

BAB IV

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Film yang menceritakan dua orang pendaki tersesat di gunung dan tidak bisa menemukan jalan keluar dari hutan. Dalam perjalanan, mereka berusaha untuk bisa bertahan hidup dan keluar dari hutan yang membuat mereka tersesat sehari-hari. Ehsan terjatuh ke lereng hutan yang curam dan menyebabkan dirinya mengalami luka dalam yang membuatnya tak bisa bergerak. Askar tetap menyemangati sahabatnya yang sudah di ambang kematian dan percaya kalau mereka bisa keluar dengan selamat. Ternyata sampai di luar hutan, Ehsan sudah tidak bernyawa dan membuat Askar terdiam karena harapan yang ia yakini belum tentu terwujud.

Dalam film ini, pengkarya bisa menegaskan dan men-eksplorasi teknik *spotting effect* pada pergerakan-pergerakan atau *movement* yang dimainkan oleh pemeran atau karakter dalam film *HOPE*, konsep ini juga dapat menambah kesan realistis dan dramatik pada *diegetic* atau kejadian asli yang terjadi pada film yang belum terdengar sebelumnya. lebih difokuskan ketika salah satu karakter saat terjatuh, berjalan kaki, buang air, minum, terbentur pohon. Karena latar film ini berlokasi di hutan, *general effect* juga digunakan pengkarya sebagai pendukung dari *background* atau latar belakang suara dari film *HOPE* sebagai pelengkap dari suasana hutan yang ada di film *HOPE*.

B. SARAN

Film fiksi *HOPE* diproduksi dengan menggunakan konsep *spotting effect* pada dimensi *diegetic sound* atau suara yang nyata di dalam film. Dalam sebuah pembuatan film direkam langsung di lapangan dengan menggunakan 3 tipe mic yang polaritasnya berbeda-beda., sehingga pengkarya bisa memilih suara yang cocok dan bisa menjadi bahan *sound library* untuk diletakkan di scene lain bahkan film-film lain selain *HOPE*. Pengkarya juga mengandalkan *sound library* yang telah pengkarya cari dan buat sebelumnya.

Penelitian atau pengkarya selanjutnya diharapkan memikirkan genre apa yang akan diangkat menggunakan konsep ini, karena menurut pengkarya film bertema/genre action lebih cocok menggunakan konsep ini dari pada genre lain. Tetapi tidak menutup kemungkinan untuk genre lain karena *spotting effect* merupakan jenis efek suara yang paling penting dalam sebuah film. Dan diharapkan juga menyiapkan segala aspek yang diperlukan untuk sebuah *spotting effect*. karena sangat berguna bagi *sound designer* untuk mengeksplorasi dan mengisi suara-suara baru di luar cerita maupun di dalam cerita film..

DAFTAR PUSTAKA

Buku

Ament, Vanessa Theme. 2009. *The Foley Grail: The Art of Performing Sound for Film, Games, and Animation*. USA: Focal Press.

Bordwell, David. 2008. *Film Art An Introduction*. New York: Sony Pictures Entertainment.

Vesna. 2009. *Sound Design for Film and Television*. Jerman: Grin Verlag Academy

Darmawan, Iwan. 2017. *Sound Film*. Jakarta: Pusat Pengembangan Perfilman Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Pratista, Himawan. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka.

Pratista, Himawan. 2020. *Memahami Film edisi 2*. Kregan 037/02 sanggrahan wedomartani ngemplak sleman DIY.

Wyatt, Hilary dan Tim Amyes. 2005. *Audio Post Production for Television and Film: An Introduction to Technology and Techniques*. Oxford, Boston: Focal Press.

Nurul Muslimin. 2018. *Bikin film, yuk!* Yogyakarta : Sekar Bakung Residence No.B1.

Ranang A. Sugihartono, Amin Wibawa. 2019. *Editing film, Televisi, dan Animasi*. Yogyakarta: Ruko Jambusari.

Jurnal

Gede bayu, Puriartha, Putra. 2021. “ Penerapan *Acousmatic* untuk membangun dimensi ruang pada tata suara film “ Sepenggal kisah Bunga “ , Denpasar, Bali : Institut Seni Indonesia Denpasar.

Ferlina Khoirun Nisa. 2018. “ Evaluasi program ko-kurikuler sinematografi “ *Two weeks one video*” pada siswa kelas X prodi multimedia di SMK negeri 11 Semarang, Semarang: Universitas Negeri Semarang.

Internet

Penjelasan tentang *effect realitas, effect fungsional, spot effect, general effect, production sound, foley, dan sound library*. Google. 2017. <https://rekreartive.com/dasar-tata-suara-dalam-perfilman/>. Diakses 23 Oktober 2021.

Penjelasan tentang *sampling rate dan bit depth*. Google.2014. <http://ahmadfajar99.blogspot.com/2014/02/sample-rate-dan-bit-bepth.html>

Film *Jungle*. 2017. [https://id.wikipedia.org/wiki/Jungle_\(film_2017\)](https://id.wikipedia.org/wiki/Jungle_(film_2017)), diakses 21 Oktober 2021.

Poster *Jungle*.2017. <https://edwindianto.wordpress.com/2020/05/12/review-film-jungle-2017/>, diakses 21 Oktober 2021.

Film *5cm* 2012. [https://id.wikipedia.org/wiki/5_cm_\(film\)](https://id.wikipedia.org/wiki/5_cm_(film)), diakses 21 Oktober 2021.

Film *The Edge* 1997. <http://sharenietizen.blogspot.com/2017/08/sinopsis-film-edge-1997-lengkap-para.html> , diakses 21 Oktober 2021.

<https://sonicscoop.com/intro-spotting-sound-first-step-getting-great-audio-mixes-film-video/>