

5. KESIMPULAN

Setelah penulis membuat perancangan *design* interdiegetic dan diegetic pada MV, penulis dapat menyimpulkan bahwa penggunaan *sound effect* dapat membantu dari segi naratif atau penceritaan dari visual yang dihadirkan. Hal tersebut dapat dilihat pada perancangan beberapa scene pada MV yang menggunakan *foley* sebagai penggambaran koneksi dan *ambience* sebagai penggambaran emosi. Penulis juga menggunakan tambahan efek seperti low pass, pan, dan juga fade in untuk mendapatkan hasil yang diinginkan dan tentunya dapat menyampaikan pesan yang sesuai.

Dengan ini, dapat disimpulkan bahwa seorang *sound designer* memiliki kewajiban untuk mempelajari dan mempraktekan pengetahuan mengenai pesan yang ingin disampaikan dari penggunaan suara beserta efeknya pada suatu scene. Tentunya sebagai *sound designer* harus mengerti terlebih dahulu mengenai hasil akhir yang diinginkan oleh *director* baik itu *mood* ataupun pesan yang ingin disampaikan kepada penonton. Setelah penulis memahami pesan yang ingin disampaikan *director* melalui konsep visual *split screen*, penulis sebagai *sound designer* beradaptasi dengan membuat perancangan interdiegesis dan diegetic sebagai pendukung naratif pada MV.

Penulis menyadari bahwa penelitian ini belum mencakup secara keseluruhan mengenai penggunaan *sound diegetic* pada sebuah MV dalam menyampaikan pesan dan juga mendukung visual. Penelitian ini terbatas pada penggambaran koneksi dan emosi antar karakter melalui *foley* dan juga *ambience*. Pengaplikasian inter-diegesis pada *ambience* di scene 6 dirasa masih bisa dieksplor lebih dalam lagi untuk mendapatkan emosi syok dari karakter dengan mempelajari pemahaman dasar dari ADSR (*Attack, Decay, Sustain, Release*). Selain itu perlu diingat bahwa penggunaan *sound effect* seperti *foley* dan juga *ambience* sudah dirasa cukup untuk menggambarkan emosi dan koneksi antar karakter pada karya tugas akhir penulis yang berbentuk MV.