

## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### 1. LATAR BELAKANG MASALAH

Hampir sebagian besar film *Hollywood* yang sering kita lihat pada saat ini menggunakan *visual efek*, mulai dari adegan kapal luar angkasa dalam film *Star Wars* sampai dengan adegan yang ada dalam film *Spiderman 3*. *Visual efek* yang penulis maksud disini adalah dengan teknologi *Blue / Green Screen*. *Visual efek* ini sangat membantu meningkatkan dan membuat situasi dalam film menjadi sangat nyata atau hidup. *Visual efek* ini dapat digunakan pada segala jenis film, baik itu yang nyata ataupun fiksi ilmiah. Salah satu cara untuk menciptakan adegan yang bagus tersebut adalah dengan menggunakan seperangkat peralatan dan teknologi yang canggih yang dapat membuat gambar dan tempat itu kelihatan sangat nyata.

Akan tetapi tidak hanya pada film *Hollywood* saja efek ini dapat diterapkan, tetapi dapat juga pada berbagai acara televisi, misalnya berita ( untuk membuat background ), acara-acara di televisi baik lokal maupun ansional dan lain sebagainya. Salah satu televisi lokal yang ada di Yogyakarta juga telah menggunakan teknologi ini, yaitu di Yogya TV dalam acara YOGYA NYASAR. Oleh karena itu penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai teknologi ini.

Perkembangan teknologi elektronika dan komunikasi memberikan kontribusi yang sangat besar terhadap kemajuan dan pengembangan industri televisi. Hal ini berkaitan dengan televisi dapat menyajikan acara yang diinginkan oleh pemirsa (*audiens*). Pada jaman dahulu televisi dikenal oleh masyarakat hanya sebagai media penerangan saja, hanya menyajikan acara yang sifatnya menyampaikan informasi, tetapi pada saat ini televisi dituntut untuk menayangkan berbagai macam hal yang sangat banyak dan *variatif* untuk dapat memenuhi kebutuhan masyarakat, ada berita, hiburan, film, *infotainment*, *talk show*, dan masih banyak lagi. Dan untuk membuat format acara televisi yang nantinya bisa menjadi suatu acara televisi yang bermutu dan berbobot, maka diperlukan suatu satuan unit kerja produksi yang handal.

Dalam suatu penayangan program televisi, bukan hanya tergantung pada konsep penyutradaraan saja atau kreatifitas penulisan naskah, melainkan juga tergantung pada peralatan yang ada dan juga yang tidak kalah pentingnya adalah kemampuan profesionalisme dari seluruh kelompok kerja pada dunia penyiaran (*broadcasting*) dengan seluruh mata rantai divisinya.

### **1.1 Rumusan Masalah**

Berdasarkan sedikit uraian diatas, penulis merumuskan permasalahan sebagai berikut : " Bagaimana proses produksi untuk dapat menghasilkan program acara hiburan JOGJA NYASAR pada jogja TV menggunakan Blue Screen ? "

## 1.2 Batasan Masalah

Pada saat ini, pemanfaatan teknologi dalam dunia *multimedia* sangat luas, disesuaikan dengan kebutuhan dan fungsinya masing-masing. Untuk memfokuskan pembahasan, penulis membatasi ruang lingkup yang lebih sempit, yaitu bagaimana memproduksi sebuah acara hiburan musik yang ditayangkan televisi lokal menggunakan teknologi *Blue / Greenscreen* yang ditayangkan secara langsung (*Live*). Detail masalah yang akan dibahas antara lain:

1. Bagaimana merancang program acara hiburan musik yang ditayangkan di televisi menggunakan teknologi Bluescreen
2. Alat broadcasting apa saja yang dibutuhkan untuk siaran / jalannya acara Jogja Nyasar menggunakan Bluesreen

## 1.3 Tujuan Penelitian

### 1. Bagi Mahasiswa

- a. Untuk menganalisa penggunaan *bluescreen* dalam multimedia pertelevisian pada acara Jogja Nyasar pada Yogya TV
- b. Penulis terlibat langsung dalam kegiatan industri sehingga terjadi transfer ketrampilan, sikap, motivasi, nilai-nilai, wawasan yang akan meningkatkan kompetensi dan kesiapan bersaing.
- c. Penulis mengetahui proses, budaya, sistem kerja dan kompetensi yang dibutuhkan di tempat kerja sehingga penulis dapat mengembangkan diri sesuai dengan yang dibutuhkan dunia kerja sesungguhnya
- d. Penulis dapat berinteraksi dengan pegawai dan sistem yang ada di dalamnya, sehingga penulis dapat mempromosikan dirinya sebagai calon tenaga kerja yang kompeten.

## **2. Bagi STMIK AMIKOM Yogyakarta**

- a. Terjalin kejasama saling menguntungkan antara STMIK AMIKOM Yogyakarta dengan organisasi / instansi / lembaga / industri / perusahaan sebagai mitra kerja.
- b. Sebagai bahan evaluasi antara kompetensi yang diberikan kepada mahasiswa dengan kebutuhan nyata di lapangan.
- c. STMIK AMIKOM Yogyakarta dapat menyusun kurikulum sesuai dengan kebutuhan yang ada di lapangan.

## **3. Bagi Industri**

- a. Mendapat informasi tentang kompetensi yang dimiliki mahasiswa sebagai calon pekerja.
- b. Mendapat tenaga kerja yang kompetitif selama mahasiswa melaksanakan penelitian.

## **1.4 Metode Penelitian**

Sebagai usaha untyuk memperoleh data yang benar, relefan, detail, dan sesuai dengan permasalahan yang dibahas, maka perlu adanya metode yang dianggap tepat untuk mencapai tujuan dalam penelifian. Oleh karena itu, penulis menggunakan berbagai metode pengumpulan data dalam penelitian yang akan digunakn dalam skripsi ini, antara lain :

### **1.4.1 Observasi**

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan atau praktik secara langsung selama penulis berada pada divisi master

control pada Yogya TV, dengan cara mengikuti siaran langsung jogja nyasar yang ditayangkan setiap hari senin sampai sabtu , dari jam 13.00 – 14.00.

#### **1.4.2 Interview**

Yaitu penulis menanyakan langsung kepada pihak yang berwenang pada yogya TV ,khususnya pada divisi Master Control Atau kepada pihak lain yang berkompeten dalam bidang pertelevisian ,khususnya lagi mengenai penggunaan efek Blue / Green Screen.

#### **1.4.3 Referensi dari buku ( Kepustakaan )**

Yaitu metode mencari informasi atau data yang diperlukan dengan cara mencari buku atau bahan kepustakaan yang berhubungan dengan hal yang sedang diteliti, dan juga dapat melalui media internet untuk mencari bahan yang diperlukan.

#### **1.5 Sistematika Penulisan**

Agar penyusunan skripsi ini lebih dimengerti dan tersusun dengan baik maka sistematika penulisan Laporan ini diuraikan menjadi 5 bab yang urutannya sebagai berikut :

#### **BAB I. PENDAHULUAN**

Dalam bab ini dibahas mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode pengumpulan data serta waktu kegiatan.

#### **BAB II. DASAR TEORI**

Pada bab ini berisi tentang pengenalan dunia multimedia dan broadcasting secara umum serta perangkat lunak yang umum digunakan untuk proses produksi dan penayangan program. Juga berisikan sistem produksi acara televisi

### **BAB III. GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN**

Pada bab ini, akan dibahas mengenai gambaran umum perusahaan, dalam hal ini adalah profil dari Yogya TV

### **BAB IV. PEMBAHASAN**

Pada bab ini berisikan tentang sejarah bluescreen , televisi, multimedia broadcasting, proses yang ada dalam melakukan live event "jogja nyasar" dan persiapan yang dilakukan serta peralatan yang digunakan serta crew yang terlibat..

### **BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN**

Pada bab ini, berisi kesimpulan.

#### **1.6 Waktu Penelitian**

Dalam melakukan kegiatan penelitian di Yogya TV , penulis melakukan kegiatan pada bulan Juni – bulan Juli 2007 yang dilakukan secara berkesinambungan dan saling berhubungan.