

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Dalam perancangan *theme song* karakter utama dalam video komersial Alfa Group bisa dikatakan cukup sulit bagi penulis, karena dengan segala keterbatasan yang penulis miliki. Penulis mencoba mengkarakteristikan karakter utama dengan menggunakan pitch tinggi, atau bisa disebut juga dengan frekuensi tinggi. Sesuai dengan hasil pencarian penulis, bahwa pitch tinggi dapat meningkatkan ketegangan dan telinga manusia bereaksi lebih baik terhadap pitch tinggi.

Dengan menggunakan instrumen ukulele yang mempunyai pitch lebih tinggi dibandingkan dengan instrumen lainnya, penulis dapat mengkarakteristikan karakter tersebut karena sesuai dengan *sociological* karakter utama di *project 1* dan *2*. Di mana masa lalu karakter utama ini adalah seorang pengangguran, ketika karakter utama sudah berkembang, musik dengan instrumen ukulele mulai mengiringi karakter tersebut. *Sociological* karakter utama juga berperan mempersempit pemilihan *mood*. *Mood* yang penulis pilih adalah *happiness* karena masa lalu karakter utama yang suram, musik dengan *genre happiness* dapat mengiringi serta menggambarkan karakter utama yang sudah berkembang. Total video komersial yang dikerjakan penulis bertotalkan 4 buah, rata-rata lagu yang penulis buat untuk karakter utama dalam video komersial ini mempunyai *beat* yang cepat.

Penggunaan *beat* yang cepat ini juga bertujuan agar ketika dapat sesuai dengan *mood* yang penulis tentukan, yaitu *happiness* dan *progressive*. Di *project* 1 dan 2, penulis menggunakan instrumen ukulele karena mempunyai nada menyerupai nada sopran, yaitu nada tinggi wanita. Yang berarti bahwa instrumen ukulele mempunyai pitch yang lebih tinggi dibanding dengan instrumen senar lainnya. Penentuan *mood happiness* ini juga didasari oleh *sociological* karakter utama *project* 1 dan 2. Karena masa lalu karakter utama seorang pengangguran, *mood happiness* sangat menggambarkan karakter utama yang sudah bersusah payah untuk berkembang. Ketika karakter utama sudah berkembang musik dengan *mood happiness* mengiringi karakter utama tersebut. Lalu untuk *project* 4, penulis menggunakan instrumen *grand piano*, karena instrumen ini lebih mempunyai *reverb* yang lebih baik dibanding instrumen lainnya.

5.2. Saran

Dalam film pendek sekalipun, karakter sangat berperan untuk menjalankan sebuah cerita, *theme song* yang mengiringi karakter utama juga berperan penting sebagai sarana agar penonton dapat mengerti karakteristik dari karakter utama yang dibuat. Ketika seorang karakter diciptakan tanpa mempunyai karaktersitik, maka karakter tersebut akan terlihat membosankan. Untuk itu *theme song* di perlukan untuk mendampingi setiap karakter yang telah dibuat.

Untuk mengkarakteristikan karakter yang dibuat, penulis menyarankan para penata suara untuk meneliti karakter yang akan dibuat *theme song*. Contohnya dimulai dari meneliti *3d character* dari seorang karakter, dari hal

tersebut penata suara dapat mempersempit *mood* apa yang ingin digunakan ketika membuat *theme song* seorang karakter.