

TEKNOLOGI DAN INDUSTRI MEDIA:

FILM

Isti Purwi Tyas Utami, M. Ikom.



Go Studio, unit khusus Gojek untuk produksi konten hiburan

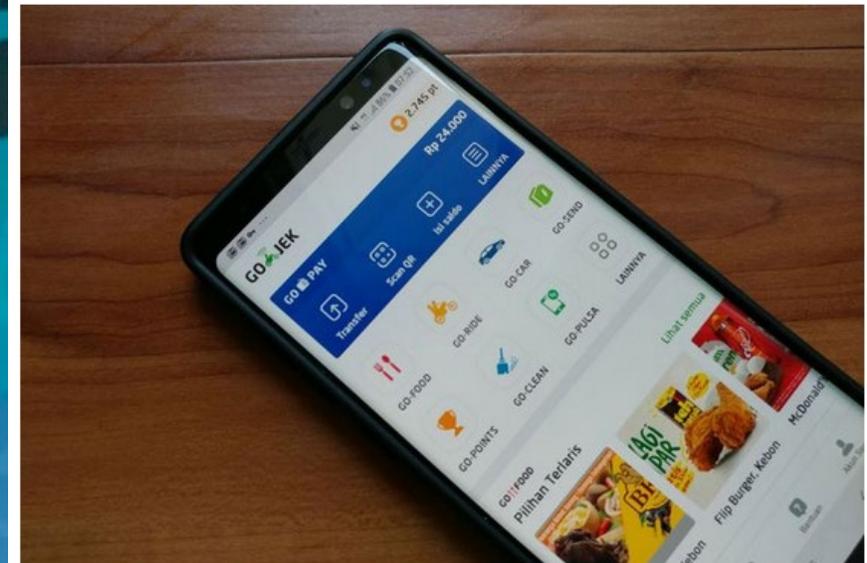
🕒 Jumat, 10 Agustus 2018 15:29 WIB

Home / Tekno / e-Business

Go-Jek Bakal Sediakan Konten Video Serupa Netflix

FATIMAH KARTINI BOHANG

Kompas.com - 27/04/2018, 09:17 WIB



Tampilan baru aplikasi perusahaan ride-sharing Go-Jek. (Reza Wahyudi/KOMPAS.com)



KOMPAS.com - Layanan transportasi *online*, Go-Jek, bakal masuk ke industri konten video. Ekspansi ini dalam upaya memperkuat posisinya sebagai aplikasi "one for all", dari transportasi, pengiriman makanan, hingga pembayaran digital.

Menurut Vice President of Acquisition and Development Go-Jek, Michy Gustavia, layanan konten video tersebut bakal dinamai "Go-Play". Adapun model bisnisnya mengusung konsep langganan alias *subscription*, seperti **Netflix**, Hulu, dan Hooq.



FILM

- Medium ekspresi kreatif manusia yang mempunyai fungsi media massa: sumber informasi, pendidikan, hiburan dan transmisi budaya.
- Karena mengangkat realita, film berdampak psikologis pada manusia. Bahasa film universal bisa atasi hambatan budaya.
- Film dapat menjadi media massa paling efektif di masyarakat yang tingkat melek hurufnya rendah.



SEJARAH FILM

- 1888 – Camera film dikembangkan
- 1903-1913 – Era Film Bisu & Star system
- 1915 – Feature film pertama diproduksi
- 1927 – Film bersuara pertama diproduksi
- 1946 – Puncak produksi film
- 1948 – TV menjadi kompetitor



SEJARAH FILM

- 1968 – Rating Film diperkenalkan
- 1977 – Star Wars sebagai film dengan budget besar
- 1980 – Kaset video dan blockbuster jadi cara baru menonton film
- 1990 – Teknologi DVD, Special effect, film independen
- 1992-1993 – Teknologi dolby digital, suara dalam format digital
- 1995 – Toy Story sebagai film dengan teknologi komputasi pertama
- 2007 – Netflix memberikan layanan film streaming
- 2010 – Avatar film 3D pertama



KARAKTERISTIK MEDIUM FILM

	Cinema	Television	New Media	
Medium:	Theatrical	Broadcast (station, cable, satellite)	Internet	Mobile
Technology:	Commercial projector	Consumer receiver	Computer	Smartphone



KONVERGENSI DALAM INDUSTRI FILM

- Kebutuhan konvergensi:
 - Media beragam dan menyebarkan konten melalui banyak saluran
 - Menyatunya berbagai media dalam perangkat komunikasi
- Teknologi digital merevolusi produksi, distribusi, marketing dan eksibisi (konsumsi) film
- *Push* media VS *Pull* media



TEKNOLOGI PRODUKSI FILM

- **Komponen teknis:** tempat produksi (on location/studio), kamera, media, format gambar, suara, perangkat editing, proyektor, teater
- **Kamera:** mekanisme, lensa (biasa, zoom), speed; profesional, kamera amatir, handycam
- **Format:** 35mm (teater), 16mm (non teater), 8mm (amatir); proporsi (standar) → cinemascope → 360
- **Durasi:** pendek (1-5 menit) → full length (90-120)
- **Suara:** bisu → musik local → bicara → lengkap (incl. background, musik, dsb.) → stereo (8-16 track); terpisah dari film/dubbing → magnetic strip
- **Wahana pertunjukan:** nickelodeon; bioskop; rumah; outdoor (misbar, drive in), round-theatre, cinemax, dsb.

KONSEKUENSI DIGITASI DALAM INDUSTRI FILM

KEUNTUNGAN

- Film dapat diakses secara *online*, memungkinkan peningkatan penonton dan popularitas film.
- Forum film *online* memungkinkan film memperoleh *feedback* penonton langsung
- Penonton dapat mudah memilih melalui layanan *filtering* film.
- Konsumen mudah memperoleh informasi jenis film yang mereka sukai, dan memperluas target audiens dari film lain

KERUGIAN

- *Illegal downloading*
- Penjual dvd kehilangan konsumen (disrupsi)
- Akses internet terbatas membuat orang tidak dapat akses film *online* (*digital divide*)
- Motivasi menonton ke bioskop turun



TEKNOLOGI DALAM INDUSTRI FILM

- PRODUKSI → Pra Produksi, Produksi dan Paska Produksi
- DISTRIBUSI → Distribusi, transmisi
- EKSEBISI → Konsumsi



TEKNOLOGI
PRODUKSI
FILM
Pra Produksi

Pemanfaatan teknologi CGI
dalam perencanaan set dan lokasi
shooting



TEKNOLOGI PRODUKSI FILM Produksi

- Kamera digital
 - Menggantikan kamera seluloid 8mm dan 16 mm yang dibatasi durasi dan fisik kamera yang berat.
 - Kamera dengan teknologi komputasi dengan presisi baik, display digital, penyimpanan data gambar untuk editing, data tidak hanya dalam single format film tapi dalam bentuk hard disk, beberapa produk (RED, Sony, Ariflex) didesain lebih ringkas dan *portable*.
- Animasi, 3D
- IMAX





TEKNOLOGI PRODUKSI FILM Paska Produksi

- **Editing non-linear** berbasis komputer untuk mengatur ulang adegan. Keuntungan → dengan cepat bisa mengakses elemen gambar dan suara secara real time, dan tidak perlu lagi menempelkan ribuan film secara berulang kali (Buck, 2007).
- Materi program hanya perlu diperoleh satu kali, kemudian dapat digunakan untuk beberapa versi, menghemat sumber daya manusia dan material, dan meningkatkan efisiensi kerja.
- SFX , CGI, Grading , Colouring



TEKNOLOGI PRODUKSI FILM Paska Produksi

Digital special effect

- Sebelum pengembangan teknologi digital, efek khusus biasanya efek khusus fisik, seperti miniatur primitif, teknologi kembang api, dan teknologi robot hewan dsb.
- Dalam industri efek khusus film di masa digital, produksi dan penerapan efek khusus bergantung pada platform teknologi komputer, yang memungkinkan efek khusus menjadi lebih hidup. Efek khusus digital merupakan teknologi *high-end* dalam aplikasi teknologi digital film.



TEKNOLOGI PRODUKSI FILM Paska Produksi

Tokoh khusus dapat direalisasikan oleh pemindai 3D yang memindai model perannya, dan mengirimkannya dengan perangkat lunak efek khusus komputer dan membentuk model peran CG.

Tindakan karakter virtual dibentuk dengan teknologi motion capture, yang memadukan aksi orang atau hewan nyata, atau mengacu pada gambar dalam rekaman video, semua dibuat berbasis teknologi komputer.



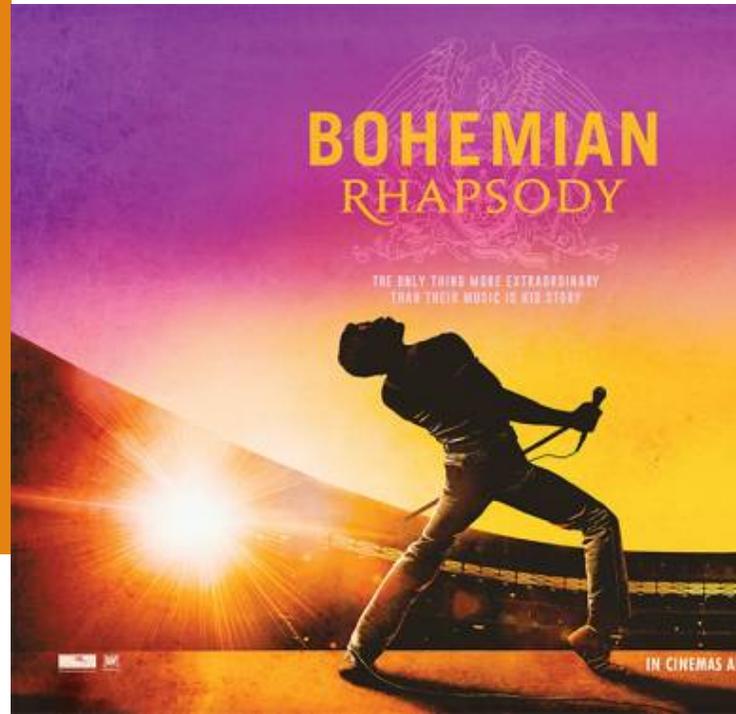
TEKNOLOGI PRODUKSI FILM Paska Produksi

- **Penciptaan Adegan Virtual**
Tidak memotret adegan di tempat-tempat nyata seperti pada film tradisional, namun membangun kembali setting lokasi dengan teknologi digital.



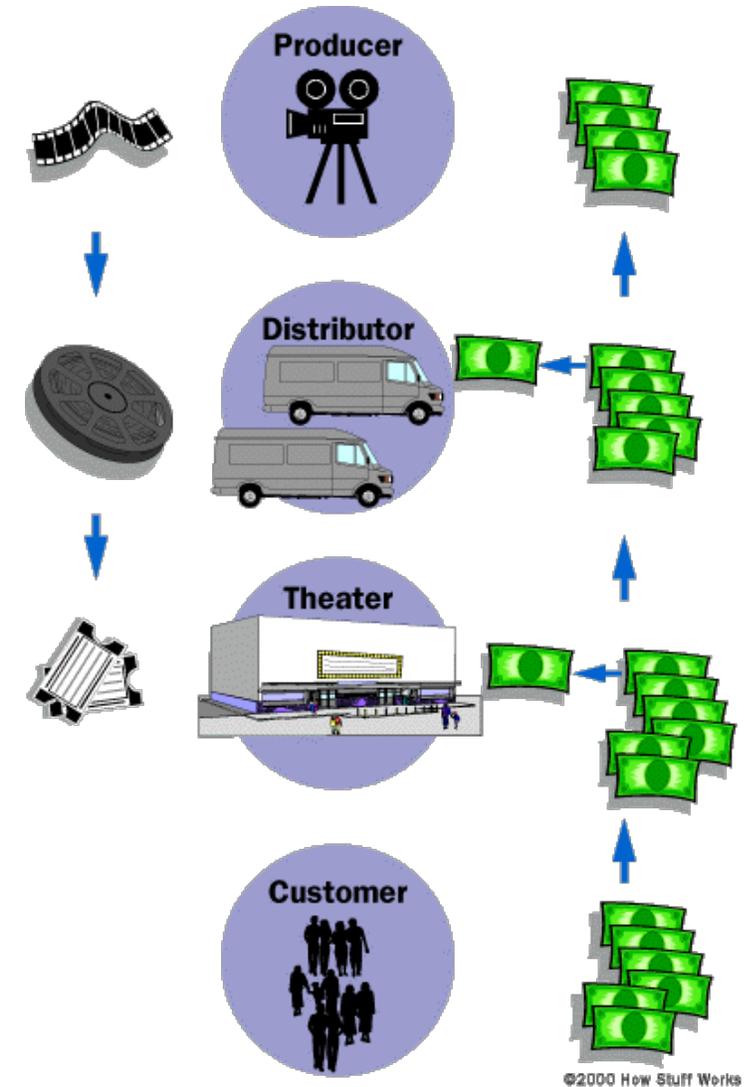
DISTRIBUSI FILM

- Distribusi memastikan mekanisme pasar berjalan karena melalui tahap inilah terjadi arus barang dan jasa.
- Dalam menentukan jumlah kopi film, distributor mempertimbangkan pangsa pasar, lokasi penayangan, waktu rilis hingga analisis kekuatan filmnya sendiri



TEKNOLOGI DISTRIBUSI DAN TRANSMISI FILM DI ERA DIGITAL

- Era analog, film dikirim dengan transportasi manual. Resiko besar → transportasi yang tidak nyaman, mahal, perlu ruang besar dan sdm untuk pemeliharaan (Fan, 2010).
- Distribusi digital → dimungkinkan hanya dengan *hard disk* kapasitas tinggi terenkripsi .
- Distribusi digital ditransmisikan melalui satelit, *fiber optic* atau internet. Lebih murah, lebih cepat, simultan dengan rilis secara global, mengurangi pembajakan.



TEKNOLOGI DISTRIBUSI DAN TRANSMISI FILM DI ERA DIGITAL

- Transmisi dan penerimaan film menjadi lebih mudah melalui metode jaringan digital dan satelit.
- Sebelum distribusi 'Star Wars Episode III - Revenge of the Sith' (2002), laboratorium film digital Culver City di California mentransmisikan teaser global ke Singapura.



TEKNOLOGI DISTRIBUSI DAN TRANSMISI FILM DI ERA DIGITAL

KEUNGGULAN

- Data film digital dapat disiarkan /didownload secara cepat melalui satelit
- Mengurangi resiko penyalahgunaan film, kurangi pembajakan.
- Pemeliharaan data film dengan ukuran cukup besar lebih mudah dan tidak perlu perlakuan khusus seperti film analog.
- Kualitas film tetap sama sekalipun digandakan berulang kali.
- Penggandaan sebanyak apapun dengan harga 1 kali produksi saja.

KETERBATASAN

- Perilaku audiens yang menilai apapun yang dilihat melalui internet gratis.
- Strategi marketing menjadi sangat penting dan penentu keberhasilan film.
- Kualitas dalam persaingan ketat
- Pengalaman menonton yang berbeda
- Perusahaan selalu satu langkah tertinggal dibanding teknologi terbaru, sehingga sulit mengontrol produk

TEKNOLOGI EKSIBISI/ KONSUMSI FILM DI ERA DIGITAL

- 1987, Texas Instruments kembangkan Digital Light Processing (DLP). Saat ini, menjadi teknologi terdepan untuk proyeksi digital film komersial di seluruh dunia.
- Film dipresentasikan hampir sempurna tanpa penurunan kejernihan dan warna, tanpa bercak kotor dan goresan yang disebabkan film rusak. Suara yang disajikan sangat riil, menciptakan suasana stereo (Jieyi, 2011).
- Fleksibilitas dalam pemutaran juga untuk audiens
- Lebih murah
- Perubahan ke digital sangat lambat → 3D, HD, iMax sangat mahal



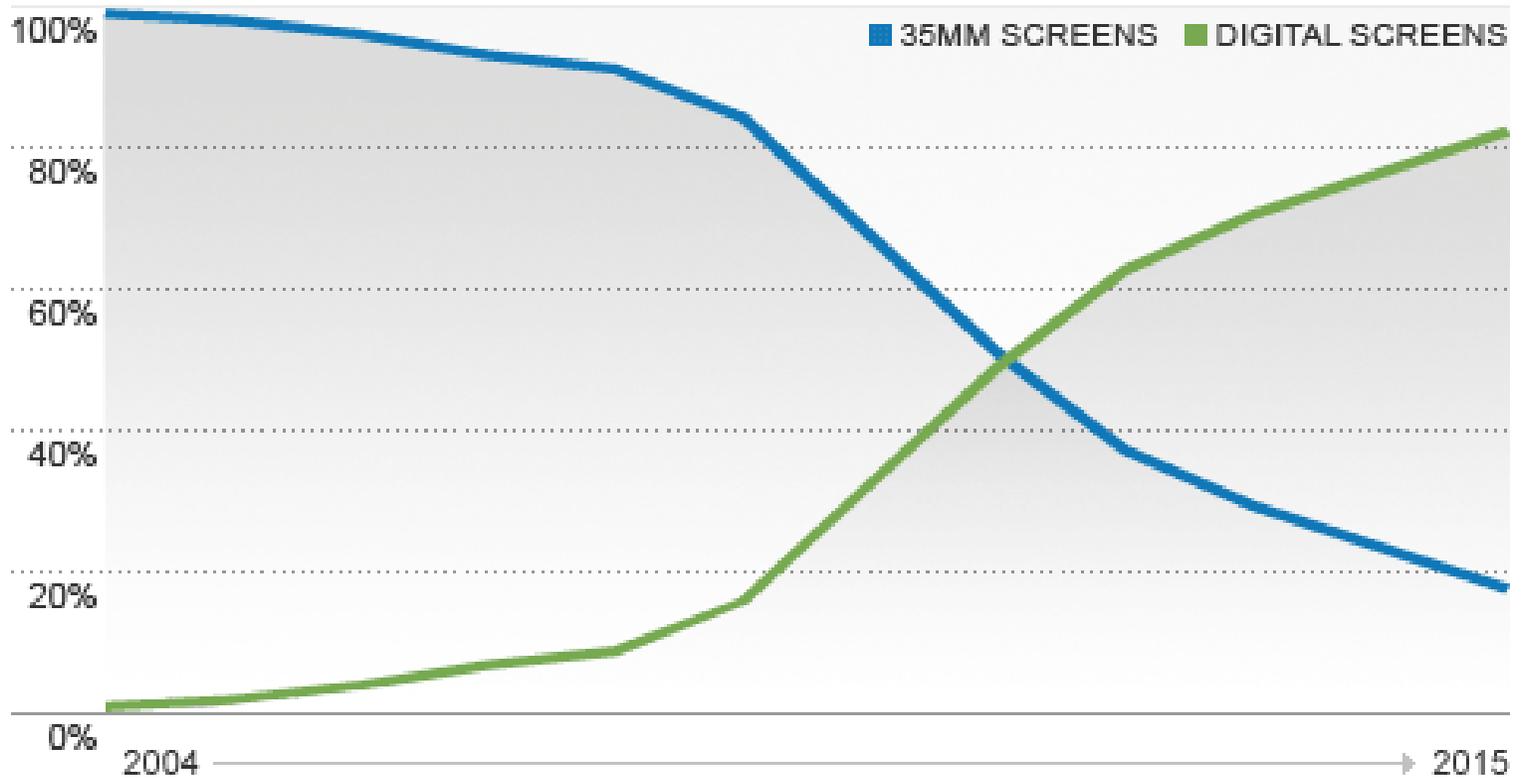


THEATRE
PREMIER IMAGING ON GLOBAL CINEMA

TODD LEOPOLD/CNN

TEKNOLOGI EKSIBISI/ KONSUMSI FILM DI ERA DIGITAL

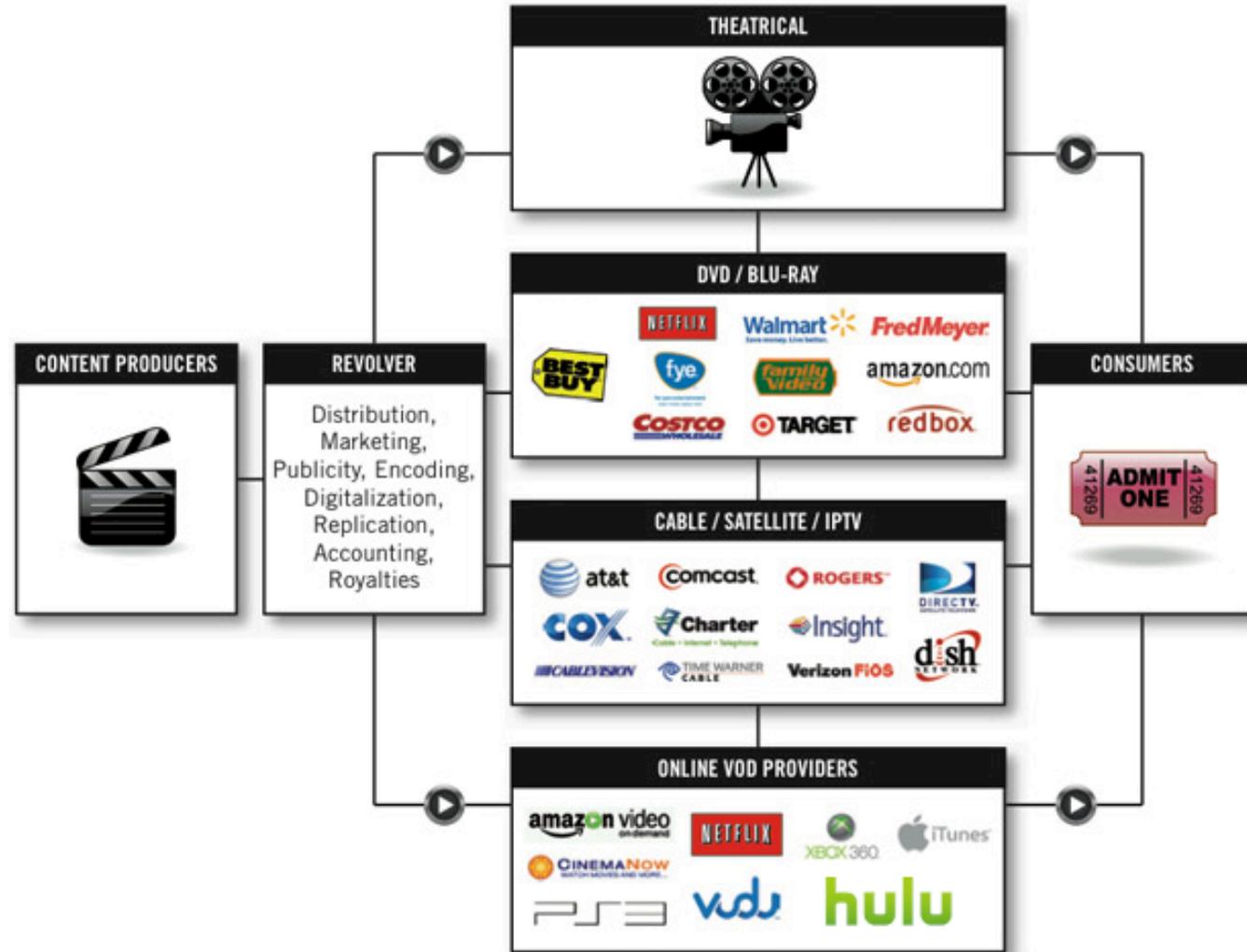
35MM VS. DIGITAL PROJECTION TECHNOLOGY IN GLOBAL CINEMAS



SOURCE: IHS SCREEN DIGEST NOVEMBER 2011

TEKNOLOGI EKSIBISI/ KONSUMSI FILM DI ERA DIGITAL

- Di era digital, penonton bisa lebih mudah menikmati film melalui berbagai platform, dan bioskop bukan lagi pilihan mereka. Munculnya situs video online seperti Netflix dan Hulu.



PEMASARAN FILM DI ERA DIGITAL

- Perubahan perilaku penonton film
- Periklanan film sangat viral
- Beragam pilihan aplikasi pada smartphone dan games online (Social media, Website, *Interactive trailer*, *Augmented reality*)
- Apapun bisa ditemukan melalui internet



20TH CENTURY FOX

“★★★★★”
RED SPARROW
IN THEATERS FRIDAY

GET TICKETS

VIDEOS

Red Sparrow | Official Trail...
OFFICIAL TRAILER

Instagram

20thcenturyfoxid

Follow

20th Century Fox Indonesia Akun Resmi 20th Century Fox Film Indonesia. Saksikan teaser baru #Deadpool di youtu.be/rAtZoh0si6c

675 posts 19.8k followers 92 following

TOMORROW

3 DAYS TO GO

I'M NOT LIKE THEM. I NEVER WILL BE.

“YOU’RE BETTER AT THIS THAN ANY OF US.”
“YOUR ONLY PROBLEM IS YOU HAVE A SOUL.”
GENERAL SOLOVCHENKO

Red Sparrow

Red Sparrow is directed by Francis Lawrence and stars Jennifer Lawrence. In theaters Friday. #RedSparrow

RedSparrowMovie.com

20 Following 5,015 Followers

Tweets Tweets & replies Media Likes

Pinned Tweet

Red Sparrow @RedSparrowMov... · 8h

The critics can't stop talking about Red Sparrow. See it in theaters this Friday Fox.co/RedSparrowTick...

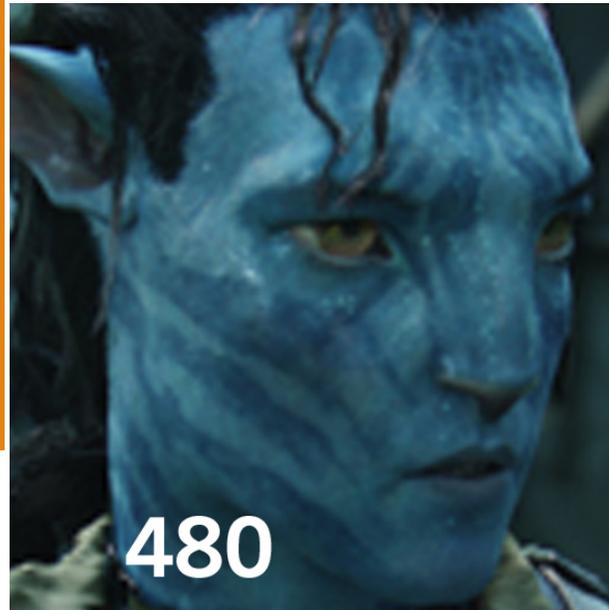
KONTRIBUSI TEKNOLOGI DIGITAL PADA INDUSTRI FILM

- Teknologi digital yang membuat biaya operasional film lebih tinggi, namun juga memicu efisiensi produksi dan siklus operasi lebih tinggi, khususnya kenikmatan dan daya tarik yang lebih tinggi terhadap film dalam hal efek visual.
- Pengolahan data terkomputerisasi, penyimpanan gambar dan audio digital, hingga transmisi meningkatkan efisiensi operasional setiap bagian industri film, dan membuat banyak tugas tradisional yang rumit dan memakan waktu lebih mudah dan lebih nyaman (Allen, 2005).



PENGEMBANGAN & PERSAINGAN TEKNOLOGI FILM DIGITAL

- **4K Ultra High Definition Digital Cinema**
 - Bioskop digital 4K dilengkapi dengan efek visual super berkualitas tinggi, yang meningkatkan pengalaman menonton pemirsa serta memperkuat daya saing dan pengaruh film di media tradisional dan baru (Archer, 2014).
 - Bioskop digital 4K secara efektif akan mematahkan monopoli IMAX di industri film layar raksasa dan secara signifikan mengurangi biaya sistem proyeksi layar super besar.



PENGEMBANGAN & PERSAINGAN TEKNOLOGI FILM DIGITAL

- **Teknologi Realitas Virtual**

Dengan menggunakan teknologi komputer dan ruang digital, yang sangat mirip dengan kenyataan, VR memungkinkan pengguna untuk merasakan hal-hal di ruang maya tanpa batas waktu tertentu. VR diaplikasikan pada pembuatan film sehingga membiarkan penonton benar-benar tenggelam di dalamnya tanpa bergantung pada lampu dan ruang bioskop.



EKONOMI DAN INDUSTRI PERFILMAN

- Produksi film komersial sangat mahal dan didominasi oleh konglomerasi perusahaan film.
- Kepemilikan – 6 perusahaan besar (Sony, Time Warner, Paramount, Sony, NBC, New Corp)



INDUSTRI FILM DI ERA DIGITAL

- **Mobile Movies**

SUV van yang memungkinkan putar film, Iphone, Ipod

- **User Generated Content**

- Film yang melibatkan audiens untuk memberikan saran mengenai plot/ alur cerita
- Film hasil kolaborasi online → Festival film horor
- Film kolaborasi → pembuat film independen menjadikan internet sebagai sarana terhubung antara filmmakers

- **Social Media**

Promosi film, feedback, diskusi dengan audiens

PERSAINGAN FILM & TV

- Film: Batasi tayangan film di TV (mulanya semua film, kemudian film B & film lama pd jam sepi penonton) TV: sinetron berwarna Film: warna, cinemascope TV: film khusus full length
- Redefinisi khalayak. Dewasa → generasi muda, remaja/anak; musim panas/libur
- Film blockbuster → biaya tinggi
- Sinergi: produksi film/serial khusus untuk jaringan TV (sinetron), specials
- Perombakan teaters → cineplex/megaplex

DAMPAK & SENSOR FILM

- UU 33 Tahun 2009, semua film baik film cerita, film dokumenter, film iklan, maupun iklan film (trailer, poster, dan foto) harus disensor terlebih dahulu sebelum dipertunjukkan kepada umum.
- Lembaga Sensor Film berkaitan erat dengan hal-hal yang berhubungan dengan penyiaran, hak cipta, pornografi, perlindungan anak, dan bahasa.
- Undang-undang No.33 tahun 2009 , pasal 7 sebagai berikut : Film yang menjadi unsur pokok kegiatan perfilman dan usaha perfilman disertai pencantuman penggolongan usia penonton film yang meliputi film :
 - Semua umur (SU).
 - Usia 13 (tiga belas) tahun atau lebih (R).
 - Usia 17 (tujuh belas) tahun atau lebih (RBO)
 - Usia 21 (dua puluh satu) tahun atau lebih (D)

REFERENSI

- Josep Straubhaar, Robert Larose, Lucinda Davenport (2012), MEDIA NOW, Understanding Media, Culture and Technology 7, Wadsworth Cengage Learning, Boston.
- Joseph R. Dominick (2012), The Dynamic of Mass Communication: Media in The Digital Age 12, McGraw-Hill Education, London.