

## **BAB IV PENUTUP**

### **A. Kesimpulan**

Lagu *A True Friend* termasuk kedalam kategori *theme song* yang diciptakan berdasarkan sebuah *chapter* dalam komik *H2O:Reborn*. Kesimpulan dari pembahasan Proses Komposisi *Theme Song* “*A True Friend*” Berdasarkan Komik *H2O:Reborn An Epic Trilogy Phase 0.2 Chapter Ke-11* Karya Sweta Kartika adalah sebagai berikut :

1. Lagu *A True Friend* yang dibuat berdasarkan komik *H2O:Reborn An Epic Trilogy* membutuhkan diskusi untuk menemukan karakter bunyi yang sesuai dan percobaan. Membuat sampel musik kemudian mendiskusikannya kembali adalah sebuah percobaan untuk memastikan ilustrasi musik dan karakter tokoh dalam komik *H2O:Reborn* sudah dirasa tepat oleh Sweta Kartika dan komposer. Menemukan karakter bunyi ini mengacu pada kedua tokoh utama di *chapter* ke-11, yaitu Sita dan Ravana.
2. *Theme song A True Friend* yang dibuat berdasarkan *storyboard*, berisi poin-poin cerita. Poin-poin cerita tersebut dijabarkan dalam bentuk sketsa musik terlebih dahulu, yaitu :
  - Pemilihan instrumentasi yang akan dipakai dalam menciptakan *theme song A True Friend*.
  - Membuat garis besar bentuk keseluruhan musik.
  - Merancang melodi pokok, tema lagu atau *theme song*.
  - Menyusun progresi akor yang akan dikembangkan kedalam bentuk orkestrasi.

## B. Saran

Dalam penelitian ini penulis mengalami beberapa kendala antara lain kendala dalam pengumpulan referensi mengenai komik-komik sebelumnya yang pernah menggunakan musik sebagai *background* ceritanya. Kemudian detil proses penyusunan karakter bunyi banyak yang luput karena proses penyusunan itu sendiri membutuhkan fokus. Perlu penyaringan dan evaluasi terhadap data yang telah diolah, dan pembuatan *log book* menjadi penting untuk menyusun *schedule* / *timeline* yang lebih spesifik.

Hasil dari penelitian ini masih mempunyai kemungkinan penilaian yang subjektif. Hal tersebut diantisipasi dengan membuat kuisisioner / menggali respon pembaca dan wawancara secara mendalam dengan beberapa komposer yang berpengalaman. Data-data respon pembaca dan wawancara menjadi masukan agar penelitian dengan tema sejenis dapat dilakukan dengan lebih baik di masa yang akan datang.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adler, Samuel. 1989. *The Study of Orchestration*. W.W. Norton & Company, Inc.
- Bonneff, Marcel, 2008. *Komik Indonesia*. Kepustakaan Populer Gramedia, Jakarta.
- Denzin, K.Norman. 2009. *Handbook of Qualitative Research*. Pustaka Pelajar, Yogyakarta.
- Djohan. 2009. *Psikologi musik*, Yogyakarta: Best Publisher
- Guntur. 2016. *Metode Penelitian Artistik*. ISI Press, Surakarta.
- Graf, Max, (1947). *From Beethoven Tto Shostakovich The Psychology of The Composing Procces*. Philosophical Library, Inc.
- Harland, David and Philips. 2013. Reid Benjamin, *Storyboarding Essential*. Watson-Guptil Publications.
- Kartika, Sweta. 2016. “H2O:Reborn”, Penebit M&C ISBN, Jakarta.
- Kostka, Stefan. 2006. *Materials and Techniques of Twentieth-Century Music*. Pearson Education, Inc.
- Maharsi, Indiria. 2011. *Komik: Dunia Kreatif Tanpa Batas*. KATA BUKU Yogyakarta.
- Narayan, R.K. 2009. *Ramayana Mahabarata*, Bandung: Bentang Pustaka.
- Pratista, Himawan. 2017. *Memahami Film*. Montase Press, Sleman Yogyakarta.
- Purwoko, Agus. 2013. *Gunungan Nilai-Nilai Filsafat Jawa*. Graha Ilmu, Yogyakarta.
- Stein, Leon, (1979). *Structure and Style : Expanded Edition The Study an Analysis of Musical Forms*. Summy Birchard Music.
- Susetya, Wawan. 2008. *Ramayana*, Yogyakarta Narasi.
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung : Angkasa.

### Webtografi

- Cahyono, Yudi Teguh, 2004, Peran Perpustakaan Dalam Membina Kemampuan dan Minat Baca, dalam jurnal Universitas Negeri Malang, (online), (digilib.um.ac.id//index.php/Artikel-Pustakawan/peran-perpustakaan-dalam-membina-kemampuan-dan-minat-baca.html, diakses 20 November 19:30 2018).
- Hu, Cherie, 2016, *Is Music The Comic Books Industry's New Secret Weapon*, dalam artikel pada website *forbes* (online), (<https://www.forbes.com/sites/cheriehu/2016/03/21/is-music-the-comic-book-industrys-new-secret-weapon/#63d8d3d534fa>, diakses pada 29 Januari 2019 17:00).
- Gierlang, 2015, Menelusuri Perkembangan Komik Indonesia dari Masa ke Masa dalam artikel Badan Ekonomi Kreatif (BEKRAF), (online), (<http://indonesiakreatif.bekraf.go.id/iknews/menelusuri-perkembangan-komik-indonesia-masa-ke-masa/>, diakses pada 29 Januari 2019 19:00)
- Imanda, Tito, 2002, Komik Indonesia itu Maju: Tantangan Komikus *Underground* Indonesia, dalam jurnal Universitas Indonesia, (online), (<http://journal.ui.ac.id/index.php/jai/article/download/3444/2725.html>, diakses 08 November 10:41 2018).
- Soedarso, Nick, 2015, Komik: Karya Sutra Bergambar, dalam Jurnal Binus University(online),([journal.binus.ac.id/index.php/Humaniora/article/view/3378](http://journal.binus.ac.id/index.php/Humaniora/article/view/3378) , diakses pada 28 October 2018 16:00).
- Sitepu, Bintang. 2010. Buku dan Perkembangannya. (<https://bintangsitepu.wordpress.com/2010/10/12/penyusunan-buku-pelajaran/>, diakses pada 20 November 19.30 2018).