

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Film Indonesia sekarang ini adalah kelanjutan dari tradisi tontonan rakyat sejak masa tradisional, dan masa penjajahan sampai masa kemerdekaan. Untuk meningkatkan apresiasi penonton film Indonesia adalah dengan menyempurnakan permainan trik-trik serealistis dan sehalus mungkin, seni akting yang lebih nyata, membenahan struktur cerita, membenahan setting budaya yang lebih dapat dipertanggung jawabkan, penyuguhan gambar yang lebih estetik dan sebagainya.

Menurut Onong Uchjana¹, "film adalah cerita singkat yang ditampilkan dalam bentuk gambar dan suara yang dikemas sedemikian rupa dengan permainan kamera, teknik editing, dan scenario yang ada sehingga membuat penonton terpesona. Film sendiri merupakan gambar hidup, yang juga sering disebut movie. Film secara kolektif sering disebut sinema. Gambar hidup adalah bentuk seni, bentuk populer dari hiburan dan juga bisnis. Film dihasilkan dengan rekaman dari orang lain dan benda (termasuk fantasi dan figur palsu) dengan kamera, atau oleh animasi. Dalam perkembangannya film tidak hanya dijadikan sebagai media hiburan semata tetapi juga digunakan sebagai alat propaganda, terutama menyangkut tujuan sosial

atau nasional. Berdasarkan pada pencapaiannya yang menggambarkan realitas, film dapat memberikan imbas secara emosional dan popularitas. Karena film mempunyai pengaruh besar terhadap jiwa manusia, sehubungan dengan ilmu jiwa sosial terdapat gejala apa yang disebut identifikasi psikologis”.

Film-film independen sering kali lekat dengan sinema “non-mainstream”, bujet produksi minim, tema kontroversial, cara bertutur unik, dan lain sebagainya serta memiliki suatu trobosan seni yang menarik. Dengan majunya teknologi informasi di masa sekarang yang menunjang manusia untuk dapat menuangkan ide – ide kreativitasnya, banyak animasi maupun film fiksi tercipta dari ide kreatif seseorang yang ditunjang dengan teknologi informasi dalam bidang multimedia perfilman, dengan majunya teknologi informasi di bidang multimedia juga diharapkan dapat menjadikan solusi dalam bidang pendidikan seni dan budaya dan tidak di pergunakan untuk tindakan yang dapat merugikan individu maupun orang banyak.

Oleh karena itu mendorong kegiatan perfilman dan usaha perfilman dilakukan berdasarkan kebebasan berkreasi, berinovasi, dan berkarya dengan menjunjung tinggi nilai-nilai agama, etika, moral, serta kesusilaan, dan budaya bangsa. Dengan memperhatikan hal tersebut di harapkan menjadikan berkembang film berbasis budaya bangsa, serta berbasis teknologi informasi yang hidup dan berkelanjutan dapat terwujud. Dengan terkonsepnya film ini tanpa lupa

mengedepankan teknologi informasi diharapkan dapat kembangkan sebagai contoh untuk menghadapi arus besar teknologi informasi dengan ketrampilan broadcasting melalui pembuatan film independent “Diam Membalik Arah Waktu”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas, maka dapat di ambil rumusan masalahnya, yaitu:

1. Bagaimana pembuatan membuat film independent “Diam Membalik Arah Waktu”, yang memiliki bujet produksi minim, tema kontroversial, cara bertutur unik, dan menarik ?
2. Bagaimana memasukan suatu trobosan seni yang menarik dengan mengutamakan aspek teknologi informasi kedalam pembuatan film independent “Diam Membalik Arah Waktu”?

1.3 Batasan Masalah

Untuk memfokuskan pembahasan dalam hal ini penulis membatasi ruang lingkup lebih sempit, yaitu:

1. Film independent “Diam Membalik Arah Waktu” ini dibuat dengan durasi waktu 15 menit.(*Film dengan durasi pendek antara 1 menit – 30 menit, menurut standar festival internasional*)².

2. Pemanfaatan multimedia perfilman yang mengutamakan aspek teknologi informasi.
3. Format file video film independent “Diam Membalik Arah Waktu” ini adalah MPEG2 dan berekstensi **.mpg**.
4. Software yang digunakan dalam merancang tampilan video film independent ini adalah, Adobe After Effects CS4, Adobe Premiere Pro CS4, dan Adobe Soundbooth CS4.
5. Menggunakan alat shooting yang sederhana yaitu kamera DLSR (Digital Single-Lens Reflex) Canon D550 yang memiliki kualitas HD (High Devinition) yang tinggi dengan Video Max Resolution 1920 x 1080. **Yang menjadi standar resolusi video HD adalah** video digital yang berukuran 1280×720 piksel (disebut HD 720p) dan 1440×1080 piksel (disebut 1080i). Namun untuk resolusi yang kedua, terdapat perbedaan format standar sehingga yang disebut dengan *true HD* kini adalah resolusi 1920×1080 piksel (*widescreen*). Bagi perangkat rekam yang mengklaim mampu merekam video HD 720p, sebenarnya kualitas videonya masih tergolong *low resolution* HD, namun memiliki keuntungan dalam *bit rate* dan ukuran file videonya yang lebih kecil dibanding resolusi *true HD*. Lagipula, resolusi format HD 720p pun masih tergolong lebih tinggi dibanding resolusi format video lain seperti DV, DVD apalagi VGA³.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian dan penulisan skripsi ini adalah :

1. Sebagai syarat menyelesaikan program study Strata 1 (S1) pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
2. Membuat film independent "Diam Membalik Arah Waktu" dengan mengutamakan aspek teknologi informasi.
3. Memberikan pengetahuan dan cara pembuatan film independent yang mengutamakan aspek teknologi informasi.
4. Dapat digunakan sebagai salah satu pendukung evaluasi kelebihan dan kekurangan film yang telah dibuat sebelumnya, sehingga untuk kedepannya dapat menghasilkan film independent yang lebih berkualitas.
5. Mengetahui tahapan dalam pembuatan dan produksi film dan pengetahuan akan film.
6. Pemanfaatan belajar yang disediakan STMIK "AMIKOM" Yogyakarta dengan adanya Lab Real World Broadcast.
7. Mengetahui dan tehnik videografi dan sinematografi dalam film.
8. Sebagai gambaran nyata bagaimana cara memproduksi dan membuat film dengan alat broadcast sederhana.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian dan penulisan skripsi ini adalah :

1. Bagi Mahasiswa

Mengetahui dan menguasai secara langsung teknik pembuatan film Independent serta alur produksi mulai dari proses awal sampai pada tahap akhir. Selain itu juga melatih kepekaan dalam menyikapi permasalahan untuk menjadi peluang dalam mewujudkan karya yang sesuai dengan situasi yang ada.

2. Bagi Masyarakat

Memberikan tontonan yang mengandung pendidikan, menjunjung tinggi nilai-nilai agama, etika, moral, serta kesusilaan, dan budaya bangsa.

3. Bagi Pemerintah

Ikut mensosialisasikan bagaimana kegiatan perfilman dan usaha perfilman dilakukan berdasarkan kebebasan berkreasi, berinovasi, dan berkarya dengan menjunjung tinggi nilai – nilai agama, etika, moral, kesusilaan, dan budaya bangsa. Seperti yang tetuang pada *Undang – undang Republik Indonesia Nomor 33 Tahun 2009*. Tentang Perfilman.

1.6 Metode Penelitian

1. Studi Dokumenter (documentary study)

Penulis mengumpulkan data dari cerita pendek yang memiliki judul yang sama, yang akan di jadikan keseluruhan jalan cerita pada film independent, sebagai dasar skenario, story board dan latar pengambilan gambar, yang telah di buat sebelumnya sebagai dasar pembuatan film independent ini.

2. Metode Pustaka

Merupakan tehnik pengumpulan data dengan melakukan pengkajian beberapa sumber refererensi tertulis, antara lain: buku-buku yang relevan dan sumber-sumber dari internet.

4. Metode Praktek

Dengan memproduksi secara langsung film pendek dari proses pra produksi sampai pasca produksi.

5. Observasi

Dengan melihat banyak film – film pendek yang bagus yang telah dibuat senior sebelumnya.

6. Metode Wawancara

Mengumpulkan data – data langsung dari narasumber yang berkompeten dalam pokok bahasan.

1.7 Sistematika Penulisan

Agar penulisan skripsi ini tersusun dengan baik dan terarah, maka sistematika penulisan skripsi ini akan disajikan dalam lima bab, masing-masing diuraikan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini penulis akan menerangkan latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan diuraikan mengenai sejarah film independent, pengertian multimedia, pengertian skenario dan penulisannya, dan pengertian dan teori dalam pembuatan film.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN FILM INDEPENDENT

Pada bab ini menjelaskan tentang metode analisis biaya manfaat, analisis, pembuatan skenario, dan pembuatan film independent.

BAB IV IMPLEMETASI DAN PEMBAHASAN

Merupakan bab yang membahas proses pra produksi, produksi dan pasca produksifilm independent "Diam Membalik Arah Waktu"

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan skripsi yang berisikan kesimpulan dan saran dari seluruh isi skripsi ini.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

