

**VISUALISASI GAWAI UNTUK MEMBANGUN SUBJEKTIVITAS
PENONTON DALAM PENYUTRADARAAN
WEB SERIES “SCREEN TIME”**

SKRIPSI PENCIPTAAN SENI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana Strata 1
Program Studi Film dan Televisi



Disusun oleh

Gilang Fajar Firmantara

NIM: 1610793032

**PROGRAM STUDI FILM DAN TELEVISI
JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2023**

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi Penciptaan Seni berjudul :

**VISUALISASI GAWAI UNTUK MEMBANGUN SUBJEKTIVITAS PENONTON
DALAM PENYUTRADARAAN *WEB SERIES* “*SCREEN TIME*”**

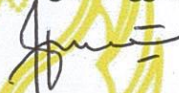
diajukan oleh **Gilang Fajar Firmantara**, NIM 1610793032, Program Studi S1 Film dan Televisi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam (FSMR), Institut Seni Indonesia Yogyakarta (**Kode Prodi : 91261**) telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 6 Juni 2023 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Ketua Penguji



Latief Rakhman Hakim, M.Sn.
NIDN 0014057902

Pembimbing II/Anggota Penguji



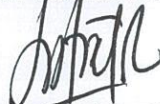
Raden Roro Ari Prasetyowati, S.H., LL.M.
NIDN 0027108004

Cognate/Penguji Ahli



Drs. Alexandri Lutfi R, M.S.
NIDN 0012095811

Ketua Program Studi Film dan Televisi



Latief Rakhman Hakim, M.Sn.
NIP 19790514 200312 1 001

Ketua Jurusan Televisi



Lilik Kustanto, S.Sn., M.A
NIP 19740313 200012 1 001



Dekan Fakultas Seni Media Rekam
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Irwandi, M.Sn.
NIP 19771127 200312 1 002

**LEMBAR PERNYATAAN
KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Gilang Fajar Firmantara

NIM : 1610793032

Judul Skripsi : Visualisasi Gawai untuk Membangun Subjektivitas Penonton
dalam Penyutradaraan *Web Series* “Screen Time”

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Skripsi Penciptaan Seni/~~Pengkajian Seni~~ saya tidak terdapat bagian yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan juga tidak terdapat karya atau tulisan yang pernah ditulis atau diproduksi oleh pihak lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah atau karya dan disebutkan dalam Daftar Pustaka.

Pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan saya bersedia menerima sanksi apapun apabila di kemudian hari diketahui tidak benar.

Dibuat di : Yogyakarta
Pada tanggal : 21 Mei 2023
Yang Menyatakan




Gilang Fajar Firmantara
NIM: 1610793032

**LEMBAR PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Gilang Fajar Firmantara

NIM : 1610793032

Demi kemajuan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty-Free Rights*) atas karya ilmiah saya berjudul Visualisasi Gawai untuk Membangun Subjektivitas Penonton dalam Penyutradaraan *Web Series* “Screen Time” untuk disimpan dan dipublikasikan oleh Institut Seni Indonesia Yogyakarta bagi kemajuan dan keperluan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta.

Saya bersedia menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak Institut Seni Indonesia Yogyakarta terhadap segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Yogyakarta
Pada tanggal : 21 Mei 2023
Yang Menyatakan


Gilang Fajar Firmantara
NIM : 1610793032



HALAMAN PERSEMBAHAN

Dari lubuk hati saya yang paling dalam, saya persembahkan karya yang telah saya kerjakan ini dengan sepenuh hati dan perjuangan kepada seluruh orang yang telah mendukung saya. Terima kasih atas waktu dan tenaga yang diberikan hingga saya menyelesaikan karya ini, terutama kepada orang tua, isteri, sahabat serta teman-teman yang terlibat dalam penyelesaian karya ini dari awal hingga akhir karya ini dapat diselesaikan.



KATA PENGANTAR

Syukur alhamdulillah penulis panjatkan kepada Allah SWT, atas berkat, karunia dan kasih-Nya sehingga tugas akhir penciptaan karya seni ini dapat dituntaskan dengan baik. Tugas akhir ini dibuat untuk sebagai bentuk memenuhi syarat kelulusan program S1 Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Tugas akhir penciptaan karya seni berjudul Visualisasi Gawai untuk Membangun Subjektifitas Penonton dalam Penyutradaraan *Web series* “Screen Time” dalam proses penyelesaian karya, tidak terlepas dari bantuan serta dukungan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Bapak Prof. Dr. Drs. Timbul Raharjo, M.Hum.
2. Dekan Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Bapak Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn.
3. Ketua Jurusan Televisi Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Bapak Lilik Kustanto, S.Sn., M.A.
4. Ketua Prodi Film Televisi Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta, sekaligus sebagai Dosen Pembimbing 1, Bapak Latief Rakhman Hakim, M.Sn.
5. Dosen Pembimbing 2, Ibu Raden Roro Ari Setyowati, S.H., LL.M.
6. Dosen Penguji Ahli, Bapak Drs. Alexandri Luthfi R. M.S.
7. Dosen Wali, Bapak Arif Sulistiyono, M.Sn.
8. Ayah dan Ibu, Bapak Mulyadi dan Ibu Harlik.
9. Isteri tercinta, Alfiah Kharisma.
10. Abah dan Umi, Bapak H. Sudirman dan Ibu Hj. Insiyati
11. Ujung, Ruth, Sandra, Tobrut, Mae, Yeye, Bleki, Ficko Pikuntul, Simbah Danang.

12. Teman-taman angkatan 2016 Program Studi S-1 Film dan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
13. Seluruh panitia “SSN GABUT: Seminar, *Screening*, Ga Buahaya TA?”
14. Segenap kru, pemain, kru produksi dan semua pihak yang telah membantu menyelesaikan produksi *Web series* “Screen Time”

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan pengetahuan bagi kalangan akademisi maupun masyarakat umum. Atas apresiasi terkait skripsi ini, penulis mengucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 27 Juni 2023

Penulis

Gilang Fajar Firmantara

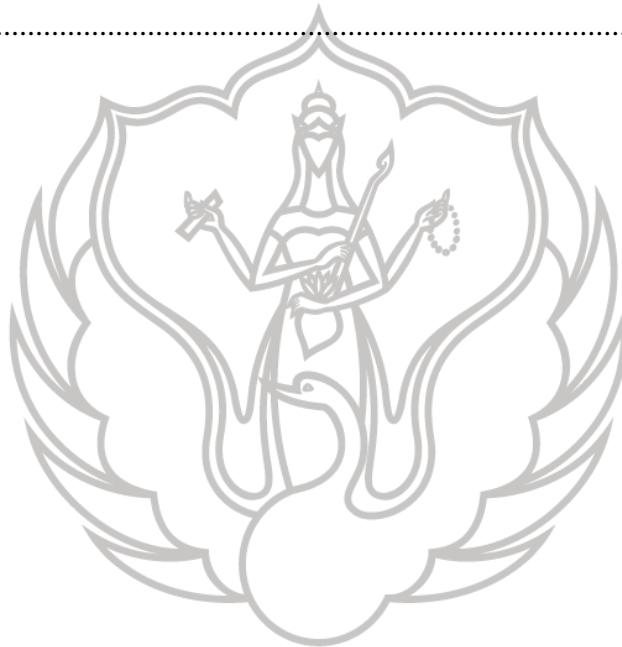
NIM: 1610793032



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH	iii
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
ABSTRAK	xv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Ide Penciptaan	2
C. Tujuan dan Manfaat	4
D. Tinjauan Karya.....	5
BAB 2 OBJEK PENCIPTAAN DAN ANALISIS	13
A. Objek Penciptaan	13
B. Analisis Objek Penciptaan	23
BAB 3 LANDASAN TEORI.....	25
A. <i>Web series</i>	25
B. Subjektivitas Penonton.....	26
C. Sutradara	27
D. <i>Screen Life</i>	28
E. Skenario.....	29
F. Sinematografi	29
G. Proyeksi dan Identifikasi.....	33
H. <i>Mise en Scene</i>	34
I. Editing	36

J. Tata Suara.....	38
BAB 4 KONSEP KARYA.....	39
A. Konsep Penciptaan.....	39
B. Desain Produksi	54
BAB V PERWUJUDAN DAN PEMBAHASAN KARYA	58
B. Pembahasan Karya.....	95
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN	103
A. Kesimpulan	103
B. Saran.....	104
DAFTAR PUSTAKA	105
LAMPIRAN.....	107



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Poster film Host (2020).....	5
Gambar 1. 2 <i>Screenshot</i> trailer Film Host.....	7
Gambar 1. 3 <i>Screenshot</i> trailer Film Host.....	7
Gambar 1. 4 <i>Screenshot</i> trailer Film Host.....	8
Gambar 1. 5 <i>ScreenShoot Web series</i> Hello Stranger	10
Gambar 1. 6 <i>Screenshoot Web series</i> Hello Stranger	10
Gambar 1. 7 <i>Screenshoot</i> film Searching.....	12
Gambar 2. 1 Referensi Potrait Karakter Kugy	16
Gambar 2. 2 Referensi Potrait Karakter Bramasta.....	17
Gambar 2. 3 Referensi Potrait Karakter Veronica	18
Gambar 2. 4 Referensi Potrait Karakter Leo.....	18
Gambar 2. 5 Referensi Potrait Karakter Jimbon	19
Gambar 2. 6 Referensi Potrait Karakter Superman	20
Gambar 2. 7 Referensi <i>setting</i> tempat kamar kos Kugy	21
Gambar 4. 1 Skenario ScreenTime Scene 1 Kugy melakukan perintah suara untuk memutar lagu di ponsel pintar miliknya	40
Gambar 4. 2 Skenario ScreenTime Scene 2 Kugy sedang mengakses <i>trending</i> <i>hashtag</i> dan melihat pendapat orang-orang	41
Gambar 4. 3 Skenario ScreenTime Scene 2 Kugy menulis status tentang <i>trending hashtag</i> di Twitter	41
Gambar 4. 4 Skenario ScreenTime Scene 2 Kugy membuat panggilan ke Veronica	42
Gambar 4. 5 Sketsa Kugy melakukan panggilan video dengan Veronica	42
Gambar 4. 6 Skenario ScreenTime Episode 2 Kugy bersama teman-temannya sedang melakukan panggilan video	43
Gambar 4. 7 Sketsa Kugy (kiri-bawah) sedang melakukan panggilan video dengan teman-temannya	44
Gambar 4. 8 Sketsa <i>split screen</i> Kugy (kanan) sedang stalking media sosial Bramasta	45
Gambar 4. 9 <i>Storyboard</i> Kugy bercermin di aplikasi <i>photobooth</i>	46
Gambar 4. 10 Penerapan <i>splitscreen</i> dalam <i>web series</i> Hello Stranger.....	49
Gambar 4. 11 <i>Screenshoot Web series</i> Hello Stranger	50
Gambar 4. 12 <i>Screenshoot Web series</i> Hello Stranger	51

Gambar 4. 13 Skenario “Screen Time” episode 1 Kugy melakukan perintah suara untuk memutar lagu di <i>smartphone</i> -nya.....	51
Gambar 4. 14 Skenario ScreenTime Episode 2 Kugy update status di Twitter....	52
Gambar 4. 15 Skenario ScreenTime Episode 1 Kugy melihat <i>trending hashtag</i> di Twitter	53
Gambar 4. 16 Skenario Screentime episode 3 Kugy dan Bramasta sedang mengerjakan tugas mata kuliah bersama	54
Gambar 5.1 <i>Meeting</i> bersama dengan DOP dan chief Wardrobe pada tanggal 10 Maret 2023 di Kafe Silol	62
Gambar 5. 2 Survei tempat bersama tim Artistik dan Lighting	63
Gambar 5. 3 Final Meeting bersama tim produksi.....	64
Gambar 5. 4 Final Meeting bersama tim produksi.....	64
Gambar 5. 5 <i>Screen Shot</i> proses <i>casting</i> yang dilakukan secara online.....	67
Gambar 5. 6 <i>Screen Shot</i> Proses Evaluasi <i>Casting</i>	68
Gambar 5. 7 Foto Fisiologis Nabila Yola Insaini	68
Gambar 5. 8 Foto Fisiologis Natasha Arashely Umboh	69
Gambar 5. 9 Foto fisiologis Yoga Irfansyah sumber:	70
Gambar 5. 10 Foto fisiologis Reki Nanda Prayoga Sumber: i.....	70
Gambar 5. 11 Foto Fisiologis Hilman Arun Setiadi Sumber:.....	71
Gambar 5. 12 Foto Fisiologis M. Ammar Rofif Sumber:.....	72
Gambar 5. 13 Foto Fisiologis Danik Kurdianto.....	73
Gambar 5. 14 Proses <i>Casting</i> pemain ScreenTime.....	74
Gambar 5. 15 Evaluasi proses <i>casting</i> oleh Ocak CSA	74
Gambar 5. 16 <i>Screen Shot</i> Dokumentasi Reading ke-3	75
Gambar 5. 17 Proses <i>Final Reading</i>	76
Gambar 5. 18 Sigit (Kanan) dan Danik (kiri) melakukan analisis <i>master breakdown</i> dari sutradara.....	77
Gambar 5. 19 <i>Screen Shot</i> aplikasi Filmic Pro untuk mrenunjang pengambilan gambar	78
Gambar 5. 20 <i>Moodboard</i> dan <i>color pallete</i> yang dibuat oleh sutradara untuk <i>art director</i> sebagai panduan artistik..	79
Gambar 5. 21 <i>Render 3D</i> rancangan <i>setting</i> tempat kamar Kugy.....	80
Gambar 5. 22 <i>Render 3D</i> rancangan <i>setting</i> tempat kamar Veronica	80
Gambar 5. 23 <i>Render 3D</i> rancangan <i>setting</i> tempat kamar Leo	80

Gambar 5. 24 Ruth Sabatini (Kiri) berdiskusi dengan sutradara (kanan) perihal <i>wardrobe</i> pemain.	81
Gambar 5. 25 Proses <i>fitting</i> oleh Ruth Sabatini (kanan).	81
Gambar 5. 26 Pengecekan <i>device</i> F8 Oleh sutradara (Kanan).....	82
Gambar 5. 27 DoP sedang melakukan <i>framing</i>	88
Gambar 5. 28 Hasil <i>framing</i> yang dilakukan DoP	88
Gambar 5. 29 Proses pengambilan <i>scene</i> outdoor pada Episode 1, scene 3.	89
Gambar 5. 30 Proses pengambilan gambar di dalam ruangan.	90
Gambar 5. 31 <i>Preview</i> visual dan audio oleh sutradara.....	90
Gambar 5. 32 <i>Preview</i> pengambilan gambar dari 4 setting tempat terkendala jaringan menyebabkan <i>delay</i> dan <i>noise echo</i>	91
Gambar 5. 33 Sutradara (kanan) sedang memberikan evaluasi pengambilan gambar untuk <i>shot</i> Veronica.....	92
Gambar 5. 34 Proses pengambilan <i>voice over talent</i>	93
Gambar 5. 35 Asisten sutradara (kiri) dan <i>soundman</i> (kanan) saat proses pengambilan <i>voice over</i>	93
Gambar 5. 36 <i>Screenshot</i> pembuatan aset grafis.	94
Gambar 5. 37 <i>Screen shot</i> Episode 1 scene 2: Tampilan layar laptop Kugy	97
Gambar 5. 38 <i>Screen Shot</i> Episode 2 Scene 3: pemain screen time melakukan video call dan melihat langsung ke arah kamera.	98
Gambar 5. 39 <i>Screen Shot</i> Episode 2 <i>scene</i> 3: Veronica berbicara dengan Kugy dalam video call melihat langsung ke arah kamera.	98
Gambar 5. 40 <i>Screen Shot</i> Episode 1 <i>scene</i> 5: Kugy merasa kesal dari respon yang ia dapatkan dari Suparman.....	99
Gambar 5. 41 <i>Screen Shot</i> Episode 2 <i>Scene</i> 2: Penonton diposisikan sebagai karakter Kugy yang sedang membalas hate comment Bramasta... ..	100
Gambar 5. 42 <i>Screen Shot</i> Episode 2 <i>Scene</i> 3: Penonton diposisikan diantara tokoh- tokoh saat Kugy melakukan panggilan video dengan teman-temannya.	100

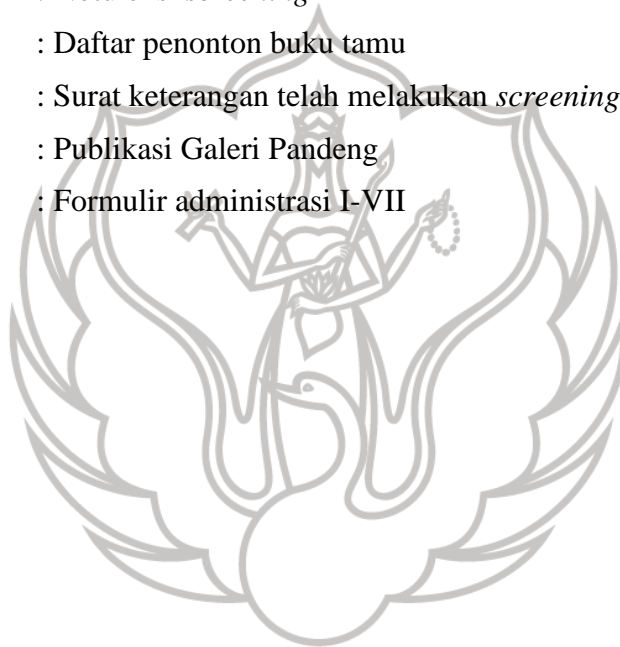
DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Tabel rancangan tim produksi <i>webs series</i> “Screen Time”.....	55
Tabel 4. 2 Rancangan timeline produksi <i>web series</i> "Screen Time"	56
Table 5 1 Tabel Kru Penyutradaraan	64
Table 5 2 Tabel Kru Produksi <i>Web series</i> “Screen Time”.....	65
Table 5. 3 Anggaran Produksi <i>web series</i> “Screen Time”	83
Table 5. 4 Tabel Call Sheet Produksi <i>web series</i> "Screen Time"	87



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Naskah *web sereis* “Screen Time” episode 1, 2 dan 3
Lampiran 2 : *Master Breakdown*
Lampiran 3 : *Behind the Scene* produksi *web sereis* “Screen Time”
Lampiran 4 : Poster *Web Series* “Screen Time”
Lampiran 5 : Desain *cover box* dan *sticker DVD*
Lampiran 6 : Desain undangan dan poster acara *screening*
Lampiran 7 : Publikasi *screening*
Lampiran 8 : Foto dokumentasi *screening*
Lampiran 9 : Notulensi *screening*
Lampiran 10 : Daftar penonton buku tamu
Lampiran 11 : Surat keterangan telah melakukan *screening*
Lampiran 12 : Publikasi Galeri Pandeng
Lampiran 13 : Formulir administrasi I-VII



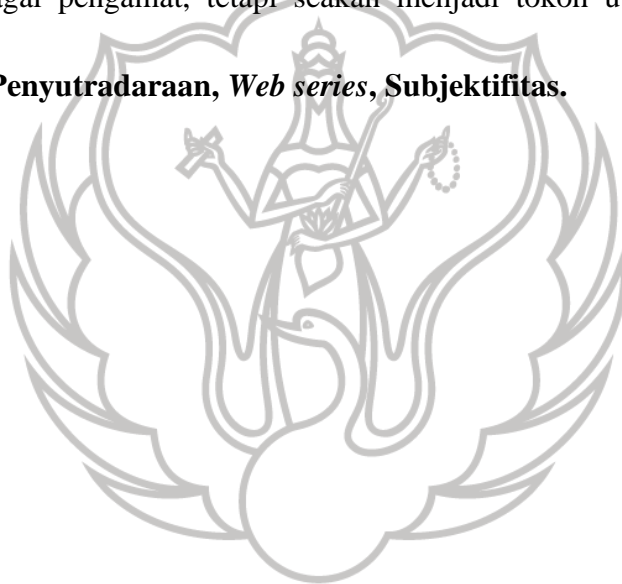
ABSTRAK

Karya tugas akhir penyutradaraan *web series* “Screen Time” adalah karya yang dikemas dengan memvisualisasikan gawai untuk mendapatkan subjektivitas penonton. Menceritakan tentang sudut pandang seorang mahasiswi selama masa pandemi Covid-19 di Indonesia. Kugy sebagai karakter utama, terpaksa mengerjakan tugas yang diberikan dosennya saat masa pandemi, meskipun ia harus dipasangkan dengan musuhnya.

Web series “Screen Time” menerapkan *angle* kamera subjektif untuk mendapatkan subjektifitas penonton dengan memvisualkan layar gawai pemain ke dalam bentuk struktur naratif. Melalui proses proyeksi dan identifikasi, penonton akan merasakan apa yang pemain rasakan, sehingga seolah-olah penonton berada di dalam *scene*.

Konsep *web series* “Screen Time” dengan memvisualkan gawai diterapkan secara menyeluruh ke dalam semua episode. Membuat penonton tidak hanya bertindak sebagai pengamat, tetapi seakan menjadi tokoh utama dalam setiap adegan.

Kata Kunci: Penyutradaraan, *Web series*, Subjektifitas.



BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Ide atau gagasan penciptaan dapat diperoleh dari berbagai macam faktor dan kondisi sehingga dapat diciptakan suatu karya yang diilhami dari pengalaman pribadi, fenomena alam, imajinasi dan lain sebagainya. Peristiwa tersebut dapat terjadi di sekitar atau bahkan dialami sebelumnya. Ide penciptaan ini berawal dari kondisi pandemi Covid-19 di Indonesia yang berpengaruh kepada kehidupan masyarakat luas, khususnya mahasiswa.

Penerapan Pembatasan Sosial Bersekala Besar (PSBB) di Indonesia dimulai pada 24 April 2020, berlanjut pada penerapan Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM) dan diterapkannya *new normal* fase pertama pada 1 Juni 2020. Pandemi Covid-19 sangat berdampak pada perilaku mahasiswa dalam menerapkan keadaan *new normal*. Fenomena ini membuat kegiatan perkuliahan dilakukan secara *online*. Mulai dari kegiatan mengisi kartu rencana studi, mendalami materi, berdiskusi, mengerjakan *project* hingga ujian.

Di sisi lain hadirnya program yang mengangkat isu Covid-19 memiliki *proximity* atau kedekatan dengan masyarakat Indonesia, hal tersebut membentuk pengalaman menonton dengan keunikan tersendiri. Salah satu karya yang diproduksi dengan mengangkat isu Covid-19 adalah film horor besutan sutradara Rob Savage berjudul “Host” yang terinspirasi dari penggunaan aplikasi *video conference* bernama “Zoom.”

Film “Host” menyajikan visual film yang semua *shot*-nya merupakan sudut pandang aplikasi “Zoom” sehingga penonton secara tidak langsung seperti terlibat dalam film tersebut. Film “Host” dapat menghadirkan gaya visual yang unik sehingga sangat berkesan. Selain film “Host”, beberapa *web series* juga menggunakan konsep yang sama seperti film “Host” yakni series “Hello Stranger” yang tayang seminggu sekali di YouTube dan film “Searching” dengan ciri khasnya menampilkan tampilan layar komputer. Tampilan format program

yang unik ini selanjutnya dikenal dengan genre *screen life. Exprerince* yang didapatkan dari melihat karya-karya diatas pada akhirnya mengilhami pembuatan *web series* “Screen Time”.

Keinginan untuk membuat program yang melibatkan penonton dengan diterapkannya subjektivitas penonton ke dalam format program seperti halnya pada film genre *screen life* yang menampilkan tampilan layar *gadget* menjadi latar belakang pembuatan *web series* “Screen Time”. Karena keterlibatan penonton dianggap mampu membangun subjektivitas dengan diterapkannya visualisasi gawai, yakni upaya untuk menampilkan atau memvisualkan tampilan layar gawai seperti *handphone* dan laptop ke dalam sebuah bentuk format program *web series*.

B. Ide Penciptaan

“Screen Time” adalah *web series* yang bercerita tentang sekelompok mahasiswa di tengah fenomena global pandemi virus covid-19 di Indonesia yang tetap melakukan aktivitasnya secara terbatas sebab harus melakukan pembatasan sosial bersekala besar (PSBB). Mereka berkomunikasi secara virtual dan dalam jaringan (daring) melalui *gadget* atau gawai mereka. *Web series* ini menampilkan visualisaisi gawai para karakter ke dalam bentuk audio visual. Visualisasi adalah pengungkapan suatu gagasan atau perasaan dengan menggunakan bentuk gambar, tulisan (kata dan angka), peta, grafik, dan sebagainya (KKBI, 2022), gawai adalah peranti elektronik atau mekanik dengan fungsi praktis (KKBI, 2021), dalam hal ini seperti smartpone dan laptop. Kegiatan sehari-hari para pemain direkam melalui gawai mereka dan divisualisasikan ke dalam bentuk struktur naratif.

Web series “Screen Time” dikemas dengan memvisualisasikan layar gawai, diproyeksikan dengan mengadaptasi *shot* kamera subjektif dan diwujudkan dengan pembuatan *asset* yang merepresentasikan layar gawai, lalu dibentuk ke dalam struktur penceritaan tertentu. Visual dari *web series* ini menghadirkan perspektif yang sama antara pemain dan penonton, mengemas *shot* subjektif dengan pendekatan dramatik sehingga subjektivitas penonton dapat tercapai.

Penggunaan *shot* dan *angle* kamera subjektif di dalam *web series* “Screen Time” dianggap mampu mengajak penonton merasakan sensasi yang sama seperti karakter dalam cerita.

Penonton diidentifikasi sebagai partisipan dalam *web series* ini yang dapat merasakan pengalaman apa yang pemain rasakan sebagai subjeknya. Dalam buku FILM/MEDIA.SENI oleh D. A. Peransi (2005:6) memaparkan bahwa proyeksi dan identifikasi adalah proses dimana penonton masuk ke dalam kejadian filmis yang mereka lihat di layar, mereka diserap oleh layar bioskop. Sedangkan identifikasi merupakan suatu proses dimana penonton menyerap kejadian di layar dalam dirinya, dan sebenarnya proyeksi dan identifikasi merupakan dua muka dari proses yang sama.

Subjektivitas penonton dibangun dengan memposisikan penonton sebagai pemain utama dalam *web series* “Screen Time”. Penonton diajak ikut melakukan apa yang pemain utama lakukan, melihat ke arah kamera dan mengidentifikasi dirinya sebagai pemain. Interaksi pemain utama dengan pemain lain yang juga langsung menghadap ke arah kamera, mengajak penonton untuk berdialog dan menjadi bagian dari dialog tersebut. Penonton diposisikan sebagai peserta dalam *web series* ini dan seakan masuk ke dalam cerita, serta didukung dengan pemilihan pemain yang sesuai. Selain itu subjektivitas dapat dilakukan dengan penerapan *angle*, *shot size*, komposisi, pergerakan kamera atau *camera movement* dan tata artistik yang mendukung jalannya cerita, serta *editing*. *Web series* ini mengemas fenomena yang sedang terjadi di tengah masyarakat ke dalam bentuk visual yang unik dengan harapan dapat memberikan pengalaman menonton yang baru dan menyenangkan.

Web series “Screen Time” dikemas dalam bentuk seri pendek berdurasi 7-10 menit yang terdiri dari 8 episode dan diproduksi 3 episode pertama. *Web series* ini diangkat dari skenario yang berjudul sama yakni “Screen Time”, mengisahkan seorang mahasiswi bernama Kugy yang merasa bahwa hari-harinya terasa tidak produktif selama PSBB. Kugy bersama teman-temannya melakukan aktifitas perkuliahan hanya dirumah saja sehingga Kugy merasa

bosan, hingga datang seseorang bernama Bramasta yang akhirnya mengubah hari-hari Kugy. Secara garis besar *web series* ini mengangkat isu kehidupan mahasiswa selama pandemi Covid-19, fenomena *trending topic* di media sosial, dan masalah Covid-19 itu sendiri. Dikemas dalam genre *romance-comedy* yang merekam kegiatan Kugy dan temean-temannya melalui aplikasi *chatting*, media sosial dan *video conference*.

Format program *web series* dipilih sebab dapat menyajikan informasi yang ringan dengan fleksibilitas dalam menerapkan konsep kreatif. *Web series* dapat diakses dengan mudah di internet melalui perangkat gawai. Kesesuaian konsep program *screen life* yang ditayangkan di internet dan dapat dilihat dari layar gawai yang bervariasi menjadi dasar alasan format program *web series* dipilih.

Web series seringkali setiap episodenya diakhiri dengan *ending* yang menggantung yang biasa disebut dengan *cliffhanger*. *Web series* “Screen Time” juga menerapkan *cliffhanger* di setiap akhir episodenya sebagai bentuk representasi *series* yang setiap episodenya saling berkesinambungan dan meningkatkan rasa penasaran penonton untuk menonton episode selanjutnya. *Web series* sering kali menghadirkan *original soundtrack music* yang digunakan dalam setiap episodenya, *web series* “Screen Time” akan menghadirkan *sountrack* sebagai bentuk ciri khas *web series*.

Pemilihan Judul “Screen Time” berasal dari bahasa Inggris yakni “Screen” yang berarti layar dan “Time” yang berarti waktu yang keduanya jika digabung berarti waktu menatap layar, dalam hal ini memiliki makna kita melakukan aktivitas yang menggunakan perangkat gawai baik itu ponsel pintar maupun laptop. *Screen Time* dipilih juga merupakan upaya sutradara dalam menghadirkan *web series* yang unik dengan menampilkan visualisasi gawai, yakni berupa gaya visual yang mengemas tampilan atau visual media sosial dan *video conference* untuk membangun subjektivitas penonton.

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

- a. Menciptakan program *web series* dengan memvisualisasikan gawai sebagai bentuk pendekatan subjektif untuk membangun subjektivitas penonton.
- b. Menciptakan format program *screen life* yang dapat menciptakan kesan keterlibatan penonton dengan pendekatan subjektif untuk membangun subjektivitas penonton.

2. Manfaat

- a. Memberikan referensi akademis tentang penciptaan program dengan basis subjektivitas penonton.
- b. Memberikan tayangan *web series* berformat *screen life* dengan visualisasi gawai sehingga penonton secara tidak langsung merasakan visual *user interface* yang sama dengan pemain dalam membangun subjektivitas penonton,

D. Tinjauan Karya

Pembuatan *web series* “Screen Time” dengan visualisasi gawai untuk membangun subjektivitas penonton tak terlepas dari inspirasi dan refleksi dari beberapa karya audio visual yang sudah ada, antara lain:

1. Film *Host* (2020)



Gambar 1. 1 Poster film *Host* (2020)

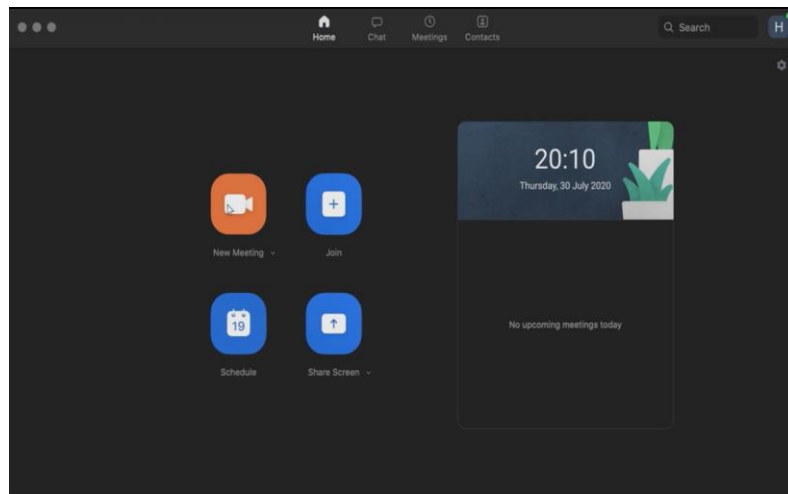
Sumber: www.imdb.com diakses pada 26 Agustus 2020

- a. Produser : Douglas Cox
- b. Sutradara : Rob Savage
- c. Penulis : Gemma Hurley, Rob Savage, Jed Shepherd.
- d. Tahun : 2020
- e. Rumah Produksi : Shudder
- f. Durasi : 56 Menit
- g. Pemain : Haley Bishop, Jemma Moore, Emma Louise Webb, Radina Drandova, Caroline Ward, dan Alan Emrys.

Film *Host* bercerita tentang enam orang yang melakukan pemanggilan arwah secara *online* menggunakan aplikasi *video conference* yang bernama *Zoom* disaat terjebak *lockdown*. Film dengan durasi waktu 56 menit ini ber-*setting* waktu saat pandemi covid-19. Ritual yang mereka lakukan berujung pada teror maut karena terdapat roh jahat yang menyerang mereka. Film *Host* mengemas sebuah cerita horror secara unik dan *anti-mainstream*. Semua *shot* dalam film ini secara konsisten menampilkan tampilan aplikasi *Zoom* disepanjang film.

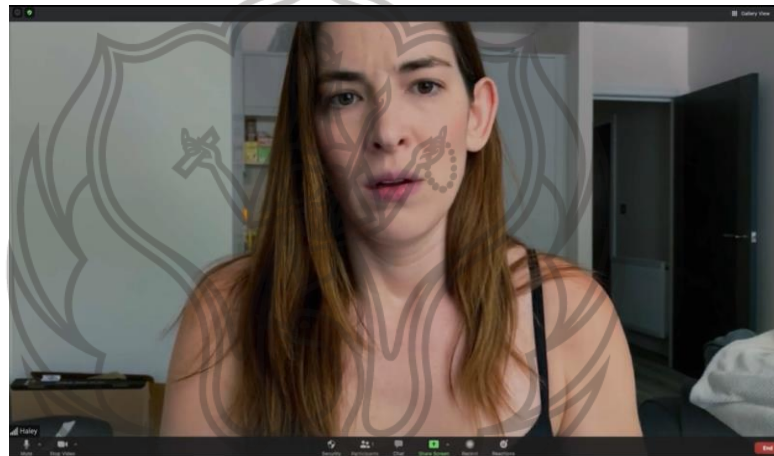
Film *Host* merekam ritual yang dilakukan Haley dan teman-temannya dari awal hingga akhir film. Dikutip dari Kompas.com pada 04/08/2020 21:11 Film *Host* ditulis sekaligus di produksi Rob Savage sepenuhnya ketika masa *Lockdown*, dan yang menarik adalah Rob sama sekali tidak bertemu secara langsung dengan para pemainnya. Film ini menyajikan pengalaman baru bagi penonton, nuansa mencekam yang dirasakan oleh penonton benar-benar dapat dirasakan sebab dengan *point of view* atau sudut pandang gawai secara tidak langsung menempatkan penonton seperti menjadi partisipan dalam film tersebut dan mengikuti cerita pemain dari awal ia memulai *zoom meeting* hingga batas waktu *trial meeting* mereka berakhir.

Film *Host* memberikan inspirasi dalam penyutradaraan *web series* “Screen Time” dimana membangun subjektivitas melalui perspektif gawai para pemain diterapkan dalam film ini.



Gambar 1. 2 Screenshot trailer Film Host

Sumber: Youtube Shudder terakhir diakses pada pada 26 Agustus 2020



Gambar 1. 3 Screenshot trailer Film Host

Sumber: Youtube Shudder terakhir diakses pada pada 26 Agustus 2020

Gambar 1.2 dan 1.3 di atas memperlihatkan Haley sedang memulai membuka aplikasi *Zoom* dan sedang menunggu teman-temannya memasuki *room meeting*. Subjektivitas dibangun dengan menempatkan penonton sebagai pemain utama, yakni Haley dan mengikuti apa yang ia lakukan dengan *point of view* laptop Haley. Penonton dibawa untuk mengikuti apa yang Haley lakukan, menjadi peserta dalam *video call* itu dan mendefinisikan dirinya sebagai pemain dalam film ini.



Gambar 1. 4 Screenshot trailer Film *Host*
 Sumber: Youtube Shudder terakhir diakses pada pada 26 Agustus 2020

Proses penonton menjadi subjek pemain dalam film *Host* diterapkan dalam *web series* “Screen Time” dimana penonton akan dibangun subjektifitasnya sebagai pemeran utama dan mengikuti apa yang pemain lakukan dalam *web series* “Screen Time”.

2. *Web series Hello Stranger (2020)*



Poster *web series Hello Stranger (2020)*
www.imdb.com diakses pada 26 Agustus 2020

- a. Produser : Kriz G. Gazmen, Nailen R. Garalde, Alemberg Ang.
- b. Sutradara : Petersen Vargas
- c. Penulis : Patrick Valencia
- d. Tahun : 2020

- e. Durasi : 20 Menit – 27 Menit
- f. Pemain : JC Alcantara, Tony Labrusca, Vivoree Esclito, Patrick Quiroz, Miguel Almendras, dan Gillian Vicencio.

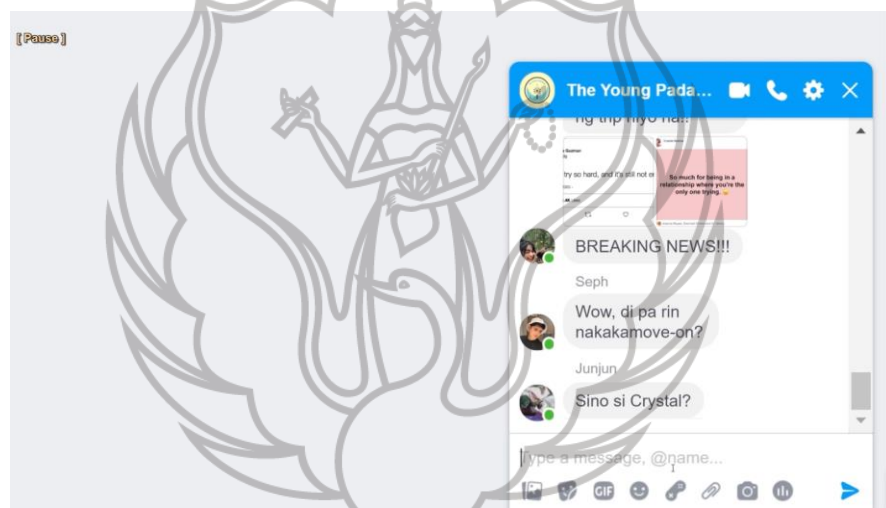
Hello Strangers adalah *web series Boys Love (BL)* Phillipines yang ditayangkan selama pandemi Covid-19, tepatnya pada tanggal 24 Juni 2020 hingga 19 Agustus 2020 di *Youtube Channel BlackSheepPH*. *Web series* ini terdiri dari 8 episode dan tayang setiap hari Rabu malam. *Boys Love* adalah cerita romansa yang menceritakan tentang kisah asmara antara dua laki-laki. Series ini bercerita tentang Mico yang memiliki kepribadian *introvert* terpaksa harus disandingkan dengan Xavier untuk mengerjakan proyek mata kuliah mereka. Tingkah usil Xavier pada awalnya cukup mengganggu Mico, dan pada akhirnya mereka merasakan suatu *chemistry* dan pada akhirnya saling mengisi kekurangan mereka. *Web series* besutan sutradara Petersen Vargas ini mengungkap cerita kehidupan mahasiswa di Phillipines selama pandemi Covid-19.

Hello Strangers hadir memberikan pengalaman baru dalam dunia hiburan khususnya *web series*. Shot dalam *web series* ini menggunakan sudut pandang gawai dimana visual yang disajikan dalam *web series* ini adalah aktifitas *video conference* yang dilakukan oleh para pemainnya. Hello strangers selain menghadirkan perspektif gawai, juga menghadirkan *shot* lain untuk menceritakan latar belakang dan penokohan dari karakter Mico.

Berbeda dengan Film Host yang konsisten menampilkan perspektif *video conference Zoom Meeting* dalam filmnya, *web series Hello Strangers* menampilkan *shot* objektif untuk memberikan perspektif berbeda kepada penonton. Hal tersebut menginspirasi *web series* “Screen Time” untuk menyajikan shot lain melalui sudut pandang yang berbeda dari shot gawai sebagai penutup cerita dan menceritakan tentang kehidupan karakter Kugy di episode 3.



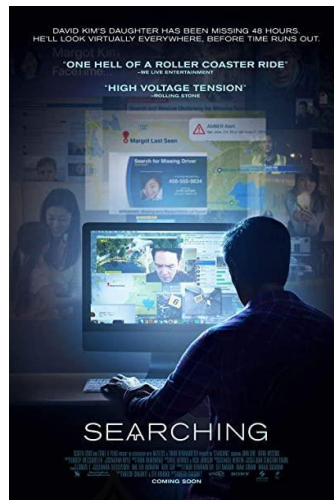
*Gambar 1. 5 ScreenShoot Web series Hello Stranger
Mico sedang menggunakan laptopnya.
Sumber: Youtube Black Sheep PH terakhir diakses pada 26 Agustus 2020*



*Gambar 1. 6 Screenshoot Web series Hello Stranger
Mico dan teman-temannya sedang chat di grup tugas mereka
Sumber: Youtube Black Sheep PH terakhir diakses pada 26 Agustus 2020*

Hal lain dari *web series* Hello Stranger yang menginspirasi *web series* “Screen Time” adalah mengangkat cerita yang dekat dengan kehidupan sehari-hari sehingga mengilhami sutradara dalam menulis naskah *web series* “Screen Time” yang mengangkat cerita kehidupan mahasiswa. Selain itu gaya *editing* dalam *web series* “Screen Time” diinspirasi dari *web series* Hello Stranger seperti gambar di atas.

3. Film *Searching* (2018)

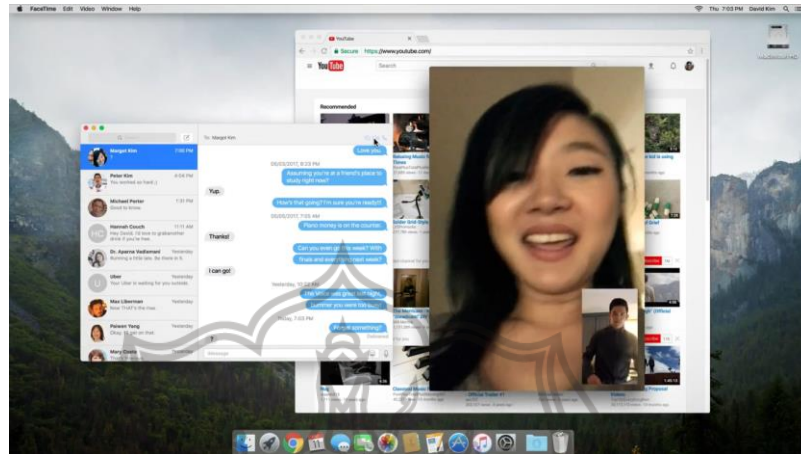


Gambar 1.4 Poster film *Searching* (2018)
www.amazon.com diakses pada 26 Agustus 2020

- a. Produser : Timur Bekmambetov
- b. Sutradara : Aneesh Chaganty
- c. Penulis : Aneesh Chaganty, Sev Ohanian
- d. Tahun : 2018
- e. Durasi : 1 jam 42 menit
- f. Pemain : John Cho, Sara Sohn, Alex Jayne Go, Megan Liu, Kya Dawn Lau, Michelle La, Joseph Lee, Dominic Hoffman.

Film *searching* adalah film *thriller mystery* yang disutradari dan ditulis oleh Aneesh Changanty. Film ini tayang perdana di *Sundance Film Festival* pada januari 2018 dan mendapat banyak respon positif dari para penontonnya. Film ini bercerita tentang keluarga David Kim yang hidup harmonis bersama istrinya yang bernama Pam dan anak perempuannya yang bernama Margot. Pam mengidap kanker dan akhirnya ia meninggal, hal tersebut menjadi suatu pukulan berat bagi David dan Margot. Suatu ketika David menemukan bahwa anaknya tidak ada kabar dan akhirnya ia menyadari bahwa putrinya tersebut hilang. Ia melakukan berbagai macam cara untuk menemukan putrinya, investigasi telah dilakukan hingga 37 jam tanpa hasil dengan bantuan polisi dan detektif. David ingat akan laptop

putrinya dan mencoba mencari puterinya melalui jejak digital yang Margot tinggalkan. David menyadari bahwa selama ini putrinya yang ia anggap baik-baik saja ternyata tidak dalam keadaan psikis yang baik dan ia merasa tidak begitu dekat dengan puterinya. Pencarian terus David lakukan demi menemukan Margot.



*Gambar 1. 7 Screenshot film Searching David sedang melakukan panggilan video dengan Margot
Sumber: Idlix terakhir diakses pada 26 Agustus 2020*

Film *Searching* semua *shot*-nya memvisualkan tampilan gawai dalam menceritakan pencarian David dalam menemukan Margot. Kamera dalam film ini adalah tampilan layar komputer David, laptop Margot, kamera CCTV, dan video *live streaming* yang ditonton. Apa yang dilihat David di komputer yang ia gunakan, sama halnya visual film yang dilihat penonton. Subjektivitas penonton terbentuk dari visual film yang menampilkan apa yang David lakukan melalui perspektif Gawai. *Web series* “Screen Time” digunakan teknik yang sama dalam menampilkan visualisasi gawai untuk membentuk naratif sehingga penonton akan melihat dan mengikuti apa yang pemain lakukan dalam *web series* “Screen Time”.