

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan tahap-tahap yang telah dikerjakan selama proses pembuatan *cinematic music*, penulis dapat menarik kesimpulan, sebagai berikut:

1. Dalam proses *composing* dengan menggunakan referensi visual maka akan cepat menemukan ide nada yang akan digunakan.
2. Dalam proses *composing* maupun *arranging cinematic music*, setiap nada yang digunakan akan menentukan ekspresi suara yang akan disajikan sesuai dengan visual yang ditampilkan.
3. Dalam proses *sound design* menggunakan *software synthesizer*, beberapa yang perlu diperhatikan adalah pemilihan *wavetable*, peletakan suara yang didesain, pengaturan *ADSR Envelope*, dan pengaturan *equalizing*.
4. Dalam proses *sampling* beberapa hal yang perlu diperhatikan adalah penentuan *timing* awal maupun akhir yang berhubungan dengan durasi audio, *audio processing* (*equalizing, compressing*, pemberian *effect* hingga *limiting*), dan pengaturan *audio rendering*.
5. Dalam proses *audio recording*, suara yang dihasilkan tergantung pada jenis *microphone* dan *audio interface* yang digunakan.
6. Dalam proses *mixing* secara digital, beberapa yang harus diperhatikan adalah *balancing, panning, equalizing*, pemberian *delay/reverb*,

*compressing* dan *gain staging*, agar hasil suara yang di *mixing* terdengar rapi dan *clean*.

7. Dalam proses *mastering* secara digital menggunakan *software* iZotope Ozone 7 Advanced, beberapa yang harus diperhatikan adalah *dynamics*, *equalizing*, *imager*, *exciter*, dan *maximizer*, agar hasil suara yang di *mastering* terdengar jelas.

## 5.2 Saran

Setelah menyelesaikan penyusunan skripsi ini, beberapa saran yang ingin penulis sampaikan sebagai masukan sebagai berikut :

1. Matangkan ide *composing*, *arranging* dan alur produksi untuk *project* yang akan dibuat pada awal pembuatan, agar lancar dalam produksinya.
2. Sebelum memulai proses *audio recording*, *editing*, *mixing* dan *mastering*, perhatikan juga ruangan yang akan digunakan, apakah memiliki tingkat *reverb* dan *echoes* yang rendah atau belum. Jika belum silahkan lakukan *acoustic treatment* pada ruangan anda, menggunakan *acoustic foam* atau *acoustic panel*. Karena hal ini akan berpengaruh secara langsung pada hasil *music production* yang dikerjakan.
3. Pada saat melakukan proses *mixing*, khususnya pada bagian *panning*, gunakanlah visual anda untuk merasakan dimana *audio source* akan diletakkan. Agar hasil *mixing* yang didapatkan menjadi menarik.

4. Pada saat proses *mixing* maupun *mastering* usahakan telinga dan pikiran dalam keadaan *fresh*, sehingga apa yang didengar dari *studio monitor* atau *headphone monitor* dapat dirasakan dengan baik.
5. Pada saat melakukan proses *mixing* maupun *mastering* usahakan percaya pada audio yang didengar melalui *studio monitor* atau *headphone monitor* anda, bukan pada visual yang dilihat pada layar monitor anda.
6. Pada proses *mixing* maupun *mastering* usahakan beri tenggang waktu beberapa hari, hal ini dilakukan untuk menghilangkan ingatan sementara kita saat mendengarkan audio ketika melakukan *mixing*, sehingga dapat menjauhkan pandangan suara melalui pendengaran kita secara subjektif.
7. Setelah melakukan proses *mixing* maupun *mastering*, usahakan anda mendengarkan ulang hasilnya pada *speaker* atau *gadget* lainnya agar anda dapat mendengarkan seberapa baik hasil *mixing* atau *mastering* anda ketika diputar pada *speaker* atau media lain.