

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Membicarakan dunia *Performance Art* dan dunia *Perfilman* seperti membicarakan hubungan kakak dan adik atau, lebih tepat, hubungan keluarga yang saling “tergantung”. Seniman-seniman *performance art* sejatinya memberikan respon positif terhadap kemajuan teknologi. Ketika teknologi ini terus berkembang, seniman-seniman tentu juga menjadi bagian dari perkembangan tersebut. Di setiap zaman dan generasinya, mereka akan terus bekerja mencapai titik proses kreatif termaksimal. Sekarang tidak sulit mendapat kamera perekam gambar. Bahkan *handycam* pun mudah didapat dan dioperasikan. Media dokumentasi seperti kamera foto dan video wajib dibutuhkan oleh seniman *performance art* karena aksi *performance art* adalah peristiwa yang selalu berhubungan dengan waktu. Ketika aksi ini selesai dikerjakan, maka pekerjaan selanjutnya adalah bagaimana mengolah dokumentasi tersebut. Tidak hanya sekedar menjadi dokumentasi, rekaman juga bias menjadi karya baru. Ini akan menjadi kesadaran baru bagi sang seniman: barangkali nanti dapat menghasilkan interpretasi baru. Tapi, dalam kenyataan masih ada seniman yang tidak menganggap kerja pascaproduksi itu sebagai kesadaran baru. Persoalan tanggung jawab kepada publik ini bisa

saja hanya berupa presentasi *slide* foto atau video. Namun, perlu digarisbawahi bahwa ketika teknologi itu bukan lagi pekerjaan yang sulit atau mahal, maka sudah seharusnya seorang seniman dapat menyajikan berbagai macam kemungkinan dalam pencapaian karyanya. Penggunaan komputer dalam kehidupan kita telah berkembang luas dan memasyarakat, tidak hanya terbatas pada lingkungan kerja, tetapi juga dalam kehidupan sehari-hari. Dalam lingkungan perusahaan, komputer merupakan alat yang mutlak diperlukan. Dewasa ini salah satu bidang yang mulai marak dan berkembang adalah Audio Visual. Dalam bidang ini kita dituntut untuk membuat audio visual maupun mengedit sesuatu file type yang merupakan visualisasi dari sebuah ide. Terdapat lima elemen atau teknologi utama di dalam multimedia yaitu teks, grafik, audio, video dan animasi. Selain dari itu, interaktiviti juga merupakan sebagian daripada elemen yang diperlukan untuk melengkapi proses komunikasi interaktif bagi penggunaan multimedia. Setiap elemen ini mempunyai peranannya tersendiri dalam mewujudkan satu persembahan informasi yang lebih menarik dan berkesan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis merumuskan permasalahan, **bagaimana memberdayakan kamera video yang efektif ?**

1.3 Batasan Masalah

Untuk memberi arah penelitian kiranya perlu dibuat suatu batasan masalah. Oleh karena itu penulis hanya memfokuskan pada pokok permasalahan. Pada penelitian ini hanya akan dibahas mengenai teknik-teknik pengambilan video menggunakan kamera video. Yang penting adalah paham (bukan sekedar tahu) apa yang sebenarnya dibutuhkan bukan sekedar yang diinginkan sehingga alat-alat yang melibatkan teknologi tersebut benar-benar bermanfaat bagi karya kita.

1.4 Tujuan Penelitian

- Sebagai gambaran nyata bagaimana cara memproduksi dan membuat film indie serta penggunaan alat-alat produksi yang ada secara maksimal.
- Sebagai media pengembangan dan penerapan ilmu yang di dapat selama masa studi di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- Untuk menambah pengetahuan tentang proses pengambiln gambar menggunakan kamera video secara universal dan independent.

- Sebagai syarat kelulusan Program Studi STRATA-1 di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Metode penelitian

Sebagai usaha dalam memperoleh data yang benar, relevan, 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 dalam penelitian skripsi ini, yaitu :

- **Metode Observasi**

Metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung di lokasi produksi selama dua hari.

- **Kepustakaan**

Metode dengan perolehan data dari buku – buku yang telah diterbitkan atau dari literature – literature yang merupakan sumber pengetahuan teori mengenai dunia broadcasting dan teknik pengambilan gambar dimana semuanya berkaitan dengan permasalahan yang akan dibahas.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini penulis sesuai dalam format sebagai berikut :

BAB I Pendahuluan

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, metodologi penelitian, sistematika penulisan.

BAB II Dasar Teori

Bagian kedua pada pokok penjelasan dasar teori dalam skripsi ini. Adapun hal – hal yang akan penulis bahas pada bagian kedua ini, antara lain adalah konsep dasar video, kompresi video, dan format video.

BAB III Tinjauan Umum

Bagian ketiga ini penulis mulai dengan membahas beberapa pokok penting tentang, sejarah organisasi, misi dan tujuan, mekanisme pembuatan film, deskripsi tugas.

BAB IV Analisis dan Implementasi

Bagian keempat pada skripsi ini penulis membahas tentang tahap – tahap dan rincian selama produksi berlangsung. Antara lainnya adalah pengenalan kamera, teknik-teknik pengambilan gambar, teknis dan anggaran biaya produksi, SMART in, analisis ekonomi, Implementasi.

BAB V Penutup

Bagian kelima dari skripsi ini dimana penulis akan menjelaskan kesimpulan dan saran yang di dapatkan dalam empat bab sebelumnya.

1.7 Rencana kegiatan pengerjaan skripsi

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 6bulan. Rencana kegiatan akan diuraikan sebagai berikut :

Tabel 1.1 **Tabel Rencana Kegiatan Pengerjaan Skripsi**

No	Tahap kegiatan	Okt				Nov				Des				Jan				Feb				Mar			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Persiapan	■	■	■	■																				
2	Tugas lapangan					■	■	■	■																

