

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Sejarah peradaban manusia telah membuktikan bahwa musik merupakan santapan rohani yang berperan memberikan pengalaman estetis, dan memberi kebebasan dari keterkungkungan manusia dari rutinitas kerja. Musik juga memberikan kepuasan dan kebahagiaan bagi kehidupan manusia. Tujuan dari semua kegiatan seni dalam bidang musik yang dilakukan oleh manusia adalah untuk menghasilkan sesuatu hal yang indah. Prosedur yang dilalui oleh manusia untuk menghasilkan yang indah itu, adalah melalui penciptaan karya seni musik, bermain dan atau bernyanyi.

Karya seni musik ini memberikan pengalaman estetis bagi manusia. Untuk mendapatkan atau memperoleh pengalaman estetis dapat dilakukan dengan: Pertama, komponis memperoleh pengalaman estetis itu pada saat proses penciptaan karya musik berlangsung. Kedua, pada saat manusia bermain musik dan bernyanyi karya musik vokal. Ketiga, manusia dapat memperoleh pengalaman estetis melalui jalan apresiasi, yaitu mendengarkan musik instrumental atau musik vokal.

Pada era globalisasi saat ini teknologi dan ilmu pengetahuan berkembang sangat cepat, sehingga membuat banyak masyarakat khususnya para remaja menganggap teknologi adalah sebuah kebutuhan yang sangat penting. Perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan yang sangat cepat itu juga diiringi

dengan masuknya budaya-budaya asing ke tengah-tengah masyarakat khususnya para remaja. Masuknya budaya-budaya asing itu membuat banyak para remaja melupakan dan sudah tidak mengenal lagi budayanya .

Perkembangan teknologi dalam bidang multimedia juga saat ini sangat pesat. Multimedia yang merupakan bagian dari teknologi komputerisasi diharapkan menjawab informasi yang bersifat interaktif dengan menampilkan suara (*audio*), tulisan (*text*), gambar, animasi dan keterangan informasi yang dibutuhkan oleh masyarakat atau para remaja.

Teknologi multimedia sudah mampu bersaing dan fleksibel digunakan di berbagai bidang. Dalam dunia seni manfaat teknologi multimedia telah digunakan untuk mempelajari seni olah vokal. Untuk mempermudah proses olah vokal dan menimbulkan daya tarik kepada para remaja di perlukan alat bantu. Bentuk alat bantu yang efektif tersebut adalah dengan membuat aplikasi multimedia interaktif sebagai sarana pendidikan teknik dasar olah vokal, sehingga diharapkan teknik dasar vokal lebih menarik dan lebih mudah untuk dipelajari.

1.2.Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang tersebut maka masalah yang dapat dirumuskan adalah sebagai berikut.

Bagaimana merancang dan membuat aplikasi multimedia interaktif sebagai sarana pendidikan teknik dasar olah vokal kepada masyarakat luas?

1.3. Batasan Masalah

Untuk memberikan ruang lingkup yang jelas terhadap objek penelitian maka dibuatlah batasan-batasan masalah dalam pembuatan aplikasi multimedia interaktif sebagai sarana pendidikan teknik dasar olah vokal adalah :

1. Pengenalan teknik dasar olah vokal secara garis besar.
2. Pengenalan pengolahan nada dasar

Media pembelajaran multimedia interaktif teknik dasar olah vokal dibuat dengan Macromedia Director MX sebagai perangkat lunak utama, dan Adobe photoshop Cs3, Adobe audition, dan Adobe premiere sebagai perangkat lunak pendukung.

1.4. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini secara garis besar adalah sebagai berikut:

1. Sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan Strata-I pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
2. Meparaktekkan ilmu yang dipelajari selama dibangku kuliah dan diharapkan dapat diterapkan dalam kehidupan dimasyarakat.
3. Hasil penelitian ini ditujukan untuk mengenalkan teknik olah vokal kepada masyarakat luas.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat pembuatan aplikasi media ajar berbasis multimedia interaktif sebagai sarana pendidikan teknik dasar olah vokal antara lain :

1. Agar dapat dimanfaatkan untuk kepentingan masyarakat agar mengetahui lebih jauh tentang teknik olah vokal.
2. Memberikan Sebagai media pembelajaran bagi masyarakat dan untuk meningkatkan kesadaran akan pentingnya mengenal teknik olah vokal.

1.6. Metodologi Pengumpulan Data

Metodologi pengumpulan data merupakan suatu metode yang sistematis dalam melakukan dan menyelesaikan sebuah penelitian. Dalam menunjang pencarian fakta dan pengumpulan data, penyusun akan menggunakan berbagai tahapan pengumpulan data yang dikira memungkinkan , antara lain adalah:

1.6.1. Metode Angket / *questionnaire*

Penyusun memberikan daftar pertanyaan kepada masyarakat peminat musik khususnya olah vokal di kota Yogyakarta, bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan masyarakat tentang teknik olah vokal. Dan salah satu keuntungan dari metode ini adalah peneliti tidak harus hadir di tempat penelitian.

1.6.2. Metode Wawancara / *Interview*

Penyusun mengumpulkan informasi dan data penjelasan tentang teknik olah vokal dengan melakukan wawancara kepada pihak-pihak yang mengerti seni olah vokal.

1.6.3. Metode Kepustakaan / *library*

Penyusun melakukan pengumpulan data tentang musik dan olah vokal dengan cara membaca dan mempelajari dari buku-buku pustaka yang telah ada untuk digunakan sebagai referensi.

1.6.4. Studi internet

Penyusun mencari data-data yang dibutuhkan di internet yang kemudian digunakan untuk melengkapi data-data yang telah ada.

1.7. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah penulisan skripsi ini, penulis menggunakan sistematika penulisan skripsi sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini berisikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini membahas tentang pengertian dari multimedia, struktur sistem informasi multimedia dan pengenalan perangkat lunak yang digunakan.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini berisi tentang analisis sistem yang dibuat, identifikasi masalah serta kelayakan sistem yang di bangun.

BAB IV : PEMBAHASAN

Pada bab ini akan diuraikan secara lengkap tentang tahap demi tahap proses pembuatan multimedia dalam bentuk aplikasi dengan menggunakan perangkat lunak utama yaitu Macromedia Director MX 2004.

BAB V : PENUTUP

Pada bab ini berisikan tentang kesimpulan isi skripsi dan saran atau kritik dari semua pihak yang mendukung untuk memperbaiki aplikasi yang telah dibuat, untuk masa yang akan datang menjadi aplikasi yang lebih baik lagi.

