

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era pandemi ini, media penyebaran informasi mengalami perkembangan yang sangat pesat. Banyak media yang menjadi sarana dalam perkembangan informasi. Hal tersebut merupakan siklus pertumbuhan masyarakat pada bidang ilmu dan teknologi. Perkembangan teknologi memudahkan personal atau kelompok dalam menyebarkan informasi baik dalam hal kualitas, kuantitas dan juga keefektifan. Salah satu perkembangan teknologi yang cukup pesat yakni dibidang teknologi informasi multimedia. Multimedia mampu mengemas informasi menjadi satu hal yang menarik dan juga interaktif. Pesan yang disampaikan dengan basis multimedia memiliki kekuatan daya tarik lebih kuat dengan media penyajian seperti gambar, teks, audio, video, dan animasi. Menurut M. Suyanto[1], konsep penjualan menyatakan bahwa konsumen membeli produk jika perusahaan melakukan promosi dan penjualan yang menonjol. Karena hal tersebut personal maupun kelompok juga harus siap bersaing dengan memanfaatkan multimedia secara maksimal. Kelebihan promosi menggunakan media elektronik antara lain lebih menarik, mudah untuk dipahami, mengikut sertakan panca indera dan memperjelas informasi untuk menghindari kesalahan persepsi.

Podcast merupakan salah satu *platform* digital yang sedang populer. Istilah *podcast* pertama kali digunakan pada tahun 2000 dan dinyatakan sebagai kata pada tahun 2005 oleh *New Oxford American Dictionary*[2]. *Podcast* dapat diartikan sebagai teknologi yang digunakan untuk mendistribusikan, menerima, dan mendengarkan konten secara audio *on demand* yang diproduksi oleh profesional maupun radio amatir [3]. Pada dasarnya, *podcast* hanya dianggap acara radio yang direkam dan didistribusikan untuk didengarkan di iPod. Namun pada saat itu, *podcast* belum banyak diminati oleh masyarakat luas hingga akhirnya *podcast* berjaya pada tahun 2018. Terlebih lagi saat Pandemi Covid-19 menyerang Indonesia pada tahun 2020 silam, banyak bermunculan *content creator* bahkan artis yang membuat program *podcast* di berbagai *platform* karena semakin meningkat

peminatnya. Pada saat itu juga, *podcast* menjadi sebuah materi dalam bentuk video. Sehingga saat ini *podcast* mengacu pada *podcast* audio dan video. Tidak hanya para *content creator* dan artis yang berlomba-lomba dalam membuat *podcast*, instansi pun juga terjun ke dalam dunia *podcast*, salah satunya adalah Podcast Amikomjogja yang dikelola oleh instansi Universitas Amikom Yogyakarta. Di era digital ini, Universitas Amikom Yogyakarta memanfaatkan media *podcast* sebagai sarana publikasi mengenai segala informasi yang menyangkut dengan Universitas Amikom Yogyakarta.

Dalam pembuatan Podcast Amikomjogja diperlukan *angle* kamera yang bagus. Terlebih lagi jika dalam *podcast* terdapat beberapa narasumber yang harus menggunakan beberapa *angle* kamera agar visual dalam *podcast* tidak monoton. Dengan begitu, *podcast* tersebut dapat menggunakan teknik *multi camera*. *Multi camera* sendiri merupakan sebuah teknik produksi program televisi yang menggunakan lebih dari satu kamera. Biasanya, teknik ini terhubung dengan peralatan *switch control* yang dapat melakukan pemilihan gambar secara *realtime* dari beberapa *angle* kamera. Berbeda dengan program televisi, pembuatan video *podcast* dapat masuk ke tahap *editing*. Podcast Amikomjogja masih menggunakan teknik *cut to cut* dalam proses *editing* video *podcast*. Namun, kekurangan dari teknik *cut to cut* ini adalah membutuhkan proses *editing* yang cukup lama.

Dari latar belakang tersebut dapat diketahui bahwasannya pengambilan gambar pada saat produksi *podcast* dapat menggunakan Teknik *Multi Camera* pada tahap pasca produksi agar menghasilkan visual yang tidak monoton karena sudut pandang tidak diambil dari satu arah saja. Selain itu, menggunakan teknik *multicam* pada tahap pasca produksi dapat mengefisienkan waktu *editing*. Maka dengan itu, penulis memutuskan untuk mengambil judul skripsi “Implementasi Teknik *Multicam* dalam Pembuatan Video *Podcast* Amikomjogja”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka yang menjadi rumusan masalah adalah “Bagaimana merancang dan membuat video *podcast* dengan menerapkan teknik *Multicam* untuk *Podcast* Amikomjogja?”

1.3 Batasan Masalah

Dalam sebuah penelitian memerlukan adanya batasan masalah sehingga dapat membuat penelitian menjadi lebih baik, memudahkan dalam pembahasan dan akuratnya tujuan. Maka penulis menetapkan batasan-batasan sebagai berikut:

1. Perangkat lunak yang digunakan adalah *Adobe Premiere Pro CC 2021*, *Adobe After Effect CC 2021*, *Adobe Illustration CC 2021*, dan *Adobe Audition CC 2021*.
2. Durasi 20 – 45 menit.
3. Video dikemas dengan format file *.mp4 dengan resolusi maksimal 1920 x 1080 (1080p).
4. Hasil hanya ditayangkan di Youtube Amikomjogja.
5. Penelitian ini membahas hanya sampai dengan penyayangan.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud kegiatan penelitian ini adalah sebagai salah satu syarat kelulusan program pendidikan pada jenjang Strata-I di Universitas Amikom Yogyakarta. Sedangkan tujuan yang ingin dicapai dengan adanya penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Merancang dan membuat video *podcast* untuk konten Podcast Amikomjogja dengan mengimplementasikan teknik *multiteam*.
2. Membuat media yang dapat menyampaikan informasi secara detail kepada *audience*.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dengan adanya penelitian ini adalah:

1. Bagi Penulis:
 - a. Mengaplikasikan materi dan ilmu yang sudah dipelajari selama menempuh pendidikan di Universitas AMIKOM Yogyakarta.
 - b. Bertambahnya wawasan penulis selama penyusunan skripsi.

2. Bagi Mahasiswa
Mahasiswa mendapatkan informasi secara detil mengenai segala hal yang bersangkutan dengan Universitas Amikom Yogyakarta ataupun mendapatkan materi yang disampaikan di dalam *podcast*.
3. Bagi Universitas Amikom Yogyakarta
Hasil penelitian dapat digunakan sebagai konten, media publikasi, dan media promosi untuk Universitas Amikom Yogyakarta.

1.6 Metode Penelitian

Metode yang dilakukan penulis dalam melaksanakan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.6.1 Pengumpulan Data

1. Metode Studi Pustaka

Penulis melakukan studi pustaka untuk menambah referensi dan pengetahuan dari jurnal, artikel dan tutorial yang terdapat di internet untuk kebutuhan penelitian.

2. Metode Observasi

Penulis melakukan observasi pada video sejenis agar mendapat referensi untuk membuat *video podcast* yang menarik dan informatif.

3. Metode Eksperimen

Penulis secara langsung mencoba untuk mempraktekkan agar dapat menggunakan dan mengembangkan teknik dan metode yang sudah dipelajari dengan harapan dapat lebih efektif dalam hal pembuatan dan mengetahui kesalahan yang akan dialami penulis.

1.6.2 Metode Analisis

Setelah melakukan penelitian semua data yang terkumpul dari objek penelitian dan studi pustaka akan di analisis guna mendapatkan pemecahan dari permasalahan yang timbul. Adapun metode yang digunakan untuk menganalisis yaitu metode Analisis SWOT. Analisis SWOT merupakan salah

satu metode untuk menggambarkan suatu kondisi dan mengevaluasi suatu masalah, proyek atau konsep bisnis yang berdasarkan faktor internal (dalam) dan faktor eksternal (luar) yaitu *Strengths, Weakness, Opportunities, dan Threats*.

1.6.3 Metode Perancangan

Pada buku karangan Suyanto, M dan Yuniawan yang berjudul *Merancang Film Kartun Kelas Dunia* menjelaskan bahwa dalam proses produksi atau perancangan itu ada beberapa tahapan, yaitu tahap pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Pra produksi meliputi pencarian ide, tema, dan pembuatan naskah. Produksi meliputi pembuatan video *podcast*. Sedangkan pasca produksi meliputi *editing* dan *publishing*[4].

1.6.4 Metode Testing

Tahap *testing* merupakan tahapan yang dilakukan setelah menyelesaikan tahap produksi. Pengujian ini dilakukan dengan dua tahap, tahap *alpha testing* dan *beta testing* untuk mengetahui apakah video Podcast Amikomjogja yang dibuat sudah sesuai dengan apa yang direncanakan sebelum diserahkan kepada pihak Podcast Amikomjogja. *Alpha testing* adalah tahap pengujian dimana pengujian dilakukan oleh pembuat atau lingkungan pembuatnya sendiri. Sedangkan pengujian *beta* pada podcast Amikomjogja dilakukan dengan melibatkan para *audience* yang diambil dari mahasiswa Universitas Amikom Yogyakarta, mahasiswa universitas lain, dan masyarakat umum yang menonton video Podcast Amikomjogja ini.

1.7 Sistematika Penulisan

Pada umumnya, laporan penelitian ilmiah memiliki sistematika penulisan. Pada penelitian ini, penulis juga memiliki sistematika penulisan berdasarkan pokok-pokok permasalahan agar penyajian laporan mudah dimengerti dan terstruktur. Berikut adalah susunan penulisan pada penelitian ini.

BAB I PENDAHULUAN

Bab I merupakan bagian dari pokok permasalahan yang akan dibahas dalam skripsi ini. Adapun hal-hal yang dibahas antara lain berisikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini memberikan uraian mengenai tinjauan pustaka yang menjelaskan tentang penelitian dengan tema yang sama guna dijadikan sebagai referensi penulis dan teori-teori yang berhubungan dengan permasalahan yang diambil penulis. Teori-teori ini diambil dari literatur-literatur, dokumentasi, serta informasi dari berbagai pihak.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menjelaskan tentang analisis perancangan, tinjauan umum pada objek yang akan dituju, analisis yang dibuat, identifikasi masalah-masalah dan kelayakan. Mulai dari tahapan praproduksi, produksi hingga pasca produksi.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini memaparkan hasil-hasil dari tahapan penelitian, tahapan analisis hingga testing dan hasilnya.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisikan tentang kesimpulan, saran dan kritik terhadap peneliti guna menghasilkan media informasi yang lebih baik dimasa mendatang.

DAFTAR PUSTAKA

Pada daftar pustaka berisi semua pustaka atau sumber yang dijadikan acuan dalam penulisan skripsi.

LAMPIRAN

Dokumen tambahan yang diperlukan dalam penulisan skripsi.