

3. METODE PENCIPTAAN

3.1 Deskripsi Karya

Karya yang dibuat sebuah *corporate video* sebagai bentuk *promotional video*. Pembuatan *corporate video* untuk memperkenalkan kawasan perumahan baru yaitu Aryana Karawaci serta berfungsi sebagai media promosi *cluster* baru.

3.2. Konsep Karya

3.2.1. Konsep Penciptaan

Konsep penciptaan karya adalah menggunakan *corporate color* dalam rancangan tata artistik untuk *corporate video* Aryana Karawaci.

3.2.2. Konsep Bentuk

Karya ini dibuat dalam bentuk sebuah aplikasi *setting*, kostum, dan properti dalam *corporate video* Aryana karawaci.

3.2.3. Konsep Penyajian Karya

Pada penyajian karya, terdapat 3 warna primer tergabung dalam *corporate color* Aryana Karawaci yaitu merah, kuning, dan biru. Penerapan warna primer dominan biru pada kostum pemain. Penerapan warna primer dominan (kuning dan merah) dilengkapi dengan sedikit warna biru pada properti. Penerapan warna primer kuning pada *setting*.

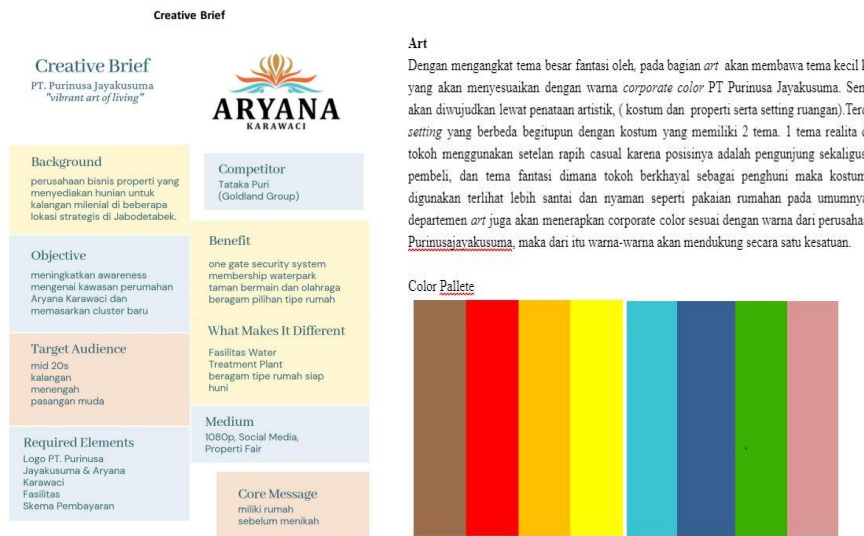
3.3. Tahapan Kerja

1. Pra produksi:

a. Ide atau gagasan

Penulis bekerja berdasarkan *creative brief* dan *director treatment* yang mewajibkan penulis menerapkan *corporate color* dalam penataan artistik.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 6. Creative brief dan Director Treatment
(Dokumentasi Aryana Karawaci)

b. Observasi

Pemasaran tiga *cluster* utama siap huni dalam perumahan *Aryana Karawaci*. Melakukan observasi *corporate color* *Aryana Karawaci* untuk diterapkan ke *setting*, properti, dan kostum pemain.

c. Studi Pustaka

Penulis menggunakan 2 teori utama sebagai studi pustaka diantaranya, teori warna, dan *corporate color*. Teori utama tersebut dibantu dengan teori pendukung lainnya yaitu teori *production design*.

d. Eksperimen Bentuk dan Teknis

Penulis melakukan eksperimen dalam peletakan properti pada *setting* yang sudah ada dalam *cluster* *Aryana Karawaci*, kemudian melakukan pembuatan *floorplan*, dan mencari referensi artistik.



Gambar 7. Floorplan dan art reference
 (Dokumentasi Aryana Karawaci)

e. Eksplorasi Bentuk dan Teknis

Dalam pembuatan *corporate video* Aryana Karawaci penulis melakukan eksplorasi warna yang akan diterapkan ke dalam setting, properti, dan kostum pemain.



Gambar 8. Eksplorasi warna
 (Dokumentasi Aryana karawaci)

2. Produksi

Penulis bertanggung jawab secara penuh terhadap *setting* tempat, properti, dan kostum. Penataan artistik untuk beberapa *scene* cukup signifikan sehingga menciptakan nuansa *setting* yang baru. Pada saat produksi beberapa rumah contoh yang dijadikan sebagai *setting* tempat sudah terjual menyebabkan, penulis harus membangun *set* di studio untuk menciptakan nuansa rumah seperti perumahan Aryana Karawaci. Penulis juga harus menerapkan *corporate color* pada tata artistik.



Gambar 9. Proses pengambilan gambar
(Dokumentasi Aryana Karawaci)



Gambar 10. Penataan artistik
(Dokumentasi Aryana Karawaci)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA