

BAB 1

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG MASALAH

Teknologi Informasi dan teknologi komunikasi telah berkembang dengan pesat dan telah memberikan banyak manfaat pada kemajuan serta perkembangan industri media televisi dalam menyajikan suatu acara yang dapat memenuhi kebutuhan dan keinginan pemirsanya. Saat ini suatu acara televisi dituntut untuk dapat memberikan hiburan, penerangan, pendidikan, maupun promosi tidak hanya sebatas sebagai media penerangan atau penyampai informasi saja. Format acara yang ditayangkan oleh stasiun televisi sangatlah bervariasi, karena dari format acara televisi itu sendiri terbagi menjadi beberapa kategori yaitu drama, non-drama, berita dan olahraga. Kategori non-drama seperti talk Show, Konser musik, dan Program Anak.

Dalam memilih suatu program acara saat ini masyarakat mulai selektif terutama terhadap tayangan yang diperuntukkan untuk anak-anak. Suatu tayangan untuk anak haruslah terdapat unsur pendidikan, hiburan dan informasi.

Dalam suatu proses produksi semua bagian atau satuan kerja sangatlah berperan penting dan bertujuan untuk menghasilkan suatu karya produksi yang akan digunakan sebagai acara siaran yang sesuai dengan rencana yang telah ditetapkan. Proses Pasca produksi merupakan salah satu bagian yang terpenting dalam suatu alur kerja salah satunya adalah pada tahap editing video, yaitu suatu proses memilih, menyusun dan memodifikasi gambar dan atau suara sesuai

dengan yang dikehendaki atau sesuai naskah dan hasilnya berupa bentuk dokumentasi yang siap disajikan. Pada tahap editing dituntut untuk kreatif, menarik, dan penting untuk disajikan.

Pada tahap editing terutama untuk program anak suatu informasi yang ingin disampaikan kepada pemirsanya (anak) tidaklah semudah menyampaikan informasi kepada orang dewasa, oleh karena itu pada tahap editing hal tersebut dapat diatasi dengan memberikan animasi, effect, titling, ataupun narasi sehingga memudahkan anak menangkap informasi yang akan disampaikan.

B. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis merumuskan permasalahan bagaimana proses editing video pada program acara televisi “Cerita dari Sekolah”.

C. BATASAN MASALAH

Ruang lingkup pemanfaatan pada teknologi Broadcast 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 pada tahap pasca produksi meliputi;

1. perangkat lunak yang digunakan
2. proses capture, pengeditan video, penggunaan efek, transisi, titling, dan rendering.



D. TUJUAN PENELITIAN

1. Sebagai media pengembangan dan penerapan ilmu yang didapat selama masa studi di STMIK AMIKOM Yogyakarta
2. Agar dapat memperoleh gambaran secara nyata bagaimana proses editing video untuk sebuah program televisi yang ditayangkan secara tidak langsung.
3. Mengetahui tahapan-tahapan dalam memproduksi suatu acara pada suatu rumah produksi yang akan ditayangkan di televisi.
4. Sebagai syarat kelulusan Program Studi Strata 1 di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

E. 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 :

1. Metode Observasi

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

2. Kepustakaan

Metode dengan perolehan data dari buku- buku yang telah diterbitkan atau dari literature-literature yang berkaitan dengan permasalahan yang akan dibahas.

3. Wawancara

Bertanya atau wawancara langsung tentang bagaimana proses produksi sebuah acara televisi dan lain sebagainya yang berkaitan dengan permasalahan yang akan dibahas.

F. 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.

BAB II DASAR TEORI

Bab ini berisi tentang multimedia dan broadcasting secara umum, sejarah dan pengertian editing, dan perangkat lunak yang digunakan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi tentang analisis sistem multimedia dan tentang proses dari pra-produksi, produksi, hingga paska produksi.

BAB IV PEMBAHASAN

Bab empat berisi tentang pembahasan pada paska produksi yaitu pada proses editing.

BAB V. PENUTUP

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

