

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Arus informasi yang dapat kita tangkap semakin beragam saat ini, di era teknologi informasi berbagai macam informasi dapat dengan mudah kita dapat pada saat sekarang ini. Media *digital* ikut berperan besar dalam menyampaikan arus informasi, dengan kecepatan dan fleksibilitas ruang dan waktu kita dengan mudah mencari atau menerima informasi kapan saja dan dimana saja.

Hal ini memberikan kemudahan kepada setiap orang untuk memberikan berita atau informasi ke semua orang dimana saja dan kapan saja. Media digital tidak hanya dimanfaatkan untuk menyampaikan informasi berita atau informasi suatu kejadian terkini, akan tetapi sudah merambah ke media promosi. Media promosi semakin beragam saat ini, tidak hanya menggunakan media cetak, elektronik (Radio dan Televisi) akan tetapi pemanfaatan teknologi informasi sudah banyak digunakan.

Dengan memanfaatkan teknologi sebuah informasi dapat dikemas secara multimedia interaktif, informasi dapat disajikan secara *audio visual* dan pengguna dapat langsung berinteraksi dengan media informasi tersebut melalui *link-link navigasi* yang terdapat di dalamnya. Pemanfaatan multimedia interaktif pun sudah banyak digunakan antara lain untuk media pembelajaran, profil perusahaan, multimedia presentasi atau media promosi.

Multimedia memungkinkan pengguna berinteraksi langsung dengan sumber informasi yang disajikan, dan memiliki kelebihan menarik indra dan minat. Selain itu multimedia juga bisa dimanfaatkan untuk promosi dalam bidang hiburan seperti menampilkan sebuah group band atau artis. Paket informasi mengenai profil band atau artis dapat ditampilkan didalamnya baik berupa karya-karya lagunya, *performance* ketika di atas panggung, atau kegiatan lain yang berhubungan dengan aktifitas band atau artis tersebut.

Dari uraian di atas, multimedia juga bisa dimanfaatkan untuk membuat sebuah profil Band The Jeef sebagai penunjang promosi band tersebut. Selama ini profil Band The Jeef belum dikenal secara luas dan belum memanfaatkan multimedia interaktif sebagai media promosi. Dengan latar belakang di atas maka penulis tertarik untuk mengambil tema tersebut dalam penyusunan skripsi ini dengan judul :
“ PERANCANGAN DAN PEMBUATAN PROFIL BAND THE JEEF BERBASIS MULTIMEDIA PENUNJANGNYA SEBAGAI KEUNGGULAN PROMOSI”.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka rumusan masalahnya adalah bagaimana merancang sebuah media promosi dengan memanfaatkan multimedia interaktif untuk penunjang promosi Band The Jeef?

1.3. Batasan Masalah

Dari rumusan masalah yang ada, agar hasilnya lebih mendalam dan lebih mengena makapermasalahan yang ada dibatasi yaitu:

1. Multimedia interaktif ini merupakan sebuah media promosi dari profil Band The Jeef dengan informasi didalamnya berupa profil Band The Jeef, Karyakaryanya, *Performance* atau penampilan dari Band The Jeef dan beberapa gallery tentang Band The Jeef.
2. Media promosi ini merupakan media informasi berbasis multimedia interaktif yang dirancang menggunakan software Adobe Flash CS3.
3. Media promosi ini berupa aplikasi multimedia interaktif yang dijalankan menggunakan aplikasi Adobe Flash Player (versi 9 keatas).
4. Media promosi ini atau multimedia interaktif ini sebagai pelengkap media promosi yang sudah ada yang dimiliki oleh Band The Jeef.

1.4. Maksud Dan Tujuan Penelitian

1.4.1. Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah :

1. Merancang sebuah media informasi dengan memanfaatkan teknologi informasi.
2. Merancang media promosi untuk penunjang promosi dengan memanfaatkan multimedia interaktif.

1.4.2. Tujuan Penelitian

1.4.2.1. Bagi Penulis

Manfaat dari penyusunan skripsi ini bagi penulis adalah :

1. Menerapkan ilmu yang dipelajari dalam bidang multimedia interaktif dengan merancang media promosi berbasis multimedia interaktif
2. Merancang multimedia interaktif yang akan digunakan sebagai penunjang promosi pada Band The Jeef.

1.4.2.2. Bagi Pengguna

Manfaat dari penyusunan skripsi ini bagi pengguna yaitu :

1. Pengguna dapat menerima informasi secara lengkap tentang profil Band The Jeef.
2. Multimedia interaktif ini dapat digunakan sebagai referensi bagi pengguna dalam mengenal profil artis band atau artis, khususnya Band The Jeef.
3. Sebagai alternative media informasi berbasis multimedia interaktif.

1.5. Metode Penelitian

Dalam memperoleh data-data dan keterangan yang berhubungan dengan penulisan skripsi ini, penulis melakukan beberapa cara :

1. Mengidentifikasi Masalah

Langkah pertama dalam penyusunan skripsi ini adalah mengidentifikasi masalah, yaitu dengan mengurai permasalahan yang ada pada objek

penelitian. Dari identifikasi masalah maka dapat diketahui solusi dan tahapan untuk penyusunan skripsi ini seperti menentukan judul, output yang akan dihasilkan, dan manfaat-manfaat dari aplikasi CD interaktif berbasis multimedia ini.

2. Pengambilan data-data

Metode pengumpulan data yang pertama adalah dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan kegiatan penelitian. Metode ini digunakan untuk melengkapi data dan informasi lewat tanya jawab dengan manajemen Band The Jeef mengenai latar belakang Band The Jeef, kegiatan dan prestasi yang dimiliki dan sebagainya.

Dalam pengumpulan data yang dibutuhkan selain melakukan tanya jawab langsung, pengamatan atau observasi juga diperlukan. Pengamatan atau observasi ini dilaksanakan dengan mengadakan pengamatan langsung terhadap obyek yang diteliti. Proses ini bertujuan untuk mengetahui gambaran-gambaran yang jelas tentang objek yang akan diteliti.

Tahap pengumpulan data selanjutnya adalah dengan melakukan studi literasi atau pustaka. Merupakan tahap pengumpulan data yang dilakukan dengan mempelajari buku-buku dan artikel-artikel yang ada hubungannya dengan masalah pembahasan dalam penyusunan skripsi ini. Sumber-sumber yang didapat antara lain dari buku-buku di perpustakaan, internet, dan beberapa karya ilmiah.

3. Proses Pengolahan Data

Setelah tahap pengumpulan data selesai dan semua data-data yang dibutuhkan sudah lengkap, selanjutnya adalah proses pengolahan data. Untuk proses pengolahan data menggunakan analisis kebutuhan sistem dan analisis kelayakan sistem. Proses pengolahan data untuk aplikasi multimedia meliputi penentuan ide, konsep, grafis, naskah, dan isi informasi yang akan disajikan merupakan bagian dari produksi atau pembuatan sebuah aplikasi multimedia.

4. Testing dan Implementasi

Tahap testing dibutuhkan untuk mengetahui atau mengevaluasi kesalahan-kesalahan yang mungkin timbul dari proses produksi yang sudah dilakukan, seperti apakah aplikasi multimedia dapat dijalankan dengan baik, atau isi dari informasi yang ditampilkan sudah sesuai dengan yang diharapkan. Tahap berikutnya setelah proses testing selesai dan tidak ada perubahan baik pengurangan atau penambahan adalah implementasi.

1.6. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan untuk Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi teori-teori, pendapat, prinsip dan sumber-sumber lain yang dapat dipertanggung jawabkan secara ilmiah dan dapat dipergunakan sebagai perbandingan atau acuan dalam pembahasan masalah.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi tentang tahapan perancangan desain multimedia interaktif berupa rancangan konsep dan tahapan realisasi perancangan dengan menerapkan langsung penggunaan desain sketsa awal.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN SISTEM

Bab ini berisi tentang perancangan dan pembuatan multimedia interaktif dengan menggunakan software Adobe Flash CS3 dan pembahasan tentang desain yang dibuat.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi penutup dari penelitian yang memuat kesimpulan uraian sebelumnya.