

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Teknik animasi sudah berhasil disingkap oleh akal cerdas manusia sejak ribuan tahun yang lalu. berdasarkan teknik-teknik yang terus dikembangkan hingga kini, animasi telah tumbuh menjadi industri luar biasa. Dari teknik manual hingga menjadi digital, animasi telah menyihir manusia dan mampu menjadi sebagai sarana pembelajaran.

Teknik animasi sudah berhasil disingkap oleh akal cerdas manusia sejak ribuan tahun yang lalu. berdasarkan teknik-teknik yang terus dikembangkan hingga kini, animasi telah tumbuh menjadi industri luar biasa. Dari teknik manual hingga menjadi digital, animasi telah menyihir manusia dan mampu menjadi sebagai sarana pembelajaran.

Menurut William Starlings, pada zaman sekarang yang segala sesuatu dengan menggunakan teknologi tidak lepas dari multimedia yang melengkapi teknologi tersebut, kenapa multimedia mempunyai peranan yang penting dari segala aspek, karena multimedia merupakan pemicu (triggers) pembaca memperoleh sesuatu yang 'lebih' dibandingkan topik yang dipelajari.<sup>1</sup>

Menurut Fristian Hartono, saat ini banyak orang yang mempunyai minat tinggi untuk dapat bisa bermain gitar, namun terkadang mendapat kesulitan

---

<sup>1</sup>Starlings William. 2013. Peran-dan-Pemanfaatan Multimedia.  
<http://www.losariana.com/2013/02/peran-dan-pemanfaatan-multimedia.html>. diakses tanggal 10/02/2013

tentang bagaimana, dan apa yang harus dilakukan untuk dapat bisa mempelajarinya, Seperti yang telah kita ketahui bahwa gitar adalah salah satu alat musik yang paling digemari saat ini, Dari mulai kaum remaja hingga dewasa.<sup>2</sup>

Seiring berkembangnya dunia informasi, belajar gitar kini lebih mudah dengan beredarnya buku-buku tutorial dipasaran. Namun kekurangan dari buku-buku tutorial tersebut adalah teori yang bahasanya terbilang cukup rumit sehingga terkadang sulit dipahami oleh pemula yang ingin pandai bermain gitar. Bila dijumlahkan secara keseluruhan kunci gitar ada banyak sekali, biasanya bagi para pemula cara bermain gitar yang nyaman adalah dengan mempelajari *chord-chord* dasar seperti A, B, C, D, E, F, G. Dengan berkembangnya dunia multimedia sangat membantu pemula yang ingin mendapatkan informasi, teori dan pemahaman yang mudah pahami.

Di dalam multimedia, perangkat lunak animasi dan model banyak macamnya. Misalnya 3D Studio Max, merupakan program standar model 3 dimensi berbasis Windows. 3D Studio Max dipakai dalam visualisasi desain. Pilihan yang sempurna para desainer, untuk pembuatan *object* virtual akan sangat membantu dalam membuat benda-benda yang cukup rumit, gitar dapat menjadi salah satu contoh yang mewakili jenis objek tersebut, alat *music* gitar kini banyak digemari oleh pemula yang ingin pandai bermain *music*.

Dengan adanya perangkat ajar berbasis 3dimensi, maka diharapkan bagi pemula lebih mudah memahami apa yang di sampaikan oleh video yang ingin penulis buat, maka dalam skripsi ini penulis mengambil judul “VIDEO

---

<sup>2</sup>Fristian Hartono. 2013. Perkembangan Gitar Alat Musik  
Gitar. <http://indoguitar.blinkweb.com/tempat-gossip.html>. 15/01/2013

**TUTORIAL GITAR UNTUK PEMULA BERBASIS 3D MENGGUNAKAN SOFTWARE 3D STUDIO MAX**”, tidak saja ditujukan untuk dapat mengembangkan keahlian dalam bidang multimedia, tetapi benar-benar untuk memberikan solusi kemudahan pemula untuk pandai bermain gitar atau musik. Pada skripsi ini, mencoba untuk membuat video tutorial pada gitar berbasis 3 dimensi.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Dari latar belakang di atas, maka dapat disimpulkan rumusan masalah “bagaimana membuat video tutorial gitar untuk pemula berbasis 3 dimensi”.

### **1.3 Batasan Masalah**

Agar tidak menyimpang jauh dari rumusan masalah yang ada maka perlu adanya batasan masalah. Dalam pembuatan video tutorial gitar untuk pemula berbasis 3 dimensi ini batasan masalah yang dibuat adalah sebagai berikut :

1. Tampilan berupa gitar, pergelangan tangan dan background
2. Tutorial ini hanya menjelaskan kunci dasar yaitu : A, B, C, D, E, F, G.
3. *Software* yang digunakan adalah 3D Studio Max, Adobe PhotoshopCS5.5, Adobe PremiereCS5.5, Adobe Soundbooth CS3, Paint.
4. Contoh lagu dalam video tutorial gitar ini cukup mudah bagi pembelajaran awal yang berjudul “sally sendiri” PETERPAN

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah

1. Memenuhi prasyarat kelulusan untuk memperoleh gelar sarjana di bidang informatika dan komputer pada STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.
2. Membantu pemula dalam mengenali *chord* gitar dan not nada.
3. Menerapkan ilmu dan teori-teori selama mengikuti pendidikan di STMIK "AMIKOM" Yogyakarta, merealisasikan dalam animasi serta praktek guna mendukung kemampuan beraktualisasi dalam penerapan ilmu lingkungan nyata.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

##### a. Bagi penulis

1. Dapat mempelajari tentang pembuatan video tutorial
2. Dapat menambah wawasan mengenai pembuatan 3 dimensidengan *software* 3D Studio Max.
3. Mendapat wawasan mengenai pembuatan video 3 dimensi.

##### b. Bagi umum

1. Dapat mengenali *chord* gitar dan not nada lebih menarik.
2. Melatih koordinasi motorik dan indra.
3. Pemula dapat mengenal animasi 3 dimensi secara langsung

## 1.6 Metodologi Penelitian

Adapun metode penelitian yang digunakan untuk membuat video tutorial gitar untuk pemula adalah sebagai berikut :

### 1. Analisis

Melakukan analisis terkait dengan software yang akan di gunakan untuk pembuatan video tutorial gitar (3D studio max, adobe Premiere, adobe soundbooth) .

### 2. Perancangan

Penulis merancang narasi, storyboard, durasi, dan sound, yang terdapat didalam pembuatan video tutorial tutorial.

### 3. Implementasi

Berisi taha pembuatan video tutorial adapun tahapan sebagai berikut :

- a. Tahapan Pra Poduksi.
- b. Tahapan Produksi.
- c. Tahapan Pasca Produksi.

### 4. Uji Coba

### 5. Pemeliharaan

## 1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini disusun secara sistematis yang terdiri dari bagian-bagian yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya. Adapun uraian singkat mengenai isi tulisan ini adalah sebagai berikut.



## **BAB I : PENDAHULUAN**

Pada bab ini menguraikan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah dan tujuan mengenai penulisan Skripsi ini.

## **BAB II : LANDASAN TEORI**

Pada bab ini membahas tentang teori-teori dasar dan pengertian-pengertian secara umum serta menjelaskan *software* apa saja yang digunakan untuk perancangan dan pembuatan media pembelajaran video tutorial gitar.

## **BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Menguraikan tentang analisis mengenai media pembelajaran yang dibuat, perancangan, dan pembuatan video tutorial berdasarkan rumusan masalah yang ada.

## **BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini berisi penjelasan tentang implementasi aplikasi, sarana yang dibutuhkan, uji coba sistem, pemeliharaan sistem dan contoh pengoperasian video tutorial yang dirancang dari penelitian ini.

## **BAB V : PENUTUP**

Bab yang terakhir ini akan menjelaskan kesimpulan dari seluruh proses pembuatan projek ini.