

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

“Screen Time” adalah *web series* yang menceritakan tentang sudut pandang sebagai 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” dibuat dan dikerjakan dengan visualisasi gawai untuk membangun subjektifitas penonton. Tujuan pembuatan *web series* “Screen Time” adalah untuk menciptakan format program *screen life*, sebuah format program yang mengemas tampilan layar *gadget* atau gawai ke dalam struktur naratif, yang dapat menciptakan kesan keterlibatan penonton dari dari penerapan teknik penyutradaraan, sinematografi dan *editing*.

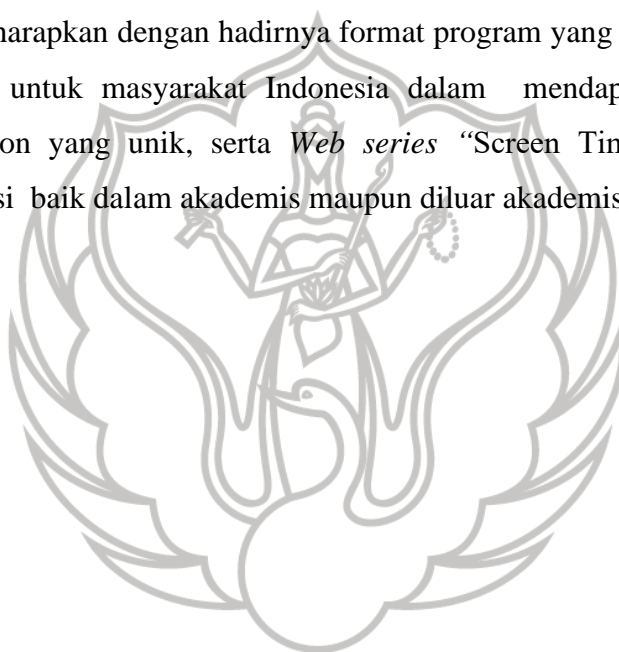
Berawal dari tujuan untuk mendapatkan subjektivitas penonton, dimana subjektifitas adalah proses bagaimana seseorang menjadi individu, *web series* “Screen Time” menerapkan konsep subjektivitas dengan memposisikan penonton sebagai karakter utama. Segala kegiatan karakter utama ditampilkan melalui proyeksi layar gawai miliknya, dan penonton diajak untuk mengikuti segala kegiatannya. Subjektifitas dibentuk dari penghayatan filmis oleh penonton sebagai hasil dari proses proyeksi dan identifikasi penonton sebagai karakter utama. Proses tersebut meliputi proyeksi dan identifikasi optik, emosional dan imajiner.

Sutaradara merasa sangat terbantu dalam menciptakan karya audio visual yang baik dengan visualisasi gawai untuk membangun subjektivitas penonton tidak hanya melalui pengadeganan tetapi juga ditunjang dari naratif dan proses *editing*. Konsep estetika *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.

B. Saran

Web series sebagai format program yang ringan sangat cocok sebagai media hiburan bagi masyarakat Indonesia di era modern seperti saat ini. *Web series* dapat ditonton dengan menggunakan media *gadget* kapan pun dan dimanapun. Hadirnya tayangan dengan mengemas pendekatan visual yang familiar dengan kehidupan sehari-hari akan didapatkan pengalaman menarik dalam menonton *web series*. Hadirnya format program baru dengan genre *screen life* dapat menjadi ide terciptanya karya serupa yang lebih variatif.

Diharapkan dengan hadirnya format program yang bervariasi menjadi pilihan untuk masyarakat Indonesia dalam mendapatkan pengalaman menonton yang unik, serta *Web series* “Screen Time” dapat menjadi referensi baik dalam akademis maupun diluar akademis.



DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Armantono, RB., Paramita, Suryana. 2013. *Skenario: Teknis Penulisan Cerita Film*. Jakarta: FFTV-IKJ Press.
- Bordwell, David., Kristin Thompson dan Jeff Smith. 2017. *FILM ART : AN INTRODUCTION*. New York : Mc Graw Hill Education.
- Brown, Blain. 2016. *Cinematography Theory and Practice*. New York: Routledge
- Honderich, Ted. 2005. *The Oxford Companion on Philosophy*. Oxford University: Oxford University Press.
- Lutters, Elisabeth. 2006. *Kunci Sukses Menulis Skenario*. Jakarta: Grasindo.
- Marburi KN, Anton. 2013. *Manajemen Produksi Program Acara Televisi Format Acara Drama*. Jakarta: Grasindo.
- Mascelli, Joseph V., 1998. *The Five C's of Cinematography*. Los Angeles: Silman - James Press.
- Naratama. 2013. *MENJADI SUTRARA TELEVISI*. Jakarta: PT. Gramedia
- Peransi, D.A. 2005. *FILM MEDIA SENI*. Jakarta: FFTV-IKJ Press.
- Pratista, Himawan. 2017. *MEMAHAMI FILM: edisi kedua*. Yogyakarta: Montase Press.
- Rabiger, Michael., Mick Hurbis-Cherrier. 2013. *DIRECTING: FILM TECHNIQUES AND AESTHETICS*. Burlington: Focal Press.
- Silverman, Hugh J., 1993. *Questioning Foundations: Truth/Subjectivity/Culture*. New York: Routledge.
- Zoebazari, M. Ilham. 2010. *Kamus Istilah Televisi dan Film*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Jurnal

- Alfajri, Iqbal., Irfansyah, dan Isdianto Budi. Analisis *web series* dalam format film pendek (studi kasus *web series* 'malam minggu miko episode nissa'). *Wimba, Jurnal Komunikasi Visual & Multimedia*. Vol. 6 No. 1 Tahun 2014. (diakses pada 29 Januari 2022).
<https://repo.uinsatu.ac.id/18582/9/DAFTAR%20RUJUKAN.pdf>
- Hamzah, Radja Erland. Webseries Sebagai Komunikasi Pemasaran Digital Traveloka. *Jurnal Pustaka Komunikasi*, Vol.1 No.2 Tahun 2018. (Diakses pada 29 Januari 2022).
<https://journal.moestopo.ac.id/index.php/pustakom/article/view/714>

Tandian, Erina Adeline dan Cendikia, Damas. Membaca Pola Cliffhanger dalam Dua *Web series* Indonesia. *Jurnal Seni Nasional CIKINI Volume 6*, Juni - November 2020. (Diakses pada 29 Januari 2022) <https://jurnalcikini.ikj.ac.id/index.php/jurnalcikini/article/view/87/62>

Website

Putri, Cantika Adinda. Cnbcindonesia.com Ini Alasan New Normal 'Wajib' Dilakukan di RI pada 1 Juni. (diakses pada 8 Juni 2023)

McDougald, Katelin. Movieweb.com. *Best Screenlife Movies That Define Our Modern Age*. (Diakses pada 15 Juni 2023)

Kurniawan, Agus. Djkkn.kemenkeu.go.id. Pelaksanaan PPKM dalam Penanganan Kasus COVID-19 dan Evaluasinya. (Diakses scpada 08 Juni 2023).

Indosinem. Indosinema.com. Perbedaan Film Series dan Serial, Sudah tahu belum?. Indosinema. (diakses 29 Januari 2022).

Syarief, Ika Suryani. Suarasurabaya.net. Rekam Peristiwa Setahun Pandemi Covid-19 di Indonesia. (diakses pada 08 Juni 2023).

