

BAB IV

PENUTUP

IV.1. Kesimpulan

Selama melakukan kegiatan kerja praktik dalam proyek *podcast* Dongeng Lulu dapat disimpulkan bahwa, tahap pencarian *voice over talent* membutuhkan waktu yang cukup lama. Hal ini terjadi sebab banyaknya pertimbangan seperti kecocokan suara dengan karakter, pembawaan emosi melalui suara, penguasaan karakter dalam tokoh penggunaan aksent, intonasi suara, dan kecepatan suara. Hal ini perlu diperhatikan karena untuk menggambarkan bagaimana suasana dan emosi yang terkandung dalam cerita yang berbasis audio saja.

Proses pengisian suara atau *voice over* dibagi menjadi dua tahap, yaitu tahap pra produksi dan tahap produksi. Tahap pra produksi merupakan tahap di mana penulis menulis dan menyusun naskah. Tahap produksi memiliki langkah-langkah lain di dalamnya. Yaitu, pembentukan tim produksi, rebug naskah pemilihan pemain, latihan kering, rekaman, *editing*, *preview*, dan *mastering*.

Kecocokan suara dengan karakter, pembawaan emosi melalui suara, penguasaan karakter dalam tokoh, penggunaan aksent, intonasi suara, dan kecepatan suara juga berlaku kepada penulis yang bertindak sebagai narator dan juga *storyteller* pada empat konten terakhir. Penulis juga mampu mengkaitkan seluruh proses pengisian suara dalam *podcast* Dongeng Lulu dengan teori-teori yang ada. Penulis dapat mengetahui bagaimana cara kerja dalam bidang yang sesungguhnya khususnya dalam bidang pengisian suara.

IV.2. Saran

Dari hasil kerja praktik yang telah dilakukan, penulis berpendapat bahwa dalam segi pengisian suara pada projek *podcast* Dongeng Lulu sudah cukup memuaskan. Hanya saja dari segi jangkauan audiens terasa kurang maksimal karena jangkauan audiens yang belum tepat dan luas. Penulis sangat menerima segala saran untuk perkembangan dan perbaikan konten juga dengan tulisan dalam laporan kerja praktek ini.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Studio, T. W. (2018). *Dunia Voice Over: Pengenalan Dasar Profesi dan Persiapan Menjadi Voice Over Talent*. Yogyakarta: W Publish.

Jurnal

Habsari, Z. (2017). *Dongeng Sebagai Pembentuk Karakter Anak*. Jurnal Kajian Perpustakaan dan Informasi. Vol. 1No. 1, 21-29.

Hutabarat, P. M. (2020). *Pengembangan Podcast Sebagai Media Suplemen Pembelajaran Berbasis Digital Pada Perguruan Tinggi*. Jurnal Sosial Humaniora Terapan. Vol. 2 No. 2, 107-116.

Media Online

Anak Kecanduan Game Online: 'Memegang Pisau' dan 'Memukul Wajah Ibu',

Dirawat Di Rumah Sakit Jiwa. www.bbc.com. Diakses pada tanggal 11 Desember 2020.

Kecanduan Main Game Sampai 22 Jam Sehari, Anak 15 Tahun Stroke dan Lumpuh

Tangannya. www.wartakota.tribunnews.com. Diakses pada tanggal 11 Desember 2020.