

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Manusia pada jaman sekarang tidak bisa lepas dari informasi sehingga segala cara dilakukan untuk mendapatkannya baik melalui media cetak ataupun media elektronik. Kebutuhan informasi yang tinggi membuat perusahaan-perusahaan media jurnalistik berlomba untuk memberikan inovasi-inovasi yang dapat menarik perhatian pembaca. Kurangnya minat membaca masyarakat melalui media berbahan kertas membuat perusahaan-perusahaan media jurnalistik mengalihkan penjualan beritanya ke media digital dan salah satu caranya adalah dengan mengkonversikannya ke Portable Document Format (PDF) yang biasa juga disebut dengan buku elektronik atau *e-book*. (Gregorius, 2008:27) [6]

Multimedia menjadikan kegiatan membaca itu dinamis dengan memberi dimensi baru pada kata-kata, apalagi dalam hal penyampaian makna, kata-kata dalam aplikasi multimedia bisa menjadi pemicu yang dapat digunakan memperluas cakupan teks untuk memeriksa suatu topik tertentu secara luas. Multimedia melakukan hal ini bukan hanya dengan menyediakan lebih banyak teks melainkan juga menghidupkan teks dengan menyertakan bunyi, gambar, musik, animasi dan video. (Suyanto,2005:21) [9]

BeatBold.com merupakan salah satu portal musik di Indonesia yang ingin memanfaatkan multimedia dan menerbitkan majalah musik dengan gaya berbeda dibandingkan dengan majalah konvensional baik cetak maupun digital yang menggunakan PDF. Setiap ulasan-ulasan mengenai musik diharapkan dapat menampilkan musiknya ataupun video musiknya.

Hal tersebut mendorong penulis untuk membuat desain dan mempublikasikan majalah digital interaktif tersebut dan menulis laporan Tugas Akhir dengan judul "Desain dan Publikasi Majalah Digital Interaktif Berbasis Web di BeatBold.com".

1.2 Rumusan Masalah

Memperhatikan latar belakang yang telah dibahas, maka rumusan masalah yang dapat penulis cermati, maka penulis mencoba menerapkannya dan membuat rumusan masalah sebagai berikut :

Bagaimana membuat desain sebuah majalah interaktif yang dapat diakses melalui berbagai macam browser modern sehingga pembaca dapat membaca ulasan dengan mendengarkan musik dan menyaksikan musik video ?

1.3 Batasan Masalah

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

- a. Pembuatan edisi majalah digital di dalam penelitian adalah satu edisi.
- b. Perangkat lunak yang digunakan untuk mendesain konten pada majalah digital adalah Adobe InDesign CC.
- c. Konten majalah digital yang digunakan bersumber dari artikel di BeatBold.com.
- d. Perangkat lunak yang digunakan untuk mendesain tampilan website adalah Serif WebPlus x7.
- e. Paket flip magazine yang digunakan untuk memberikan efek page flip HTML5 adalah TurnJs.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini dimaksudkan untuk mendesain majalah digital interaktif dan mempublikasikannya ke dalam website sehingga mempunyai keuntungan.

- a. Menghasilkan majalah digital interaktif serta publikasi di website BeatBold.com.
- b. Memudahkan pendistribusian artikel-artikel kepada pembaca hanya dalam satu majalah digital.

- e. Majalah digital interaktif dapat diakses melalui berbagai macam browser modern yang terdapat pada perangkat komputer maupun perangkat *portable* lainnya.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat bagi berbagai pihak antara lain :

- a. Penulis
Sarana menerapkan ilmu pengetahuan selama di bangku kuliah.
- b. Objek
Memberi nilai tambah pada citra perusahaan media jurnalistik sehingga dimungkinkan menambah jumlah pengunjung maupun pembaca.
- c. Masyarakat umum
Memberikan alternatif bagi pembaca dalam membaca sebuah majalah dalam bentuk digital dan meningkatkan minat membaca masyarakat.
- d. Dunia jurnalistik
Memberikan kemudahan kepada jurnalis dalam menyampaikan informasi dan pesan.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Dalam menyusun tugas akhir ini penulis melakukan beberapa penerapan metode pengumpulan data untuk menyelesaikan permasalahan. Adapun metode pengumpulan data yang dilakukan adalah dengan cara sebagai berikut :

1.6.1 Survey / Observasi

Mengamati kebutuhan hardware dan software yang diperlukan untuk mendesain majalah.

1.6.2 Study Literatur

Pengambilan data dengan memanfaatkan fasilitas internet yaitu situs-situs yang berhubungan dengan aplikasi Adobe InDesign dan HTML.

1.6.3 Study Pustaka

Metode ini dimaksudkan untuk mendapatkan konsep-konsep teoritis menggunakan buku-buku sebagai bahan referensi dan mendapatkan informasi-informasi yang dibutuhkan.

1.7 Sistematika Penulisan

Penulis menghendaki penyajian laporan lebih mudah dimengerti dan terstruktur, maka sistematika penyusunan laporan akan disajikan dalam 5 (lima) bab, uraian masing-masing bab adalah sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Menjelaskan tentang latar belakang perkembangan teknologi saat ini khususnya dalam bidang pendidikan, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan laporan.

BAB II. DASAR TEORI

Bab II akan menjelaskan konsep dasar multimedia yang meliputi pengertian multimedia, elemen-elemen multimedia, struktur multimedia, pengertian website, elemen dan langkah-langkah dalam mengembangkan aplikasi multimedia ke dalam website serta akan menjelaskan software-software yang digunakan.

BAB III. PERANCANGAN

Bab III Menjelaskan mengenai perancangan majalah digital interaktif yang akan dibuat.

BAB IV. PEMBAHASAN

Bab IV Membahas tentang rancangan dan implementasi majalah digital interaktif yang dikerjakan, urutan-urutan pekerjaan, hasil yang diperoleh saat proses berlangsung, dan hasil akhir.

BAB V. PENUTUP

Bab V merupakan penutup dari pembuatan tugas akhir, yang menjelaskan mengenai kesimpulan dan saran peneliti.

