

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Sebagai komponen industri, film menjadi salah satu hasil produksi ekonomi dalam masyarakat yang dilihat dalam konteks hubungannya dengan produk-produk lainnya. Dalam konteks komunikasi, film memiliki peran penting sebagai bagian dari sistem yang digunakan oleh individu dan kelompok untuk mengirimkan serta menerima pesan-pesan (Pratyaksa, 2022). Media audio visual seperti film masih menarik perhatian semua kalangan termasuk generasi muda sehingga dapat dijadikan sebagai media pembelajaran alternatif (Utari, 2022). Di era internet ini, film dan *webseries* telah menjadi fenomena yang umum. *Webseries* merupakan konsep serial acara yang dirilis melalui platform internet, YouTube, dan platform streaming lainnya menjadi platform utama bagi para produser *webseries*. *Webseries* memiliki format yang mirip dengan acara di televisi, tetapi memiliki perbedaan dalam konsep dan konten yang disajikan selain itu, *webseries* juga berfungsi sebagai media promosi (Alfajri, 2014). Di Indonesia *webseries* cukup terprospek dengan baik, terutama dengan tingginya minat masyarakat terhadap streaming online. Kini *webseries* menjadi alat yang efektif bagi brand-brand perusahaan untuk memperkenalkan diri mereka secara luas (Hamzah, 2018).

Pada Penelitian ini penulis mengangkat salah satu *webseries* yang berjudul "Balada Dua Pasang Selepah" karya *Lifescreeen Production*. Penulis memilih untuk mengangkat *webseries* "Balada Dua Pasang Selepah" dengan alasan *webseries* ini memiliki simbolisme yang kuat, dengan memilih sandal sebagai simbol utama, *webseries* ini dapat menyampaikan pesan-pesan mendalam tentang kehidupan manusia secara metaforis. Sandal adalah objek yang umumnya digunakan dalam kehidupan sehari-hari dan memiliki konotasi yang luas, seperti kesederhanaan, kenyamanan, dan ketahanan. Keunikan konsep dalam *webseries* ini terletak pada pendekatan yang tidak lazim dan dapat menjadi daya tarik tersendiri bagi penonton, karena mereka dapat melihat objek sehari-hari yang biasa menjadi begitu berbeda. *Webseries* Ini memberikan kesempatan bagi penulis untuk menggali sudut pandang yang baru dan mengeksplorasi sudut pandang yang jarang dieksplorasi sebelumnya.

Genre yang terdapat pada *webseries* ini adalah *slice of life*. *Lifescreeen Production* memilih genre *slice of life* karena ingin mengangkat gagasan awal dari sutradara yang ingin mengangkat konflik ringan masyarakat sekitar. *Slice of life* sendiri merupakan Genre yang menceritakan kisah ringan dalam kehidupan sehari – hari seseorang, baik itu percintaan, persahabatan, keluarga, dan intrik kehidupan sehari – hari yang sering terjadi di dunia nyata (Putri, 2020). *Lifescreeen Production* memproduksi *webseries* “Balada Dua Pasang Selepah” yang diawali oleh inspirasi dari pertanyaan “Bagaimana jika?” yang kemudian memunculkan gagasan menarik tentang sandal yang bisa berbicara, serta apa yang akan dikatakannya.

“Balada Dua Pasang Selepah” menggambarkan kehidupan sehari-hari sekelompok sandal yang dapat berbicara berdasarkan pribadi dari pemilik sandal itu sendiri seperti, pemilik sandal adalah suster gereja maka sandal yang dipakai mengimplementasikan pada agama kristen. Dalam ceritanya, sandal-sandal ini diambil sebagai simbol untuk mewakili berbagai aspek kehidupan manusia dengan latar belakang di sebuah warung makan yang sepi pengunjung. Melalui perjalanan sandal-sandal ini, *webseries* ini menggambarkan kehidupan sehari-hari yang merepresentasikan perilaku manusia dengan berbagai konflik, sosial, dan perjuangan yang ada di dalamnya. Setiap sandal memiliki cerita unik yang mencerminkan berbagai aspek, seperti cinta, persahabatan, dan kehidupan keluarga. Sandal-sandal ini berinteraksi dengan berbagai karakter pendukung lainnya, termasuk sandal-sandal baru yang datang ke warung.

Pengambilan latar belakang dalam kehidupan sehari-hari sandal pada *webseries* ini dapat memberikan pesan-pesan tentang permasalahan sosial seperti percintaan, kekeluargaan, bahkan konflik sosial yang dialami. Semua ini bisa terwujud berkat penerapan teknik *EMC2* oleh *Director of Photography*/Kameramen yang memvisualkan cerita tersebut.

Peran penulis disini adalah sebagai kameramen dalam produksi *webseries* “Balada Dua Pasang Selepah”. Pada produksi *webseries* ini kameramen menerapkan teknik *EMC2* pada proses pengambilan gambar *webseries* ini. Teknik *EMC2* ini terbagi menjadi 3 jenis *shoot* yaitu *establish*, *master*, dan *cover*. *Establish Shot* yaitu jenis *shoot* yang berfungsi memberikan keterangan tempat pada sebuah adegan. *Master shoot* adalah *shoot* utama pada sebuah adegan yang meliputi keseluruhan adegan dengan *shoot* ini. *Cover shoot* adalah *shoot* untuk mengambil gambar dalam jarak yang lebih dekat, sehingga penonton dapat melihat ekspresi dan gerak-geriknya lebih jelas (BPS, 2023). komposisi visual juga digunakan oleh kameramen dalam pengambilan gambar pada *webseries* ini yang meliputi pergerakan kamera, pencahayaan, sepertiga, garis panduan mata, simetri, dan kontras.

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

### **1.2.1 Fokus Permasalahan**

Berdasarkan latar belakang diatas penelitian ini berfokus kepada penerapan *EMC2* oleh kameramen untuk mengvisualisasikan cerita *webseries* “Balada Dua Pasang Selepah”. Garis besar yang di fokuskan dalam penelitian ini adalah bagaimana kameramen mengvisualisasikan kehidupan sehari-hari sandal yang mengangkat berbagai konflik sosial yang dialami dengan menerapkan teknik *EMC2*.

### **1.2.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, rumusan masalah penelitian ini adalah Bagaimana penerapan teknik *EMC2* pada produksi *webseries* “Baladah Dua Pasang Selepah”?.

## **1.3 Tujuan**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan penelitian dari dibuatnya *webseries* “Baladah Dua Pasang Selepah” adalah untuk mengimplementasikan penerapan teknik *EMC2* pada produksi *webseries* “Balada Dua Pasang Selepah”

## **1.4 Manfaat**

### **1.4.1 Manfaat Praktis**

Manfaat terutama bagi kameramen yang didapatkan dari produksi *webseries* ini adalah menambahkan referensi dalam penerapan teknik *EMC2* dari sudut pandang objek yang berbeda.

### **1.4.2 Manfaat Akademis**

Penelitian ini dapat memberikan wawasan tentang praktik produksi dalam *webseries* dan dapat memberikan kontribusi baru terhadap pengetahuan di bidang yang diteliti, khususnya dalam bidang ilmu komunikasi dan perfilman.

