

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Penentuan dan penerapan konsep di dalam video iklan merupakan proses yang penting untuk mencapai dampak terhadap penonton yang optimal. Oleh karena itu, pihak klien dan sutradara, serta tim produksi harus mencapai kesepakatan melalui proses pematangan konsep semenjak tahap awal. Penulis dan klien menyepakati penggunaan konsep *minimalism* sebagai acuan visual utama pada video iklan GudangAda. Konsep *minimalism* diterapkan dan dapat terlihat pada *mise-en-scene set design* dan properti, serta *mise-en-scene camera*.

Konsep *minimalism* yang telah diaplikasikan dan dapat terlihat pada video iklan mendukung penyampaian pesan dan informasi kepada penonton. Konsep *minimalism* yang disusun dan dirancang oleh sutradara juga sudah diverifikasi dan disetujui oleh *client* untuk menjadi konsep terbaik yang digunakan dalam video iklan GudangAda. Informasi visual yang telah dikembalikan ke dalam bentuk paling sederhana merupakan upaya dari sutradara untuk memberikan dampak terhadap penonton agar dapat dengan mudah mengerti pesan dan informasi yang terdapat pada video iklan. Hasil akhir video iklan yang diserahkan pada PT Gudang Ada Globalindo juga sesuai dengan proses perancangan. Melalui proses perancangan hingga eksekusi video iklan GudangAda, penulis menyetujui dampak dari penerapan konsep *minimalism* yang dijelaskan oleh Michael J. Ostwald, Josephine Vaughan, dan Paul Schrader.

5.2. Saran

Proses pemilihan konsep dalam pembuatan video iklan harus didasari oleh pemahaman yang dalam terhadap identitas perusahaan, serta pengetahuan yang spesifik mengenai keinginan terhadap video yang ingin dibuat dari perusahaan tersebut. Dalam proses pengembangan hingga eksekusi dari video iklan, seorang sutradara tidak hanya harus paham mengenai konsep terpilih serta cara penerapannya, namun juga harus mampu mengkomunikasikan serta mempertanggung jawabkan pilihan konsep dan turunannya kepada pihak klien. Kesepakatan konsep antara sutradara dan pihak klien harus dilandasi kesepahaman.

Untuk mendukung produksi, segala hasil riset juga harus secara baik dikomunikasikan kepada segala departemen yang bersangkutan, dalam kasus penulis, departemen kamera dan departemen artistik. Penulis menyarankan proses perancangan harus sedetil mungkin, menggunakan teknologi yang sudah tersedia. Sebagai contoh, penulis menggunakan simulasi atau *3D rendering* untuk mengkomunikasikan penempatan aktor, kamera, lampu, *set design*, dan properti. Segala sesuatu yang sudah disepakati dapat dijadikan acuan pada saat produksi agar proses *shooting* dapat berjalan dengan efektif dan menghasilkan video yang terbaik.