

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Media digital dapat menjadi tempat untuk menyalurkan kreativitas dan juga informasi. Pada dasarnya media digital dapat menjadi wadah yang dapat digunakan untuk berbagai kepentingan. Pada zaman sekarang ini banyak masyarakat yang menggunakan media digital untuk mencari informasi atau hiburan. Media digital sendiri banyak menyuguhkan berbagai macam konten untuk dapat dinikmati oleh masyarakat, salah satunya adalah YouTube yang merupakan salah satu media sosial yang sangat populer (Syaipudin, 2020). YouTube menjadi salah satu platform media digital yang banyak menyediakan berbagai jenis video konten secara gratis dari video klip sampai dengan film, serta video-video para dari penggunanya (Arief & Rosita, 2019).

YouTube menjadi media yang sangat digemari di Indonesia bahkan di seluruh dunia, tercatat pada awal tahun 2022 diperkirakan pengguna YouTube di Indonesia mencapai 139 juta orang, artinya jangkauan pengguna YouTube mencakup hampir 50% atau setengah dari jumlah penduduk Indonesia. Masyarakat secara umum beranggapan YouTube menjadi platform media digital yang sangat berkualitas dan dapat memberikan informasi, pembelajaran sampai dengan hiburan (Wardah, 2021). Beragam jenis video dapat ditemukan di YouTube seperti vlog, musik video, dokumenter, tutorial, berita, podcast, film pendek, *webseries* hingga film panjang (Nuryama, 2022).

Webseries sendiri adalah salah satu konten *audio visual* yang menyajikan sebuah cerita pendek dengan berbagaimacam jenis cerita. *Webseries* merupakan konten serial yang ditayangkan pada sebuah media, YouTube menjadi platform utama bagi para produser *webseries* (Erlangga, 2004). *Webseries* memiliki beberapa episode pendek yang dirangkai dalam satu cerita. Episode-episode tersebut memiliki durasi pendek yang berberbeda dengan film pendek ataupun film panjang, dengan durasi panjang tanpa ada banyak episode.

Proses produksi *webseries* tidak jauh berbeda dengan produksi konten *audio visual* lainnya yang memiliki suatu alur cerita didalamnya seperti film, namun memproduksi konten *webseries* sendiri membutuhkan penggabungan dua hal berbeda. Unsur film berkaitan dengan dua karakteristik utama, yaitu audio dan visual (Vera, 2014). Unsur film dikategorikan ke dalam dua bidang yaitu unsur naratif dan unsur sinematik. Pada dasarnya produksi satu episode *webseries* dengan episode lainnya dilakukan dalam satu waktu dengan rangkaian kerja paralel seperti program TV regular ataupun pembuatan film. Ada juga beberapa *webseries* yang dalam satu tahapan produksinya melingkupi kebutuhan dalam satu musim.

Dalam proses produksi *webseries* melibatkan bagian *DOP* (*Department Of Photography*) dengan *jobdesc* penting sebagai tim visual dari produksi *webseries*. *DOP* memiliki peran penting untuk memvisualisasikan cerita atau bayangan situasi cerita dari penulis dan juga sutradara *webseries*. Tim *DOP* diharuskan untuk dapat membangun visual yang cocok dan menarik untuk *webseries* yang sedang diproduksi. Dari perencanaan set, penataan artistik, penempatan *lighting*, perencanaan *story board*, pembuatan *shot list*, tim *DOP* tidak bekerja sendiri namun berkerja sama dengan tim-tim lainnya yang ada pada produksi *webseries*. Tim *DOP* memiliki peran yang krusial dalam pengembangan visual yang diharapkan.

Webseries (When I Love You) adalah salah satu konten hiburan untuk masyarakat yang ada pada media digital YouTube (Alfajri, 2013). *Webseries (When I Love You)* memiliki cerita romansa antara dua sejoli (Raka dan Dinda) yang bersahabat namun Raka memiliki rasa suka terhadap Dinda seiring dengan seringnya mereka berdua bertemu untuk mengerjakan *project* tugas bersama. Dalam *webseries* ini tim *DOP* memiliki peran untuk dapat memvisualisasikan ide cerita dan juga bayangan situasi cerita dari penulis, produser dan sutradara.

1.2 Fokus Permasalahan dan Rumusan Masalah

Fokus permasalahan yang dihadapi penulis sebagai tim *DOP* dalam melaksanakan produksi *Webseries (When I Love You)* dari pengembangan *story board*, pembuatan *shot list*, pelaksanaan visualisasi pada proses syuting, peran pasca proses syuting dilakukan dan hal lain untuk memenuhi kebutuhan visual yang diharapkan. Adapun rumusan masalah sebagai berikut :

“Bagaimana penerapan teknik sinematografi dalam merancang kebutuhan visual pada *Webseries (When I Love You)* ?”

1.3 Tujuan

Tujuan dari penelitian adalah untuk mengetahui teknik pengambilan gambar dalam produksi *Webseries (When I Love You)* dengan teknik sinematografi.

1.4. Manfaat

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian yang dilakukan penulis ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada penggiat film sebagai media informasi dan pembelajaran dalam pemahaman mengenai sinematografi dalam konten *audio visual*, serta sebagai referensi untuk penelitian kedepannya yang bersangkutan dengan konten *audio visual* terutama dalam teknik pengambilan gambar dengan sinematografi.

1.4.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi wawasan baru bagi para sineas film dan masyarakat tentang perancangan visual dengan teknik sinematografi pada karya *webseries*.