

## **BAB VI**

### **KESIMPULAN**

Dengan kemajuan teknologi masa kini, dalam hal ini teknologi musik berbentuk *software* sibelius, dimungkinkan untuk berbuat apapun dalam mengimplementasikan kreativitas seni. Seorang aranjir, komposer atau mahasiswa yang tertarik dalam bidang pengkaryaan dapat merespon keadaan sekitar baik itu sosial, ekonomi, politik, dan budaya ketika sedang terjadi keadaan genting di suatu bangsa. Melalui teknologi musik, seorang seniman dapat berkontribusi terhadap kehidupan manusia ketika situasi dunia tengah dihadapkan pada wabah seperti yang tengah terjadi pada saat ini yaitu covid 19. Dengan metode kolaborasi dapat dihasilkan sebuah karya yang dapat dinikmati oleh semua orang dibelahan dunia manapun. Melalui pemanfaatan teknologi pula seorang seniman dapat memberikan kebahagiaan dengan membuat rekaman virtual berbentuk audio visual yang dalam prosesnya bisa dibuat dari rumah masing - masing lalu di edit oleh seorang editor kemudian dikirim melalui jejaring teknologi. Masa kini telah menjadi suatu keniscayaan bagi seluruh umat manusia untuk menerima kemajuan tersebut dalam kehidupan sehari-hari, demikian pula dalam dunia pendidikan. Dengan seni dan teknologi, kita dapat menunjukkan bahwa Indonesia adalah negara yang kaya oleh keberagaman, dan keberagaman itu harus kita pertahankan. Masih banyak hal yang perlu penyempurnaan dari penelitian ini, namun setidaknya penelitian ini menjadi suatu cara berfikir kreatif dalam konteks kolaborasi dengan piranti teknologi di bidang musik di tengah kesulitan berkesenian di masa pandemi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Buick, Peter dan Lennard, Vic.(1995). *Music Tecnology:Referency book*, United Kingdom: PC Publishing.
- Creswell, J.W. (2010). *Research Desain Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan Mixed*, Yohyakarta : Pustaka Pelajar.
- Heinich, R.et al. (1998).*InstructionalTechnology and Meia for Learning*, 8th ed.Boston : Pearson Education Inc., Prentice Hall.
- Holmes, Thomp.(2008). *Electronic and Exspermental Music and Culture*. New York: Routledge.
- Kawakami, Genichi.(1975). *Arranging Popular Music :A Practical Guide*, Tokyo-Japan Yamaha Music Foundation.
- Nisa, F. K. (2013). Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran. Retrieved from [http://jurnal.ilmiahhttp2013.blogspot.com/2013/12/penggunaan-teknologi-dalam-pembelajaran\\_27.html](http://jurnal.ilmiahhttp2013.blogspot.com/2013/12/penggunaan-teknologi-dalam-pembelajaran_27.html)
- Purwanto Hari. (2009).*Music Magic with sibelius 5*. Penerbit: Andi, Yogyakarta.
- Suparman.(1997). *Komputer Pribadi Menyongsong Abad 21: Hardware, Software, Barinwere, dan Internet*, Jakarta : PT Dinastindo Adiperkasa International.
- Spreadbury, D., Ben & Finn,J. (2003). *Sibelius 3: User Guide*,London : The Old Toy Factory.
- Spreadbury, D., Ben & Finn,J. (2011). *Sibelius 7: Reference Guide*, USA: Avid Technology,Inc.
- Stein, Leon. (1979).*Structure and Style : The Study and analysis of musical form*, Expand Edition, New Jersey, USA : Summy – Birchard Music.
- Widodo, T. W. (2013).Teknologi Komputer dan Proses Kreatif Musik. *Jurnal Pengkajian, Penyajian, dan Penciptaan Musik*,1(1), 1-6.
- William, Robin, dan Commings, Steve.(1994). *Istilah Mutakhir Dunia Komputer*, Jakarta: PT Dinastindo Adiperkasa International.
- Yin, Robert K. (2003).*Studi Kasus (Desain dan Metode)*, PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta.