

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Videografi saat ini menjadi salah satu sarana yang sangat digunakan untuk berbagai aktifitas dalam masyarakat modern ataupun perusahaan. Pembuatan iklan pada suatu perusahaan yang menggunakan videografi akan menambah daya tarik pada iklan yang akan ditayangkan melalui televisi, media online dan sebagainya. Perangkat keras (komputer) multimedia adalah alat pengolah data (teks, gambar, audio, video, animasi) yang bekerja secara elektronis dan otomatis. Perangkat keras multimedia dapat bekerja apabila ada unsur manusia yang mengerti tentang alat itu dan dapat bekerja menggunakan alat itu. Videografi merupakan sistem, karena merupakan sekumpulan objek yang berhubungan dan bekerjasama untuk menghasilkan suatu hasil yang diinginkan.

Multimedia itu penting karena salah satunya dipakai sebagai alat untuk bersaing perusahaan. Disamping itu abad 21 ini multimedia segera menjadi keterampilan dasar yang sama pentingnya dengan keterampilan membaca. Sesungguhnya multimedia mengubah hakikat membaca itu sendiri. Multimedia menjadikan kegiatan membaca itu dinamis dengan memberi dimensi baru pada kata-kata. Apalagi dalam hal penyampaian makna, kata-kata dalam aplikasi multimedia bisa menjadi pemicu yang dapat digunakan memperluas cakupan teks untuk memeriksa suatu topik tertentu secara lebih luas. Multimedia melakukan hal ini bukan hanya dengan menyediakan lebih banyak teks melainkan juga

menghidupkan teks dengan menyertakan bunyi, gambar, musik, animasi, dan video.

Terdapat banyak teknik videografi yang digunakan pada film - film kelas dunia, di Indonesia sendiri sudah banyak yang menggunakan beberapa teknik videografi dalam pembuatan film akan tetapi penggunaan tersebut masih terbilang kurang maksimal. Penerapan teknik videografi pada film Indonesia sering kali hanya pada film yang berskala internasional, akan tetapi pada film - film yang berskala nasional sendiri masih banyak yang tidak begitu memperhatikan tentang teknik videografinya.

Penerapan teknik *3D camera tracking* pada pembuatan video tutorial fotografi ini dapat membantu masyarakat awam untuk belajar tentang teknik videografi dengan mudah. Pembuatan video ini juga di lengkapi dengan backsound atau *dubbing* yang menjelaskan apa saja yang dilakukan dalam video tutorial tersebut, sehingga tidak sulit untuk memahami video tutorial ini, serta alat-alat yang digunakan adalah alat alternatif yang dapat dengan mudah didapatkan di sekitar kita tanpa harus membeli alat - alat yang berharga cukup mahal.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, penulis merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana membuat dan menerapkan teknik *3D camera tracking* pada pembuatan video tutorial fotografi?

2. Bagaimana video ini menjelaskan dasar – dasar dari fotografi menggunakan teknik *3D camera tracking*?
3. Alat apa saja yang dibutuhkan dalam pembuatan video tutorial fotografi ini?

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan video tutorial fotografi ini terdapat beberapa batasan masalah sebagai berikut :

1. Video tutorial fotografi ini dibuat dengan menggunakan kamera DSLR.
2. Menampilkan dasar-dasar dalam fotografi yang harus diketahui oleh para pecinta fotografi pemula.
3. Software yang digunakan adalah Adobe after effect, dan Adobe premiere pro

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan pembuatan video tutorial ini adalah sebagai berikut :

1. Membuat video tutorial sebagai sarana pembelajaran tentang fotografi dengan teknik *3D camera tracking*.
2. Mempermudah dalam mempelajari dan memahami dasar-dasar fotografi.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi yang digunakan dalam penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

Mencari data-data yang berkaitan dengan videografi teknik *3D camera tracking* yang akan dibuat, dari buku-buku, jurnal-jurnal, majalah-majalah elektronika dan situs-situs internet untuk mempelajari hal-hal sebagai berikut:

1. Cara membuat video tutorial fotografi menggunakan alat alternatif, yaitu kamera DSLR dan *Slider*.
2. Cara menyampaikan informasi tentang dasar – dasar dengan teknik videografi *3D camera tracking*.

1.5.1 Metode pengumpulan data

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode dokumen, yaitu pengambilan data dari foto ataupun video.

1.5.2 Metode Analisis

Metode analisis yang digunakan adalah metode Analisis kelayakan hardware, yaitu menganalisis kelayakan komponen hardware yang akan digunakan dalam pembuatan *project* dalam skripsi ini.

1.5.3 Metode perancangan

Dalam membuat video ini dilakukan langkah-langkah sebagai berikut :

1. Pembuatan *storyboard*, objek video, talent yang memeragakan pengambilan sudut pandang video (*angle kamera*), dan alat yang digunakan.

2. Melaksanakan perencanaan tiap-tiap langkah dari script yang telah dibuat adalah urutan yang paling efektif yang kemudian digabungkan menjadi satu sistem.

1.5.4 Metode pengembangan

Metode pengembangan yang digunakan adalah metode produksi film yang meliputi pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi.

1.5.5 Metode testing

Metode testing yang digunakan adalah dengan cara upload ke situs pemutar video *online* Vimeo.

1.5.6 Metode Implementasi

Tahap ini merupakan tahap implementasi dari semua analisa dan perancangan yang telah dibuat. Setelah data semua terkumpul, dipilih dan dihubungkan semua agar siap digunakan.

1.6 Sistematika Penulisan

Mempermudah batasan dan pemahaman penulis membuat sistematika pembahasan bagaimana video ini dibuat, maka penulisan laporan ini sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan

Bab ini memuat latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II Landasan Teori

Bab ini memuat semua referensi penunjang yang menjelaskan tentang bagaimana pembuatan dan implementasi dari skripsi ini.

BAB III Analists dan Perancangan

Pada bab ini menjelaskan analisi yang dibutuhkan dan perancanganebelum memulai pengambilan video,agar video yangdihasilkansesuai- dengan yang di inginkan.

BAB IV Implementasi dan Pembahasan

Bab ini memuat pembahasan bagaimana penerapan efek, editing, dan hasiljadi dari semua tahapan, serta implementasi dari skripsi ini.

BAB V Penutup

Bab ini memuat tentang kesimpulan dari semua tahapan yang telah dilakukan pada bab-bab sebelumnya serta saran-saran dan daftar pustaka.

