

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Buku atau majalah merupakan salah satu sarana untuk mendapatkan berbagai macam informasi atau pengetahuan. Sudah sejak ratusan bahkan ribuan tahun, kita sudah mengenal buku dengan menggunakan media kertas, kulit atau daun. Namun sekarang di era digital media buku telah mengalami perubahan yang sangat pesat.

Era buku dan majalah versi digital kini telah hadir. Walau belum bias menggantikan buku dan majalah versi *konvensional*, namun teknologi ini dapat dijadikan alternative dalam mencari informasi. Kemunculan teknologi buku ini lambat laun akan berpengaruh juga pada keberadaan buku *konvensional*. Terlebih buku dan majalah versi digital dapat di unduh dengan gratis maupun berbayar.

Kemajuan teknologi ini memang berdampak positif bagi yang hobi membaca buku dan majalah, terutama dari luar negeri. Dengan adanya teknologi ini, kita dapat dengan mudah mencari buku atau majalah yang disukai dengan praktis. Hanya dengan berdiam didepan layar computer dan memilih buku atau majalah yang kita inginkan, kita dapat membaca dan membuka buku layaknya seperti kita sedang menggunakan tangan sendiri saat membacanya.

Dan pada era globalisasi yang serba canggih ini masyarakat dituntut untuk dapat memahami, menguasai dan menggunakan kecanggihan yang ada khususnya dunia komputer dan internet. Era digital saat ini komputer dan internet sangat berperan penting untuk mengetahui segala hal apapun yang ada di dunia ini dan lebih efisien untuk mendapatkan informasinya.

Internet sangat berperan penting untuk membantu berkembangnya sebuah bisnis, salah satunya sebagai media promosi. Salah satu hasil produksi yang menjadi pesaing adalah majalah. Majalah adalah sarana atau media yang banyak digunakan sebagai sumber sarana informasi berita. Sedangkan komputer sendiri di dalam dunia usaha digunakan untuk menunjang kegiatan produksi. Pembuatan majalah terbantu dengan adanya komputer. Hampir semua hasil percetakan saat ini menggunakan teknologi komputer. Dengan adanya komputer ini maka persaingan dalam bisnis percetakan juga semakin ketat.

Mengulas tentang majalah, khususnya majalah Musik saat ini hanya mengangkat band-band major atau sering disebut band populer seperti yang kita nikmati acara musik yang di televisi saat ini. Tanpa di sadari di Indonesia masi banyak banget musisi dan band-band indie yang hebat dan lebih berkualitas dari segi teknik, pengalaman maupun skill. Dan sayangnya mereka kurang ter-ekspose di media ataupun televisi.

Berdasarkan latar belakang diatas penulis bermaksud memberikan sebuah media informasi khususnya bagi pencinta musik agar lebih bisa menikmati jenis music yangberagam dan berkualitas. Untuk itu penulis bergagas untuk membuat judul “Pembuatan dan Publikasi Majalah Digital “Destiny God” Dengan Menggunakan Adobe Flash CS”. Majalah ini mengulas tentang seluk beluk band-band indie yang ada di negeri ini.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah dikemukakan diatas, maka diambil rumusan masalah sebagai berikut :

*“Bagaimana cara membuat media informasi industri musik band Indie , menarik dan menyenangkan serta mudah dipahami ?”*

### **1.3 Batasan Masalah**

Suatu penelitian memerlukan adanya batasan masalah agar penelitian lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan, sehingga tujuan penelitian dapat dicapai sesuai kebutuhan.

Adapun beberapa batasan yang digunakan dalam penelitian adalah:

1. Dalam projek ini web hanya sebagai sarana publikasi.
2. Batasan ruang lingkup kami adalah seputar Band Indie sebagai tema Majalah Digital ini

3. Adapun software yang digunakan Adobe Flash CS, Adobe Photoshop CS, dan Adobe Soundbooth CS.

#### 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud penulis melakukan penelitian adalah sebagai syarat kelulusan program diploma tiga pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer STMIK "Amikom" Yogyakarta. Sedangkan tujuan dari penulis ini adalah:

*"Menyajikan media informasi berbentuk digital yang dapat di nikmati khususnya para pencinta musik untuk menambah refrensinya di dalam music."*

#### 1.5 Metode Penelitian

Pencarian fakta sebagai sumber untuk penyusunan tugas akhir ini, digunakan beberapa metode , yaitu:

1. Studi pustaka

Penulis mencari referensi dengan membaca buku-buku dan browsing internet yang berhubungan dengan pembuatan majalah digital ini.

2. Wawancara

Penulis mencari data dengan melakukan wawancara.

3. Observasi

Penulis mencari data dengan melakukan tinjauan langsung pada objek.

#### 4. Dokumentasi

Penulis mengambil gambar ketika melakukan tinjauan langsung pada objek sebagai bukti observasi.

### 1.6 Sistematika Penulisan

Penulis memberikan sistematika berdasarkan bab-bab yang berurutan berdasarkan pokok-pokok permasalahannya untuk mempermudah penyusunan dalam penulisan Tugas Akhir yaitu sebagai berikut :

#### **BAB I : PENDAHULUAN**

Bab ini berisikan latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

#### **BAB II : DASAR TEORI**

Bab ini berisi tentang pengertian multimedia, unsure-unsur multimedia, sejarah singkat multimedia, macam-macam struktur multimedia, siklus pengembangan multimedia, software yang digunakan, hardware yang digunakan

