

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 . LATAR BELAKANG MASALAH

Pada era teknologi yang semakin canggih ini, hampir seluruh dimensi kehidupan membutuhkan komputer untuk melakukan berbagai jenis pekerjaan dan pemenuhan kebutuhan. Termasuk di bidang hiburan yang ditonton oleh masyarakat dalam bentuk produk TV merupakan output aktifitas video paling nyata. Komputer tidak hanya dimanfaatkan hanya sebagai alat untuk menikmati gambar bergerak (Audio, Video Player) tetapi juga sebagai sarana media atau alat bantu untuk melakukan editing film/video dan audio.

Sejalan dengan perkembangan teknologi, dunia hiburan pun tak luput dari sentuhan teknologi. Dahulu orang yang ingin menikmati hiburan harus pergi ke tobong untuk menonton kethoprak, atau ke tempat lain yang menyajikan hiburan yang sifatnya *live show*. Terciptanya puisi, syair, sajak, tari, musik dan drama sejak zaman dahulu adalah bukti yang menyatakan bahwa manusia sejak dulu juga haus akan hiburan. Saat ini, sarana hiburan yang sudah dipadukan dengan teknologi begitu membanjiri kehidupan manusia. Dari televisi, radio, internet, bioskop, VCD, DVD, bahkan *MP3 player*, *iPOD*, *MP4 player*, dan *mobile phone* yang kini mampu mengakses dunia hiburan tanpa perlu meninggalkan rumah, bahkan tanpa perlu beranjak dari tempat duduk. Beberapa elemen yang menandai perkembangan industri hiburan muncul dalam bentuk klip-klip industri layar kaca seperti film,

sinetron, musik, iklan, dan lainnya yang merupakan hasil proses editing video dan audio.

Proses pembuatan sebuah film bukan hanya tergantung pada konsep penyutradaraannya saja, tetapi juga pengaturan audio sound film tersebut. Karena tanpa audio sound atau suara yang bersih dan jernih, para penonton akan kurang menyerap unsur-unsur positif yang disajikan dalam film tersebut.

Multimedia merupakan salah satu cara yang tepat untuk mempermudah penyampaian informasi dalam bentuk audio video. Dengan adanya multimedia manusia bisa berinteraksi dengan komputer melalui media gambar, teks, audio, animasi dan video. Selain itu multimedia juga mampu menghasilkan sesuatu menjadi lebih hidup dan menarik. Sebagai contoh, multimedia dapat digunakan untuk membuat iklan televisi, untuk keperluan presentasi atau seminar, mendesain majalah dan membuat film-film animasi, seperti film-film kartun, bahkan pembuatan film cerita maupun pembuatan video klip musik.

Salah satu proses pembuatan program hiburan sampai jadi disebut proses editing. Bagi orang awam mungkin proses editing tidak begitu penting, namun bagi orang yang bekerja di rumah produksi, hal itu merupakan salah satu unsur mutlak untuk menghasilkan hiburan yang berkualitas. Seorang editor di multimedia haruslah kreatif. Dalam memproduksi sebuah film, diperlukan suatu kerjasama yang profesional antar setiap divisi satuan kerja produksi serta alat produksi yang memenuhi syarat agar dapat memberikan nilai pendidikan, pemberdayaan dan informasi untuk penonton. Sebuah film

agar dapat dinikmati dan dimengerti oleh penonton maka film haruslah didukung dengan audio yang bagus. Untuk menciptakan sebuah audio yang bagus diperlukan proses editing audio. Oleh karena itu penulis mencoba menerapkan aplikasi multimedia ini melalui pembuatan Film berjudul “ Hilang “

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan paparan latar belakang di atas, maka dapat ditarik pokok permasalahan sebagai berikut : Bagaimana proses editing audio dalam produksi Film “Hilang”?

1.3 BATASAN MASALAH

Sesuai dengan tema yang diangkat dan kemampuan penulis dalam melakukan penelitian ini maka batasan masalah yang akan disampaikan adalah memberikan pengetahuan mengenai dasar-dasar editing audio dengan menggunakan fasilitas komputer pribadi (PC) pada film “Hilang”.

1.4 MAKSUD DAN TUJUAN

Adapun maksud dan tujuan penelitian ini adalah :

a. Internal

- Mampu merancang sebuah film dan mengetahui tahapan-tahapan dalam proses audio editing sebuah film.

- Sebagai syarat kelulusan program Strata 1 jurusan Sistem Informasi pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
- Memperoleh wawasan secara nyata dari pembuatan film.
- Menerapkan dan mengembangkan ilmu yang diperoleh selama kuliah di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.

b. Eksternal.

- Menambah perbendaharaan dan wawasan ilmu pengetahuan tentang pembuatan film.
- Mendapatkan pengetahuan tentang kerja tim yang dilakukan dalam pembuatan film.
- Sebagai alternatif baru dalam menggali kemampuan dan meningkatkan kreatifitas diri dalam bidang Entertaint dan juga dalam bidang Broadcast.

1.5 METODE PENELITIAN

Metode pengumpulan data yang digunakan oleh penulis dalam membangun memperlancar proses pembuatan tugas ini adalah :

1. Eksperiment

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.

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.

3. Tinjauan Pustaka

Penulis mengumpulkan data dengan cara membaca dan menyadur informasi dari buku maupun materi kuliah yang pernah disampaikan, termasuk data-data atau dokumen yang diambil dari internet.

1.6 SISTEMATIKA PENULISAN

Seperti umumnya laporan peneliti ilmiah, maka pada laporan tugas akhir ini meliputi :

1. BAB I Pendahuluan

Latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, dan metode pengumpulan data.

2. BAB II Dasar Teori

Dalam bab ini diuraikan masalah mengenai konsep dasar film, pengertian narasi, suara, alat yang digunakan untuk produksi, sejarah perekaman audio, serta software yang digunakan untuk editing audio pada film “Hilang”.

3. BAB III Perancangan Film Hilang

Penjelasan tentang perancangan pembuatan film "Hilang" meliputi ide cerita, tema, *logline*, sinopsis, *diagram scene*.

4. BAB IV Pembahasan

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai penerapan editing audio pada film Hilang menggunakan adobe audition 2.0.

5. BAB V Penutup

Kesimpulan dan saran dari hasil editing film Hilang.

