

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah berkembang dengan cepat dalam satu dekade terakhir, kemajuan ini tidak hanya berdampak pada peningkatan kinerja media massa atau media lama, tetapi juga memperkenalkan media baru atau *new media* yang telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari kita. Pertumbuhan yang pesat dalam Teknologi Informasi dan Komunikasi telah memberikan dampak dan pengaruh yang signifikan terhadap budaya masyarakat. Dampak ini dapat berupa efek positif maupun negatif (Setiawan Daryanto, 2018). Seiring dengan munculnya media sosial seperti Facebook, Twitter dan Youtube, jumlah pengguna internet telah meningkat secara signifikan. Media sosial memiliki potensi untuk meningkatkan interaksi sosial dan mengubah komunikasi menjadi dialog yang lebih interaktif (Devina & Yufisa Wibowo, 2022). Hampir semua kelompok usia dapat dengan mudah menggunakan media sosial ini karena antarmuka yang *user friendly*, namun alasan utama mengapa media sosial begitu populer di kalangan pengguna internet adalah berbagai kemudahan dan fasilitas yang disediakan secara gratis.

Salah satu layanan yang disediakan oleh media sosial adalah kemudahan dalam memperlihatkan karya video kepada pengguna internet. Pratama (2020), berpendapat bahwa *platform* media sosial yang berfokus pada video *sharing* menekankan penggunaan layanan video online yang dapat diputar secara langsung (*streaming*) atau di unduh untuk diputar di komputer pribadi. Sebagai contoh, *platform* media sosial seperti Youtube menyediakan sarana bagi pengguna untuk mengunduh dan mengunggah video dengan durasi yang tidak terbatas. YouTube menyajikan beragam video yang diunggah oleh pengguna lainnya, sehingga video-video tersebut dapat diakses dan ditonton oleh pengguna di berbagai belahan dunia (Devina & Yufisa Wibowo, 2022). Dengan adanya fasilitas ini, semakin banyak

pengguna internet yang terinspirasi untuk membuat dan membagikan video mereka melalui Youtube untuk berbagai tujuan yang berbeda.

Web series merupakan program serial yang disiarkan melalui media Web TV yang sedang mengalami perkembangan. Contoh platform Web TV yang populer adalah Youtube dan Vimeo. Web series merupakan suatu konsep acara serial yang dirilis melalui *platform* internet, terutama YouTube yang sering digunakan sebagai *platform* utama oleh para produser web series (Hamzah, 2018). Web series umumnya dirancang khusus untuk dipublikasikan melalui internet, bukan melalui saluran TV konvensional. Karena menggunakan jaringan internet, setiap episode web series memiliki durasi sekitar dua hingga enam menit, sehingga penonton tidak perlu menunggu proses unduhan yang lama. Web series memiliki materi, teknik produksi, dan struktur yang khas, yang berbeda secara signifikan dari program TV. Menonton web series memberikan pengalaman yang berbeda dibandingkan dengan menonton program TV melalui komputer, karena adanya elemen yang unik dan sensasi yang berbeda dalam pengalamannya (Iqbal et al., 2014).

"It's Not Me" adalah sebuah web series dengan *genre* romantis. Web series ini mengisahkan tentang perasaan penyesalan yang dialami oleh seorang perempuan, yang pada akhirnya memilih untuk berjuang mempertahankan hubungan yang telah berakhir. Web series ini bertujuan untuk mengingatkan bahwa hidup terus berlanjut kedepan dan bahwa ada banyak hal baik yang akan datang pada waktunya. Tidak boleh berhenti ditempat yang sama dan menunggu sesuatu yang sudah rusak untuk diperbaiki karena hasilnya akan selalu sama. Setiap orang berhak untuk terus maju dalam menjalani hidup dengan pilihan-pilihan mereka sendiri. Penting untuk menjaga apa yang masih ada, karena kesempatan tidak selalu datang dua kali. It's Not Me dikemas dalam alur maju mundur dengan tujuan menghibur penonton dan membuat penonton tidak bosan dengan cerita yang akan disampaikan melalui *series* ini.

Peran kameraman dalam pengambilan gambar web series tidak hanya terbatas pada aspek teknis, tetapi juga berkontribusi pada penciptaan visual dan naratif yang kuat dengan keahlian dan pemahaman mereka tentang seni sinematografi, kameraman berperan penting dalam membantu mewujudkan visi sutradara dan menciptakan pengalaman menonton yang menarik bagi penonton web series. Peran kameraman dalam proses pengambilan gambar melibatkan beberapa peran kunci yang dimainkan oleh seorang kameraman dalam proses produksi web series seperti pengaturan kamera meliputi pencahayaan, fokus, kedalaman ruang, kecepatan rana, dan sebagainya. Kameraman merujuk kepada individu yang bertanggung jawab dalam melakukan semua tahap proses secara mandiri, mulai dari mengatur kamera, memeriksa dan memastikan kondisi lensa, media perekaman dan media audio pada kamera, mengatur pengaturan *color bar*, *white balance*, merekam objek, serta melakukan koreksi terhadap gambar yang direkam (Latief, 2021).

Kameraman bertanggung jawab untuk menciptakan komposisi visual yang menarik dan efektif. Kameraman harus mempertimbangkan faktor-faktor seperti *framing*, sudut pandang, ruang *negative*, garis panduan, dan komposisi estetika lainnya untuk membangun tata letak yang menarik secara visual. Komposisi yang baik dapat meningkatkan narasi dan mempengaruhi cara penonton menerima cerita. Selain komposisi kameraman juga harus memahami gerakan kamera, seperti pergerakan *panning*, *tilting*, dan *zooming* untuk memberikan variasi visual dalam adegan.

1.2 Fokus Permasalahan dan Rumusan Masalah

Bagaimana peran kameraman dalam mengemas visual untuk produksi Film Web Series *It's Not Me* ?

1.3 Tujuan

Pembuatan web series dapat menjadi kesempatan bagi kameraman untuk menghadirkan teknik sinematik yang inovatif. Kameraman dapat mencoba

pendekatan baru dalam pengambilan gambar, dengan eksplorasi dan inovasi teknik sinematik, kameraman dapat menambahkan dimensi artistik yang kaya dalam web series. Tujuan umum dari pembuatan film web series ini adalah :

- a. Mengetahui peran kameraman dalam produksi web series *It's Not Me*
- b. Memahami tugas dan tanggung jawab seorang kameraman dalam proses produksi web series *It's Not Me*
- c. Menjadi bahan referensi dan pembelajaran terhadap *content creator* dalam produksi web series.

1.4 Manfaat

1.4.1 Manfaat Teoritis

Adapun manfaat teoritis memberikan materi yang berharga bagi penelitian dan kajian media baru. Pengamatan tentang produksi, distribusi, penerimaan dan pengaruh web series dapat memberikan wawasan tentang tren, preferensi penonton dan perubahan dalam konsumsi media.

1.4.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis sendiri dapat dengan mudah mengakses audiens global karena menggunakan *platform* web seperti Youtube, ini memungkinkan *content creator* dapat mencapai penonton di berbagai negara tanpa batasan geografis, sehingga membuka kesempatan baru untuk mendapatkan peluang yang lebih luas.