

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG MASALAH

Pada era teknologi yang canggih sekarang ini, hampir seluruh dimensi kehidupan membutuhkan komputer untuk melakukan berbagai jenis pekerjaan dan pemenuhan kebutuhan. Termasuk dibidang hiburan yang diantaranya banyak menggunakan sarana video. Hasil rekaman hiburan yang ditonton oleh masyarakat dalam bentuk produk televisi merupakan output aktifitas video paling nyata.

Untuk memenuhi kebutuhan hiburan yang juga menjadi salah industri, komputer dimanfaatkan bukan hanya sebagai alat untuk menikmati gambar bergerak (Audio-video player), tapi juga sebagai media atau alat bantu untuk melakukan editing film atau video.

Beberapa elemen yang menandai perkembangan industri hiburan muncul dalam bentuk klip-klip industri layer kaca seperti film, sinetron, musik, iklan dan lainnya yang merupakan hasil proses editing film atau video. Berkat video masyarakat juga dapat mengabadikan kegiatan-kegiatan penting seperti perkawinan, ulang tahun, dan kematian.

Salah satu proses pembuatan program hiburan sampai jadi disebut proses editing video. Bagi orang awam proses editing tidak begitu penting. Namun bagi orang yang bekerja dirumah produksi hal itu merupakan salah

satu unsur mutlak untuk menghasilkankarya hiburan yang berkualitas. Setiap rumah produksi memerlukan peralatan rekam dari yang berkualitas sederhana hingga peralatan canggih yang harganya sangat mahal.

Untuk melakukan proses editing tidak hanya dibutuhkan hardware saja, namun dibutuhkan software juga. Dengan software khusus, kini editing video dapat dilakukan sendiri di rumah dengan bantuan computer yang mudah didapatkan dan digunakan. Pada proses editing, computer berperan sangat penting dalam proses pengeditan film atau video secara canggih.

1.2. RUMUSAN MASALAH

Sesuai dengan judul diatas yaitu tentang “Teknik Editing Film Ku Kirim Pesan Berbasis Multimedia”, dan permasalahan yang telah dirumuskan, maka ruang lingkup yang akan dibahas hanya terbatas pada teknik editing film.

1.3. BATASAN MASALAH

Karena banyaknya perangkat lunak yang dapat digunakan untuk melakukan editing saat ini, maka penulis hanya akan menggunakan software adobe premiere pro 1.5 untuk melakukan Teknik Editing. dan penulis akan membatasi pokok permasalahan yang ada. Adapun masalah yang akan diteliti adalah Proses Capture, Pengeditan film, Penggunaan efek, transisi, title dan Rendering. Cara penggunaannya ini diharapkan dapat membantu dalam pembuatan film selanjutnya dengan kualitas yang lebih baik lagi.

1.4. MAKSUD DAN TUJUAN

Berdasarkan uraian latar belakang dan rumusan masalah diatas, maka tujuan penulis dalam melakukan penelitian adalah sebagai berikut :

1. Bagi Pihak Penulis

- ❖ Sebagai syarat kelulusan Diploma III Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
- ❖ Menerapkan ilmu yang telah diperoleh selama mengikuti pendidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

2. Bagi Pihak Instansi

- ❖ Menambah pengalaman dan kreatifitas pembuatan film.
- ❖ Dapat mengetahui unsur-unsur pembentukan multimedia, terutama dalam teknik editing baik video editing maupun audio editing. Dan dapat melakukan teknik editing dengan baik dan benar.
- ❖ Ekspansi pengalaman untuk menambah ketrampilan dalam menggunakan perangkat lunak.
- ❖ Memberi sumbangsih kepada AFIS sebagai tempat penelitian sesuai dengan bidang editing.

1.5. METODOLOGI PENELITIAN

Metode pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian sebuah sistem pembuatan film yaitu :

1. Survei Lokasi

Mencari lokasi berdasarkan Skenario dan mengambil keadaan. Pertimbangan lokasi adalah tentang cuaca, noise, listrik dan gangguan lainnya.

2. Shooting/ Pengambilan Gambar, melaksanakan semua perencanaan.

3. Metode Observasi

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung dan melalui kerja praktek yang telah dilakukan selama sebulan dilapangan dengan cara mengikuti kursus pada Art Film School.

4. Metode Interview (wawancara)

Merupakan suatu cara yang efektif untuk mengumpulkan informasi dari seorang informan atau seorang yang berwenang dalam instansi tersebut dan bertanggung jawab selama proses shooting berlangsung.

5. Kepustakaan

- Metode dengan perolehan data dari buku-buku yang telah diterbitkan atau literature-literatur yang merupakan sumber pengetahuan teori mengenai *teknik editing film* dimana semuanya berkaitan dengan permasalahan yang akan dibahas.
- File – file Internet, mengumpulkan data-data serta informasi yang berhubungan dengan penyelesaian teknik editing film.

1.6. SISTEMATIKA PENULISAN

Hasil dari Proses editing dicatat dalam bentuk laporan. Adapun sistematika penulisannya adalah sebagai berikut :

BAB I. PENDAHULUAN

Pada Bab ini menjelaskan tentang Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Maksud dan Tujuan, Metode Pengumpulan Data, Sistematika Penulisan dan Jadwal Rencana Kegiatan.

BAB II. DASAR TEORI

Pada Bab II berisi tentang uraian teori yang berhubungan tentang tugas akhir yang dibuat.yaitu mengenai Sejarah Film, Penggunaan Film, Jenis Film, Editing Film, Proses Pembuatan Film, Teori Dasar Pembuatan Cerita dan Software yang di gunakan.

BAB III. TINJAUAN UMUM

Pada Bab III ini memuat gambaran umum tentang cerita singkat film pendek “ku kirim pesan” , Pembagian Berdasarkan Scene, Storyboard, dan Managemen Produksi Film.

BAB IV. PEMBAHASAN

Pada Bab IV ini memberikan penjelasan tentang proses editing film dengan sistem Peng-capture, Peng-editan film, Penggunaan efek, transisi, title dan Rendering.

BAB V. PENUTUP / KESIMPULAN

Pada bab V ini berisi tentang keuntungan dan kerugian pada teknik editing film dan kesimpulan yang diambil dari bab-bab sebelumnya serta saran dari penulis.

1.7. JADWAL KEGIATAN

Secara garis besar penulisan tentang Teknik Editing Film Ku Kirim Pesan Berbasis Multimedia ini kegiatannya dilakukan di lokasi shooting.

Tabel berikut ini menjelaskan tahapan-tahapan beserta perkiraan waktu:

Tabel 1.1 Jadwal Kegiatan

NO	KEGIATAN	TAHUN 2007																			
		Agustus				September				Oktober				November				Desember			
		I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV
1	Survei																				
2	Persiapan																				
3	Pengumpulan Data																				
4	Pengambilan Gambar																				
5	Penyusunan Laporan																				
6	Uji Coba Program																				

Keterangan



: kegiatan yang dilakukan pada Art Film School



: Kegiatan yang dilakukan diluar Art Film School