



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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.

BAB V

KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

Setelah melalui seluruh tahapan dari awal hingga akhir terhadap tiap-tiap *sound effect* dari tahapan *sound spotting* sampai dengan tahapan *editing*, penulis mendapatkan beberapa kesimpulan terhadap rumusan permasalahan yang ada. Yang pertama, dalam tahapan *sound spotting*, penulis menyimpulkan bahwa unsur komedi dapat diciptakan dengan menggunakan penempatan tatanan suara yang tepat. Penulis menyadari bahwa penempatan *sound effect* dan musik yang sesuai dapat menjadi faktor pendukung dalam menciptakan komedi. Yang kedua, penulis juga bahwa *sound designer* harus merancang penempatan *sound effect* bersamaan dengan tim visual. Dengan adanya perancangan yang matang, tentunya akan mempermudah *sound designer* untuk menjadikan tatanan suara sebagai faktor pendukung terhadap komedi.

Berikutnya pada tahapan *editing*, penulis menyimpulkan bahwa *sound designer* harus memperhatikan besar-kecilnya volume dari *sound effect* apabila *sound effect* tersebut digunakan sebagai sebuah unsur komedi. Hal ini dikarenakan besar-kecilnya volume dari *sound effect* sangat mempengaruhi *sound effect* tersebut untuk menjadi sebuah unsur komedi. Apabila *sound effect* tersebut terlalu kecil di tempat yang tidak sesuai, maka unsur komedi tersebut tidak akan tersampaikan. Sebaliknya, apabila *sound effect* tersebut terlalu besar dan tidak pada penempatan

yang sesuai, maka *sound effect* tersebut akan memberikan efek berlebihan dan mengganggu.

Oleh karena beberapa kesimpulan yang penulis temui pada beberapa tahapan yang telah dilalui, penulis memiliki sebuah kesimpulan besar bahwa dalam merancang sebuah unsur komedi, *sound designer* haruslah bekerja sama dengan tim visual sejak tahapan *pre-production*. Kerja sama ini dibutuhkan agar unsur komedi yang ingin dibangun dengan menggunakan tatanan suara dapat saling berkesinambungan dengan unsur komedi yang dibawakan melalui visual. Di samping itu, *sound designer* juga harus memperhatikan detail-detail teknis yang mempengaruhi *sound effect* tersebut, seperti durasi, volume, dan juga penempatan. Detail-detail tersebut perlu diperhatikan untuk menjadikan tatanan *sound effect* tersebut menjadi lebih maksimal.

5.2 Saran

Penulis menyadari adanya kekurangan-kekurangan yang penulis alami selama proses penulisan dan juga pengerjaan karya ini. Salah satunya adalah sumber yang tidak mendukung dan juga keterbatasan fasilitas yang ada. Keterbatasan sumber yang penulis maksud adalah kurangnya buku fisik yang berada di perpustakaan Universitas Multimedia Nusantara mengenai topik pembahasan yang penulis angkat, sehingga penulis harus mencari buku-buku tersebut di tempat lain. Sedangkan, keterbatasan fasilitas membuat penulis kesulitan untuk menciptakan *sound effect* yang sesuai dengan memiliki kualitas yang baik.

Dengan adanya kekurangan-kekurangan tersebut, penulis memberikan saran agar universitas dapat menambahkan fasilitas dan juga sumber yang disediakan kepada mahasiswa. Selain itu, penulis juga memberikan saran kepada para *filmmaker* terkhususnya *sound designer* untuk melakukan perancangan mendetail mengenai tatanan suara yang digunakan. Perancangan mendetail ini tentunya meliputi penempatan, durasi, dan volume dari *sound effect* tersebut. Penulis juga memberi saran agar *sound designer* sudah menentukan terlebih dahulu *sound effect* yang digunakan agar mempermudah proses pembuatan. Apabila *sound designer* sudah menentukan terlebih dahulu mengenai *sound effect* tersebut, maka tentunya akan mempermudah proses post-produksi nantinya.

Di samping itu, penulis juga memberikan saran kepada para *sound designer* untuk menguasai dan memiliki *plug-in* tambahan aplikasi penyuntingan suara. Penguasaan yang cukup terhadap aplikasi akan mempermudah *sound designer* untuk melakukan proses *editing* dengan cepat. Dan apabila *sound designer* memiliki beragam *plug-in*, maka proses pengerjaan *editing* akan lebih mudah. Hal ini dikarenakan *sound designer* tidak perlu melakukan β suara secara manual.

U M N
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A