



### **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

### PENUTUP

#### 6.1. Kesimpulan

Dari pengerjaan dan penulisan Tugas Akhir ini, dapat disimpulkan bahwa dalam pembuatan video iklan, suara menjadi hal terpenting. Suara dapat dengan mudah membuat penonton mengetahui apa yang terjadi tanpa melihat visual. Suara juga dapat membuat penonton dengan mudah mengenali sesuatu. Suara dalam iklan Bandar Djakarta Ancol menggunakan konsep *hyperrealism*.

Menerapkan konsep *hyperrealism*, dapat menghasilkan suara menjadi lebih besar dan menggema. Hal ini memberi dampak yang besar terhadap minat penonton untuk membeli makanan di restoran Bandar Djakarta. Makanan tersebut dapat terlihat dan terdengar segar, berkualitas, gurih, enak. Untuk mewujudkan hal tersebut, penulis menggunakan teknik *foley* yang kemudian diedit dan di-*mixing* menggunakan *software* Studio One. Setelah mengalami proses panjang dari *pre-production* sampai *post-production*, hasil yang dihasilkan membuat penulis puas. Hal ini dikarenakan, penulis berhasil menggambarkan suara yang sesuai dengan konsep. Tidak hanya itu, klien pun merasa puas dengan hasilnya, terutama pada kualitas suara.

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

## 6.2. Saran

Berikut saran yang dapat penulis berikan untuk pembaca yang ingin menjadi *sound designer* dalam karya tugas akhirnya:

1. Ketika ingin menggunakan *foley* terhadap video yang akan dibuat, lebih baik jika melakukan *breakdown* terhadap *script* yang sudah ada terlebih dahulu sebelum syuting. Kemudian tulislah perkiraan suara yang akan ada dalam video dan mulai membuat *sound list* berdasarkan *script breakdown* yang sudah dibuat oleh *scriptwriter*. Hal tersebut dapat mempermudah pekerjaan sebagai *sound designer* dalam mendata dan merekam suara yang ingin didapatkan.
2. Merekam suara *ambience* maupun *soundscape* setelah selesai syuting ataupun sebelum syuting di lokasi yang digunakan sangatlah bermanfaat. Suara tersebut dapat digunakan untuk mengisi kekosongan yang ada saat mengedit suara dalam sebuah film.
3. Selalu merekam suara dengan baik saat proses syuting berlangsung juga dapat membantu untuk pengaturan dan penataan suara yang lebih mudah.
4. Memahami keinginan *client* dan menyamakan visual yang ada, serta dapat menggambarkan apa saja yang mereka inginkan melalui suara, bisa membuat *sound designer* dapat lebih mudah menentukan konsep yang akan digunakan dalam video yang akan dibuat.
5. Menentukan alat yang akan digunakan. Mengetahui suara apa saja yang akan direkam melalui konsep yang digunakan. Dengan begitu, *sound designer* dapat menghasilkan hasil yang maksimal.

6. Bagi Universitas Multimedia Nusantara, diharapkan penulisan tugas akhir ini dapat berguna untuk referensi materi pengajaran dosen sekaligus mahasiswa yang akan melakukan tugas akhir.
7. Bagi pihak lain, semoga penulisan ini bisa digunakan sebagai tambahan informasi terhadap materi *sound* yang masih terbilang jarang di Indonesia.
8. Bagi penulis, diharapkan dapat membuat penulisan ini menjadi pembelajaran untuk karya-karya selanjutnya. Kemudian bisa dijadikan referensi dan dapat memahami teori-teori *sound design* dengan baik.

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA