Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

Team project ©2017
Dony Pratidana S. Hum | Bima Agus Setyawan S. IIP

BAB V

KESIMPULAN & SARAN

5.1 Kesimpulan

Industri musik dan kreatif di Indonesia memiliki potensi yang sangat tinggi, dilihat dari bagaimana pelaku-pelaku industri tersebut giat dalam melakukan sesuatu yang baru. Salah satu kegiatan untuk meningkatkan industri tersebut adalah dilakukannya penghargaan kepada setiap pelaku-pelaku industri yang ada didalamnya dan telah berkontribusi dengan sangat baik. Penghargaan-penghargaan tersebut dapat memacu setiap pelaku industri yang terlibat didalamnya untuk menghasilkan karya-karya yang baru tiap tahunnya. Anugerah Musik Indonesia sebagai perantara didalam industri tersebut berjuang untuk menghadirkan dan menampilkan karya-karya terbaik dari antara yang terbaik setiap tahun, oleh, dari, dan untuk industri itu sendiri. Salah satu contoh terbuktinya sebuah karya terbaik adalah album musik "*Forbidden Knowledge*" yang dibuat oleh Eross Candra dalam kemenangannya dalam kategori "Perancang Grafis Terbaik" tahun 2017. Untuk dapat memenangkan penghargaan dalam kategori ini dibutuhkan dua industri yang berbeda namun saling bersinergi satu sama lain.

Penelitian ini menghasilkan pengetahuan yang ditujukan bagi pihak-pihak yang terkait secara langsung maupun tidak langsung pada industri musik dan kreatif Indonesia untuk menjadi referensi dalam mengetahui elemen-elemen desain dan teknik desain grafis dalam pembuatan sebuah album musik yang terbaik. Penulis

Analisis Visual Album..., Natanael Abednego Parulian Sitorus, FSD UMN, 2018

pada akhirnya juga memiliki harapan lainnya terkait dengan penelitian dan analisis visual ini adalah:

1. Sebagai modal pengetahuan bagi pihak-pihak yang sedang atau dalam tahap penelitian sebuah analisa visual dengan disiplin ilmu desain grafis. Khususnya dalam menganalisa sebuah obyek penelitian yang berkaitan dengan industri musik di Indonesia.
2. Semoga industri musik dan kreatif di Indonesia tetap terus bergandengan tangan melanjutkan sejarah yang tidak pernah berhenti ini.

5.2 Saran

Penelitian ini telah selesai, namun penulis sadari, bahwa penelitian ini masih memiliki banyak kekurangan. Penulis berharap bahwa penelitian ini dapat berfungsi dalam membantu para peneliti selanjutnya yang ingin melengkapi. Bagi mahasiswa program studi Desain Grafis yang tertarik dalam mengambil topik serupa yaitu visual analisis maupun yang secara khusus dalam kaitannya pada industri musik dan kreatif di Indonesia, terdapat beberapa hal yang dapat dipersiapkan dan dilakukan, antara lain:

1. Memastikan obyek penelitian dengan hati-hati dan spesifik. Khususnya dalam melakukan analisa terhadap obyek yang berhubungan dengan musik diperlukan rasa kesukaan terlebih dahulu dengan hal tersebut. Penelitian yang karena dipaksakan akan membuat penelitian tersebut tidak maksimal pada akhirnya, pilihlah topik penelitian dari rasa kesukaan.

Analisis Visual Album..., Natanael Abednego Parulian Sitorus, FSD UMN, 2018

2. Dalam perancangan sebuah album musik penulis temukan tidak bisa hanya sekedar selesai dalam visual, diperlukan konsep yang matang dan keahlian sang desainer dalam esekusinya.
3. Anugerah Musik Indonesia mengadakan acara penghargaan setiap tahunnya, tentunya akan ada karya-karya grafis baru yang akan menjadi pemenang dalam kategori "Perancang Grafis Terbaik".

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA