

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Web series telah menjadi medium yang semakin populer dalam menghadirkan konten audiovisual. Dalam beberapa tahun terakhir, *web series* independen telah mencuri perhatian publik dengan cerita-cerita original yang dikemas dengan cara yang inovatif. *Web series* independen memberikan kesempatan bagi para pembuat konten untuk mengeksplorasi ide-ide kreatif mereka tanpa harus terkait dengan pembatasan konvensional dan industri hiburan tradisional. Namun, produksi *web series* independen juga dihadapkan pada sejumlah tantangan yang kompleks. Keterbatasan anggaran seringkali menjadi hambatan utama dalam menjalankan produksi. *Web series* independen umumnya mengandalkan pendanaan yang terbatas, sehingga sulit untuk memenuhi semua kebutuhan produksi yang diperlukan untuk menciptakan kualitas produksi yang baik.

Jadwal produksi yang ketat menjadi tantangan lainnya. *Web series* independen sering kali dihasilkan oleh tim yang terbatas, sehingga waktu produksi harus dioptimalkan dengan baik. Tuntutan jadwal yang ketat dapat menghasilkan tekanan pada produser dan tim untuk menyelesaikan produksi dalam waktu yang singkat. Pengelolaan sumber daya manusia (SDM) dan koordinasi tim menjadi aspek penting dalam produksi *web series* independen. Tim produksi harus bekerjasama secara efektif untuk mencapai visi kreatif yang diinginkan. Tantangan ini melibatkan seleksi pemain yang tepat, manajemen jadwal yang kompleks, dan pemecahan masalah dalam hal komunikasi dan kolaborasi tim.

Tantangan teknis dalam produksi *web series* independen juga tidak bisa diabaikan. Produksi *web series* membutuhkan pemahaman yang kuat tentang teknologi dan peralatan produksi yang relevan. Dalam beberapa kasus, produser

perlu mencari solusi kreatif untuk mengatasi keterbatasan peralatan dan memastikan kualitas produksi yang baik. Dengan memperhatikan tantangan-tantangan ini, penelitian tentang peran produser dalam mengatasi tantangan pada *web series* independen menjadi relevan. Memahami bagaimana produser mengelola sumber daya, mengatasi keterbatasan anggaran, mengorganisir jadwal, dan beradaptasi dengan tantangan teknis dapat memberikan wawasan yang berharga dalam pengembangan industri webseries independent.

Web series di Indonesia sendiri berkembang sejak tahun 2012 ditandai dengan berdirinya Komunitas *Web Series* Indonesia (KWSI). KWSI adalah sebuah wadah bagi para creator video *online* di Indonesia yang terdiri atas pembuat film pendek, musisi, *vlogger* (*video blogger*), dan lain-lain (Grahita, 2018). Beberapa pendiri KWSI adalah Dennis Adishwara yang berprofesi sebagai pembuat film dan actor, Camelia Jonathan seorang musisi, dan Bonni Rambatan seorang pembuat *web series*.

Produksi *web series* ini juga didasarkan pada suatu keinginan yang timbul dari peneliti untuk membawa sebuah fenomena sosial yaitu kehidupan untuk saling menghargai seseorang berdasarkan cerita nyata dan dipresentasikan dalam bentuk video yang mana dalam hal ini *web series*. Film fiksi dalam bentuk *web series* ini dipilih oleh peneliti sebagai media untuk memaparkan suatu fenomena sosial yang telah dijelaskan sebelumnya. Dengan berdasarkan pada latar belakang fenomena sosial tersebut, maka *web series* ini memiliki judul "One Feeling" dimana secara singkatnya *web series* ini menceritakan tentang bagaimana pentingnya menghargai seseorang sebelum datang sebuah penyesalan.

Berdasarkan fenomena sosial yang sudah banyak terjadi di zaman sekarang ini, maka penulis berusaha untuk mewujudkan fenomena sosial tersebut ke dalam sebuah *web series* dengan harapan bahwa nantinya *web series* ini bisa memberikan pesan moral bagi para khalayak yang melihat *web series* "One Feeling". Selanjutnya, sebagai seorang produser peneliti menggunakan media *online* Youtube sebagai media untuk mempublikasikan *web series* ini. Dengan target pasar yang luas diharapkan bisa memberikan manfaat serta dapat

disaksikan oleh para khalayak yang tertarik pada cerita yang tertuang pada *web series*.

Peran produser pada jalannya sebuah pembuatan *web series* sangat penting, baik pada saat pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Hal ini dikarenakan produser memiliki tanggung jawab sepenuhnya dalam pembuatan sebuah film fiksi. Bagaimana produser bisa mengatur jalannya produksi dari awal hingga akhir. Dengan begitu maka segala tantangan yang dihadapi oleh produser selama masa tersebut bisa diselesaikan dengan baik.

1.2 Fokus Permasalahan dan Rumusan Masalah

1.2.1 Fokus Permasalahan

Dalam *web series* "One Feeling" ini diambil berdasarkan fenomena sosial yang sering terjadi pada seseorang dimana pentingnya menghargai sesama manusia sebelum datang sebuah penyesalan di akhir. Namun dalam *web series* "One Feeling" ini memberikan fokus pada cerita dengan konsep drama percintaan berdasarkan pada fenomena tersebut.

1.2.2 Rumusan Masalah

Bagaimana peran produser pada *web series* "One Feeling" dalam mengatasi tantangan produksi *web series* independen?

1.3 Tujuan

Dalam pembuatan *web series* ini tentunya memiliki sebuah tujuan, yaitu:

1. Mendeskripsikan peran produser dalam mengatasi tantangan produksi *web series* independen.
2. Menggambarkan suatu fenomena sosial yang sering terjadi dalam kehidupan yaitu pentingnya saling menghargai antar sesama manusia.
3. Mendapatkan pengalaman produksi *web series* yang dilakukan secara independen.

1.4 Manfaat

1.4.1 Manfaat Praktis

Dalam produksi *web series* ini, peneliti mendapatkan pengalaman sebagai produser dimana seorang produser harus memiliki sifat tanggung jawab sepenuhnya atas pembuatan sebuah *web series*. Peneliti juga mendapatkan wawasan baru pada dunia perfilman khususnya pada saat proses produksi.

1.4.2 Manfaat Akademis

Membantu mendorong kreativitas dan inovasi mahasiswa dalam pembuatan film untuk berpikir kreatif dan inovatif sehingga dapat menghasilkan suatu ide cerita, pengaturan visual, dan pendekatan cerita yang unik dan menarik. Sehingga dalam proses tersebut dapat merangsang kreativitas mahasiswa dalam membantu mengembangkan pola pikir yang inovatif dalam menyampaikan pesan melalui media film.