

BAB IV

PENUTUP

Berlangsungnya pandemi Covid-19 yang sejak pertengahan awal tahun 2020 melanda dunia khususnya Indonesia membuat banyak perubahan kebiasaan dan aturan yang masyarakat perlu patuhi. Kondisi yang kemudian membuat pemerintah perlu membuat langkah kolektif dan intensif demi kesehatan, kelangsungan dan kehidupan masyarakat luas. Dampak-dampak besar kepada perubahan berkehidupan masyarakat menjadi *concern* bersama, baik pemerintah maupun masyarakat itu sendiri.

Informasi mengenai Covid-19 menjadi hal yang sangat penting, namun pada nyataannya, banyak sekali disinformasi yang terjadi, hal tersebut juga seringkali menambah keresahan dan kekhawatiran masyarakat terhadap pandemi itu sendiri. Pemerintah sebagai garda terdepan dan pondasi utama masyarakat dalam memperoleh informasi Covid-19, karenanya perlu membuat gerakan-perubahan dalam bentuk media-media sebagai cara mengemas informasi Covid-19. Terlebih, kemajuan teknologi dan kondisi yang mengharuskan aktifitas sosial secara langsung dikurangi, maka penyampaian informasi dan hiburan lewat media online menjadi cara yang paling efisien.

Dinas Komunikasi dan Informasi Kota Semarang dibawah Pemerintah Kota Semarang dalam rentang waktu terjadinya Covid-19 memberikan informasi mengenai Covid-19 lewat program-program acara yang informatif dan menghibur ditengah situasi pandemi, seperti NGOBRAS (Ngobrol Asik Bareng OPD), Local

Hero dan Ini Usahaku dalam channel Youtube mereka. Hal ini selaras dengan tujuan tim Karya Bidang Ilmu Komunikasi Universitas Diponegoro yang ingin membuat program berisikan edukasi, informasi dan hiburan ditengah situasi pandemi Covid-19.

Webseries menjadi bentuk dari karya yang penulis dan tim Karya Bidang sepakati. Didukung oleh Dinas Komunikasi dan Informasi Kota Semarang, webseries dengan judul Webseries From Home menjadi bentuk dan sarana bagi Pemerintah Kota Semarang dalam menyebarkan informasi dan edukasi mengenai Covid-19. Dibalut dengan alur cerita yang ringan dan menghibur, Webseries From Home telah menemani penonton dengan 20 episode dalam 2 season yang telah dibuat dan disiarkan dalam channel Youtube Semarang Pemkot.

Berikut kesimpulan dan saran mengenai program Webseries From Home Season 1 dan Season 2 di Youtube Semarang Pemkot:

4.1. Kesimpulan

1. Webseries From Home adalah sebuah proyek Karya Bidang yang dibuat oleh mahasiswa Ilmu Komunikasi, FISIP Universitas Diponegoro sebagai salah satu persyaratan lulus perkuliahan. Proses pra-produksi, produksi dan pasca produksi Webseries From Home dilaksanakan pada rentang waktu Januari 2021 dan selesai pada Desember 2021. Webseries From Home mengangkat cerita dan pembahasan mengenai kehidupan tiga anak muda dalam situasi pandemi Covid-19.

2. Webseries From Home dibintangi oleh tiga pemeran utama yaitu Rizal Fahtomy, Adam Gilang dan Dinar Wahyu. Webseries From Home mempunyai 20 episode dari season 1 dan season 2 yang diupload dan ditayangkan di youtube channel Semarang Pemkot pada bulan Juni 2021 dan November 2021. Dibalut dengan komedi dan cerita yang ringan, Webseries From Home tayang dan hadir sebagai hiburan dimasa pandemic Covid-19.
3. Webseries From Home berjalan beriringan dengan misi dan visi Dinas Komunikasi dan Informasi Kota Semarang untuk memberikan informasi yang akurat dan berimbang dimasa situasi pandemi dengan konten yang fleksibel dan dinamis. Webseries From Home selalu memberikan solusi dari masalah-masalah yang hadir dimasa pandemi diantaranya bagaimana menghadapi new normal, berpikir positive, dan pentingnya melakukan vaksinasi. Dirancang dan ditulis dengan alur yang penuh hiburan, edukasi dan informasi mengenai Covid-19 dapat tersampaikan dengan baik ke penonton.
4. Webseries From Home digagas dan dilaksanakan oleh tim Karya Bidang Ilmu Komunikasi Universitas Diponegoro dengan total 2 season berisikan 20 episode. Dalam prosesnya, tim Karya Bidang berhasil menyelesaikan dengan baik sesuai dengan target waktu dan pencapaian yang telah ditentukan oleh Dinas Komunikasi dan Informasi Kota Semarang.

4.2. Saran

1. Berjalannya Webseries From Home tentunya didukung oleh research berulang dalam setiap tema dengan pembahasan yang diangkat. Dengan penggambaran alur cerita yang hangat dan dekat dengan situasi rill, harapannya Webseries From Home dapat membuka pemikiran baru dan bisa sebagai acuan dalam pembuatan series atau bentuk media lain seperti video dan film fiksi.
2. Harapannya hasil Karya Bidang ini dapat memberikan kontribusi akademis sesuai dengan program studi yang ditempuh. Selain itu, Webseries From Home dapat menjadi salah satu bentuk acuan dari bentuk tayangan Semarang Pemkot dalam menyajikan informasi yang penuh edukasi namun tetap menghibur, dinamis dan kreatif.
3. Webseries From Home dapat berhasil dengan perencanaan, teknik penulisan gambar, teknik penyutradaraan dan teknik pengambilan gambar yang baik. Hal-hal tersebut perlu didukung dengan kerjasama tim yang optimal untuk dapat menghasilkan series yang dapat diterima, dipahami, dan disukai oleh penonton. Webseries From Home dalam pelaksanaannya terus *ter-update* dengan situasi dan kondisi pandemi Covid-19, bahkan dengan *issue* lain yang mungkin akan disukai penonton.
4. Webseries From Home dimulai dan diselesaikan dengan tim yang hanya berjumlah 4 orang, hal ini akan menimbulkan banyak sekali selisih ide, paham dan keinginan yang membuat produksi bisa sekali terhambat. Saling pengertian sesama anggota tim Karya Bidang merupakan hal yang perlu

dimiliki anggota tim demi kelancaran produksi Webseries From Home. Perlunya perencanaan yang matang untuk dapat membuat proyek karya tersebut dapat berjalan dengan lancar dan sesuai target penayangan.

5. Webseries From Home selesai dengan total 20 episode dalam 2 season. Dengan total 300 menit waktu penayangan dan berbagai issue yang diangkat, harapannya Webseries From Home dapat memberikan pandangan baru dalam pembuatan konten pemerintahan. Youtube channel Semarang Pemkot dapat dengan *continue* membuat konten-konten yang serupa untuk dapat memikat penonton lebih banyak.

