

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut Severin J Werner – Tankard James (2005) Perkembangan media massa menjadikan penyebaran informasi begitu cepat. Arus informasi yang cepat memudahkan orang untuk mendapatkan sebuah berita begitu cepat dan efisien termasuk dengan sebuah tayangan hiburan. Salah satunya tayangan film/*web series*, dengan adanya media massa pengguna dapat mengakses sebuah tayangan film/*web series* begitu mudahnya. Akses yang dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja membuat dunia perfilman di Indonesia menjadi semakin maju.

Menurut Heri Susanto (2019) “Tumbuh Pesat Indonesia Pasar Potensial bagi Industri Film” Perkembangan perfilman Indonesia yang memproduksi film/*web series* yang dimana dituntut untuk semakin berkualitas semakin hari semakin maju. Hal ini lantas menaikkan persaingan di dunia perfilman Indonesia sendiri. Film maupun *web series* sebagai bentuk hiburan bagi banyak kalangan masyarakat menjadi industri yang semakin ramai akan persaingan. Industri yang ramai akan persaingan membuat para sineas termasuk sineas muda berlomba untuk membuat sebuah tayangan film/*web series* yang bagus dan menghibur. Para pelaku di industri ini dilatih untuk bisa berfikir kreatif, dari segi ide cerita maupun aspek sinematik yang berhubungan dengan hal teknis.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Indonesia-National Adolescent Mental Health Survey pada tahun 2022 yaitu badan penelitian survei dengan skala nasional untuk kesehatan mental remaja guna untuk meningkatkan representasi dari data prevalensi penyakit mental pada remaja menyatakan 15,5 juta (34,9 persen) remaja mengalami masalah mental dan 2,45 juta (5,5 persen) remaja mengalami gangguan mental. Dari jumlah itu, baru 2,6 persen yang mengakses layanan konseling, baik emosi maupun perilaku.

Dikutip dari defikedu, *World Mental Health Day*: Data Kesehatan Mental Indonesia dari UGM dan YKIS, menyebutkan, Kepala Center for Public Mental Health (CPMH) Fakultas Psikologi UGM, Diana Setyawati, PhD, Psikolog, mengatakan, penelitian mendapati kondisi di sistem kesehatan mental yang tidak setara di Indonesia. Kesehatan jiwa anak, remaja, dan dewasa berkaitan dengan kualitas hidup, produktivitas, dan wajah generasi masa depan anak bangsa. Ia menjelaskan, membangun sistem kesehatan jiwa, berarti mengupayakan kualitas hidup yang lebih baik, lebih maju dan produktif.

Yayasan Kemitraan Indonesia Sehat (YKIS) bersama CPMH Fakultas Psikologi UGM didukung UNICEF bekerjasama dengan dinas kesehatan kabupaten/kota se-Indonesia memetakan kondisi sistem kejiwaan di Indonesia faktor resiko dari literasi kesehatan jiwa yang rendah, muncul faktor resiko pola asuh orang tua yang tidak berorientasi pada kesejahteraan psikis anak.

Maka dari itu, Chroma Visual ikut untuk meramaikan perfilman di Indonesia. Dengan ikut berkontribusi menghasilkan film – film yang berkualitas dari para sineas muda. Chroma Visual merekrut para sineas muda yang sudah mampu memproduksi film maupun baru belajar. Sehingga Chroma Visual bukan hanya sebagai tempat produksi film namun juga tempat untuk belajar para sineas muda yang tertarik dengan dunia perfilman.

Menurut Carolyn Handler (2008) *web series* adalah media baru yang muncul seiring perkembangan internet, murahnya harga kamera digital yang digunakan untuk membuat video berkualitas tinggi dan semakin mudahnya software editing yang dapat digunakan banyak orang. Hal-hal tersebut semakin lengkap dengan keberadaan platform digital seperti Youtube yang memungkinkan orang untuk mengunggah, mengakses, dan menayangkan kreasi video mereka

"If Only..." adalah *web series* bergenre drama dan romance yang mengangkat tema tentang penyakit mental yaitu depresi. Penyakit mental ini sering dianggap sepele oleh masyarakat karena penyakit mental ini tidak dapat dilihat dan dirasakan secara langsung. Rasa sadar akan lingkungan

disekitar yang relatif rendah ini menjadi titik fokus bahasan ide cerita yang kami angkat.

Dari permasalahan tersebut, penulis merasa perlu untuk mengangkat masalah ini sebagai *web series* untuk pemberitahuan dan pengingat kepada masyarakat bahwa pentingnya kesehatan mental yang tidak dapat dilihat dan dirasakan oleh orang lain. Juga diharapkan dapat menumbuhkan kepekaan sosial dengan orang lain terutama orang terdekat.

Web series ini dibuat dengan memperhatikan aspek tingkah laku tokoh utamanya. Bagaimana Aldo merasakan gejala depresi yang dirasakannya hingga keinginan untuk bunuh diri. Dibalut dengan kisah cinta untuk menarik penonton karena genre romance atau percintaan merupakan genre yang populer di kalangan remaja maupun dewasa sehingga diharapkan pesan moral yang akan penulis sampaikan dapat menyebar di semua kalangan.

Penulis memilih judul "If Only..." karena ini sebagai representasi dari keinginan Aldo yang menginginkan lingkungan yang peduli dengan dia. Dan juga, mengetahui bagaimana keadaan Aldo saat itu. Judul "If Only..." juga menggunakan titik tiga agar dapat menumbuhkan rasa penasaran masyarakat untuk menonton.

Menurut Rahman dalam buku *Grammar Of Edit* (2008), pascaproduksi memiliki tiga langkah utama, yaitu *editing offline*, *editing online*, dan *mixing*. Pada *Offline editing* editor dapat turut berperan dalam pengambilan gambar dengan kameramen yang tujuannya buat mengenali gambaran pada saat proses editing nantinya, serta pengecekan data. Lalu tahap *online editing* editor melakukan pengecekan alat editing dan memiliki catatan mengenai editing yang sesuai naskah. Di sini editor dituntut untuk turut menuangkan aspek kreatif yang mendukung visual menjadi semakin bagus. Lalu untuk tahap *Mixing* penggabungan visual video dengan teknik compressing dan balancing supaya audio yang diberikan memiliki gain yang rata dan tidak jomplang antara satu dan lainnya. Serta suara tambahan sound effect dan backsound harus mendukung jalannya gambar visual sebuah video.

Penulis bertugas menjadi editor dalam pembuatan *web series* "If Only...".

Penulis bertanggungjawab pada aspek teknis dan aspek kreatif seta turut ikut serta selama proses praproduksi, produksi dan pascaproduksi.

1.2 Fokus Permasalahan dan Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penulisan skripsi skema *filmmaker* yaitu “Bagaimana peran editor dalam produksi *web series* “If Only...”?”

1.3 Tujuan Karya

Tujuan karya ini dibuat adalah untuk meningkatkan kesadaran masyarakat mengenai kesehatan mental dan sebagai pengingat pentingnya sadar akan lingkungan sekitar agar lebih memperhatikan orang terdekat.

1.4 Manfaat

1.4.1 Manfaat Praktis

Manfaat praktis dalam **Analisis Deskriptif Peran Editor Dalam Produksi Web Series “If Only...”** adalah penulis mampu memberikan wawasan akademik mengenai teknik *editing web series* pada *web series* “If Only...” dengan memanfaatkan bentuk komunikasi verbal dan nonverbal dalam pelaksanaannya mampu menjadi sumber referensi angkatan selanjutnya khususnya yang mengambil skema *film maker* dengan karya serupa.

1.4.2 Manfaat Akademis

Diharapkan pembuatan *web series* ini mampu memberikan referensi dalam pembuatan *web series* untuk karya serupa maupun karya lain dengan memanfaatkan apa yang penulis lakukan.