

PENJARA PIKIRAN (SOUNDDESIGN DAN MAPPING VIDEO)

Multimedia Musik

Program Sarjana Seni Musik Institut Seni Indonesia Padangpanjang, 2018

Oleh Julia lukman

SINOPSIS

seekor belalang yang lama terkurung dalam satu kotak. Suatu hari ia berhasil keluar dari kotak yang mengurungnya, dengan gembira dia melompat menikmati kebebasannya. Di perjalanan dia bertemu dengan belalang lain, namun dia heran mengapa belalang itu bisa melompat lebih tinggi darinya padahal belalang itu tidak jauh berbeda dari usia maupun ukuran tubuhnya. Saat itu belalang tersadar bahwa selama ini kotak itulah yang membuat lompatannya tidak sejauh dan setinggi belalang lain yang hidup di alam bebas.

Dalam kisah ini kita sebagai manusia, tanpa sadar juga sering mengalami dan merasakan hal yang sama dengan belalang tersebut. Lingkungan yang buruk, hinaan, trauma, masa lalu, kegagalan beruntun, perkataan teman, dan semua itu membuat kita terpenjara dalam kotak semu yang mementahkan potensi kita. Dari cerita inspirasi ini pengkarya menghadirkan cerita yang dramatik dan menggantikan peran belalang menjadi manusia yang terpenjara dalam pikiran dengan penggarapan Musik Programa.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
SINOPSIS	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Penciptaan	1
B. Rumusan Penciptaan	3
C. Tujuan dan Kontribusi Penciptaan	3
D. Keaslian Karya	4
BAB II KONSEP PENCIPTAAN	
A. Gagasan/ Ide Karya	7
B. Kajian Sumber Penciptaan	8
C. Pendekatan Konseptual Penciptaan	10
D. Metode Penciptaan	11
E. Jadwal Pelaksanaan	21
BAB III DESKRIPSI KARYA PENJARA PIKIRAN (SOUND DESIGN DAN MAPPING VIDEO)	
A. Analisis Karya	22
1. Proses Sounddesign	22
2. Proses Sketsa Menjadi Video Mapping.....	29
3. Analisis Karya Penjara Pikiran.....	32
B. Deskripsi Sajian	38
BAB IV PENUTUP	
A. Kesimpulan	43
B. Saran	43
DAFTAR PUSTAKA	44
LAMPIRAN	
Lampiran 1. Glosarium	45
Lampiran 2. Biodata Pengkarya.....	48
Lampiran 3. Foto Proses dan Kegiatan Acara.....	49