

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Film merupakan media komunal dan cangkakan dari berbagai teknologi dan unsur-unsur kesenian. Ia cangkakan dari perkembangan teknologi fotografi dan rekaman suara. Juga komunal berbagai kesenian baik seni rupa, teater, sastra, arsitektur hingga musik. Maka kemampuan bertumbuh film sangatlah bergantung pada tradisi bagaimana unsur-unsur cangkakan teknologi dan unsur seni dari film dicangkok dan dihimpun. Dengan demikian tidak tertinggal dan mampu bersaing dengan teknologi media, dan seni lainnya.

Sejarah film Indonesia menunjukkan unsur-unsur cangkakan dan komunal dari film tak mengalami pertumbuhan berarti. Akibatnya ketika masyarakat dimanjakan unsur visual dan audio, dari perkembangan teknologi media dan seni lainnya seperti televisi, seni rupa, dan lain-lain, masyarakat Indonesia tak mendapatkannya dalam film.

Film Indonesia sekarang ini adalah kelanjutan dari tradisi tontonan rakyat sejak masa tradisional, masa penjajahan sampai masa kemerdekaan ini. Untuk meningkatkan apresiasi penonton film Indonesia adalah menyempurnakan permainan trik-trik serealistis dan sehalus mungkin, seni akting yang lebih sungguh-sungguh, pembenahan struktur cerita, pembenahan setting budaya yang lebih dapat dipertanggungjawabkan, penyuguhan gambar yang lebih estetik dsb.

Untuk membuat film bermutu yang laris di semua golongan penonton dengan latar belakang budaya mereka yang berbeda-beda adalah dengan memberi kesempatan kepada para sineas.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis sebagai seorang sineas mengangkat tema film sebagai objek skripsi, dengan judul ANALISIS DAN PERANCANGAN FILM 'SINDRUM NENDANG KUCING'.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis merumuskan permasalahan sebagai berikut: "Bagaimana proses produksi film yang efektif dan efisien?".

## **1.3 Batasan Masalah**

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis melakukan batasan terhadap masalah yang ada, dengan tujuan agar tidak terjadi penyimpangan terhadap permasalahan yang ada, batasan-batasan tersebut antara lain:

- Bagaimana analisis biaya produksi sehingga sineas bisa memproduksi film dengan budget yang sesuai dengan anggaran.
- Bagaimana merancang film dari proses pra produksi, produksi, sampai pasca produksi, termasuk software-software multimedia yang digunakan dalam proses editing film.
- Alat broadcasting apa saja yang dibutuhkan untuk membuat sebuah film.

#### 1.4 Maksud Dan Tujuan Penelitian

- Sebagai media pengembangan dan penerapan ilmu yang di dapat selama masa studi di STMIK Amikom Yogyakarta dengan konsentrasi Multimedia Broadcast.
- Media pemanfaatan belajar yang telah disediakan oleh pihak lembaga STMIK Amikom dengan adanya fasilitas untuk membuat film berupa peralatan broadcast yang dimiliki PT. Mataram Surya Visi.
- Agar memperoleh pengalaman secara nyata bagaimana cara memproduksi dan membuat sebuah film serta memaksimalkan peralatan broadcast yang ada.
- Sebagai syarat kelulusan Program Studi Strata-1 di STMIK Amikom Yogyakarta.
- Mengetahui tahapan-tahapan pembuatan film dari pra produksi, produksi, sampai paska produksi.

#### 1.5 Metode Penelitian

Data dan informasi yang digunakan dalam penelitian ini diperoleh dari berbagai sumber diantaranya:

##### a. Metode Kepustakaan

Yaitu cara yang dilakukan dengan membaca buku teks terbitan, majalah, tabloid dan lain-lainnya untuk mendapatkan dasar-dasar teori tentang perfilman.

b. Metode Observasi

Yaitu cara yang dilakukan dengan mengadakan wawancara dengan ahli yang menguasai bidang broadcast.

c. Metode Download Data

Yaitu cara yang dilakukan untuk memperoleh data atau file-file yang ada di situs-situs internet yang berhubungan dengan film.

## 1.6 Sistematika Penulisan Skripsi

### Bab I : PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

### Bab II : LANDASAN TEORI

Berisi tentang landasan teori yang digunakan dalam penelitian, teori-teori yang digunakan meliputi segala hal berkaitan dengan film, perangkat lunak multimedia yang digunakan, serta membahas perangkat broadcast yang digunakan untuk proses produksi.

### Bab III : ANALISIS SISTEM

Bab ini membahas tentang analisis sistem dan kelayakan produksi film.



**Bab IV : PEMBAHASAN**

Berisi tentang proses produksi. Dari pra produksi, produksi, sampai pasca produksi, termasuk proses editing.

**Bab V : KESIMPULAN DAN SARAN**

Berisi tentang kesimpulan dan saran hasil penelitian.

