

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Simpulan

Editing adalah salah satu hal yang tidak bisa dipisahkan dari proses pembuatan film. Hal ini dikarenakan, seorang editor perlu merancang rangkaian kejadian dalam film yang terstruktur sehingga kontinuitasnya dapat terjamin dan dimengerti oleh penonton (Magliano, 2011). Tidak hanya pada *post-production*, editing juga berperan dalam *pre-production* film, yakni dalam pembuatan *animatic*. Karena, *animatic* sendiri merupakan *blueprint* yang menjadi referensi penting dalam pembuatan sebuah film (Chang, 2018).

Dalam perancangan *animatic* film “Log:C.U”, editor berperan besar di dalamnya. Terutama pada *act II* yang merupakan konflik utama dalam film. Editor merancang setiap transisi *shot*, seperti *cut* atau *dissolve*, agar sesuai dengan tempo dan *mood* film. Selain itu, kontinuitas dan dimensi film juga perlu dijamin dengan merancang berbagai relasi elemen-elemen film. Seperti relasi grafis yang menunjukkan interaksi tokoh melalui *eyeline match*, relasi ritmik dan temporal yang mengatur durasi dan tempo film, serta relasi spasial yang menjelaskan latar film melalui *establishing shot*. Ditambah itu, pola editing yang menitikberatkan pada ukuran atau sudut penyajian subjek juga diperhatikan oleh editor agar dapat menyesuaikan *mood* adegan. Seperti *close-up* yang menunjukkan emosi tokoh.

Sebagai *blueprint*, *animatic* “Log:C.U” telah menjadi referensi penting dalam proses produksi film. Melalui *animatic* tersebut, dapat tersampaikan berbagai informasi terkait elemen visual, durasi, ritme, dan *mood* film sebagai *pre-visual* dari film. Pada implementasi selanjutnya, editing dalam *animatic* juga tentunya akan digunakan sebagai referensi untuk editing hasil akhir film. Sehingga, topik penelitian yang membahas tentang editing film “Log:C.U” sendiri sangat memungkinkan untuk dihasilkan.

## **5.2 Evaluasi dan Saran**

Melalui seluruh proses pembuatan film “Log:C.U”, banyak sekali pengalaman berguna yang dihasilkan, terutama terkait editing dalam pembuatan *animatic* film. Beberapa keterbatasan yang dihadapi dalam penelitian merupakan permasalahan teknis, seperti perubahan beberapa elemen dan durasi *shot* akhir yang disebabkan keterbatasan komposisi adegan dan animasi 3D sehingga tidak bisa sepenuhnya mengikuti *animatic*. Jika seorang pembuat film menghadapi masalah yang serupa, sangat dianjurkan untuk tetap melakukan revisi dengan membuat *shot* baru yang lebih sesuai, walaupun sudah masuk dalam tahap produksi. Dengan *animatic* yang matang, proses pembuatan film akan berjalan dengan lebih lancar.