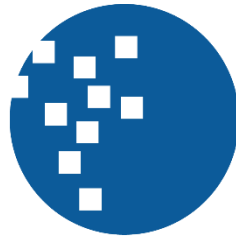


**PENERAPAN KONSEP *GAME SPIN* DALAM TEKNIK
EDITING UNTUK Mendukung *IMAGE MANLY* PADA
*BRAND SOREXMAN***



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SKRIPSI PENCIPTAAN

**Didik Laksono
0000040870**

**PROGRAM STUDI FILM
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2023**

**PENERAPAN KONSEP *GAME SPIN* DALAM TEKNIK
EDITING UNTUK Mendukung *IMAGE MANLY* PADA
*BRAND SOREXMAN***



SKRIPSI PENCIPTAAN

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
Gelar Sarjana Seni (S.Sn.)

Didik Laksono
00000040870

PROGRAM STUDI FILM

FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG

2023

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Didik Laksono
Nomor Induk Mahasiswa : 0000040870
Program studi : Film

Skripsi penciptaan dengan judul:

PENERAPAN KONSEP GAME SPIN DALAM TEKNIK EDITING UNTUK MENDUKUNG IMAGE MANLY PADA BRAND SOREXMAN

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika dikemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/ penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan skripsi, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk Tugas akhir yang telah saya tempuh.

Tangerang, 18 Desember 2023



(Didik Laksono)

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik Universitas Multimedia Nusantara, saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Didik Laksono

NIM : 00000040870

Program Studi : Film

Fakultas : Seni dan Desain

Jenis Karya : *Tesis/Skripsi/~~Laporan Magang~~ (*coret salah satu)

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Multimedia Nusantara Hak Bebas Royalti Noneklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul: **PENERAPAN KONSEP GAME SPIN DALAM TEKNIK EDITING UNTUK Mendukung IMAGE MANLY PADA BRAND SOREXMAN.**

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non eksklusif ini Universitas Multimedia Nusantara berhak menyimpan, mengalih media / format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis / pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 18 Desember 2023

Yang menyatakan,



(Didik laksono)

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

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas selesainya penulisan skripsi ini dengan judul: **PENERAPAN KONSEP GAME SPIN DALAM TEKNIK EDITING UNTUK Mendukung IMAGE MANLY PADA BRAND SOREXMAN** yang dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar S.Sn Jurusan Film, Fakultas Seni & Desain, Universitas Multimedia Nusantara. Penulis menyadari bahwa tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan tugas akhir ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan tugas akhir ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Ninok Leksono, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds. selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Kus Sudarsono S.E., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara.
4. Imam Khanafi, S.Sos., M.Si. sebagai Dosen Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya skripsi ini.
5. Segenap Pimpinan Perusahaan Bapak Ricco yang telah memberikan kesempatan.
6. Orang Tua dan keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Semoga karya ilmiah ini bermanfaat, baik sebagai sumber informasi maupun sumber inspirasi, bagi para pembaca.

Tangerang, 18 Desember 2023

UNIVERSITA
MULTIMEDIA
NUSANTARA



(Didik laksono)

**PENERAPAN KONSEP *GAME SPIN* DALAM TEKNIK *EDITING* UNTUK
MENDUKUNG *IMAGE MANLY* PADA *BRAND SOREXMAN***

Didik laksono

ABSTRAK

Perkembangan iklan *digital* pada zaman sekarang dapat terlihat dimana pun, terutama di telepon genggam atau alat elektronik *digital*. Menariknya iklan *digital* zaman sekarang bernuansa gembira dan dalam segi cerita sangat dekat dengan keseharian penonton sehingga apabila melihatnya menjadikan ketertarikan untuk membelinya. Iklan *digital* yang ditawarkan oleh Sorexman yang berjudul “Briefs Pilihan Gentleman, Sudah Pasti Sorex Man” merupakan iklan *digital* yang mempromosikan celana dalam pria dengan konsep *game spin* yang cukup unik dikarenakan secara tidak langsung membandingkan celana dalam lain akan tetapi yang terpilih adalah Sorexman. Penulis di sini berperan sebagai *editor offline* dan *online* dengan menerapkan *cut to cut*, *matching the position* sampai *motion graphic*. Pada *project* ini penulis menerapkan teknik-teknik tersebut sebagai daya tarik penonton untuk melihat dan membeli produk ini.

Kata kunci: iklan *digital*, *game spin*, Sorexman

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

**APPLICATION OF THE GAME SPIN CONCEPT IN EDITING
TECHNIQUES TO SUPPORT THE MANLY IMAGE OF THE SOREXMAN
BRAND.**

Didik laksono

ABSTRACT (English)

The development of digital advertising nowadays can be seen anywhere, especially on mobile phones or digital electronic devices. What's interesting is that today's digital advertisements have a happy nuance and in terms of story, they are very close to our daily lives. When the audience sees this advertisement, they are interested in wanting to buy it. With digital advertising offered by Sorexman entitled " Briefs Pilihan Gentleman, Sudah Pasti Sorex Man " is a digital advertisement that promotes men's underwear with a spin game concept which is quite unique because it indirectly compares other underwear, but the one chosen is Sorexman. The author here acts as an offline and online editor by applying cut to cut, matching the position to motion graphics. In this project, the author applies these techniques to attract viewers to see and buy this product.

Kata kunci: *digital advertising, game spin, Sorexman*

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	v
<i>ABSTRACT (English)</i>	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I LATAR BELAKANG	1
1.1 RUMUSAN MASALAH	2
1.2 BATASAN MASALAH	2
1.3 TUJUAN PENELITIAN	2
BAB II STUDI LITERATUR	3
2. LANDASAN TEORI PENCIPTAAN	3
2.2. Teori <i>Editing</i>	4
BAB III METODE PENCIPTAAN	6
3.1. DESKRIPSI KARYA	6
3.2. KONSEP KARYA	6
3.3. TAHAPAN KERJA	6
BAB IV ANALISIS	8
4.1. Hasil Karya	8
4.2 Analisis Penerapan Teknik <i>Matching the Position</i>	8
4.3 Analisis Penerapan Nuansa Warna Biru untuk Mendukung Kesan <i>Manly</i>	9
4.4 Analisis Penerapan <i>Motion Graphic Game Spin</i>	11
BAB V KESIMPULAN	13
DAFTAR PUSTAKA	14
LAMPIRAN	15

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Penerapan Teknik <i>Matching the Position</i>	9
Gambar 4. 2 <i>Color Palette</i>	10
Gambar 4. 3 <i>Timeline Color Grading</i>	11
Gambar 4. 4 Pembuatan <i>Asset</i> Menggunakan Photoshop	11
Gambar 4. 5 <i>Timeline Project</i> Adobe After Effect	12
Gambar 4. 6 Proses Penggerakan <i>Object</i>	12

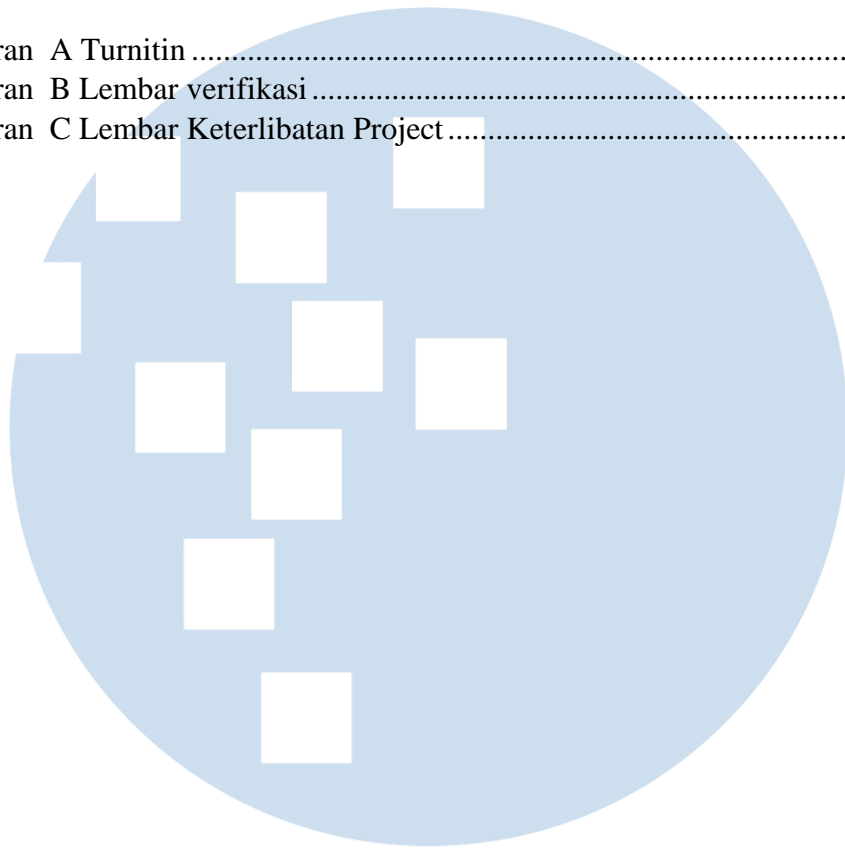


UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Turnitin	15
Lampiran B Lembar verifikasi	16
Lampiran C Lembar Keterlibatan Project	17



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA