

BAB III

METODE PENCIPTAAN

3.1. DESKRIPSI KARYA

Iklan digital Sorexman “*Briefs Pilihan Gentleman, Sudah Pasti Sorex Man*” berdurasi 28 detik. Iklan ini bertujuan mempromosikan celana dalam pria yang berkualitas dan bahan yang baik. Konsep yang sudah terealisasi bercerita tentang seseorang laki-laki yang berhadapan dengan kamera, seolah-olah *POV* permainan *game spin* kemudian ia mencoba untuk memainkannya *game spin* tersebut dan mendapatkan sebuah produk dari Sorexman.

3.2. KONSEP KARYA

1. Konsep Penciptaan

Penerapan dari teknik *editing* yang dibuat dalam bentuk iklan *digital* memiliki konsep *game spin* pada produk celana dalam pria “*Briefs Pilihan Gentleman, Sudah Pasti Sorex Man*”

2. Konsep Bentuk

Project “*Briefs Pilihan Gentleman, Sudah Pasti Sorex Man*” menyajikan sebuah iklan *digital* yang berbentuk video 2D yang ditayangkan dari beberapa *platform* seperti Instagram dan Tiktok

3. Konsep Penyajian Karya

Dalam *project* “*Briefs Pilihan Gentleman, Sudah Pasti Sorex Man*” yang dibuat, penulis bertanggung jawab sebagai *offline editor* dan juga *online editor* sehingga penulis membuat karya dengan sebuah runtutan dari beberapa *video* yang sudah diberikan oleh *content creator*

3.3. TAHAPAN KERJA

1. Pra-produksi :

Tahap yang ini dimulai dengan *meeting* dengan *content creator* untuk membicarakan tentang konsep *game spin* bersama *leaders* yang

bersangkutan. Kemudian penulis berperan memberikan *note* selama *shooting*, dan untuk penempatan kamera diharuskan *still*, kemudian dari posisi karakter bila *scene* telah berpindah untuk tidak berubah.

2. Produksi :

Kemudian proses *shooting* penulis membantu mengatur komposisi karakter yang sesuai *brief* sebelumnya. Seorang *content creator* bertugas memberikan arahan kepada aktor, bahwa konsep *game spin* ialah seolah-olah kamera adalah sebuah alat untuk bermain *game spin*.

3. Pasca-produksi :

Penulis tahap ini melakukan *briefing* kepada *content creator* apa saja penggunaan pada tahap proses *editing* dari *offline editing* dan *online editing*.

Pada *offline editing* dilakukan tahap *cut to cut* sampai memilih lagu yang cocok untuk video ini.

Kemudian pada tahap *online editing* yang dikerjakan oleh penulis yaitu :

a. *Positioning*

Teknik ini berperan untuk menggerakkan *object* agar seolah-olah berputar sebagaimana geraknya *game spin*

b. *Motion Blur*

Apabila *object* bergerak cepat akan terlihat *blur* selayaknya mata manusia melihat pergerakan cepat.

c. *Colour Grading*

Penggunaan warna untuk video ini berdominan memakai warna biru dengan alasan agar terlihat *manly*