

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Sebagai komponen industri, film menjadi salah satu hasil produksi ekonomi dalam masyarakat yang perlu 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 (Wiwik Eka Putri & Titah Pratyaksa, 2022). Film berperan dalam merekam realitas perkembangan sosial dan memproyeksikan ke dalam layar lebar. Sebagai media *audio-visual*, film mendapatkan minat yang luas di antara orang-orang dari semua kalangan usia dan latar belakang sosial (Putri dan Pratyaksa, 2022).

Di era internet ini, 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* (Hamzah, 2018). *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. 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).

Berdasarkan latar belakang tersebut, kita berpikir untuk membuat sebuah karya *Webseries* yang dapat diakses dengan mudah oleh semua orang. *Webseries* ini diawali dengan sebuah gagasan "Bagaimana jika?" sebuah benda mati dapat berbicara, yang kemudian memunculkan gagasan menarik tentang sendal yang bisa berbicara, serta apa yang akan dikatakannya. Cerita utama dalam *Webseries* ini berfokus pada kehidupan sehari-hari sendal, yang biasanya digunakan atau ditemui oleh tiap manusia. Setiap harinya, sendal-sendal ini mengalami pengalaman menarik yang membuat kesan mendalam.

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.



Gambar 1. 1.1 Sumber: Youtube

Karya ini dapat terlaksana dengan adanya peran penting dari produser. Produser memiliki peran yang sangat penting dalam proses produksi, tugas seorang produser adalah memimpin dan mengatur seluruh jalannya produksi termasuk fasilitas produksi serta orang-orang yang terlibat di dalamnya, supaya sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan untuk produksi *Webseries*. Hal ini dibenarkan oleh (Masahengke, 2018), produser selaku pemimpin bertanggungjawab mulai dari perencanaan, produksi hingga pasca produksi.

## 1.2 Fokus Permasalahan dan Rumusan Masalah

### 1.2.1 Fokus Permasalahan

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat disimpulkan bahwa peran produser sangat penting proses produksi *Webseries* “Balada Dua Pasang Selapah”. Sesuai dengan teori yang dipaparkan oleh Kathleen McHugh dan David W.Krasner (2013), menjelaskan bahwa produser memiliki peran penting dalam memimpin produksi yaitu mengelola aspek finansial, pemilihan naskah, pemeran dan tim kreatif. Selama menjadi produser dalam produksi *Webseries* “Balada Dua Pasang Selapah” ini peran saya adalah merancang pendanaan, merekrut kru, memilih *talent* yang sesuai dengan kriteria sutradara, membuat jadwal dan bertanggung jawab penuh selama proses produksi berjalan.

### 1.2.2 Rumusan Masalah

Bagaimana peran produser dalam produksi *Webseries* “balada dua pasang selapah”?

### 1.3 Tujuan

Tujuan dari dibuatnya *Webseries* “Balada dua pasang selapah” adalah untuk memberikan analisis peran produser dalam produksi karya *Webseries*.

### 1.4 Manfaat

#### 1.4.1 Manfaat Praktis

Manfaat yang dapat kita dapat dari produksi *Webseries* ini terutama untuk seorang produser, kita mendapatkan banyak sekali ilmu terutama dalam hal manajemen karena peran seorang produser itu adalah mengatur seluruh produksi *Webseries* tersebut.

#### 1.4.2 Manfaat Akademis

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