



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

Perkembangan pada internet yang terjadi dari waktu ke waktu memberikan pengaruh pada kehidupan sosial manusia. Salah satunya ialah dengan munculnya beragam media sosial seperti Instagram, Facebook, Youtube, Line, Whatsapp, dan sebagainya. Keberadaan *social media* di dalam kehidupan kemudian menjadikan para penggunanya hidup ketergantungan dengan media sosial tersebut. Munculnya perubahan gaya hidup akhirnya memunculkan *web series* yang merupakan karya fiksi audio visual yang memiliki *basic structure of narrative* dan dibuat khusus untuk *online platforms* (Kuhn, 2014, hlm. 143).

Keberadaan *web series* saat ini pun sudah bukan lagi sebagai karya biasa, melainkan sebagai *content marketing* sebuah *brand* atau produk. Adapun beberapa contoh *web series* yang sudah beredar ialah Nic & Mar dari Line, SORE dari Tropicana Slim Stevia, *Move on Trip* dari Samsung Galaxy, dan sebagainya (Christina, 2018). Adanya fakta ini akhirnya membuat *client* yang penulis temui yaitu DAV Foods tertarik untuk membuat *web series* yang memiliki *style* seperti drama Korea. DAV Foods sendiri merupakan sebuah UKM (Usaha Kecil Menengah) yang menjual camilan sehat Oh Ma Grain! secara *online* di instagram. Meskipun bergerak secara *online* di instagram, produk Oh Ma Grain! kini sudah tersebar di beragam toko *online* ataupun toko *offline* yang khusus menjual produk makanan sehat.

Keberadaan *web series* yang kini dapat ditemui di mana pun membuat orang – orang saling bersaing membuat *web series* yang menarik. Cara – cara yang mungkin mereka lakukan adalah dengan meramu cerita dan perancangan alur pada proses *editing* untuk membentuk *ending* cerita yang dapat membuat orang tertarik untuk menonton di setiap episodenya. Adapun beberapa contoh *series* tersebut di antara lain *instagram series* The Out There, *web series* Pulang-Pulang Ganteng *season 1 – season 3*, *web series* Malam Minggu Miko *season 1 – 2*, dan sebagainya . Adanya *cliffhanger* pada *series* tersebut membuat penonton menjadi penasaran untuk menonton *series* selanjutnya. Perancangan alur sekaligus menentukan *ending* inilah menjadi tanggung jawab dari seorang editor. Hal – hal yang berhubungan dengan perancangan *cliffhanger* pada *web series* inilah yang akan penulis bahas. Melalui tulisan ini, penulis sebagai editor akan memastikan untuk membuat rancangan *cliffhanger* yang menarik bagi *web series*.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjabaran yang penulis sampaikan pada latar belakang di atas maka rumusan masalah dari tulisan ini ialah bagaimana penggunaan *fundamental building blocks* dalam perancangan *cliffhanger* *web series* “Oh Ma Guy!”?

1.3. Batasan Masalah

Dalam pengerjaan penulisan ini masalah dalam penulisan ini akan penulis batasi dengan merancang *cliffhanger web series* “Oh Ma Guy!” dari episode 1 - 5. Kemudian, untuk perancangan *cliffhanger* penulis akan menggunakan tiga macam *cliffhanger* yaitu perubahan emosi, manipulasi cerita, dan tanpa resolusi. Dalam

perancangan *cliffhanger* ini penulis akan menggunakan elemen *story* dalam *fundamental building blocks* yang terdiri atas karakter protagonis, karakter utama, dan dialog.

1.4. Tujuan Skripsi

Penulisan ini dibuat oleh penulis dengan tujuan untuk menganalisis tentang penggunaan *fundamental building blocks* dalam merancang *cliffhanger web series* “Oh Ma Guy!”.

1.5. Manfaat Skripsi

1. Penulis

Adanya tulisan ini dapat membuat penulis mengetahui dan memahami tentang manfaat dalam penggunaan *fundamental building blocks* untuk merancang *cliffhanger* sebuah *web series*.

2. Pembaca

Adanya tulisan ini dapat membuat pembaca mengetahui tentang tanggung jawab apa saja yang dimiliki oleh seorang editor. Selain itu, pembaca pun bisa memahami tentang perancangan *cliffhanger* yang menarik pada sebuah *web series* dengan menggunakan *fundamental building blocks*.

3. Universitas

Dengan dibuatnya tulisan ini manfaat yang bisa diperoleh pihak kampus ialah tulisan ini dapat dijadikan sebagai data yang dapat dijadikan sebagai referensi atau panduan bagi mahasiswa.