



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dewasa ini, produk kosmetik telah melekat dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Jellinek (dalam Tranggono, 2007), perkembangan kosmetik itu sudah dimulai dari abad ke-19 dan memuncak pada abad ke-20, dimana kosmetik sudah menjadi salah satu bidang usaha. Mengikuti perkembangan tersebut, banyak berdiri *brand* kosmetik lokal di Indonesia, salah satunya adalah *Mad for Makeup*.

Mad for Makeup berdiri pada tahun 2017 dan masih dapat dikatakan dalam posisi menengah apabila dibandingkan dengan *brand* kosmetik lokal lain. Agar dapat bersaing dengan *brand* kosmetik lokal lainnya, maka dibutuhkan sarana promosi. Salah satu sarana promosi tersebut adalah *corporate video*. *Mad for Makeup* ingin membuat sebuah *corporate video*, namun dikemas dengan ide yang kreatif, sesuai dengan konsep dan visi *brand* mereka.

Menurut Sweetow (2013) *corporate video* adalah sebuah *genre real film* yang dapat mempresentasikan sebuah perusahaan atau bisnis dan memiliki potensi yang besar dalam bidang finansial. *Corporate video* memiliki berbagai bentuk contohnya *brand video*, *recruitment video*, *reputational video*, serta *sustainability video*, termasuk *web series*. *Web series* merupakan sebuah serial video, biasanya merupakan episode dan ditayangkan dalam *platform web/online*. *Web series* biasanya diunggah melalui YouTube atau *platform* sejenisnya.

Dalam proyek ini, penulis berperan sebagai sutradara. Sutradara memiliki empat tugas utama, yaitu sebagai seniman, sebagai psikolog, sebagai penasihat teknik dan sebagai koordinator (Zettl, 2010). Artinya, sutradara adalah seseorang yang bertindak sebagai kepala dalam divisi kreatif, seseorang yang harus bisa menyampaikan misinya, paham akan apa yang ia inginkan, serta seseorang yang mampu memimpin. Dalam karya ini, penulis membuat *web series* yang mengangkat isu tentang rasa *insecure* seorang perempuan terhadap tubuhnya, dan menunjukkan kesan *insecure* tersebut melalui penggunaan *mise en scene*.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana peran Sutradara merancang *mise en scene* untuk menciptakan kesan *insecure* dalam *web series Mad for Makeup*?

1.3. Batasan Masalah

Pada penulisan tugas akhir ini, penulis membahas topik menyampaikan pikiran utama *web series* melalui *mise en scene*. Agar penulisan tugas akhir ini dapat lebih terfokus, maka pembahasannya dibatasi pada *setting*, kostum dan tata rias, *framing* dan *blocking* dalam *mise en scene* untuk menunjukkan rasa *insecure* karakter.

1.4. Tujuan Skripsi

Tujuan penulisan skripsi ini adalah untuk mengetahui bagaimana sutradara dapat memanfaatkan *mise en scene* untuk menunjukkan atau menekankan kesan *insecure* pada karakter.

1.5. Manfaat Skripsi

Penulisan skripsi ini sangat bermanfaat, baik bagi diri penulis sendiri, maupun bagi pembaca. Adapun manfaat penulisan skripsi ini bagi penulis adalah sebagai berikut:

1. Memenuhi syarat kelulusan S1 di Universitas Multimedia Nusantara
2. Membagikan ilmu yang diperoleh penulis selama melakukan studi di Universitas Multimedia Nusantara.

Sedangkan, bagi pembaca maupun masyarakat, skripsi ini memiliki manfaat sebagai berikut:

1. Menjadi referensi untuk penelitian atau sarana untuk riset selanjutnya.
2. Menambah pengetahuan yang lebih luas tentang proses pembuatan *corporate video* terutama *web series*.

Bagi pihak universitas, skripsi ini tentu juga memiliki manfaat yang penting. Adapun manfaat skripsi ini untuk pihak Universitas Multimedia Nusantara adalah sebagai berikut :

1. Dijadikan sebagai acuan dan referensi bagi civitas Universitas Multimedia Nusantara yang sedang atau akan melakukan penelitian tugas akhir
2. Menambah koleksi dan arsip tertulis milik Universitas Multimedia Nusantara.