

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Inovasi dinamika teknologi dan industri multimedia kini telah berkembang pesat. Industri multimedia seperti desain brand, pembuatan video, dan pembuatan game berjalan beriringan, dan para desainer saling bersaing secara kreatif. Fakta menunjukkan bahwa Indonesia memiliki orang-orang kreatif yang berusaha turut membangun negeri secara moril dan materiil baik positif maupun negatif. Kebebasan berekspresi di Indonesia mendukung para produser untuk meningkatkan produksi yang kini meningkat dan berkembang secara pesat. Teknologi juga menjadi salahsatu hal yang mendukung industri inspirasi di Indonesia guna memproduksi film-film sebagai sumber kehidupan dunia. Perfilman di Indonesia kini mampu meraih perhatian dunia perfilman di dunia. Rumah produksi tersebar bukan hanya di kota besar, tapi juga di kota-kota kecil di seluruh pelosok negeri, salahsatunya di Surabaya.

Film merupakan salahsatu media komunikasi modern yang efektif untuk menghibur sekaligus menyampaikan pesan yang dapat mempengaruhi sikap, pola pikir dan membuka wawasan bagi penontonnya. Pada perkembangan media, *audio visual* bisa dikatakan sangat efektif guna menyampaikan suatu pesan terhadap khalayak banyak daripada media-media lain. Sarana komunikasi yang efektif sangat diperlukan dalam penyampaian pesan, salahsatu media *audio visual* berupa film. Film merupakan salahsatu media atau saluran penyampaian pesannya, baik verbal maupun non verbal. Film adalah sebuah *text*, setiap makna

yang dibawakan dalam film sebenarnya berasal dari rangkaian tanda-tanda yang disusun sehingga membentuk sebuah makna. Film tidak terlepas dari kerangka pengalaman dan bingkai berfikir dari para pembuat film untuk mengajukan bingkai pemikiran yang tersurat maupun tersirat.

Film adalah gambar hidup atau sering disebut *movie*. Gambar hidup merupakan bentuk seni *audio visual*, yang populer dari hiburan maupun bisnis. Film dapat dihasilkan dari alam dengan kamera artmedia interaktif seperti animasi. Film dalam pengertian sempit adalah penyajian gambar lewat layar lebar. Film merupakan perkembangan dari berbagai teknologi fotografi dan rekaman suara, sebagai media komunikasi, bukan hanya untuk hiburan tetapi dapat juga untuk sarana informasi. Film memiliki kebebasan dalam menyampaikan sebuah pesan atau informasi, sebagai objek seni, film yang dalam prosesnya berkembang menjadi salahsatu bagian dari kehidupan sosial, yang dapat memberi pengaruh secara signifikan pada masyarakat efek moral, dari baik-buruknya sebuah film bersifat relatif bagi para sineas, dan *film maker* diharapkan memahami kebutuhan konsumen yang dibutuhkan masyarakat. Masyarakat memiliki hak untuk menentukan film tersebut baik atau buruk, yang diuraikan oleh Lembaga Perfilman Indonesia (LPI) dan Badan Sensor Film (BSF). Isi media yang disajikan merupakan hasil para pekerja media dalam mengadopsi berbagai realitas yang dipilihnya. Sejauh ini, pendekatan analisis dalam studi film masih dianggap sebagai pendekatan yang cukup memadai. Upaya tersebut dapat memberi pengertian tentang realitas sosial dan fiksi sebagai bahan dalam apresiasi film, agar penikmat film dapat menyerap dan melihat lebih mendalam muatan atau isi yang dapat memberi pengaruh dan pengalaman (emosional) yang akan disajikan.

Perkembangan film *independen* di Indonesia, menurut Gatot Prakosa dalam bukunya *Film Pinggiran* (Gatot Prakosa, 1997) “film pendek merupakan film yang berdurasi singkat”, tetapi dengan singkatnya waktu pembuatan film tersebut para pembuat film semestinya dapat lebih selektif mengungkapkan muatan makna dalam materi-materi yang akan ditampilkan, pada setiap *shot* akan memiliki makna yang cukup besar untuk ditafsirkan oleh penontonnya. Pembuat film sering terjebak dalam mengungkapkan cerita, film pendek seperti ini akan menjadi film panjang yang dipendekkan, karena terikat oleh waktu. Secara umum para sineas menganbil latarbelakang kehidupan sosial dan para sineas muda Indonesia juga mampu membuat film *independen*. Pembuatan film dengan tema-tema sosial maupun budaya dapat pula menjadi tema dari film *independen*.

Pekerjaan dalam pembuatan film, tersusun dalam berbagai bidang salahsatunya audioman (sound engineering). Sound Engineering adalah bidang skill yang berhubungan dengan penggunaan mesin dan equipment untuk rekaman, audio editing, mixing, mastering dan reproduksi suara. Bidang tersebut mengacu pada audio, termasuk elektronik, akustik, psychoacoustics, dan musik. Seorang Audio engineer mahir dengan berbagai jenis media perekaman, seperti tape analog, multitrack recorder, digital audio workstation, dan pengetahuan komputer. Sebutan “audio engineer” dan “sound engineer” adalah ambigu. Istilah tersebut dapat merujuk pada orang yang bekerja dalam produksi suara dan musik, serta seorang engineer dengan gelar yang merancang peralatan profesional untuk tugas-tugas audio engineering, dimana yang dimaksud dengan sound engineer berarti gelar individu yang merancang simulasi akustik ruangan, membentuk algoritma

untuk pemrosesan sinyal digital, berkecimpung di bidang komputer musik, melakukan penelitian pada suara, dan bidang teknik canggih audio lainnya.

1.2 Rumusan Masalah

Atas dasar latarbelakang masalah di atas, maka dapat disimpulkan dalam rumusan masalah, yaitu: Bagaimana proses membuat audio dan backsound untuk video dokumenter “Sampah Visual”?.

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah pembuatan video dokumenter “Sampah Visual”, antara lain:

1. Proses membuat audio dan backsound untuk video dokumenter “Sampah Visual”.
2. Menggunakan software Adobe Audition.

1.4 Tujuan

Pembuatan audio dan backsound untuk video dokumenter “Sampah Visual” bertujuan memberi kesan dramatis agar pesan dari video dapat tersampaikan dengan maksimal.

1.5 Kontribusi

Proses pembuatan audio dan backsound memiliki kontribusi sebagai media informasi berbasis audio, maka audio sangat penting dalam pembuatan setiap video karena audio memiliki makna tertentu.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian dalam penyutingan pembuatan film "Sampah Visual" yaitu proses analisis untuk mendapatkan beberapa adegan (*shot*) yang akan digunakan untuk membuat sebuah film, berikut adapun langkah-langkah yang dilakukan penulis dalam proses pembuatan film tersebut, diantaranya:

1. Perencanaan (*planning*), untuk menghasilkan sebuah gambar yang berkualitas perlu dilakukan perencanaan yang matang dengan melakukan pengambilan gambar yang sesuai dengan skenario atau narasi sehingga dapat mempermudah untuk menjadi sebuah film yang dibantu dengan *storyboard*.
2. Proses edit, tujuan dari editing adalah untuk menentukan gambar mana yang sesuai dengan narasi, skenario, dan *storyboard* hingga menjadi sebuah film.

1.7 Sistematika Penulisan

Laporan kerja praktek ini terdiri dari beberapa bab, dimana setiap bab terdiri dari beberapa sub bab. Adapun sistematika penulisan laporan ini adalah sebagai berikut:

BAB 1 PENDAHULUAN

Pada bab I menjelaskan tentang latarbelakang kegiatan, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan, kontribusi, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB 2 PROFIL PERUSAHAAN

Pada bab II menjelaskan tentang sejarah singkat perusahaan, domisili perusahaan, visi dan misi, tujuan, dan struktur organisasi perusahaan.

BAB 3 LANDASAN TEORI

Pada bab III membahas berbagai tinjauan pustaka yang sesuai dengan video “Sampah Visual”.

BAB 4 METODE KERJA PRAKTEK DAN IMPLEMENTASI KARYA

Pada bab IV menjabarkan metode-metode kerja selama pembuatan film yang kelak berguna bagi para masyarakat dan perusahaan.

BAB 5 PENUTUP

Pada bab V penulis mengemukakan kesimpulan dan saran dari proses penyuntingan sebuah film yang telah dilaksanakan.