

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi informasi atau dalam bahasa aslinya *information technology* merupakan penjabaran dari teknologi baru. Teknologi informasi sendiri dimaksudkan sebagai kegiatan pengumpulan pengolahan, pengelolaan, penyimpanan, penyebaran, dan pemanfaatan suatu informasi. Selain menyangkut perangkat *hardware* dan *software*, teknologi ini juga memperhatikan kepentingan manusia dalam pemanfaatannya. Pada saat ini teknologi informasi mengalami perkembangan cukup pesat. Selain perkembangan jenis peralatan teknologi maupun *software* aplikasi pendukung, perkembangan ini juga berdasarkan pada semakin meratanya pengguna teknologi informasi ini [1]. Tak hanya masyarakat kota metropolitan yang terkenal memiliki *gadget* atau gawai mewah, masyarakat desa pun dapat merasakan hadirnya teknologi yang hampir merubah kebiasaan tradisional mereka.

Salah satu bidang yang menerapkan teknologi informasi adalah bidang perfilman. Film merupakan sarana hiburan yang sangat menyenangkan bagi masyarakat dan menjadi media yang disenangi oleh hampir seluruh kalangan masyarakat untuk mendapatkan informasi dan wawasan. Dibalik terciptanya film, terdapat proses yang panjang dan melibatkan banyak orang dari berbagai unit, saling membahu dan menjalankan tugas dan fungsi yang berbeda-beda. Ada tiga tahap produksi sebelum memulai membuat film, yaitu pra produksi, produksi dan paska produksi. Tahap pra produksi biasanya memakan waktu yang cukup lama dikarenakan banyak yang hal

harus dipersiapkan seperti naskah, *breakdown script*, *storyboard*, *director shot*, *time of shot*, *crew list*, *cast list* dan *budgeting*. Berikutnya di tahap produksi, hampir seluruh tim mulai bekerja membuat film. Terakhir di tahap paska produksi, semua kegiatan syuting yang sudah dilaksanakan sebelumnya diselesaikan dan ditinjau kembali untuk meminimalisir kesalahan.

Salah satu pekerjaan di tahap pra produksi adalah membuat *breakdown script*. *Breakdown script* ialah uraian naskah skenario, menjadi bagian bagian yang menggambarkan tiap detail adegan untuk pengambilan gambar. Semua hal yang diperlukan untuk kepentingan syuting dicantumkan dalam *breakdown script* agar tidak terjadi masalah saat proses pengambilan gambar sedang berlangsung. Di dalam *breakdown script*, ada lembaran *breakdown sheet* yang berisi seluruh adegan dalam film. Satu lembar *breakdown sheet* mencakup seluruh keperluan yang digunakan dalam film. Pekerjaan *breakdown script* ini dilakukan oleh sutradara. Hal itu harus dilakukan sutradara karena sutradara dianggap berperan amat penting dalam pembuatan film baik saat pra produksi hingga saat pasca produksi dan *breakdown script* juga merupakan hal penting dalam pembuatan film. Sutradara harus kreatif, teliti dan detail demi kesempurnaan pembuatan film.

Banyaknya lembaran *breakdown sheet* untuk setiap *scene* dan waktu yang lama untuk pembuatan *breakdown script* menjadi masalah dalam proses *breakdown script*. Hal ini yang menyebabkan beberapa sineas muda yang melewati tahap *breakdown script*. Padahal, tahap ini sangat penting dalam mengorganisir setiap kebutuhan dalam setiap *scene* dalam satu film. Adanya kompetisi film dari industri kreatif khususnya bidang perfilman yang melibatkan sineas muda baik pelajar maupun mahasiswa

menjadi peluang untuk mereka dalam menilai seberapa pentingnya proses *breakdown script* dalam pembuatan film.

1.2 Perumusan Masalah

Rumusan masalah berdasarkan latar belakang diatas adalah bagaimana menerapkan algoritma *parsing* di *breakdown script* untuk mengurangi banyaknya lembaran *breakdown sheet* untuk setiap *scene* dan waktu yang lama untuk pembuatan *breakdown script*.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang ada, penelitian ini harus dibatasi. Adapun batasan masalah dari penelitian ini adalah :

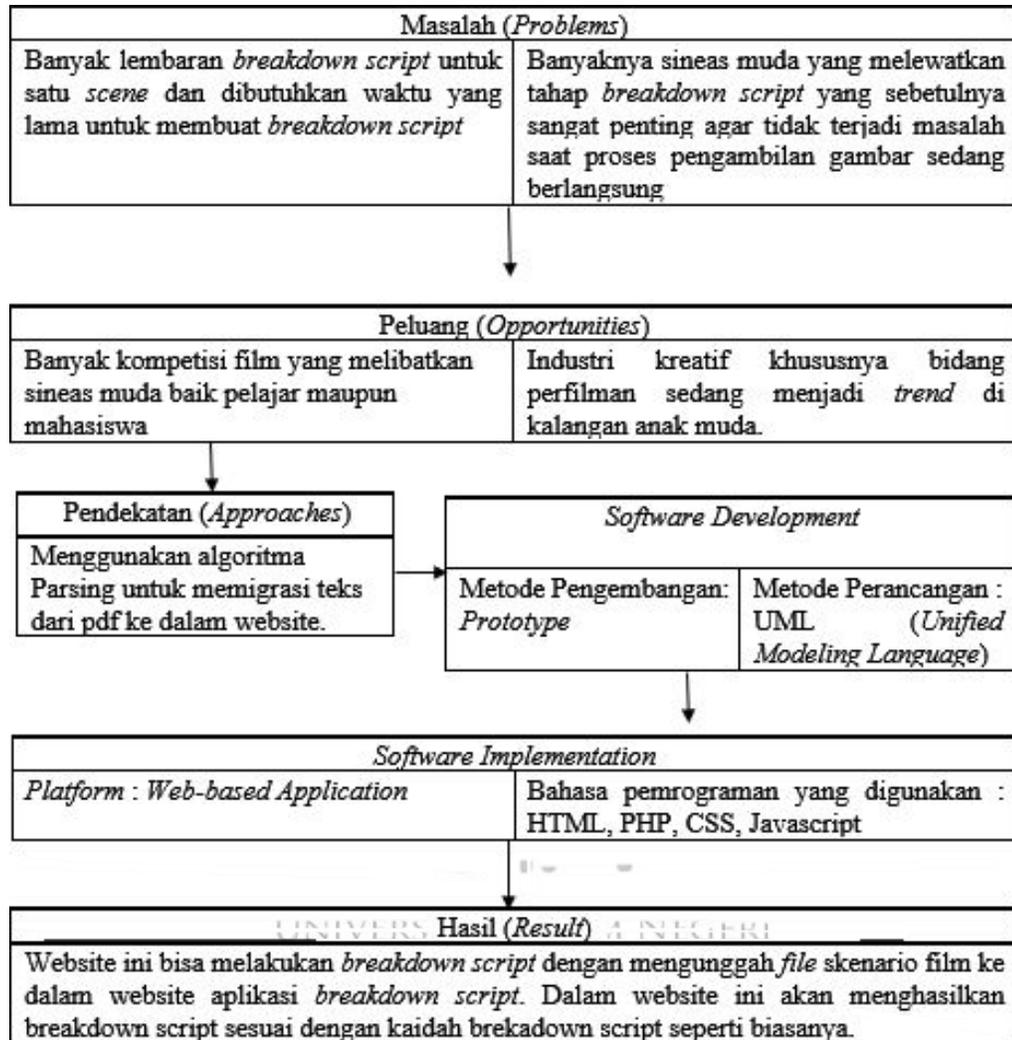
- a. Berkas skenario film harus sudah sampai tahap *final draft*.
- b. Algoritma yang digunakan adalah algoritma *parsing*.
- c. Hasil akhir hanya menampilkan halaman laporan *breakdown sheet*.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah mendapatkan hasil penerapan algoritma *parsing* di *breakdown script* untuk mengurangi banyaknya penggunaan kertas yang digunakan dalam *breakdown script*.

1.5 Kerangka Pemikiran

Kerangka penelitian dari sistem yang akan dibuat adalah sebagai berikut.



Gambar 1.1 Kerangka Pemikiran

1.6 Metodologi Penelitian

1.6.1 Metodologi Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Pengumpulan Data

Metode yang digunakan pada pengumpulan data yang dilakukan terdiri dari 2 tahapan, yaitu:

1. Observasi

Teknik pengumpulan data dengan mengadakan penelitian dan peninjauan langsung terhadap permasalahan yang diambil ke lokasi penelitian.

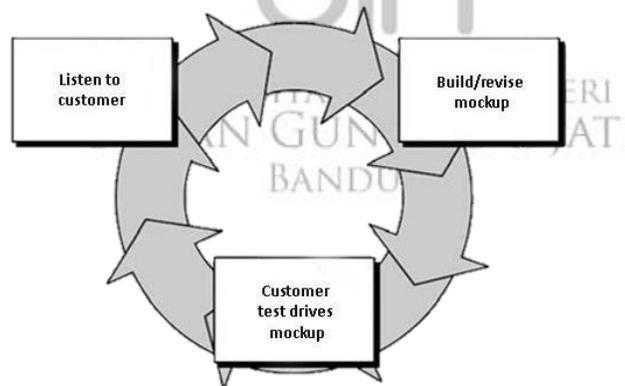
2. Studi Literatur

Pengumpulan data dengan cara mengumpulkan literatur, jurnal dan bacaan lainnya yang ada kaitannya dengan judul proposal.

1.6.2 Metodologi Pengembangan

Metode pengembangan yang akan diterapkan pada penelitian ini adalah model pengembangan prototipe. Prototipe adalah proses iteratif dalam pengembangan sistem di mana kebutuhannya diubah ke dalam sistem yang bekerja secara terus menerus diperbaiki melalui kerjasama antara pelanggan dan pengembang. Model prototipe dimulai dari mengumpulkan kebutuhan pelanggan terhadap perangkat lunak yang akan dibuat. Lalu dibuatlah program prototipe agar pelanggan lebih terbayang dengan apa yang sebenarnya diinginkan. Program prototipe biasanya merupakan program yang belum jadi. Program ini biasanya menyediakan tampilan dengan simulasi alur perangkat lunak sehingga tampak seperti perangkat lunak yang sudah jadi. Program prototipe ini dievaluasi oleh pelanggan sampai ditemukan spesifikasi dengan keinginan pelanggan. Model prototipe cocok digunakan untuk menjabarkan kebutuhan pelanggan secara lebih

detil karena pelanggan sering kali kesulitan menyampaikan kebutuhannya secara detil tanpa melihat gambaran yang jelas. Untuk mengantisipasi agar proyek dapat berjalan sesuai dengan target waktu dan biaya di awal, maka sebaiknya spesifikasi kebutuhan sistem harus sudah disepakati oleh pengembang dengan pelanggan secara tertulis. Dokumen tersebut akan menjadi patokan agar spesifikasi kebutuhan sistem masih dalam ruang lingkup proyek. Model prototipe kurang cocok untuk aplikasi dengan skala besar karena prototipe untuk aplikasi skala besar akan sangat memakan waktu dan tenaga serta beresiko tinggi terhadap membengkaknya biaya waktu dan proyek. Permasalahan dapat terjadi pada model prototipe, hal ini dapat diatasi dengan melakukan perjanjian antara pengembang perangkat lunak dengan pelanggan agar model prototipe hanya digunakan untuk mendefinisikan spesifikasi kebutuhan perangkat lunak, tapi tidak untuk seluruh proses pengembangan seluruh sistem perangkat lunak.



Gambar 1.2 Model prototipe [2]

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan tugas akhir ini disusun dalam beberapa bab yang masing-masing bab menguraikan beberapa pokok pembahasan. Adapun sistematika penulisan laporan ini yaitu sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisikan tentang latar belakang permasalahan yang diambil penulis, perumusan masalah yang dihadapi, batasan masalah, tujuan, *state of the art*, kerangka pemikiran, metodologi penelitian serta bagaimana sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan tentang konsep/teori apa saja yang berkaitan dengan topik yang diangkat oleh penulis yang telah dibuat berdasarkan hasil penelitian dan hal-hal yang berguna dalam proses penulisan tugas akhir ini.

BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bagian ini akan definisikan bagaimana sistem yang berjalan setelah itu dibuat suatu perancangan (*design*) baik Desain Sistem, Desain Basis Data, maupun Desain Rancangan Antar Muka (*Graphic User Interface*).

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini menjelaskan tentang pengujian sistem secara umum maupun terperinci. Pengujian sistem secara umum akan membahas mengenai lingkungan uji coba untuk menggunakan sistem ini. Selanjutnya secara lebih terperinci dijelaskan dalam pengujian sistem meliputi skenario pengujian baik user umum maupun admin, beserta langkah- langkah dalam uji coba sistem untuk mengetahui aplikasi

tersebut telah dapat menyelesaikan permasalahan yang dihadapi sesuai dengan yang diharapkan.

BAB V PENUTUP

Berisi tentang pernyataan singkat berupa kesimpulan dari pembahasan perangkat lunak yang dibuat secara keseluruhan dan saran untuk mengembangkan perangkat lunak yang lebih baik.

