

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 . LATAR BELAKANG MASALAH

Pada era teknologi yang semakin canggih ini, hampir seluruh dimensi kehidupan membutuhkan komputer untuk melakukan berbagai jenis pekerjaan dan pemenuhan kebutuhan. Termasuk di bidang hiburan yang ditonton oleh masyarakat dalam bentuk produk TV merupakan output aktifitas video paling nyata. Komputer tidak hanya dimanfaatkan hanya sebagai alat untuk menikmati gambar bergerak (Audio, Video Player) tetapi juga sebagai sarana media atau alat bantu untuk melakukan editing film/video.

Manusia juga menyadari bahwa waktu terus berputar dan tidak akan kembali. Dari sosok janin tumbuh menjadi remaja, dewasa, tua dan akhirnya meninggal. Hal ini adalah hukum alam yang tidak dapat di hindari. Akan tetapi, manusia menemukan cara untuk mengenang moment-moment yang telah berlalu. Untuk mengenang peristiwa-peristiwa yang bagi mereka istimewa. Berawal dari lukisan di dinding-dinding gua kemudian berkembang menjadi foto hitam putih hingga berwarna sampai saat ini telah berkembang menjadi gambar bergerak dan bersuara. Atau contoh lain, dari sandiwara sederhana berkembang menjadi film atau sinetron Dari keinginan sederhana manusia yang ingin peristiwa istimewa mereka di kenang atau didokumentasikan, akhirnya seiring perkembangan teknologi, ekonomi dan semua aspek kehidupan, dokumentasi berkembang menjadi lahan untuk

mencari uang. Tumbuhlah berbagai jenis usaha dibidang jasa dokumentasi untuk pernikahan, wisuda, sunatan, seminar, musik dan lain sebagainya. Selain itu, hal yang selalu di cari oleh manusia adalah kebutuhan akan hiburan.

Sejalan dengan perkembangan teknologi, dunia hiburan pun tak luput dari sentuhan teknologi. Dahulu orang yang ingin menikmati hiburan harus pergi ke tobong untuk menonton kethoprak, atau ke tempat lain yang menyajikan hiburan yang sifatnya *live show*. Terciptanya puisi, syair, sajak, tari, musik dan drama sejak zaman dahulu adalah bukti yang menyatakan bahwa manusia sejak dulu juga haus akan hiburan. Saat ini, sarana hiburan yang sudah dipadukan dengan teknologi begitu membanjiri kehidupan manusia. Dari televisi, radio, internet, bioskop, VCD, DVD, bahkan *MP3 player*, *iPOD*, *MP4 player*, dan *mobile phone* yang kini mampu mengakses dunia hiburan tanpa perlu meninggalkan rumah, bahkan tanpa perlu beranjak dari tempat duduk. Hal ini membuat dunia hiburan menjadi sebuah bisnis yang sangat menggiurkan, baik bagi pelaku maupun bagi sponsor, karena bagaimana pun Indonesia adalah sebuah negara dengan jumlah penduduk yang sangat besar. Orang rela membayar mahal untuk sebuah publisitas karena harapan banyaknya mata yang akan melihat produk barang atau jasa yang diiklankan. Tumbuh suburnya stasiun televisi, baik nasional maupun lokal, menjadi bukti betapa dunia hiburan adalah ladang emas yang cukup menjanjikan untuk waktu yang cukup lama di masa mendatang. Selain televisi sendiri, pihak-pihak pendukungnya terutama yang berperan sebagai pensuplai

program juga berkesempatan besar mengecap manisnya bisnis hiburan ini, karena tidak semua program televisi diproduksi sendiri

Beberapa elemen yang menandai perkembangan industri hiburan muncul dalam bentuk klip-klip industri layar kaca seperti film, sinetron, musik, iklan, dan lainnya yang merupakan hasil proses editing film atau video.

Multimedia merupakan salah satu cara yang tepat untuk mempermudah penyampaian informasi dalam bentuk audio video. Dengan adanya multimedia manusia bisa berinteraksi dengan komputer melalui media gambar, teks, audio, animasi dan video. Selain itu multimedia juga mampu menghasilkan sesuatu menjadi lebih hidup dan menarik. Sebagai contoh, multimedia dapat digunakan untuk membuat iklan televisi, untuk keperluan presentasi atau seminar, mendesain majalah dan membuat film-film animasi, seperti film-film kartun, bahkan pembuata film cerita maupun pembuatan vidio klip musik. Yang kemudian menjadi pertanyaan adalah bagaimana untuk sampai ke tahap itu. Teknologi yang menyediakan sudah jelas ada. Artis, model ataupun obyek pun banyak. Yang luput adalah, adakah mereka yang secara serius mendalami atau menggeluti bidang atau hobi membuat Film.

Salah satu proses pembuatan program hiburan sampai jadi disebut proses editing video. Bagi orang awam mungkin proses editing tidak begitu penting, namun bagi orang yang bekerja di rumah produksi, hal itu merupakan salah satu unsur mutlak untuk menghasilkan hiburan yang berkualitas. Seorang editor di multimedia haruslah kreatif. Selalu mencari referensi untuk

mendapatkan hasil editing yang *fresh* dan menarik. Dengan begitu, klien akan merasa puas dan penonton pun akan merasa terhibur dengan visual- visual yang ada. Oleh karena itu penulis mencoba menerapkan aplikasi multimedia ini melalui pembuatan Film berjudul “ Hilang “

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan paparan latar belakang di atas, maka dapat ditarik pokok permasalahan sebagai berikut : Bagaimana proses editing video dalam produksi Film “Hilang”?

1.3 BATASAN MASALAH

Sesuai dengan tema yang diangkat dan kemampuan penulis dalam melakukan penelitian ini maka batasan masalah yang akan disampaikan adalah memberikan pengetahuan mengenai dasar-dasar editing video dengan menggunakan fasilitas komputer pribadi (PC) pada film “Hilang”.

1.4 MAKSUD DAN TUJUAN

Adapun maksud dan tujuan penelitian ini adalah :

a. Internal

- Mampu merancang sebuah film.
- Sebagai syarat kelulusan program Strata 1 jurusan Sistem Informasi pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.

- Memperoleh wawasan secara nyata dari pembuatan film.
- Menerapkan dan mengembangkan ilmu yang diperoleh selama kuliah di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.

b. Eksternal.

- Menambah perbendaharaan dan wawasan ilmu pengetahuan tentang pembuatan film.
- Mendapatkan pengetahuan tentang kerja tim yang dilakukan dalam pembuatan film.
- Sebagai alternatif baru dalam menggali kemampuan dan meningkatkan kreatifitas diri dalam bidang Entertine dan juga dalam bidang Broadcast.

1.5 METODE PENELITIAN

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

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.

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.

3. Tinjauan Pustaka

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

4. Dokumentasi

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

1.6 SISTEMATIKA PENULISAN

Seperti umumnya laporan peneliti ilmiah, maka pada laporan tugas akhir ini meliputi :

1. BAB I Pendahuluan

Latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, dan metode pengumpulan data.

2. BAB II Dasar Teori

Bab ini akan menjelaskan teori tentang konsep dasar film, dasar-dasar editing video, dan software yang digunakan dalam proses editing video.

3. BAB III Perancangan Film Hilang

Penjelasan tentang perancangan pembuatan film "Hilang" meliputi ide cerita, tema, *logline*, sinopsis, *diagram scene*.

4. BAB IV Pembahasan

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai penerapan editing pada film Hilang.

5. BAB V Penutup

Kesimpulan dan saran dari hasil editing film Hilang.

