

BAB V

PENUTUP

Bagian ini berisi ringkasan dari hasil dan pembahasan yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya. ringkasan berikut meliputi kesimpulan dari temuan yang telah dijelaskan, kekurangan yang terdapat pada penelitian ini, serta anjuran dalam mengembangkan penelitian tentang proses perancangan dan penciptaan musik latar.

A. Kesimpulan

Penelitian ini telah menjelaskan mengenai proses perancangan musik latar “Short Film Desa Timun: Bola”, kendala yang dihadapi komposer dan sutradara, dan keunggulan yang dimiliki video tersebut. Perancangan musik latar dapat dilakukan menggunakan pendekatan konsep penciptaan karya seperti *design thinking*. Selain itu, jenis-jenis musik yang bervariasi dapat digunakan untuk mengiringi suatu konteks tertentu pada video pembelajaran *storybased*. Melalui pembahasan sebelumnya, penelitian ini menyimpulkan bahwa sebuah video pembelajaran *storybased* perlu dirancang secara sistematis dan terkonsep, termasuk pada elemen audio seperti musik latar. Peran musik latar cukup penting dalam mendukung penceritaan dengan memberikan suasana, nuansa, mempertegas atmosfer, dan mengidentifikasi watak karakter secara lebih jelas. Musik latar memiliki fungsi yang lebih dari sekedar penghias dalam suatu video. Karya-karya video pembelajaran *storybased* yang menggunakan musik latar *non-*

diegetic dapat dinilai lebih unggul dibandingkan video-video yang tidak tepat dalam menggunakan musik latar atau bahkan yang tidak menggunakan musik latar.

B. Saran

Penelitian tentang perancangan musik latar “Short Film Desa Timun: Bola” memberikan panduan praktis bagi komposer dan sutradara yang ingin bekerja sama dalam membuat musik latar untuk video edukasi anak-anak. Pendekatan *design thinking* dapat digunakan untuk merancang dan menciptakan musik latar yang sesuai dengan isi video. Penelitian ini juga dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya di bidang musik untuk mengembangkan proses perancangan musik latar. Namun, penelitian ini memiliki keterbatasan dalam mengukur efektivitas pendekatan *design thinking* pada desain musik latar. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya perlu dilakukan untuk menguji efektivitas konsep tersebut dalam merancang musik latar.

DAFTAR PUSTAKA

- Akram, Nasir, Rauddin, Ayu, S., & Rasdin, S. (2023). *Optimalisasi Media Pembelajaran Video Bantuan Aplikasi Videoscribe Sparkol Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Unismuh*. 4, 4864–4869. <https://doi.org/10.55338/jpkmn.v4i4>
- Anggito, A., & Setiawan, J. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. CV Jejak.
- Apel, W., & Daniel, R. T. (1944). *The Harvard Brief Dictionary of Music*. The Belknap Press of Harvard University Press.
- Ariani, D. R., Neta, F., Pd, S., & Pd, M. T. (2021). Penerapan Teknik Color Grading dan Musik Scoring Pada Tahap Paska Produksi Film Horor “Waktu Terlarang.” In *Journal of Applied Multimedia and Networking (JAMN)* (Vol. 5, Issue 1). <http://jurnal.polibatam.ac.id/index.php/JAMN>
- Creswell, J. W. (2014). *Research Design Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. SAGE Publications, Inc.
- Duncan, D. (2003). *Charms That Soothe: Classical Music and The Narrative Film*. Fordham University Press.
- Dzakiyyah, T. A., Ganda Prawira, N., & Johari, A. (2022). Perancangan Animasi Video Pembelajaran “Membuat Komik” bagi Siswa Kelas VIII SMP. *Scientia Sacra: Jurnal Sains*, 2(3). <http://pijarpemikiran.com/index.php/Scientia>
- Hendriyana, H. (2021). *Metodologi Penelitian Penciptaan Karya Practice-led Research dan Practice-based Research Seni Rupa, Kriya, dan Desain* (P. Christian, Ed.). Penerbit ANDI.
- Hermawan, S., & Amirullah. (2016). *Metode Penelitian Bisnis Pendekatan Kuantitatif & Kualitatif*.
- Hexel, V. (2019). *The Film and Media Creators’ Guide to Music*. Routledge.
- Hidayat, A. R., & Sejati, I. R. H. (2023). Musik “Sparkle”: Konstruksi Karya Grup Musik Radwimps pada Film Animasi Jepang “Kimi No Na Wa.” *Promusika: Jurnal Pengkajian, Penyajian, Dan Penciptaan Musik*, 11(1).
- Kalinak, K. (2010). *Film Music: A Very Short Introduction (Very Short Introductions)*. Oxford University Press.
- Koumi, J. (2006). *Designing Video and Multimedia for Open and Flexible Learning*. Routledge.

- Lubis, S. P. W. (2017). Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XII. *Jurnal DEDIKASI*, 1(2). www.jurnal.abulyatama.ac.id/dedikasiJurnalDEDIKASI
- Miles, M. B., & Huberman, M. (1994). *An expanded Sourcebook Qualitative Data Analysis*. SAGE Publications, Inc.
- Nurdin, N. (2022). Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran terhadap Minat Belajar Siswa pada Materi Mendongeng di Masa Pandemi Covid 19. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 43–52. <https://doi.org/10.37985/murhum.v3i1.75>
- Phetorant, D. (2020). Peran Musik dalam Film Score. *Journal of Music Science*, 3(1).
- Prasetyo, S. L., Azzahra, F., Venezia, L. L., & Prakoso, H. J. (2017). *Buku Panduan Kesenian*. PT Penerbit IPB Press.
- Pressman, A. (2019). *Design Thinking: A Guide To Creative Problem Solving for Everyone*. Routledge.
- Putri, M. S. N., Bezaleel, M., & Prasida, T. A. S. (2023). Perancangan Video Pembelajaran Literasi Numerasi Kelas 1-2 SD Menggunakan Karakter Boneka Tangan. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 4(6), 628–641. <https://doi.org/10.59141/japendi.v4i6.1962>
- Rahma, S., P., Efendi, R., & Aini, N. (n.d.). *Pengembangan Media Video Animasi Terintegrasi Profil Pelajar Pancasila Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV Sekolah Dasar*.
- Rosyid, Moh. Z., Sa'diyah, H., & Septiana, N. (2019). *Ragam Media Pembelajaran*. CV. Literasi Nusantara Abadi.
- Rothbart, P. (2013). *The synergy of film and music : sight and sound in five Hollywood films*. Scarecrow Press.
- Rozak, A., & Pratama, H. N. (2021). Fungsi Musik pada Film Tenggelamnya Kapal Van Der Wijck (The Function of Music in the Sinking of the Van Der Wijck Ship) A RTICLE I NFORMATION. *Musica Journal of Music* , 1. <https://journal.isi-padangpanjang.ac.id/index.php/MSC>
- Schmidt-Jones, C., & Jones, R. (2005). *Introduction to Music Theory*. Creative Commons Attribution License. <http://cnx.org/content/col10208/1.5>
- Sevtiana, A., Saputra, G. T., & Wisata, D. (2019). *Perancangan Video Animasi Edukatif Perubahan Energi Pada Siswa Kelas Tiga Sekolah Dasar* (Vol. 9, Issue 2).

- Sidiq, U., & Choiri, Moh. M. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif Di Bidang Pendidikan* (A. Mujahidin, Ed.). CV. Nata Karya.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi (Mixed Methods)* (Sutopo, Ed.). Alfabeta, cv.
- Sumadewa, I. N. Y., & Hasbullah. (2021). Transformasi Pada Corak Kain Songket Sasak Lombok Sebagai Tipografi Identitas. *Jurnal Ekspresi Seni: Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Karya Seni*. <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0>
- Supiarza, H. (2022). Fungsi Musik di Dalam Film: Pertemuan Seni Visual dan Aural. *Cinematology: Journal Anthology of Film and Television Studies*, 2(1).
- Suryanto, & Deli. (2023). Analisis Dan Pengembangan Musik Latar Belakang Film Drama Pendek Menggunakan Metodologi 4D. *Journal of Information Technology and Computer Science (INTECOMS)*, 6(1).
- Susanto, H., Pramudiningtyas, R., & Muri, M. (2014). Optimalisasi Perancangan Video Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Web. In *bahasa & sastra* (Vol. 14, Issue 2).
- Tonks, P. (2001). *Film Music*. Pocket Essentials.
- Valentino, A. (2023). Perancangan Desain Website Sebagai Media Informasi Wisata & Budaya. *Ikonik: Jurnal Seni Dan Desain*, 5, 15–19.
- Wierzbicki, J. (2009). *Film Music: A History*. Routledge.
- Yuliati, Y., Munajat, A., & Elnawati. (2022). Meningkatkan Konsentrasi Anak Usia Dini Melalui Media Video Pembelajaran. *Indonesian Journal of Instructional Technology*, 3. <http://journal.kurasinstitute.com/index.php/ijit>
- Yusuf, A. M. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*. KENCANA.
- Yuwono, A., & Indrajit, R. E. (2020). *Pengantar Konsep Dasar Design Thinking: What, Why, Where, When, Who, and How*. Penerbit ANDI.