

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Sound design merupakan audio yang diimajinasikan oleh *sound designer* agar suara yang keluar dapat menyatu dengan visual. *Sound design* tidak hanya berfokus pada memberikan imajinasi dan konsep pada suara tetapi juga membuat suara sesuai apa yang dirancang dan rencanakan. Video Promosi ini memadukan *sound design* agar penonton menjadi ikut berimajinasi terhadap pesan pada video ini. Tujuan dalam pembuatan video promosi ini agar kampung satwa menjadi lebih terekspos dan masyarakat menjadi lebih teredukasi tentang satwa dan lingkungan hidupnya. Pada saat produksi video promosi ini, tugas *sound designer* dalam membangun suasana yang hidup sangat penting. *Sound designer* akan membuat konsep tentang suara yang akan digunakan, merekam *ambience* supaya terasa hidup, pembuatan *backsound*, serta pembuatan *sound effect* dan *foley*. Penambahan unsur *sound design* pada pembuatan video promosi ini harus mampu membantu dalam menyampaikan pesan kepada audiens. Alur cerita yang ada harus hidup dengan penambahan *backsound* serta *foley* agar audiens dapat merasakan suasana berada di kampung satwa serta menarik minat audiens untuk mengunjunginya.

Pada pembuatan *sound design* pada video promosi ini cukup terbilang rumit dimana seorang *sound designer* harus memilih beberapa sampel yang dapat mendukung kelangsungan dari video promosi tersebut. *Sound designer* juga diharuskan untuk memberikan suasana yang hidup agar audiens dapat tertarik dengan video yang dihasilkan. Produksi video promosi ini juga diharapkan dapat memberikan video yang berkualitas dan membagikan informasi terkait kampung satwa. Pada video promosi ini juga, penulis berhasil dalam menciptakan dramatisasi suara pada video dengan menggunakan unsur dramatik serta unsur *sound design*. Adanya unsur dramatik seperti konflik, *suspense*, *curiosity*, dan *surprise* dalam audio visual membuat pesan yang terkandung didalamnya menjadi semakin jelas dan membuat adegan menjadi lebih nyata. Penulis juga berhadap agar video ini

dapat membantu dalam mengenalkan kampung satwa ke masyarakat tentang edukasi terhadap satwa dan lingkungan hidupnya.

5.2. Saran

Saran terhadap akademik yang mempunyai keinginan untuk mengambil tema *sound design* pada sebuah video promosi agar dapat menggunakannya sebagai referensi dalam pembuatan tugas akhir skripsi skema audio visual kedepan. Perkembangan pada industri kreatif ini diharapkan untuk membuat hal yang lebih unik serta baru agar dapat menarik. Selain itu sebagai seorang *sound designer* pada video promosi diharapkan juga dalam memilih sampel yang original agar terhindar dari pelanggaran hak cipta. Apabila ingin menggunakan sampel berbayar akan tetapi harus meminimalisir biaya produksi, maka disarankan untuk mencari sampel yang mirip dengan biaya gratis dengan mengganti beberapa elemen suara. Hal ini sangatlah membantu dalam menghemat pengeluaran biaya produksi.

