



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

PENUTUP

1.1. Kesimpulan

Untuk merancang konstruksi dramatik seorang editor bersama *animator* dalam membangun emosi tokoh berbentuk *stillomatic animation* tersebut, penulis melihat dari *three act construction* beserta tahap perinciannya pada *script* untuk menjadi sebuah acuan dari pembangunan emosi yang terjadi disepanjang episode. Berbagai macam teknik editing, penulis terapkan untuk membantu mendukung pengembangan emosi pada setiap *act* atau babak yang ada. Penerapan berbagai teknik tersebut, secara tidak langsung dapat merepresentasikan serta membangun berbagai emosi dalam setiap episode, dikombinasikan dengan perancangan kreatif pada bidang lainnya.

Dalam menerapkan berbagai teknik tersebut, diperlukan suatu manajerial data proyek maupun cara berkomunikasi secara rapih, jelas dan benar pada setiap episodenya kepada pihak *animator* maupun anggota tim lain, sehingga segala bentuk perancangan kreatif editor dapat tersampaikan, serta dikerjakan dengan benar oleh *animator*. Pada tahap pra-produksinya, editor diharuskan untuk dapat mematangkan setiap konsep serta teknik editing secara visual untuk dapat menggambarkan pembangunan emosi tokoh secara baik.

1.2. Saran

Setelah menjalani serangkaian proses perancangan konstruksi dramatik dalam membangun emosi tokoh pada video iklan berbentuk *stillomatic animation* ini, penulis dapat menyarankan agar seorang editor harus dapat merancang secara matang dan tepat segala bentuk penerapan tekniknya kedalam *shootingboard* yang akan dibuat oleh pihak animator, sehingga meminimalisir kesalahan pada tahap pasca-produksi. Editor harus dapat mengerti dengan baik seluruh alur cerita terhadap perkembangan tokoh utama pada pembuatan video iklan ini, agar editor dapat mudah menentukan serta membangun emosi tokoh utama dari penerepan teknik editing kedalam struktur dramatic.

Terdapat berbagai saran lain yang dapat penulis jelaskan berhubungan dengan proses pengerjaan proyek video iklan berbentuk *stillomatic animation* ini, bekerjasama dengan pihak animator sebagai berikut:

1. Editor dapat memberikan sebuah acuan atau referensi teknik *editing* kepada pihak animator, agar penyampaian bentuk *shot* dapat mudah dipahami.
2. Editor memerlukan peralatan yang baik dalam proses penrangkaiian gambar seperti *hardware* maupun *software*.
3. Editor harus mempunyai Internet yang stabil untuk keperluan komunikasi maupun proses produksi lainnya.