

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Unit Kegiatan Mahasiswa “Amikom Music Organization” yang selanjutnya di singkat UKM AMO adalah salah satu UKM yang berada dibawah naungan STMIK AMIKOM YOGYAKARTA. UKM AMO diresmikan menjadi sebuah UKM pada tanggal 4 november 2004. Amikom Music Organization dibagi menjadi dua divisi yaitu divisi *Event Organizer* dan divisi musik. Divisi *Event Organizer* melatih anggotanya untuk dapat merencanakan sebuah *event* terutama di bidang musik, sedangkan divisi musik memberikan wadah anggotanya untuk menjadi seorang pemain musik yang handal. Di dalam divisi musik terdapat anggota-anggota dari berbagai macam instrument, seperti vokal, keyboard, drum, gitar dan bass. Kegiatan yang dilakukan adalah *perform* band baik dalam kampus maupun luar kampus, selain itu mereka juga mengadakan latihan rutin di gedung sekretariat dan di studio musik. Di dalam Amikom Music Organization, proses *transfer knowledge* antar anggotanya lebih banyak menggunakan sistem *sharing* antar anggota, yaitu anggota yang lebih senior memberikan pengarahan kepada anggota yang lebih muda baik dalam divisi musik maupun divisi *Event Organizer*.

Masalah yang dihadapi oleh Amikom Music Organization dalam proses *transfer knowledge* dalam divisi musik terutama pada alat musik drum adalah kurangnya mentor profesional yang dapat menjelaskan kepada anggota Amikom Music Organization tentang cara setting alat musik drum di UKM tersebut. Hal

tersebut juga diperkuat dari data hasil observasi yang dilakukan oleh penulis di Amikom Music Organization.

Oleh sebab itu, penulis melakukan penelitian Pembuatan Video Pembelajaran Interaktif Setting Drum Berbasis Dekstop Di Amikom Music Organization untuk memecahkan masalah yang ada pada Unit Kegiatan Mahasiswa tersebut.

### **1.2 Rumusan Masalah**

1. Bagaimana cara memberikan alternatif pembelajaran untuk Amikom Music Organization?
2. Bagaimana cara membuat video interaktif setting drum berbasis desktop di Amikom Music Organization?

### **1.3 Batasan Masalah**

Beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. User dari video pembelajaran interaktif ini adalah anggota Unit Kegiatan Mahasiswa Amikom Music Organization.
2. Video pembelajaran interaktif ini dibuat dengan menggunakan bantuan software Adobe Flash, CS 6, Corel Draw X6, Adobe Premiere CS 6 dan Presonus Studio One 3.
3. Video pembelajaran interaktif ini hanya membahas tentang cara setting drum yaitu tuning *snare*, *bass drum*, *tom-tom*, dan *floor*.

4. Penelitian ini ditujukan untuk menyelesaikan permasalahan yang ada pada anggota Amikom Music Organization khususnya di bidang alat musik drum.

#### **1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk :

1. Membuat video interaktif setting drum berbasis dekstop di Amikom Music Organization.
2. Membantu pembelajaran drum di Amikom Music Organization .
3. Membuat pembelajaran drum di Amikom Music Organization menjadi efisien.

#### **1.5 Metode Penelitian**

Metode penelitian yang dilakukan dalam analisis penerapan ini adalah sebagai berikut.

##### **1.5.1 Metode Pengumpulan Data**

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah.

1. Metode studi pustaka, yaitu membaca referensi berupa buku dan informasi dari internet dan perpustakaan.
2. Observasi, yaitu menyelidiki gejala dan fakta tentang pembelajaran drum di Amikom Music Organization secara faktual untuk mendapatkan data observasi untuk membantu memecahkan masalah yang ada pada objek.

3. Wawancara, yaitu metode pengumpulan data dengan mencari info dari sumber data dengan narasumber Kepala Divisi Musik Amikom Music Organization untuk mengetahui tingkat kemampuan *drummer* Amikom Music Organization dalam hal setting drum agar dapat mengatasi masalah kurangnya mentor di Amikom Music Organization dengan video pembelajaran interaktif.

#### 1.5.2 Metode Analisis

Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah SWOT (*Strengths, Weakness, Opportunities, Threats*)

#### 1.5.3 Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan adalah model Pra-Produksi yang didalamnya terdapat beberapa langkah sebelum produksi seperti identifikasi masalah dan kebutuhan, proses pencarian ide/gagasan, pembuatan *Logline/Plot* cerita, *Sinopsis*, *Diagram Adegan (Scene)*. Membuat *Storyboard*, *Assembling Crew and Talent* (mencari anggota tim kreatif dan audisi/*casting* aktor/aktris), pencarian/penentuan lokasi *shooting*, perancangan penggunaan *property shooting*, *set design* properti, rencana jadwal *shooting*), dll.

#### 1.5.4 Metode Pengembangan

Metode pengembangan dengan melakukan langkah-langkah Produksi yang didalamnya terdapat *Shooting*, *Review* hasil sementara, *Take* ulang *shooting* jika hasilnya masih belum seperti yang diharapkan, dan

dokumentasi hasil shooting. Setelah tahap ini selesai baru masuk ke Tahap Pasca produksi, didalamnya dilakukan *editing*, memeriksa hasil sementara setelah *editing*, kemudian jika hasil akhir sudah sesuai maka dilakukan *rendering* untuk melakukan packaging hasil akhir dalam format video yang diinginkan. Serta perancangan desain untuk media interaktif.

### 1.5.5 Metode *Testing*

Metode *testing* yang digunakan pada penelitian ini adalah *alpha testing* dan *beta testing*.

