

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut Bhimo, Pukul 7 merupakan sebuah single lagu terbaru dari band Kamyada yang mana sebelum lagu tersebut akan release membutuhkan sebuah video teaser. Untuk menarik minat masyarakat, pada sebuah single atau lagu ini membutuhkan ilustrasi musik atau backsound yang akan mendukung dalam video teaser tersebut. Pada video teaser tersebut mengadegankan setiap personil band akan bersiap bersiap berangkat dalam sebuah pertempuran kehidupan yang berakir pada kabar waktu pe release an lagu pada band Kamyada

Multimedia adalah alat pengolah data (teks, gambar, audio, video, animasi) yang bekerja secara elektronik dan otomatis. Audio dalam multimedia khususnya dalam bidang musik dan video sangat bermanfaat, multimedia tanpa audio hanya disebut unimedia bukan multimedia. Grup band Kamyada ingin membuat teaser dengan penunjang sebuah *backsound* original dalam per *realse* an lagu terbarunya, akan tetapi dengan keterbatasan sumber daya manusia yang belum paham akan audio digital original *backsound* belum terealisasi [1]

Studio One merupakan salah satu yang dapat menjadi solusi dalam pembuatan musik digital. Dalam pembuatan musik menggunakan software ini terdapat beberapa tahapan produksi meliputi; tracking, editing, mixing, mastering, rendering dan penggandaan disk. Ilustrasi Musik ini dibuat dengan Studi One 4 dengan hasil akhir format file audio menggunakan format (.wav) [2]

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang diatas, maka penulis merumuskan masalah yang akan dibahas, yaitu *"Bagaimana merancang dan membuat Ilustrasi Musik Kolosal Menggunakan Pengolahan Digital?"*

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini tercapai sesuai dengan tujuan, maka perlu adanya batasan masalah, diantaranya sebagai berikut :

1. Hanya pembuatan ilustrasi music pada video Teaser.
2. Video Teaser "Pukul 7" hanya sebagai penelitian.
3. Penulis memfokuskan pembahasan tentang proses pembuatan ilustrasi musik video Teaser "Pukul 7".
4. Perangkat lunak yang digunakan Studio One 4 dan Adobe Premiere sebagai software pendukung

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.4.1 Maksud

Maksud dalam penyusunan skripsi ini, yaitu sebagai:

1. Memenuhi persyaratan untuk menyelesaikan program strata I Sistem Informasi Universitas Amikom Yogyakarta
2. Menambah wawasan dan pengetahuan bidang multimedia, serta dapat menambah pengalaman tentang pengolahan data serta pengembangan profesi sehingga diharapkan nantinya dapat bersaing di industry multimedia.

1.4.2 Tujuan

Penelitian ini dimaksudkan untuk meneliti lebih dalam tentang pembuatan musik ilustrasi menggunakan software Studio One. Membuat musik ilustrasi kolosal dengan obyek sebuah kelompok band menggunakan instrumen musik dan membentuk karakter musik.

1.5 Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini tentu harus memiliki sebuah manfaat, baik untuk peneliti maupun pihak-pihak yang terkait dalam penelitian. Berikut beberapa manfaat yang diperoleh dari penelitian tersebut:

1. Manfaat bagi penulis

Menambah wawasan dari hasil penelitian, mengasah *skill* baru, dan sebagai syarat kelulusan pendidikan strata 1 (S1) pada Universitas Amikom Yogyakarta Jurusan Sistem Informasi.

2. Manfaat bagi Band Kamyada

Digunakan sebagai Video Teaser guna mempersiapkan pe-release an lagu terbarunya dan bisa digunakan untuk kebutuhan backsound bumper.

1.6 Metode Penelitian

Dalam penyusunan laporan skripsi ini, penulis menggunakan metode yang menunjang dalam penulisan laporan skripsi. Adapun metode tersebut adalah:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam proses pengumpulan data, penyusun menggunakan metode untuk memenuhi kebutuhan data, metode tersebut dijabarkan sebagai berikut:

1. Metode Wawancara

Mengumpulkan data dengan melakukan wawancara kepada pihak band Kamyada dengan tujuan mendapatkan informasi langsung dari pembuat lagu.

2. Metode Studi Pustaka

Metode yang digunakan dalam penelitian dengan mencari, membaca, dan mengumpulkan data dari berbagai sumber literatur yang ada baik internet, jurnal, skripsi, dan buku.

3. Metode Observasi

Metode yang digunakan dalam penelitian dengan mengamati visual dan mempelajari hasil wawancara dengan tujuan mendapatkan data yang dibutuhkan di dalam video *teaser* Pukul 7.

1.6.2 Metode Analisis

Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis kebutuhan system yang meliputi kebutuhan fungsional dan non-fungsional.

1.6.3 Metode Perancangan

Metode perancangan adalah tahap – tahap bagaimana ilustrasi musik ini dibuat, mulai dari *Tracking*, *Mixing*, hingga *Mastering*. Tahap ini dibuat sesuai kebutuhan video teaser “Pukul 7”.

1.6.4 Metode Testing

Metode testing merupakan kegiatan untuk menguji informasi dan kualitas pada audio. Pengujian dilakukan untuk mengetahui tingkat sample rate, stereo, dan peak level.

1.7 Sistematika Penulisan

Seperti umumnya laporan penelitian ilmiah, maka pada laporan tugas yang tercantum memberika 5 (lima) bab, masing – masing bab ini meliputi:

BAB I : Pendahuluan

Bab ini menjelaskan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : Dasar Teori

Bab ini menguraikan pengenalan sistem secara umum serra sistem perangkat lunak.

BAB III : Analisa dan Perancangan

Bab ini berisi mengenai analisa dan perancangan ilustrasi music video teaser “Pukul 7”.

BAB IV : Implementasi dan Pembahasan

Bab ini berisi tentang pembahasan mengenai produksi Ilustrasi Musik Video Teaser “Pukul 7”.

BAB V : Penutup

Bab ini menguraikan kesimpulan dan saran dari hasil ilustrasi musik yang dibuat.

Daftar Pustaka

Berisi tentang daftar sumber informasi data dan teori baik dari buku maupun dari internet dengan mencantumkan nama penulis, tahun, penerbit

