

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa proses produksi *voice-over* dengan implementasi teknologi *text-to-speech* untuk animasi “The Tortoise and the Hare” melibatkan tahapan yang dimulai dengan pra-produksi, desain karakter suara, pemilihan model suara AI, pengaturan parameter, dan integrasi dengan adegan. Proses ini lebih efisien dibandingkan metode konvensional, namun memerlukan keterampilan baru yakni pemahaman mendalam akan *prompting* platform AI.

Kendala utama yang dihadapi adalah keterbatasan dalam mengekspresikan emosi kompleks dan keunikan karakter. Meskipun AI dapat menggantikan aspek teknis suara, aspek kreatif dan emosional masih sangat bergantung pada manusia. Hubungan antara kreator dan teknologi bersifat kolaboratif, bukan sepenuhnya substitusi.

Dampak terhadap industri animasi adalah munculnya pola produksi yang lebih cepat dan murah, yang memperluas akses terhadap pembuatan animasi bagi kreator independen. Namun, penggunaan *text-to-speech* masih belum dapat sepenuhnya menggantikan *voice actor* dalam produksi skala besar atau yang berfokus pada kekuatan akting suara.

B. Saran

Berdasarkan temuan penelitian ini, penulis menyarankan bagi kreator dan produser animasi, penting untuk menjadikan *text-to-speech* sebagai alat bantu kreatif, bukan sebagai pengganti total. Kombinasi antara AI dan supervisi manusia akan menghasilkan hasil yang optimal, baik dari segi efisiensi maupun kualitas. Sementara untuk pengembang teknologi *text-to-speech*, perlu ditingkatkan fitur ekspresivitas dan kontrol emosional agar dapat menjawab kebutuhan produksi karakter suara yang lebih kompleks dan beragam.

Kemudian untuk peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengeksplorasi persepsi audiens secara luas, termasuk uji coba komparasi antara suara AI dan suara manusia dalam konteks animasi anak-anak, untuk melihat lebih jauh pengaruhnya terhadap keterlibatan emosional dan daya tarik cerita. Terakhir, untuk institusi pendidikan, penting untuk mulai memperkenalkan keterampilan *prompting* dan produksi media berbasis AI (*AI-assisted*) karena teknologi AI akan meningkatkan efisiensi proses kreatif secara signifikan, serta menghadirkan berbagai kemungkinan baru.

DAFTAR PUSTAKA

- Aaron S. (2025, January 30). *ElevenLabs Review: Explore the Pros, Cons, and Pricing*. BitDegree. <https://www.bitdegree.org/ai/elevenlabs-review>
- Ada, A. A., Jørgensen, S. H., & Fritsch, J. (2024). Cultures of the AI paralinguistic in voice cloning tools. *Designing Interactive Systems Conference*, 249–252. <https://doi.org/10.1145/3656156.3663708>
- Alburger, J. (2014). *The Art of Voice Acting* (6th ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315818252>
- Alexander, K. (2024). The Analysis of the Efficiency of Generative AI Algorithms for Creating a Natural Dialogue. *The American Journal of Interdisciplinary Innoveations and Research*, 6(6), 26–34. <https://doi.org/10.37547/tajir/Volume06Issue06-08>
- Anantrasirichai, N., & Bull, D. (2022). Artificial Intelligence in the Creative Industries: A Review. *Artificial Intelligence Review*, 55(1), 589–656. <https://doi.org/10.1007/s10462-021-10039-7>
- Barrington, S., Barua, R., Koorma, G., & Farid, H. (2023). *Single and Multi-Speaker Cloned Voice Detection: From Perceptual to Learned Features* (No. arXiv:2307.07683). arXiv. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2307.07683>
- Bharathi, V. J., & Vardhan, D. V. V. (2024). Will AI Replace Human Jobs in the Film Production? *ShodhKosh: Journal of Visual and Performing Arts*, 5(2ICITAICT), 33–39. <https://dx.doi.org/10.29121/shodhkosh.v5.iICITAICT.2024.1256>
- Bird, J. J., & Lotfi, A. (2023). *Real-time Detection of AI-Generated Speech for DeepFake Voice Conversion* (No. arXiv:2308.12734). arXiv. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2308.12734>
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2023). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (Sixth edition, international student edition). Sage.
- Davis, R. (1999). *Complete Guide to Film Scoring: The Art and Business of Writing Music for Movies and TV*. Berklee Press ; Distributed by Hal Leonard.
- Hanifa, Sholihin, Ahmad, & Ayudya, Febriyanti. (2023). Peran AI Terhadap Kinerja Industri Kreatif di Indonesia. *Journal of Comprehensive Science*, 2(7).
- Haura, A. S., & Nugroho, T. S. A. (2023). Pembuatan Konten Video dalam Upaya Meningkatkan Digital Branding PT INASTEK melalui Program MSIB 2023. In Kustap, D. de Fretes, K. R. Dhani, & C. Malik (Eds.), *Gandara: Antologi Artikel Mahasiswa MBKM Program Studi Musik 2022-2023* (1st ed., pp. 68–93). Buku Litera.
- Ihde, D. (1990). *Technology and the Lifeworld: From Garden to Earth*. Indiana University Press.

- Khanam, F., Munmun, F. A., Ritu, N. A., Saha, A. K., & Mridha, M. F. (2022). Text to Speech Synthesis: A Systematic Review, Deep Learning Based Architecture and Future Research Direction. *Journal of Advances in Information Technology*, 13(5). <https://doi.org/10.12720/jait.13.5.398-412>
- Kumar, Y., Aggarwal, M., Nawal, P., Satoh, S., Shah, R. R., & Zimmermann, R. (2018). Harnessing AI for Speech Reconstruction using Multi-view Silent Video Feed. *Proceedings of the 26th ACM International Conference on Multimedia*, 1976–1983. <https://doi.org/10.1145/3240508.3241911>
- More, V. (2024). Exploring the Role of Artificial Intelligence in Creative Process and its Impact on Human Creativity. *Journal of Management Research*, 16(2), 49–65.
- Moreno, L. (2014). *The Creation Process of 2D Animated Movies*.
- Murtagh, L. (2015). Implementing a Critically Quasi-Ethnographic Approach. *The Qualitative Report*, 12(2), 193–215. <https://doi.org/10.46743/2160-3715/2007.1634>
- Nurhaliza, & Kustap. (2023). Musik Platform Pembelajaran Berbasis Gamifikasi “Marica” sebagai Luaran Magang MSIB 2023. *Ekspresi*, 12(2), 71–80. <https://doi.org/10.24821/ekp.v12i2.11521>
- Rucăreanu, D.-Ștefan, & Lăzărescu-Thois, L. (2024). The Impact of AI in the Field of Sound for Picture. A Historical, Practical, and Ethical Consideration. *CONCEPT*, 29(2), 112–128. <https://doi.org/10.37130/bf780v59>
- Schwab, K. (2019). *Revolusi Industri Keempat* (A. Tarigan, Ed.; F. Diena & A. Tarigan, Trans.; 2nd ed.). Gramedia Pustaka Utama.
- Smink, A. E. G. (2024). *Consumer Perception of AI-narrated Voice-Overs vs. Journalist-narrated Voice-Overs in News Videos*. Tilburg University.
- Tauriana, M. (2019). *SELINGKAR – Fun Steps to Learning*. <https://www.selingkar.com/>
- Timung, M. A., & Asmoro, G. D. (2024). Proses Produksi Musik Latar “Maleo Tidak Sendiri” dalam Program Magang Bersertifikat Kampus Merdeka 2023 di PT. Selingkar Literasi Sayang Keluarga. *Ekspresi*, 13(1), 30–38. <https://doi.org/10.24821/ekp.v13i1.12397>
- White, A. (2024, September 19). *ElevenLabs Review: What Content Creators Should Know | Brafton*. Brafton. <https://www.brafton.com/blog/ai/elevenlabs-review/>