

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1. Kesimpulan**

Perancangan buku mengenai musik *noise* di Indonesia dilatarbelakangi dengan adanya sekian banyak masalah yang masih sangat kental di skena musik *noise* Indonesia, salah satunya adalah mengenai salah persepsi mengenai musik ini. Menus (2017) mengatakan bahwa, beberapa dari penggiat dari musik *noise* di Indonesia masih belum paham mengenai pemahaman secara dasar dan historis dari musik *noise*. Hal ini disebabkan arsip, dokumentasi, hingga informasi dari musik *noise* masih ada yang belum ditemukan, lalu ada beberapa data yang masih belum valid bahkan tercecer.

Kekurangan informasi, baik dari media digital hingga pustaka mengenai musik *noise* di Indonesia menjadi masalah utama dari topik yang telah penulis teliti. Dalam wawancara yang dilakukan kepada Adythia Utama (2020) ia mengatakan bahwa buku mengenai musik *noise* sebelumnya sudah ada, tetapi pembahasannya belum spesifik di Indonesia, melainkan hanya membahas satu skena musik *noise* di Indonesia dan skena musik *noise* luar negeri.

Berdasarkan hasil wawancara kepada David Tarigan (2020) salah satu *founder* dari lembaga pengarsipan musik di Indonesia yaitu Irama Nusantara, ia mengatakan bilamana musik *noise* tidak ada sumber informasi yang valid dan pengetahuan musik *noise*, maka penggiat *noise*, penikmat, dan masyarakat umum bisa kehilangan esensi dan eksistensi dari musik *noise* ini.

Penulis merancang buku ini berdasarkan hasil penelitian yang penulis teliti sebelumnya. Proses dari perancangan ini melingkupi proses penulis dalam riset, literasi, dan menentukan konsep untuk perancangan buku. Sebelum merancang buku, penulis melakukan pengumpulan data. Setelah data sudah dikumpulkan oleh penulis, maka pada tahap analisis penulis melakukan pemilihan data dan di sederhanakan lagi sehingga sebuah informasi yang sudah didapat, dapat di komunikasikan kepada audiens dengan baik. Setelah melakukan tahap analisis, penulis melakukan tahapan konsep, penulis mulai mencari *big idea* untuk mengetahui seluruh rangkaian dari perancangan buku ini. *Big idea* dapat dibentuk dalam tahap *brainstorming* dan *mind mapping*.

Perancangan buku tentang musik *noise* di Indonesia sebagai media utama adalah sebuah solusi yang tepat untuk permasalahan yang telah penulis teliti. Dengan adanya perancangan buku ini, masyarakat Indonesia khususnya pelaku musik *noise* dapat mempertahankan etos kerja D.I.Y di kehidupan bermasyarakat, karena dalam perancangan ini penulis melibatkan dan memposisikan praktek kerja D.I.Y sebagai acuan dasar dalam berkarya, mengaplikasikannya pada buku, dan memberikan pengalaman baru dalam membaca. Dengan adanya perancangan buku ini, diharapkan masyarakat Indonesia khususnya penggiat dan penikmat musik *noise* dapat menambah wawasan mengenai musik *noise* di Indonesia, karena dengan adanya media ini dapat membantu menjadi salah satu media arsip musik di Indonesia.

## 5.2. Saran

Indonesia memiliki beragam jenis musik serta budayanya masing-masing. Musik *noise* di Indonesia merupakan sebuah gebrakan baru di industri musik Indonesia. Seiring berjalannya waktu, musik *noise* banyak diminati oleh beberapa anak muda hingga generasi diatas mereka. Di skena musik *noise*, dinilai sangat erat dengan budaya masyarakat Indonesia, yaitu etos kerja *do it yourself*. Etos kerja ini pun dinilai bisa memberikan efek positif seperti mengasah pola pikir kreatif dan bisa menjadi individualis yang mampu *problem solver* dengan baik. Penulis menyarankan untuk komunitas musik *noise* di Indonesia untuk tetap mempertahankan etos kerja D.I.Y, karena hal ini merupakan daya jual dan bisa memberikan stigma positif mengenai musik ini.

Sebagai seorang desainer grafis dan penikmat musik, kontribusi seorang individu tidak harus menjadi seorang musisi, melainkan merancang arsip pustaka musik dapat membantu dalam perkembangan dunia permusikan di Indonesia, dari segi pengetahuan maupun dari pelaku-pelaku musik itu sendiri. Dalam perancangan buku ini, penulis menyarankan peneliti selanjutnya untuk meneliti menggunakan metode kuesioner, sehingga penelitian mengenai musik *noise* memiliki data kuantitatif dan bisa memperkuat sekaligus memberikan validasi mengenai perancangan yang akan dirancang selanjutnya. Selanjutnya, dengan adanya penelitian ini, bisa menjadi referensi untuk peneliti selanjutnya dalam bidang desain grafis khususnya dalam perancangan buku, dan penulis memberi saran bahwa penelitian ini bisa menjadi referensi untuk perancangan aplikasi dengan format audio visual. Untuk konten, penulis juga menyarankan memiliki isi

mengenai perjalanan dari awal mula musik *noise* di Indonesia hingga masa kini, sehingga pembaca bisa merasakan dan memberikan pengetahuan mengenai musik *noise* dengan baik.