

1. LATAR BELAKANG

Setiap gambar bergerak atau karya *visual* yang kita lihat, atau mungkin kita perhatikan di televisi, atau bentuk *platform* lainnya, tentu sudah melalui tahap proses *editing*. Setiap berita yang kita lihat, *talkshow*, *film*, iklan dan bentuk lainnya, hampir semua melalui tahap proses *editing*. Tanpa kita sadari kebanyakan karya visual bergerak yang selama ini kita lihat adalah sudah melalui proses *cutting*, disusun dan dikembangkan menjadi sebuah presentasi visual yang berguna untuk menghibur, memberi informasi, dan memberikan inspirasi bagi masyarakat yang menonton. Tentu proses ini merupakan proses yang sering dilalui oleh orang yang bekerja di bidang industri kreatif, di mana dalam proses *editing* itu sendiri melalui beberapa tahapan-tahapan yang perlu dilakukan agar dapat menjadi karya visual yang dapat dinikmati masyarakat (Bowen, 2012).

Dalam industri yang bergerak di bidang kreatif, terutama berkaitan dengan *audio* dan *visual*, para pekerja kreatif tentu bisa mendapatkan beberapa *project* dalam waktu satu bulan. Oleh karena itu butuh *time management* yang baik dan juga proses bekerja yang efektif. Salah satu proses yang cukup berpengaruh dalam menentukan efektif atau tidaknya setiap *project* yang dikerjakan adalah proses *offline editing*. Dalam melakukan proses *offline editing*, tentu *editor* berurusan dengan banyaknya *file*, *footage*, dan hasil syuting yang ada. Terkadang jika ada *deadline* yang cukup cepat dan waktu yang sempit, penting sekali bagi *editor* untuk melakukan proses *offline editing* yang efektif agar setiap *deadline* yang diminta dapat dipenuhi.

Penulis sendiri mengangkat topik pembahasan ini sebagai karya tulis dengan melakukan analisis terhadap *project* yang melibatkan penulis dalam proses pembuatannya sebagai *offline editor*. *Project* ini merupakan sebuah *web series* yang diproduksi oleh After8 untuk Sreng dengan judul "Sreng Oh Sreng". Tujuan penulis mengangkat topik ini adalah karena banyak sekali *editor* mengalami kesulitan dengan *deadline* yang ditentukan dalam produksi terutama pada industri-industri kreatif. Karena *timeline* yang padat dan penuh, terkadang mengharuskan *editor* untuk dapat melakukan proses *editing* yang sesuai dengan

kemauan *director*, dan juga *client*, dalam waktu yang juga cepat. Oleh karena itu, penulis mengangkat topik ini agar dapat memberi wawasan lebih bagi para *editor* untuk menjalankan proses *editing* yang efektif dengan mengikuti *workflow* yang sudah pernah diajarkan pada proses perkuliahan sebelumnya. Dengan *workflow* yang efektif akan sangat membantu *editor* dalam mencapai *deadline* yang ada dalam produksi yang dilakukan. Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan, penulis menjabarkan ke dalam rumusan masalah sebagai berikut: Bagaimana penerapan *stage of editing* pada *offline editing* dalam mengerjakan *project web series* "Sreng Oh Sreng"?

2. STUDI LITERATUR

2.1 *Web Series*

Web series sendiri muncul pertama kali diproduksi oleh Bullseye Art tahun 1995. Pada saat itu diproduksi dengan materi serial animasi pendek. Jenis karya ini mulai berkembang pada tahun 2003 hingga 2006 dimana mulai banyak *web series* independen yang mencapai popularitas. Dari definisinya sendiri, *web series* merupakan sebuah program acara serial yang ditampilkan atau ditayangkan pada sebuah media yang sedang berkembang, yaitu *Web TV*, seperti YouTube dan Vimeo. Seiring berjalannya waktu dan berkembangnya teknologi, mulai banyak *platform* lainnya yang menampilkan beberapa karya *web series* lainnya seperti Instagram, dan juga layanan OTT yang sangat berkembang saat ini seperti Netflix, IFLIX, Catchplay, dan layanan OTT lainnya. *Web series* sendiri merupakan media baru yang ikut berkembang seiring dengan semakin cepatnya koneksi *internet* yang memudahkan orang-orang untuk melakukan akses dengan *internet*. Tren untuk melakukan produksi *web series* sendiri disebabkan karena cukup beragamnya jenis tayangan yang muncul lewat media sosial sehingga pola baru dalam hal produksi dan distribusi video yang membedakan dengan yang ada pada program TV reguler sebelumnya (Iqbal ALFAJRI, IRFANSYAH, 2014)