

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Saat ini, hampir seluruh lapisan manusia mengenal komputer. Hampir tidak ada manusia yang tidak menikmati komputer disetiap harinya. Komputer yang dahulunya hanya sebuah mesin hitung, kini telah berkembang menjadi sebuah mesin serba guna. Salah satunya dibidang hiburan dalam bentuk video yang merupakan hasil dari multimedia. Multimedia merupakan salah satu cara yang tepat untuk mempermudah penyampaian informasi dalam bentuk video. Dengan adanya multimedia manusia bisa berinteraksi dengan komputer melalui media gambar, teks, audio, animasi dan video. Sebagai contoh, multimedia dapat digunakan untuk membuat film.

Perkembangan perfilman didunia sangat pesat. Sekerang ini, banyak sekali orang membuat film. Bahkan mereka berlomba-lomba membuat film hingga menghabiskan dana ratusan juta. Dengan menampilkan efek video yang diluar nalar manusia. Sebagai contoh, film "2012" yang memperlihatkan efek video tsunami, gunung meletus dan gempa bumi. Padahal kejadian itu belum pernah terjadi tetapi, manusia memanipulasi video seakan-akan itu sudah terjadi. Perfilman di Indonesia masih belum terlalu hebat bila dibandingkan dengan perfilman luar negeri. Hal itu dikarenakan perfilman di Indonesia hanya mengunggulkan alur cerita bukan pada proses *editing* videonya.

Editing video dapat mengubah video menjadi lebih bagus dilihat dan bisa memanipulasi mata manusia. Oleh karena itu, penulis mencoba menerangkan serta menjelaskan cara *editing* efek video melalui pembuatan film indie yang berjudul "The Monster".

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan latar belakang di atas, maka dapat diambil pokok permasalahan sebagai berikut:

- a. Bagaimana pembuatan film indie "The Monster"?
- b. Bagaimana proses *editing* video pada film indie "The Monster"?
- c. Apa saja tahapan yang perlu dilakukan dalam pembuatan film indie "The Monster"?

1.3. Batasan Masalah

Banyak perangkat lunak yang digunakan untuk melakukan *editing* film saat ini, maka penulis hanya akan menggunakan perangkat lunak sebagai berikut:

- a. Adobe After Effect untuk memberikan efek video.
- b. 3DSMax untuk membuat nama produksi.
- c. Adapun *software* lain yang digunakan untuk *editing* film indie tersebut adalah Adobe Premiere Pro.

1.4. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

- a. Membuat film indie dengan efek video.
- b. Dapat mengetahui unsur – unsur pembentukan multimedia, terutama dalam tehnik *editing* dengan baik dan benar.
- c. Sebagai syarat kelulusan program Diploma 3 jurusan Manajemen Informatika pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
- d. Menerapkan tehnik – tehnik pengeditan efek video yang telah dikuasai.

1.5. Manfaat Penelitian

Tujuan penelitian yang telah dijabarkan diatas, maka kami mendapatkan manfaat sebagai berikut:

- a. Bisa mencapai gelar Ahli Madya di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
- b. Sebagai bekal untuk siap terjun ke dunia kerja.
- c. Sebagai pengalaman dalam menjalani proses produksi film.
- d. Sebagai sumbangan pemikiran tentang pembuatan film indie dengan efek video.

1.6. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam sebuah pembuatan film indie yaitu:

a. Surve Lokasi

Mencari tempat / lokasi sesuai skenario dan cocok untuk diberikan efek video. Penulisan bisa mendapatkan gambaran seperti apa yang nanti akan digunakan dalam proses pengambilan gambar.

b. Observasi

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung ke tempat yang akan digunakan proses *shooting* dengan melakukan desruasi ini penulis mendapat tempat-tempat yang cocok untuk dilaksanakannya proses *shooting*.

c. Interview

Penulis melakukan wawancara pada beberapa pihak yang mengerti benar bagaimana cara pembuatan film indie. Metode ini merupakan suatu cara paling efektif untuk mengumpulkan informasi tentang pembuatan film indie dari beberapa informan.

d. Pustaka

Penulis mengumpulkan data dengan cara membaca informasi dari buku maupun materi kuliah yang pernah disampaikan, termasuk data-data atau dokumen yang diambil dari internet.

1.7. Sistematika Penulisan

Seperti umumnya laporan penelitian ilmiah, maka pada sistematika laporan tugas akhir ini meliputi:

a. BAB I PENDAHULUAN

Merupakan bab yang membahas latar belakang tentang perkembangan teknologi, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan laporan serta tabel kegiatan pembuatan film indie.

b. BAB II DASAR TEORI

Bab ini akan menjelaskan teori tentang konsep dasar film, dasar-dasar *editing video* dan *software* yang digunakan dalam proses *editing video*.

c. BAB III PERANCANGAN FILM "THE MONSTER"

Penjelasan tentang perancangan pembuatan film "The Monster" meliputi ide cerita, *treatment*, cerita, naskah, diagram *scene*, *breakdown script*, *storyboard*.

d. BAB IV PEMBAHASAN

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai penerapan *editing* pada film "The Monster".

e. BAB V PENUTUP

Kesimpulan dan saran dari hasil *editing* film "The Monster",