

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Teknologi informasi multimedia merupakan suatu era baru dalam dunia informasi modern yang telah berkembang pesat beberapa tahun terakhir. Dengan lahirnya era teknologi ini, produsen industri komputer tampaknya mendapatkan peluang, karena multimedia telah membangkitkan citra baru teknologi komputer.

Secara umum, multimedia diartikan sebagai kombinasi teks, gambar, seni grafis, animasi, suara atau video. Aneka media tersebut digabungkan menjadi satu kesatuan kerja yang akan menghasilkan suatu informasi yang memiliki nilai komunikasi interaktif yang sangat tinggi.

Kelebihan multimedia adalah menarik indera dan menarik minat, karena merupakan gabungan antara pandangan, suara, dan gerakan. Lembaga riset dan penerbitan komputer, yaitu *Computer Technology Research (CTR)*. Menyatakan bahwa orang mampu mengingat 20% dari yang dilihat dan 30% dari yang didengar. Tetapi orang dapat mengingat 50% dari yang dilihat dan didengar dan 30% dari yang dilihat, didengar, dan

dilakukan sekaligus. Maka multimedia sangat efektif menjadi *tool* yang ampuh untuk pengajaran serta untuk meraih keunggulan bersaing.

Aplikasi multimedia memang belum sepenuhnya diterapkan oleh beberapa sanggar di negara kita, sebagian sanggar masih mempertahankan media cetak atau suara untuk melakukan media promosi. Dengan media promosi tersebut diharapkan sanggar dapat meningkatkan keunggulan bersaingnya. Cara lain untuk melakukan promosi yaitu menggunakan media televisi, salah satu keuntungan periklanan televisi adalah kemampuannya dalam membangun citra. Iklan televisi mempunyai cakupan, jangkauan, dan repetisi yang tinggi. Iklan televisi dapat menampilkan pesan multimedia (suara, gambar dan animasi) yang dapat memperjelas pesan.

Dan aplikasi multimedia ini akan dicoba diterapkan pada **“Pofil Siswa Among Beksas Berbasis Multimedia Sebagai Media Promosi dan Informasi Kesenian Tradisional di Yogyakarta”**, yaitu sebuah kebudayaan yang bergerak dibidang pengembangan seni budaya terutama tari di Yogyakarta. Dan dalam promosi sanggar ini masih mengandalkan dari media cetak.

Untuk mendukung suksesnya program tersebut, perlu adanya sebuah publikasi kepada masyarakat dan instansi terkait dalam bentuk visual untuk memberikan gambaran secara nyata mengenai kinerja dan keberhasilan

dalam bidang kerjanya, yang dikemas dalam bentuk paket multimedia interaktif dalam bentuk CD-Rom.

Informasi yang dihasilkan aplikasi multimedia memiliki nilai komunikasi interaktif yang tinggi, artinya informasi bukan hanya dilihat sebagai hasil cetakan, melainkan dapat didengar, membentuk simulasi dan animasi yang dapat membangkitkan selera, dan memiliki nilai seni grafis yang tinggi dalam penyajiannya.

Pengembangan aplikasi multimedia pada sanggar ini memerlukan perencanaan dan analisis yang tepat, artinya jangan sampai hasil yang didapatkan dari penerapan aplikasi multimedia tersebut ternyata tidak membawakan hasil yang maksimal, sehingga tujuan untuk meningkatkan keunggulan bersaing sanggar tidak tercapai. Investasi dibidang multimedia tidaklah sedikit, sistem multimedia membutuhkan spesifikasi komputer yang tinggi dan sumber daya manusia yang mengerti dibidangnya.

Dari beberapa uraian latar belakang diatas penulis tertarik untuk mengangkat topik permasalahan tersebut dalam penyusunan TA ini dengan judul:

“ Profil Siswa Among beksa Berbasis Multimedia Sebagai Media Promosi dan Informasi Kesenian Tradisional di Yogyakarta”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah yang ada, penyusun merumuskan beberapa permasalahan yang berhubungan dengan pembuatan media profil Siswa among beksa ini adalah:

1. Bagaimana cara seniman mempromosikan keseniannya dengan harapan kegiatan tersebut dapat meningkatkan masyarakat untuk belajar dan mempertahankan keseniannya?
2. Bagaimana membuat media profil yang menarik dan interaktif sebagai perlengkapan media promosi Paguyuban siswa among beksa?

C. Batasan Masalah

Ruang lingkup penelitian multimedia sangat luas, bagaimana memanfaatkan perangkat lunak multimedia untuk membangun aplikasi multimedia khususnya dalam bidang informasi dan promosi Paguyuban siswa among beksa, Output yang dihasilkan berupa CD interaktif, dengan menggunakan perangkat lunak Adobe Photoshop 7.0, Macromedia Director MX, dan Adobe Audition sebagai software pembangunnya. yang nantinya akan digunakan sebagai sarana untuk lebih memperkenalkan tentang sejarah, visi-misi, lokasi, jenis tarian, Performace, dan media profil seni siswa among beksa

D. Tujuan dan Manfaat

1. Internal

Dilihat dari sisi penyusun sebagai mahasiswa STIMIK AMIKOM, mempunyai tujuan dan manfaat dari dalam diantara sebagai berikut:

a. Tujuan

- 1) Memenuhi persyaratan kelulusan bagi jenjang Diploma III pada STIMIK AMIKOM Yogyakarta.
- 2) Mampu membuat profil seni yang akurat dan menarik sehingga akan dapat membantu mengembang kesenian Di Yogyakarta.

b. Manfaat

- 1) Mengembangkan dan menerapkan berbagai bidang ilmu, baik teori maupun praktikum yang telah didapat selama mengikuti pendidikan kedalam aplikasi nyata yang secara praktek di gunakan untuk membantu dan mendukung penerapan ilmu didunia nyata.
- 2) Menambah wawasan dan pengetahuan di bidang aplikasi Multimedia.

2. Eksternal

a. Tujuan

- 1) Bertujuan untuk mengembangkan unsur-unsur teknologi dan kesenian tradisional bagi masyarakat.

- 2) Membantu memberikan kemudahan bagi pihak seniman menyampaikan informasi sehingga lebih menarik dan dapat membantu mengembangkan seni tradisional di Yogyakarta.

b. Manfaat

- 1) Sebagai alternatif baru untuk para seniman yakni Siswa among beksa, bahwa multimedia merupakan salah satu cara untuk memberi informasi kepada masyarakat.

E. Metode Pengumpulan Data

Terciptanya pembahasan baru yang diharapkan dapat menarik minat dan perkembangan studi dalam mempelajari bidang multimedia ini, sumber-sumber pelengkap untuk mendukung keakuratan informasi yang terkandung didalamnya, data tersebut diambil dengan metode sebagai berikut :

1. Metode Observasi

Suatu metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan langsung terhadap obyek yang akan diteliti serta pencatatan secara cermat dan sistematis.

2. Metode Wawancara

Suatu metode pengumpulan data dengan cara melakukan komunikasi langsung dengan responden untuk mendapatkan informasi yang benar-benar nyata tentang obyek penelitian.

3. Metode Kepustakaan

Mempelajari literatur yang berhubungan dengan permasalahan yang akan dibahas untuk mendapatkan landasan teori yang dapat dijadikan pedoman yang dapat dipertanggungjawabkan dengan cara membandingkan serta mempelajari antara teoritis literatur dengan studi lapangan mengenai obyek tersebut.

4. Dokumentasi

Dengan cara mengambil gambar (video), yang berhubungan dengan penelitian tugas akhir untuk dijadikan sebuah obyek pada program tugas akhir ini.

F. Sistematika Penulisan

Secara garis besar sistematika penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, metode pengumpulan data, sistematika penulisan, dan jadwal rencana kegiatan.

BAB II : DASAR TEORI

Bab ini dibahas mengenai pengenalan sistem perangkat lunak dan perangkat keras yang digunakan.

BAB III : TINJAUAN UMUM

Berisi tentang apa yang ada di dalam tubuh Paguyuban siswa among beksa.

BAB IV : PEMBAHASAN

Bab ini dibahas mengenai mendefinisikan masalah, merancang konsep, merancang isi, merancang naskah, merancang grafik, memproduksi sistem, mengetes sistem, menggunakan sistem, memelihara sistem aplikasi multimedia, dan tahap-tahap pembuatan company profile yang terdiri dari tahap pra produksi, produksi, dan pasca produksi.

BAB V : PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran.

G. Jadwal Rencana Kegiatan

Tabel 1.1. Jadwal Rencana Kegiatan

No.	Rencana Kegiatan	2009/2010															
		NOVEMBER				DESEMBER				JANUARI				FEBRUARI			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pra Survei																
2	Persiapan																
3	Pengumpulan Data																
4	Analisis																
5	Perancangan																
6	Uji Coba																
7	Pengetikan Laporan																