

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Multimedia mulanya berawal dari teater, bukan dari komputer. Yaitu dengan memanfaatkan lebih dari satu medium dalam suatu pertunjukan, mencakup monitor video, synthesized band dan karya seni manusia sebagai bagian dari pertunjukan. Sistem Multimedia dimulai pada akhir 1980-an dengan diperkenalkannya Hypercard oleh Apple pada tahun 1987, dan pengumuman IBM pada tahun 1989 mengenai perangkat lunak Audio Visual Connection (AVC) dan video adapter card bagi kamera PS/2. Sejak itu, hampir setiap pemasok perangkat keras dan lunak lebih terfokus ke multimedia.

Pencitraan visual dapat dimasukkan ke dalam sistem dari perangkat lunak yang menyatukan digital, dan dari kamera video, pita dan piringan video maupun scanner optik. Input audio dapat digunakan mikrofon, pita kaset dan Compact Disk. Sedang untuk output visual dapat ditampilkan di layar komputer dan di monitor televisi yang tersambung. Output audio dapat disediakan oleh alat output suara, speaker suara, dan headset.

Multimedia memungkinkan pemakai komputer untuk mendapatkan output dalam bentuk yang lebih kaya daripada media tabel dan grafik konvensional. Pemakai dapat melihat gambar tiga dimensi, foto, video bergerak, atau animasi, dan mendengar suara stereo, perekaman suara atau musik. Para pendukung multimedia menyatakan bahwa jika media berbagai indera ini

dikombinasikan, efek atau dampak yang diperoleh pengguna akan lebih menarik dan berkesan. Terutama pada sistem multimedia yang bersifat interaktif, dimana input pemakai juga menjadi bagian dari multimedia itu sendiri.

Seiring dengan perkembangan teknologi yang pesat, persaingan pasar global yang juga semakin ketat, dewasa ini output multimedia kita jumpai dimana-mana. Di antaranya pada cover majalah, cd-rom, video game dan film. Multimedia saat ini telah menjadi alat untuk bersaing, antara lain, untuk mengiklankan sepatu, pakaian, gaya rambut, obat-obatan, komputer, asuransi, penerbangan, taman rekreasi, dan sebagainya. Dan tidak lepas dari asalnya, multimedia tetap digunakan untuk menunjang berbagai karya seni, di antaranya, dalam pertunjukkan musik, pementasan drama, video klip dan sebagainya. Bahkan produk yang tidak ada kaitannya dengan multimedia memakainya untuk menarik perhatian. Namun demikian diperlukan perpaduan kreatif dalam menggabungkan sumber-sumber media yang tersedia untuk menghasilkan sistem multimedia yang profesional, komunikatif, dan informatif. Karena biaya dan pengembangan yang mungkin besar, perusahaan yang tertarik memanfaatkan kekuatan multimedia harus sangat berhati-hati dalam memilih dan merancang sistem. Maka dari itu perancangan profil band "TAMAN BUNGA" berbasis multimedia dan dengan berbagai media penunjangnya diharapkan dapat menjadi pembuka jalan bagi masyarakat umumnya untuk melihat bahwa band-band indie tidak kalah kualitasnya dengan band-band berlabel besar. Serta dapat membuka jalan bagi group band

indie khususnya “TAMAN BUNGA” untuk mengemas karyanya dalam bentuk profil band dengan berbagai media penunjangnya yang ditujukan sebagai sarana promosi agar lebih dikenal oleh masyarakat luas. Berdasarkan pokok permasalahan tersebut maka judul yang diangkat dari penelitian ini adalah “**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN PROFIL BAND TAMAN BUNGA BERBASIS MULTIMEDIA DENGAN BERBAGAI MEDIA PENUNJANGNYA SEBAGAI KEUNGGULAN PROMOSI**”.

1.2 Rumusan Masalah

Untuk dapat lebih memfokuskan penyelesaian masalah sesuai dengan yang diharapkan, maka perlu disusun rumusan masalah, yaitu:

1. Bagaimana menyampaikan informasi dan promosi yang dibutuhkan oleh masyarakat dan para pengguna dengan menggunakan aplikasi multimedia yang berupa profil band?
2. Bagaimana membuat sebuah aplikasi profil multimedia untuk band “TAMAN BUNGA” yang interaktif, komunikatif dan kreatif?

1.3 Batasan Masalah

Dalam perancangan dan pembuatan sebuah aplikasi multimedia dibidang promosi pada khususnya, perlu ditetapkan batasan yang jelas tentang masalah yang akan diteliti kemudian diuraikan dan dipajang atau ditampilkan dalam aplikasi multimedia mengingat permasalahan pada bidang promosi yang akan diuraikan harus dapat dipergunakan dengan maksimal oleh para pengguna khususnya dan oleh masyarakat pada umumnya.

Batasan-batasan tersebut meliputi :

1. Asal mula berdirinya band TAMAN BUNGA
2. Karya-karya yang pernah dihasilkan oleh band TAMAN BUNGA
3. Pementasan yang diikuti
4. Prestasi yang pernah diraih
5. Segmentasi pengguna
6. Output yang dihasilkan berupa CD dengan menggunakan software-software multimedia antara lain Macromedia Director 2004, Adobe Photoshop CS2, Adobe Audition 2.0, Coreldraw X3, Autodesk 3Ds Max 8, dan Adobe Premiere Pro 2.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Perancangan penelitian ini bertujuan untuk melakukan pembuatan program aplikasi multimedia, sehingga pihak studio maupun band itu sendiri dapat mempromosikan hasil karya mereka dengan kreatif dan komunikatif sehingga dapat memberikan informasi yang tepat dibutuhkan oleh para pengguna, tujuan juga ditujukan kepada kedua belah pihak.

1. Tujuan Bagi Instansi
 - a. Agar lebih memahami fungsi Aplikasi Multimedia sebagai sarana pendukung dalam promosi, khususnya hasil karya dari band TAMAN BUNGA.
 - b. Memberikan masukan pada TAMAN BUNGA mengenai strategi promosi dengan Aplikasi Multimedia.
2. Tujuan Bagi Mahasiswa

- a. Melaksanakan teori-teori yang diajarkan dan melakukan perbandingan dengan berbagai kenyataan yang ada pada organisasi.
- b. Memperoleh gambaran yang nyata tentang perancangan aplikasi multimedia untuk band TAMAN BUNGA.
- c. Melaksanakan perangkat lunak (software) atau program aplikasi dengan menggunakan berbagai software multimedia.
- d. Menambah wawasan dan pengetahuan tentang perancangan aplikasi multimedia pada suatu instansi/organisasi.
- e. Menambah wawasan dan pengetahuan tentang perancangan aplikasi multimedia pada suatu instansi/organisasi.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Dalam melakukan studi pencarian fakta pada band TAMAN BUNGA, penulis menggunakan beberapa metode pendekatan antara lain :

1.5.1 Wawancara (*Interview*)

Yaitu mengadakan tanya jawab langsung yang berdasarkan pada tujuan penelitian dengan obyek yang diteliti untuk memperoleh data yang konkrit dan lengkap sebagai bahan analisa dan penelitian.

1.5.2 Pengamatan Langsung (*Observation*)

Penelitian yang dilaksanakan dengan mengadakan pengamatan langsung terhadap obyek yang diteliti untuk mengetahui gambaran-gambaran yang jelas tentang permasalahan yang akan diteliti.

1.5.3 Kearsipan

Metode ini meneliti data-data yang diperoleh dari arsip-arsip dari suatu objek penelitian.

1.5.4 Kepustakaan (*Library*)

Yaitu cara yang dilakukan dengan membaca buku-buku, majalah-majalah dan lain-lainnya untuk mendapatkan dasar-dasar teoritis tentang masalah perancangan aplikasi multimedia.

1.6 Sistematika Pembuatan Laporan

Sistematika Tugas Akhir yang disusun oleh penulis adalah sebagai berikut :

1. BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini penulis menerangkan latar belakang diadakan penelitian, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat, metode pengumpulan data, sistematika penulisan dan jadwal penelitian.

2. BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini penulis mulai menguraikan hal-hal yang berhubungan dan mendukung dalam perancangan dan pembuatan aplikasi multimedia yang dibuat, mulai dari perencanaan konsep, komponen, langkah-langkah dasar, teknik penyajian multimedia serta pengenalan *hardware* dan *software* yang digunakan.

3. BAB III : TINJAUAN UMUM

Pada bab ini akan diuraikan mengenai gambaran umum tentang band TAMAN BUNGA.

4. BAB IV : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini membahas tentang Analisis dan Perancangan Aplikasi Multimedia.

5. BAB V : PENUTUP

Pada bab ini dijelaskan mengenai kesimpulan dari penelitian serta beberapa saran dan kritik bagi band TAMAN BUNGA, maupun bagi peneliti yang lain.

1.7 Jadwal Kegiatan

Dalam pembuatan Tugas Akhir yang berjudul "PERANCANGAN DAN PEMBUATAN PROFIL BAND TAMAN BUNGA BERBASIS MULTIMEDIA DENGAN BERBAGAI MEDIA PENUNJANGNYA SEBAGAI KEUNGGULAN PROMOSI" diperlukan waktu kurang lebih tiga bulan. Ini bisa dilihat pada tabel 1.1

