

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan klarifikasi dan hasil analisis pada Bab-bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa *The Journey* merupakan karya yang berasal dari pengalaman subjektif komposer. Karya *The Journey* ini memiliki empat bagian yang mana tiap bagiannya memiliki korelasi dengan kehidupan penulis atau pengalaman hidup penulis yang direpresentasikan kedalam tiap-tiap bagian karyanya. *Bagian pertama* disebut *The Beach*, *bagian kedua* disebut *Episode*, *bagian ketiga* disebut *Lullaby*, *bagian keempat* disebut T29D (Tragedi 29 desember). Sebuah orkestrasi dalam bentuk virtual yang diproses melalui program komputer dengan menggunakan musik instrumen elektronik dan pertimbangan bunyi melalui *setting* dinamika dengan menggunakan teknologi *sampling*.

Karya *The Journey* berdurasi 20.06 menit, terdiri atas IV bagian *movement* serta terdiri dari 359 Birama, disajikan dengan format orkestrasi dalam bentuk musik virtual. Instrumen yang digunakan adalah Alat gesek *Strings* (18 violin pertama, 11 violin kedua, 10 viola, 10 cello, 9 double bass, 1 harpa), alat tiup kayu

(3 flute, 1 piccolo, 3 oboe, 1 english horn, 3 klarinet, 1 bass clarinet, 1 basson, 1 contrabasson), alat tiup logam (6 french horn, 4 trumpet, 4 trombon, 1 tuba), dan perkusi (1 timpani, 1 bass drum, 1 snare, 1 perkusi bantu).

Dengan terciptanya karya komposisi yang berjudul *The Journey*, penulis ingin mengajak pendengar dan pembaca untuk dapat merefleksikan teknik dan proses yang ada pada karya ini. Karena refleksi para pembaca dan pendengar merupakan bentuk apresiasi terbesar terhadap karya *The Journey*.

Sampai detik penulisan Tugas Akhir ini, dapat disimpulkan bahwa mesin belum dapat menggantikan fungsi manusia sebagai pemain yang menciptakan musik. Banyak terjadi tanda dinamika yang hilang dalam proses konversi dari Dorico ke Cubase, begitupun sebaliknya.

B. Saran

Adapun saran penulis terhadap apresiator, pembaca dan akademisi, sebagai berikut :

1. Proses penciptaan musik dilakukan secara subjektivitas maka untuk menciptakan karya musik membutuhkan pemahaman yang berada diluar kajian struktur komposisi, terutama cara merealisasikan bunyi.

2. Musik Virtual dapat menjadi proyek realisasi bunyi instrumen yang terdengar seperti realitasnya. Oleh karena itu, komposer dapat bereksperimen dengan teknologi yang disajikan dalam fitur DAW dengan menggunakan VST yang sesuai dengan selera komposer.
3. Teknik *sampling* penting diadakan karena teknologi dalam dunia pengolahan musik sudah menjadi kebutuhan dasar dalam proses realisasi karya musik. Saat ini, industri musik di belahan dunia manapun tidak lepas dari evolusi musik analog dan digital ini. *Mockup* setidaknya sudah dalam bentuk mp3 yang dikerjakan dengan pemakaian DAW.
4. Mengikuti jaman dan perkembangan teknologi *sampling* adalah keharusan. Dengan berkembangnya teknologi yang terus menerus, permasalahan yang sekarang penulis hadapi dalam penulisan notasi secara otomatis dari Cubase ke Dorico yang tidak sempurna, dimana banyak tanda dinamika yang hilang dalam proses konversi, kemungkinan besar dalam beberapa bulan ke depan bukan lagi menjadi masalah. Dalam dunia musik, utamanya bentuk orkestrasi untuk keperluan film khususnya, sebagai pencipta, penulis harus selalu berpacu dengan *sampling*, *plugin* dan lain-lain.

Buku atau pustaka yang secara teoritis dibutuhkan untuk dapat terus berkarya selalu tertinggal selangkah dibanding

perkembangan teknologi sampling yang sangat pesat. Referensi serta forum-forum teknologi penciptaan musik di internet pada akhirnya menjadi acuan pertama dalam penciptaan musik yang berkelanjutan dan memakai teknologi sampling khususnya.



DAFTAR PUSTAKA

- Gorow, Ron. 2009. Second Edition Fourth Printing. *Hearing and Writing Music, Professional Training for Today's Musician*. Studio City, California : September Publishing.
- Hans Zimmer (1 September 2016). Now We Are Free. <https://www.youtube.com/watch?v=2UnKQQPnW50>.
- Hardjana, Suka. 2018. *Estetika Musik, Sebuah Pengantar*. Yogyakarta : Art Music Today.
- Hewitt, Michael. 2009. *Composition for Computer Musician*. USA : Course Technology, Cengage Learning.
- Jones, Catherine Schmidt. 2007. *Understanding Basic Music Theory*. CONNEXIONS.
- Karlin, Fred. Wright, Rayburn. 2004. *On the Track, A Guide to Contemporary Film Scoring*. London : Routledge.
- Lisa Gerrard (12 Desember 2018). Gladiator https://www.youtube.com/watch?v=iH6ofoAJmcY&list=OLAK5uy_mgLXoYsWfOKPNlcX1ZFw7FHcC9SMjtpdw&index=2.
- Mix with the Masters (27 Agustus, 2021). Hans Zimmer's use of computers and samples in orchestral music. <https://soundtrackfest.com/en/micro/video-hans-zimmer-mix-with-the-masters-en/>
- Pejrolo, Andrea and DeRosa, Richard. 2012. *Acoustic and Midi Orchestration for the Contemporary Composer, A Practical Guide to Writing and Sequencing for the Studio Orchestra*. UK: Elsevier.
- Sonnenschein, David. 2001. *Sound Design, The Expressive Power of Music, Voice, and Sound Effects in Cinema*. USA : Michael Wiese Production.

Stein, Leon. 1979. *Structure & Style The Study and Analysis of Musical Forms (Expanded Edition)*. Princeton, New Jersey, USA: Summy-Bichard Music.

The Ambient Score. (1 Oktober 2021) Gladiator - Elysium | Calm Continuous, Mix. <https://www.youtube.com/watch?v=LQA8kCu1xEQ>.

Wikipedia, Dorico4, <https://en.m.wikipedia.org/wiki/Dorico> diakses tgl 15 Agustus 2022, pukul 15.35.

Wikipedia, Gladiator (film), [https://id.m.wikipedia.org/wiki/Gladiator_\(film\)](https://id.m.wikipedia.org/wiki/Gladiator_(film)) diakses pada tgl 9 Agustus 2022, pukul 14.21.

Wikipedia, Hans Zimmer, http://id.m.wikipedia.org/wiki/Hans_Zimmer diakses tgl 05 Agustus 2022, pukul 14.53.

Wikipedia, James Horner, http://id.m.wikipedia.org/wiki/James_Horner diakses tgl 05 Agustus 2022, pukul 14.28.

Wikipedia, James Newton Howard, http://id.m.wikipedia.org/wiki/James_Newton_Howard diakses tgl 05 Agustus 2022, pukul 14.47.

Wikipedia, *Stasiun kerja audio*, http://id.m.wikipedia.org/wiki/stasiun_kerja_audio_digital, diakses tgl 05 Agustus 2022, pukul 07.25

Wikipedia, Steinberg Cubase, https://en.m.wikipedia.org/wiki/steinberg_cubase diakses tgl 15 Agustus 2022, pukul 15.27.

New Score <http://www.youtube.com/watch?v=sA4aFdUPDyA> diakses tgl 28 Desember 2022, pukul 19:56.

Working with MusicXML, https://steinberg.help/cubase_pro_score/v11/en/cubase_nuendo_score/topics/working_with_music_xml/working_with_musicxml_c.html diakses 28 Desember, 17:55