



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

Dalam pembuatan film fiksi atau animasi, suara dan bunyi merupakan salah satu bagian penting. Suara dan bunyi dapat membantu menjelaskan elemen naratif pada sebuah film. Orang yang merancang sebuah suara film disebut *sound designer*. Dalam merancang suara film, *sound designer* harus dapat memahami cerita dan visi dari sutradara tentang film tersebut. Pada film animasi, *sound effect* sangat diperlukan untuk membantu menjelaskan elemen naratif yang ada. Pembuatan *sound effect* pada film animasi dilakukan pada proses *foley*. Selain proses *foley*, perancangan bunyi *ambience* sangat diperlukan untuk menjelaskan identifikasi lokasi setiap *scene* yang ada.

Film animasi *Sangkar* merupakan film animasi yang menceritakan tentang seorang pria yang harus melawan penyakit PTSD yang dideritanya. Dalam perancangan suara film ini penulis membedakannya menjadi 3 bagian yaitu, dunia mimpi, dunia realita dan halusinasi. Penulis melakukan perbedaan 3 bagian tersebut pada saat proses *mixing* suara. Penulis menggunakan plug-in *reverb* untuk membedakan dunia mimpi dan dunia realita sedangkan untuk penggambaran halusinasi Yohan penulis menggunakan *plug-in delay*.

5.2. Saran

Berdasarkan pengalaman penulis selama pembuatan film pendek animasi *Sangkar*, penulis akan memberikan beberapa saran untuk pembaca yang memiliki keinginan menjadi *sound designer* :

1. Dalam perancangan sebuah suara film, *sound designer* harus bisa memahami cerita dan visi sutradara
2. *Sound effect* menjadi salah satu elemen penting dalam penyampaian naratif sebuah film. Maka dari itu *sound designer* harus bisa merancang *sound effect* yang tepat agar pesan naratif film tersebut tersampaikan dengan baik.
3. Dalam pembuatan *sound effect* proses *foley* harus dilakukan dengan benar, mulai dari tempat sampai peralatan *foley* agar suara yang dihasilkan dari proses *foley* tersebut memiliki kualitas yang baik.
4. Selain *foley*, perancangan bunyi *ambience* juga sangat penting untuk menunjukkan indentifikasi lokasi. Penulis menyarankan agar pembaca melakukan perekaman *ambience* setelah memahami lokasi setiap *scene*. Perekaman bunyi *ambience* dilakukan di beberapa tempat agar memiliki stok yang banyak. Perekaman *ambience* minimal 5 menit dan perekaman *ambience* harus menggunakan recorder yang bagus juga agar kualitas *ambience* terdengar baik.
5. Usahakan file suara dari hasil rekaman proses *foley* dan bunyi *ambience* memiliki kualitas yang baik. Tujuannya adalah pada saat proses *mixing*

sound designer tidak terlalu banyak menggunakan *plug-in* untuk mengoreksi suara kembali.

