

## 1. LATAR BELAKANG

Di Indonesia sendiri iklan merupakan bahan konsumsi masyarakat setiap harinya, baik itu iklan yang berada di televisi, media *digital* atau pun koran. Hal ini bertujuan untuk menarik minat masyarakat untuk membeli produk yang mereka tawarkan di iklan tersebut. Target masyarakat dalam pembuatan iklan juga bermacam-macam yang ditentukan dalam usia, *gender*, pekerjaan, dan lain sebagainya.

Iklan *brand* kecantikan biasanya diidentifikasi dengan pemerannya yang bergaya dengan gemulai, ceria, atau memiliki senyum yang indah, serta dalam *editing*-nya sendiri memiliki *style editing* yang *slow pace* agar penonton dapat menikmati dan memahami apa yang ingin dijual kepada penonton oleh *brand* tersebut. Dalam pembuatan produksi iklan digital "Somethinc" yang diproduksi oleh *production house* Sakaspace dan *agency* Yessie&Aigye ada *treatment* yang berbeda dari iklan pada umumnya. Hal ini dikarenakan iklan *digital* "Somethinc" menggabungkan genre *action* dan *sci-fi* ke dalam iklan *digital* kecantikan tersebut.

Genre *action* atau laga yang memiliki *pace editing* yang tergolong cepat dan serta menampilkan *act* bertarung ke dalamnya serta *sci-fi* yang menampilkan sesuatu yang imajinatif yang diluar akal manusia membuat penonton membayangkan genre *action sci-fi* yang akan menampilkan adegan-adegan bertarung dengan suasana di masa depan. Tetapi bagaimana jika genre *action sci-fi* tersebut diproduksi oleh *brand* kecantikan? Maka, dalam hal ini akan dibuat suatu genre iklan *digital* yang baru dan *fresh* dari yang biasa kita lihat.

Dalam pembuatan iklan digital tersebut tentu terdapat berbagai macam tantangan yang dihadapi oleh *production house* Sakaspace, baik itu dalam hal teknis, *VFX* serta *editing*, khususnya dalam menjahit gambar iklan *digital* "Somethinc" terdapat berbagai macam tantangan yang dihadapi. Penulis dalam produksi iklan *digital* "Somethinc" bertugas sebagai *offline editor* pada *post production* dan meng-*edit story* satu dan *story* dua yang diproduksi oleh *production house* Sakaspace.

Penulis mendapat tantangan dalam menjahit iklan *digital* kecantikan dengan genre *action sci-fi* dikarenakan dalam proses *post production* penulis haruslah bisa untuk menjahit genre *action sci-fi* tersebut agar terlihat seperti *film action sci-fi*, tetapi tetap menonjolkan sisi *brand* kecantikan tersebut agar tidak kalah porsinya juga dengan sisi *action sci-fi* nya. Dalam *post production* iklan *digital* "Somethinc" penulis juga menerapkan berbagai macam teknik *editing* dalam menjahit iklan *digital* "Somethinc" seperti *cut to cut* dan lain sebagainya. Dalam penulisan karya ilmiah ini penulis akan sering menyebutkan *story* yang juga berarti adalah *episode*.

Setelah melihat latar belakang yang penulis telah jabarkan, penulis akan membuat rumusan masalah sebagai berikut: Bagaimana mengimplementasikan teknik *editing* untuk *action* dan *sci-fi* ke dalam iklan *digital* "Somethinc?". Agar penelitian lebih spesifik kedalam rumusan masalah tersebut maka penulis membuat batasan masalah penerapan teknik *editing* ke dalam iklan *digital* "Somethinc" tersebut hanya di *Story 2* yang di produksi oleh Sakaspace". Tujuan diadakannya penelitian ini adalah untuk menganalisis bagaimana cara untuk mengimplementasikan teknik *editing* untuk *action sci-fi* ke dalam iklan *digital* kecantikan dikarenakan iklan *digital* kecantikan dengan *treatment action sci-fi* merupakan hal baru dan masih jarang disentuh, sehingga penulis berharap dengan adanya penelitian ini dapat membantu menambah wawasan dalam industri periklanan *digital*.

## **2. STUDI LITERATUR**

### **2.1. Iklan**

Iklan sendiri memiliki banyak pengertian, tetapi menurut penulis buku pesan, tanda dan makna, Marcel Danesi (2012), periklanan atau *advertising* merupakan kata yang berasal dari bahasa latin *advertere* yaitu artinya mengarahkan perhatian kepada. Iklan sendiri dimaksudkan untuk mempromosikan suatu penjualan komoditas atau jasa spesifik ataupun untuk menyebarkan sebuah pesan sosial atau politik (hlm. 294).