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.

Team project ©2017
Dony Pratidana S. Hum | Bima Agus Setyawan S. IIP

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Proyek Tugas Akhir ini merupakan proyek yang menurut penulis merupakan proyek film pendek pertama penulis yang penulis anggap berat. Karena dalam mengerjakan proyek film pendek ini penulis benar-benar menerapkan teknik *foley* dan juga merekam lalu membuat *sound effect.* Film pendek *No Kudos* bercerita tentang seorang mantan juara tinju yang mengalami kekalahan di dalam karirnya dan sudah tidak dianggap lagi, dan kembali ke sasana tempat dulu dia berlatih tinju, namun sebagai *cleaning service.* Jejaknya pun diikuti oleh juniornya di sasana tinju tersebut. Cerita pun difokuskan ke dalam adegan persiapan dan pertarungan tinju. Dalam menata suara film ini, penulis mendapatkan berbagai macam media sumber suara yang sebelumnya tidak terpikir oleh penulis. Seperti dalam pertarungan tinju, penulis mendapatkan pengganti suara pukulan ke arah badan petinju dengan hanya menggunakan sarung tangan tinju dan juga sofa. Penemuan yang sebelumnya tidak terpikir oleh penulis. Karena pada awalnya penulis sudah merencanakan untuk menggunakan *sandsack* untuk memanipulasi sumber suara tersebut. Namun dalam seiring berjalannya pengerjaan penataan suara film ini, penulis mendapatkan bahwa suara dari pukulan *sandsack* tidak ideal, karena saat *sandsack* dipukul, ada suara rantai pengikat yang ikut masuk terekam.

Penerapan Teknik..., Videlis Aga, FSD UMN, 2015

Penggunaan teknik *foley* dan *sound effect* dalam proses penataan suara dalam film *No Kudos* sangatlah membantu membuat elemen suara dalam film ini menjadi lebih baik. Penggunaan *library recorded effect* dalam proses penataan suara film ini sangat ideal untuk mendapatkan materi suara yang sulit untuk kita buat sendiri. Dengan tersediannya *library recorded effect,* kita hanya tinggal mengatur dan memodifikasi sedikit materi suara yang ingin diterapkan di dalam film seperti yang telah penulis lakukan dan buktikan sendiri dalam proses penataan film *No Kudos*. Namun, segala sesuatu pasti ada sisi negatifnya. Dalam penerapan *sound effect* melalui *library recorded effect,* Penulis menggunakan materi suara yang sudah ada di dalam *library* saja. Dengan kata lain, bisa jadi materi suara yang Penulis inginkan bisa tidak sesuai di beberapa bagian. Dan tentunya harus Penulis ubah lagi menjadi materi suara yang diinginkan.

Penggunaan teknik *foley* untuk membuat materi suara pukulan tinju dalam proses penataan film *No Kudos* sangat berguna dan sangat membantu untuk lebih mempertegas adegan pertarungan tinju. Dalam proses pembuatan *foley* pukulan tinju dari awal hingga materi tersebut diletakkan ke dalam *software* untuk diolah. penulis menggunakan beberapa cara untuk membuatnya. selain dari teori yang penulis baca melalui sumber literatur buku sebagai acuan. Temuan yang penulis dapatkan akhirnya juga membantu penulis untuk menghasilkan hasil akhir yang penulis inginkan. Namun dalam proses ini menurut penulis juga mempunyai kekurangan dan juga kesulitan. Kekurangan dan kesulitannya adalah Penulis tidak hanya merekam materi suara itu, tetapi kita juga harus memperhatikan gerakan

Penerapan Teknik..., Videlis Aga, FSD UMN, 2015

gambar dalam film dengan gerakan sumber suara yang kita ciptakan agar nampak lebih nyata dan tidak terkihat sangat dibuat-buat.

5.2. Saran

Penerapan *foley* dan *sound effect* dalam sebuah film memang sangat penting untuk membuat sebuah film menjadi baik. Apalagi untuk membantu menyampaikan pesan yang ingin disampaikan dalam sebuah film. Untuk melakukan hal tersebut, seorang *sound designer* harus mempunyai imajinasi yang liar untuk mengetahui apa saja sumber suara yang dapat dimanipulasi untuk dimasukkan ke dalam sebuah film. Melalui pengalaman penulis dalam proses pengerjaan film *No Kudos* ini, pada intinya seorang *sound designer* harus terus banyak mencoba berbagai macam cara untuk menghasilkan materi suara untuk kebutuhan *editing.* Karena untuk menciptakan sebuah materi suara, tidak terbatas dengan hanya satu cara, tetapi bisa dengan berbagai macam cara. Bahkan bisa dengan cara yang tidak terpikirkan sebelumnya. Oleh dari sebab itu, kita harus rajin bereksperimen dengan barang apa saja. Melalui penulisan laporan Tugas Akhir ini, penulis berharap agar pembaca mendapatkan pengetahuan mengenai penerapan *foley* dan *sound effect* ke dalam sebuah film, khususnya film tinju atau film *action* seperti *no kudos.* Sehingga pembaca dapat menjadi *sound designer* yang berhasil dalam menerapkan *foley* dan *sound effect* dalam sebuah film.

Penerapan Teknik..., Videlis Aga, FSD UMN, 2015