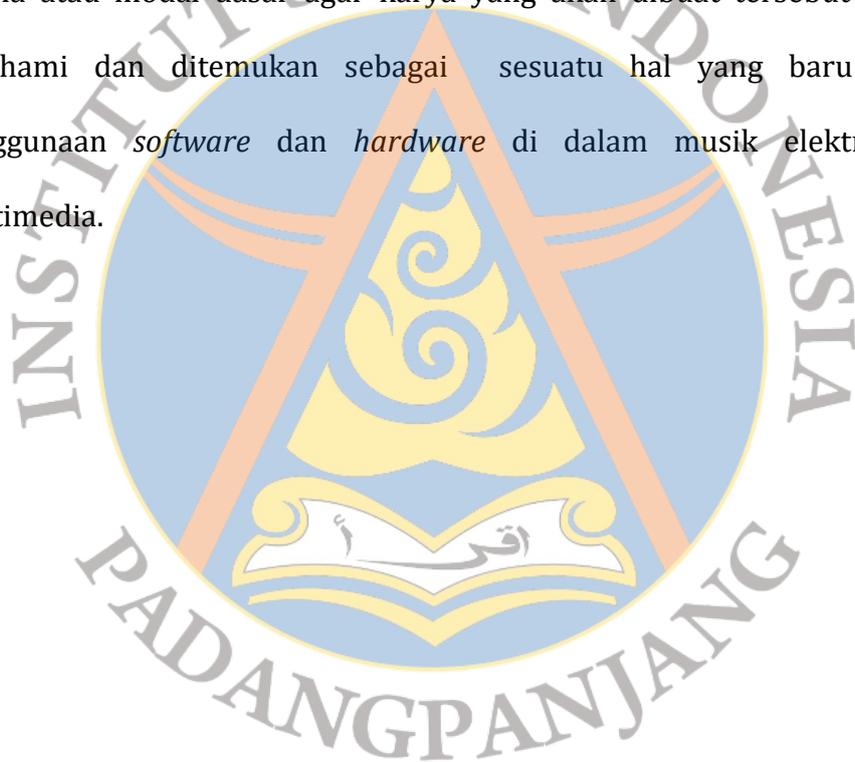
B. Saran

Masyarakat modern sangat sadar bahwa musik merupakan sebuah peristiwa yang mengalir. Melewati batas ruang dan waktu musik dapat mendefinisikan dirinya sendiri tanpa bantuan seni lainnya. Beberapa konsep baru lahir, dikembangkan, dan bahkan diciptakan, tetapi terkadang apa yang telah dilakukan oleh para pelakunya menimbulkan pertanyaan tentang kaitan tentang musik yang dikembangkan.

Secara fisik, komponen utama dalam musik adalah bunyi atau suara, tanpa adanya bunyi atau suara maka tidak dapat dikatakan sebagai suatu musik. Bunyi atau suara mempengaruhi kondisi psikologi seseorang, karena bunyi atau suara dapat memberikan sebuah sensasi atau persepsi bagi seseorang pendengar. Dengan musik, seorang pelaku seni yang mendengarkannya akan mendapatkan rangsangan atau stimulus dengan indera pendengarannya, sehingga banyak ide-ide dan inspirasi

cemerlang datang karena proses stimulasi, salah satu nya penggarapan musik dengan komposisi elektronik.

Diharapkan pada pengkarya lainnya, dalam berkarya sebaiknya harus mengawali dengan niat dan kemampuan yang memadai. Selanjutnya menggunakan metode pengembangan dan perwujudan konsep 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 elektronik dan multimedia.



DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta. PT. Rineka Cipta.
- Cope, David. 1997. *Techniques of the Contemporary Composer*. United States: Wadsworth.
- Dwi, Septiawan C. 2018. *Notasi Musik Abad 20 dan 21*. Yogyakarta: Art Musik Today.
- Edmund Prier sj, Karl. 1993. *Sejarah Musik Jilid 2*. Yogyakarta: Pusat Musik Litturgi.
- Hidayat, Kamarudin. 2011. *Psikologi Kematian; Mengubah Ketakutan Menjadi Optimisme*. Bandung: Hikmah.
- Hardjana, S. 2003. *Corat-corek Musik Kontemporer Dulu dan Kini*. Jakarta: Ford Foundation & MSPI.
- Harjana, S. 2004. *Esai dan Kritik Musik*. Yogyakarta: Galang Press.
- Indra, Ciptaning W. 2016. *Ambient song karya kelompok musik dinding kota kajian tentang proses pembuatan dan pemanfaatan sebagai media meditasi*. Universitas Negeri Semarang.
- Kinanti, A (et all). 2015. *Pengaruh Soundscape Areal Basement Terhadap Kenyamanan Kerja Karyawan Penjaga Pos Pintu Parkir Motor Ambarukmo Plaza*. Yogyakarta. ISI Yogyakarta.
- Komputer, Wahana. 2011. *Kreatif Membuat Musik dengan Studio Digital Sendiri*. Semarang: Andi Publiser.
- Luper, Steven. 2009 *The Philoshopy of Death*. New York: cambridege University press.
- Mack, Dieter. 1995. *Sejarah Musik Jilid 3*, Yogyakarta: Pusat Musik Liturgi.
- Mack, Dieter. 2009. *Sejarah Musik Jilid 4*, Yogyakarta: Pusat Musik Liturgi.
- McDermott, Vincent. 2013. *Imagi-nation Membuat Musik Biasa Jadi Luar Biasa*. Yogyakarta: Art Musik Today.
- Persicheti, Vincent. 1961. *Twentieth Century Harmony, Creative Aspect and Practice*. New York: W.W. Norton and Company.

Santrock, J.W. 2002. *Life-Span Development: Perkembangan Masa Hidup, Edisi Kelima*, Jilid I. Alih bahasa oleh Juda Damanik dan Achmad Chusairi. Jakarta: Erlangga

Sumardjo, Jacob. 2000. *Filsafat Seni*. Bandung: ITB.

Sunarto, Bambang. 2013. *Epistemologi Penciptaan*. Yogyakarta:IDEA Press



DAFTAR INFORMASI

1. Nora Susanti (36 tahun). Petani dan Guru Sekolah Dasar 02 Salayo Tanang Bukit Sileh.
2. Wida Fathani Rizki (29 tahun). Wirausaha. Panam Pekan Baru.
3. Agus Sunardi (33 tahun). Guru, Pengajian. Layiang. Kota Solok.

