

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Di era modern ini, peranan multimedia sangatlah menonjol. Multimedia menyajikan informasi gambar disertai dengan suara, seperti media televisi, film, dan lain sebagainya. Di dalam kehidupan sehari-hari, teknologi multimedia seakan-akan tidak bisa dipisahkan dari kehidupan. Termasuk di bidang hiburan yang ditonton oleh masyarakat dalam bentuk produk TV merupakan output aktifitas video paling nyata. Multimedia juga mampu menghasilkan sesuatu menjadi lebih hidup. Sebagai contoh, multimedia dapat digunakan untuk membuat iklan televisi, untuk keperluan presentasi atau seminar, mendesain majalah dan membuat film-film animasi, seperti film-film kartun, bahkan pembuatan film cerita maupun pembuatan video klip musik. Teknologi komputer tidak hanya dimanfaatkan hanya sebagai alat untuk menikmati gambar bergerak tetapi juga sebagai sarana media atau alat bantu untuk melakukan editing film/video. Kemudian yang menjadi pertanyaan adalah bagaimana untuk sampai ke tahap tersebut. Dalam hal ini B-Live band adalah sebagai salah satu grup band di Yogyakarta yang ingin meningkatkan citra baik yang telah mereka miliki. Salah satu cara untuk mencapai hal tersebut adalah dengan menggunakan media informasi yang bisa diakses oleh masyarakat. Media yang digunakan untuk memberikan informasi tersebut adalah internet, televisi, radio, surat kabar, majalah, poster, dan sebagainya.

Namun manajemen B-Live band belum memiliki media yang biasa digunakan sebagai media presentasi. Media yang mampu untuk mewujudkan hal tersebut adalah media yang dikemas dalam sebuah video klip yang dibuat dari lagu B-Live band.

### 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah yang ada, penyusun merumuskan beberapa permasalahan yang berhubungan dengan pembuatan media profile B-Live band ini adalah :

1. Bagaimana menampilkan informasi tentang B-Live band secara Interaktif ?
2. Bagaimana proses pembuatan video klip dari lagu B-Live band ?

### 1.3 Batasan Masalah

Ruang lingkup penelitian multimedia sangat luas sekali, sesuai dengan fungsi dan penerapannya pada bidang yang berbeda. Dalam hal ini penyusun membatasi masalah pada media B-Live band yang berisi tentang:

1. Proses pembuatan video klip dari lagu B-Live band.
2. Standar video yang digunakan NTSC.
3. Software yang digunakan Adobe Photoshop, Adobe Premiere Pro, Macromedia Director MX 2004.

## 1.4 Tujuan dan Manfaat

Dalam pembuatan tugas akhir ini memiliki tujuan dan manfaatnya sebagai berikut :

### 1.4.1 Tujuan

- 1) Memenuhi persyaratan kelulusan bagi jenjang Diploma III pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- 2) Mampu merancang sebuah video klip.

### 1.4.2 Manfaat

1. Menambah wawasan dan pengetahuan di bidang aplikasi multimedia sehingga nantinya diharapkan dapat menjadi orang yang mampu bersaing di dalam bidang aplikasi multimedia sekaligus membawa nama baik STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Dapat mempraktekkan secara nyata ilmu yang didapat selama ini dengan cara membuat video klip B-Live band.
3. Sebagai alternatif baru kepada perusahaan yakni B-Live band, bahwa multimedia merupakan salah satu cara untuk memberi informasi kepada masyarakat pada umumnya atau para penggemar B-Live band pada khususnya. Sehingga mereka lebih dikenal lagi oleh masyarakat luas.

## 1.5 Metode Pengumpulan Data

Untuk 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 :

### 1.5.1 Analisis permasalahan

Setelah data terkumpul dari hasil analisa data, perlu dilakukan analisa data yang urutannya sebagai berikut:

- Persiapan : Yang dilakukan dipersiapkan disini adalah dengan mengecek kelengkapan data.
- Sebelumnya dalam memperoleh data yang akan dianalisis melalui metode:

#### 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 B-Live band serta manajemennya untuk mendapatkan informasi yang benar-benar nyata tentang obyek penelitian.

#### 3. Metode Kepustakaan

Mempelajari literature yang berhubungan dengan permasalahan untuk mendapatkan landasan teori yang dijadikan

pedoman dengan cara membandingkan serta mempelajari antara teoritis literature 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.

##### **1.5.2 Identifikasi kebutuhan system**

Data yang telah dianalisa akan diidentifikasi system yang dibutuhkan. Dilihat dari permasalahan yang ada system yang dibutuhkan adalah system yang bisa menjadi media interaktif untuk memperkenalkan B-Live band kepada masyarakat.

##### **1.5.3 Perancangan system**

Setelah system yang dibutuhkan diidentifikasi, sekarang kami mulai merancang system yang dibutuhkan.

##### **1.5.4 Implementasi perancangan system**

Rancangan system yang telah dibuat disini akan mulai diterapkan dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

##### **1.5.5 Testing system**

System yang telah dirancang disini akan di tes/uji coba apakah sudah sesuai atau belum.

##### **1.5.6 Implementasi system**

System yang telah di uji coba dalam membuat video klip dari B-Live band, akan dilihat apakah penerapan system ini berguna bagi masyarakat luas

yang ingin mendalami bidang multimedia terutama dalam pembuatan video klip serta masyarakat umum lainnya.

## 1.6 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

Dalam hal ini diuraikan pengenalan sistem perangkat lunak dan perangkat keras yang digunakan.

### BAB III : TINJAUAN UMUM

Berisi tentang apa yang ada di dalam tubuh B-Live band.

### BAB IV : PEMBAHASAN

Pada 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 video klip.

### BAB V : PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran.

### 1.7 Jadwal Rencana Kegiatan

Tabel 1.1. Jadwal Rencana Kegiatan

No.	Kegiatan	Oktober 2009				November 2009				Desember 2009				Januari 2010			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Persiapan																
2	Pengumpulan Data																
3	Analisis																
4	Perancangan																
5	Uji coba																
6	Pengetikan Laporan																