



### **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 DAN SARAN

#### 5.1. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan pada bab-bab sebelumnya, penulis menyimpulkan bahwa ketidaknyamanan dapat timbul dengan adanya beberapa faktor yang salah satunya adalah kebisingan. Kebisingan merupakan suara-suara yang tidak ingin didengar oleh seseorang, maupun suara-suara yang tidak biasa didengar oleh seseorang. Paparan suara yang tidak ingin didengar maupun yang tidak biasa didengar yang berlangsung secara terus-menerus dalam jangka waktu yang cukup lama dapat menimbulkan perasaan tidak nyaman bagi seseorang. Selain itu, terdapat beberapa faktor lain yang menimbulkan ketidaknyamanan seperti *pitch*, tempo, dan gema.

Penulis menyimpulkan bahwa perasaan ketidaknyamanan dapat dibuat dengan memberikan *sound effect* pada video seperti suara ketukan palu, suara detik jarum jam, dan suara notifikasi telepon genggam. Suara ketukan palu yang terdengar secara terus menerus dan memiliki tempo yang semakin cepat akan memberikan kesan kegelisahan pada tokoh utama. Suara detik jarum jam yang konstan dan diberikan gema akan memberikan kesan monoton dan melelahkan. Suara telepon genggam yang terdengar secara terus-menerus dengan tempo yang semakin cepat dan *pitch* yang tinggi akan terdengar menjengkelkan dan memberikan kesan kegelisahan.

Penulis menyimpulkan juga bahwa karya penciptaan yang dibuat oleh penulis telah mencapai sasaran, dan menjawab rumusan masalah yakni, “bagaimana

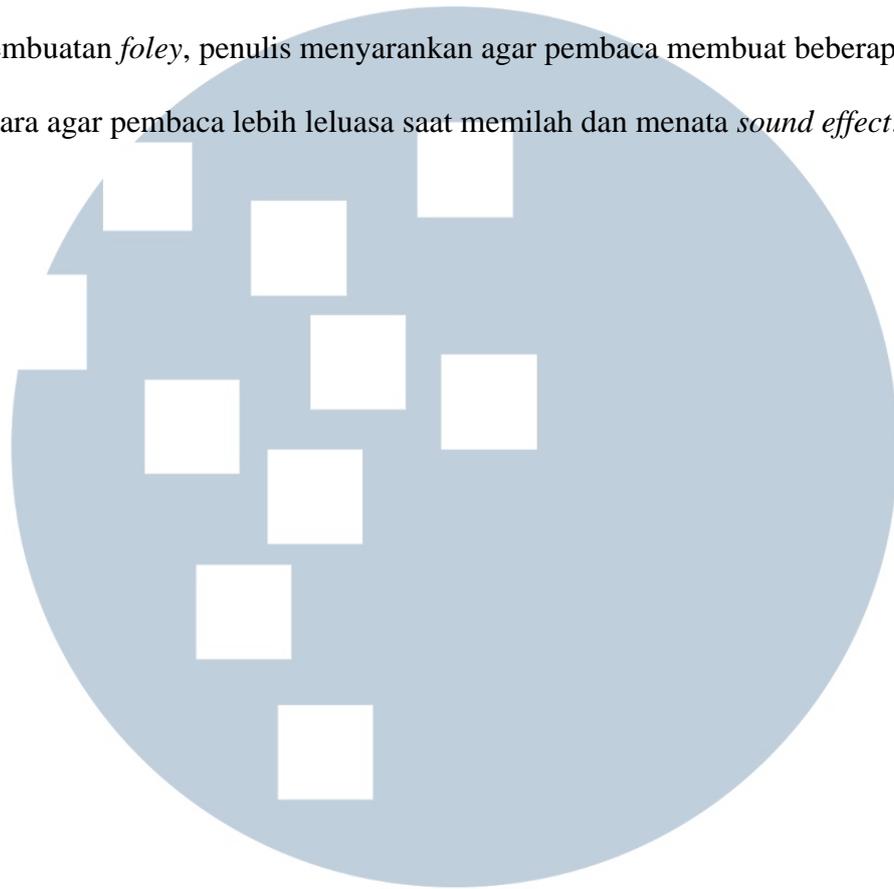
perancangan tata suara dalam menunjukkan ketidaknyamanan pada *TV Commercial Caffe Bene?*”. Penulis telah membuat lokasi pada *scene* satu pada karya penciptaan terasa tidak nyaman, sehingga lokasi pada *scene* dua terasa lebih nyaman untuk belajar. Hal ini dapat diindikasikan dengan kepuasan *client* terhadap karya penciptaan yang dibuat oleh penulis.

## 5.2. Saran

Penulis memberikan saran bagi pembaca yang akan membuat karya dengan topik serupa untuk dapat mencari berbagai jenis suara yang sekiranya dirasa dapat menimbulkan perasaan ketidaknyamanan. Selain dengan menggunakan durasi, tempo, *pitch*, dan gema, pembaca juga dapat menggunakan faktor suara lainnya seperti *loudness* dan *rhythm* untuk menambahkan perasaan ketidaknyamanan. Penulis menyarankan hal ini agar pembaca dapat menciptakan *soundscape* yang memberikan kesan ketidaknyamanan.

Penulis juga menyarankan untuk merekam suara *ambience* dengan durasi sekitar dua hingga tiga menit agar pembaca bisa lebih leluasa dalam menyeleksi suara-suara yang tidak diinginkan yang ikut terekam. Penulis juga menyarankan pembaca untuk menggunakan studio perekaman suara yang kedap suara dan hening pada saat melakukan proses *foley*, agar suara yang dihasilkan terdengar jernih tanpa adanya suara lain yang ikut terekam. Selain itu, penulis juga menyarankan pembaca untuk mencari berbagai jenis alat yang dapat digunakan saat pembuatan *foley* agar proses pembuatan *foley* tidak memakan waktu yang lama. Pada saat proses

pembuatan *foley*, penulis menyarankan agar pembaca membuat beberapa alternatif suara agar pembaca lebih leluasa saat memilah dan menata *sound effect*.



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA