



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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

KESIMPULAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan dari apa yang telah dikerjakan, penulis merasa cukup terbantu dengan menggunakan teknik *rhythm* untuk mendukung konsep *fun* pada video rekrutmen Panama. Teknik *rhythm editing* dibentuk atas 3 unsur, yaitu *timing*, *pacing* dan *trajectory phrasing*. *Timing* digunakan untuk menentukan seberapa cepat suatu informasi diberikan kepada penonton. *Pacing* digunakan untuk memberikan sebuah sensasi cepat maupun lambat yang mampu untuk yang mampu mempengaruhi emosi penonton. Dan ditambahkan pula dengan *trajectory phrasing* yang digunakan untuk memanipulasi energi yang terbentuk dalam sebuah *scene*.

Dengan *trajectory phrasing* penulis dapat menaikkan energi dari suatu ritme dan memperkuat emosi yang terbentuk dari suatu *scene*. *Trajectory phrasing* didukung dengan teknik *montage editing*, dimana penggabungan dari beberapa *shot* dapat membentuk kesan makna tersendiri. Penggunaan *shot* dengan ritme yang cepat (*tension*) mampu menaikkan energi dari *scene* tersebut dan mampu memperkuat konsep *fun* yang ingin dibangun. Maka dari itu, penggabungan *shot* yang berisi kegiatan pelatihan serta *shot* yang menunjukkan ekspresi tersenyum dan tertawa, digunakan oleh penulis dengan ritme cepat agar dapat memperkuat konsep *fun*. Konsep *fun* itu sendiri dibentuk dari berbagai teori dasar, salah satunya adalah berasal dari kesan emosional yang ditunjukkan, yang menunjukkan ekspresi ceria dan menyenangkan.

Dalam proses menyusun visual yang baik, penulis sangat terbantu atas adanya video referensi. Video referensi yang telah disetujui bersama dengan *client* juga membantu penulis untuk memberi batasan atas bagaimana video tersebut akan dibuat. Dengan penggunaan beberapa teknik *editing* seperti *rhythm editing*, dan *montage* penulis pun telah berusaha membuat sebuah mencapai target dari *client brief*.

5.2. **Saran**

Setelah melakukan analisis pada bab 4, dan memperoleh hasilnya, hal yang paling utama yang hendak penulis sarankan adalah untuk mengenal sebaik-baiknya ciri khas dan target yang ingin dicapai *client*. Ketika memenuhi keinginan dan tujuan dari *client brief* dan *creative brief*, sebaiknya *editor* melakukan riset yang mendalam dan mencarikan referensi yang pas untuk hal yang ingin dicapai. Jika telah menemukan video referensi, pastikan bahwa video tersebut akan dipertontonkan kepada *client*, sehingga *client* sendiri sudah paham dan mencapai kesepakatan atas perkiraan visual dari video yang akan dibuat. Setelah tercapai kesepakatan ada baiknya membuat sebuah konsep *editing* tersendiri. Merancang segala keperluan *editing* sebelum tahap pasca produksi nantinya akan sangat membantu *editor* dalam menjaga *workflow* yang baik.