

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Sekarang ini perkembangan dunia teknologi informasi dan ilmu pengetahuan semakin pesat dan maju khususnya dibidang multimedia. Multimedia adalah salah satu sarana yang paling banyak digunakan dan diminati oleh masyarakat, karena multimedia mengkombinasikan teks, gambar, animasi, audio dan video sehingga mudah di mengerti. Secara tidak langsung dalam kehidupan sehari-hari multimedia menjadi kebutuhan yang penting. TV, radio dan sebagainya merupakan bagian-bagian dari multimedia. Multimedia mempunyai peran yang tidak bisa dipandang sebelah mata dalam hal bisnis, marketing, pendidikan dan bidang lainnya. Peran teknologi informasi khususnya multimedia dalam dunia bisnis mempunyai peran yang sangat penting, khususnya dalam hal publikasi. Dengan iklan yang disiarkan di televisi, para konsumen-konsumen akan tertarik untuk menggunakan produk mereka.

Sekarang ini banyak sekali kita jumpai acara-acara di televisi yang kurang mendidik dan selalu di isi dengan sinetron-sinetron yang menurut penulis dapat merusak moral anak -anak dan remaja calon-calon pemimpin bangsa. Pengenalan dunia kerja atau jenis - jenis usaha dirasa sangat dibutuhkan untuk remaja, setidaknya memberikan sedikit gambaran tentang dunia kerja atau bahkan dapat menginspirasi mereka untuk menciptakan usaha sendiri. Seperti yang selalu ditekankan pada perguruan tinggi si penulis yaitu STMIK AMIKOM yang selalu

menekankan pada mahasiswanya bahwa, diharapkan 80% mahasiswanya untuk menjadi pengusaha. Dengan demikian secara otomatis angka pengangguran pun dapat berkurang dengan sendirinya.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada, yaitu banyaknya tayangan-tayangan di televisi yang kurang mendidik serta kurangnya pengetahuan masyarakat khususnya tentang dunia kerja, penulis merumuskan permasalahan yaitu bagaimana membuat suatu acara atau tayangan – tayangan televisi yang memberikan informasi yang mendidik dan berguna bagi penonton atau masyarakat untuk lebih maju dan berfikir kreatif demi menghadapi kehidupan yang semakin sulit ini.



### 1.3 Batasan Masalah

Dalam hal ini penulis membatasi masalah hanya pada :

- 1) Pembuatan acara televisi "Killflash" yang mendidik dan memberikan suatu gambaran tentang dunia kerja dengan tema "Pengenalan dunia kerja" kepada masyarakat dengan media televisi.
- 2) Penambahan animasi 3 dimensi pada acara "Killflash" dan menggabungkannya dengan video agar lebih menarik.
- 3) Software utama yang kami gunakan adalah 3D Studio Max, Adobe Soundbooth, dan Adobe Premiere Pro.

### 1.4 Tujuan Dan Manfaat

Adapun tujuan dari penyusunan laporan ini adalah :

#### 1.4.1 Tujuan

- 1) Sebagai persyaratan kelulusan bagi jenjang Diploma III jurusan Manajemen Informatika STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.
- 2) Menghasilkan atau menciptakan sebuah acara televisi/*talk show* "KILLFASH" episode PT. MSV.
- 3) Menerapkan ilmu yang diperoleh selama mengikuti kuliah di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM YOGYAKARTA.
- 4) Mengembangkan ide dan analisa terhadap masalah dunia nyata dan memberikan solusi.
- 5) Mengetahui seberapa jauh kemampuan kami setelah mengikuti kuliah di kampus Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM

YOGYAKARTA sehingga kami dapat mempersiapkan diri untuk menghadapi dunia kerja diluar sana.

- 6) Memberikan contoh bagi masyarakat luas tentang acara atau talkshow yang lebih berkualitas dan bermanfaat daripada menonton sinetron.
- 7) Memfokuskan pemahaman pembaca terhadap keunggulan penyajian informasi melalui multimedia dalam bentuk animasi 3 dimensi.

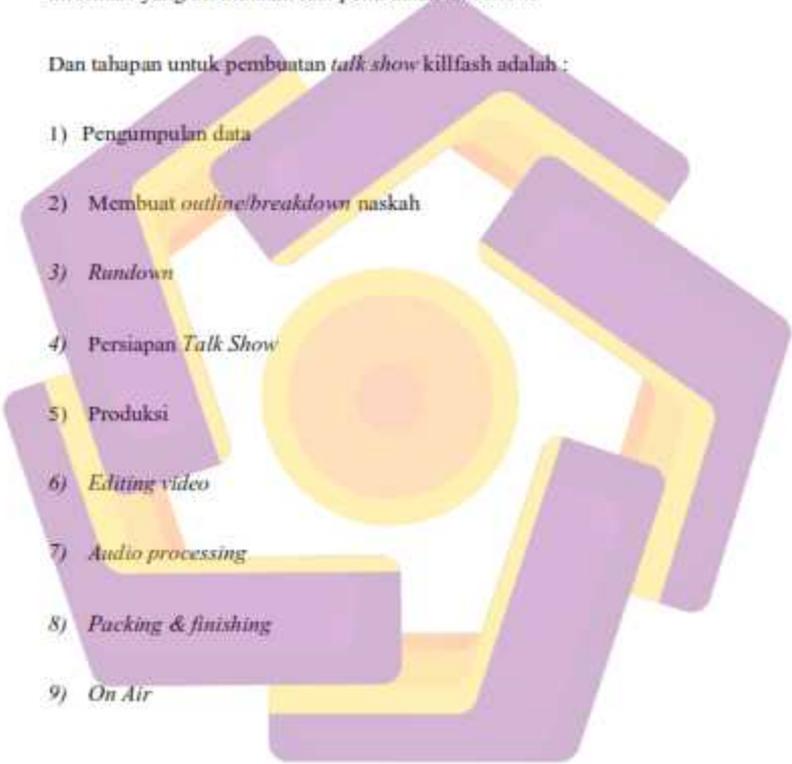
#### **1.4.2. Manfaat**

- 1) Mengembangkan diri dalam hal modeling 3D dan lebih menguasai *software-software* pengolah 3D.
- 2) Sosialisasi teknologi khususnya teknologi informasi berbasis multimedia berbentuk animasi 3 dimensi.
- 3) Memberikan suatu hiburan yang mendidik masyarakat agar berfikir kreatif dan maju.

## 1.5 Metode Penelitian

Metode Penelitian adalah metode pengumpulan data dengan mengadakan suatu penelitian atau suatu pengamatan untuk mendapatkan suatu data atau informasi yang dibutuhkan saat pembuatan *talk show*.

Dan tahapan untuk pembuatan *talk show* killflash adalah :

- 1) Pengumpulan data
  - 2) Membuat *outline/breakdown* naskah
  - 3) *Rundown*
  - 4) Persiapan *Talk Show*
  - 5) Produksi
  - 6) *Editing video*
  - 7) *Audio processing*
  - 8) *Packing & finishing*
  - 9) *On Air*
- 

## 1.6 Metode Pengumpulan Data

Beberapa metode pengumpulan data dalam penyusunan laporan penelitian, antara lain :

### 1. Metode Kepustakaan

Melakukan studi kepustakaan yaitu dengan mengumpulkan data yang dilaksanakan dengan membaca buku literatur dan sumber informasi lain yang ada hubungannya dengan masalah pembahasan sebagai acuan dalam pelaksanaan kegiatan dan penyusunan laporan.

### 2. Metode Observasi

Metode observasi yaitu pengumpulan data atau fakta yang cukup efektif dengan cara melakukan pengamatan dan pencatatan langsung ditempat penelitian.

### 3. Metode Wawancara

Pengumpulan bahan dengan cara mengajukan pertanyaan atau tanya jawab secara langsung kepada general manajer perusahaan MSV untuk mengetahui bagian-bagian apa saja yang akan di ambil gambarnya.

Metode penelitian adalah metode pengumpulan data dengan mengadakan suatu penelitian atau suatu pengamatan untuk mendapatkan suatu data atau informasi yang dibutuhkan saat pembuatan talk show.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan Tugas Akhir ini akan di bagi dalam beberapa bagian sebagai berikut :

### **BAB I. PENDAHULUAN**

Pada bab ini akan membahas mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

### **BAB II. DASAR TEORI**

Pada bab ini akan di membahas tentang konsep dasar multimedia, serta pengenalan *software* yang akan digunakan.

### **BAB III. TINJAUAN UMUM**

Pada bab ini akan membahas mengenai perusahaan yang akan kami liput.

### **BAB IV. PEMBAHASAN**

Pada bab ini akan membahas tentang identifikasi masalah, merancang konsep dan *storyboard*.

### **BAB V. PENUTUP**

Pada bab ini akan membahas mengenai saran dan kesimpulan