

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pada Era Digital seperti sekarang begitu berkembangnya teknologi di bidang *Audio* visual atau Video, yang menghasilkan sebuah karya berupa Film, Iklan, documenter dan Multimedia lainnya. Film saat ini telah menjadi bagian yang tak dapat dilepaskan dari kehidupan manusia. Sebagai salah satu sarana hiburan favorit, film telah terbukti tak lekang oleh masa. Dari masa hitam – putih sampai warna bahkan tiga dimensi, dari bisu sampai bersuara, film masih bisa ‘menghipnotis’ jutaan pencintanya untuk merogoh kantung demi tiket bioskop, membeli atau menyewa video, vcd atau dvd, menghabiskan kuota data internet hanya untuk mengakses film di youtube, atau sekedar memencet tombol *remote* televisi untuk menikmati.

Film adalah salah satu media komunikasi yang modern dan efektif sebagai penyampaian informasi atau pesan yang baik dan benar, dengan didukungnya cerita yang menarik, suara yang jernih, gambar yang jelas, dan video dengan resolusi tinggi, serta proses editing film yang akan sangat membantu untuk membuat film menjadi lebih nyata dalam mewujudkan maksud dan tujuan film yang akan dibuat.

Perkembangannya pun begitu cepat, hal ini terjadi dalam segala aspek, baik dari segi cerita sampai eksekusinya, sehingga menyebabkan variasi film yang beredar sangatlah beragam. Seperti film *life-action* yang mempresentasikan realitas fisik. *Action* adalah jenis film yang mengandung banyak gerakan dinamis para *actor* dan aktris dalam sebagian besar adegan film, seperti halnya adegan baku tembak, perkelahian, kejar mengejar, ledakan, perang dan lainnya.

*Life-action* di Indonesia masih jarang untuk diproduksi, bahkan Indonesia sendiri lebih sering memproduksi film *horror*, drama, *romantic*, sinetron, dan komedi yang sering kali tidak disambut baik oleh masyarakat Indonesia sendiri, berbeda dengan film film *Hollywood* bergenre *action*, *adventure*, *Sci-Fi*, fiksi yang banyak sekali dinantikan oleh masyarakat akan rilisnya, film *Hollywood* begitu mudahnya menarik hati masyarakat. Salah satu alasan mengapa film-film *Hollywood* itu disukai adalah karena hasil pewarnaan pada film yang begitu menakjubkan sekaligus detail dan mereka mengemasnya dengan begitu bagus.

Untuk itulah topic ini diangkat, yaitu dengan tujuan untuk merancang, membuat sebuah *audio visual* yang baik dalam sebuah wadah film pendek *action* "wild" yang unik dan imajinatif, dengan penggabungan unsur *liveshoot*, *effect* dan teknik pewarnaan *color correction* dan *color grading* yang mampu memberikan warna baru di dunia perfilman Indonesia.

Dalam memproduksi film pendek *action* "Wild" membutuhkan tahapan-tahapan pembuatan. Tahapan tersebut adalah Pra Produksi, Produksi dan Pasca Produksi, ketiga tahapan tersebut harus dilakukan dengan baik dan benar agar dalam pembuatan film menjadi lebih teratur dan mendapatkan hasil yang maksimal.

Pentingnya rangkaian tahap tersebut dimaksud untuk menghasilkan sebuah film *action* yang dapat menarik perhatian penonton dalam menelaah pesan yang disampaikan dalam film pendek *action* "Wild" dengan mudah.

## 1.2 Rumusan Masalah

Dengan latar belakang yang telah diuraikan di atas maka dapat dirumuskan permasalahannya adalah bagaimana cara membuat film pendek action “Wild” dengan mengkoreksi dan mewarnai film dengan penerapan teknik Color Correction dan Color Grading menggunakan Lumetri di Adobe Premiere Pro CC.

## 1.3 Batasan Masalah

Dalam penelitian ini peneliti memberikan pembatasan masalah agar pembahasan lebih terarah dan tidak menyimpang dari tujuan penelitian yang dibuat. Adapun batasan - batasan masalah yang diberikan adalah sebagai berikut :

1. Pada penelitian ini peneliti hanya membahas masalah yang berhubungan dengan *Color Correction* dan *Color Grading* pada Film yang dibuat.
2. Pembuatan film pendek action ini ditunjukan kepada anak – anak usia 13 sampai 20 tahun dan juga kepada *filmmaker*.
3. Film action “Wild” hanya digunakan sebagai penerapan dari teknik Color Correction dan Color grading.
4. Film akan dibagikan atau di upload di youtube sehingga semua orang dapat menonton.
5. Film dirancang dengan menggunakan software – software berikut : Adobe Premiere Pro CC, Adobe After Effect CC, Adobe Photoshop CC, Adobe Audition CC.

#### 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan yang ingin dicapai dalam penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Membuat film pendek action "Wild" dengan Penerapan Teknik Color Correction dan Color Grading pada Lumetri Adobe Premiere Pro CC.
2. Pembuatan film pendek action "wild" dengan mengangkat cerita bahaya narkoba yang memberi pesan pada anak muda penerus bangsa.
3. Menjadikan pembuat film pendek ini lebih tahu dan mengerti akan struktur dan lebih mengenal dunia perfilman.
4. Berharap kepada penikmat karya dapat sama – sama belajar mengenai teknik – teknik pada proses pembuatan film.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

1. Mendapatkan pembelajaran serta pengetahuan baru dalam menerapkan ilmu yang didapat selama menempuh studi di STMIK AMIKOM Yogyakarta
2. Mampu menimbang kemampuan dan sebagai tahap mengembangkan diri dalam proses pembuatan film pendek indie "WILD" action dengan penerapan color correction dan color grading.
3. Mengetahui batas kemampuan diri dalam bidang multimedia.
4. Memberikan dan berbagi informasi tentang struktur pembuatan film ataupun penerapan color correction dan color grading pada film.

## **1.6 Metode Penelitian**

### **1.6.1 Metode Pengumpulan Data**

#### **1.6.1.1 Metode Observasi**

Dalam metode observasi peneliti melakukan survey dan hunting dalam menentukan tempat-tempat untuk proses pengambilan video dalam film pendek action “wild” dan mengumpulkan referensi tentang teknik color correction dan color grading.

#### **1.6.1.2 Metode Studi Pustaka**

Dalam metode studi pustaka penulis mengambil ilmu dari beberapa buku dipergustakaan yaitu buku “Mari membuat film” karya Heru Effendy dan buku “Video editing menggunakan Adobe Premiere” panduan praktis dari “Penerbit Andi” dan “Wahana Komputer”. Selain dari buku juga penulis membaca dan mencari referensi di internet tentang metode pembuatan film dengan penerapan teknik color correction dan color grading.

### **1.6.2 Metode Analisis**

#### **1.6.2.1 Analisis Referensi Film**

Dalam analisis referensi film ini penulis mengambil beberapa referensi berupa ide cerita, acting, pengambilan *angle* kamera dan tentunya color correction dan color grading pada film untuk diterapkan kepada pembuatan film pendek indie “WILD” action.

### **1.6.2.2 Analisis Kebutuhan**

Dalam analisis kebutuhan film ini penulis menentukan dan menggunakan kebutuhan-kebutuhan apa saja yang dibutuhkan dan terlibat untuk pembuatan film pendek indie “WILD” action ini. Baik dari Kebutuhan Fungsional, Kebutuhan Non – Fungsional, Kebutuhan Perangkat lunak, dan Kebutuhan Brainware.

### **1.6.2.3 Analisis Kelayakan Operasional**

Dalam analisis kelayakan operasional ini penulis melakukan analisis terhadap film pendek indie “WILD” apakah layak atau tidak dari segi kelayakan operasional.

### **1.6.2.4 Analisis kelayakan hukum**

Dalam analisis kelayakan hukum ini penulis menyatakan bahwa film pendek indie “WILD” ini layak, dikarenakan konten merupakan asli atau orisinal buatan sendiri dan ada beberapa yang menggunakan bahan Free Royalty dan No copyright dalam arti bebas digunakan dan merupakan suatu kebebasan.

### **1.6.2.5 Metode Uji coba**

Dalam metode uji coba ini penulis melakukan uji coba terhadap film yang penulis buat, uji coba tersebut yaitu dengan membandingkan perbedaan pada film yang menggunakan teknik color correction dan color grading dengan film yang tidak atau belum menggunakan teknik color correction dan color grading.

Pada film ini penulis juga menggabungkan dua hasil film yang sesudah menggunakan teknik coloring dan sebelum teknik coloring. Penulis juga menggunakan tools monitoring untuk memonitoring warna yang diterapkan pada film. Gunanya untuk mendapatkan nilai kelayakan pada film yang dipertontonkan.

### 1.6.3 Metode Perancangan

Dalam metode perancangan penulis menentukan sebuah ide, menentukan target penonton, menentukan tujuan dari film yang akan dibuat agar tidak melenceng dari konsep awal, menentukan teknik yang dipakai pada proses pembuatan, menentukan pokok materi yaitu pesan apa yang akan disampaikan dalam film yang dibuat, membuat synopsis film, membuat logline/plot cerita, membuat alur cerita, membuat diagram scene shot, membuat treatment adegan, membuat screenplay, membuat naskah film (script), membuat StoryBoard film, membuat rencana anggaran dana pembuatan film, mencari tim kreatif dan actor untuk pembuatan film, menentukan kostum atau wardrop yang sesuai, menentukan lokasi shooting, menentukan properti yang akan digunakan, mendesain tata letak pada lokasi shot, menentukan jadwal shot, menentukan pengerjaan pasca produksi, menentukan software dan hardware yang dipakai untuk editing.

### 1.6.4 Metode Pengembangan

Dalam metode pengembangan ada beberapa langkah yang akan dilakukan untuk tahap produksi. Didalam tahap produksi terdapat langkah – langkah yang harus dilakukan seperti, Shooting, review hasil sementara, retake atau take ulang pada shot yang belum sesuai dengan yang ditentukan, setelah tahap produksi selesai maka langsung dilanjutkan dengan tahap pasca produksi yang didalamnya membahas tentang semua editing pada film, kemudian jika sudah melewati editing maka kemudian review hasil dari editing, dan jika hasil akhir sudah tepat dan sesuai

dengan apa yang diinginkan maka dilakukan lah tahap rendering untuk melakukan packaging hasil akhir dalam format video yang diinginkan.

#### 1.6.5 Metode Testing

Metode testing dilakukan sebagai pengecekan file yang telah dibuat, apakah sesuai dengan perancangan dari storyboard, storyline, script, dialog dan semua efek yang telah disusun atau di aplikasikan pada sebuah film yang di produksi, apabila dari semua pengecekan masih ada yang kurang maupun tidak sesuai akan diproses kembali. Setelah semua selesai maka akan dilakukan *finishing*. Dalam hal testing perlu dilakukan juga pengecekan penyusunan *audio* dan video, cara penyusunannya adalah menyusun klip/shot pada *timeline* yang sesuai dengan ide cerita, dan pada tahap ini akan di review ulang bagian pemotongan video dan *audio*, pemberian efek pada film, dan semua yang telah di edit, jika ada bagian – bagian video dan *audio* tidak begitu perlu untuk ditampilkan.



## **1.7 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan yang digunakan memuat uraian secara garis besar dari isi skripsi dalam tiap bab, yaitu sebagai berikut :

### **BAB I PENDAHULUAN**

Dalam bab ini menguraikan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode pengumpulan data, sistematika penulisan.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Dalam bab ini menguraikan tentang Landasan Teori secara teoritis tentang konsep dasar film, perancangan film dan editing film.

### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Dalam bab ini menjelaskan tentang Analisis dan perancangan sistem yang dijelaskan pada tahap pra produksi meliputi analisis dan perancangan film.

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

Dalam bab ini dijelaskan Implementasi dan Pembahasan yang dipaparkan tahap memproduksi film dan menjelaskan tahap pasca produksi film.

### **BAB V PENUTUP**

Dalam bab ini dijelaskan bagaimana mengenai Kesimpulan dan Saran dari hasil pembuatan film yang didapat dari penelitian yang telah dilakukan.

### **DAFTAR PUSTAKA**