

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Film pendek adalah Film dengan durasi pendek antara 1 menit – 30 menit, menurut standar festival internasional. Mengenai cara bertuturnya, film pendek memberikan kebebasan bagi para pembuat sehingga bentuknya menjadi sangat bervariasi. Film pendek dapat saja hanya berdurasi 60 detik, yang penting ide dan pemanfaatan media komunikasinya dapat berlangsung efektif (Metode Skala Likert & Agus Setiono, 2019).

Pembuatan film sebagai tugas akhir memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mengekspresikan kreativitas mereka, mendapatkan pengalaman praktis dalam industri film, mengembangkan keterampilan teknis dan kreatif, serta mempelajari kolaborasi antar-disiplin ilmu. Selain itu, film juga merupakan medium yang kuat dalam menyampaikan pesan dan cerita kepada *audiens*. Dengan demikian, pembuatan film sebagai tugas akhir tidak hanya membantu mahasiswa menyelesaikan program studi, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang berharga dalam dunia seni dan industri film.

Film Dokumenter adalah film yang mendokumentasikan kenyataan. Istilah “dokumenter” pertama digunakan dalam resensi film *Moana* (1926) oleh Robert Flaherty, ditulis oleh *The Moviegoer*, nama samaran John Grierson, di *New York Sun* pada tanggal 8 Februari 1926.

Proses pembuatan film meliputi tiga tahapan utama: praproduksi (perencanaan dan persiapan), produksi (pengambilan gambar), dan pasca-produksi

(penyuntingan dan penyelesaian). Setelah itu, film didistribusikan dan dipromosikan kepada *audiens* (Metode Skala Likert & Agus Setiono, 2019)

Film ini menceritakan atau berisi tentang seorang pemuda/ aktor yang pernah hidup di Kota Surakarta dan ingin mengetahui lebih dalam kota ini lalu ia menjelajahi kota Surakarta dan dijadikan sebuah film oleh aktor tersebut. Lebih tepatnya film ini berisi *storytelling* tentang kota Surakarta dari sudut pandang aktor.

"Depth of Surakarta" terinspirasi dari video yang berhasil mengangkat tema budaya dan lokal, seperti "MAGICAL DEWATA-Cinematic Documentary Film", "Jakarta in One Minute", "Some People-Bandung Indonesia" dari *channel youtube* Ferry Irwandi. Film-film ini menunjukkan nilai-nilai budaya dan sejarah lokal dengan cara yang artistik dan memikat bagi penonton. Dengan memanfaatkan referensi ini, proyek "Depth of Surakarta" diharapkan dapat menghadirkan pengalaman mendalam tentang kehidupan dan kekayaan budaya Kota Solo kepada penonton.

Pembuatan film "Depth of Surakarta" adalah bahwa Kota Solo, atau Surakarta, memiliki kekayaan budaya, sejarah, dan kehidupan sehari-hari yang unik, namun seringkali aspek-aspek ini belum dikenal secara luas oleh masyarakat umum, baik lokal maupun internasional.

Dari sudut pandang pribadi, seseorang mungkin tertarik membuat film tentang Kota Solo karena koneksi emosional, misi pribadi untuk pelestarian budaya, inspirasi dari pengalaman pribadi, atau ambisi untuk menginspirasi dan mempengaruhi orang lain. Oleh karena itu, film "Depth of Surakarta" menjadi sebuah upaya untuk menyoroti dan memperkenalkan kekayaan kultural kota ini

kepada masyarakat luas, sambil membangun kesadaran akan pentingnya menjaga dan menghargai warisan budaya lokal bagi masa depan kota Solo.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang penulis paparkan diatas, penulis dapat merumuskan masalah adalah “Bagaimana membuat film pendek berjudul “DEPTH OF SURAKARTA” untuk mengenalkan lebih dalam kota Solo/Surakarta?”.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dari pembuatan film pendek “DEPTH OF SURAKARTA” antara lain:

- a. Durasi Film 3 -15 menit
- b. Latar/ lokasi pengambilan film hanya di Kota Solo
- c. Aktor/ karakter diperankan oleh penulis dan masyarakat Kota Solo
- d. Konsep film yang menjelaskan tentang sedikit Kota Solo secara Visual
- e. Film akan di *publish* di *social media* (Youtube, Instagram).

1.4 Tujuan Penulisan

Adapun tujuan untuk penulis dan masyarakat dari penulisan tugas akhir ini adalah:

1.4.1 Bagi Masyarakat

- a. Membuat Film Pendek yang menjelaskan Kota Solo secara visual.
- b. Membantu masyarakat yang ingin mengetahui Kota Solo lebih dalam.

1.4.2 Bagi Penulis

- a. Membantu penulis untuk merealisasikan ide atau gagasan yang ingin di

buat.

- b. Sebagai salah satu syarat untuk pembuatan tugas akhir untuk memenuhi syarat kelulusan.

1.5 Manfaat Penulisan

Adapun manfaat dari penulisan Tugas Akhir ini:

1.5.1 Manfaat Bagi Kampus STMIK AMIKOM Surakarta

Sebagai sarana kepada masyarakat dan tolak ukur materi perkuliahan multimedia dan referensi yang nantinya akan dipakai di dunia kerja.

1.5.2 Manfaat Bagi Penulis

Penulis dapat merealisasikan teori-teori yang telah diperoleh selama menempuh pendidikan di STMIK AMIKOM Surakarta khususnya pada bidang multimedia dengan menggunakan aplikasi Multimedia seperti *Adobe Premiere*, *Capcut*.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Adapun metode pengumpulan data yang digunakan:

1.6.1 Metode Pengamatan Langsung

Melakukan pengamatan langsung kehidupan di Pasar Gedhe Solo, Stadion Manahan, Balaikota Surakarta, Kraton Surakarta dan tempat umum di Kota Solo untuk mendapatkan data yang digunakan untuk pembuatan film “DEPTH OF SURAKARTA”.

1.6.2 Metode Wawancara

Melakukan wawancara dengan beberapa warga kota Solo untuk dapat lebih memahami keadaan Kota Solo dari sudut pandang lain.

1.6.3 Metode Dokumentasi dan Kepustakaan

Mengumpulkan terhadap literatur, artikel, buku, foto, video, dan materi visual lainnya dan sumber-sumber referensi yang terkait dengan Kota Solo yang dapat digunakan sebagai referensi untuk mendukung pembuatan film, baik dari arsip pribadi maupun sumber-sumber publik.

1.7 Teori Yang Digunakan

1.7.1 Multimedia

Multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan mengabungkan teks, grafik, audio dan gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan *link* dan *tool* yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi (M.Suyanto, CINEMATOGRAPHY OF OSCAR WINNER AND BOX OFFICE, 2020).

1.7.2 Film Pendek (*Short Movie*)

Film pendek mempunyai arti dengan salah satu tampilan film paling mudah dan paling kompleks. Awal kemunculan film pendek pernah diperkenalkan oleh komedia pantomim "Charlie Chaplin", Film pendek yang fiksi termasuk suatu karya animasi dengan mempunyai durasi tayang kurang lebih dari 60 menit (Erlyana & Bonjoni, 2014).

Film pendek adalah reduksi dari sebuah film dengan cerita yang panjang, atau juga sebagai tempat latihan untuk yang baru saja terjun ke dunia perfilman. Film pendek mempunyai ciri serta karakter sendiri yang membuat ia lain dari film cerita panjang, bukan hanya karena tidak luas di dalam memaknai ataupun membuatnya jadi mudah dengan anggaran yang sedikit. Tapi juga film pendek itu

membuat ruang gerak berekspresi jadi lebih bebas untuk pemainnya (Erlyana & Bonjoni, 2014).

1.7.3 Komponen Multimedia

1.7.3.1 Teks

Teks adalah elemen multimedia yang menjadi dasar utama dalam menyampaikan informasi atau pesan, karena teks merupakan jenis data yang paling sederhana dan mudah di mengerti. Biasanya dihasilkan oleh program pengolah kata dan merupakan informasi yang utama pada sebagian besar multimedia. Teks memegang peranan dasar dalam menyusun dokumen, karena hampir seluruh aplikasi multimedia menggunakan teks sebagai alat presentasi informasi yang paling sesuai untuk mendeskripsikan suatu nama, definisi atau aturan (Erlyana & Bonjoni, 2014).

1.7.3.2 Grafik/Gambar

Adanya gambar dalam multimedia, membuat penyampaian informasi menjadi semakin efektif dan bermanfaat, terutama informasi yang tidak dapat dijelaskan dengan kata-kata. Gambar dapat dibagi menjadi tiga kategori:

- a. Gambar dari dunia nyata: lukisan, *scanning* foto.
- b. Gambar dari dunia maya: dibuat dengan program editor.
- c. Gambar gabungan dunia nyata dan dunia maya.

(Erlyana & Bonjoni, 2014).

1.7.3.3 Suara/Audio

Suara terbagi menjadi tiga katagori: - Ucapan (*speech*): suara orang berbicara. - Musik (*music*): suara yang dihasilkan oleh alat musik. - Efek suara

(*sound effect*): suara yang dibuat untuk menciptakan kesan atau kejadian, seperti suara tembakan, halilintar, gelas pecah, dll (Erlyana & Bonjoni, 2014).

1.7.3.4 Video

Merupakan gabungan elemen multimedia yang lengkap karena menggabungkan semua elemen untuk menyajikan informasi video menggunakan sistem animasi yang diambil melalui suatu kamera video dan disimpan dalam bentuk *file* dan format tertentu (Erlyana & Bonjoni, 2014).

1.7.3.5 Animasi

Animasi mengacu pada gambar-gambar yang bergerak. Animasi dapat dihasilkan dengan menayangkan *frame-frame* (bingkai-bingkai) gambar secara cepat untuk menghasilkan efek pergerakan (Erlyana & Bonjoni, 2014).

1.8 Alur Produksi

Pembuatan produk menggunakan tahapan pra produksi, produksi dan pasca produksi. Berikut ini adalah tahap alur produksi video:

1.8.1 Tahap Pra Produksi

Tahap Pra Produk adalah tahap awal dalam proses produksi di mana semua persiapan dilakukan sebelum kamera mulai mengambil gambar. Ini mencakup perencanaan, pengumpulan sumber daya, *casting*, perizinan, dan persiapan teknis lainnya (Nufaidah & Darwinsyah, 2021).

Adapun langkah pra produksi yang digunakan:

1.8.1.1 Konsep Ide

Ide-ide film dapat diperoleh dari berbagai sumber, antara lain pengalaman pribadi penulis yang menghebohkan, percakapan atau aktifitas sehari-hari yang

menarik, cerita rakyat atau dongeng, atau bahkan adaptasi dari cerita di komik, cerpen, atau novel.

1.8.1.2 Storyboard

Storyboard sangat dibutuhkan karena dalam setiap pengadeganan yang akan dilakukan di lokasi, perlu adanya gambaran *angle* kamera dan setiap sudut pengambilan gambar tersebut

1.8.1.3 Sinematografi

Tanggung jawab penata sinematografi juga termasuk menentukan para personel yang bertugas sebagai pengarah sinematografi, pengarah cahaya, dan efek visual, yang semuanya bekerjasama sesuai arahan dan keinginan sutradara dalam memproduksi *file*/ video (Erlyana & Bonjoni, 2014).

1.8.2 Tahap Produksi

Tahap produksi adalah tahap di mana kamera mulai mengambil gambar dan adegan direkam sesuai dengan skrip dan rencana yang telah disiapkan selama tahap pra-produksi. Tahap produksi melibatkan pengambilan gambar, pengarahan, pengaturan pencahayaan dan suara, serta pengambilan gambar di lokasi atau studio (Nufaidah & Darwinsyah, 2021).

Pada tahap produksi adalah tahap dimana pengambilan gambar di lakukan berikut beberapa cara yang digunakan dalam teknik pengambilan gambar:

1.8.2.1 Sudut Pandang Gambar

Berikut teknik pengambilan gambar:

1.8.2.1.1 *Frog Eye View*



Gambar 1. 1 Contoh *frog eye* (pixel.web.id, 2024)

Frog Eye merupakan sudut pandang kamera dari bawah pada posisi tepat diatas tanah layaknya mata katak memandang, mengambil gambar dari posisi horizontal dimana objek berdiri. *Frog Eye* berfungsi dalam menampilkan perspektif gambar dari bawah agar objek terlihat lebih besar (pixel.web.id, 2024).

1.8.2.1.2 *Eye Level*



Gambar 1. 2 Contoh *eye level* (pixel.web.id, 2024)

Pengambilan gambar mengambil sudut sejajar dengan mata objek, yang memperlihatkan pandangan mata seseorang yang berdiri (Erlyana & Bonjoni, 2014).

1.8.2.1.3 *High Angle*



Gambar 1. 3 Contoh *high angle* (pixel.web.id, 2024)

Sudut pengambilan gambar tepat diatas objek, pengambilan gambar seperti ini memiliki arti yang dramatik, yaitu kecil atau kerdil (Erlyana & Bonjoni, 2014).

1.8.2.1.4 *Low Angle*



Gambar 1. 4 Contoh *low angle* (pixel.web.id, 2024)

Pengambilan gambar diambil dari bawah objek dengan sudut pengambilan gambar merupakan kebalikan dari *high angle* (Erlyana & Bonjoni, 2014).

1.8.2.2 Ukuran Gambar (*Frame Size*)

1.8.2.2.1 *Close Up (CU)*



Gambar 1. 5 Contoh *close up*

Gambar *close up* biasanya memiliki komposisi gambar penuh dari leher hingga ke ujung batas kepala yang biasanya fokus kepada wajah (Metode Skala Likert & Agus Setiono, 2019).

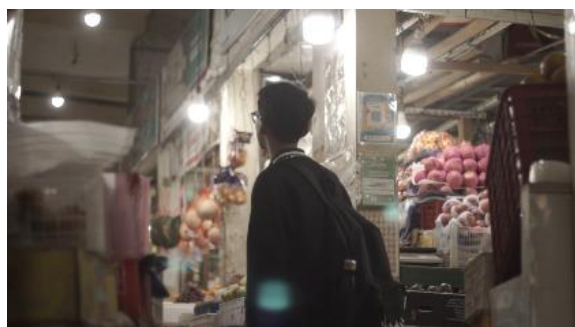
1.8.2.2.2 *Medium Close Up (MCU)*



Gambar 1. 6 Contoh *medium close up*

Gambar *medium close up* biasanya memiliki komposisi gambar dari dada hingga ke atas kepala (Metode Skala Likert & Agus Setiono, 2019).

1.8.2.2.3 *Medium Shoot (MU)*



Gambar 1. 7 Contoh *medium shot*

Gambar *medium shot* biasanya memiliki komposisi gambar setengah badan yaitu daritangan hingga ke atas kepala (Metode Skala Likert & Agus Setiono, 2019).

1.8.2.2.4 Ekstreme Long Shoot (ELS)



Gambar 1. 8 Contoh *extreme long shot*

Extreme Long Shot atau *Very Long Shot* adalah pengambilan gambar yang menampilkan area disekitar objek secara luas dan dapat dikatakan sangat luas. *Extreme Long Shot* berfungsi dalam menampilkan pesan yang ingin disampaikan melalui area disekitar objek (pixel.web.id, 2024).

1.8.2.2.5 Long Shoot (LS)



Gambar 1. 9 Contoh *long shot* (pixel.web.id, 2024)

Gambar *long shot* biasanya memiliki komposisi gambar hampir sama dengan full shot tetapi obyek (tokoh) lebih besar dari latar setting nya (Metode Skala Likert & Agus Setiono, 2019).

1.8.3 Tahap Pasca Produksi

Tahap pasca produksi adalah tahap terakhir dalam produksi film, video, atau proyek media lainnya setelah proses pengambilan gambar selesai. Ini melibatkan

serangkaian aktivitas untuk mengedit, menyusun, dan meningkatkan kualitas hasil akhir. Tahap ini mencakup *editing* video, *compositing*, *rendering*, penyesuaian warna, *mixing audio*, dan penambahan efek khusus. Tujuannya adalah untuk menghasilkan produk akhir yang sesuai dengan visi awal proyek dan memenuhi standar kualitas yang diinginkan (M.Suyanto, Directing Of Oscar Winners and box Office, 2023).

1.8.3.1 Editing

Editing video adalah proses mengatur dan menyusun klip video, suara, dan elemen lainnya untuk membuat sebuah karya video yang lengkap. Ini melibatkan potongan, transisi, efek visual, audio, teks, dan pengeditan lainnya untuk menciptakan narasi visual yang keren dan menarik. Dengan menggunakan *Software*:

1.8.3.1.1 Adobe Premiere Pro

Adobe Premiere Pro adalah salah satu *software* editing video yang paling populer dan banyak digunakan di dunia industri kreatif. Dikembangkan oleh perusahaan *software* ternama Adobe Premiere Pro menawarkan berbagai fitur dan kemampuan yang sangat berguna bagi para editor video. Dengan menggunakan Adobe Premiere Pro, pengguna dapat dengan mudah mengedit, memotong, menggabungkan, dan mengatur video dengan hasil akhir yang profesional. Tidak hanya itu, *software* ini juga dilengkapi dengan berbagai efek visual, transisi, dan alat bantu lainnya yang dapat memperkaya kualitas dan kreativitas video yang dihasilkan (geograf.id, 2023).

Adobe premiere Pro di gunakan untuk menyusun mentahan video yang etelah kita ambil agar sesuai. Dan juga digunakan untuk *color grading*,

menambahkan audio.

1.8.3.1.2 Compositing

Compositing adalah proses menggabungkan beberapa elemen visual menjadi satu gambar atau klip video. Ini digunakan untuk menciptakan efek khusus, adegan yang tidak mungkin dilakukan secara fisik, atau meningkatkan kualitas visual suatu karya (M.Suyanto, Directing Of Oscar Winners and box Office, 2023).

1.8.3.1.3 Rendering

Proses *rendering* merupakan proses yang membentuk sebuah penggabungan *file – file* yang sudah di edit menjadi satu format *file* sendiri (Metode Skala Likert & Agus Setiono, 2019).

Rendering adalah proses menghasilkan gambar atau klip video dari data dalam perangkat lunak komputer.

1.9 Perangkat Keras (*Hardware*) dan Perangkat Lunak (*Software*) Yang Digunakan

1.9.1 Perangkat Keras (*Hardware*)

Hardware adalah sebuah perangkat keras yang diperlukan dalam setiap perangkat teknologi seperti laptop, komputer, *smartphone*, dan masih banyak lagi. Peran komponen yang satu ini sangatlah penting. *Hardware* yang digunakan pada tugas akhir ini:

- a. Laptop : Acer Aspire E5-476G
- b. RAM : 12GB
- c. SSD : 256GB
- d. Kamera : SONY A6000

e. Tripod/ *Stabillizer* : Zhiyun Crane Plus

1.9.2 Perangkat Lunak (*Software*)

1.9.2.1 *Adobe Premiere Pro*

Adobe Premiere Pro digunakan untuk pengeditan video yang kuat dengan fungsi-fungsi seperti, efek visual, transisi video, pengeditan audio, pengeditan multi-kamera, judul dan grafik.

1.10 Sistematika Penulisan

Berisi paparan garis besar setiap bab yang ada di tugas akhir. Silakan disesuaikan dengan isi tugas akhir penulis.

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi uraian latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penulisan, manfaat penulisan, metode pengumpulan data, teori yang digunakan, perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan, sistematika penulisan, rencana kegiatan.

BAB II GAMBARAN UMUM

Bab ini berisi paparan mengenai uraian gambaran umum objek yaitu kota Surakarta yang terdapat pada objek penulisan, diantaranya sejarah berdirinya, dan aturan-aturan yang berjalan.

BAB III PEMBAHASAN

Bab ini berisi paparan Pada bab ini dipaparkan dari hasil tahapan penulisan.

BAB IV PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang mana kesimpulan itu diperoleh dari bukti. Bukti yang ada setelah menjawab pertanyaan yang ada pada

Untuk menyelesaikan tugas akhir ini penulis telah menyiapkan jadwal kegiatan yang berfungsi agar semua kegiatan penelitian dapat berjalan sesuai dengan yang penulis harapkan dan selesai dengan tepat waktu. (Silakan disesuaikan dengan waktu dan kegiatan).

[illegible]