

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan Tugas Akhir yang penulis lakukan sebagai *editor*, mengambil kesimpulan bahwa peran *editor* merupakan tolak ukur hasil akhir dari keberhasilan dan jelek atau buruknya sebuah karya, tergantung pada kinerja suradara dalam mengemas sebuah cerita kedalam Audio Visual. Dari semua uraian pada bab – bab sebelumnya maka penulis mengambil sejumlah kesimpulan terkait laporan karya kreatif berjudul Peran *editor* dalam pembuatan video musik “Pejantan Maya” sebagai berikut :

- a. *Editor* terlibat aktif dalam proses pra produksi, produksi, dan pasca produksi, karena itu akan mempengaruhi hasil akhir sebuah karya.
- b. Unsur sinematik dalam sebuah film bukan hanya milik seorang *director of photography* tetapi sutradara mempunyai peran dalam hal penggunaan *shoot* dan look film tersebut.
- c. *Editor* dituntut harus memiliki kreativitas yang tinggi karena *editor* memiliki visi menjembatani antara naskah dan visi sutradara kedalam bentuk visual agar dapat dipahami oleh penonton.
- d. *Editor* juga harus memahami *software* yang digunakan dan memiliki referensi teknik teknik *editing* agar *editor* mampu menemukan *feel editing* yang akan digunakan agar dapat menjaga tempo didalam sebuah karya.
- e. Sudut pandang *editor* tentang fenomena tertentu membantu penonton untuk memahami kasus – kasus yang terjadi, dimana sebuah fenomena dapat menyuarakan berbagai isu terbaru dan sosial. Lokalitas menjadi bahan yang melimpah untuk sineas di indonesia mengembangkan ide sebuah cerita.
- f. *Editor* menyadari dengan semakin berkembangnya teknologi ada banyak dampak negative salah satunya penyebaran berita *hoax* yang menjamur di kalangan masyarakat.
- g. Pesan moral dari video musik pejantan maya adalah ketika menerima suatu berita haruslah meriset terlebih dahulu dan jangan mudah di profokasi

## 5.2 Saran

Proses produksi adalah kerjasama tim, maka dari itu diperlukan kekompakan dan pengertian diantara masing – masing individu yang terlibat. Pada sebuah penciptaan karya. Konsep cerita dan gagasan sebuah karya harus terbaca oleh penonton sebagai apresiator dan penikmat karya. terutama mempunyai cara bertutur yang berbeda. Dari pengalaman produksi video musik pejantan maya sebagai *editor* menemukan banyak peajaran dan saran antara lain :

### a. Saran untuk *editor* dan *teamwork*

1. Sebagai *editor* harus memiliki banyak refrensi dimana harus memahami perkembangan tehnik *editing* diamana proses *editing* adalah proses akhir dari terciptanya sebuah karya. Maka dari itu *editor* dituntut harus peka dan memiliki imajinasi akan karya yang akan di kerjakan. Dikarenakan dalam industry kreatif adalah industry yang dinamis dimana pelaku dan pekerja di dalamnya harus terus bergerak dan mampu mengikuti tren dan perkembangan yang terjadi saat ini.
2. Membuat rancangan sebelum shooting akan membuat proses produksi berjalan dengan baik tanpa adanya kemoloran waktu serta pembengkakan biaya yang tidak terduga.
3. Teamwork sangatlah penting karena akan mempengaruhi proses produksi setiap kru dan pemain. Untuk itu disarankan sangat perlu membuat kinerja tim menjadi sangat baik.

### b. Saran untuk Akademik STIKOM Yogyakarta

1. Memperbaiki proses KRS menjadi *online* agar mahasiswa tidak perlu mengantre agar dapat menginput data maupun sekedar mengecek nilai
2. Mengupgrade atau memperbarui sarana dan prasarana terutama peremajaan alat agar mahasiswa dapat belajar langsung tanpa harus menyewa alat di luar kampus
3. Mempertantik tatakelola kampus agar terlihat bersih dan rapi