

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Maraknya teknologi komputer yang masuk dalam dunia multimedia yang sekarang ini telah di jadikan sebagai media/alat untuk membuat sebuah desain, audio, animasi teks dan gambar yang tercakup dalam aplikasi multimedia. Selain itu multimedia juga mampu menghasilkan sesuatu yang menarik menjadi lebih hidup. Teknologi sekarang ini sangatlah maju dengan kecanggihan, kemampuan, ketrampilan ide, dan imajinasi yang tinggi untuk masuk dari ilmu multimedia itu sendiri, sangatlah tidak di pungkiri apabila sekarang ini mulai tidak terbatas dengan adanya ilmu komputer yang masuk dalam industri perfilman, dan sangat di gandrungi oleh anak muda jaman 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.

Dalam pembuatan film itu tidaklah mudah, salah satu divisi yang memegang peran penting dalam sebuah lingkaran proses produksi film adalah divisi editing, Karena sebuah produksi film tidak akan bisa berjalan hanya dengan kemauan atau kemampuan satu orang. kita wajib memikirkan dalam pembuatan film, Karena itu sebelum melangkah ke pelaksanaan produksi

semua anggota team work harus mendapat informasi yang cukup, sehingga semua kegiatan yang akan dilaksanakan sesuai dengan rencana produksinya serta agar tidak terjadi kesalahan yang fatal saat jalannya proses produksi.

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 pada saat produksi berjalan (*Running*), kekurangan demi kekurangan dapat diminimalis. Yang mana hal ini berhubungan dengan budget atau dana yang tersedia untuk pembuatan film tersebut.

Manusia juga memikirkan bahwa tidak gampang untuk menjadi seorang ahli multimedia, karena waktu itu terus berputar dan tak akan mungkin terulang lagi, maka dari itu kita memerlukan suatu aspek kedepan agar terjadi adanya sisi lain bagi kita untuk menjadi seseorang yang bisa di kenal oleh masyarakat dan sekitarnya, kita harus mampu memberikan bukti bahwa hal yang sulit, kita bisa menyelesaikan dengan bijak. Kehidupan manusia sudah diatur oleh Allah SWT maka kita tau bagian mana yang harus kita jalani terlebih dahulu, mungkin manusia itu sendiri memiliki akal yang sehat karena itu banyak hal-hal yang terjadi oleh manusia, tapi kadang manusia itu sendiri tak menyadarinya bahwa di depan sana masih banyak hal-hal yang belum diketahui dan seseorang manusia tak luput dari kesalahan.

Karena itu, teknologi sekarang telah memiliki banyak persaingan yang ada di luar sana, dan kita tau persaingan itu adalah awal kita untuk menjamin hidup kita 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 di kenang atau didokumentasikan.

Oleh karena itu penulis selaku Mahasiswa **STIMIK AMIKOM YOGYAKARTA** bermaksud melakukan penelitian yang lebih jelas dan mengolah sebuah aplikasi multimedia dan broadcast ini melalui pembuatan Film Dokumenter berjudul ” **FILM DOKUMENTER WISATA BUDAYA PADA GUNUNG MERANTI, KALIMANTAN SELATAN** ” Berikut pokok permasalahan wisata tersebut yang hampir tidak terkelola lagi, oleh karena itu saya membikin film tersebut yaitu sebagai sarana untuk mempromosikan agar wisata budaya tersebut dapat berkembang dan dapat di kenal oleh masyarakat khususnya para wisatawan baik domestik maupun manca negara.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan Paparan dan latar belakang yang telah tercantum diatas, maka dapat ditarik pokok permasalahannya yaitu : ”Bagaimana cara pembuatan sebuah film Dokumenter Wisata Budaya Kalimantan Selatan yang efektif dan efisien”.

C. Batasan Masalah

Sesuai dengan tema yang diangkat dan kemampuan penulis dalam melakukan penelitian ini maka batasan masalah yang akan dipelajari adalah, memberikan pengetahuan mengenai dasar-dasar editing video, editing audio dengan menggunakan fasilitas komputer pribadi (LAPTOP). Dan menjelaskan bagaimana teknik editing dilakukan, serta menjelaskan cara penggunaan aplikasi video editing, sehingga menghasilkan sebuah film yang baik. Adapun software yang digunakan dalam pembuatan film ini antara lain dengan menggunakan Adobe Premierepro 2.0 dan Nuendo 3, serta didukung software lain sebagai pendukung. Sehingga aplikasi yang dibuat dapat mencapai hasil yang sungguh optimal dan maksimal.

D. Tujuan dan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan penelitian ini adalah:

1. Internal.
 - a. Mampu merancang sebuah film dokumenter yang baik, benar, efisien, dan efektif sesuai dengan prosedur pelaksanaannya.
 - b. Sebagai syarat kelulusan program Strata 1 jurusan Sistem Informasi pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
 - c. Memperoleh wawasan secara nyata dari pembuatan film dokumenter wisata budaya pada gunung meranti ini agar dapat di medeiasikan/dipublikasikan.

- d. Menerapkan dan mengembangkan ilmu yang diperoleh selama kuliah di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.

2. Eksternal.

- a. Menambah perbendaharaan dan wawasan ilmu pengetahuan tentang pembuatan film.
- b. Mendapatkan pengetahuan tentang kerja tim yang dilakukan dalam pembuatan film.
- c. Sebagai alternatif baru dalam menggali kemampuan, pengetahuan, pengalaman, dan meningkatkan kreatifitas diri dalam bidang Entertine perfilman yang dapat memberi satu kreatifitas dan juga dalam bidang Broadcasting.

E. 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 buku - buku dan mengetahui informasi dari skripsi, maupun materi kuliah yang pernah disampaikan, termasuk data-data atau dokumen yang diambil dari internet.

4. Dokumentasi

Dengan cara mengambil gambar (video), yang berhubungan dengan penelitian skripsi untuk dijadikan sebuah obyek pada program skripsi ini.

F. Sistematika Penulisan

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

1. 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.

2. BAB II. DASAR TEORI

Bab ini akan menjelaskan teori tentang pengertian multimedia, Broadcasting dan film, Penjelasan teori tentang Kru (pelaksana produksi film), Penjelasan tentang peralatan, Teknik pengambilan gambar, pembahasan tentang teknik - teknik pergerakan kamera dan Lensa, kamera angle, Perangkat multimedia dan broadcast yang digunakan, dasar-dasar editing video, dan software yang digunakan dalam proses editing video, Serta penjelasan tentang spesifikasi komputer/laptop pribadi dalam pemrosesan editing film ini.

3. BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN FILM DOKUMENTER "WISATA BUDAYA PADA GUNUNG MERANTI, KALIMANTAN"

Penjelasan tentang Analisis Masalah, Idea, Tema, Perancangan konsep Film, Meliputi Tahap Produksi, Pasca Produksi, Serta proses Perancangan pembuatan film dan Analisis Biaya-Manfaat.

4. BAB IV. PEMBAHASAN

Dalam bab ini berisi tentang uraian seperti merancang konsep, Pembahasan pra produksi yaitu Pembahasan naskah, Pembahasan storyboard, Produksi pembuatan film, dan Pembahasan Tahap Pasca Produksi (*post production*).

5. BAB V. PENUTUP

Pada bab ini mengungkapkan isi materi yang memuat fakta-fakta penting pada temuan penelitian, disusun menurut jumlah, urutan masalah dan tujuan penelitian dan juga penyampaian saran-saran secara konkrit yang mungkin berguna bagi si penulis. Saran-saran dari saya yang akan saya sampaikan yaitu berjuanglah untuk meraih mimpi-mimpimu selalau (*always*).

LAMPIRAN

DAFTAR PUSTAKA