

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Zaman sekarang tidak hanya gambar atau tulisan yang ditampilkan, tetapi juga ada elemen suara, animasi, video dan interaksi. Itulah elemen-elemen yang ada dalam multimedia saat ini. Dan definisinya berubah menjadi media elektronik yang menyimpan dan menampilkan elemen-elemen tersebut.

Multimedia dapat memberikan suatu sensasi dan pengalaman unik. Berbagai manipulasi gambar dan video menggunakan teknologi canggih menambah daya tarik multimedia.

Teknologi sekarang ini sangatlah maju dengan kecanggihannya, kemampuan, ketrampilan ide dan imajinasi yang tinggi untuk masuk dari ilmu multimedia itu sendiri, sangatlah tidak dipungkiri apabila sekarang ini mulai tidak terbatas dengan adanya ilmu computer yang masuk dalam industri perfilman, dan sangat digandrungi oleh anak muda zaman sekarang. Dengan adanya ilmu multimedia yang tercakup antara lain memiliki (Audio dan Video player) sebagai alat untuk menikmati gambar bergerak, tetapi juga sebagai sarana media atau alat bantu untuk melakukan editing film/video seperti pembuatan film dokumenter, film Indie dan FTV.

Kesuksesan untuk membuat sebuah produksi film juga sangat didukung dengan persiapan-persiapan yang matang. Pekerjaan ini

membutuhkan konsentrasi pikiran dan komitmen yang tinggi. Setiap detail harus diperhitungkan dengan matang. Semua ini dilakukan agar saat produksi berjalan, kekurangan demi kekurangan dapat diminimalisasi. Yang mana hal ini berhubungan dengan dana yang tersedia untuk pembuatan film tersebut.

Dalam pembuatan film itu tidaklah mudah, salah satu divisi yang memegang peran penting dalam sebuah lingkaran proses produksi film adalah editing, karena sebuah film tidak akan bias berjalan hanya dengan kemauan atau kemampuan satu orang, melainkan Team Work.

Teknologi sekarang telah banyak memiliki persaingan yang ada diluar sana dan itu adalah awal untuk menjamin hidup supaya lebih maju karena adanya persaingan yang ada. Contoh yang memiliki karakter yang ada pada aplikasi multimedia yaitu dari sandiwara, humor dan drama sederhana yang berkembang menjadi film atau sinetron. Dari keinginan sederhana manusia ingin peristiwa istimewanya dikenang atau didokumentasikan.

Banyaknya turis asing maupun lokal yang ingin mengetahui bagaimana cara membuat batik tulis, maka penulis selaku mahasiswa STMIK AMIKOM YOGYAKARTA bermaksud membuat sebuah film dokumenter yang berjudul " Proses Pembuatan Batik Tulis ".

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan paparan diatas dan latar belakang yang telah tercantum diatas, maka dapat ditarik pokok permasalahan yaitu, bagaimana cara

pembuatan film dokumenter “ Proses Pembuatan Batik Tulis “ yang efektif dan efisien.

### **1.3 Batasan Masalah**

Sesuai tema yang diangkat dan kemampuan penulis dalam melakukan penelitian ini maka batasan masalah yang akan dipelajari adalah memberikan pengetahuan mengenai dasar-dasar editing video dan batik tulis Yogyakarta.

### **1.4 Tujuan Penelitian**

#### **1.4.1 Bagi Penulis :**

- Sebagai syarat kelulusan program Strata-1 STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- Menerapkan pengetahuan yang telah diperoleh dari kegiatan perkuliahan di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

#### **1.4.2 Bagi Pengguna :**

- Untuk digunakan sebagai alat untuk mengetahui bagaimana cara membuat Batik Tulis.
- Sarana belajar dan ilmu pengetahuan untuk memahami “ Cara Pembuatan Batik Tulis”.

### **1.5 Metode Penelitian**

Metode pengumpulan data yang digunakan penulis dalam membangun memperlancar proses pembuatan tugas ini adalah :

### **1.5.1 Eksperiment**

Cara paling efektif untuk belajar adalah dengan praktek secara langsung. Untuk menerapkan pengetahuan yang dimiliki serta melatih kemampuan dan tentunya untuk mengenal lebih jauh profesi yang dimaksud, termasuk kesulitan yang mungkin ditemui dan pencarian solusi atas masalah tersebut.

### **1.5.2 Interview**

Hal ini dilakukan dengan mengajukan pertanyaan kepada pihak-pihak yang terkait. Sehingga penulis memperoleh informasi yang bermanfaat untuk menambah pengetahuan serta membantu penyusunan laporan.

### **1.5.3 Tinjauan Pustaka**

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

### **1.5.4 Dokumentasi**

Dengan cara mengambil gambar (video) yang berhubungan dengan dengan penelitian skripsi untuk dijadikan obyek pada program skripsi ini.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Seperti umumnya laporan penelitian ilmiah, maka pada laporan tugas yang tercantum memberikan 5 (lima) bab, masing-masing bab ini meliputi :

### **1.6.1 Bab I. Pendahuluan**

Memberikan penjelasan tentang latar belakang masalah dalam berkembangnya teknologi, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan penelitian, dan metode pengumpulan data, seperti metode penelitian dan sistematika penulisan.

### **1.6.2 Bab II. Dasar Teori**

Bab ini menjelaskan tentang pengertian multimedia broadcasting dan film, penjelasan teori tentang kru, penjelasan tentang peralatan, teknik pengambilan gambar, pembahasan tentang teknik-teknik pergerakan kamera dan lensa, kamera angle, perangkat multimedia dan broadcast yang digunakan, software yang digunakan dalam proses editing video serta spesifikasi komputer/laptop pribadi dalam pemrosesan editing film ini dan langkah-langkah pembuatan film dokumenter.

### **1.6.3 Bab III. Perencanaan Video Dokumenter “ Proses Pembuatan Batik Tulis “**

Penjelasan tentang Perencanaan Konsep Film, meliputi tahap pra produksi berisi naskah dan storyboard.

#### **1.6.4 Bab IV. Pembahasan**

Dalam bab ini berisi tentang pembahasan tahap produksi pembuatan film meliputi setting kamera, Teknik pengambilan gambar, teknik pengamatan gambar, tata setting lokasi dan animasi dan tahap pasca produksi, editing, pembahasan animasi dan review editing.

#### **1.6.5 Bab V. Penutup**

Berisi kesimpulan serta saran.

**Daftar Pustaka**

**Lampiran**

