



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, 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

5.1. Kesimpulan

Dari keseluruhan Tugas Akhir yang telah dibuat, dapat disimpulkan bahwa elemen suara dalam film itu sangat penting, terutama dari segi emosinya. Maksud dari film tersebut akan sangat dipermudah penyampaiannya melalui teknik *sound* yang baik. *Sound* akan sangat membantu mempermudah untuk menyampaikan emosi dari tiap babak terutama emosi karakter yang sedang bermain ke penonton terutama lewat elemen *ambience*. Tanpa *ambience* ini, jalannya film akan terasa sepi dan monoton, penonton juga akan dibingungkan dengan emosi sang tokoh. Hal ini diperkuat juga melalui *survey* yang penulis lakukan dari 10 orang yang kesemuanya menyatakan bahwa elemen *sound* sangat penting, dan kesemuanya memberikan pandangan terutama dari segi emosinya. Begitu pula dari segi *sound effect*, tanpanya, maka suatu film tidak memiliki kesan menarik dan tak ubahnya seperti melihat adegan yang berlangsung dalam kegiatan sehari-hari seperti biasa. Sehingga dalam hal ini seorang *Sound Designer* jika tidak mendapatkan banyak referensi baik melalui film yang sudah ada maupun suara riil maka tidak dapat mendapatkan suara yang maksimal. Hal ini berlaku juga untuk *foley* dimana observasi langsung ke lingkungan tempat dimana kegiatan *shooting* berjalan sangat diharuskan supaya tidak ada hal-hal yang tertinggal ketika merekam suara *foley*.

5.2. Saran

Berbicara mengenai mendesain suara, seorang *Sound Designer* haruslah mengerti betul bagaimana mengekspresikan emosi dengan mengkombinasikan berbagai macam suara serta memiliki imajinasi yang memadai untuk menghasilkan suara-suara yang seringkali belum ada dalam dunia nyata. Dalam hal ini, mengambil dari pengalaman yang penulis alami dalam proses pembuatan *sound*, kesimpulan yang penulis dapatkan yaitu referensi dari film-film yang sudah ada, dan juga contoh-contoh video riil dapat dijadikan acuan dalam mendesain *sound*, oleh karena itu, kajian terhadap film-film yang memiliki tema sejenis sangat dibutuhkan untuk memperluas wawasan dalam pembuatan *sound*.

Sebagai seorang *Sound Designer* dari sebuah film, maka diharuskan untuk mengerti materi dari film yang akan dibuat. Untuk itu *Sound Designer* harus banyak berinteraksi dengan Sutradara dan paham betul detail film yang akan dibuat oleh sang Sutradara, mengenai aspek emosi dari alur cerita yang ada, material dari benda-benda yang berhubungan dengan setiap *scene* yang berlangsung, dan lain sebagainya. Hal ini akan sangat mempermudah *Sound Designer* untuk menghasilkan suara yang berkualitas dan benar-benar menyatu dengan film.

Menjadi seorang *Sound Designer* memerlukan kesabaran dan kegigihan khusus. Tidak mudah menghasilkan suara yang terkadang bersifat khayalan dan membuat suatu film menjadi lebih hidup dari segi *sound*, terutama film yang memiliki elemen animasi didalamnya.

Kunci agar dapat berhasil dan menuju akhir yang baik adalah dengan tekun berlatih, mau mengembangkan ide, mau mempelajari segala hal yang baru dan tidak merasa takut menghasilkan kreasi tanpa batas.

