BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari analisis yang telah dilakukan oleh penulis, telah diketahui bahwa ada tahapan yang dilakukan oleh editor untuk membangun konsep *happiness* yang diinginkan oleh *director* didalam video iklan ini. Tahapan pertama adalah untuk memahami konsep *happiness* seperti apa yang diinginkan oleh *director*. Setelah editor dapat acuan konsep *happiness* penulis sebagai editor akan mencari teknik dan teori yang akan dilakukan di video iklan ini.

Disini teknik dan teori yang dapat membantu penulis merupakan *continuity editing the rules of six* dan teori psikologis *mirror rules.* Penulis memakai teknik *continuity editing the rules of six* yang memiliki urutan prioritas dalam membuat *sequence* diawali oleh *emotion, story, rhythm, eye trace, 2d plane of screen,* dan *3d space of action.* Setelah mengetahui susunan kepentingan dalam sequence, penulis memakai teori psikologis *mirror rules* saat pemilihan *shot* untuk mencapai emosi *happiness* yang sama seperti konsep yang telah dipilih. Setelah sudah dipilihnya *shot* menggunakan mirror rules maka *shot* tersebut akan dimasukan ke sequence menggunakan teknik *continuity editing the rules of six*. Dapat disimpulkan disini bahwa teknik *continuity editing the rules of six* yang dipakai dalam penyusunan *sequence* dan teori psikologis *mirror rules* yang dipakai dalam pemilihan *shot* dapat digunakan oleh penulis pembangunan konsep *happiness* dalam video iklan Bandar Djakarta Ancol.

5.2. Saran

Bagi para pembaca hasil penulisan ini tentang peranan editor dalam membangun konsep *happiness* dalam video iklan bandar Djakarta ancol, ada beberapa saran yang ingin penulis sampaikan. Yang pertama saat produksi seorang editor juga harus ikut membantu dan mengawasi proses produksi dan pra-produksi agar pada tahap paska-produksi editor dapat menggabungkan gambar dalam sequence lebih baik dan sesuai dengan rancangan editor yang telah dibuat. Yang kedua ada beberapa teori lain yang dapat digunakan untuk mencapai emosi dan konsep tertentu, dan juga banyak faktor yang dapat membantu seperti faktor musik, kamera *movement*, *color*, dan masih banyak lagi. Itulah sebabnya editor juga harus berpartisipasi pada tahap pra-produksi dan produksi agar hasil produksi dapat sesuai dengan perancangan yang telah di buat saar pra-produksi.