

Melalui teaser iklan produk P+US ini, penulis akan menggunakan beberapa teknik transisi dan konsep visual yang dapat merepresentasikan kandungan hingga manfaat produk *launching* tersebut. Hal inilah yang akan menjadi rumusan masalah pada skripsi penciptaan ini, yaitu bagaimana peran seorang editor mengimplementasikan transisi dan konsep visual pada teaser produk perawatan rambut P+US. Agar pembahasan tidak menjadi terlalu luas, penulis membuat beberapa batasan masalah, yakni pembahasan transisi lebih fokus mengenai *fade in*, *fade out* dan *cutting*. Tujuan penulis membuat tulisan ini agar memahami penerapan transisi sebagai konsep visual pada karya *teaser* untuk produk perawatan rambut P+US yang dibuat oleh agensi media sosial Thinkwell Projects. Harapannya tulisan ini dapat memberi wawasan baru, baik kepada penulis dan pembaca memperdalam pemahaman mengenai konsep visual pada suatu transisi.

2. STUDI LITERATUR

Agensi Media Sosial

Grant Kennedy, penulis buku *Social Media: Master Social Media Marketing* mengungkapkan bahwa media sosial mengacu pada platform yang bervariasi di internet menyesuaikan dengan kebutuhan konten untuk membantu perusahaan atau perorangan mempromosikan produk dan jasa. Popularitas media sosial sebagai alat pemasaran berawal dari perusahaan melihat potensi yang dapat menjangkau banyak orang di seluruh dunia, memperbesar basis pelanggan dan memaksimalkan peluang untuk keuntungan mereka. Instagram merupakan platform dimana pengguna dapat mengunduh dan mempublikasikan foto ataupun video. Agensi media sosial memiliki tanggung jawab untuk memberikan jasa mereka untuk memaksimalkan platform tersebut seperti membuat desain, foto, dan video yang menarik konsumen secara daring.

Paska Produksi

Editing atau penyuntingan menurut sutradara bernama V. I. Pudovkin adalah dasar kuasa kreatif dengan memberi kekuatan kepada kehampaan fotografi (*shot* terpisah) yang direkayasa menjadi hidup berbentuk sinematografi. Kebanyakan

para pembuat film melakukan perencanaan dengan menjadwalkan fase penyuntingan selama fase persiapan dan pengambilan gambar untuk mempermudah fase penyuntingan. Fase persiapan yang dimaksud seperti skrip, storyboard dan pra-visualisasi *shot*. Contohnya sutradara Bruce Sinofsky and Joe Berlinger pada film *Paradise Lost: The Child Murders at Robin Hood Hills*, merekam suasana lingkungan yang akan menjadi pusat kejahatan, fungsinya sebagai transisi penghubung bagian film tersebut. Setelah memilih materi atau aset, editor menggabungkan satu *shot* ke *shot* lainnya dengan *cut* atau pemotongan. Membuat suara dalam pemotongan juga termasuk dalam prinsip penting agar transisi akan lebih terlihat *smooth* hanya dengan memasukan suara. Terakhir, prinsip pemilihan waktu atau *timing* merupakan kemampuan untuk memperpanjang atau mempersingkat durasi pada suatu adegan.

Konsep Visual

Pada buku berjudul *The Visual Story: Creating the Visual Structure of Film, TV, and Digital Media* karya Bruce Block mengungkapkan bahwa setiap gambar pasti terdiri dari cerita, visual, dan terkadang suara. Ketiga elemen ini saling melakukan komunikasi satu dengan yang lainnya membentuk suatu gambar yang bercerita seperti gambar pada periklanan, penonton diajak untuk membeli produk tersebut.

Konsep visual terdiri dari beberapa komponen dasar, antara lain:

1. Space
Tidak seperti dalam film atau televisi yang bersifat 2 dimensi, kita dapat melihat 3 dimensi karena memiliki tinggi, lebar, dan kedalaman. Permukaan 2 dimensi dapat dilihat seolah memiliki kedalaman hanya melalui gambar dan menerima gambar tersebut seolah representasi realistik dunia nyata. *Deep space* adalah ilusi 3 dimensi pada permukaan 2 dimensi yang menghasilkan adanya kedalaman pada 2 dimensi tersebut.
2. Garis
Perspektif adalah syarat kedalaman paling utama karena penting untuk mengetahui bagaimana bentuk perspektif di dunia nyata ketika membuat ilusi kedalaman pada layar datar. Perspektif yang dimaksud berupa satu

titik hilang secara vertikal atau pun horizontal, dua titik hilang secara diagonal, dua titik hilang diagonal secara terpisah yang menjorok keluar ataupun kedalam, dan perspektif tiga titik hilang. Secara teori, terdapat banyak sekali perspektif yang dapat diaplikasikan untuk memperlihatkan kedalaman pada sebuah gambar 2 dimensi. Namun seberapa banyak titik hilang yang digunakan, tidak ada kedalaman yang nyata karena gambar atau foto tersebut digunakan sebagai ilustrasi dan kedalaman tersebut hanyalah ilusi 2 dimensi.

3. Bentuk

Perbedaan bentuk pada suatu gambar dapat mempengaruhi kedalaman, misalnya objek kecil akan semakin terlihat jauh dan objek besar akan terlihat lebih dekat. Contohnya banyak *shot* pada film *Persepolis* memperlihatkan karakter berada lebih besar daripada karakter lain membuat seolah karakter Marjane lebih dekat daripada karakter lain yang berada di latar belakangnya. Konsep sederhana ini membuktikan bahwa perbedaan bentuk sangat mempengaruhi suatu bidang untuk membuat ilusi kedalaman (*staging in depth*).

4. Pergerakan

Semua pergerakan objek dalam *frame* menghasilkan trek (*track*). Terdapat 4 kategori pergerakan pada objek, yaitu: arahan, kualitas, *scale* dan kecepatan. Pada kategori arahan, objek dapat bergerak sesuai petunjuk arahan pada layar karena layar tersebut bersifat 2 dimensi. Objek yang bergerak dapat terlihat ketika gerakan memiliki relasi dengan *frame line* atau garis. Sebuah objek dapat bergerak secara vertikal, horizontal, atau memutar, bahkan objek dapat bergerak seolah seperti 3 dimensi. Pada kategori kualitas, pergerakan objek dapat lurus atau bahkan kurva menyesuaikan dengan trek atau garis sehingga objek dapat bergerak sesuai dengan karakternya. Trek yang dimaksud dibuat dari garis pergerakan linear yang mengasosiasikan dengan karakteristik *direct*, agresif, konservatif, urutan, tidak natural dan kaku. Kategori *scale* lebih mengacu pada jarak suatu objek dengan layar seperti sebuah objek dapat pergi ke

jarak yang dekat atau jauh tergantung oleh relasi pada *frame*. Terakhir kategori kecepatan mengacu pada tolak ukur kecepatan sebuah objek seperti sangat cepat, sedang atau perlahan.

Transisi

Menurut Karel Reisz dan Gavin Millar pada bukunya berjudul *The Technique of Film Editing* mengungkapkan sebelum akhir dari kesinambungan suatu urutan (*sequence*) terpenuhi, biasanya editor melewati dua tahap yaitu menyusun potongan kasar dimana urutan *shot* sesuai dengan perspektif sinematik dan transisi serta memperbaiki kesinambungan *rough cut* agar membuat efek dramatis secara visual dengan lebih baik. *Rough cut* adalah hasil video pertama yang menggunakan efek visual dan musik sementara (Kench,2021). Video ini digabungkan dengan dua rekaman dan diperhalus menggunakan efek transisi sehingga penonton dapat melihat seolah seperti ilusi yang tidak terputus. Proses pemotongan (*cutting*) mengacu pada prinsip mekanis tertentu. Syarat paling dasar untuk membuat *smooth cut* adalah hasil dari 2 *shot* berurutan dari satu adegan atau menjaga latar belakang tetap konstan. Selain itu, editor video juga harus memperhatikan tingkat perubahan ukuran (*size*) dan perspektif, tujuannya agar kedua komposisi gambar terlihat berbeda namun tidak ada pergeseran potongan dari satu ke yang lain dan akan menghasilkan potongan yang halus (*smooth transition*).

Transisi selanjutnya adalah mempertahankan arahan dalam penyuntingan (*preserving a sense of direction*). Griffith pada film *Birth of a Nation* memperlihatkan bagaimana ia dapat mempertahankan kesinambungan yang jelas agar penonton dapat menyadari apabila satu sisi bergerak mau dari kiri ke kanan, sedangkan sisi lain menembak dari kanan ke kiri. Contoh prinsip *preserving a clear continuity* atau menjaga kesinambungan yang jelas adalah kita harus memperlihatkan detail sekitarnya sebelum memperlihatkan objek secara *close-up*. Prinsip selanjutnya adalah menyesuaikan warna *tone* (*matching tone*) untuk memastikan kualitas tiap *shot* tidak berubah dan konstan.

Terdapat beberapa transisi sederhana menurut *website* Adobe Creative. Pertama, transisi *additive dissolve* yaitu penambahan warna klip B ke klip A dan mengurangi warna klip A ke klip B. Transisi *cross dissolve* menghilangkan klip A ketika menyatakan klip B; juga dapat digunakan sebagai *fade in* atau *fade out* di awal klip dan atau akhir klip. Transisi *dip to black* membuat klip A menghilang menjadi hitam, dan menyatakan warna hitam ke klip B. Transisi *dither dissolve* menghilangkan klip A ke klip B menggunakan algoritma dithering atau pembatasan ukuran klip, warna, dan kualitas *anti-aliasing*. Terakhir, transisi *film dissolve* adalah pemudaran transisi yang akan menyatu dengan warna linear.

3. METODE PENCIPTAAN

Deskripsi Karya

Penulis berkesempatan untuk berpartisipasi dalam pembuatan karya video *teaser* perawatan rambut, tepatnya *scalp spray*, semasa bekerja magang di *Thinkwell Projects*. Video *scalp spray* brand P+US merupakan *teaser* yakni video yang diproduksi dengan tujuan memperkenalkan produk perawatan rambut baru. Video *teaser* ini berdurasi 21 detik dengan rasio 1:1 untuk diunggah pada *feed* Instagram klien. Video ini dibuat dengan tujuan mendeskripsikan kandungan-kandungan yang terkandung dalam produk *scalp spray*. Dalam produksi pembuatan video *teaser* ini, penulis dibantu oleh beberapa rekan kerja untuk menyatukan konsep yang diinginkan oleh klien.

Konsep Karya

Konsep penciptaan video *launching* berupa *teaser* yang mengenalkan kemasan serta komposisi produk perawatan rambut hair sculpt spray klien People with Us (P+US). Konsep bentuk video ini merupakan campuran atau *hybrid* antara *live action* dan 2D yang dikemas menjadi *motion graphic*. Konsep penyajian karya video *teaser* ini diawali dari pemilihan konsep plot dengan *footage* video pengenalan kemasan produk berjudul “Thick with Me” yang berputar menggunakan *turn table* agar penonton dapat melihat seluruh teks pada kemasan produk yang kemudian dikombinasi menggunakan *footage* foto untuk