

oleh Ament (2009). *Scene* yang ditunjukkan oleh gambar 6 memiliki pola bermain *legato* untuk memberi kesan bahwa karakter sudah tidak melangkah lagi atau sudah sampai di tujuan.



Gambar 6. *Scene* 14: *shot-shot* karakter tersenyum
(dokumen pribadi penulis)

Untuk *contrabass*, penulis mendesain dengan pola yang berbeda. Penulis mendesain *contrabass* untuk dimainkan dengan cara dipetik. Kesan melangkah yang dihasilkan oleh alat musik lain di grup *strings* menjadi semakin jelas dengan *contrabass* yang dimainkan secara *pizzicato*.

5. KESIMPULAN

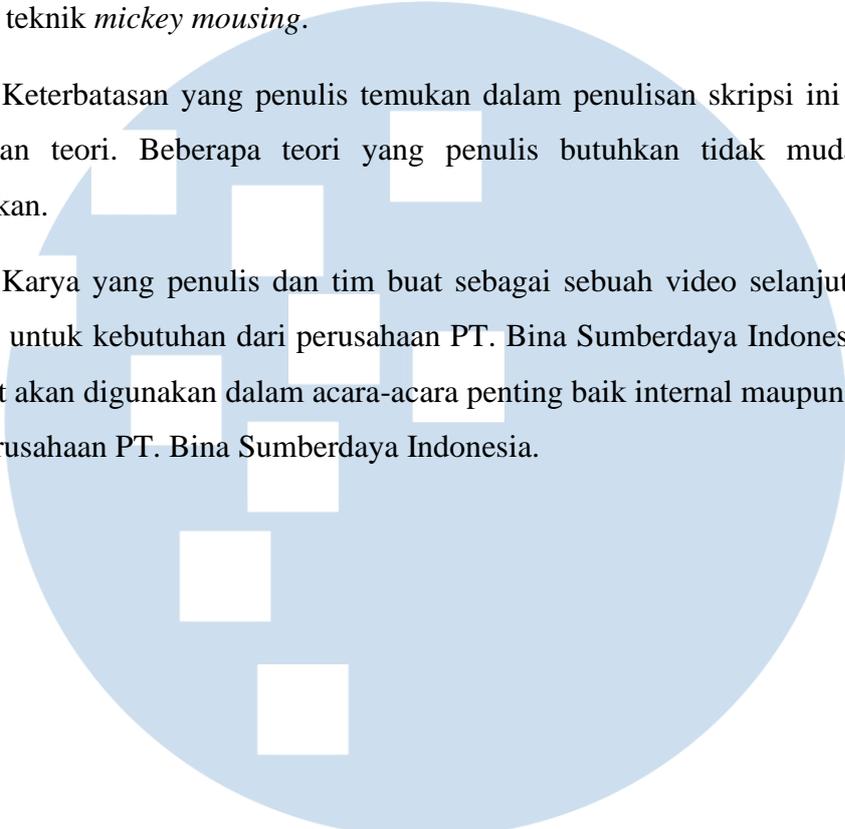
Melalui penulisan skripsi ini, penulis menyimpulkan bahwa teori yang sudah dicari berhasil diimplementasikan ke karya yang penulis buat. *Background music* yang menjadi karya dan pembahasan dari skripsi ini berpengaruh terhadap *mood* yang ingin disampaikan dalam video *company profile* PT. Bina Sumberdaya Indonesia. Instrumen yang penulis pilih menjadi kunci penting dari keberhasilan karya yang penulis buat dalam skripsi ini.

Hasil analisis penulis mengenai setiap alat musik yang digunakan dalam musik memiliki fungsi naratif masing-masing. Alat musik *woodwind* menggambarkan keluasan yang berasal dari karakter luas aerophone. Alat musik piano menggunakan akor mayor untuk menggambarkan pengharapan. Alat musik

perkusi berperan sebagai transisi. Alat musik *strings* menyampaikan kesan naratif dengan teknik *mickey mousing*.

Keterbatasan yang penulis temukan dalam penulisan skripsi ini ada pada pencarian teori. Beberapa teori yang penulis butuhkan tidak mudah untuk ditemukan.

Karya yang penulis dan tim buat sebagai sebuah video selanjutnya akan dipakai untuk kebutuhan dari perusahaan PT. Bina Sumberdaya Indonesia. Video tersebut akan digunakan dalam acara-acara penting baik internal maupun eksternal dari perusahaan PT. Bina Sumberdaya Indonesia.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA