

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang peneliti laksanakan dapat disimpulkan bahwa konsep pertunjukan Mahadewa ini menggabungkan permainan langsung (*live*) dengan *playback* yang dimainkan melalui *DAW* khususnya pada lagu “Cinta Itu Buta”. Penggabungan antara permainan langsung (*live*) dengan *playback* ini merupakan tuntutan kualitas, baik secara kompositoris maupun *audio* dalam melakukan pertunjukan/konser. Dalam hal kompositoris, aransemen dari lagu “Cinta Itu Buta” dapat dibawakan persis seperti pada CD yang telah dipublikasikan, misalnya: terdapat suara instrumen *drum machine* dan *strings* meskipun tidak dimainkan secara langsung. Kemudian kualitas *audio* juga lebih terjaga karena instrumen pada *playback* telah melalui proses rekaman dan mixing. Di samping itu dengan adanya sistem *playback* ini, seorang komposer dapat lebih leluasa dalam berkreasi karena tidak perlu lagi memperhitungkan efisiensi instrumen dan pemainnya ketika menggelar konser.

Ada beberapa perangkat yang digunakan untuk menjalankan sistem *playback*, seperti: laptop beserta *DAW*, *audio interface/converter*, *multi DI*, dan mixer. Untuk memiliki perangkat yang digunakan sebagai pemutar *playback* tentu membutuhkan rogoh kocek yang cukup besar. Namun jika dibandingkan dengan membayar pemain tambahan untuk memainkan instrumen yang terdapat pada *playback* tersebut, seperti: *string* (violin, viola, dan cello), *drum machine*, *synthesizer*, dan *backing vocal* mungkin hal ini lebih mahal. Selain itu penggunaan perangkat dapat digunakan berulang-ulang, namun pemain tambahan harus dibayar setiap kali konser. Di samping itu, untuk mendatangkan pemain tambahan memerlukan panggung yang cukup besar untuk kenyamanan dalam pagelaran. Selanjutnya jika dibandingkan antara perangkat analog seperti *ADAT*

Firkan Friadi, 2014

**PROSEDUR TEKNIS PENGGUNAAN DAW UNTUK LAGU “CINTA ITU BUTA” OLEH GRUP MAHADEWA**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

dengan perangkat *playback* melalui *DAW*, perangkat melalui *DAW* ini lebih ringan dan lebih mudah dibawa bahkan kualitas suara yang dihasilkan pun sama saja. Jadi, intinya penggunaan *playback* melalui *DAW* ini lebih efisien.

Kemudian penggunaan *playback* melalui sistem *DAW 8 channel out* dalam pertunjukan, panitia harus memenuhi permintaan (*riders*) dari grup Mahadewa untuk menyiapkan 8 *channel* khusus untuk *playback*. Namun jika menggunakan sistem 3 *channel out* hanya membutuhkan 3 *channel* saja.

Selanjutnya dalam menggunakan *playback*, tempo yang dimainkan oleh pemain *live* harus sesuai dengan tempo yang terdapat pada *playback* tersebut. Karena jika tidak sesuai, aransemen pun akan menjadi kacau dan tidak beraturan. Dan jika itu terjadi, hal yang harus dilakukan adalah mematikan *playback* dan resikonya bermain tanpa *playback* tersebut sehingga aransemen menjadi tidak utuh lagi. Disamping itu hal tersebut juga dapat mempengaruhi mental para personil sehingga dapat menimbulkan kurangnya percaya diri.

## **B. Saran**

Berdasarkan penelitian yang peneliti jalani, ada beberapa saran yang harus dikemukakan sebagai sumbangan pemikiran. Harapan peneliti, dengan saran ini dapat menjadi bahan pertimbangan untuk meningkatkan mutu mengenai pengetahuan terhadap musik digital khususnya pada jurusan Pendidikan Seni Musik UPI. Adapun saran-saran yang akan peneliti sampaikan yaitu sebagai berikut.

1. Mendisain kurikulum mengenai musik digital karena pada masa kini musik digital sangat berguna dan diperlukan bagi para praktisi seni dalam berkarya.
2. Bisa memperbanyak seminar mengenai musik digital guna membah wawasan khususnya bagi para mahasiswa.
3. Dapat menjadikan *Digital Audio Workstation* sebagai media dalam berkreasi dan sebagai media pembelajaran.