

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG MASALAH

Tekhnologi komputer sekarang ini tengah berkembang pesat. Kita merasakan bagaimana berbagai sendi kehidupan sekitar sudah dipengaruhi oleh teknologi komputer ini. Hal ini tak terkecuali pada teknologi pengolahan video. Beberapa tahun lalu jika kita ingin menyunting dan memanipulasi video kita membutuhkan berbagai macam perangkat keras yang kompleks dan rata-rata mahal harganya, namun kini dengan memanfaatkan PC dan suatu software tertentu, pekerjaan tersebut dapat dilakukan dengan cepat dan mudah.

Dengan menggunakan teknologi komputer kita dapat memangkas biaya produksi, karena kita hanya membutuhkan seperangkat komputer berbasis multimedia. Dengan seperangkat PC berbasis multimedia ini, kita dapat membuat dan memanipulasi video dengan mudah.

Secara umum alur pengolahan video adalah dengan mengambil atau meng-*capture* gambar suatu kegiatan menggunakan sebuah kamera video. Kemudian hasil pengambilan gambar tersebut kita masukan kedalam komputer sehingga menjadi suatu bentuk file. Kemudian file-file tersebut dapat kita edit dan manipulasi. Dalam proses ini kita dapat membuang adegan-adegan yang tidak perlu, kemudian menyambung dua adegan yang berbeda, serta memberi

efek-efek pada klip tersebut dan lain-lain. Kita pun dapat memberikan transisi pada suatu perpindahan klip sehingga tampak lebih halus, rapi dan profesional. Terakhir kita dapat membuat bentuk file video yang sudah kita edit kedalam berbagai macam media. Media-media itu antara lain media komputer itu sendiri, dimana file kita simpan untuk atau hanya ditampilkan dalam komputer saja, media internet dimana kita membuat file tersebut menjadi konsumsi para pengguna internet, media rekam yaitu kita merekamnya dalam bentuk kaset video ataupun dalam bentuk VCD.

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 pembuatan siaran berita, untuk keperluan presentasi atau seminar, mendesain majalah, membuat berbagai macam film seperti, film animasi, pembuatan film pendek, film indie, pembuatan film dokumenter bahkan pembuatan video klip musik.

Yang kemudian menjadi pertanyaan besar adalah bagaimana cara untuk mencapai ke tahap itu. Teknologi sudah jelas menyediakan, artis, model maupun obyek pun banyak. Tapi yang luput adalah, adakah yang secara serius benar-benar ingin mendalami dan menggeluti bidang atau hobi membuat film.

Oleh karena itu penulis mencoba menerapkan aplikasi multimedia dan broadcast ini melalui pembuatan Film Dokumenter berjudul “ **Wisata Bahari Kepulauan Karimun Jawa, Kabupaten Jepara, Jawa Tengah** ”

B. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan Paparan latar belakang diatas, maka dapat ditarik pokok permasalahan sebagai berikut :

“ Bagaimana langkah-langkah dan proses dalam pembuatan sebuah film dokumenter yang baik, benar, efektif dan efisien? ”

C. BATASAN MASALAH

Sesuai dengan tema yang diangkat dan kemampuan penulis dalam melakukan penelitian ini maka batasan-batasan masalah yang akan dipelajari adalah :

Membuat suatu karya bertema obyek pariwisata bahari di kepulauan karimun jawa berupa sebuah film dokumenter dengan memberikan pengetahuan mengenai dasar-dasar teori broadcasting dan editing video dengan menggunakan fasilitas komputer pribadi (PC), penjelasan software dan hardware yang

digunakan, teori dasar broadcasting meliputi kru film, macam-macam tipe kamera, teknik *framing*, teknik angel kamera, teknik pergerakan kamera dan lensa serta proses editing dan rendering . Menjelaskan juga bagaimana tehknik editing dilakukan, serta cara penggunaan aplikasi video editing, sehingga dapat menghasilkan sebuah film yang baik sesuai dengan hasil yang diinginkan. Adapun software yang digunakan dalam pembuatan film ini antara lain dengan menggunakan Adobe Premiere Pro 2.0 dan Nuendo 3 serta didukung software lain sebagai pendukung.

D. MANFAAT DAN TUJUAN

Adapun manfaat dan tujuan penelitian ini adalah :

Inti : Dapat membuat film dokumenter yang baik, benar, efisien, dan efektif sesuai dengan prosedur pelaksanaannya.

1. Manfaat :

a. Bagi instansi :

- 1) Sebagai media promosi dan informasi wisata bahari kepada masyarakat luar mengenai pariwisata, sejarah, visi dan misi, serta kebudayaan di kepulauan karimun jawa kabupaten jepara, jawa tengah.

b. Bagi Masyarakat :

- 2) Lebih mengenalkan kepada dunia secara jelas dan luas tentang wisata bahari di kepulauan karimun jawa di kabupaten jepara, provinsi jawa tengah.
- 3) Laporan ini dapat digunakan sebagai salah satu acuan bagi masyarakat dan pengguna teknologi komputer yang ingin mencoba menggunakan, memanfaatkan serta mempraktekkan kecanggihan teknologi pembuatan dan pengeditan audio video.

c. Bagi Ilmu Pengetahuan dan Teknologi :

Merupakan suatu bukti bahwa ilmu pengetahuan dan teknologi akan selalu berkembang sesuai dengan peningkatan ilmu pengetahuan dan dukungan dari masyarakat yang selalu menggunakan dan mengembangkan teknologi yang didukung oleh teknologi komputerisasi .

d. Bagi Penulis :

- 1) Menambah perbendaharaan dan wawasan ilmu pengetahuan dalam dunia broadcasting, teknologi informasi dan multimedia.
- 2) Sebagai alternatif baru dalam menggali kemampuan dan meningkatkan kreatifitas diri dalam bidang Entertain dan juga di bidang Broadcast.

- 3) Melatih kerjasama antar sesama, melatih kekompakan kerja, melatih kedisiplinan kerja dan waktu selama pengerjaan film dokumenter ini dari awal sampai akhir.
- 4) Mendapat tambahan pengalaman mengenai sosialisasi alam dengan manusia di suatu daerah.

2. Tujuan :

- a. Sebagai syarat kelulusan program Strata 1 jurusan Sistem Informasi pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
- b. Menerapkan dan mengembangkan ilmu yang diperoleh selama kuliah di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
- c. Untuk mempelajari dan menguasai bagaimana cara pembuatan serta perancangan sebuah film dokumenter.
- d. Menerapkan secara teknis pengambilan gambar dengan kamera MD 10000
- e. Mengaplikasikan teknik pengambilan gambar yang meliputi *framing*, komposisi serta *camera angle*.
- f. Mengembangkan bakat pengetahuan yang di dapat lewat pembuatan *video* dan *audio* ini hingga berguna bagi instansi dan masyarakat umum.

E. METODE PENGUMPULAN DATA

Dalam pengumpulan data guna memperlancar proses pembuatan laporan skripsi ini, penulis menggunakan beberapa metode pengumpulan data yaitu :

1. Interview (Wawancara)

Yaitu teknik pengumpulan data dengan cara melakukan tanya jawab langsung terhadap masyarakat atau siapa saja yang terkait dengan penelitian, yang dapat memberikan gambaran yang lengkap dan jelas tentang informasi atau obyek yang di inginkan.

2. Kepustakaan

Yaitu teknik pengumpulan data yang dikumpulkan bersumber dari literature (buku-buku yang mendukung) untuk mendapatkan konsep teori mengenai obyek serta masalah yang sedang diteliti.

3. Dokumentasi

Yaitu teknik pengumpulan data dengan cara mengambil gambar, video, ataupun berkas-berkas informasi yang berhubungan dengan penelitian skripsi untuk dijadikan sebuah sumber data pada program skripsi ini.

4. Observasi (Pengamatan Langsung)

Yaitu teknik pengumpulan data dimana penulis mengadakan pengamatan secara langsung pada obyek yang diteliti untuk memperoleh sumber informasi dan bahan penelitian secara akurat dan selengkap-lengkapny.

5. Internet

Yaitu tekhnik pengumpulan data dengan pencarian atau *browsing* didunia maya melalui mesin pencari informasi, seperti *Google*, *Amazon* atau *Yahoo*. Data atau informasi dapat berupa artikel, gambar, bahkan video yang berhubungan dengan materi yang dicari.

F. OBYEK PENELITIAN

Adapun obyek penelitian dan riset ini dilaksanakan di Taman Wisata Nasional Kepulauan Karimun Jawa, Kabupaten Jepara, Jawa Tengah.

G. SISTEMATIKA PENULISAN

Agar penyajian laporan lebih mudah dimengerti dan terstruktur, maka sistematika penyusunan laporan akan disajikan dalam 5 (Lima) bab, uraian masing-masing bab adalah sebagai berikut :

BAB I. PENDAHULUAN

Menjelaskan tentang latar belakang masalah perkembangan teknologi, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode pengumpulan data, sistematika penulisan laporan, Lampiran, dan Daftar Pustaka (jika ada). Menjelaskan juga latar belakang penelitian dan penjelasan secara argumentatif, identifikasi masalah, batasan masalah memuat ruang lingkup penelitian yang akan dilakukan, rumusan masalah yang berwujud pernyataan atau beberapa sub permasalahan, tujuan penelitian berupa tentang target penelitian, manfaat penelitian yang bisa menghasilkan dampak yang baik bagi masyarakat, lembaga serta instansi-instansi setempat baik yang bersifat teoritis maupun praktik.

BAB II. LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan diuraikan teori tentang konsep dasar film, penjelasan teori mengenai Kru (pelaksana produksi film), Perangkat-perangkat multimedia dan broadcast yang digunakan (Software dan Hardware), Kamera, Format Kamera Analog dan Digital dan Teori Sinematografi, Teori tentang Framing (Bidang pandangan), Penjabaran tentang teknik-teknik Pergerakan Kamera dan Lensa, *Camera Angel* (Sudut pandang Kamera), Dasar-dasar tentang Teknik Kompresi, Format Video, dan Rendering, Serta Penjelasan tentang spesifikasi komputer dalam pengerjaan editing film ini.

BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN FILM DOKUMENTER “WISATA BAHARI KEPULAUAN KARIMUN JAWA, KABUPATEN JEPARA, JAWA TENGAH”

Pembahasan tentang Analisis Masalah, Perancangan Film, Meliputi Proses Pengorganisasian dari Tahap Pasca Produksi, Tahap Produksi, Pasca Produksi, dan Analisis Biaya-Manfaat.

BAB IV. PEMBAHASAN

Dalam bab ini berisi uraian tentang pembahasan naskah, pembahasan Storyboard, dan pembahasan Tahap Pasca Produksi (Post Production).

BAB V. PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan dari seluruh isi materi yang memuat fakta-fakta penting temuan penelitian, disusun menurut jumlah, urutan masalah dan tujuan penelitian dan juga penyampaian saran-saran secara konkrit dan operasional yang mungkin berguna bagi penulis. Saran-saran yang akan di sampaikan oleh peneliti harus di rumuskan. Saran-saran juga dapat di ajukan untuk penyelenggaraan penelitian lanjutan baik yang bersifat pengulangan maupun penelitian baru.

LAMPIRAN

DARTAR PUSTAKA