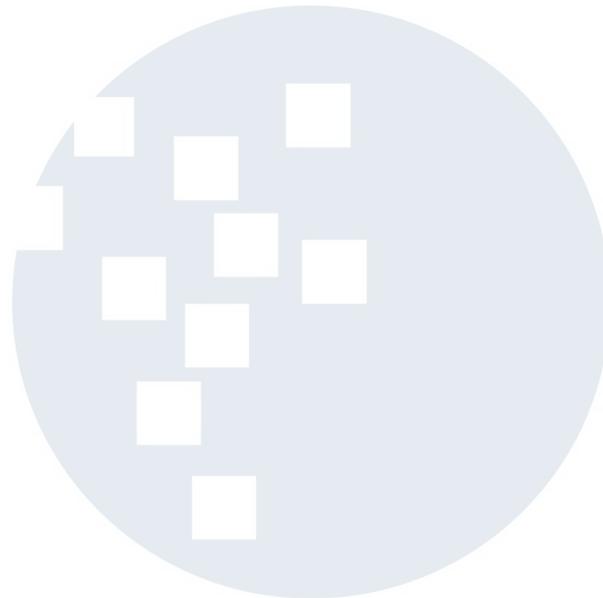


5. KESIMPULAN

Dapat disimpulkan dari hasil penelitian bahwa proses perancangan *sound effect* kutukan dalam perkembangan kondisi psikologis karakter pada film “U” *Sound effect* suara *murmured* sebagai penggambaran dari benda terkutuk memegang peran penting untuk memicu dan mendorong perkembangan psikologi karakter terhadap situasi yang telah diciptakan. *Sound effect* kutukan perlu hadir sebagai pelengkap intensitas dan suara yang melekat artefak dan penggambaran paranoia pada psikologi karakter. Maka perancangan *sound effect* *murmured* perlu dilakukan proses perancangan seperti *layering*, proses *editing*, penggunaan *plug ins* *space*, *delay* dan *panning* menggunakan *autopanner*. Melalui proses tersebut tercipta *mood* dan suara yang dapat mempengaruhi perkembangan psikologi karakter yaitu dari skeptis atau takut sampai paranoia.

Kendala yang dihadapi penulis selama proses perancangan adalah menemukan *ambience* atau dunia pada film yang ingin diciptakan. Serta kompatibilitas *plug ins* dimana adanya perubahan penggunaan *plugins* untuk menciptakan *ambience* filmnya, *Plugins* yang ingin digunakan adalah *Aztec Death Whistle by Sound Iron* menggunakan *Kontakt 7* namun tidak kompatibel dengan *DAW Avid Pro Tools* hingga akhirnya menggunakan *Krotos Studio* sebagai pengganti. Selain itu kurang persiapan dan eksplorasi pada tahap pra produksi, dimana penulis kurang banyak mencari referensi untuk suara *murmured* sehingga suara *murmured* kurang eksperimen. Harapan untuk penelitian lebih lanjut adalah eksplorasi suara *murmured* yang lebih variatif dan unik selain itu penggambaran

paranoid yang mungkin bisa digambarkan dengan *ambience* atau *sound effect* sendiri.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA