

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi berkembang dengan sangat cepat dan makin marak sekarang ini, sehingga memaksa masyarakat dunia untuk menikmati berbagai kemudahan yang ditawarkan.

Salah satunya adalah teknologi informasi yang berbasis multimedia yang cenderung lebih mudah diterima oleh masyarakat karena daya tarik yang ada di dalamnya. Multimedia menggabungkan antara gambar, tulisan, suara, animasi, dan video menjadi system informasi yang berguna bagi masyarakat sehingga penerima informasi merasa puas karena informasi yang menarik.

Aplikasi multimedia mampu menghasilkan suatu informasi yang menjadi lebih mudah dan hidup, sebagai contoh aplikasi multimedia dapat dipakai untuk media promosi suatu instansi atau band.

Dalam hal ini Acrasia adalah sebagai salah satu group band di Yogyakarta yang ingin meningkatkan citra baik yang telah mereka miliki dan ingin lebih dikenal di kalangan masyarakat. Untuk mencapai hal tersebut adalah dengan menggunakan media informasi berbasis multimedia yang dapat dinikmati oleh masyarakat luas. Namun manajemen Acrasia belum memiliki media yang tepat yang dapat digunakan sebagai media promosi yang menarik.

Dengan aplikasi multimedia ini diharapkan masyarakat akan lebih mengenal tentang Acrasia.

Oleh karena itu dibuat suatu media untuk mempromosikan Acrasi band kepada masyarakat luas khususnya di kalangan anak muda yang cenderung lebih menyukai music masa kini. Maka dari itu dalam penyusunan tugas akhir ini penulis mengajukan judul : **“Video Klip Acrasia Band sebagai Media Promosi Berbasis Multimedia”**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada penulis merumuskan permasalahan yang berhubungan dengan pembuatan video klip Acrasia band : **“Bagaimana membuat video klip komersil sebagai media promosi berbasis multimedia pada Acrasia Band”**

1.3 Batasan Masalah

Ruang lingkup penelitian multimedia sangat luas, sesuai dengan fungsi dan penerapannya pada bidang yang berbeda. Oleh karena itu penulis membatasi masalah hanya pada video klip saja yang memberikan gambaran sekilas tentang Acrasia Band yang nantinya akan membuat Acrasia semakin dikenal masyarakat. Adapun software-software yang digunakan antara lain : TMPEGnc xpress3, Adobe After Effects 7.0, Pinnacle Studio 9.3.

1.4 Maksud dan Tujuan

➤ Internal

Dilihat dari sisi penulis, pengertian internal yang dimaksud adalah mahasiswa STMIK “AMIKOM” Yogyakarta, mempunyai maksud dan tujuan dari dalam diantaranya sebagai berikut :

- Mengembangkan dan menerapkan semua yang telah ada di dapat dari beberapa ilmu baik teori maupun praktikum yang di dapat selama mengikuti pendidikan ke dalam aplikasi nyata, secara praktek guna membantu mendukung dalam penerapan ilmu di dunia nyata.
- Menambah wawasan dan pengetahuan di bidang aplikasi multimedia sehingga nantinya di harapkan menjadi orang yang mampu bersaing didalam bidang aplikasi multimedia sekaligus membawa nama baik STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
- Memenuhi persyaratan kelulusan bagi jenjang Diploma III STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.

➤ Eksternal

Bertujuan keluar dan mengembangkan unsur-unsur teknologi dan seni music dalam dunia usaha. Bagi masyarakat dunia musik, kalangan dunia usaha pada umumnya tentang dubuatnya topik bahasan ini mengandung maksud dan tujuan sebagai berikut :

- Sebagai alternative baru metode promosi ataupun penyampaian informasi dalam rangka menciptakan image Acrasia yang baru agar lebih dikenal oleh masyarakat luas
- Sebagai alternative baru bagi manajemen Acrasia, bahwa multimedia merupakan salah satu cara untuk memberikan informasi kepada masyarakat pada umumnya , khususnya di kalangan anak muda dan penggemar Acrasia.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Untuk terciptanya pembahasan baru yang diharapkan akan 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

- **Metode wawancara**

Metode ini dilakukan dengan cara melakukan tanya jawab secara langsung dengan pihak Mustika Ratu yang berkepentingan, dengan permasalahan dari objek penelitian untuk membantu mendapatkan beberapa penjelasan dan informasi yang akurat.

- **Metode Kepustakaan**

Mempelajari literature yang berhubungan dengan permasalahan yang akan dibahas untuk mendapatkan landasan teori yang dapat dijadikan pedoman yang dapat dipertanggungjawabkan dengan cara

membandingkan serta mempelajari antara teoritis literature dengan studi lapangan mengenai pelaksanaan kegiatan tersebut.

1.6 Sistematika Penulisan

Secara garis besar sistematika penulisan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut :

BAB I : Pendahuluan

Pada bab ini diuraikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

BAB II : Landasan Teori

Pada bab ini berisi tentang konsep dasar dan struktur system informasi multimedia. Dan juga diuraikan pengenalan system perangkat lunak dan perangkat keras yang digunakan.

BAB III : Tinjauan Umum

Pada bab ini berisi tentang penggambaran umum objek penelitian

BAB IV : Pembahasan

Pada bab ini membahas mengenai merancang pembuatan video klip

BAB V : Penutup

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran

