



### **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 pertama yang dapat penulis tarik adalah konsep desain suara dalam sebuah film merupakan hal yang sangat penting. Dalam film *Venatus* ini, penulis membuat desain suara dari tiga jenis suara yaitu *ambient* atau *natural sound*, *sound effects* dan *foley*. Ketiga jenis suara ini mewakili konsep desain. *Ambient* digunakan untuk menciptakan *unity* yang ada pada film, *foley* dan *sound effects* digunakan untuk menciptakan ketegangan dan juga informasi melalui prinsip *repetition* dan *emphasis*. Konsep desain suara ini penulis buat dengan tujuan agar penonton dapat menikmati dan memahami jalan cerita dan merasa terlibat secara emosi dalam permainan *game* yang ada di film ini.

Proses yang dilalui penulis menjadi seorang *sound designer* merupakan suatu proses yang cukup panjang dan tidaklah mudah. *Genre* film ini cukup unik, yaitu *action game*, sehingga suara yang dipakaipun menjadi suara yang unik dan tidak biasa digunakan difilm lain. Pada proses pra-produksi, penulis berusaha memahami alur dan cerita film ini lalu *break down* suara apa saja yang harus direkam dan dibuat pada saat proses produksi maupun pasca produksi. Lewat acuan yang penulis buat, kru yang membantu mengetahui apa saja yang mereka butuhkan,

baik alat maupun suara yang akan direkam. Proses pasca produksi merupakan proses yang menentukan eksekusi konsep desain yang sudah dibuat kedalam film. Hasil suara dari produksi lalu diedit sesuai dengan konsep desain semaksimal mungkin lalu disinkronkan dengan gambar dan *visual effects* yang sudah direkam. Pencapaian eksekusi konsep desain pada film ini tidak begitu memuaskan penulis secara pribadi. Hal ini dikarenakan kurangnya pengalaman penulis dan kru tentang dunia suara film dan juga kurang maksimal menggunakan waktu secara efektif dan efisien. Tetapi dengan mengerjakan *project* ini, penulis dapat mempelajari banyak hal yang berkaitan dengan desain suara pada film ini.

## 5.2. Saran

Setelah melakukan dan meneliti proses pembuatan film ini dari awal sampai selesai, saran yang dapat penulis berikan mengenai pengaplikasian desain suara pada film *Venatus* ini adalah :

- 1). Pahamiilah *script* yang ada. *Breakdown* suara secara detail pada tiap *scene* maupun *shot*. Selain itu, bayangkanlah film ini akan menjadi film yang seperti apa dari segi suara. Lalu desainlah suara itu menurut konsep yang didapatkan dan hasil diskusi dengan sutradara dan produser.
- 2). Carilah referensi tentang *genre* yang diangkat oleh film sebanyak mungkin karena lewat referensi itulah dunia *sound*

*design* dapat dipelajari. Hal ini dapat membuat penulis mengerti tahap-tahap apa yang akan dilakukan.

3). Kedetailan, kepekaan dan ketekunan sebagai *sound designer* sangat diperlukan. Pekerjaan ini merupakan pekerjaan yang membutuhkan waktu panjang dan harus digunakan secara efektif dan efisien.

4). Untuk mencari studio rekaman yang baik untuk *foley* dan *sound effects* tidak mudah. Karena itu dibutuhkan usaha ekstra.

