

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dewasa ini dunia global mengalami kemajuan yang pesat, banyak hal menjadi lebih mudah seiring perkembangan ilmu teknologi. Seperti halnya dalam proses pembuatan film. Banyak rumah produksi dan komunitas film sudah menggunakan media teknologi yang canggih.

Oleh karena itu banyak orang berfikir bahwa proses pembuatan film memerlukan dana produksi yang besar, proses pembuatan yang sulit dan harus menggunakan kamera profesional yang banyak di gunakan oleh kalangan profesional seperti Televisi dan PH. Media alternatif *Handycam* kini sudah bukan menjadi barang mewah lagi.

Namun tidak banyak orang melirikya sebagai perangkat yang layak digunakan dalam proses pembuatan film. Sehingga banyak ide kreatifitas anak-anak muda yang tidak dapat terealisasikan dengan sebuah karya.

Kurangnya rasa keingintahuan mengenai proses pembuatan film yang lebih mudah, membuat banyak anak muda hanya berfikir mengenai dana produksi.

Berdasarkan latar belakang diatas penulis akan membuat film pendek menggunakan media alternatif *Handycam*. Dengan media tersebut Ide kreatifitas

tidak akan terbatas lagi dengan peralatan, proses editing yang sulit atau biaya yang besar.

1.2 Rumusan Masalah

Menurut latar belakang yang telah diuraikan, penulis membuat rumusan masalah “Bagaimana membuat film pendek menggunakan media alternatif *Handycam?*”.

1.3 Batasan Masalah

Sehubungan dengan tema yang akan diangkat dan kemampuan penulis dalam melakukan editing, maka batasan masalah yang akan dipelajari adalah penggunaan *Handycam Sony Hybird Carl Zeiss Vario – Tessar 40x Optimal Zoom*, memberikan pengetahuan mengenai dasar-dasar teknik editing video, editing audio dan menjelaskan cara penggunaan aplikasi video editing sehingga menghasilkan sebuah film yang layak disajikan sebagai tontonan. Adapun *software* yang digunakan :

1. Adobe Premiere CS3
2. Adobe After Effect CS3
3. Adobe Soundbooth CS3
4. Windows Media Player

Sehingga video yang dibuat dapat mencapai hasil yang optimal dan maksimal.

1.4 Tujuan Penelitian

Dengan didapatkannya pembahasan judul Pembuatan Film Pendek “14 Juni yang Terlupakan” Dengan Menggunakan Media Alternatif *Handycam*, terdapat suatu tujuan penelitian :

1. Menambah ilmu baru dalam bidang *broadcast* untuk mempersiapkan diri masuk ke dalam dunia kerja.
2. Membuat film menggunakan media alternatif *Handycam*.
3. Membuka dan mengembangkan pola pikir penulis dalam proses pembuatan film pendek menggunakan *Handycam* dan membuka wawasan mengenai editing video dan audio dengan lebih mudah.
4. Menambah pengalaman baru penulis dalam proses pembuatan film pendek dari pra produksi sampai pasca produksi.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Dapat menjadi media hiburan untuk semua orang.
2. Mendorong generasi muda untuk mengapresiasi ide kreatifitas dalam membuat film.
3. Berbagi ilmu mengenai proses pembuatan dan editing film yang lebih mudah.
4. Membuka wacana kepada generasi muda bahwa pembuatan film tidak harus membutuhkan dana yang besar.

1.6 Metode Pengumpulan Data

1.6.1. Observasi

Tahap ini merupakan pencarian obyek yang akan dipilih untuk pembahasan laporan. Obyek yang penulis pilih dalam pembuatan film pendek adalah *Handycam*, yang bertujuan Membuka dan mengembangkan pola pikir penulis dalam proses pembuatan film pendek serta membuka wawasan mengenai editing video dan audio dengan lebih mudah. Dari tahap ini penulis mendapatkan bahwa *Handycam* adalah media alternatif yang dapat digunakan dalam pembuatan film, terutama film pendek yang akan penulis buat.

1.6.2. Survei

Tahap ini penulis langsung terjun ke obyek lokasi dengan melihat kondisi dan situasi sebagai bahan pertimbangan baik tidaknya lokasi tersebut dijadikan obyek pengambilan gambar, sehingga mendapatkan hasil gambar yang baik dari segi pencahayaannya maupun pemandangan lokasi. Selain itu penulis juga mencari perangkat lunak yang dapat digunakan dalam proses editing yang tepat dan mudah, sehingga dalam proses editing dapat menghasilkan film pendek yang layak sebagai tontonan.

1.6.3. Literatur

Tahap ini merupakan pengumpulan data dari berbagai sumber buku, agar mendukung data-data yang telah dikumpulkan melalui tahap lain. Bertujuan

mendapatkan dasar-dasar materi mengenai multimedia sebagai landasan pembuatan data yang berupa karya film pendek. Sumber tersebut penulis ambil dari buku yang berjudul Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing, M. Suyanto.

1.7 Sistematika Penulisan

Sebelum mengemukakan mekanisme pembuatan film menggunakan media alternatif *Handycam* yang akan dibahas. Terlebih dahulu akan dikemukakan sistematika penulisan yang akan dipergunakan dalam penulisan tugas akhir ini agar terarah dan sesuai dengan fokus serta tujuan yang dikehendaki. Adapun sistematika penulisan dari skripsi ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah yang diteliti, batasan masalah, perumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode pengumpulan dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang sejarah multimedia, definisi multimedia, sejarah film pendek, peralatan dasar pembuatan film, kebutuhan sumber daya manusia, jenis shoot dan gerakan kamera, format digital video dan perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan film pendek.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Sinopsis, tokoh dan karakter dalam film, alur, konflik naskah, naskah, analisis.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan diuraikan teknik pembuatan film pendek yang efektif dan efisien pada proses pra produksi sampai proses pasca produksi. Agar menghasilkan film yang layak disajikan sebagai tontonan.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bab terakhir yang akan menguraikan kesimpulan dan saran dari penulis.

- **DAFTAR PUSTAKA**

- **LAMPIRAN**

1.8 Jadwal Pelaksanaan Kegiatan

Jadwal pelaksanaan kegiatan diperlukan agar penyusunan skripsi dapat berjalannya dengan lancar dan selesai pada waktunya. Adapun jadwal pelaksanaan kegiatan terdapat pada table 1.1 :

Tabel 1.1 Jadwal Kegiatan

No	Nama Kegiatan	Desember 2011				Januari 2012		
		1	2	3	4	1	2	3
1	Storyboard	■	■					
2	Casting							
3	Pemilihan Lokasi	■	■	■				
4	Penganbilan gambar				■			
5	Editing				■	■		
6	Rendering							
7	Pembuatan Laporan							■