



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## BAB V PENUTUP

### 5.1 Kesimpulan

Penulis berperan sebagai *editor* pada pembuatan *corporate video* untuk Balder Goods. Pada awal dari penentuan konsep, penulis bersama tim bertemu dengan *client* untuk mengetahui keunggulan dari produk Balder Goods yang akan ditampilkan pada *corporate video*. Dari hasil *meeting*, penulis dan tim dapat menentukan *creative brief* yang merupakan hasil dari pertemuan penulis dengan *client*. Setelah mengetahui ciri khas dan keunggulan Balder Goods, serta mengetahui kompetitor dari *client*, penulis bersama tim dapat menentukan konsep pada *corporate video*.

Penulis juga mengetahui keinginan *client* terhadap apa yang ingin disampaikan di dalam *corporate video* Balder Goods. Untuk mewujudkan keinginan dari *client*, penulis menentukan konsep *informative*. Dimana *client* sangat menginginkan untuk memperlihatkan proses pembuatan *dompet* agar calon konsumen mengerti darimana kualitas terbentuk.

Untuk mewujudkan konsep *informatif* yang sudah ditentukan, penulis menentukan proses rancangan *editing* yang cocok untuk ditampilkan pada *corporate video*. Agar dapat menyampaikan informasi yang diinginkan penulis menentukan teknik yang akan digunakan pada *corporate video*, yaitu *pacing*.

*Pacing* terbagi menjadi dua, *slow pace* dan *fast pace*. Dimana keduanya merupakan teknik yang dapat digunakan oleh penulis untuk menyampaikan informasi kepada penonton namun dalam pendekatan yang berbeda. Perbandingan dilakukan untuk mengetahui keunggulan setiap teknik yang nantinya akan menjadi pendukung teknik yang nantinya akan mewujudkan konsep informative.

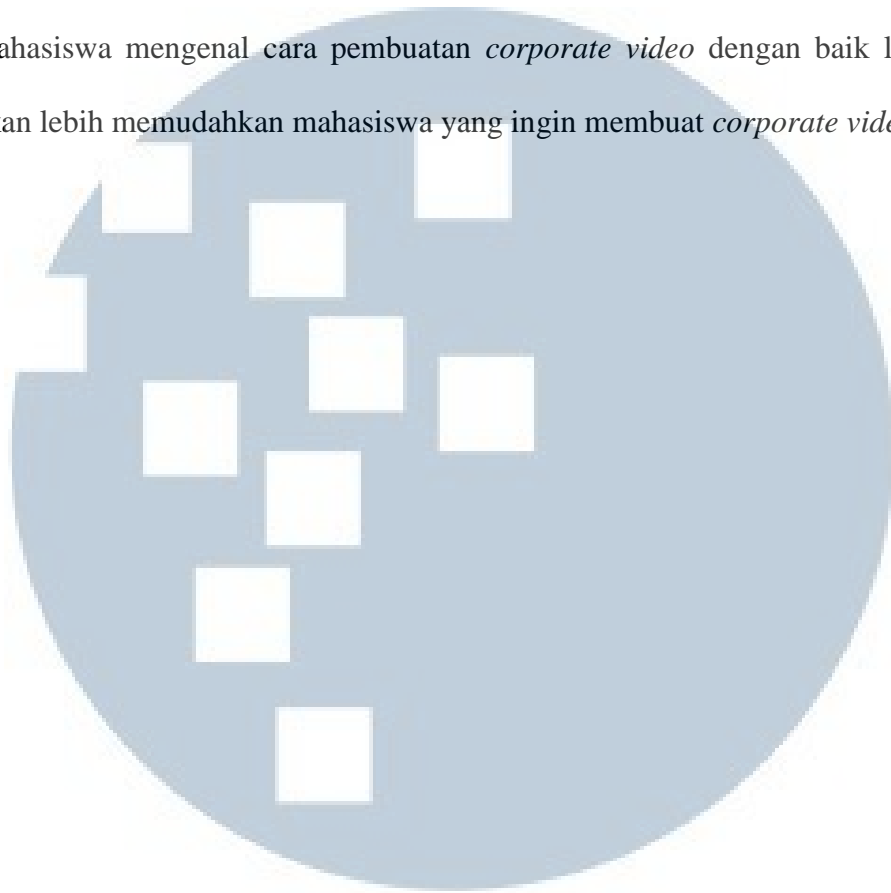
Dari hasil perbandingan, penulis menemukan keunggulan dari penggunaan teknik *slow pacing* yang dapat memberikan informasi yang jelas terhadap penonton awam. Informasi disampaikan dengan durasi *cuts* yang lambat. Sesuai dengan keinginan klien, agar penonton dapat memahami proses dan mengetahui produk Balder Goods dibuat secara *handmade*. Apa yang ingin disampaikan oleh klien sudah dapat disampaikan melalui *corporate video* Balder Goods.

## 5.2 Saran

Saran bagi *editor corporate video* bahwa proses pembuatan *corporate video* harus melalui tahap persetujuan antara *client* dan tim pembuat. Kesepakatan dan persetujuan antara *client* dan tim dapat memudahkan tim untuk mengetahui seluk-beluk terhadap perusahaan yang dituju. Dalam penentuan konsep juga harus mendapatkan persetujuan dari pihak *client* karena dalam pembuatan *corporate video*, *client* sangat diutamakan.

Dengan kurangnya komunikasi antara tim dan *client*, akan sangat menyulitkan jika pada akhirnya *client* tidak setuju dengan karya yang dibuat. Bagi sebuah lembaga pendidikan terutama Universitas Multimedia Nusantara agar diperdalam dan ditambah untuk mata kuliah mengenai *corporate video*. Jika

mahasiswa mengenal cara pembuatan *corporate video* dengan baik lebih awal,  
akan lebih memudahkan mahasiswa yang ingin membuat *corporate video*.



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA