



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

Berdasarkan hasil dari pengerjaan karya desain suara dalam film animasi pendek 3D *Little Kites Story*, dapat disimpulkan menjadi beberapa hal, sebagai berikut.

- Dalam membuat sebuah desain suara terutama untuk film animasi tanpa dialog harus memperhatikan banyak aspek seperti konsep pembangunan suara, aspek psikologi emosi, dan ciri-ciri emosi musikal. Hal ini dikarenakan lagu latar pada film animasi tanpa dialog dapat membantu menyampaikan pesan atau kesan psikologi yang terdapat didalam suatu film.
- Desainer suara harus dapat mengerti emosi-emosi yang terkandung didalam suatu film agar dapat membuat suatu karya suara yang mampu merepresentasikan pesan emosi yang ada didalam film seperti perasaan sedih, senang ataupun yang lainnya.
- Pemilihan nada dan instrumen dapat ditentukan sesuai dengan aspek psikologi yang ingin ditampilkan. Cara memainkan sebuah instrumen musik juga mempengaruhi kesan emosi yang dihasilkan.

5.2 Saran

Berikut beberapa saran yang bermanfaat untuk pembuatan sebuah desain suara didalam film animasi 3D.

- Seorang *sound designer* harus memiliki kepekaan estetika terhadap suara. Hal ini ditujukan karena *sound designer* harus dapat membuat suatu karya suara

yang baik, tidak lari dari target dan sesuai dengan kebutuhan.

- Semakin banyak referensi lagu yang diketahui oleh seorang *sound designer* akan semakin baik, karena untuk membangun suasana emosi tertentu seseorang harus mendengarkan banyak musik ataupun lagu-lagu, sehingga kepekaan seseorang terhadap emosi yang terkandung dalam sebuah lagu menjadi semakin baik.
- Bertanyalah pada anggota kelompok ataupun orang-orang disekitar anda. Musik bersifat subyektif sehingga pandangan tiap orang dapat berbeda, jika banyak yang merasa lagu tersebut belum mencapai emosi yang diinginkan, *sound designer* harus memperbaiki musik tersebut sehingga tercapai emosi yang diharapkan.
- Jangan takut untuk mencoba, eksplorasi lagi keunikan-keunikan suatu instrumen musik serta nada-nada yang dapat menunjukkan emosi tertentu.
- Bagi Universitas, sebaiknya lebih memperhatikan lagi perawatan terhadap alat-alat di studio *sound design*, dan juga mempermudah mahasiswa yang mengambil mata kuliah tugas akhir dalam peminjaman fasilitas kampus.
- Desain suara sangat membantu mengisi suatu film animasi supaya terkesan lebih hidup dan menambah kesan estetika.

UMMN