

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi dan teknologi komunikasi memberikan kontribusi yang amat besar terhadap kemajuan dan pengembangan industri media televisi. Hal ini kaitannya televisi dalam menyajikan acara yang dapat memenuhi kebutuhan pemirsanya, pada saat ini membutuhkan format acara-acara televisi yang di dalamnya terdapat unsur-unsur pendidikan, penerangan, hiburan, maupun promosi. Televisi dahulu dikenal oleh masyarakat sebagai suatu media penerangan saja, hanya menyajikan acara-acara yang sifatnya menyampaikan informasi saja. Seiring dengan perkembangannya akhirnya televisi mengalami banyak perubahan.

Pemirsa televisi sekarang cenderung lebih selektif dalam memilih acara televisi, dan masing-masing mempunyai selera tersendiri dalam menikmati suatu suguhan acara. Oleh karena itu, banyak stasiun televisi semakin meningkatkan mutu dan kualitas acara demi untuk memikat hati pemirsanya dan sekaligus memberikan yang terbaik bagi pemirsanya. Format acara yang ditayangkan oleh stasiun televisi sangatlah bervariasi, karena dari format acara televisi itu sendiri terbagi menjadi tiga kategori yaitu drama, non-drama, berita dan olahraga. Masing-masing kategori format acara televisi dikatakan mempunyai klasifikasi yang sangat banyak, misalnya untuk kategori

format acara non-drama yang di dalamnya merupakan sebuah pertunjukan kreatif yang mengutamakan unsur hiburan yang dipenuhi dengan aksi, gaya, dan musik, contohnya *Talk Show*, *Film*, *Video Clip (Music)*, *Taping* dan *Variety Show*.

Format acara televisi dalam bentuk *Film Independent (Indie)* telah lama menjadi jembatan bagi para *film maker* untuk menyampaikan dan memperkenalkan identitas dan corak film mereka.

Film adalah sebuah kerja kreatif yang melibatkan banyak orang di dalamnya. Hal yang paling menarik dalam film adalah, dapat mengantarkan pikiran tim kreatif untuk mempengaruhi emosi penonton dalam alur cerita.

Dan untuk mewujudkan itu, kerja serius secara team work sangat dibutuhkan. Karena sebuah produksi film tidak akan bisa berjalan hanya dengan kemauan atau kemampuan satu orang. Kerja film adalah sebuah kompleksitas, dengan melibatkan banyak divisi yang saling mendukung.

Meskipun satuan kerja produksi bekerja di bidang tugas yang berbeda, tetapi semuanya hanya mempunyai satu tujuan, yaitu menghasilkan karya produksi yang terbaik dan sesuai dengan rencana yang telah ditetapkan. Karena itu sebelum melangkah ke pelaksanaan produksi semua anggota kerabat kerja harus mendapat informasi yang cukup, sehingga semua kegiatan yang akan dilaksanakan sesuai dengan rencana produksinya serta agar tidak terjadi kesalahan yang fatal saat jalannya proses produksi.

Kesuksesan sebuah produksi film juga sangat didukung dengan kesiapan yang matang. Pekerjaan besar ini membutuhkan konsentrasi dan

komitmen yang tinggi. Setiap detail harus diperhitungkan dengan matang. Semua ini dilakukan agar pada saat produksi berjalan (*Running*), kekurangan demi kekurangan dapat diminimalis. Yang mana hal ini berhubungan dengan budget atau dana yang tersedia untuk pembuatan film.

Salah satu divisi yang memegang peran penting dalam sebuah lingkaran proses produksi film adalah divisi editing. Editing film bisa diperbandingkan dengan memotong, mengasah dan menyunting berlian. Berlian yang masih dalam bentuk bongkahan tidak bisa dikenali. Bongkahan itu harus dipotong dulu, diasah dan disunting dengan ikatan agar keindahan yang dimilikinya dapat dihargai sepenuhnya. Sama saja dengan itu, film adalah tumpukan shot-shot yang masih kacau, seperti juga berlian, film ini dipotong, diasah dan disunting. Hanya editing yang baik saja yang akan mampu memberi hidup pada film. Aneka ragam shot adalah tetap merupakan sekian potongan film tidak karuan sebelum semuanya itu dirakit secara ahli menuturkan cerita yang berangkaian. Itulah mengapa divisi editing sangat berperan dalam proses pembuatan film demi terciptanya sebuah karya yang diharapkan oleh team dan terutama supaya film dapat diterima oleh masyarakat sebagai pemirsanya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis merumuskan permasalahan, **bagaimana proses editing Film Indie "Pemenang" menggunakan Final Cut Pro?**

1.3 Batasan Masalah

Ruang lingkup pemanfaatan Multimedia saat ini sangat luas sesuai fungsi penerapannya pada masing-masing bidang yang berbeda. Untuk memfokuskan pembahasan dalam hal ini penulis membatasi ruang lingkup yang lebih sempit yaitu bagaimana proses pengeditan sebuah film indie "Pemenang" agar menarik dan dapat diterima oleh pemirsanya.

1.4 Tujuan Penelitian

- a. Sebagai media pengembangan dan penerapan ilmu yang di dapat selama masa studi di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- b. Sebagai gambaran nyata bagaimana cara memproduksi dan membuat film indie serta penggunaan alat-alat produksi yang ada secara maksimal.
- c. Untuk menambah pengetahuan tentang proses editing (penyuntingan) secara profesional.
- d. Sebagai media pembelajaran terhadap software-software editing yang saat ini banyak digunakan oleh perusahaan broadcasting.

- e. 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 data dalam penelitian Skripsi ini, yaitu :

A. Metode Observasi

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

B. Metode Interview (*Wawancara*)

Merupakan suatu cara yang efektif untuk mengumpulkan informasi dari seorang informan atau seorang yang sudah lama berkecimpung di dalam dunia film indie dan dunia pengeditan film.

C. Kepustakaan

Metode dengan perolehan data dari buku- buku yang telah diterbitkan atau dari literature-literature yang merupakan sumber pengetahuan teori mengenai Editing di mana semuanya berkaitan dengan permasalahan yang akan dibahas.

1.6 SISTEMATIKA PENULISAN SKRIPSI

Sistematika penulisan skripsi ini penulis susun dengan format 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 dan rencana kegiatan penelitian.

BAB II DASAR TEORI

Dalam bab ini diuraikan masalah mengenai pengenalan Broadcast secara umum dan sistem perangkat lunak yang digunakan sesuai dengan standar minimal perangkat yang digunakan untuk proses produksi.

BAB III TINJAUAN UMUM

Bab ini akan membahas tentang profil dari Kontrakan Pictures sebagai wadah untuk penulis dalam menyelesaikan laporan.

BAB IV PEMBAHASAN

Merupakan bab yang akan membahas proses produksi dari film indie "Pemenang" dari mulai Pra Produksi, Produksi dan Pasca Produksi khususnya pembahasan mengenai proses editing.

BAB V PENUTUP

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

1.7 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 4 bulan. Rencana kegiatan akan diuraikan sebagai berikut :

Tabel 1.1 Tabel Rencana Kegiatan Pengerjaan Skripsi

Tahun 2007

No	Rincian Tahapan Kegiatan	Bulan											
		Oktober				November				Desember			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Persiapan												
2	Tugas Praktek Lapangan												
3	Pengumpulan Data												
4	Penulisan BAB I												
5	Penulisan BAB II												
6	Penulisan BAB III												
7	Penulisan BAB IV												
8	Penulisan BAB V												