

editor adalah orang terakhir yang melakukan sentuhan kreatif di dalam *project* tersebut. Sehingga, walaupun sudah ada *storyboard* yang dibuat sebagai *guide* dalam menjahit cerita tersebut, dan sudah ada *footage* yang di ambil oleh tim ketika produksi, tetapi jika itu tidak sesuai atau tidak menjadikan cerita yang dijahit tersebut menarik, maka *editor* memiliki kuasa juga untuk menghapus atau meniadakan *footage* tersebut dan tidak tayang dalam *final delivery*.

3. METODE PENCIPTAAN

3.1. Deskripsi Karya

Iklan *digital* “Somethinc” merupakan sebuah karya iklan berbentuk *2D video digital* berdurasi satu hingga dua menit yang menjual produk *eyeshadow* dengan genre yang cukup unik, yaitu menggabungkan genre *action sci-fi* ke dalam iklan *digital* mereka.

3.2. Konsep Karya

1. Konsep Penciptaan:

Menerapkan beberapa teknik *editing* untuk iklan *digital* yang memiliki genre *action sci-fi* pada produk kecantikan “Somethinc”.

2. Konsep Bentuk:

Project “Somethinc” ini disajikan dalam bentuk iklan *digital* yang disajikan dalam bentuk *2D video* yang nantinya akan ditayangkan di beberapa *website* dan beberapa *platform* seperti Instagram, YouTube, dan lain sebagainya.

3. Konsep Penyajian Karya:

Dalam produksi “Somethinc” ini penulis diberikan tanggung jawab sebagai *offline editor* sehingga penulis menyajikan karya dalam sebuah jahitan suatu *sequence video* dan khususnya untuk menyajikan bagian *offline editing*.

3.3. Tahapan Kerja

Dalam pengerjakan *project* “Somethinc” penulis mulai bekerja dari produksi hingga pasca-produksi. *Project* “Somethinc” sendiri sudah memulai prosesnya

jauh sebelum penulis bergabung di *project* tersebut. Produksinya sendiri berlangsung pada tanggal 4 - 6 Agustus 2021. Dan proses pasca-produksinya berlangsung dari 7 Agustus hingga 1 Desember 2021.

1. Pra-produksi

Selama proses pra-produksi penulis masih belum banyak terlibat dalam proses pengembangan cerita maupun dalam persiapan produksinya, tetapi penulis diberikan sebuah *brief* bagaimana alur cerita yang akan nanti dikerjakan, lalu penulis juga diberikan sebuah *storyboard* yang akan menjadi *guide* penulis dalam menjahit *video* nantinya. Ketika mendapatkan *storyboard* penulis mulai memikirkan bagaimana nantinya *pace editing* yang akan dilakukan, transisi apa yang akan dipakai, dan lain sebagainya.

2. Produksi

Dalam produksi penulis diberikan tugas sebagai *editor on set* yang memiliki tanggung jawab untuk meng-*edit video* di *set* agar proses *post production* dapat berjalan lebih cepat, dikarenakan setelah produksi selesai haruslah sudah ada *rough cut* yang akan dipresentasikan kepada klien. Selama proses produksi penulis melakukan *assembly*, yaitu menggabungkan *footage* yang sudah di-*take* ketika produksi, dan menjadikannya sebuah cerita yang dapat ditonton. Penulis juga memberikan masukan kepada *director* jika terdapat adegan yang kurang, atau memberikan masukan untuk menambah *shot* yang dibutuhkan agar cerita yang di-*edit* dapat berjalan sesuai dengan visi yang diinginkan oleh *director*.

3. Pasca-produksi

Selama proses pasca-produksi penulis memiliki tanggung jawab sebagai *offline editor* yang memiliki tugas menjahit *video* tersebut menjadi suatu susunan cerita yang dapat disajikan kepada penonton. *Flow* kerja *offline editor* sendiri dimulai dari pembuatan *assembly*, *rough cut*, *fine cut*, dan terakhir *pick lock*.