



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

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Kesimpulan dari laporan yang dibuat penulis mengenai *music scoring* yang menimbulkan perasaan *disgust* dalam film pendek “Memoir” adalah musik yang menimbulkan perasaan *disgust* dapat tercapai dengan memainkan musik dengan elemen perasaan takut dan marah. Musik dengan perasaan *disgust* memiliki elemen yang serupa dengan musik yang memiliki perasaan takut, dan marah. Jadi perlu diketahui bahwa musik yang menimbulkan perasaan *disgust* harus memiliki elemen visual yang kuat. Jika musik yang dibuat untuk menimbulkan perasaan *disgust* tidak disertai visual yang kuat, besar kemungkinan penonton akan mempersepsi musik tersebut memiliki perasaan takut atau marah.

Namun perlu diketahui juga, bahwa proses dalam pembuatan karya penulis ini sangat tidaklah mudah. Banyaknya percobaan yang sudah dilakukan penulis tidak sesuai dengan keinginan, ditambah kurangnya pengalaman dalam membuat musik yang terdengar tidak nyaman. Penulis juga harus mempelajari psikologi manusia mengenai emosi *disgust* untuk memahami perasaan *disgust* lebih mendalam yang membuat proses persiapan pembuatan karya ini memakan waktu yang lama. Belum lagi ditambah adanya perubahan *cutting* pada gambar yang sudah di *locked* saat proses pembuatan *scoring* sudah berjalan membuat penulis

harus membuat ulang musik agar sesuai dengan *cutting* gambar yang baru. Tentunya hal ini memakan waktu lagi.

Dalam membuat ataupun memutar musik yang menimbulkan perasaan *disgust* ini diperlukan *speaker* yang dinamis, karena musik *disgust* memiliki suara dengung juga melengking. Suara mendengung berada pada frekuensi rendah, sedangkan suara melengking berada pada frekuensi tinggi.

Namun dalam proses pembuatan musik-musik tersebut, penulis mempelajari banyak hal yang berguna bagi penulis dalam mendalami bidang *music scoring*. Penulis mengakui banyaknya kekurangan dalam karya ini dan merasa bahwa karya ini memiliki potensi untuk bisa digali lebih dalam lagi. Penulis juga berusaha memperbaiki diri dari keterbatasan dan kendala yang ada agar tidak terulang ke depannya sehingga dapat membuat penulis menjadi *music composer* yang lebih baik lagi.

5.2. Saran

Berdasarkan pengalaman yang dialami penulis dalam proses pembuatan film pendek “Memoir”, ada beberapa hal yang penulis ingin sampaikan yang mungkin dapat berguna bagi pembaca.

1. Sebagai *music composer*, coba untuk belajar keluar dari kebiasaan, seperti mencoba membuat musik dengan *genre* yang tidak biasa didengar sehingga dapat menambah pengalaman lebih banyak. Perbedaan elemen musik pada *genre* sangat menarik dan menambah pengetahuan lebih

banyak lagi. Hal tersebut membuat imajinasi yang lebih luas saat menentukan konsep musik yang akan dibuat.

2. Dalam *project* khususnya kelompok, diskusi dengan anggota kelompok sangatlah penting meskipun *jobdesk* terlihat tidak saling berhubungan. Hal ini bertujuan untuk membangun ide dan keserasian pada hasil akhirnya.
3. Menyamakan visi dengan Sutradara sangat penting karena perlu diingat lagi, tanggung jawab seorang *music composer* membuat *music scoring* adalah untuk membangun suasana dan membantu sutradara menyampaikan pesannya kepada penonton dengan akurat.
4. Pengelolaan waktu saat *post-production* sangat penting karena membuat *music scoring* memerlukan waktu yang tidak sebentar.
5. Menyisihkan uang untuk diinvestasikan kepada alat-alat yang mendukung proses pembuatan *music scoring*. Karena dengan alat yang mumpuni, membuahkan hasil yang lebih akurat. Sehingga sangat membantu proses *mixing* menjadi lebih cepat.

UMMN