

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Unit Kegiatan Mahasiswa “Amikom Music Organization” yang selanjutnya di singkat UKM AMO adalah salah satu UKM yang berada dibawah naungan STMIK AMIKOM YOGYAKARTA. UKM AMO diresmikan menjadi sebuah UKM pada tanggal 4 november 2004. Amikom Music Organization dibagi menjadi dua divisi yaitu divisi *Event Organizer* dan divisi musik. Divisi *Event Organizer* melatih anggotanya untuk dapat merancang sebuah *event* terutama di bidang musik, sedangkan divisi musik memberikan wadah anggotanya untuk menjadi seorang pemain musik yang handal. Di dalam divisi musik terdapat anggota-anggota dari berbagai macam instrument, seperti vokal, keyboard, drum, gitar dan bass. Kegiatan yang dilakukan adalah *perform* band baik dalam kampus maupun luar kampus, selain itu mereka juga mengadakan latihan rutin di gedung sekretariat dan di studio musik. Di dalam Amikom Music Organization, proses *transfer knowledge* antar anggotanya lebih banyak menggunakan sistem *sharing* antar anggota, yaitu anggota yang lebih senior memberikan pengarahan kepada anggota yang lebih muda baik dalam divisi musik maupun divisi *Event Organizer*.

Masalah yang dihadapi oleh Amikom Music Organization dalam proses *transfer knowledge* dalam divisi musik terutama pada alat musik gitar adalah kurangnya mentor profesional yang dapat menjelaskan kepada anggota Amikom Music Organization tentang cara pembuatan *backing track* gitar di UKM tersebut. tersebut juga diperkuat dari data hasil observasi yang dilakukan oleh penulis di Amikom Music Organization.

Oleh sebab itu, penulis melakukan Analisa dan Pembuatan Multimedia Interaktif Dengan Audio Visual Materi *Backingtrack* Gitar Pada Amikom Music Organization untuk memecahkan masalah yang ada pada Unit Kegiatan Mahasiswa tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah bagaimana cara membuat video pembelajaran

Perancangan Backingtrack Gitar di Amikom Music Organization.

1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Aplikasi dibuat dengan teknik screen recorder menggunakan bantuan software screen recorder.
2. Video pembelajaran ini hanya membahas tentang cara merancang backingtrack gitar dengan iringan midi drum,dan contoh backingtrack berbagai genre.
3. Bahasa yang digunakan dalam video pembelajaran ini adalah bahasa Indonesia tanpa disertai subtitle bahasa asing.
4. Video pembelajaran ini khusus dibuat untuk Amikom Music Organization.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini dimaksudkan untuk membuat multimedia interaktif dengan materi Backingtrack Gitar Di Amikom Music Organization.

1.5 Manfaat Penelitian

a. User

Hasil penelitian ini diharap dapat bermanfaat bagi user yaitu anggota Amikom Music Organization untuk mengatasi masalah yang ada dalam pembuatan backingtrack gitar, sehingga anggota organisasi tersebut dapat bertambah ilmunya dalam membuat backingtrack gitar dan berlatih gitar sendiri tanpa perlu kesulitan mencari mentor dan membeli buku cara merancang backingtrack gitar.

b. Peneliti

Hasil penelitian ini diharap dapat bermafaat bagi peneliti untuk mengembangkan karya bermain gitarnya tanpa harus bingung cara merekamnya.

c. Perkembangan IT

Dengan adanya video perancangan backingtrack gitar, diharapkan dapat membuat dunia IT mulai masuk dan berkembang di dunia musik khususnya gitar.

1.6 Metode Penelitian

Pada penulisan skripsi ini penulis menggunakan metode pengumpulan data sebagai berikut :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam penyediaan data yang berbentuk informasi yang akurat dan relevan bagi pengguna, maka peneliti menggunakan 2 metode pengumpulan data yaitu :

a. Wawancara (*Interview*)

Wawancara dilakukan dengan mencari info dari sumber data dengan narasumber Kepala Divisi Musik Amikom Music Organization untuk mengetahui tingkat kemampuan *gitaris* Amikom Music Organization dalam hal pembuatan *backingtrack* agar dapat mengatasi masalah kurangnya mentor di Amikom Music Organization dengan video pembelajaran interaktif.

b. Kepustakaan

Metode ini dilakukan dengan mempelajari teori-teori yang diperoleh dari buku-buku, pustaka yang telah ada sebagai referensi dan bahan perbandingan untuk penyusunan penelitian ini.

c. Observasi

Observasi dilakukan dengan menyelidiki gejala dan fakta tentang pembelajaran gitar di Amikom Music Organization secara faktual untuk mendapatkan data observasi untuk membantu memecahkan masalah yang ada pada objek.

1.6.2 Metode Analisis

Analisis SWOT merupakan salah satu metode untuk menggambarkan kondisi dan mengevaluasi suatu masalah, proyek atau konsep bisnis yang berdasarkan faktor internal (dalam) dan faktor eksternal (luar) yaitu *Strengths, Weakness, Opportunities* dan *Threats*.

1.6.3 Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan melakukan Identifikasi masalah , studi kelayakan dan analisa kebutuhan terhadap

video clip yang akan dibuat. Proses selanjutnya adalah dengan merancang konsep, merancang isi, merancang naskah dan merancang grafik. Setelah tahap proses Identifikasi dan proses perancangan selesai dibuat, kemudian dilakukan proses produksi sesuai dengan apa yang sudah dirancang.

1.6.4 Metode Pengembangan

Metode pengembangan dengan melakukan langkah-langkah Produksi yang didalamnya terdapat *Rekaman*, *Review* hasil sementara, *Take* ulang *rekaman* jika hasilnya masih belum seperti yang diharapkan, dan dokumentasi hasil rekaman. Setelah tahap ini selesai baru masuk ke Tahap Pasca produksi, didalamnya dilakukan *editing*, memeriksa hasil sementara setelah *editing*, kemudian jika hasil akhir sudah sesuai maka dilakukan *rendering* untuk melakukan packaging hasil akhir dalam format audio yang diinginkan. Serta perancangan desain untuk media interaktif.

1.6.5 Metode Evaluasi

Pada metode ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana video klip yang dibuat untuk dilakukan perbaikan atau tidak. Metode *testing* yang digunakan pada penelitian ini adalah *alpha testing* dan *beta testing*.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dibagi dalam beberapa bab dimana masing-masing bab terdiri dari sub-sub tertentu yang saling berkaitan. Setiap bab saling melengkapi dan berhubungan satu sama lain, sehingga dapat dipahami oleh pembaca. Untuk lebih jelasnya sistematika pembahasan tiap-tiap bab adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan diuraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan diuraikan secara teoritis tentang konsep dasar animasi dan multimedia, juga tentang konsep-konsep analisis dan perancangan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini akan diuraikan gambaran umum tentang objek penelitian, analisis masalah, analisis kebutuhan, perancangan story board, serta perancangan proses.

BAB IV IMPELEMENTASI DAN PEMBAHASAAN

Pada bab ini menjelaskan tentang proses pembuatan atau produksi dan pengujian serta evaluasi secara umum.

BAB V PENUTUP

Kesimpulan dan saran dari hasil pembuatan multimedia interaktif akan diuraikan dalam bab ini.

DAFTAR PUSTAKA