

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian terhadap penyusunan *audio playback* dalam proses kreasi kabaret “rUnTUH” ekstrakurikuler Bengsas X, maka peneliti akan menyimpulkan sebuah hasil yang telah didapat selama penelitian berlangsung. Objek penelitian ini adalah proses penyusunan *audio playback* kabaret “rUnTUH” ekstrakurikuler BengsasX menggunakan Vegas Pro 17. Peneliti memfokuskan penelitian terhadap bagaimana proses kreasi penyusunan *audio playback* kabaret “rUnTUH” menggunakan Vegas Pro 17.

Bengsas X yang merupakan sebuah ekstrakurikuler kabaret dari SMA Negeri 10 Bandung, mengikuti sebuah perlombaan kabaret “Gyfest 2022” oleh BEM Psikolgi UPI yang diselenggarakan di Teater Tertutup Dago Tea House Bandung pada tanggal 21 Agustus 2022. Pada saat itu tim kabaret Bengsas X berhasil memenangkan Juara 1, Piala Gubernur Jawa Barat, *Best Audio Playback*, *Best Director*, *Best Story*, dan *Best Supporter*, dengan membawakan cerita “rUnTUH”.

Dalam penelitian proses penyusunan *audio playback* kabaret “rUnTUH” tersebut ditemukan sebuah naskah kerangka *audio playback* kabaret “rUnTUH” yang berisikan mengenai rancangan *audio playback* kabaret sebelum disusun yang berisikan Babak, Adegan/Suasana, *Backsound* dan *Audio Effect*, Pemain, Latar, *Dubbing*, dan Durasi. Naskah tersebut dibuat untuk memudahkan penyusun selama proses penyusunan *audio playback* kabaret. Proses penyusunan *audio playback* kabaret “rUnTUH” menggunakan Vegas Pro 17 melewati beberapa tahap yaitu pembuatan cerita, *voice over*, lalu proses penyusunan *audio playback* kabaret “rUnTUH” menggunakan Vegas Pro 17.

Vegas Pro 17 merupakan salah satu perangkat lunak untuk mengedit video dan audio. Dalam sebuah proses penyusunan *audio playback* kabaret, Vegas Pro 17 merupakan salah satu *software* yang paling sering digunakan, karena selain *size* yang kecil, Vegas Pro 17 juga lebih mudah untuk digunakan oleh pemula. Ada beberapa faktor yang perlu diperhatikan dalam proses sebuah penyusunan *audio playback* kabaret. Faktor tersebut terbagi menjadi dua bagian yaitu faktor artistik dan faktor teknik. Faktor artistik yaitu penggunaan tren dan pemilihan lagu. Sedangkan faktor teknik yaitu penggunaan *audio effect* dan *voice over*.

5.2. Implikasi

Dalam proses penyusunan *audio playback* kabaret perlu diadakannya pelatihan yang serius mengenai proses penyusunan audio playback kabaret agar memudahkan orang-orang yang ingin belajar dan mengetahui proses penyusunan sebuah audio playback kabaret. Selain itu, perlu diperhatikan juga copyright mengenai karya yang dipakai, semoga kedepannya semakin banyak perlombaan yang menerapkan aturan copyright sehingga Kabaret Bandung bisa menjadi sebuah karya original yang diterima oleh masyarakat dan penggiat seni lainnya

5.3. Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan dan kesimpulan yang telah dipaparkan oleh peneliti, maka peneliti akan merekomendasikan beberapa hal kepada:

1. Peneliti Selanjutnya

Penelitian mengenai penyusunan *audio playback* dalam proses kreasi kabaret “rUnTUH” ekstrakurikuler Bongsas X dijadikan sebagai salah satu acuan untuk penelitian selanjutnya. Masih terdapat banyak unsur baik dalam Proses Penyusunan Audio Playback Kabaret maupun dalam Penggunaan Vegas Pro 17 yang dapat dijadikan bahan kajian untuk diteliti dan digali lebih dalam lagi dari berbagai sisi atau sudut.

2. Instansi Pendidikan

Luthfia Sabila, 2022

PENYUSUNAN *AUDIO PLAYBACK* MENGGUNAKAN VEGAS PRO 17 DALAM PROSES KREASI KABARET “rUnTUH” EKSTRAKURIKULER BONGSAS X

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Penyusunan *audio playback* dalam proses kreasi kabaret “rUnTUH” ekstrakurikuler Bongsas X ini dapat bermanfaat dalam berbagai mata pelajaran karena pada dasarnya seni pertunjukan memiliki fungsi sebagai media dalam menyampaikan berbagai informasi, khususnya dapat digunakan untuk mata pelajaran Seni Budaya dan Bahasa Indonesia.