

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi komunikasi telah berkembang menjadi semakin canggih saat ini. Segala informasi dapat dengan mudah dan cepat diterima oleh masyarakat, dan mempersingkat waktu dan tempat seakan sudah hilang dari benak masyarakat. Situasi ini memudahkan budaya asing masuk ke dalam kehidupan masyarakat Indonesia. Untuk mengatasi hal tersebut, di era teknologi yang semakin maju ini, salah satu karya kreatif yang dapat menjadi landasan pegangan masyarakat adalah karya film. Tentunya produksi film dibuat sesuai dengan nilai-nilai budaya lokal atau budaya lokal. Ada video, pesan, nilai-nilai kearifan, dan sikap masyarakat setempat dalam berusaha memperkaya hidup mereka, semuanya bisa dijadikan referensi. Perkembangan teknologi harus dibarengi dengan karya kreatif masyarakat lokal sehingga dapat dijadikan nilai pendidikan dalam sikap manusia.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada satu dekade terakhir sangat cepat. Teknologi informasi dan komunikasi tidak hanya memperbaiki kinerja media massa atau media lama, namun juga menghadirkan media baru atau new media yang hadir di dalam kehidupan kita sehari-hari. Beragam bentuk media baru tersebut dipicu dengan hadirnya kombinasi antara komputer dan internet, saat teknologi digital bekerja dengan mengubah apa pun, seperti suara, teks, foto, dan film ke dalam unit kode biner Austin, Tricia (2007)

Video adalah media audio visual yang menampilkan gerak Sadiman (2008). Video yang menarik dan berkualitas tinggi membutuhkan keahlian dan pengetahuan mendalam tentang proses praproduksi, teknik pembuatan film, dan proses pengeditan. Penulis mengamati dalam proses mengedit agar para audiens tertarik dengan hasil video yang dibuat dan tidak merugikan pada tim film kami ataupun pihak yang bersangkutan. Menyelesaikan proyek sinematografi penulis mendapatkan pengalaman dan wawasan baru tentang

dunia perfilman yang belum pernah. sedangkan menurut Cecep (2013) video adalah alat yang dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperlambat waktu dan mempengaruhi sikap. Lebih lanjut Firdaus (2010) mengatakan bahwa video atau film adalah rangkaian banyak frame gambar yang diputar secara cepat. Dari pendapat di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa video adalah sebuah gambar hidup yang ditayangkan lewat layar yang mampu menyajikan informasi dan menjelaskan konsep-konsep yang rumit yang bahkan tidak mampu untuk ditangkap oleh indra manusia jika dilihat prosesnya secara langsung atau dengan kasat mata

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa tren baru dalam industri kreatif dunia. Munculnya teknologi digital dan internet telah mempengaruhi desain komunikasi visual, dan perkembangan ini telah menyebabkan persaingan media. Karier seorang desainer komunikasi visual merupakan bagian dari mata rantai studi sosial. Sebelum seorang desainer komunikasi visual dapat menciptakan sebuah karya, ia harus melakukan berbagai penelitian melalui pendekatan interdisipliner, menemukan data linguistik dan 3 visual, menyusun target audiens, dan membuatnya akurat. Menghasilkan ide-ide kreatif untuk menciptakan visual yang menyampaikan pesan kepada audiens yang fungsional, persuasif, estetis dan komunikatif. Hal ini dilakukan agar dapat menghasilkan karya desain grafis yang sesuai dengan tujuan dibuatnya karya desain grafis Muhammad Ghoyyas Royhan dan Dhevin Kawistoro Ngabekti (2021).

Gambar 1 - Presentase Akses Media Sosial Tahun 2020

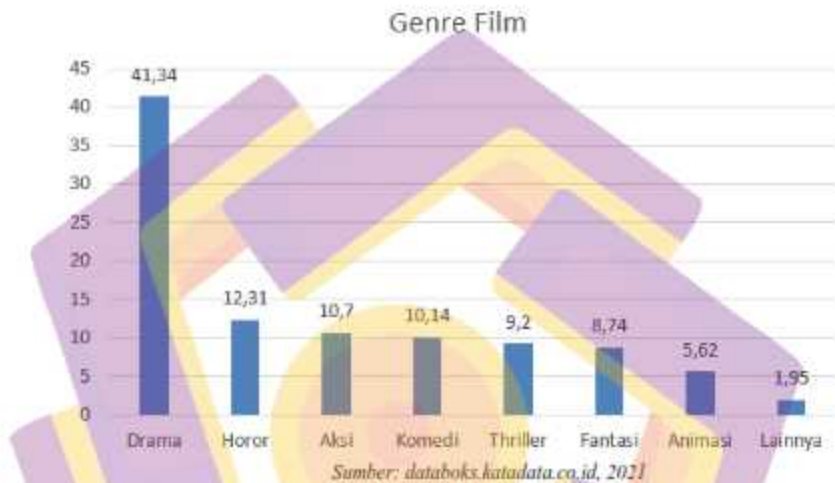


Sumber: databoks.katadata.co.id, 2021

Pada era Internet ini, drama web series telah menjadi hal yang biasa. Web series adalah konsep acara seri dirilis di media Internet, biasanya platform YouTube platform utama Kunci produser *web series* Michael Erlangga (2004). YouTube memungkinkan Penonton menjadi produsen dan konsumen Sekaligus atau prosumer Devi Fatma (2018). format web Serial ini sebenarnya sangat mirip dengan pertunjukan itu Sudah ada di TV, tapi masih ada perbedaan di platform dan menampilkan konten. *Web series* juga merupakan salah satu media Promosikan perusahaan Pembuatan web series “pilihan” penulis memilih judul “pilihan” dikarenakan dari sekian banyaknya genre tim kelompok kami sepakat untuk mengambil genre romance yang dimana menurut tim kelompok kami agar tidak terlalu berat bagi audiens serta tidak terlalu rumit, pemilihan genre romantis tersebut secara perhitungan lebih banyak para audiens menikmati film yang bergenre romance dibandingkan dengan genre lainnya. Genre drama dan aksi mendominasi film yang tayang di bioskop nasional. Menurut Ilyas dan Ashfahani (2020), web series merupakan salah satu bentuk hiburan yang dapat diakses melalui internet. Istilah “web series” juga dikenal sebagai “web episode”. Konsep web series ini mirip dengan program acara televisi, tetapi memiliki durasi tayang yang relatif

singkat, sekitar 5-15 menit. Format acaranya bervariasi, seperti sinetron atau FTV (Film Televisi), talkshow, tips dan trik, tutorial, berita, maupun serial video blog/vlog

Gambar 2 - Presentase Genre Film



Ada banyak jenis genre pada drama, salah satunya bergenre drama romantis. Anneahira (Wawolangi & Karsam, 2013) Romance atau drama cinta adalah genre film yang mengisahkan kisah cinta dua orang yang menjalani perjalanan cinta. Web series khususnya genre drama lebih menarik minat dan antusiasme karena drama disajikan dengan konflik yang sederhana dan memiliki aspek seni dan visual yang memanjakan mata (Putri & Haryanto, 2022). Jin dan Kim (Syafriana et al, 2016) menunjukkan bahwa cerita romantis dalam tayangan dapat menciptakan persepsi audiens (terutama audiens yang lebih muda) tentang citra hubungan romantis, bahkan pemirsa yang belum pernah mengalami hubungan romantis. Menurut Himawan Yulianti (2013), film *romance* fokus pada cerita tentang percintaan, baik kisah cinta itu sendiri maupun pencarian cinta.

Remaja lebih suka drama romantis. Hal ini sejalan dengan apa yang dikatakan Nugroho (Wawolangi & Karsam, 2013) bahwa masa remaja memiliki fase yang lebih romantis dibandingkan dengan masa lainnya, sehingga tayangan bergenre romance menjadi daya tarik tersendiri bagi remaja. Papalia Sholeha (2020) menyatakan bahwa masa remaja merupakan masa transisi perkembangan dari masa kanak-kanak menuju dewasa, dan masa remaja cenderung mengalami perubahan fisik, kognitif, dan psikologis. Steinberg (2017) menjelaskan bahwa ilmu sosial yang mempelajari masa remaja membagi masa remaja menjadi masa remaja awal (sekitar usia 10-13), masa remaja pertengahan (sekitar usia 14-17), dan pubertas akhir (sekitar usia 18-21). Tahun). Masa remaja merupakan masa dimana individu ingin belajar dan mencoba banyak hal baru. Masa remaja merupakan masa dimana individu ingin mencoba hal-hal yang baru, remaja akan meniru apa yang dilihat dan didengar, karena pada masa ini individu cenderung belum terlalu memahami terkait permasalahan seksual Heng (2018).

Keith Kenney, profesor komunikasi dari SJMC (School of Journalism & Mass Communications) dari University of Southern California menjelaskan bahwa komunikasi visual merupakan proses interaksi antar manusia yang mengekspresikan ide melalui media visual. Umpan baliknya berupa pemahaman makna dari penerima pesan sesuai yang dimaksudkan oleh pengirim pesan Kenny (2009). Dalam komunikasi visual proses pertukaran pesan melibatkan lambang, huruf, warna, foto, gambar, grafis, dan unsur visual lain melalui varian media tertentu yang memiliki interpretasi makna tertentu, dalam kegiatan desain komunikasi visual, target audiens dapat memberikan pengaruh positif atau negatif. Dampak positifnya dapat diwujudkan seperti: meningkatkan kreativitas, meningkatkan literasi visual, meningkatkan kondisi estetika sosial, dll. Desain komunikasi visual juga dapat menimbulkan dampak negatif seperti: pencemaran lingkungan, perubahan estetika ruang, perubahan sosial, bahkan perubahan perilaku atau gaya hidup. Desain komunikasi visual dapat menjadi pertanyaan penelitian yang sangat menarik karena berkaitan dengan kehidupan sosial seperti teknologi, pendidikan, masyarakat, ekonomi,

budaya, psikologi hingga politik. Desain komunikasi visual digunakan sebagai alat untuk berkomunikasi dengan audiens, diterapkan pada media visual yang sering kita jumpai seperti Instagram, Facebook, iklan TV, baliho dan Youtube.

1.2 Fokus Permasalahan dan Rumusan Masalah

1.2.1 Fokus Permasalahan

Fokus dalam penelitian ini penulis memfokuskan pada peran editor dalam membuat serial web series “Pilihan”

1.2.2 Rumusan Masalah

Bagaimana peran editor dalam mengedit web series “pilihan”?

1.3 Tujuan

Tujuan dibuatnya web series yang berjudul “Pilihan” untuk memvisualkan fenomena sosial yang terjadi pada kalangan anak muda terkait ekspektasi tinggi pada hal percintaan dan menyalurkan bakat positif media asah dan skill keterampilan teknik editing, selanjutnya penulis sadar bahwa pembuatan web series tersebut bukan hanya latihan saja akan tetapi sebagai pengalaman yang nantinya bisa digunakan untuk persiapan bila masuk di dunia kerja perfilman.

1.4 Manfaat

1.4.1 Manfaat Praktis

Manfaat pada pembuatan web series ini penulis lebih mengerti apa itu tugas utama perfilman yang ditugaskan sebagai editor dan tau bagaimana kondisi dalam kerja kelompok dalam pembuatan web series yang belum pernah di buat. Pembuatan web series ini membuat penulis menjadi lebih paham dan pengalaman baru yang berguna untuk masa depan yang ingin menjadi konten kreator, dengan begitu penulis menjadi lebih pede dalam mengedit video dikarenakan pada pembuatan web series “pilihan” penulis belajar tentang pengeditan dengan begitu penulis memiliki pengetahuan makin luas.

1.4.2 Manfaat Akademis

Manfaat untuk bidang Ilmu Komunikasi khususnya film.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan keilmuan dan pengetahuan Khususnya terkait analisis Komunikasi Visual Dalam Teknik Editing Webseries “Pilihan”.