

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Setelah penulis sebagai *sound designer* melakukan penelitian ini, penulis menyimpulkan bahwa penggambaran *flashback* melalui *sound design* ini dapat dikatakan sesuai ekspektasi. Hal ini didukung dengan kesesuaian hasil *sound design* dengan referensi film yang dikemukakan sebelumnya.

Penulis menemukan beberapa persamaan ciri khas yang terdapat pada *audio* dalam scene *flashback*. Persamaan *audio* yang penulis temukan pada *audio* dalam scene *flashback* adalah antara lain suara yang bergema, *delay* dan cenderung tidak jelas. Penulis menemukan beberapa *plug in* yang dapat dipakai untuk mencapai ciri khas *audio* untuk scene *flashback*. *Plug in* yang penulis temukan adalah Pro EQ dan Analog Delay yang dapat dipakai untuk membuat *audio* bergema dan terdengar tidak jelas.

Penulis berhasil menerapkan konsep yang penulis rancang untuk scene *flashback* yaitu membuat *audio* dalam scene *flashback* bergema dan dibuat seakan – akan berada di dalam kepala Sunari.

5.2. Saran

Berdasarkan proses – proses yang sudah penulis lakukan mulai dari proses perancangan hingga *post* produksi, terdapat beberapa ide dan saran yang penulis ingin bagikan dengan harapan menjadi bermanfaat bagi pembaca, berikut penjabarannya:

1. Sebelum memulai sebaiknya mencari referensi sebanyak mungkin yang sesuai dengan *audio* yang ingin dibuat, untuk memberikan gambaran tentang konsep *audio* dan dapat merancang dengan matang.
2. Mencari tahu dan mempelajari efek dan pengaturan apa saja yang dapat digunakan dalam pembuatan *audio* serta masing – masing kegunaannya. Hal ini penting untuk dapat mengetahui apa saja yang dibutuhkan dalam pembuatan *audio*.
3. Menentukan konsep *audio* yang kuat berdasarkan seluruh hasil riset dan referensi yang sudah dilakukan agar tahapan berikutnya dapat terstruktur.
4. Memastikan segala kebutuhan dalam proses pembuatan *audio* sudah lengkap agar tidak terjadi kendala pada tahapan selanjutnya. Kebutuhan *audio* tersebut meliputi aplikasi pengolahan *audio*, beserta *plug in*.