

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Maraknya teknologi komputer yang masuk dalam dunia *multimedia* yang sekarang ini telah dijadikan sebagai media/alat untuk membuat sebuah desain, *audio*, *animasi*, teks dan gambar yang tercakup dalam aplikasi *multimedia*. 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 *video animasi*, *film dokumenter*, *film indie* dan *ftv*.

Slow motion merupakan salah satu efek yang sering di terapkan didalam film terutama film *action*. Sejatinya *slow motion* adalah gerakan yang lebih lambat dari biasanya, penerapan *slow motion* kerap kali di lakukan pada film *action* untuk meningkatkan kualitas ketegangan dalam film tersebut.

Proses pengerjaan *slow motion* dilakukan dengan menggunakan proses *Time stretching*. *Time stretching* adalah proses *editing* dengan cara menyisipkan *frame* baru di antara *frame* yang benar-benar telah di foto. Hal tersebut dilakukan agar tercipta sebuah hasil yang akan dapat membantu saat pengerjaan *video* dengan menggunakan teknik *slow motion*.

Dengan melihat beberapa fungsi atau kegunaan *slow motion* didalam sebuah film *action* yang didalam nya membutuhkan penguatan adegan agar lebih terlihat dramatis maka penulis mencoba untuk menganalisis teknik *slow motion* tersebut.

Berdasarkan beberapa hal yang tertulis di atas maka penulis memutuskan untuk mengambil judul skripsi “*Analisis dan Penerapan Teknik Slow Motion di Dalam Adegan pukulan swing pada Film Action*”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis dapat merumuskan masalah tentang bagaimana cara penerapan teknik *slow motion* didalam sebuah adegan pukulan *swing* pada film *action* agar terlihat dramatis.

1.3 Batasan Masalah

Sesuai dengan tema yang di angkat dan kemampuan penulis dalam melakukan penelitian ini, maka batasan masalah yang akan di pelajari agar memberikan pengetahuan mengenai langkah – langkah pembuatan video *slow motion* dengan menggunakan fasilitas komputer pribadi. Agar menjaga pembahasan dalam penulisan ini tidak meluas dan tidak menyimpang dari pokok permasalahan maka pembahasan akan dibatasi pada hal :

1. Ruang lingkup penelitian adalah membahas mengenai analisis dan penerapan teknik *slow motion* pada adegan pukulan *swing*.
2. Video direkam dengan kamera Canon EOS 650D.
3. Tehnik yang digunakan adalah *time stretching*.
4. Perangkat lunak yang di gunakan dalam pembuatan video *slow motion* ini adalah Adobe After Effects CS5.
5. Hanya menggunakan efek – efek yang terdapat dalam perangkat lunak yang digunakan.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

1. Sebagai syarat kelulusan Program Strata – I Jurusan Sistem Informasi pada STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
2. Membantu *editor* dalam proses pembuatan video *slow motion*.
3. Memperoleh wawasan secara nyata dari pembuatan video ini.
4. Menerapkan dan mengembangkan ilmu yang di peroleh selama kuliah di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
5. Memperoleh gelar sarjana komputer di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
6. Mengetahui cara membuat video *slow motion* yang baik dan benar.
7. Pengalaman yang didapat dalam pembuatan video *slow motion* ini sewaktu – waktu akan berguna bila ada proyek yang sama.
8. Dapat mengembangkan diri dalam dunia perfilman atau *broadcasting*.
9. Menjadi sebuah opsi dalam memilih pekerjaan dengan pengalaman pembuatan pembuatan *slow motion* ini.
10. Membantu para *editor* pemula dalam hal *editing video slow motion*.

1.5 Metode Penelitian

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

1. Wawancara

Kegiatan yang dilakukan dengan mengadakan Tanya jawab kepada tokoh atau masyarakat tentang pemahaman video *slow motion*, hal tersebut dilakukan agar penulis dapat mengumpulkan data yang bermanfaat sebagai bahan penelitian dan analisa.

2. Eksperimen

Eksperimen adalah cara belajar yang langsung disertai pengalaman, hal tersebut dikarenakan kegiatan ini dilakukan dengan praktek secara langsung untuk melatih kemampuan dan menerapkan pengetahuan yang dimiliki. Hal ini akan membantu penulis dalam mengenal lebih jauh tentang teknik, kesulitan yang akan ditemui dan penentuan solusi.

3. Studi Pustaka

Pengumpulan data dengan cara mencari informasi dari buku, skripsi, materi kuliah yang didapat serta data – data dari internet seperti dokumen – dokumen dan *video – video slow motion* sebagai perbandingan dan penentuan kualitas dari *video slow motion* yang akan di buat oleh penulis.

1.5.2 Metode Analisis

Dalam skripsi ini penulis menggunakan metode SWOT sebagai metode analisis. Analisis SWOT merupakan salah satu metode untuk menggambarkan kondisi dan mengevaluasi suatu masalah, proyek atau konsep bisnis yang berdasarkan faktor *internal* (dalam) dan faktor *eksternal* (luar) yaitu *Strengths*, *Weakness*, *Opportunities* dan *Threats*. Analisis SWOT hanya menggambarkan situasi yang terjadi bukan sebagai pemecah masalah.

1.5.3 Metode Perancangan

Pada proses aktifitas perancangan, dalam setiap tahapannya akan selalu mengalami perubahan - perubahan baik penambahan maupun pengurangan. Selama proses penambahan dan pengurangan tersebut akan selalu berdasarkan

pada konsep hasil rancangan agar menghasilkan *video* dan detail efek yang sesuai dengan tema dan obyek yang akan dirancang.

1.5.4 Metode Pengembangan

Dalam hal ini penulis menggunakan metode Penelitian dan Pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Metode R&D adalah suatu proses atau langkah - langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan. Terdapat dua macam metode penelitian yang digunakan dalam pelaksanaan metode penelitian pengembangan ini, yaitu: *deskriptif* dan *evaluatif*.

Metode deskriptif digunakan dalam penelitian awal untuk mengumpulkan data mengenai kondisi yang ada. Metode Evaluatif digunakan untuk mengevaluasi proses ujicoba pengembangan suatu produk. Produk dikembangkan melalui serangkaian ujicoba dan disetiapnya diadakan evaluasi, baik hasil maupun proses. Berdasarkan temuan - temuan hasil ujicoba tersebut diadakan penyempurnaan (Sukmadinata, 2005:167).

1.5.5 Metode Testing

Metode testing yang digunakan dalam skripsi ini adalah metode black box. Metode black box adalah pengujian yang dilakukan hanya mengamati hasil eksekusi melalui data uji dan memeriksa fungsional dari perangkat lunak dan *video*.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan penulisan dalam skripsi ini dengan mencantumkan beberapa bab yang dapat diuraikan seperti berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang sedikit pengenalan terhadap video *slow motion*, latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan pengetahuan secara umum tentang pengetahuan dasar serta teknologi yang mendukung dalam pembuatan video *slow motion*.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menguraikan tentang analisis dan perancangan video *slow motion* secara umum serta kelebihan dan kekurangan yang ada.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini akan menguraikan tentang hal – hal yang sudah di capai, proses produksi dan hasil implementasi dari video yang sudah dibuat.

BAB V PENUTUP

Merupakan bab penutup yang berisikan kesimpulan - kesimpulan serta saran – saran untuk perbaikan dalam proses pembuatan video *slow motion*.

DAFTAR PUSTAKA