

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan karya

Komposisi karya musik yang bertemakan *journey* tersebut ialah berdasarkan kisah nyata atau kehidupan penulis yang ia alami. Kisah ini dijadikan sumber untuk membuat suatu karya dan di transkrip kedalam penulisan serta audio berupa file Full score dari Sibelius serta Wave dari DAW protocols. Penulis memilih mengangkat cerita ini menjadi karya tugas akhir penulis karena tema dan konsep dari cerita sesuai dengan apa yang penulis inginkan. Sebagai seorang musisi yang kerap membuat suatu karya dengan mengandalkan rasa dan mengacu pada pengalaman hidup yang ia alami ke dalam karya tersebut, hal ini tentu sangat berguna untuk membuat suatu karya dari hati yang tulus.

Proses penciptaan karya komposisi musik *Journey* ini dimulai dengan pembuatan konsep, lalu membuat rancangan oleh pencipta. Di dalam rancangan karya tersebut terdapat proses – proses kecil tetapi vital dalam proses penciptaan komposisi musik. Proses itu meliputi perumusan ide, penentuan judul, observasi, eksplorasi, pemilihan instrument, penulisan notasi, serta lirik dan post production. Untuk penentuan instrument di keseluruhan karya tersebut meliputi Drum, Bass, Guitar, Keys. Dan untuk instrument gesek nya ialah Violin 1, Violin 2, Viola,

Cello, Contrabass. Untuk pengaplikasian sumber bunyi digital ialah memakai sistem dari computer sendiri dengan nama sound yang bernama Beat Edm, Pad, Synth, Loop, Ambience. Dan untuk karya pupuk Indonesia memakai instrument tradisional Indonesia yaitu instrument Taganing dan suling ( Sumatera utara ), Sape ( Kalimantan ), Angklung ( Jawa Barat ). Dan untuk lirik sendiri ialah mengikuti tema lagu yang sudah dibuat dengan style/genre yang sudah ditentukan.

#### B. Saran

Dalam proses pembuat komposisi karya musik dengan menggunakan sumber bunyi digital tentu penulis menemukan berbagai kendala disetiap proses pembuatannya. Kendala yang pertama kali dialami oleh penulis ialah menentukan konsep dari lagu yang ingin dibuat. Dalam artian lagu yang akan dibuat mau diarahkan kemana? Apakah lagu tersebut mengarah ke pop music, atau folk music,dll. Hal ini dapat teratasi setelah penulis mencari refrensi musik yang penulis inginkan atau sesuai dengan apa yang penulis mau. Kendala kedua mengenai konsep musik dengan menggunakan sumber bunyi digital. Hal itu mengarah kepada kecocokan musik yang sudah penulis buat. Sempat menjadi pertanyaan pribadi untuk penulis, “apakah konsep musik dengan menggunakan sumber bunyi digital bisa diterima”. Ternyata hal itu sudah terjawab oleh penulis sendiri dengan menggunakan sumber refrensi yang ada dan lagu – lagu yang menggunakan sumber bunyi digital. Kendala ketiga menyatukan musik dengan beberapa alat isntrumen tradisi Indonesia. Kendala tersebut

mencakup instrument tradisi sendiri, dikarenakan notasi atau range nada dari instrument tradisi terbatas dan tidak bisa menyesuaikan instrument modern maka jalan satu – satu nya ialah mengikuti alur range nada instrument tradisi tersebut. Kendala ke empat mengenai lirik yang akan dibuat. Karena karya tersebut berdasarkan pengalaman pribadi penulis, otomatis lirik dan nada yang dibuat harus sesuai dengan dengan apa yang penulis rasakan dan lebih mendramatisir. Agar pesan dari lagu tersebut sampai kepada para pendengar dan penikmat musik.

Saran penulis kepada rekan – rekan komponis maupun musisi, dalam dunia seni apapun itu berkaryalah dengan sungguh – sungguh dengan memakai hati serta rasa yang sudah pernah rekan – rekan alami. Agar pesan atau kesan dari karya tersebut yang sudah rekan – rekan buat dapat diterima oleh masyarakat. Teruslah bereksplorasi dan jangan takut salah dengan apa yang sudah kita kerjakan, karena sesungguhnya kebenaran itu tidak ada tanpa ada kesalahan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Daulay, Melwin Syahfrizal. 2007. Mengenal Hardwere – Softwere dan pengelolaan instalasi computer, Yogyakarta
- Jamalus. 1998. Panduan pengajaran buku musikal melalui pengalaman musik. Proyek pengembangan lembaga pendidikan, Jakarta
- Agus Hardiman, 2000. Cake Walk Audio Pro. Menjelaskan tentang pengaruh sumber bunyi di era digital terhadap musik.
- Andrew Dubber, (2018) Music In the Digital Age. Making sense of popular musik commerce and culture online
- David Byrne, 2012. How To Music Works
- Jim Cogan and William Clark. 2003 - SOUND TEMPLE: Inside the Great Recording Studio
1996. Dasar- Dasar manajemen. Jakarta: Yayasan Pendidikan Islam Teuku Umar
- Rosen, Vidi. 2007. Home Recording. [www.komunitasbengkelmusik/artikel/homerecording.html](http://www.komunitasbengkelmusik/artikel/homerecording.html) (11/07/2003)
- Banoe, Pono. 2003. Kamus Musik. Cetakan ke 1. Yogyakarta: PT. Kanisius.
- Bodgan, Robert dan Taylor, (Surabaya 1992) pengantar metode penelitian kualitatif, Terjemahan oleh Arief Rurchan
- Zhang, L. (2014). Intellectual Property Strategy and the Long Tail: Evidence from the Recorded Music Industry. <http://doi.org/10.2139/ssrn.2515581>