

# BAB I

## PENDAHULUAN

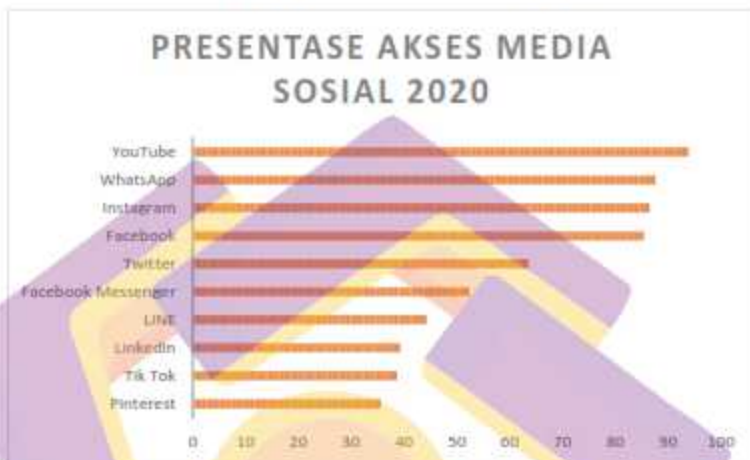
### 1.1 Latar Belakang

Zaman modern ini, terjadi kemajuan teknologi komunikasi yang pesat. Saat ini, masyarakat dapat dengan mudah dan cepat menerima berbagai informasi tanpa terikat oleh batasan ruang dan waktu. Sejalan dengan perkembangan teknologi komunikasi, media sosial juga mengalami peningkatan yang signifikan. Menurut Michael (dalam Junawan & Laugu, 2020), media sosial merupakan salah satu platform *online* yang memungkinkan pengguna untuk saling berkomunikasi dan berinteraksi dengan sesama pengguna. Selain itu, media sosial juga berfungsi sebagai sarana memenuhi kebutuhan penggunanya. Media sosial dapat diakses melalui jaringan internet dan aktivitas *online* dapat terjadi setiap saat. Media sosial mengundang siapa pun yang tertarik untuk bergabung dan berpartisipasi dengan memberikan umpan balik terbuka, komentar, dan menyebarkan informasi dengan cepat dan tanpa batasan waktu (Fronika, 2019). Perkembangan media sosial ini mengikuti perkembangan sosial masyarakat global. Salah satu contoh media sosial yang menarik perhatian pengguna dari berbagai usia adalah platform media sosial konten, seperti *YouTube*.

*YouTube*, sebuah platform media sosial, adalah tempat di mana individu dapat aktif berpartisipasi dalam komunitas konten dengan berbagai aktivitas, seperti mengunggah, mengunduh, dan berbagi video dengan orang lain (Cokki, Soelaiman, & Puspitowati, 2019) *YouTube* telah dikenal dan digunakan oleh berbagai kalangan masyarakat, terutama seiring dengan perkembangan ponsel berbasis Android yang menggunakan Google sebagai basis registrasi. Pengguna *YouTube* di Indonesia terus meningkat dari tahun ke tahun. Pengguna media sosial *YouTube* di Indonesia meningkat dari tahun ke tahun. Lidwina (2021) menyebutkan bahwa pengguna *YouTube* di Indonesia mengalami peningkatan pada akhir 2020. Sebanyak 94% pengguna internet di Indonesia mengakses *YouTube* dalam satu bulan terakhir. Persentase tersebut menjadi yang paling tinggi dibandingkan dengan media sosial

lainnya. Berikut ditunjukkan pada grafik di bawah ini.

Gambar 1.1 Presentase Akses Media Sosial



Sumber: databoks.katadata.co.id, 2021

*YouTube* menjadi salah satu aplikasi *video streaming* yang bertujuan sebagai hiburan, edukasi, informasi dan mengekspresikan diri melalui konten video yang di *upload* (Lutfi, 2021). Berbicara mengenai *YouTube*, beragam konten video dapat diakses dalam situs tersebut, salah satu diantaranya adalah film. Javadalasta (dalam Alfathoni & Manesah, 2020) menyatakan bahwa film merupakan suatu rangkaian gambar bergerak yang membentuk sebuah cerita yang dikenal sebagai film atau video. Menurut Ibrahim (dalam Alfathoni & Manesah, 2020), film memiliki makna sebagai dokumen sosial dan budaya yang membantu mengkomunikasikan zaman saat film tersebut dibuat, bahkan jika tujuan awalnya bukan untuk itu. Annur (2020) menyebutkan bahwa film merupakan konten dalam aplikasi *YouTube* yang sering ditonton oleh pengguna internet di Indonesia. Riset yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet (APJII) terhadap 7.000 responden menunjukkan film paling sering ditonton, berikut ditunjukkan pada grafik di bawah ini.

Gambar 1.2 Konten YouTube 2020



Sumber: [databoks.katadata.co.id](http://databoks.katadata.co.id), 2020

Ketika berbicara tentang *YouTube*, berbagai jenis konten video dapat diakses di platform tersebut, termasuk film. Javadalasta (Manesah, 2020) menjelaskan bahwa film adalah serangkaian gambar bergerak yang membentuk sebuah cerita yang dikenal sebagai film atau video. Menurut Ibrahim (Manesah, 2020), film memiliki arti sebagai dokumen sosial dan budaya yang membantu menyampaikan gambaran zaman saat film tersebut dibuat, meskipun mungkin bukan tujuan utamanya. Film memiliki berbagai genre atau kategori yang menarik untuk ditonton. Tom Dirks (dalam Setiyo, dkk, 2021) menjelaskan bahwa genre film adalah kategori, klasifikasi, atau kelompok film yang memiliki pola, teknik, atau konvensi yang serupa, dikenali, dan mudah diidentifikasi, yang meliputi aspek-aspek seperti pengaturan cerita, konten, tema, alur cerita, motif, gaya, struktur, situasi, karakter, dan pemeran utama. Anneahira (Wawolangi, 2013) menjelaskan bahwa terdapat tujuh jenis dan genre film yang meliputi kartun, romantis, kolosal/musikal, thriller, komedi, horor, dan aksi/laga. Genre drama merupakan genre film yang sering ditayangkan di bioskop dan persentasenya terus meningkat setiap tahun. Data dari Badan Pusat Statistik (BPS) tahun 2018 (dalam Jayani, 2021) menunjukkan bahwa genre drama memiliki persentase penayangan tertinggi dibandingkan dengan genre lainnya, seperti yang ditunjukkan grafik di bawah ini.

Gambar 1.3 Genre Film



Sumber: [databoks.katadata.co.id](http://databoks.katadata.co.id), 2021

Film dibuat dengan memperhatikan nilai-nilai budaya baik dari luar maupun lokal. Dalam film, video, pesan, nilai-nilai kearifan, dan sikap masyarakat setempat tercermin, yang dapat memberikan inspirasi. Kemajuan teknologi perlu disertai dengan karya kreatif dari masyarakat agar dapat menjadi bagian dari pengetahuan dalam membentuk sikap manusia. Keberadaan film merupakan hasil dari kemajuan teknologi dan pengetahuan yang telah mencapai prestasi yang signifikan dalam bahasa visual dalam seni perfilman. Seiring dengan perkembangan industri film di seluruh dunia, masyarakat memiliki cara yang lebih praktis untuk menikmati film. Salah satu bentuk film yang populer di internet dan dianggap sebagai hiburan yang layak adalah Web Series. Menurut Ilyas dan Ashfahani (2020), web series adalah salah satu bentuk hiburan yang dapat diakses melalui internet. Istilah "web series" juga dikenal sebagai "web episode". Konsep web series ini serupa dengan program acara televisi, namun memiliki durasi yang lebih singkat, sekitar 5-15 menit. Format acaranya bervariasi, seperti sinetron atau FTV (Film Televisi), talkshow, tips dan trik, tutorial, berita, atau serial video blog/vlog. Biasanya, web series terdiri dari beberapa episode yang ditayangkan dengan jadwal yang mirip dengan pola penayangan di televisi.



Tahun 2012, perkembangan web series di Indonesia mengalami kemajuan yang signifikan melalui pendirian Komunitas Web Series Indonesia (KWSI) oleh Dennis Adhiswara. KWSI berfungsi sebagai platform bagi para kreator video *online* di Indonesia, termasuk pembuat film pendek, musisi, vlogger, dan lain-lain. Pada saat itu, KWSI memiliki 453 anggota, di mana 70% dari mereka adalah pembuat web series, sementara sisanya adalah penggemar. Pendirian KWSI bertujuan untuk melihat potensi besar web series sebagai elemen penyeimbang dalam industri pertelevisian nasional. Seiring berjalannya waktu, web series mengalami perkembangan yang menggembirakan dalam hal narasi dan variasi tujuan. Contohnya, web series saat ini digunakan sebagai alat pemasaran produk. Namun, kreator web series berusaha mengemas cerita mereka dengan mengangkat fenomena-fenomena sosial yang terjadi di masyarakat agar menarik untuk ditonton.

Web series memiliki beragam genre, salah satunya adalah genre drama romantis. Menurut Anneahira (Wawolangi, 2013), drama romantis mengisahkan tentang kisah cinta dua individu yang menjalani perjalanan percintaan. Jin dan Kim (dalam Syafina dkk, 2016) mengungkapkan bahwa cerita romantis dalam suatu tayangan dapat membentuk pandangan penonton, terutama mereka yang masih muda, tentang hubungan romantis, bahkan bagi mereka yang belum pernah mengalami hubungan romantis. Himawan (Yulianti, 2013) menjelaskan bahwa film romantis berfokus pada masalah percintaan, baik itu dalam kisah cinta itu sendiri maupun pencarian cinta.

Web series yang berjudul "Pilihan" merupakan sebuah karya yang dibuat oleh penulis dan kru produksi, dengan genre drama romantis yang menggambarkan fenomena sosial di kalangan remaja mengenai ekspektasi tinggi dalam hubungan. Dipilihnya genre drama romantis dalam web series ini didasarkan pada kecenderungan tema yang sering dialami dan relevan dengan kehidupan sehari-hari remaja. Kisah percintaan biasanya lebih banyak terjadi pada masa remaja. Berdasarkan Survei Demografi Kesehatan Indonesia tahun 2018 yang dilakukan oleh Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana Nasional (BKKBN) seperti yang disebutkan oleh (dalam Awaliyah & Winarti, 2021), sekitar 81% remaja perempuan dan 84% remaja laki-laki sudah pernah menjalin hubungan pacaran.

Genre drama romantis memiliki daya tarik yang kuat bagi remaja. Hal ini sesuai dengan pendapat Nugroho (dalam Wawolangi & Karsam, 2013) bahwa masa remaja cenderung lebih romantis dibandingkan masa lainnya, sehingga tontonan dengan genre romantis menjadi menarik bagi remaja. Menurut Papalia (dalam Sholeha, 2020), masa remaja merupakan masa transisi dari masa kanak-kanak ke masa dewasa, yang ditandai oleh perubahan fisik, kognitif, dan psikososial. Steinberg (2017) menjelaskan bahwa para ilmuwan sosial yang mempelajari masa remaja membaginya menjadi tiga tahap, yaitu masa remaja awal (sekitar usia 10-13 tahun), remaja pertengahan (sekitar usia 14-17 tahun), dan remaja akhir (sekitar usia 18-21 tahun). Masa remaja adalah masa di mana individu merasa ingin mencoba banyak hal baru dan meniru apa yang mereka lihat dan dengar, karena pada masa ini mereka masih belum sepenuhnya memahami masalah seksualitas (Heng, 2020).

Web series yang dibuat oleh penulis dan tim ini mengisahkan tentang seorang pria yang memiliki harapan tinggi terhadap seorang wanita yang baru dikenalnya. Alasan di balik pembuatan karya dengan topik ini adalah karena ekspektasi dalam hubungan merupakan tema yang menarik untuk diangkat dalam sebuah cerita. Menurut Castellini (Syafri dkk., 2016), kepercayaan atau ekspektasi individu terhadap hubungan romantis disebut sebagai *romantic beliefs*. Setiap individu memiliki pandangan dan harapan yang berbeda mengenai hubungan romantis, termasuk tentang bagaimana hubungan seharusnya berjalan, tindakan yang perlu dilakukan, dan hal-hal yang sebaiknya dihindari dalam membentuk hubungan romantis. Ekspektasi atau harapan seseorang pada hubungan yang romantis bergantung pada realita yang terjadi di kehidupan dunia nyata. Ketika ekspektasi atau harapan tidak sesuai dengan realita, maka dapat menyebabkan dampak negatif untuk individu itu sendiri. Pinggolo (dalam Artiningsih & Savira, 2021) menyatakan bahwa harapan atau ekspektasi yang tidak sesuai dengan realita yang terjadi terhadap hubungan dapat mengakibatkan stres.

Ekspektasi terhadap hubungan romantis dapat terbentuk dan berkembang melalui pengalaman individu, baik pengalaman langsung maupun tidak langsung. Pengalaman tidak langsung dapat berasal dari paparan media, seperti film atau

drama. Penelitian yang dilakukan oleh Jin dan Kim (dalam Syafrina dkk, 2016) menunjukkan bahwa individu cenderung memiliki ekspektasi terhadap hubungan romantis ketika mereka terlibat dalam hubungan parasosial dengan karakter dalam drama. Hal ini disebabkan karena drama, terutama drama romantis, mengisahkan kehidupan sehari-hari yang membuat penonton dapat merasakan emosi yang lebih intens dibandingkan dengan program televisi lainnya.

Berbicara mengenai pembuatan sebuah web series "Pilihan", dibutuhkan tim produksi yang terdiri dari berbagai departemen. Departemen tersebut diantaranya adalah departemen produksi, departemen penyutradaraan, departemen artistik, departemen kamera, departemen penata suara, departemen kostum, departemen penata rias, hingga departemen *post-production*. Oleh karena itu, dibutuhkan bekal dan kemampuan yang tinggi untuk menjadi penulis naskah. Peran naskah dalam produksi film sangat penting karena naskah menjadi panduan utama dalam pembuatan film. Naskah film mengandung tema, tokoh, lokasi, dan cerita yang akan diwujudkan dalam bentuk media audio visual. Media ini menjadi sarana komunikasi yang mengirim pesan secara dramatis, baik secara implisit maupun eksplisit. Menurut Misbach (2006), naskah dapat diartikan sebagai desain untuk menyampaikan cerita atau gagasan melalui media film. Istilah "naskah" dapat diartikan sebagai desain perjalanan cerita. Naskah, menurut Martinez-Sierra (2012), merupakan intisari atau bahkan bisa dikatakan sebagai jiwa dari terciptanya cerita dalam sebuah tayangan audio visual. Untuk menciptakan naskah film, diperlukan seorang penulis naskah yang bertugas mengembangkan cerita dan menyusun skenario lengkap dengan dialog dan deskripsi visualnya (Putri, 2019).

Lutter (2004) menyatakan bahwa penulis naskah merupakan orang yang memiliki keahlian untuk menciptakan film dalam bentuk tulisan atau sebagai seorang creator yang mampu mengembangkan ide menjadi sebuah cerita tertulis yang dapat diwujudkan secara visual. Penulis naskah harus memperhatikan berbagai aspek dalam proses penciptaan cerita, termasuk tujuan dari cerita itu sendiri baik dari segi alur, karakterisasi, tampil visual hingga unsur-unsur lainnya. Dalam penciptaan sebuah web series, peranan penulis naskah sangatlah penting. Penulis naskah bertanggung jawab merangkai gagasan dan ide menjadi sebuah plot



yang menarik serta membuat karakter-karakter yang kuat dan memikat bagi para penonton. Proses ini melibatkan pembuatan naskah awal sampai revisi terakhir agar sesuai dengan visi bersama antara produser eksekutif dan sutradara.

Peran penulis naskah juga sangat penting dalam penggarapan adegan-adegan detail pada produksi web series. Mereka harus mampu menuliskan dialog-dialog berkualitas dan menghasilkan adegan-adegan visual yang kuat sehingga dapat membawa ide-ide ke layar kaca atau tayangan online. Ketika menjalankan pekerjaannya sebagai seorang penulis naskah pada produksi web series ataupun film lainnya, hal-hal seperti tujuan cerita dari segi alur maupun elemen-elemen grafis pun tidak boleh diabaikan begitu saja. Semua unsur tersebut saling berkaitan satu sama lain sehingga apapun yang ditulis oleh penulis skenario haruslah sesuai dengan visi bersama dan dapat diwujudkan menjadi sebuah karya visual yang menarik.

Berdasarkan pemaparan di atas, penulis akan menjelaskan lebih lanjut mengenai peran penulis naskah pada proses produksi web series "Pilihan" yang membahas ekspektasi yang tinggi kepada orang lain. Web series ini diharapkan dapat memberikan hiburan dan pemahaman bahwa menaruh ekspektasi pada orang lain bisa memberikan hal positif ataupun negative. Penulis akan menerapkan langkah-langkah penulisan naskah yang ada pada teori-teori yang sudah dipaparkan diatas.

## **1.2 Fokus Permasalahan dan Rumusan Masalah**

### **1.2.1 Fokus Permasalahan**

Fokus permasalahan pada Web Series berjudul "Pilihan" karya penulis bersama tim adalah penulis mengangkat fenomena sosial yang terjadi pada remaja yaitu adanya ekspektasi yang tinggi dalam hal percintaan. Ekspektasi tinggi yang diciptakan menimbulkan rasa kecewa pada diri sendiri ketika ekspektasi tersebut tidak sesuai dengan realita. Ide cerita yang penulis ambil dari fenomena tersebut digambarkan dengan seorang lelaki remaja yang memiliki keinginan untuk memiliki seorang wanita yang ditemuinya secara tidak sengaja, lalu terjadi interaksi antara mereka yang menyebabkan lelaki tersebut memiliki ekspektasi yang tinggi atau harapan yang berlebih untuk dapat



memiliki wanita tersebut.

### **1.2.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana peran penulis naskah pada proses produksi web series “Pilihan”?

### **1.3 Tujuan**

Tujuan dibuatnya karya Web Series “Pilihan” untuk memvisualisasikan fenomena sosial yang terjadi pada kalangan remaja tentang ekspektasi tinggi yang dimiliki dalam hal percintaan. Tujuan lain dibuatnya karya web series ini adalah untuk mengetahui peran penulis naskah dalam proses produksi web series “Pilihan”.

### **1.4 Manfaat**

#### **1.4.1 Manfaat Praktis**

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi salah satu sumbangsih bagi film maker mengenai peran penulis naskah dalam peroses produksi web series, serta bagaimana rangkaian pembuatan sebuah web series melalui sudut pandang penulis naskah.

#### **1.4.2 Manfaat Akademis**

Berdasarkan penelitian yang dibuat oleh penulis, diharapkan dapat memberikan manfaat dalam pemahaman tentang peran penulis naskah dalam seluruh proses produksi web series, mulai dari tahap pra produksi, produksi, hingga pasca produksi. Manfaat tersebut antara lain mencakup perancangan ide, *premis* karakter utama, pengarahan kepada pemeran, dan lain sebagainya.