

**ATSC A/85**

**Use case:** TV Broadcast – USA

**Max Integrated:** -24 LKFS

**Max True Peak:** -2dB

Gambar 4.34 Final Mixing and Mastering  
(youlean.co)

Berikut adalah batas maksimum rata-rata *volume* pemutaran film di sinema amerika, dengan maksimum -24 dB. Setelah itu, penulis melakukan pengecekan terhadap *master volume* dan memastikan *volume* maksimal berada pada -24 dB untuk menjaga agar *volume* tidak *peak*.

## 5. KESIMPULAN & SARAN

Berdasarkan tujuan penulis yaitu untuk menerapkan psikoakustik dalam film ‘Nobody Left Behind’. Penulis menemukan banyak potensi adegan yang dapat didukung oleh teori psikoakustik dan semakin memperkaya rasa dalam film. Dari temuan di atas penulis menyimpulkan bahwa *sound designer* memiliki hak dan kekuatan untuk melakukan eksplorasi lebih terkait suara dalam film. Suara tidak hanya terbatas dari apa yang penonton lihat, tapi juga tentang apa yang akan penonton rasakan. Dengan ditemukannya potensi penerapan psikoakustik dalam film ini, penulis menjadi semakin ingin melakukan eksplorasi lebih terkait *sound design* dengan menggunakan ilmu psikoakustik di dalamnya.

Penulis harap calon *sound designer* yang membaca skripsi ini akan mendapatkan pengetahuan tambahan terkait *workflow sound designer*, teknik *editing*, dan juga tentunya pengetahuan umum mengenai psikoakustik. Penulis juga berharap kedepannya akan banyak calon *sound designer* di Indonesia yang lebih peka terhadap suara dan sadar bahwa industri kita memerlukan usaha lebih untuk mengembangkan pengetahuan diri. Penulis harap hal ini tidak dianggap meremehkan atau merendahkan industri kita, sebagai seorang yang bekerja sampingan sebagai *sound designer* penulis selalu menggunakan kaca mata

penonton saat menikmati film, namun juga mencoba untuk mengetahui apa yang sebenarnya terjadi dibalik film tersebut.

Hal itulah yang terus mendorong penulis untuk terus berkarya dan menceritakan tentang *sound design*, karena penulis yakin masih ada banyak sekali hal yang belum dieksplorasi oleh para pembuat film mengenai *sound design*. Tentu skripsi ini jauh dari kata sempurna, penulis ingin meminta maaf sekaligus berterimakasih atas waktu yang telah diberikan untuk membaca skripsi ini. Penulis meminta maaf karena penulis tidak mencantumkan setiap *detail* kecil mengenai cara dan bagaimana proses *editing* dilakukan. Hal itu tidak penulis cantumkan karena penulis tidak ingin menampilkan sesuatu diluar topik yang ingin penulis angkat.

Penulis percaya bahwa kemampuan *editing* adalah kemampuan yang diperlukan, namun bukan yang terpenting dalam *sound design*. Karena *sound design* sendiri adalah tentang membangun dimensi, menceritakan kisah, dan melengkapi perasaan yang tidak dapat visual capai dengan gambarnya.

## 6. DAFTAR PUSTAKA

- Benshoff, H. M. (2014). *a Companion to The Horror Film*.
- Dakic, V. (2007). Sound Design for Film and Television. *Grin Verlag Fur Akademische Texte*, 13.
- Edworthy, J., Loxley, S., & Dennis, I. (1991). *Improving Auditory Warning Design: Relationship between Warning Sound Parameters and Perceived Urgency*.
- Grimshaw, M. (2009). The audio uncanny valley: Sound, fear and the horror game. *Proceedings of Audio Mostly 2009 - A Conference on Interaction with Sound*, 21–26.
- Halpern, D. L., Blake, R., & Hillenbrand, J. (1986). Psychoacoustics of a chilling sound. *Perception & Psychophysics*, 39(2), 77–80.  
<https://doi.org/10.3758/BF03211488>
- Hillman, Nell, Pauletto, & Sandra. (2014). *The Craftsman: The use of sound design to elicit emotions*.
- Holman, T. (2012). Sound for film and television, third edition. In *Sound for Film*