

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Webseries adalah bentuk tayangan program serial yang serupa dengan siaran televisi namun perbedaannya ada pada distribusinya yang berbasis *website*, baik melalui *website* dari produsen itu sendiri atau melalui *website* berbasis konten video seperti Youtube dan Vimeo. Internet menjadi medium penyampaian *webseries* dan memiliki potensi viral atau persebaran yang luas, cepat, dan mudah sehingga memiliki kekuatan distribusi yang masif bagi produsen dan akses tak terbatas oleh waktu dan tempat bagi audiens (Nazilah, 2021).

Webseries dapat dilihat sebagai karya kreasi manusia yang mengandung nilai artistik, atau dapat juga dilihat sebagai media komunikasi, di mana *webseries* dapat digunakan juga sebagai media untuk menyalurkan dan menyebarkan pesan dari pembuat *webseries* kepada publik. Jika kita melihat *webseries* dari perspektif kedua, kita dapat mengatakan bahwa kita melihat *webseries* dari perspektif komunikasi, karena *webseries* termasuk dalam suatu bentuk media massa. *Webseries* sering kali memiliki format yang mirip dengan durasi episode yang bervariasi, misalnya antara 10 hingga 30 menit, *webseries* juga memiliki berbagai genre seperti drama, komedi, *horor*, fantasi, dan sebagainya (Permana, 2019).

Salah satu *webseries* Indonesia yang meraih kesuksesan adalah Malam Minggu Miko milik Raditya Dika yang dirilis tahun 2012. Perdana tayang di Youtube, Malam Minggu Miko kemudian diakuisisi oleh Kompas TV, Kemudian pada 2014 *webseries* tersebut diadaptasi ke film layar lebar yang diberi judul Malam Minggu Miko The Movie. *Webseries* menjadi terobosan baru bagi para pelaku film dan Youtube sebagai media baru untuk menayangkan karya mereka dan mendapat perhatian dari masyarakat. Hal ini dikarenakan gaya hidup masyarakat telah beralih ke internet dalam mendapatkan informasi maupun hiburan. Seperti halnya *webseries* Malam

Minggu Miko yang mampu membuat penonton terhibur dengan ceritanya yang lucu dan berkaitan erat dengan kisah jomblo di Indonesia (Nazilah,2021).

Salah satu permasalahan film *horor* yang ada di Indonesia sebagian besar mengenai plot atau alur cerita yang saling bertindihan, salah satu contoh film *horor* Indonesia yang memiliki alur cerita yang saling bertindihan adalah film *Rasuk* yang rilis pada tahun 2018. Plot cerita pada film *Rasuk* didasarkan pada pencarian Rasya untuk menemukan saudaranya yang hilang yaitu Rafa. Perjalanan ini melibatkan interaksi Rasya dengan seorang dukun dan eksplorasi terhadap dunia gaib yang ada. Alur cerita ini juga mencakup perubahan cerita yang kompleks dikarenakan banyaknya karakter pendukung. Plot yang saling bertindihan dalam film *Rasuk* menjadi salah satu penyebab penonton menjadi bingung untuk memahami jalannya cerita. Banyaknya alur sampingan, serta interaksi yang cukup rumit antara karakter-karakter, dan kehadiran perubahan cerita yang dapat menyebabkan penonton mengalami kesulitan memahami hubungan yang terjalin antara elemen-elemen cerita tersebut(Suci, 2018).

Webseries ini menarik diteliti karena ada beberapa keunikan yang dimiliki, ide gagasan awal *webseries* ini yang merupakan kisah nyata mengapa kata “Kamma” menjadi judul, “Kamma” merupakan sebuah nama seorang teman gaib sang penulis naskah yaitu Iyasyah, Kamma merupakan seorang noni belanda yang masih muda dan memiliki paras yang rupawan, dalam setiap penampakannya ia selalu menggunakan gaun putih layaknya noni Belanda. *Webseries* ini mengangkat genre *horor, romance*, serta memiliki tema tentang cinta abadi, penerimaan kematian, serta pertemuan antara dunia nyata dan dunia gaib. Tema cinta abadi berkaitan dengan alur cerita yang tersaji pada *webseries* “Kamma” yaitu rasa cinta mendalam Bramantyo yang sehingga kematian mendiang istrinya belum juga mampu mengikhhlaskan dan menerima kenyataan untuk melanjutkan hidupnya seorang diri. Bramantyo juga masih kerap membayangkan dapat bertemu kembali dengan mendiang istrinya. Maka dari itu di dalam *webseries* “Kamma” menceritakan tentang seorang pria yang menahan arwah mantan istrinya di dalam gaun pernikahannya dahulu. Penyebab dari terjadinya hal tersebut tidak lain dan tidak bukan adalah karena

tidak mampu mengikhlaskan sang istri untuk pergi selama lamanya.

Webseries “Kamma” ini menarik untuk diteliti bagi peran sutradara karena untuk mengetahui cara untuk membangun atmosfer yang menarik, *webseries* ini memungkinkan bagi sutradara untuk membangun atmosfer yang kaya dan menarik dalam adegan *horor*, sutradara dapat menciptakan ketegangan dan ketakutan dengan penggunaan sinematografi, pencahayaan, dan efek khusus yang tepat. Disisi lain untuk adegan *romance* sutradara dapat menggambarkan kehangatan emosional dan ikatan yang kuat antara karakter utama (Bramantyo) dan arwah istrinya (Kamma).

1.2 Fokus Permasalahan dan Rumusan Masalah

1.2.1 Fokus Permasalahan

Karya *Webseries* ini berfokus pada ide yang dimiliki oleh salah satu penulis naskah kami, kata “Kamma” pada judul, memiliki kisah nyata mengapa nama itu dipilih menjadi judul. “Kamma” merupakan nama seorang teman gaib sang penulis naskah, ia merupakan seorang noni Belanda yang masih muda dan sangat cantik. Dalam setiap penampakannya, dikatakan bahwa ia selalu mengenakan gaun putih layaknya noni Belanda sebagaimana kita ketahui. Meski begitu, keberadaannya kini menjadi tanda tanya, ia menghilang semenjak kejadian tak terduga yang dialami tuannya.

Fokus permasalahan pada penelitian ini adalah bagaimana peran sutradara dalam membangun atmosfer yang kaya dan menarik dalam sebuah *webseries* yang memiliki 2 genre yang terbilang unik. Kombinasi genre ini memungkinkan sutradara untuk menggabungkan elemen yang menakutkan, menegangkan, dan romantis dalam satu cerita yang dapat menarik perhatian penonton.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat dirumuskan permasalahannya adalah bagaimana Peran Sutradara dalam menentukan konsep pengambilan gambar *Webseries* Kamma

1.3 Tujuan

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk Mendeskripsikan peran sutradara dalam proses menentukan konsep pengambilan gambar *Webseries* Kamma

1.4 Manfaat

1.4.1 Manfaat Praktis

Melalui penelitian ini diharapkan para pembaca dapat lebih paham dan menambah wawasan tentang bagaimana proses kreatif sutradara dalam menentukan konsep pengambilan gambar, serta mampu berbagi pengalaman tentang masa produksi *webseries* pada masyarakat.

1.4.2 Manfaat Akademis

Melalui karya ini diharapkan dapat meningkatkan dan memperluas pengetahuan khususnya dalam bidang sinematografi. Selain itu setelah adanya karya ini diharapkan dapat menjadi referensi pada karya selanjutnya serta pembelajaran terkait ilmu sinematografi yang terdapat pada *webseries* kamma baik dalam segi alur cerita, editing, pengambilan gambar, dan hal lainnya yang berkaitan dengan sinematografi pada karya.