

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Film menjadi media yang sangat berpengaruh, melebihi media-media yang lain, karena secara audio dan visual, film bekerja sama dengan baik dalam membuat penontonnya tidak bosan dan lebih mudah mengingat, karena formatnya yang menarik.

Di Indonesia, film sendiri telah dianggap sebagai fenomena budaya kehidupan modern masyarakat Indonesia.¹

Festival-festival film begitu banyak, festival film lokal, nasional maupun internasional membuat pembuat film pendek dapat termotivasi dalam membuat karya yang bagus tetapi dengan biaya rendah. Salah satu tahap produksi yang membutuhkan banyak biaya adalah pasca produksi dalam hal ini adalah proses editing, selain mempertimbangkan kebutuhan hardware dengan spesifikasi yang tinggi, juga membutuhkan brainware yang bisa diandalkan. Makin tinggi spesifikasi komputer maka biaya yang dibutuhkan untuk sebuah pengeditan film juga akan semakin besar. Editor film tidak sekedar memotong dan menyambung video tapi harus bisa menghasilkan suatu kesatuan cerita yang utuh dan membangun suasana yang dapat dinikmati penonton. Pemakaian studio editing dalam proses pasca-produksi dalam jangka waktu yang cukup lama, makin lama

¹ Festival Film Indonesia 1985-1990, Direktorat Publikasi, Dirjen PPG Dept. Penerangan, 1991

jangka waktu pasca-produksi maka akan semakin membengkak demikian juga anggaran, maka dari itu editor juga dituntut untuk bergerak cepat agar anggaran rendah dapat digunakan secara maksimal.

Dengan menggunakan metode *proxy editing offline* diharapkan dapat menekan anggaran dengan proses pasca produksi yang cepat, metode *proxy editing offline* adalah penggabungan dari *editing offline* dengan menggunakan *proxy files*:

Editing offline (nonlinier) pada tahap ini proses *capturing* di lakukan dengan data *rate* yang rendah, yakni di bawah 4.000 Kbps. Dengan data *rate* yang rendah maka hard disk dapat menampung banyak gambar, walaupun dengan kualitas yang rendah (*low quality picture*). Pada tahap ini belum dilakukan proses *sound mixing*, *titling*, serta *compositing* pada suatu acara. Hasil *editing* pada tahap ini masih merupakan *editing kasar* (*rough cut*).²

Sedangkan *proxy editing* merupakan alur kerja (*workflow*) *editing* yang menggunakan file-file *proxy* sementara yang lebih kecil di tempat file asli. file HD (*high definition*) yang begitu besar software *editing video* tidak dapat dijalankan dengan lancar. *Editing* dilakukan dengan file *proxy*, *rendering* dilakukan dengan file HD.³

Sedangkan *proxy files* merupakan salinan file media yang HDV asli tapi dengan resolusi atau kualitas rendah, yang digunakan sebagai file sementara untuk

² Fachrudin, Andi. 2012. *Dasar-Dasar Produksi Televisi : Produksi Berita, Feature, Laporan Investigasi, Dokumenter, dan Teknik Editing*. Jakarta : KENCANA PRENADA MEDIA GROUP. Hlm 422

³ Traniello, Raffaella. 2013. "Proxy Editing".
http://www.g-raffa.eu/CineIerra/HOWTO/proxy_editing.html. diakses 15 januari 2014 pukul 11:30

mengedit dengan CPU sepesifikasi rendah atau I/O. Rendering kemudian dilakukan dengan kualitas tinggi HDV asli.⁴

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan diatas, maka diangkatlah sebuah judul “Analisis dan Perancangan Film Pendek Berjudul “After Sunset” Dengan Menggunakan Metode Proxy Editing Offline”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dijelaskan diatas, maka dapat diketahui rumusan masalah dalam penelitian ini adalah

1. Bagaimana mengedit sebuah film dengan menggunakan komputer dengan spesifikasi rendah sehingga anggaran yang tidak banyak dalam sebuah produksi film pendek dapat tercapai dengan menerapkan metode proxy editing offline pada pembuatan film pendek ?.
2. Apakah proses pasca-produksi yang menggunakan metode *proxy editing offline* dapat menekan biaya produksi ?.

1.3 Batasan Masalah

Agar tidak menyimpang jauh dari permasalahan yang ada maka perlu adanya batasan masalah. Batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini hanya fokus mengenai teknik yang dipakai dalam proses editing yaitu metode *proxy editing offline*.

⁴ Traniello, Raffaella. 2013. “Glossary”.
http://www.g-raffa.eu/CineIerra/HOWTO/proxy_editing.html. diakses 15 januari 2014 pukul 10:30

2. Penelitian ini menganalisis perbandingan biaya pada proses pasca-produksi.
3. Pembuatan film pendek yang dibahas berjudul "After Sunset"
4. Film pendek yang dibuat berdurasi sekitar \pm 15 menit.
5. Film pendek ini diedit dengan menggunakan software utama Adobe Premiere Pro CC dengan software pendukung Adobe After Effect CC, Adobe Photoshop CS6 dengan sistem operasi Windows 7.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun yang ingin dicapai dalam penyusunan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Dapat membuat sebuah film pendek dengan menerapkan metode *proxy editing offline*.
2. Dapat menekan biaya produksi film pendek dengan penerapan metode *proxy editing offline*.
3. Menambah pengetahuan tentang penerapan metode *proxy editing offline* pada film pendek.
4. Dapat menjadi referensi bagi masyarakat yang ingin mengetahui langkah-langkah pembuatan film pendek yang efektif dan efisien serta bagaimana menerapkan metode *proxy editing offline* pada film pendek
5. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan program Strata I Teknik Informatika pada STMIK Amikom Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Pentingnya dilakukan penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagi penulis, dengan diadakan penelitian tersebut maka dapat menambah dan memperdalam pengetahuan apa yang diperoleh selama kuliah, khususnya pengetahuan pada bidang multimedia yaitu penggunaan software Editing disamping itu pula menjadi syarat yang utama dalam menyelesaikan program kelulusan Strata-1 Teknik Informatika STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.
2. Bagi kalangan pembaca, diharapkan dapat memberikan pengetahuan khususnya dalam bidang pembuatan film pendek dengan menggunakan metode *proxy editing offline* dan dapat memberikan motivasi untuk lebih meningkatkan kualitas belajar dalam mempelajari bagaimana proses membuat film pendek dan memahami berbagai metode editing pada umumnya.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang akurat dan lengkap sangat diperlukan dalam penyusunan skripsi ini. Adapun metode penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut :

1. Studi Literatur

Metode studi literatur diperlukan untuk untuk mendapatkan dasar-dasar referensi yang kuat bagi peneliti, yaitu dengan mengumpulkan dan membaca buku maupun browsing di internet yang berhubungan dengan pemberian judul berdasarkan permasalahan yang ada

2. Metode Kepustakaan

Merupakan metode yang digunakan untuk mendapatkan informasi atau konsep-konsep teoritis menggunakan buku sebagai bahan referensi.

3. Metode Wawancara/survey

Metode pengumpulan data dengan cara penulis melakukan tanya jawab serta penjelasan dan pengarahan secara langsung dari pihak yang berpengalaman khususnya dalam film editing.

1.7 Sistematika Penulisan

Agar penyusunan skripsi ini lebih terarah pada permasalahan dan pembuatan keteraturan dalam penulisan maupun penyusunannya maka dibuat dalam beberapa bab, yang diuraikan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan teori yang mencakup tentang pengertian film, langkah - langkah pembuatan film, pra-produksi, produksi, pasca-produksi, teori editing film, konsep, pengertian metode *proxy editing offline*.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Dalam bab ini menjelaskan tentang analisis kebutuhan produksi, proses praproduksi pada pembuatan film pendek "After Sunset" yaitu: naskah, *storyboard*, *tone*, konsep *editing*, *pacing*.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang proses produksi pada pembuatan film pendek “After Sunset” yaitu : *recce*, *building set* dan tata cahaya serta proses pasca-produksi yaitu: *Compositing*, *Editing*, dan *Rendering*.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan penutup dari pembuatan skripsi yang di dalamnya terdapat kesimpulan serta saran.

