

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkembang dengan cepat terutama dalam bidang informasi, turut membantu manusia dalam memasuki era informasi yang artinya semakin disadari bahwa informasi mempunyai peranan yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Dalam era informasi apabila dilihat dari pemanfaatan ilmu teknologi, tentu diimbangi dengan tuntutan kemampuan adaptasi manusia sebagai pengguna. Untuk itu pemanfaatan kemajuan teknologi untuk menunjang keunggulan dari suatu perusahaan atau badan usaha dilakukan dengan bijaksana dengan menggunakan metode-metode yang dalam hal ini memanfaatkan salah satu kemajuan ilmu dan teknologi yaitu teknologi informasi.

Teknologi yang sekarang berkembang pesat saat ini akan mampu memberikan solusi informasi secara cepat dan akurat. Teknologi yang dimaksudkan adalah *multimedia*. Multimedia yang dimulai pada akhir tahun 1980-an dengan diperkenalkannya *hypercard* oleh *apple* pada tahun 1987, dan pengumuman oleh IBM pada tahun 1989 mengenai perangkat lunak pada *audio visual connection* (AVC) dan *video adapter* bagi PS/2.<sup>1</sup> Multimedia adalah suatu hal yang paling unggul dan paling trend di dunia komputer saat ini. Dengan

---

<sup>1</sup> M. Suyanto, *MULTIMEDIA alat untuk meningkatkan keunggulan bersaing*, hal 19

adanya multimedia, suatu perangkat lunak mampu menangani berbagai macam hiburan. Dengan multimedia semua dapat dilakukan dengan satu perangkat lunak komputer, foto bergerak, video, animasi, mendengarkan suara stereo, dan perekaman suara atau musik. Secara umum, multimedia diartikan sebagai kombinasi teks, gambar, seni grafis, animasi, suara atau video. Aneka media tersebut digabungkan menjadi satu kesatuan kerja yang akan menghasilkan suatu informasi yang memiliki nilai komunikasi interaktif yang sangat tinggi.<sup>2</sup>

Kelebihan multimedia adalah menarik indera dan menarik minat, karena merupakan gabungan antara pandangan, suara, dan gerakan. Lembaga riset dan penerbitan komputer, yaitu Computer Technology Research (CTR). Menyatakan bahwa orang mampu mengingat 20% dari yang dilihat dan 30% dari yang didengar. Tetapi orang dapat mengingat 50% dari yang dilihat dan didengar dan 30% dari yang dilihat, didengar, dan dilakukan sekaligus.<sup>3</sup> Maka multimedia sangat efektif menjadi *tool* yang ampuh untuk pengajaran serta untuk meraih keunggulan bersaing perusahaan.

Studio musik Symphony adalah sebagai salah satu studio musik dan studio tersebut menggunakan perancangan multimedia sebagai salah satu media informasi. Penyajian iklan yang ada selama ini belum bisa mewakili penyajian informasi dalam menarik minat konsumen. Masih kurangnya penyajian informasi dalam periklanan televisi, maka penyusun akan mencoba menerapkan aplikasi multimedia yang berupa kios informasi komersial, yang mana nantinya akan dapat memberikan informasi periklanan secara jelas tentang studio musik Symphony.

---

<sup>2</sup> Budi Sutedjo Dharma Oetomo, S. Kom., MM. *Perencanaan & Pengembangan Sistem Informasi*, hal 51

<sup>3</sup> M. Suyanto, *MULTIMEDIA alat untuk meningkatkan keunggulan bersaing*, hal 23

Informasi yang dihasilkan aplikasi multimedia memiliki nilai komunikasi interaktif, artinya informasi bukan hanya dilihat sebagai hasil cetakan, melainkan dapat didengar, membentuk simulasi dan animasi yang dapat membangkitkan minat konsumen, dan memiliki nilai lebih dalam penyajiannya.

Aplikasi multimedia pada studio musik memerlukan perencanaan yang tepat, sehingga tujuan untuk meningkatkan keunggulan bersaing studio musik tersebut tidak tercapai.

Sehubungan dengan aplikasi multimedia pada studio musik diatas maka penyusun mengambil topik pembahasan dalam penulisan tugas akhir ini dengan mengambil judul “*Perancangan Multimedia Studio Musik Symphony untuk Periklanan*”

## **1.2. Rumusan Masalah**

Dari latar belakang masalah maka ditentukan rumusan masalah:

1. Bagaimana merancang aplikasi multimedia yang dapat mewakili studio musik Symphony dalam periklanan televisi sebagai suatu informasi komersial.
2. Bagaimana membuat membuat aplikasi multimedia yang menarik sebagai perlengkapan media informasi dan promosi Symphony Music Studio?

### 1.3. Batasan Masalah

Dari permasalahan yang ada dibatasi pada pembuatan aplikasi multimedia yang merupakan media untuk penyampaian informasi mengenai profil studio musik Symphony yang meliputi visi, misi, lokasi dari studio musik Symphony berupa video yang dibuat dalam perancangan multimedia yang nantinya akan disajikan pada iklan televisi.

Dalam pembuatan aplikasi multimedia interaktif ini penulis menggunakan perangkat lunak (*software*) yaitu: After Effect 7.0, Adobe Premiere 2.0, Adobe Audition 2.0.

### 1.4. Manfaat Penelitian

Membuat atau menciptakan sistem informasi periklanan televisi studio musik Symphony dengan menggunakan media komputer yang berbasis multimedia. Karena sistem informasi berbasis multimedia memiliki keunggulan dapat menarik indera dan minat, menggabungkan unsur teks, gambar, video, suara, animasi, dan dikemas secara interaktif.

1. Mengetahui lokasi studio musik Symphony.
2. Informasi lebih akurat dengan keadaan yang sesungguhnya.
3. Menguasai pokok permasalahan yang ada yang diperlukan dalam pembuatan iklan.
4. Mendapatkan data data berupa photo, video yang sesuai untuk pembuatan iklan.

## 1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian di studio musik Symphony diharapkan dapat:

1. Mempublikasikan kepada masyarakat dan instansi terkait mengenai visi dan misi Symphony serta kinerja dan keberhasilannya.
2. Memberikan informasi komersial yang memiliki nilai komunikasi interaktif yang tinggi, artinya informasi bukan hanya dapat dilihat sebagai hasil cetakan. Multimedia dapat didengar, membentuk simulasi dan animasi dan animasi yang dapat membangkitkan selera, dan memiliki nilai seni dalam penyajiannya.
3. Hasil dari iklan dapat digunakan studio musik Symphony untuk diiklankan pada televisi lokal.

## 1.6. Metode Pengumpulan Data

### 1.6.1. Data Umum

Yaitu data mengenai gambaran umum studio musik yang meliputi:

- a. Lokasi studio musik Symphony
- b. Jaringan kerjasama.
- c. Visi dan Misi studio musik Symphony.

### 1.6.2. Data Khusus

Yaitu data yang dibutuhkan sesuai dengan topik pembahasan tulisan meliputi:

- a. Data berupa gambar (photo).
- b. Pengambilan video (shooting).

### **1.6.3. Metode Observasi**

Metode ini menekankan pada telaah buku, dalam hal ini Pustaka dengan pokok masalah yang diambil selain itu digunakan sebagai cara untuk menempatkan data yang diperlukan dalam menelaah dan menganalisa kenyataan yang ada pada objek.

### **1.6.4. Dokumentasi**

Mengambil foto-foto dan shooting (pengambilan objek) yang berhubungan dengan penelitian tugas akhir untuk dijadikan bahan dokumentasi pada program tugas akhir ini.

## **1.7. Sistematika Penulisan Laporan**

Tugas akhir ini akan disusun secara sistematis kedalam bab, masing-masing bab akan diuraikan sebagai berikut:

### **BAB I : Pendahuluan.**

Pada bab ini akan dibahas mengenai latar belakang masalah yang diteliti, alasan penulisan judul, rumusan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode-metode penelitian yang digunakan dan juga sistematika penulisan.

### **BAB II: Landasan teori.**

Pada bab ini akan diuraikan landasan teori dan perangkat lunak (software) yang mendukung multimedia.

### **BAB III: Gambaran umum.**

Pada bab ini akan diuraikan tentang studio musik Symphony, lokasi, promosi, jaringan kerjasama, visi dan misi dari studio tersebut.

#### BAB IV: Pembahasan.

Pada bab ini akan dibahas tentang pengaplikasian multimedia interaktif untuk membantu memberikan atau mengenalkan hasil produksi dari studio musik Symphony pada masyarakat dan media.

#### BAB V: Penutup

Pada bab ini akan diuraikan kesimpulan dari proses penelitian ini dan saran atas sistem yang sekarang.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

