

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut data BPS, Kota Yogyakarta menjadi kota dengan penduduk terpadat dari Tahun 2011 – 2015 dibanding kabupaten lainnya. Salah satu cara untuk mengatasinya adalah dengan menerapkan Program KB. Badan yang menjalankan program ini adalah BKKbN, akan tetapi dalam pelaksanaannya, ditemukan beberapa kendala. Menurut Kepala Kantor BKKBN Kabur, Kusmana, kendala yang paling berat untuk program tahun 2017 sama seperti tahun-tahun sebelumnya yaitu memberikan pemahaman kepada masyarakat bahwa pentingnya program Keluarga Berencana dan pembangunan keluarga [1].

Kendala tersebut dapat diatasi dengan memperkuat sosialisasi kepada masyarakat. BKKBN pun sedang gencar melakukan kampanye Program KB dan kependudukan melalui sosialisasi [2]. Sosialisasi tidak hanya disampaikan melalui jalur formal, tetapi juga bisa disampaikan melalui jalur informal karena penangkapan masyarakat terhadap informasi berbeda-beda [3]. Jalur informal ini menjadi salah satu jalur sosialisasi yang dilakukan oleh BKKBN dengan mengadakan lomba Rap berkonten generasi berencana. Menurut Ketua Panitia lomba tersebut, Dra Ellya Nunuk Irihastuti, media musik rap efektif dalam mengedukasi karena menjadi tren di kalangan remaja [3].

Musik rap adalah musik yang didalamnya terdapat alunan lirik yang diucapkan secara ritmis dengan tempo yang cepat. Pembuatan musik rap

menggunakan DAW (*Digital Audio Workstation*) dengan perangkat alat rekam dan komputer. Kebanyakan musik rap ini menggunakan genre hiphop yang banyak disukai kalangan muda saat ini. Sehingga dengan latar belakang tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pembuatan Jingle Keluarga Berencana Menggunakan *Digital Audio Workstation*”. Peneliti berharap dapat ikut membantu memberikan sosialisasi kepada masyarakat khususnya bagi kalangan muda.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pengamatan dan latar belakang tersebut, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

Bagaimana cara menggunakan *Digital Audio Workstation* untuk membuat jingle?

1.3 Batasan Masalah

Dalam melaksanakan penelitian dan pembuatan jingle yang diperuntukkan sebagai media sosialisasi bagi BKKbN DIY tersebut, maka ada pembatasan masalah pada beberapa pokok bahasan:

1. Konten jingle tersebut berisi materi sosialisasi KB sesuai kriteria yang ditetapkan BKKbN DIY;
2. Analisis pembahasan pada penelitian ini difokuskan pada penggunaan software Fruity Loops, Cubase, WaveLab.

1.4 Tujuan Penelitian

Beberapa maksud diadakannya penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengidentifikasi tahapan pembuatan jingle;
2. Menganalisis penggunaan software *Digital Audio Workstation* pada setiap tahapan tersebut;
3. Menghasilkan *output* yang merupakan jingle KB.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini mempunyai manfaat bagi beberapa pihak:

1. Bagi penulis, sebagai mahasiswa Universitas AMIKOM Yogyakarta:
 - a. Sebagai penerapan ilmu multimedia yang sudah didapat selama perkuliahan sehingga bermanfaat bagi orang lain dan bekal bagi mahasiswa di dunia kerja.
 - b. Mendapatkan pengalaman praktis dalam berbagi ilmu.
 - c. Memenuhi kelulusan bagi jenjang Strata I Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Bagi BKKbN DIY:
 - a. Jingle dapat digunakan sebagai media edukasi dan sosialisasi yang praktis.
3. Bagi masyarakat umum:
 - a. Menambah pemahaman mengenai Program KB.
 - b. Menjadi dasar untuk penelitian selanjutnya
 - c. Menjadi referensi bagi yang ingin mengetahui pembuatan musik digital.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.6.1 Sampel Penelitian

Sampel penelitian dipilih menggunakan teknik *purposive sampling* dengan kriteria sebagai berikut:

1. Praktisi dalam bidang *Digital Audio Workstation*; sudah berpengalaman dalam bidang musik digital selama minimal 6 tahun.
2. Nara sumber BKKbN dalam bidang Kesehatan Reproduksi; Mengetahui konten dan permasalahan sosialisasi BKKbN, serta mengetahui kebutuhan spesifikasi jingle yang dibutuhkan BKKbN untuk sosialisasi. Dalam hal ini, sampel ditunjuk berdasarkan rekomendasi dari beberapa karyawan BKKbN.

1.6.2 Obyek Penelitian

Obyek pada penelitian ini adalah BKKbN Yogyakarta.

1.6.3 Metode Pengumpulan Data

a. Pengamatan (Observasi)

Observasi adalah pengamatan secara langsung yang akan digunakan sebagai bahan penulisan skripsi yang diperoleh secara langsung maupun tidak langsung.

b. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan narasumber yang telah ditentukan pada subbab sampel penelitian.

c. Studi Kepustakaan

Studi kepustakaan dilakukan untuk mengumpulkan informasi melalui buku, artikel jurnal, berita, dan artikel dari situs internet yang berkaitan dengan penyusunan skripsi yang sedang di buat.

1.6.4 Metode Analisis

Analisis data dilakukan dengan tahapan sebagai berikut:

1. Mengidentifikasi tahapan-tahapan pembuatan jingle menggunakan software *Digital Audio Workstation*.
2. Mengidentifikasi apa saja *treatment* yang diberikan untuk mengubah input menjadi *output* pada setiap tahapan tersebut.

1.6.5 Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan pada penelitian ini adalah medel pra produksi yang terdiri dari beberapa hal berikut.

1. Penentuan ide. Ide ini diperoleh dengan mempertimbangkan latar belakang masalah dan kebutuhan obyek penelitian.
2. Penentuan tema. Tema ditentukan dengan melihat tujuan penggunaan jingle oleh obyek penelitian.
3. Penentuan lirik. Lirik dibuat dengan mempertimbangkan hasil konsultasi dengan narasumber dari obyek penelitian melalui wawancara.
4. *Sequencing*. Proses ini menguraikan urutan dimulainya sampai selesainya jingle.
5. Aransemen lagu. Aransemen ini dibuat dengan mempertimbangkan tujuan penggunaan jingle dan segmentasi pendengar.

1.6.6 Metode Pengembangan

1. Pembuatan musik/*beat*
2. *Recording*
3. *Editing*
4. *Mixing*
5. *Mastering*

1.6.7 Metode *Testing* dan Implementasi

Kualitas jingle (audio) yang dihasilkan akan diuji dari tingkat *bit rate*, *sample rate*, atau *bit depth* dengan standar kualitas audio secara umum. Kemudian, setelah kualitas audio memenuhi standar minimal tersebut dan materi jingle telah diterima oleh obyek penelitian, jingle akan dipergunakan untuk tujuan sosialisasi, baik sebagai *event background*, iklan sosialisasi di radio, atau bagian dari materi sosialisasi yang di-*upload* pada web obyek penelitian.

1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini dibagi menjadi 5 bab dengan rincian sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini terdiri dari 6 subbab. Subbab Latar belakang masalah menjelaskan latar belakang penelitian mengenai adanya kebutuhan akan jingle untuk keperluan sosialisasi. Subbab rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, manfaat penelitian, dan metode penelitian menguraikan seputar proses penelitian mulai dari tujuan sampai manfaat yang diharapkan dari *output* yang dihasilkan.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini, dijelaskan beberapa subbab: tinjauan pustaka yang berisi hasil penelitian terdahulu; konsep musik; konsep ritme; konsep tanda birama; konsep *sample* dan *sample rate*; konsep *bit resolution*; konsep MIDI; konsep WAV dan MP3; konsep VST; konsep *recording, editing, mixing, dan mastering*; *software* musik digital; perangkat keras yang digunakan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menguraikan analisis dan perancangan pembuatan jingle KB yang terdiri dari subbab gambaran umum, analisis jingle, dan perancangan jingle.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan implementasi dan proses pembuatan musik, serta pembahasan implementasi tersebut.

BAB V PENUTUP

Bab ini menguraikan kesimpulan dari hasil penelitian dan saran.