#### BABI

#### PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi multimedia saat ini telah memasuki aspek kehidupan manusia di berbagai sektor. Pemanfaatan multimedia sangat mempengaruhi kinerja dalam usaha mencapai sebuah tujuan.

Teknologi multimedia dimanfaatkan untuk menampilkan gaya baru dalam memberikan informasi yang lebih efisien untuk diterima dan mudah dipahami. Multimedia merupakan sarana media informasi yang terdiri dari gabungan beberapa elemen, yaitu teks, video, gambar diam (still image), dan audio.

Indonesia sendiri pada saat ini yang sangat digandrungi oleh masyarakat Indonesia adalah cerita-cerita mistis yang langsung menduduki peringkat teratas dalam menarik perhatian penontonnya. Hal ini kaitannya dunia perfilman dalam menyajikan acara yang dapat memenuhi kebutuhan penonton, padahal film yang sejatinya merupakan media berekspresi harus tetap dibiarkan terbuka tanpa kotak-kotak yang membatasinya. Dalam hal ini penyusun ingin menampilkan film yang mungkin masih kurang dikenal masyarakat layak, yakni film dokumenter tentang lingkungan serta tingkah laku dan kehidupan yang ada di sekitar kita.

Hal ini penyusun ingin menampilkan film yang mungkin masih kurang dikenal masyarakat layak, yakni film dokumenter Pembudidayaan Perikanan. Sebelumnya Masyarakat hanya mendapatkan informasi Pembudidayaan Perikanan dari media cetak seperti surat kabar, brosur, radio dan lainya sehingga penyusun berinisiatif untuk mengembangkan media teknologi ini sebagai sarana menyampaikan informasi dengan membuat sebuah film dokumenter Pembudidayan Perikanan agar masyarakat lebih mudah untuk mengetahui bagaimana cara Pembudidayaan Perikanan.

#### 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dirasa perlu untuk membuat dokumentasi pembudidayaan perikanan Rewulu dan menuliskan dalam sebuah laporan skripsi dengan rumusan masalah

- I. Bagaimana proses produksi pembuatan film dokumenter
  "PEMBUDIDAYAAN PERIKANAN REWULU"?
- Apakah film dokumenter "PEMBUDIDAYAAN PERIKANAN REWULU" layak untuk menjadi media informasi untuk masyarakat dan pembudidayaan ikan?

#### 1.3 Batasan Masalah

Ruang lingkup pemanfaatan teknologi Broadcast perfilman saat ini sangat luas, sesuai fungsi penerapannya pada masing-masing bidang yang berbeda. Membatasi ruang lingkup dalam pembudidayaan perikanan yang lebih sempit yaitu bagaimana cara untuk memproduksi sebuah film dokumenter yang tidak asal-asalan dan berisi tentang bagaimana cara pembudidayaaan perikanan rewulu. Film dokumenter ini bersifat narasi

dengan durasi 15 menit dan alat yang digunakan dalam pembuatan film dokumenter yaitu:

- Teknik yang digunakan.
- Proses pra produksi yaitu pembuatan naskah.
- Isi atau alur cerita dari film.
- Analisa yang digunakan untuk pembuatan film dokumenter.
- Tools yang digunakan untuk pembuatan film dokumenter.

## 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan diadakan penelitian ini adalah:

- Untuk Menganalisis Proses Produksi Pembuatan Film Dokumenter Pembudidayaan Perikanan Rewulu.
- Sebagai syarat kelulusan Program Studi STRATA-1 di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- Agar masyarakat lebih mengetahui bagaimana cara pembudidayaan perikanan bukan hanya secara teorinya saja tetapi prakteknya dengan melihat film dokumenter ini.
- Film dokumenter ini bersifat untuk menambah pengetahuan masyarakat tentang adanya Pembudidayaan Perikanan. Yang tadinya masyarakat kecil belum tahu menjadi tahu tentang cara pembudidayaan perikanan.
- Film tidak untuk kebutuhan komersil tapi digunakan untuk kontribusi kalangan akademik bagi masyarakat.

## 1.5 Manfaat penelitian

- Kelayakan film dokumenter.
- Memperoleh gelar sarjana komputer.
- Masyarakat dapat mencoba melakukan pembudidayaan.
- 4. Film dokumenter ini dapat bagi siapa saja yang membutuhkan.
- Agar masyarakat mempunyai dokumentasi.

## 1.6 Metode Penelitian

Sebagai usaha dalam memperoleh data yang benar, realefan dan terarah sesuai dengan permasalahan yang dihadapi, maka perlu adanya suatu metode yang tepat untuk mencapai tujuan dalam penelitian. Untuk itu penulis mengembangkan berbagai metode pengumpulan data dalam penelitian Skripsi ini, yaitu:

# 1. Metode Pengumpulan Data

### a. Metode Observasi

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung dan melalui kerja praktek yang telah dilakukan di lapangan dengan cara mengikuti proses produksi.

## b. Metode Wawancara (Interview)

Merupakan suatu cara yang efektif untuk mengumpulkan informasi dari informan dan orang yang berpengalaman dalam pembuatan film.

### c. Pengolahan Data

Pembuatan film dokumenter Pembudidayaan perikanan akan diawali dengan melakukan interview terlebih dahulu dengan pemilik maupun karyawan yang terkait dan akan diolah menjadi sebuah sketsa yang berbentuk storyboard.

## d. Analisa biaya dan manfaat.

Menganalisa biaya yang digunakan dalam pembuatan film dokumenter.

### 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika yang digunakan dalam penyusunan laporan skripsi ini sebagai berikut:

### BAB I. PENDAHULUAN

Bab ini merupakan bagian pengantar dari pokok permasalahan yang dibahas dalam skripsi ini. Adapun hal-hal yang dibahas berisikan latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan.

### BAB II. DASAR TEORI

Bab ini menguraikan masalah profil singkat dari dunia perfilman.

Pengenalan Broadcast dan dunia perfilman secara umum dan sistem perangkat lunak yang digunakan sesuai dengan standar minimal perangkat yang digunakan untuk proses produksi pembuatan film.

## BAB III. GAMBARAN UMUM

Bab ini menjelaskan tentang film dokumenter profil singkat dari dunia perfilman. Gambaran umum tentang film dokumenter analisa penyebaran informasi tentang pembudidayaan perikanan menggunakan media lain dan rancangan pembuatan film dokumenter dengan paparan storyboard.

## BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Merupakan bab yang akan membahas analisis proses produksi pembuatan film dalam kategori dokumenter, pembahasan hasil analisa film yang telah diproduksi.

# BAB V. PENUTUP

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

