

**Pembuatan Web Series “WFH: Webseries From Home” Bekerjasama dengan Dinas  
Komunikasi dan Informatika Kota Semarang**

**Raihan Triaffandra, Nurul Hasfi, Tandiyo Pradekso**

[raihantriandra@gmail.com](mailto:raihantriandra@gmail.com)

**Program Studi S1 Ilmu Komunikasi  
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Diponegoro  
Jl. Prof. Soedarto, SH Tembalang Semarang Kotak Pos 1269 Telepon (024) 7465407  
Faksimile (024) 7465405 Laman: <https://fisip.undip.ac.id/> email: [fisip@undip.ac.id](mailto:fisip@undip.ac.id)**

**ABSTRACT**

The Covid-19 pandemic has hit the whole world quickly and massively, especially in the city of Semarang. With a situation full of uncertainty about the increasing number of COVID-19 cases, the Semarang City Government needs to take preventive measures and handle the spread of COVID-19 which aims to reduce awareness of the health of oneself and others which will have an impact on reducing the number of infected people. virus. Of course, the role of various aspects, from the government to the community, is very important in dealing with the current COVID-19 pandemic. Submission of such information needs to be updated, with the support of current technology as a form of effective public communication. Public communication is a process of delivering information (messages, ideas, ideas) from one party to another. This Field Work accommodates the objectives of the Semarang City Communication and Information Office in conveying information, invitations, and appropriate actions during the COVID-19 pandemic.

The object of the author's work is to create a webseries entitled "WFH: Webseries From Home" in collaboration with the Department of Communication and Information, Semarang City Government. This webseries was successfully released, totaling 20 episodes divided into 2 seasons, where each season has 10 episodes. The duration of each episode is 15 minutes to 20 minutes. This program is broadcast through the YouTube platform owned by the Semarang City Government whose channel is called "Semarang Pemkot". The YouTube channel is managed directly by the Semarang City Communication and Information Office. In its implementation, there are 5 jobdexes that are the core in the pre-production, production and post-production processes, namely: Producer, Director, Script Writer, Director of Photography and Video Editor.

**Keywords: Webseries, Department of Communication and Information of Semarang City, Public Handling the COVID-19 Pandemic**

## ABSTRAK

Pandemi Covid-19 menerpa seluruh dunia secara cepat dan masif, terkhusus juga di Kota Semarang. Dengan situasi yang penuh dengan ketidakpastian akan bertambahnya kasus COVID-19, Pemerintah Kota Semarang perlu melakukan tindakan pencegahan, dan penanganan akan penyebaran COVID-19 yang bertujuan untuk menurunkan meningkatkan kepedulian atas kesehatan diri sendiri dan orang lain yang akan berdampak pada turunnya kasus masyarakat yang terinfeksi virus. Tentunya peran dari berbagai aspek baik itu dari Pemerintah hingga masyarakat menjadi sangat penting dalam menangani pandemi COVID-19 saat ini. Penyampaian informasi tersebut perlu untuk selalu diperbaharui, dengan dukungan teknologi yang ada saat ini sebagai salah satu bentuk dari komunikasi publik yang efektif. Komunikasi publik adalah suatu proses penyampaian informasi (pesan, ide, gagasan) dari satu pihak kepada pihak yang lain. Karya Bidang ini mengakomodasi pada tujuan Dinas Komunikasi dan Informatika Kota Semarang dalam menyampaikan informasi, ajakan, dan tindakan yang sesuai pada saat kondisi pandemi COVID-19.

Objek karya bidang penulis adalah membuat webseries berjudul “WFH: *Webseries From Home*” yang bekerjasama dengan Dinas Komunikasi dan Informatika Pemerintah Kota Semarang. Webseries ini berhasil rilis yang berjumlah 20 episode yang terbagi menjadi 2 *season*, dimana setiap 1 *season* memiliki 10 episode. Durasi yang dimiliki setiap episodenya adalah 15 menit hingga 20 menit. Program ini tayang melalui *platform* youtube milik Pemerintah Kota Semarang yang *channelnya* bernama “Semarang Pemkot”. *Channel* youtube tersebut dikelola langsung oleh Dinas Komunikasi dan Informatika Kota Semarang. Dalam pelaksanaannya terdapat 5 *jobdeks* yang menjadi inti dalam proses pra produksi, produksi hingga pasca produksi yaitu: Produser, Sutradara, Penulis Naskah, *Director of Photography* dan Editor Video.

**Kata Kunci: Webseries, Dinas Komunikasi dan Informatika Kota Semarang, Penanganan Pandemi COVID-19**

## PENDAHULUAN

### LATAR BELAKANG

Pemberian informasi untuk tujuan edukasi masyarakat pada saat ini lebih mudah dilakukan karena pesatnya arus komunikasi berkat adanya sebuah teknologi yang dinamakan internet, membuat banyaknya ide-ide baru bermunculan, ide-ide yang ditantang untuk tampil secara lebih kreatif, lebih *fresh*, mengikuti perkembangan zaman. Laju perkembangan globalisasi sekarang ini berpengaruh pada bagaimana pesan akan disampaikan kepada public, dan bagaimana cara membuat pesan tersebut dengan menarik tanpa mengurangi isi pesan yang ingin disampaikan. Salah satu bidang yang membutuhkan fokus dalam hal ini adalah pembuatan video. Video merupakan gabungan atau perpaduan antara audio dan visual yang dapat memberikan informasi dengan format yang menarik untuk orang lihat.

Sebuah format video yang saat ini sedang digemari adalah *Web Series*. *Web series* merupakan konten video berkelanjutan. Di Indonesia sendiri, *Web series* yang beredar memiliki berbagai format, ada yang berupa FTV, *tutorial*, *talk show*, *vlog* (video blog), iklan, maupun informasi tentang suatu isu yang dikemas dengan beberapa episode

yang akan diunggah ke media *online/web* maupun *youtube* atau media sosial lainnya.

Pemerintah Kota Semarang pun memiliki beberapa konten video series di platform Youtube yang menarik, seperti Ngobras Bareng OPD Kota Semarang, Katanya Sehat, Local Hero Music, Hobi & Rejeki, Jaksa Menyapa, Ngider Semarang, Laporan Ombudsman, Kelas Bimbel 1&2, hingga Ini Usahaku. Dengan total *subscribers* channel Semarang Pemkot sebanyak lebih 15 ribu, menunjukkan bahwa Pemerintah Kota Semarang dapat menarik pengguna internet saat ini dengan pengemasan yang kreatif, dan *fresh*.

Berdasarkan fungsi dari Dinas Kominfo dan sebagai perpanjangan dari Pemerintah Kota Semarang untuk menyampaikan informasi-informasi terkini pada saat situasi Pandemi COVID-19 terutamanya, serta semakin pesatnya tingkat kreativitas seseorang dalam menyampaikan sebuah pesan, dan semakin berkembangnya pengguna internet dan meluasnya *web series* yang saat ini banyak dilakukan oleh berbagai instansi, perusahaan, lembaga, *production house*, dsb. Dinas Kominfo merupakan wadah yang tepat sebagai tempat kami akan melaksanakan Karya Bidang ini. Tersedianya konten *web series* yang berisikan informasi seputar COVID-

19 menjadikan sebuah tantangan, sekaligus menjadikan *web series* bukan hanya untuk hiburan akan tetapi juga sebagai media Pemerintah dalam melakukan pendekatannya terhadap masyarakatnya, dengan pengemasan yang berkualitas, menarik, edukatif, informatif diharapkan dapat memunculkan minat masyarakat Kota Semarang untuk mengakses *Web Series* ini yang akan ditayangkan pada channel Youtube Semarang Pemkot secara *online*.

### RUMUSAN MASALAH

Karya Bidang ini akan mengakomodasi pada tujuan Dinas Komunikasi dan Informatika Kota Semarang dalam menyampaikan informasi, ajakan, dan tindakan yang sesuai pada saat kondisi Pandemi COVID-19 dengan konsep *web series* yang akan diunggah melalui channel Youtube Semarang Pemkot. *Web Series* ini akan dikemas secara menarik, *fresh*, menghibur, dan tentunya edukatif dengan pesan yang jelas sesuai dengan tema yang akan disampaikan pada setiap episode nya. Sehingga dapat meningkatkan *Awareness, Interest, Desire, Action* dari penonton (*viewers*) untuk menerapkan apa yang akan disampaikan dan tentunya menjadikan masyarakat untuk menyaksikan channel Youtube Semarang Pemkot. Maka dari itu, dengan pengemasan yang milenial akan tetapi juga dapat dinikmati oleh berbagai

kalangan, diharapkan dapat memunculkan perspektif bahwa Dinas Kominfo dibawah Pemerintah Kota Semarang dapat memberikan yang terbaik bagi masyarakatnya.

### TUJUAN

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka telah ditentukan bahwa *web series* ini memiliki tujuan untuk menjangkau masyarakat Kota Semarang semua generasi untuk menyadari seluk beluk berjalannya era *new normal* dan bertujuan untuk memberikan informasi, pengetahuan, serta hiburan kepada masyarakat Kota Semarang melalui *web series* yang membawa tema tentang COVID-19 dan berjalannya era *new normal*.

### TINJAUAN PUSTAKA



- Cerita

Dalam menciptakan sebuah cerita, terdapat sebuah babak atau dikenal sebagai *act*. *Act* merupakan babak yang membentuk satu kesatuan cerita yang utuh, dalam satu cerita biasanya terdapat 3 babak. Setiap *act* (babak) dapat menjadi beberapa latar yang masing-masingnya diatur dalam lokasi berbeda. Dalam *act* terdapat *sequence, scene* dan juga *shot*. Mascelli (1965: 13)

menjelaskan perbedaan antara *sequence*, *scene* dan *shot*.

a. *Sequence* merupakan serangkaian lengkap yang terdiri dari beberapa adegan atau *scene* dan *shot*.

b. *Scene* merupakan latar tempat dan waktu (*setting*) cerita berlangsung. Dalam satu *scene* dapat dibagi menjadi beberapa *shot*.

c. *Shot* adalah tampilan kontinuitas yang diambil oleh satu kamera, setiap *shot* adalah sebuah *take*.

kamera, biasanya juru kamera telah memikirkan minimal 3 *shot* berturut-turut dalam satu adegan. (Mascelli, 1965: 80)

- Teknis Pengambilan Gambar Pada Film

Terdapat 2 teknik pengambilan gambar pada film terdapat 2 teknik yaitu *Master scene* dan *Triple take*:

a. *Master Scene*

Pengambilan secara terus-menerus dari keseluruhan peristiwa yang terjadi dalam satu *shot*. *Master scene* merupakan teknik pengambilan secara kronologis dari semua tindakan. Jadi dengan kata lain, setiap *shot* untuk satu *scene*, dan adegan yang dilakukan tanpa adanya proses *cut*. (Mascelli, 1965: 75)

b. *Triple Take*

Metode paling sederhana dan efisiensi waktu untuk mendapatkan kontinuitas sebuah *shot*, melakukan proses tumpang tindih, awal dan akhir setiap bidikan kamera. Teknik ini disebut juga pemotongan dalam

- Pergerakan Kamera

a. *Pan*

*Pan* adalah singkatan dari panorama, *pan* berlaku untuk gerakan kamera secara horizontal. *Pan* dapat dilakukan dengan bantuan *tripod*, *dolly*, atau memegang kamera dengan gerakan ke kiri/kanan pada posisi kamera yang statis. (Brown, 2012: 212)

b. *Tilt*

*Tilt* adalah gerakan ke atas atau ke bawah tanpa mengubah posisi kamera. *Tilt* lebih jarang digunakan dibandingkan dengan *pan*, *tilt* sering digunakan untuk mengambil gambar objek yang tinggi/besar. (Brown, 2012: 212)

c. *Move in/Move out*

Pergerakan kamera maju dan mundur, atau dikenal secara umum

sebagai *push in*/psuh out. Pergerakan ini merupakan cara memilih tampilan untuk penonton dengan cara yang lebih dramatik daripada hanya memotong dari *shot* lebar ke *shot* dekat. (Brown, 2012: 212)

d. *Zoom*

*Zoom* adalah perubahan lensa dari dalam kamera. *Zoom in* dan *zoom out*, memindahkan sudut pandang lebih dekat atau lebih jauh tanpa menggerakkan posisi kamera. *Zoom* dapat dikombinasikan dengan sedikit gerakan kamera, gerakan *dolly*, sedikit gerakan menggeser, atau dengan gerakan aktor sehingga tidak terlihat. (Brown, 2012: 213)

e. *Hand held*.

Pergerakan kamera dengan memegang kamera tanpa menggunakan alat, *hand held* menimbulkan *shake effects*. *Hand held* memiliki sentuhan khas dan menimbulkan efek kedekatan personal dengan pemain. Selain itu juga mudah untuk diatur pergerakannya sesuai dengan pergerakan subjek (Roy dan Christohper, 2009: 116)

f. *Steadicam*

Dalam David dan Kristin (2013: 196) seiring perkembangan teknologi dalam dunia film

munculah *stabilizer* kamera, perangkat yang memungkinkan operator kamera untuk mengarahkan kamera sambil berjalan tanpa adanya gerakan *shake*, dengan kata lain hasil akan terlihat halus. Penggunaan *steadicam* membuat operator dapat mengikuti aktor (pemain) dengan lancar.

- *Angles*

- a. *High Angle*

*Shot* dengan mata kamera diletakkan di tempat yang tinggi, sering kali menghasilkan sebuah pemahaman pada penonton bahwa objek berada ada posisi yang lebih kecil, atau posisi tidak mendominasi. Melalui pemangkasan dan melalui "mengompresi" karakter ke lantai atau tanah di sekitarnya, kamera menahan subjek tetap rendah dan membuatnya secara fisik tampak lebih pendek atau lebih kecil. (Roy dan Christopher, 2009: 41)

- b. *Low Angle*

*Shot* dengan mata kamera diletakkan di tempat yang rendah, atau menghadap ke atas dalam merekam objek. Objek yang terlihat akan menjadi lebih besar,

tinggi, dan lebih mendominasi. *Low angle* menyiratkan bahwa objek yang dilihat memiliki substansial lebih besar. (Roy dan Christopher, 2009: 42)

c. Eye Level

Dalam Mascelli (1965:35) eye level merupakan angle yang mata kamera berada sama tingginya dengan mata subjek. Angle ini tidak memiliki efek dramatis tertentu sehingga terasa natural.

d. Tilt Dutch Angle

Angle ini memiliki angle kamera dengan kemiringan ekstrem. Menghasilkan kemiringan pada layar yang dengan level diagonal. Shot-shot demikian harus dicadangkan untuk berbagai *sequence* yang membutuhkan efek kengerian, tidak stabil, imperionistik, atau efek-efek novel lainnya. (Mascelli, 1965: 47)

- Shot Size

*Framing* diperlukan pada sinematografi agar pesan yang akan disampaikan dapat tersampaikan dengan baik. *Framing* yang baik dan berkesan dapat membuat pesan lebih mudah diterima penonton. Ukuran gambar (*shot size*) merupakan salah satu faktor penting dalam penentuan *framing*. Dalam Roy dan Christopher (2009: 12 - 20) Ada

berbagai macam ukuran gambar, di antaranya:

a. Extreme Long Shot (ELS)

*Shot size* ini dapat digunakan sebagai tujuan "pemanis" dalam video, karena memperlihatkan objek secara luas dan menunjukkan latar waktu video tersebut. *Shot* ini juga menjelaskan latar tempat dan suasana yang digambarkan.

b. Long Shot (LS)

*Shot* ini juga memperlihatkan latar dengan jelas dan luas. Pada *shot* ini, penonton dapat mengidentifikasi siapa tokoh yang berperan, dan detail juga terlihat lebih jelas pada *shot size* ini.

c. Medium Shot (MS)

*Shot* ini berfungsi sebagai penunjuk aktivitas yang terjadi, arah pandang tokoh, pakaian, warna, ekspresi yang diperlihatkan oleh pemeran dapat terlihat jelas.

d. Medium Close Up (MCU)

*Size* ini menunjukkan ukuran subjek dari dada hingga kepala. *Shot* yang mempertegas karakter, dialog, maupun ekspresi pemeran. *Shot* ini memberikan informasi lebih detail mengenai pemeran, hal ini biasa dilakukan ketika pemeran sedang berbicara, mendengarkan sesuatu, atau melakukan aktivitas yang tidak memerlukan ruang yang banyak.

e. Close-Up (CU)  
*Size* pengambilan gambar yang dilakukan dari batas leher hingga atas kepala. Hal ini dilakukan sebagai penekanan pada karakter, dialog, maupun respon. *Shot* ini memperlihatkan detail wajah untuk membuat penonton fokus pada emosi dan detail yang diberikan pemeran.

f. Big Close Up (BCU)  
*Size* pengambilan gambar yang memperlihatkan pemeran dari batas dagu hingga kepala. Menimbulkan sebuah efek dramatis sekaligus penekanan karakter, *shot* ini bertujuan untuk memberikan detail ekstra akan ekspresi pemeran. Contohnya menangis, tertawa menyeringai, dll.

g. Extreme Close Up (ECU)  
Extreme close up digunakan untuk memperlihatkan salah satu anggota tubuh, seperti telapak tangan, mata, dll yang kemudian tujuannya juga untuk mempertegas cerita. Contohnya kepalan tangan yang menunjukkan bahwa pemeran dalam cerita tersebut sedang marah.

- **Pencahayaan**  
Dalam buku *Cinematography Theory and Practice* karya Blain Brown sangat banyak dirinci tentang pencahayaan

dalam film. Menurut Brown (2012: 104) ada beberapa tujuan dan pentingnya pencahayaan dalam sinematografi, seperti:

- a. Berbagai macam tone warna dan gradasi warna yang ada dalam frame.
- b. Kontrol warna dan keseimbangan
- c. Bentuk dan dimensi subjek individu
- d. Pemisahan: subjek menonjol dengan latar belakang
- e. Kedalaman dan dimensi dalam frame
- f. Tekstur
- g. Suasana hati
- h. Exposure

- **Aspek Cahaya**  
Dalam mencapai kualitas cahaya seperti yang diharapkan diatas, Brown (2012: 110) melanjutkan ada beberapa aspek yang harus dipahami dan ditangani saat produksi dilakukan:

- a. Kualitas, hard and soft
- b. Arah
- c. Ketinggian
- d. Warna
- e. Intensitas
- f. Tekstur

- **Macam-macam Teknik Pencahayaan**

Brown menjelaskan pula ada beberapa macam teknik atau basic dalam pencahayaan (2012: 109-110), yaitu:

- a. Key light : Cahaya dominan pada orang atau benda. Lampu "utama" di sebuah adegan.
- b. Fill light : Cahaya yang mengisi bayangan yang tidak diterangi oleh cahaya utama. Pencahayaan terkadang dijelaskan dalam istilah rasio kunci / isi.
- c. Backlight: Cahaya yang mengenai seseorang atau benda dari belakang dan atas. Cahaya tepi / tepi dapat ditambahkan untuk memisahkan sisi gelap wajah atau objek dari latar belakang atau menutupi kekurangan isian pada sisi tersebut. Seringkali, cahaya belakang bisa terlalu terang dan masih bisa merekam dengan baik pada tape atau film. Juga terkadang disebut lampu rambut atau lampu bahu.
- d. Sidelight: Cahaya datang dari samping, relatif terhadap aktor. Biasanya dramatis dan menciptakan chiaroscuro yang bagus (jika cahaya isian sedikit atau tidak ada), tetapi mungkin agak terlalu keras untuk close-up, di mana beberapa penyesuaian atau sedikit isian mungkin diperlukan.
- e. Topper: Cahaya langsung dari atas. Cahaya ini bersumber dari atas subjek atau aktor
- f. Hard Light : Cahaya dari matahari atau sumber pencahayaan kecil seperti Fresnel LED yang menciptakan bayangan tajam dan dengan cukup baik.
- g. Low light: Cahaya dari sumber besar yang menciptakan bayangan lembut dan tidak jelas atau (jika cukup lembut), tidak ada bayangan sama sekali. Skylight pada hari mendung berasal dari berbagai arah dan sangat lembut.
- h. Ambient light: Cahaya yang kebetulan berada di suatu lokasi.
- i. Practicals: Merupakan lampu property yang ada dalam frame, seperti lampu meja.
- j. Bounce light: Cahaya yang dipantulkan ke dinding, langit-langit, permukaan putih atau netral, atau hampir semua hal lainnya.
- k. Availabe light: Cahaya apa pun yang sudah ada di lokasi. Bisa berupa cahaya alami (matahari, langit, hari mendung) atau buatan (lampu jalan, dll).

## **DESAIN PERENCANAAN KARYA**

### **OBEJK KARYA BIDANG**

Objek karya bidang penulis adalah membuat webseries berjudul “WFH: *Webseries From Home*” yang bekerjasama dengan Dinas Komunikasi dan Informatika Pemerintah Kota Semarang. Webseries ini berjumlah 20 episode yang terbagi menjadi 2 *season*, dimana setiap 1 *season* memiliki 10 episode. Durasi yang dimiliki setiap episodanya adalah 15 menit hingga 20 menit. Program ini tayang melalui *platform* youtube milik Pemerintah Kota Semarang yang *channel*nya bernama “Semarang Pemkot”. *Channel* youtube tersebut dikelola langsung oleh Dinas Komunikasi dan Informatika Kota Semarang.

Karya bidang yang penulis bersama kelompok buat ini merupakan konten yang berbentuk serial atau bisa disebut juga dengan series. Menurut Zoebazary, serial adalah film yang disajikan sebagai rangkaian episode cerita, biasanya ditayangkan selama sehari-hari, berminggu-minggu, atau berbulan-bulan. Struktur cerita bervariasi dari episode ke episode, diakhiri dengan adegan menggantung, dengan tujuan agar pemirsa tertarik untuk mengikuti kelanjutan episode berikutnya. Konsep dasar series pada dasarnya juga tidak jauh dari serial, series merupakan bentuk populer tayangan drama yang berlangsung dalam sejumlah episode. Tayangan yang berlangsung dikaitkan oleh

kesamaan tokoh cerita (Zoebazary, 2016: 295).

Seiring perkembangan sosial media, series memiliki pengembangan pada platform distribusi penayangannya. Maka dari itu munculah istilah baru pada konten series, yaitu web series. Definisi web series ini sendiri adalah bentuk tayangan program serial seperti televisi tetapi pendistribusiannya berbasis website. Baik dari web pribadi perusahaan maupun dari eksternal berbasis konten video seperti Youtube dan Vimeo. (Williams. 2012: 3).

## GENRE

Webseries From Home bergenre komedi. Menurut Selbo (2014: 101) komedi membawa cerita dengan cara yang ringan, ironis atau satir, rintangan dan frustrasi hidup yang menghalangi kebahagiaan. Komedi dimaksudkan untuk memberikan kegembiraan dan pelarian sesaat dari kehidupan sehari-hari bagi para pemirsa. Komedi biasanya memiliki akhir yang bahagia atau kesimpulan dimana "segalanya berjalan dengan baik". Menurut Stephen Neale (dalam Selbo, 2014: 101) beberapa elemen dasar komedi yang sering dimasukkan ke dalam narasi komedi:

- Lelucon
- Candaan
- Momen lucu
- Logika absurd

- Kebalikan dari ekspektasi
- Rasa tidak masuk akal

## **JENIS KARYA BIDANG**

Jenis karya bidang ini berbentuk media audio visual dengan ranah studi Ilmu Komunikasi. Media Audio visual merupakan kombinasi dari media audio dan media visual atau disebut sebagai media pandang dengar yang menyajikan isi tema pembelajaran menjadi semakin lengkap (Andayani, 2014:52).

## **PELAKSANAAN KARYA BIDANG**

### **PRODUSER**

Produser bertanggung jawab atas pengelolaan produksi tertentu. Produser fokus pada pemilihan staf dan kru, koordinasi antar departemen, penerimaan naskah, dan penjadwalan produksi. Produser juga bertanggung jawab untuk menentukan tenggat waktu, perencanaan produksi, lokasi *shooting*, treatment produksi. Produser juga dapat terlibat dalam menilai pasca produksi, dan hasil final format program. (Owens, 2020: 17)

- Pra Produksi

Di tahap ini, penulis sebagai produser merencanakan tahapan yang harus disiapkan sebelum memulai produksi, seperti pembagian tugas crew, jadwal talent, jadwal syuting, lokasi syuting,

*budgeting* dan kebutuhan produksi seperti peralatan, kostum, dan konsumsi.

- Produksi

Tanggung jawab produser bervariasi berdasarkan jenis produksi. Namun, sebagian besar waktu harus mengawasi budget dan jadwal produksi. Dan memastikan bahwa produksi memenuhi tujuan. (Owens, 2020: 62) . Pada tahap produksi peran penulis sebagai produser adalah memantau apakah proses syuting berjalan dengan baik dan sesuai dengan rencana. Memantau dalam hal ini adalah memastikan jam syuting sesuai dengan jadwal terutama mulai dan selesainya produksi dalam satu hari. Selain itu, karena crew yang sedikit, penulis sebagai produser juga mengurus kebutuhan talent saat syuting seperti kostum dan konsumsi.

- Pasca Produksi

Di tahap ini, penulis sebagai produser memastikan proses editing berjalan dengan baik dan lancar serta menentukan tenggat waktu untuk dikumpulkan ke pihak pemkot Semarang. Selanjutnya mengkomunikasikan dengan pihak pemkot untuk upload di youtube Semarang Pemkot.

## **SUTRADARA**

Sutradara adalah individu yang bertanggung jawab untuk memvisualisasikan naskah atau acara secara kreatif. Sutradara harus mampu secara efektif mengkomunikasikan visi mereka kepada kru. Mereka juga harus bisa menjadi team builder, menggerakkan kru menuju visi itu. Peran ini meliputi menasihati, membimbing, dan mengoordinasikan berbagai anggota dalam produksi tim. Sutradara dapat memilih dan mempekerjakan pemain/ talent/aktor (casting), membayangkan dan merencanakan *camera treatment* (shot dan pergerakan kamera) hingga proses editing, serta mengarahkan/melatih para pemain saat latihan. (Owens, 2020: 19)

- Pra Produksi

Dalam pra produksi, penulis memegang tanggung jawab memahami naskah dengan baik, setelah itu yang terpenting dalam tahap pra produksi adalah berlatih bersama aktor. Proses dimulai dengan membedah naskah bersama para aktor. Proses ini bertujuan agar sutradara dan para aktor memiliki pemahaman yang sama dari setiap adegan serta baris dialog yang diucapkan. Setelah itu, sutradara akan berlatih bersama aktor mempraktekan setiap adegan yang ada di dalam naskah. Selain berfokus pada dialog naskah, dalam hal ini penulis turut

berdiskusi dengan DoP untuk merencanakan *camera treatment* yaitu shot dan pergerakan kamera pada setiap adegan yang akan diambil, sehingga ada penyatuan pemikiran visualisasi untuk proses produksi. Selain itu sutradara membuat *callsheet*. Serta menentukan jadwal atau *timeline* produksi bersama produser.

- Produksi

Menurut Owens (2020: 62), selama produksi adalah saat sutradara mengarahkan kru untuk merekam audio dan video yang diperlukan untuk mengkomunikasikan pesan. Sutradara menafsirkan secara visual naskah atau acara, memotivasi kru untuk melakukan yang terbaik bekerja, dan membimbing talent untuk mendapatkan penampilan terbaik

Ditahap ini, penulis bertugas mengarahkan, mengatur, dan memimpin para aktor agar dapat memerankan karakter masing-masing sebaik mungkin. Semua dialog dan adegan dalam skenario menjadi tanggung jawab penulis sebagai sutradara. Keputusan juga ada ditangan sutradara jika jadwal yang sudah dibuat terkendala oleh cuaca saat proses produksi.



- **Pasca Produksi**

Dalam tahap ini, sebagai sutradara terlibat dalam proses editing yaitu memberikan pendapat pada hasil editing. Setelah potongan kasar selesai, editor akan memperlihatkannya kepada sutradara. Dalam proses ini, penulis sebagai sutradara akan menoton lalu memberikan pendapat serta masukan kepada editor agar hasil editing sesuai dengan visi. Sutradara terus mendampingi hingga *picture lock*. *Picture lock* adalah saat ketika proses editing gambar telah selesai sepenuhnya, tidak akan ada perubahan lagi. Setelah itu, sutradara masih mendampingi proses yang dilanjutkan dengan finalisasi grafik serta musik.

## **PENULIS NASKAH**

Penulis naskah merupakan orang yang menulis skenario film baik itu dari kisah nyata maupun adaptasi dari karya orang lain. (Zoebazary, 2016: 291). Menurut Owens (2020: 25), penulis terkadang

dibantu oleh seorang peneliti, yang memperoleh data, informasi, dan referensi untuk penulis produksi.

Penulis naskah melakukan pengerjaan naskah atau skenario di tahap pra produksi. Skenario film (*screenplay* atau *script*) merupakan *blue print* bagi seorang sutradara dalam membuat film (Zoebazary, 2016: 289). Skenario yang baik harus memiliki efektivitas sebagai petunjuk pembuatan sebuah film. Dalam mengembangkan cerita, ada beberapa tahapan dalam menulis naskah, yaitu menentukan tema, menetapkan premis, menulis sinopsis, dan membuat treatment cerita. Yang selanjutnya disusun menjadi sebuah naskah dialog. Menurut Zoebazary (2016: 289) juga, secara kronologis tahap penulisan skenario adalah: penentuan gagasan/ide, penulisan sinopsis, *treatment* yakni pengembangan lebih jauh sinopsis cerita, penulisan skenario.

- **Bentuk Script**

Dalam membuat sebuah script, penulis membuat berbentuk screenplay yang berisi narasi, dialog, latar tempat, latar waktu, dll. Format tersebut membantu sutradara dan kru untuk memvisualisasikan konsep dan ide penulis.

Menurut Widjaja (2008: 39) screenplay bukan diperuntukan untuk alat dalam

mengembangkan sebuah film. Screenplay sudah menjadi standar perfilman Hollywood bahwa di dalamnya terdapat elemen-elemen seperti *slug lines*, *scene description* dan *dialogue*.

a. *Slug lines*

Merupakan kepala dari scene yang menjelaskan tentang nomor scene, lokasi dari scene, waktu dari scene, di mana tempat tersebut diadakan, apakah di dalam ruangan (*interior*) atau di luar ruangan (*exterior*). *Slug lines* ini harus pendek, singkat, dan langsung mengarah ke tujuan, misalnya:

2. Int. Rumah – Ruang makan – day  
10. Ext. Jalan raya - night

b. *Scene Description*

Merupakan penjelasan yang dimana sebuah aksi ditempatkan dan elemen scene seperti karakter dan objek yang menyertainya. Pada saat penulisan lebih baik menunjukkan melalui penjelasan daripada menginformasikan melalui dialog.

c. *Dialogue*

Dialog dibutuhkan untuk mengekspresikan emosi sang karakter, mengeksplorasi interaksi antara karakter dan lingkungan, dan untuk melangkah ke cerita selanjutnya.

- Menulis Cerita

Dalam tahap menulis webseries ini, penulis melakukan beberapa tahapan seperti:

a. Premis

Premis adalah pokok pemikiran, kesimpulan filosofis, pesan atau pesan moral. Premis harus ditetapkan oleh penulis sejak mulai mengkonsep sebuah cerita, karena sebetulnya pokok yang mau disampaikan oleh penulis adalah premis.

b. Sinopsis

Ringkasan cerita, biasanya terdiri atas satu hingga dua halaman. Sebuah sinopsis bisa saja sangat pendek (satu baris, satu paragraf) bergantung pada kebutuhan, asal isinya mampu menggambarkan esensi cerita, tokoh, dan permasalahan. (Zoebazary, 2016: 325). Dalam tahap ini pula penulis sudah memikirkan situasi, opsi, keputusan, dan aksi dari sebuah cerita. Sinopsis pada webseries memiliki synopsis webseries secara umum, serta synopsis per episode.

c. Membuat treatment cerita

Treatment cerita merupakan kelanjutan dari synopsis. Dalam tahap ini penulis membuat elemen

cerita yang menggunakan struktur tiga babak.

d. Penulisan naskah/skenario

Tahap terakhir adalah penulisan naskah berbentuk dialog. Naskah harus detail menjelaskan latar suasana, tempat, waktu, ekspresi dan emosi aktor, aksi yang harus dimainkan aktor, serta dialog yang diucapkan oleh aktor

## **DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY**

*Director of Photography* merupakan tangan kanan dari sutradara. Dimana, seorang DoP bertanggung jawab atas pengambilan gambar film dari apa yang sutradara bayangkan di setiap adegan. Seorang DoP harus menggambarkan imajinasi visual di sebuah film seperti membangkitkan waktu, tempat, dan suasana yang tepat. Seperti mengatur pencahayaan, memilih sudut kamera, serta gerakan kamera yang jelas dan efektif dalam menggambarkan/menceritakan kisah. (Box, 2003: 2)

- Pra Produksi

Di tahap ini penulis melakukan koordinasi dengan sutradara dalam menentukan penggambaran yang tepat untuk menceritakan kisah. Di tahap perencanaan ini, penulis melakukan koordinasi dengan sutradara terkait pengambilan gambar yang di butuhkan.

Selain itu, penulis juga harus melakukan riset terkait keadaan lokasi syuting dan membuat *shootlist*. Sehingga ketika pelaksanaan, penulis tidak sulit untuk melakukan kegiatan pengambilan gambar maupun meng-*set up* latar *shooting*.

- Produksi

Ditahap produksi ini, penulis melaksanakan tugasnya yaitu mengambil gambar, mengatur pencahayaan, serta mengatur kondisi ruangan/latar yang akan diambil. Teknik pengambilan gambar ini bervariasi sesuai dengan *shootlist* yang telah disusun sebelumnya. Selain itu, penyesuaian dan mengatur tata letak properti latar *shooting* disesuaikan berdasarkan perencanaan yang telah dibuat sebelumnya. Proses pengambilan gambar menggunakan kamera Mirrorless dengan penambahan alat seperti *mic*, *tripod*, dan peralatan pencahayaan seperti lampu beserta *bracket* nya.

## **EDITOR VIDEO**

Editor merupakan seorang yang menyeleksi, mengkompilasi, memotong video dan audio untuk menghasilkan hasil final sebuah program. Seorang editor bisa memperbaiki kesalahan yang terjadi selama proses produksi. (Owens, 2020: 25). Editor bertanggung jawab untuk menyatukan

gambar menjadi sebuah cerita yang kohesif. Dengan materi (rekaman) yang tersedia, editor dapat melakukan pemotongan dan penyempurnaan untuk mendapatkan konten dan ritme yang diinginkan. (Zoebazary, 2016: 121)

Proses editing pada pembuatan karya editing dapat dikatakan menggunakan teknik editing non linier. Pengeditan nonlinier adalah proses dimana video yang direkam disimpan di *harddisk* komputer. Rekaman kemudian dapat diatur, diatur ulang, efek khusus ditambahkan, dan audio dan grafik dapat disesuaikan menggunakan *software* editing. (Owens, 2020: 299).

- Offline Editing

Menurut Widjaja (2008: 196) offline editing adalah proses awal untuk memilih gambar terbaik dengan *time code* dari berbagai stock shot untuk kebutuhan adegan. Dalam tahap ini, penulis sebagai editor menyusun rangkaian scene yang sudah dibungkus ke dalam projek editing. Dengan urutan di timeline editing adalah preview episode sebelumnya, lalu intro, masuk ke scene pertama, judul episode, dan isi cerita urut per scene.

- Online Editing

Online editing adalah proses akhir editing untuk menyempurnakan, mempercantik, dan memperindah gambar setelah melalui proses offline

(Widjaja, 2008:196). Secara umum, dalam tahap ini penulis sebagai editor menambahkan *background music*, *sound effect*, efek-efek dalam video, dan proses *color grading*. Tahapan paling terakhir adalah memasukan *credit title* dan *subtitle* pada video.

Pada dua tahap offline editing dan online editing, editor bertanggung jawab terhadap aspek-aspek berikut:

- a. Transisi

Ada banyak jenis transisi seperti, cut, dissolve, dan fade. Dari teknik umum itu, webseries ini secara mayoritas memakai teknik cut. Ada beberapa teknik transisi cut yang dipakai dalam proses editing Webseries From Home, diantaranya adalah *straight cut*, *jump cut*, *contrast cut*, dan *parallel cut*. Dalam Widjaja (2008: 102) menjelaskan konsep keempat jenis transisi cut tersebut:

- ***Straight Cut***, merupakan teknik editing yang digunakan di hampir semua film. Hal ini memungkinkan satu shot tiba-tiba mengakhiri sebuah adegan dan shot berikutnya datang ke layar, serta untuk meringkas adegan. Straight cut biasa disebut cut to cut.
- ***Jump Cut***, merupakan sebuah lompatan gambar dari satu rangkaian shot

akibat perubahan posisi karakter dan obyek dalam latar yang sama.

- ***Parallel Cut***, merupakan teknik editing yang menggabungkan dua shot atau lebih, dimana dua peristiwa yang diungkapkan dengan waktu yang bersamaan dan keduanya saling berhubungan secara langsung antar satu sama lainnya.
- ***Contrast Cut***, merupakan pergantian shot dimana shot A dan shot B saling berlawanan baik suasana maupun waktu yang terlihat sangat kontras perbedaannya.

b. Audio

Dalam aspek audio, penulis sebagai editor bertanggung jawab memilih dan menambahkan musik serta *audio effect*. Musik yang dipakai secara umum bernuansa *fun* dan komedi. Adapun *audio effect*, sejumlah adegan memerlukan efek suara untuk mempertajam kesan visual (Zoebazary, 2016: 25). *Audio effect* muncul saat ekspresi atau celetukan lucu terdapat pada sebuah adegan, serta musit singkat untuk setiap *established* shot. Setiap audio yang ada, berguna untuk mempengaruhi emosi penonton dalam sebuah shot.

c. Warna

Menurut Widjaja (2008: 139), dalam film warna berfungsi untuk

mempengaruhi emosi penonton sehingga membangkitkan suasana hati, menimbulkan reaksi, fokus, mewakili karakter, mengatur dan mengubah cerita.

d. Credit

Credit title adalah urutan nama-nama tim produksi dan pendukung acara, biasanya muncul di awal atau akhir program televisi atau film (Zoebazary, 2016: 87). Di tahap memberi credit, penulis sebagai editor menambahkan video dibalik layar yaitu take video yang gagal sebagai konten yang menemani credit roll berjalan. Terdapat nama talent, nama crew, dosen Ilmu Komunikasi Undip, pejabat Dinkominfo Pemkot Semarang, dan pihak yang terlibat seperti sponsor serta media partner.

e. Subtitle

Subtitle adalah dialog tertulis / teks yang ditampilkan di bagian bawah layar dalam sebuah film atau acara televisi berbahasa asing/daerah, terdiri atas satu atau dua baris, berfungsi sebagai terjemahan (Zoebazary, 2016: 322). Subtitle dimasukan setelah semua tahap *editing online* sudah selesai dan di *export*, subtitle dimasukan karena mayoritas bahasa yang digunakan dalam webseries ini menggunakan Bahasa Jawa.

f. Chroma key

Syarat untuk bisa menggunakan teknik ini yaitu salah satu clip yang akan digabungkan harus memiliki latar satu warna penuh, misalkan warna biru dan hijau dan tidak memiliki unsur warna yang sama dengan objek. Green screen dan blue screen dipakai untuk mengganti latar dengan objek lain, alasan memakai warna hijau dan biru karena warna tersebut tidak terdapat pada warna kulit manusia, jadi intinya adalah warna tidak terdapat pada objek yang diambil. (Widjaja, 2008: 123)



## **PENUTUP**

### **KESIMPULAN**

1. Webseries From Home hadir di tengah masa pandemi covid-19, bersamaan dengan beragam konten dan info yang diberikan oleh pemerintah Kota Semarang kepada masyarakat melalui platform Youtube di channel Semarang Pemkot. Dengan 20 episode dari Webseries From Home, hal ini

bertujuan untuk mengedukasi serta memberi hiburan kepada masyarakat dengan mengangkat masalah yang hadir saat pandemi covid-19 melanda.

2. Penulisan dan cerita yang dituangkan dalam naskah merupakan pembahasan seputar covid-19 yang kemudian diangkat untuk cerita Webseries From Home. Hal ini dapat memberikan informasi yang mengedukasi penonton, dipilih dengan gaya bahasa serta masalah kehidupan saat pandemi yang tentunya dekat dengan keseharian. Hal ini dilakukan agar penonton dapat menikmati jalan cerita namun tetap terkandung info mengenai covid-19 secara implisit. Sekaligus konten Webseries From Home memberikan warna baru kepada Pemerintah Kota Semarang dalam menjalankan media sosialnya, sehingga memberikan kesan yang dinamis dalam menyajikan konten serta informasi yang diunggah melalui channel youtube Semarang Pemkot.
3. Koordinasi dan Kerjasama tim dari tahap pra-produksi, produksi, hingga pasca produksi berjalan dengan baik. Sehingga 20 episode dapat selesai dan diunggah sesuai waktu yang ditentukan oleh pihak Diskominfo Semarang.

### **SARAN**

1. Semoga dengan keberadaan konten Webseries From Home mampu

memberikan kontribusi akademis, dalam pembuatan naskah series atau film fiksi. Dengan teknik penulisan naskah yang baik, gaya bahasa dekat dengan penonton, semestinya dapat memberikan pemahaman informasi yang mengedukasi target audiens.

2. Teknik penyutradaraan, teknik penulisan cerita dan teknik pengambilan gambar menjadi hal penting dalam proses produksi webseries, Karena teknik pengambilan gambar serta penyajian cerita yang berasal dari naskah harus disajikan dan tersampaikan dengan baik agar nyaman untuk disaksikan dari segi visual serta jalan cerita mudah dipahami oleh penonton.
3. Konten webseries dapat menjadi salah satu alternatif tayangan oleh channel youtube Semarang Pemkot, dengan memberikan informasi - informasi seputar kebijakan atau acara yang sedang dilaksanakan pemerintah dengan dinamis dan kreatif, sehingga penonton dapat dengan mudah tertarik untuk mengetahui kebijakan atau acara yang diselenggarakan oleh Pemerintah Kota Semarang.
4. 20 Episode webseries yang kami jalani berjumlah total lebih dari 300 menit atau 5 jam. Hal ini adalah tantangan berat bagi tim yang hanya berjumlah 4 orang, sehingga bagi yang ingin

menempuh jalur karya bidang, agar mempersiapkan dengan baik mulai dari konsep, tim, ataupun alat yang akan digunakan, sehingga proses pra produksi, produksi, hingga pasca produksi bisa berjalan dengan baik tanpa mengalami hambatan.

## DAFTAR PUSTAKA

Andayani. 2014. *Pembelajaran Terpadu di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Bordwell, David, dan Thompson, Kristin. 2013. *Film art an introduction Tenth Edition*. New York: McGraw-Hill Companies

Box, Harry C. 2003. *Set Lighting Technician's Handbook "Film Lighting Equipment, Practice, and Electrical Distribution" Third Edition*. United States America: Focal Press

Brown, Blain. 2012. *Cinematography Theory and Practice "Image Making for Cinematographers and Directors" Second Edition*. United States America: Focal Press

Mascelli, Joseph V. 1965. *The Five C's of Cinematography*. Los Angeles: Silman-James Press

Owens, Jim. 2020. *Television Production 17<sup>th</sup> Edition*. Routledge Taylor & Francis Group

Selbo, J. 2014. *Film Genre for the Screenwriter*. Britania Raya: Taylor & Francis.

Thompson, Roy dan Bowen, Christopher. 2009. *Grammar of The Shot Second Edition*. United States America: Focal Press

Widjaja, Christianto. 2020. *Kamera Video Editing Adobe Premiere Pro Edisi 2020*. E-book

Williams, Dan. 2012. *Web TV Series: How to make and market them*. Creative Essentials: Croydon, UK

Zoebazary, M. Ilham. 2016. *Kamus Televisi dan Film*. Paguyupan Pandhalungan Jember