

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Setiap orang bisa membuat karya video menggunakan *handycam*, *camera video*, atau *camera digital single lens reflector (DSLR)*. Tren pembuatan *video* klip, iklan komersil dan tentunya sebuah *film* sangat diminati oleh masyarakat luas termasuk di negeri ini. Perkembangan dunia perfilman saat ini sudah sangat pesat kita bisa melihatnya *film* animasi yang dirancang sedemikian rupa supaya mirip dengan manusia dan *film-film* lainnya dibuat senyata mungkin untuk menarik minat penonton. *Film* yang baik tentunya memiliki cara pembuatan yang baik dan sesuai kaidah. Proses pembuatan *film* sering disebut sebagai *filmmaking*. *Filmmaking* melibatkan beberapa tahap, antara lain ide, naskah, *casting*, *shooting*, *editing*, dan *screening* sebelum film dirilis secara besar-besaran. Proses *filmmaking* dilakukan di banyak tempat di seluruh dunia dengan berbagai konteks ekonomi, sosial, politik, serta menggunakan teknologi dan teknik yang sistematis. cara pembuatan film yang satu dengan lain pada dasarnya sama, yang membedakan adalah tantangan untuk mewujudkan *step by step* pembuatan tersebut.

Dalam proses pembuatan suatu *film* sering kita lihat saat *shooting* atau melihat *behind the scene* dari proses *shooting* tersebut terdapat satu orang yang membawa papan hitam putih. Papan itu ialah *clapper board* dan orang yang membawa papan itu disebut *clappers*. Fungsi *clapper board* untuk membantu proses tugas seorang *video editing* untuk menggabungkan bagian-bagian dari pengambilan gambar saat *shooting* menjadi sebuah film seutuhnya sesuai dengan urutan alur cerita. *Clapper board* juga berfungsi sebagai penyalaras atau juga sinkronisasi antara *video* dan *audio* saat *shooting* berlangsung.

Berdasarkan latar belakang tersebut penulis mencoba untuk mengembangkan *clapper board* yang sebelumnya ditulis secara manual menjadi *digital* dengan media untuk menampilkan angka menggunakan *led*. Pada penelitian ini dibuat laporan akhir dengan judul ” ***Clapper Board Digital Berbasis Android***”. Dalam penelitian ini *clapper board digital* masukan datanya

menggunakan *smartphone android*. *Smartphone android* dihubungkan dengan *led* melalui media *bluetooth* dengan sistem kontrolnya menggunakan *arduino*.

1.2 Perumusan Masalah

Adapun masalah yang dihadapi adalah bagaimana cara menampilkan data berupa angka pada *led module* menggunakan *smartphone android* dengan *bluetooth* sebagai media penghubung.

1.3 Batasan Masalah

Dalam penulisan tugas akhir ini agar lebih terarah dan tidak terjadi perluasan masalah, maka penulis menyederhanakan dan mengarahkan penelitian agar tidak menyimpang dari apa yang diteliti, Adapun batasan masalah adalah sebagai berikut:

1. Data yang ditampilkan pada *led module* berupa angka.
2. Data dimasukkan di *input* menggunakan *Android*.
3. *Software* yang digunakan untuk mengirim data Boarduino.
4. *Led module* yang digunakan p10 16x32.
5. *Bluetooth* sebagai media penghubung antara *led module* dengan *android* dengan kontrol menggunakan *arduino*.

1.4 Tujuan

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam perancangan alat ini adalah Membuat alat berupa *clapper board* dengan tampilan digital.

1.5 Manfaat

Adapun manfaat yang diharapkan dari pembuatan alat ini adalah untuk memberikan kemudahan bagi *clappers* dalam menampilkan data, membantu seorang *editior* dalam mengerjakan *editing film* dan juga sebagai media penyalaras antara *video dan audio* saat *shooting* berlangsung.