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

Dari hasil karya yang telah dibuat dalam proyek film animasi 3D *Daddy's Girl*, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Dalam pembuatan film animasi, *storyboard* amat berguna untuk mendapatkan gambaran awal untuk mengetahui kebutuhan suara, dan alur emosi yang terkandung didalam cerita sehingga karya suara dapat dibuat dan dapat diaplikasikan langsung saat animasi telah jadi.
2. Seorang *sound designer* harus mampu memahami alur cerita beserta emosi yang terkandung didalamnya sehingga sisi emosi dalam lagu dapat digambarkan dengan baik dan mampu mendukung adegan dalam *scene*.

5.2. Saran

Berikut adalah saran yang bermanfaat dalam pembuatan desain suara dalam film animasi:

1. Seorang *sound designer* harus memiliki kemampuan menganalisa suara dalam tiap adegan dengan baik, sehingga karya suara yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan dalam film.
2. *Storyboard* merupakan awal langkah yang baik untuk memulai pekerjaan *sound designer*. Jadikan storyboard sebagai refrensi awal untuk membuat

Perancangan Suara..., Luh Ivory Nafuzi Trimurti, FSD UMN, 2014

suara-suara yang dibutuhkan, sehingga dikemudian hari saat proses editing suara-suara tersebut siap di-*assign* ke dalam animasi yang telah jadi.

3. Sedikit banyak, seorang *sound designer* diharapkan memiliki kemampuan dan pengetahuan tentang musik untuk membantu memahami proses pembuatan musik ilustrasi.

4. Bekerjasamalah dengan anggota kelompok lain terutama *director* dan animator, untuk dapat menyamakan visi dan misi di dalam cerita film animasi, sehingga karya suara yang dibuat sesuai dengan yang dibutuhkan dalam film.

5. Lakukanlah eksplorasi terhadap *foley*, dan *soundscape* dengan benda-benda sekitar untuk mendapatkan pendekatan suara yang lebih realistis lagi.

6. Perkaya diri dengan berbagai macam referensi jenis musik sehingga mendapatkan banyak gambaran mengenai emosi yang terkandung didalam tiap-tiap jenis lagu. Hal ini penting karena seorang *sound designer* adalah orang yang berperan membangun suasana dalam adegan lewat musik.

7. Jika kesulitan dalam proses pembuatan musik, jika ragu bertanyalah pada orang-orang yang ahli dalam bidang musik, atau orang yang memiliki pengetahuan tentang bermusik untuk mendapatkan masukan bagi karya yang dibuat.

Perancangan Suara..., Luh Ivory Nafuzi Trimurti, FSD UMN, 2014

8. Bertanyalah pada anggota kelompok, teman, maupun orang sekitar mengenai musik yang telah dibuat dan apa impresi yang mereka dapat dari musik tersebut. Hal ini subyektif, namun dapat ditentukan lewat jumlah suara dan komentar yang didapat. Jika sebagian besar dari mereka mendapat impresi sesuai dengan yang diharapkan, berarti musik tersebut sudah sesuai dengan yang diharapkan.

Perancangan Suara..., Luh Ivory Nafuzi Trimurti, FSD UMN, 2014