



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

Untuk menciptakan suara pukulan yang terdengar nyata haruslah mempertimbangkan banyak hal. Dimulai dari memilih alat perekam yang baik sampai menggunakan benda-benda yang kiranya sesuai dengan konsep yang diinginkan. Seperti apa suara pukulan yang ingin dihasilkan sangatlah menentukan barang yang dipakai nantinya dalam proses perancangan *foley*. Proses *editing* dan pengaturan efek-efek juga akan berbeda tergantung seperti apa konsep dan jenis suara yang diinginkan. Apakah suara itu perlu diatur volumenya, ditambah efek gema, ataupun diubah pitchnya semua kembali lagi kepada awal konsep suara tersebut. Dengan memfokuskan referensi dan mengamatinya dengan baik, penulis dapat membuat suara secara lebih mudah dan lebih terinci.

Dalam perancangan *foley* pada film animasi 2D berbasis *action* yang berjudul “Vanra”, Penulis menyimpulkan bahwa terdapat beberapa unsur penting yang perlu diperhatikan yaitu :

- Merekam dengan media yang berbeda seperti *headphone* dan *recorder*, penulis sempat kesulitan karena rekaman yang dihasilkan melalui H6 memiliki chanel yang berubah-ubah dari mono dan stereo.
- Kesalahan saat mengedit karena *headphone* yang dipakai tidak *flat*, sehingga *output* yang terdengar dari luar *headphone* penulis kurang mempunyai efek *bass* dan terlalu *treble*.

- Noise yang sangat banyak dari lingkungan sekitar.
- Agar dapat menampilkan kesan pukulan yang diinginkan, penulis haruslah mampu mengerti berbagai macam bahan yang kiranya dapat digunakan untuk membuat *foley* tersebut.
- Pembuatan *foley* bersifat eksperimen karena setiap barang menimbulkan suara yang berbeda.

5.2 Saran

Selama proses pembuatan musik untuk film animasi Vanra, penulis dapat menyimpulkan beberapa saran.

- Untuk merancang suara yang baik dan sesuai dengan kebutuhan, seorang *sound designer* haruslah memiliki kepekaan tersendiri
- Penulis harus mencari dan mempelajari berbagai referensi dari berbagai sumber untuk menganalisa suara yang dihasilkan oleh berbagai barang.
- Diperlukan pemahaman secara menyeluruh pada setiap karakter agar dapat membayangkan dan merancang *foley* yang sesuai gambaran.
- Mengecek ulang program headphone agar statusnya “*balanced*” bukan “*custom*”.
- Bila memang tidak bisa merekam di dalam studio, akan dicari tempat lain yang lebih cocok untuk suasana perekaman yang tentunya menggunakan alat perekam yang baik seperti H6.
- Agar dapat membuat *foley* yang sesuai, penulis harus mampu berimajinasi akan barang yang digunakan dan diapakan untuk direkam suaranya.