

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Zaman sekarang tidak hanya gambar atau tulisan yang ditampilkan, tetapi juga ada elemen suara, animasi, video dan interaksi. Itulah elemen-elemen yang ada dalam multimedia saat ini. Dan definisi pun berubah menjadi media elektronik yang menyimpan dan menampilkan elemen-elemen tersebut.

Multimedia dapat memberikan suatu sensasi dan pengalaman unik. Berbagai manipulasi gambar dan video menggunakan teknologi canggih menambah daya tarik multimedia.

Teknologi sekarang ini sangatlah maju dengan kecanggihan, kemampuan, ketrampilan ide dan imajinasi yang tinggi untuk masuk dari ilmu multimedia itu sendiri, sangatlah tidak dipungkiri apabila sekarang ini mulai tidak terbatas dengan adanya ilmu komputer yang masuk dalam industri perfilman, dan sangat digandrungi oleh anak muda zaman sekarang. Dengan adanya ilmu multimedia yang tercakup antara lain memiliki ( Audio dan Video player ) sebagai alat untuk menikmati gambar bergerak,, tetapi juga sebagai sarana media atau alat bantu untuk melakukan editing film/video seperti pembuatan film dokumenter, film indie dan FTV.

Kesuksesan untuk membuat sebuah produksi film juga sangat didukung dengan persiapan- persiapan yang matang. Pekerjaan ini membutuhkan konsentrasi pikiran dan komitmen yang tinggi. Setiap detail harus diperhitungkan

dengan matang. Semua ini dilakukan agar saat produksi berjalan, kekurangan demi kekurangan dapat diminimalisasi. Yang mana hal ini berhubungan dengan dana yang tersedia untuk pembuatan film tersebut. Dalam pembuatan film itu tidaklah mudah, salah satu divisi yang memegang peran penting dalam sebuah lingkaran proses produksi film adalah editing, karena sebuah film tidak akan bisa berjalan hanya dengan kemauan atau kemampuan satu orang, melainkan Team Work.

Teknologi sekarang telah banyak memiliki persaingan yang ada diluar sana dan itu adalah awal untuk menjamin hidup supaya lebih maju karena adanya persaingan yang ada. Contoh yang memiliki karakter yang ada pada aplikasi multimedia yaitu dari sandiwara, humor dan drama sederhana yang berkembang menjadi film atau sinetron. Dari keinginan sederhana manusia ingin peristiwa istimewanya dikenang atau didokumentasikan.

Penulis bermaksud melakukan penelitian yang lebih jelas dan mengolah sebuah aplikasi multimedia melalui pembuatan film dokumenter berjudul “ Film Dokumenter Tentang Pergerakan Wanita Miskin di Kab Boyolali “.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan paparan diatas dan latar belakang yang telah tercantum diatas, maka dapat ditarik pokok permasalahan yaitu :

- Bagaimana cara pembuatan film dokumenter “Tentang Pergerakan Wanita Miskin di Kab Boyolali “ yang menggambarkan kondisi masyarakat miskin di Kab. Boyolali.

- Bagaimana LKTS yang mengemban misi perubahan sosial mengembangkan kerja-kerja profesional melalui system, mekanisme dan managemennya untuk mendukung implementasi program.
- Bagaimana cara melakukan pengawalan pada kebijakan pemerintah dalam program penanggulangan kemiskinan.

### **1.3 Batasan Masalah**

Batasan masalah yang akan dibahas pada aplikasi ini adalah sebagai berikut.

1. Skripsi ini membahas tentang pembuatan film dokumenter dan memberikan pengetahuan tentang dasar-dasar editing video.
2. Film dokumenter ini akan menggambarkan tentang permasalahan kemiskinan structural yang masih terjadi di masyarakat yang tidak memiliki akses politik, ekonomi, kesehatan dan pendidikan, bagaimana upaya masyarakat miskin untuk bertahan hidup dan bagaimana upaya pemerintah daerah mereduksi permasalahan kemiskinan.
3. Perangkat lunak yang dipakai meliputi Sony Vegas 7.0e, Adobe Flash CS3 , Adobe Audition 1.5.

### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari pembuatan aplikasi ini adalah sebagai berikut :

1. Memenuhi syarat kelulusan program sarjana jurusan Sistem Informasi di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Mengimplementasikan teori dan praktikum selama menempuh

1. Memenuhi syarat kelulusan program sarjana jurusan Sistem Informasi di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Mengimplementasikan teori dan praktikum selama menempuh pendidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Memberikan nilai tambah wawasan bagi mahasiswa terutama yang berkaitan dengan bidang yang sedang dipelajari.
4. Media publikasi agar masyarakat dan pemerintah mengetahui bahwa banyak wanita-wanita pekerja keras diluar sana dan memahami kondisi atau perkembangan wanita miskin di Kab Boyolali pada saat ini.

## **1.5 Metode Penelitian**

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut.

### **1.5.1 Observasi**

Cara paling efektif untuk belajar adalah dengan praktek secara langsung. Untuk menerapkan pengetahuan yang dimiliki serta melatih kemampuan dan tentunya untuk mengenal lebih jauh profesi yang dimaksud, termasuk kesulitan yang mungkin ditemui dan pencarian solusi atas masalah tersebut.

Observasi yang dilakukan adalah langsung datang ke tempat-tempat yang bersangkutan, yaitu ke desa-desa yang berada di Kab Boyolali. Kelima desa tersebut adalah Desa Lanjaran, Winong, Kopen, Repaking dan Mliwis.

### **1.5.2 Interview**

Hal ini dilakukan dengan mengajukan pertanyaan kepada pihak-pihak yang terkait. Sehingga penulis memperoleh informasi yang bermanfaat untuk

menambah pengetahuan serta membantu penyusunan laporan. Pihak-pihak yang terkait adalah sebagai berikut :

1. Ismail Al habib selaku Direktur Eksekutif LKTS.
2. Fajar Kirmani selaku pengurus KSU Bhinneka Manunggal Jaya.
3. Ibu Giyatri sebagai produsen bumbu dan makanan.
4. Ibu Karni sebagai pedagang sayur.
5. Ibu Jinem sebagai peternak sapi perah.

### **1.6 Sistematika Penulisan**

Seperti umumnya laporan penelitian ilmiah, maka pada laporan tugas yang tercantum memberikan 5 ( lima ) bab, masing-masing bab ini meliputi :

#### **BAB I. PENDAHULUAN**

Memberikan penjelasan tentang latar belakang masalah dalam berkembangnya teknologi, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan penelitian, dan metode pengumpulan data, seperti metode penelitian dan sistematika penulisan.

#### **BAB II. LANDASAN TEORI**

Bab ini akan berisi penjelasan konsep dasar multimedia dan software-software yang digunakan.

#### **BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Penjelasan tentang Perancangan Konsep Film, meliputi tahap pra produksi berisi naskah dan storyboard.

#### **BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Dalam bab ini berisi tentang pembahasan tahap produksi pembuatan film meliputi setting kamera, teknik pengambilan gambar, teknik pengamatan gambar, tata setting lokasi dan animasi dan tahap pasca produksi, editing, pembahasan animasi dan review editing.

## **BAB V. PENUTUP**

Bab ini berisi kesimpulan dari keseluruhan laporan skripsi yang dibuat serta saran-saran yang diberikan penulis pada pembuatan film ini.

