

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada era teknologi yang semakin canggih ini, hampir setiap dimensi kehidupan menggunakan komputer untuk melakukan berbagai jenis pekerjaan. Termasuk salah satunya di bidang hiburan dalam bentuk produk. Televisi merupakan output aktifitas video paling nyata. Komputer tidak hanya dimanfaatkan sebagai alat untuk menikmati gambar bergerak (Audio, Video Player) tetapi juga sebagai sarana media bantu untuk melakukan editing film atau video.

Manusia menyadari bahwa waktu terus berputar dan tidak akan kembali. Dari sosok janin tumbuh menjadi bayi, anak-anak, remaja, dewasa, tua dan akhirnya meninggal. Hal ini adalah hukum alam yang tidak dapat dihindari. Di sisi lain, manusia menemukan cara untuk mengabadikan moment-moment tertentu. Untuk mengenang kejadian-kejadian yang bagi mereka istimewa. Berawal dari lukisan di dinding gua kemudian berkembang menjadi foto hitam putih hingga berwarna sampai saat ini telah berkembang pesat menjadi gambar bergerak serta bersuara. Dari keinginan sederhana manusia yang ingin kejadian istimewa mereka di kenang atau di abadikan, akhirnya seiring perkembangan teknologi, ekonomi, dan semua aspek kehidupan, dokumentasi berkembang menjadi lahan untuk mencari uang.

Saat ini, sarana hiburan yang sudah dipadukan dengan teknologi telah membanjiri kehidupan manusia. Dari radio, televisi, bioskop, internet, mobile phone, dan lain sebagainya yang kini mampu mengakses dunia hiburan tanpa perlu meninggalkan rumah. Hal ini membuat dunia hiburan menjadi sebuah bisnis yang sangat menggiurkan, baik bagi pelaku maupun sponsor. Orang rela membayar mahal untuk sebuah publisitas karena harapan banyaknya mata yang akan melihat produk barang atau jasa yang diiklankan. Tumbuh suburnya stasiun televisi khususnya di Indonesia, menjadikan bukti bahwa dunia hiburan adalah ladang emas yang sangat menjanjikan untuk waktu yang lama di masa mendatang.

Salah satu proses pembuatan program hiburan sampai tahap akhir 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 yang sangat mutlak untuk menghasilkan hiburan yang berkualitas. Seorang editor di multimedia haruslah kreatif. Selalu mencari referensi untuk mendapatkan hasil editing yang berkualitas dan menarik. Dengan begini klien akan merasa puas dan penonton pun akan merasa terhibur dengan visual-visual yang ada. Oleh karena itu, penulis mencoba menerangkan serta menjelaskan aplikasi multimedia ini melalui pembuatan film indie yang berjudul “Jangan Takut Berbeda”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan latar belakang di atas, maka dapat di ambil pokok permasalahan yaitu cara pembuatan dan editing film indie.

1.3 Batasan Masalah

Sesuai dengan tema yang diangkat dan kemampuan penulis dalam melakukan penelitian ini maka batasan masalah yang akan disampaikan yaitu persiapan yang perlu dilakukan sebelum membuat film dan bagaimana cara pengeditan video menggunakan adobe premiere pro.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

a. Internal

- Sebagai syarat kelulusan program Diploma 3 jurusan Manajemen Informatika pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
- Dapat dan mampu membuat film sendiri.
- Untuk mengetahui proses editing film dengan software adobe premiere pro.

b. Eksternal.

- Menambah wawasan ilmu pengetahuan tentang teknik editing.
- Memahami teknik videografi.

- Mendapatkan pengetahuan tentang kerja tim yang dilakukan pada saat pembuatan film.
- Sebagai alternatif baru dalam menggali kemampuan dan meningkatkan kreatifitas diri dalam bidang Multimedia.

1.5 Metode Pengumpulan Data

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

a. Eksperimen

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

b. 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.

c. Tinjauan Pustaka

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

d. Dokumentasi

Dengan cara mengambil gambar (video), yang berhubungan dengan penelitian tugas akhir untuk dijadikan sebuah obyek pada program 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, tujuan penelitian dan metode pengumpulan data.

2. BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini akan menjelaskan teori tentang konsep dasar film, teknik videografi, pengertian editing, sejarah editing, teknik editing, jenis editing, dan software yang digunakan dalam proses editing.

3. BAB III GAMBARAN UMUM

Penjelasan tentang perancangan pembuatan film "Jangan Takut Berbeda" meliputi ide, tema, logline, sinopsis, skenario dan storyboard.

4. BAB IV PEMBAHASAN

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai penerapan editing pada film Jangan Takut Berbeda.

5. BAB V PENUTUP

Kesimpulan dan saran dari hasil editing film Jangan Takut Berbeda.