



### **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**

Dalam perancangan sebuah *scoring* mendalami suasana pada *scene* dan konsultasi dengan pembuat film sangatlah penting, agar emosi yang mau dicapai sesuai dengan keinginan pembuat film. *Mood* dalam film dapat dibantu oleh *scoring*, *foley* dan *sound fx*.

Sebuah *scoring* dapat menentukan suasana dalam film namun *sound fx* berpengaruh untuk memberikan dampak yang lebih besar dalam adegan tertentu. Tidak semua *scene* dalam film dibutuhkan *scoring*, ada kalanya hening tanpa *scoring*. Penggunaan ritme, akor, dan melodi yang berbeda dapat menimbulkan suasana dan emosi yang berbeda.

Perancangan pada tahap praproduksi sangatlah penting, untuk menentukan suara apa yang akan muncul dalam suatu adegan. Seperti yang dikatakan oleh Theme (2009) bahwa telinga manusia memiliki batasan dalam mendengar, sehingga suara yang diperdengarkan harus ditentukan terlebih dahulu untuk menjadi fokus dalam sebuah *scene*.

Dalam merancang sebuah *foley* dan *sound fx* memerlukan eksperimen terhadap sumber bunyi, karena terkadang suara itu timbul dari benda-benda yang mungkin tidak terduga memiliki karakter suara yang diinginkan.

## 5.2. Saran

Dalam merancang sebuah suara, tahap praproduksi merupakan tahapan yang penting, tidak hanya dalam menganalisa *storyboard* tapi juga ikut dalam pembuatan *storyboard* dan *shot* pada *scene*. Hal ini dapat membantu film untuk memiliki kualitas suara yang baik. Sehingga setiap *scene* memiliki suara yang menarik yang dapat diperdengarkan dan membangun mood yang tepat melalui *scoring*, *foley*, atau *sound fx*. Hal yang perlu diperhatikan lainnya adalah, pembuatan *foley* harus berdasarkan referensi gambar dan *timing* yang tepat agar dapat sesuai dengan gambar dan tidak terdengar aneh, kemudian dikarenakan pekerjaan *sound designer* banyak dibagian paskaproduksi dan produksi, ada baiknya seorang *sound designer* terlebih dahulu bereksperimen dan mengerjakan hal yang bisa dilakukan di awal, seperti pembuatan *scoring* dan *sound fx* yang tidak perlu menunggu animasi/gambar selesai.

UMMN