

BAB I

PENDAHULUAN

A. 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.

Film merupakan salah satu aplikasi multimedia yang menonjolkan kreasi baru dalam mengungkapkan ide dan gagasan seseorang. Seiring perkembangan teknologi multimedia, manipulasi image dan pembuatan efek memungkinkan pembuatan film menjadi lebih bagus dan bervariasi.

Terdapat berbagai jenis film, antara lain, film dokumenter, video pendek, company profil, dan yang lainnya yang pada dasarnya, sistematika pembuatan semua jenis film hampir sama. Perkembangan teknologi informasi dan teknologi komunikasi memberikan kontribusi yang besar terhadap kemajuan dan pengembangan industri media perfilman.

Selama ini juga banyak sekali proses akhir dari pembuatan film nasional yang diselesaikan di negara tetangga seperti Thailand, Memang sangat disayangkan karena sampai saat ini Indonesia belum memiliki infrastruktur yang lengkap untuk menyelesaikan proses pembuatan film sampai tahap akhir. Sedangkan ketika masyarakat internasional ditanya mengenai tanggapan mereka film-film di Asia Tenggara, mereka mengatakan bahwa mereka sangat menyambut baik film-film Asia Tenggara karena memiliki tipe yang begitu berbeda dengan pakem-pakem Hollywood yang selalu mengedepankan segi action-nya.

Dan di Indonesia sendiri pada saat ini yang sangat digandrungi oleh masyarakat Indonesia adalah cerita-cerita mistis yang langsung menduduki peringkat teratas dalam menarik perhatian penontonnya. Bila hal ini terus berlangsung maka tidak menutup kemungkinan bila sineas Indonesia menjadi monoton focus pada cerita horror. 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.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis merumuskan permasalahan **bagaimana proses produksi pembuatan film dokumenter “Kukayuh Becakku Demi Anakku” ?**

C. Batasan Masalah

Ruang lingkup pemanfaatan teknologi Broadcast perfilman saat ini sangat luas, sesuai fungsi penerapannya pada masing-masing bidang yang berbeda. Penulis membatasi ruang lingkup yang lebih sempit yaitu bagaimana cara untuk memproduksi sebuah film dokumenter.

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk Menganalisis Proses Produksi Pembuatan Film Dokumenter Kukayuh Becakku Demi Anakku.
2. Sebagai media pengembangan dan penerapan ilmu yang di dapat selama masa studi di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Agar dapat memperoleh gambaran secara nyata bagaimana cara memproduksi dan membuat sebuah film serta penggunaan alat yang ada secara maksimal.
4. Memberikan kemudahan bagi pemakai mendapatkan informasi mengenai lingkungan serta tingkah laku dan kehidupan yang ada di sekitar kita.

5. Mengetahui tahapan-tahapan dalam memproduksi sebuah film serta mendapatkan pengalaman dalam memproduksi film dalam kategori dokumenter.
6. Sebagai syarat kelulusan Program Studi STRATA-1 di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

E. Metode Penelitian

Sebagai usaha dalam memperoleh data yang benar, realifan 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 Observasi

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

2. Metode Wawancara (interview)

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

3. Kepustakaan (library)

Metode dengan perolehan data dari buku-buku yang telah diterbitkan atau dari literature-literature yang merupakan sumber pengetahuan teori

mengenai Broadcast dan perfilman di mana semuanya berkaitan dengan permasalahan yang akan dibahas. Di antaranya adalah :

Suyanto,M, *Analisis Dan Desain Aplikasi Multimedia Untuk Pemasaran*, Andi Offset, Yogyakarta, 2004

Suyanto,M, *Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*, Andi Offset, Yogyakarta, 2003

Suyanto,M, *Modul Teori Broadcast*, STMIK AMIKOM, Yogyakarta, 2005

Modul Art Film School, Real Lab Broadcast Multimedia, AMIKOM, Yogyakarta, 2006

Sularso, *Penulisan Skenario Film*, Jakarta, 1988

<http://www.ruangfilm.com>

<http://www.wikipedia.com>

<http://www.kacesalemba.org>

F. 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

Dalam bab ini diuraikan masalah mengenai 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. TINJAUAN UMUM

Bab ini menjelaskan tentang profil singkat dari dunia perfilman yang penulis bahas.

BAB IV. ANALISIS DAN PEMBAHASAN PROSES PRODUKSI

Merupakan bab yang akan membahas analisis proses produksi pembuatan film dalam kategori dokumenter.

BAB V. PENUTUP

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

G. Rencana Penelitian dan Praktek Kerja Lapangan

Untuk memperlancar kegiatan penelitian dan sekaligus praktek kerja, maka penulis membuat suatu rencana atau jadwal kegiatan agar mencapai target yang ditentukan. Dalam penelitian ini, penulis membagi 8 tahapan kerja yang berkesinambungan dan saling mendukung seluruh pelaksanaan penelitian yang membutuhkan waktu selama 3 bulan. Rencana kegiatan akan diuraikan sebagai berikut:

