

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Pada saat ini perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi komputer semakin menunjukkan kemajuan yang sangat pesat dan saat ini keberadaannya bagi kalangan tertentu merupakan kebutuhan yang sangat mutlak harus ada. Pemanfaatannya sudah hampir meliputi berbagai hal dan lapisan. Teknologi sangat berperan penting dalam kehidupan sehari-hari dan semakin banyak pekerjaan yang membutuhkan peran teknologi informasi.

Dari berbagai macam bentuk teknologi informasi yang sangat menarik salah satunya adalah teknologi multimedia. Selain internet, multimedia memang merupakan teknologi komputer yang sedang berkembang pesat. Seiring dengan perkembangan komputer pribadi (Personal Computer). Sudah tak terhitung lagi banyaknya sekolah atau semua orang di dunia telah memanfaatkan teknologi multimedia untuk media pembelajaran.

Multimedia merupakan salah satu bentuk aplikasi komputer yang dapat menyajikan suara, gambar, dan animasi menjadi suatu bentuk karya yang tidak hanya memberikan informasi yang dibutuhkan tetapi juga menarik dan dapat dinikmati oleh penggunanya, akan tetapi juga dibutuhkan jiwa seni yang tinggi untuk menjadikan informasi tersebut menjadi semenarik mungkin. Disinilah letak keunggulan dari multimedia dan sekaligus tantangan yang harus dimiliki oleh seorang desainer multimedia.

Pemanfaatannya jelas tidak hanya terbatas pada bidang periklanan, bidang pariwisata, bidang ptelevisionian, dan broadcasting, dimana multimedia dalam bidang – bidang tersebut mempunyai andil yang sangat besar bahkan sekarang pemanfaatannya sudah hampir disemua bidang sebut saja pendidikan, pemasaran, kebudayaan, dan olahraga.

Berdasarkan uraian diatas penulis tertarik untuk menyusun skripsi dengan judul “Analisi dan Perancangan Media Pembelajaran Home Studio Recording Pada Hey Record”

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian diatas dapat dirumuskan bagaimana merancang sebuah media pembelajaran yang dapat menyampaikan bagaimana proses *recording, mixing, mastering* di home studio recording Hey record, dengan menarik dan interaktif sehingga membantu orang atau musisi dalam belajar *recording, mixing, mastering*

### **1.3 Batasan Masalah**

Untuk mempersempit ruang lingkup permasalahan yang telah diuraikan di atas, maka penulis membatasi permasalahannya sebagai berikut :

1. Materi yang dibahas meliputi proses Recording, Mixing, Mastering, pengambilan sumber data hanya mengikuti aturan dari proses di Hey Record
2. Dalam tahap pengolahan data,dibutuhkan beberapa software yaitu :  
Macromedia Director MX2004, Adobe Flash Professional CS3,  
Adobe Photoshop CS3, Corel Draw 12.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian dari pembuatan media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan program strata I (S1) pada STMIK "Amikom" Yogyakarta.
2. Mendapatkan pengetahuan tentang proses *recording*, *mixing*, *mastering*.
3. Mengembangkan ilmu yang sudah didapat selama perkuliahan dan dapat diterapkan di dunia nyata.
4. Sebagai bahan dipelajari untuk pembaca yang tertarik dalam proses *home studio recording*.
5. Dapat memperkenalkan atau mempromosikan *home studio recording* "Hey Record" ke masyarakat luas.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah:

1. Menghasilkan media *informasi* dan pembelajaran yang menarik serta interaktif sehingga dapat membantu masyarakat dalam memahami materi.
2. Dapat mempermudah pemahaman mengenai *home recording* dan proses *recording*.
3. Masyarakat dapat menggunakan media pembelajaran ini sebagai sarana untuk mempelajari *recording* lagu.

## 1.6 Metode Pengumpulan Data

Untuk memperoleh hasil yang diinginkan maka sangat diperlukan pengumpulan data yang benar, akurat, dan lengkap dalam pembuatan skripsi ini yaitu antara lain:

1. Metode wawancara

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara melakukan tanya jawab secara langsung terhadap pihak-pihak yang terkait atau terhadap objek penelitian.

2. Metode observasi

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan langsung dan pencatatan terhadap obyek yang diteliti untuk memperoleh informasi.

3. Metode kepustakaan

Yaitu metode pengumpulan data dengan menggunakan buku-buku yang berkaitan dengan obyek penelitian sebagai bahan referensi dalam mendapatkan informasi yang akan dibutuhkan.

4. Metode studi literature

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara menggunakan literature yang biasa dipakai seperti dengan memanfaatkan fasilitas internet, yaitu dengan mengunjungi situs-situs yang berhubungan dengan proses *recording*, *mixing*, *mastering*, dan penggunaan software yang berkaitan dengan proses *recording*

## 1.7 Sistematika Penulisan

### **BAB I PENDAHULUAN**

Dalam bab ini akan diuraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode pengumpulan data, sistematika penulisan dan rencana kegiatan.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Dalam bab ini akan diuraikan teori-teori yang relevan dengan obyek penelitian yang digunakan sebagai dasar pembahasan.

### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Dalam bab ini akan dijelaskan tentang gambaran umum perusahaan, analisa media pembelajaran yang dibuat meliputi analisis kelemahan sistem, analisis kebutuhan sistem, analisis kelayakan, analisis biaya, dan perancangan sistem.

### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Dalam bab ini akan dijelaskan mengenai implementasi media pembelajaran yang telah dibuat.

### **BAB V PENUTUP**

Dalam bab ini menguraikan tentang kesimpulan dan saran dari penulis.

