

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pada era modern saat ini perubahan teknologi makin terasa sangat membantu dalam kehidupan manusia. Dengan kemajuan perkembangan teknologi yang semakin pesat hampir seluruh aspek kehidupan manusia dapat terbantu terutama dalam hal yang berkaitan langsung dengan informasi, interaksi manusia dan komputer melalui unsur multimedia yang terdapat didalamnya seperti teks, gambar, suara, video dan animasi.

Multimedia adalah salah satu hal yang sangat membantu dalam kehidupan, multimedia dapat digunakan sebagai sarana hiburan dan salah satu sumber informasi. Sebuah pemanfaatan multimedia dapat digunakan sebagai sarana video perkenalan komunitas.

ASBC adalah komunitas yang bergerak dibidang Olahraga Badminton, yang mempunyai target untuk mendidik atlit-atlit yang ada dikampus UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA dan membuat prestasi yang tinggi. Pada umumnya semua komunitas membuat sebuah pengenalan komunitas ataupun UKM dengan menggunakan poster dan lain sebagainya, sangat sedikit komunitas ataupun UKM yang membuat media perkenalan dengan menggunakan video. Dari situlah munculnya sebuah ide untuk membuat sebuah media promosi dengan menggunakan video.

Berdasarkan penjelasan diatas dipilihlah **"MEDIA PENGENALAN AMIKOM *STUDENT BADMINTON COMMUNITY* BERBASIS MULTIMEDIA"** sebagai judul yang tepat untuk pembuatan skripsi ini.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan pada latar belakang diatas, maka rumusan masalah yang dapat dikemukakan adalah "Bagaimana cara membuat video promosi yang dapat menyampaikan informasi yang tepat untuk mahasiswa dan mahasiswi yang berada di UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA" ?

## **1.3 Batasan Masalah**

Agar penulisan penelitian ini lebih terarah, maka penulis akan memberikan batasan masalah yang akan dibahas sehingga hal ini tidak menyimpang dari tujuan yang hendak dicapai yaitu :

1. Hanya membahas tentang tempat latihan, susunan pengurus dan pengenalan anggota tim inti badminton UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA.
2. Media pengenalan ini ditujukan untuk mahasiswa dan mahasiswi baru yang ada di kampus UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARRTA.
3. Media pengenalan ini berbasis multimedia.
4. Perangkat lunak yang digunakan :
  - a. Adobe photoshop CS6
  - b. Adobe premiere CS6
  - c. Adobe after effect CS6

- d. Adobe Audition CS6
- 5. Tidak membahas software lain meskipun pada kenyataanya penulis menggunakan software lain.

#### **1.4 Fungsi dan Tujuan Penelitian**

##### **1.4.1 Fungsi Penelitian**

1. Sebagai Media Promosi

Media promosi ini adalah upaya untuk informasikan kepada mahasiswa dan mahasiswi yang ada di kampus UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA yang akan menjadi calon anggota baru.

##### **1.4.2 Tujuan Penelitian**

1. Media pengenalan AMIKOM Studi Badminton Club Berbasis Multimedia.
2. Sebagai syarat kelulusan Sastra satu (S1) pada UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA.
3. Menerapkan ilmu yang diperoleh penulis pada saat kuliah di UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA.
4. Untuk menghasilkan media pengenalan Amikom Studi Badminton Club Berbasis Multimedia.

### 1.4.3 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi penulis  
Sebagai bentuk pengembangan materi yang didapatkan diperkuliahan.
2. Bagi ASBC (*Amikom Student Badminton Community*)  
Dapat mempermudah dalam penyampaian informasi kepada mahasiswa dan mahasiswi yang ada di UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA.

### 1.5 Metode Penelitian

Dalam pembuatan skripsi ini, metodologi penelitian yang digunakan yaitu:

1. Metode Observasi  
Penulis menggunakan metode observasi ini untuk mengamati langsung terhadap objek yang diteliti untuk memperoleh data-data yang diperlukan penulis untuk menulis penelitian ini.
2. Metode Wawancara  
Penulis melakukan pengumpulan data dengan cara bertanya langsung kepada ketua ASBC (*Amikom Student Badminton Community*)
3. Metode Kepustakaan  
Metode kepustakaan merupakan salah satu metode yang digunakan penulis untuk mengumpulkan data dengan cara melihat dan

mempelajari dari buku referensi sebagai acuan yang berkaitan dengan penelitian ini.

#### **1.6 Sistematika Penelitian**

Sistematika penulisan yang penulis gunakan adalah sebagai berikut :

##### **BAB I. PENDAHULUAN**

Pada bab ini dibahas mengenai gambaran umum yang menyajikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode pengumpulan data dan sistematika penulis.

##### **BAB II. LANDASAN TEORI**

Dalam bab ini akan dijelaskan dan diuraikan tentang pengenalan sistem secara umum dan perangkat lunak yang akan digunakan dalam penyusunan media pengenalan ini.

##### **BAB III. ANALISI DAN PERANCANGAN SISTEM**

Pada bab ini akan diuraikan tentang teknik analisi dan perancangan yang digunakan dalam media pengenalan.

##### **BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini akan diuraikan tentang implementasi yang akan dibuat.

## **BAB V. PENUTUP**

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan tugas akhir yang berisi kesimpulan dan saran dari seluruh isi skripsi.

