



### **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

Penulis sebagai *sound designer* dalam film Joshua melalui proses pembuatan *story telling* dan *story supporting* dengan tidak cepat dan mudah. Banyak masalah-masalah yang menghambat. Waktu dan *budget* yang terbatas untuk produksi *sound* membuat hasilnya kurang maksimal. Pengetahuan penulis mengenai *sound design* sendiri terbatas. Penulis baru benar-benar memahami kerja seorang *sound designer* pada saat mengerjakan Tugas Akhir ini.

Dalam proses pembuatan *story telling* dan *story supporting*, penulis mengambil acuan dari buku dan film. Buku-buku yang penulis baca sangat membantu dalam proses pembuatan *story telling*. Penulis semampu mungkin mengikuti tahapan kerja *sound designer* yang ada di buku mulai dari tahap produksi sampai pasca produksi. Sedangkan untuk proses pembuatan *story supporting*, penulis menjadikan film Sherina sebagai acuan.

## 5.2 Saran

Saran yang dapat penulis berikan pada proses pembuatan *story telling* dan *story supporting* dalam film pendek “Joshua” adalah:

1. Baca dan pahami *script* terlebih dahulu. Karena sebagai *sound designer* harus sudah mulai memikirkan konsep suara yang akan ada pada sebuah film saat diberikan *script*.
2. Menentukan *budget* untuk *production sound* sebelum *shooting*.
3. Memilih lokasi atau *shot* yang memudahkan perekaman suara. *Sound designer* juga bisa memilih lokasi dan *shot* yang memungkinkan untuk pengambilan suara.
4. Bila belum mendapatkan hasil suara yang maksimal, katakan pada sutradara untuk melakukan *retake* sampai mendapatkan gambar dan suara yang bagus. Bila tidak mendapatkan suara yang maksimal, akan menyulitkan dalam proses *editing sound*.
5. Sebisa mungkin meminta editor untuk cepat menyelesaikan *picture lock*.  
Seorang *sound designer* akan memiliki waktu yang cukup untuk menghasilkan suara yang maksimal bila editor sudah menyelesaikan *picture lock*.