

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi informasi yang pesat memberikan pengaruh yang sangat besar terhadap berbagai aspek kehidupan manusia. Salah satu hasil kemajuan teknologi informasi yang berkontribusi besar terhadap dunia bisnis adalah multimedia.

Balai Budaya Melayu merupakan institusi non pemerintah (swasta murni) yang didirikan dan dikelola oleh masyarakat Melayu yang berdomisili di Yogyakarta, Indonesia. Sumber dana diperoleh secara swadaya, berasal dari masyarakat Melayu dan pihak-pihak lain yang memiliki kepedulian terhadap pelestarian dan pengembangan budaya Melayu. Balai Budaya Melayu berfungsi memberikan informasi dan pelayanan seluas-luasnya kepada masyarakat Melayu khususnya dan masyarakat Indonesia umumnya tentang segala sesuatu yang berkaitan dengan adat-istiadat dan seni budaya Melayu. Balai Budaya Melayu juga menjadi wadah untuk mempromosikan budaya Melayu kepada masyarakat luas, baik dalam tingkat regional, nasional maupun internasional.

Balai Budaya Melayu memiliki fasilitas Pustaka mini, museum mini, serta perhotelan untuk memberikan ketertarikan kepada pengunjung dan tentunya untuk memberikan penghasilan kepada Balai Budaya Melayu. Balai Budaya Melayu ini juga memiliki hotel yang bertemakan budaya melayu, namun hotel ini sangat kurang peminat dikarenakan banyaknya ketidaktahuan masyarakat yang datang ke kota jogja saat berlibur ataupun urusan lainnya.

Pembuatan video *iklan* pada Balai Budaya Melayu bertujuan untuk menyampaikan kepada masyarakat Melayu yang belum mengetahui adanya Balai Budaya Melayu di Yogyakarta. Pembuatan video *iklan* ini akan mendukung kegiatan promosi dalam penyebaran informasi yang lebih menarik, hemat waktu dan biaya, sehingga dapat dikenal masyarakat lebih luas dan memberikan ketertarikan masyarakat untuk berkunjung di Balai Kajian dan Pengembangan Budaya Melayu.

Dengan latar belakang masalah tersebut, maka dalam penyusunan tugas akhir ini penulis mengambil judul "*Perancangan dan Pembuatan Video Iklan Balai Budaya Melayu sebagai Media Promosi Berbasis Multimedia*". Melalui penelitian ini, diharapkan Balai Budaya Melayu dapat memperluas promosi dan informasi kepada masyarakat.

### 1.2 Rumusan masalah

Dari uraian latar belakang masalah sebelumnya, maka dapat diambil suatu perumusan masalah sebagai berikut "*bagaimana merancang dan membuat video iklan Balai Budaya Melayu sebagai media promosi berbasis multimedia*".

### 1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Perancangan dan pembuatan video *iklan* ini dilakukan pada Balai Budaya Melayu.
2. Video tersebut berdurasi 45 detik.
3. Teknik yang dipakai dalam pembuatan iklan meliputi *Motion Graphic* dan *live shoot*.
4. Video ini ditayangkan di stasiun TV lokal Yogyakarta di RBTv.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, maka tujuan penyusunan

Tugas Akhir ini adalah :

1. Membuat video *iklan* Balai Budaya Melayu.
2. Menambah pengetahuan dalam bidang multimedia untuk mempersiapkan diri masuk ke dalam dunia kerja.
3. Sebagai syarat kelulusan dan mempunyai gelar sarjana komputer strata 1 jurusan Sistem Informasi di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penyusunan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagi Penulis
  1. Menerapkan ilmu yang sudah didapat penulis baik teori maupun praktek di STMIK AMIKOM Yogyakarta, khususnya dalam bidang multimedia.
  2. Untuk mengetahui sejauh mana ilmu yang telah dipelajari dapat di aplikasikan.
  3. Memberikan pengalaman dalam pembuatan video *iklan*.
- b. Bagi Pengguna
  1. Video *iklan* ini dapat digunakan Balai Budaya Melayu sebagai media informasi dan promosi.
  2. Memberikan masukan dan gambaran kepada Balai Budaya Melayu tentang media promosi dengan video *iklan*.

c. Bagi pengembangan TI

1. Dokumentasi karya ilmiah dalam bentuk skripsi, di bidang multimedia.
2. Referensi bagi mahasiswa yang sedang mengerjakan karya ilmiah skripsi.

## 1.6 Metode Penelitian

Dalam rangka penyusunan Tugas Akhir yang berjudul "*Perancangan dan Pembuatan Video Iklan Balai Budaya Melayu sebagai Media Promosi Berbasis Multimedia*" penulis melakukan pengumpulan data dan pengembangan sistem dengan menggunakan metode :

### 1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh data-data adalah sebagai berikut :

#### 1.6.1.1 Wawancara

Penulis melakukan wawancara tanya jawab langsung kepada pemilik Balai Budaya Melayu yang berdasarkan pada tujuan penelitian yaitu mencari data tentang Balai Budaya Melayu untuk memperoleh data yang tepat, akurat dan lengkap sebagai bahan analisa penelitian.

#### 1.6.1.2 Observasi

Observasi dengan melakukan pengamatan terhadap objek yang diteliti yaitu beberapa kelebihan yang di anjurkan oleh Ketua pengurus harian Balai Budaya Melayu serta beberapa *angel* komposisi untuk kebutuhan gambar untuk mengetahui gambaran-gambaran yang jelas tentang permasalahan diteliti.

### 1.6.1.3 Survei

Pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengadakan peninjauan langsung terhadap objek penelitian yaitu Balai Budaya Melayu.

### 1.6.1.4 Studi Pustaka

Metode dengan cara membaca buku-buku, majalah-majalah dan lain-lainnya untuk mendapatkan dasar-dasar teoritis tentang masalah pembuatan suatu video iklan.

### 1.6.2 Metode Analisis

Metode analisis yang dipakai yaitu menggunakan analisis SWOT dan analisis kebutuhan non fungsional. Di dalam analisis SWOT akan membahas tentang kekuatan (*strengths*), kelemahan (*weaknesses*), peluang (*opportunities*) dan ancaman (*threats*) dari video iklan ini. Dalam analisis kebutuhan non fungsional membahas kebutuhan *software*, *hardware*, dan *brainware* yang digunakan dalam penelitian.

### 1.6.3 Metode Perancangan

Metode perancangan yang dilakukan merupakan tahapan pertama dalam pembuatan iklan ini yaitu tahap Reservasi. Pada tahapan ini dilakukan persiapan yang dibutuhkan untuk membuat video meliputi menentukan ide konsep hingga pembuatan *storyboard*.

### 1.6.4 Metode Pengembangan Aplikasi

Metode pengembangan yang dilakukan merupakan tahap kedua dan ketiga pembuatan video yaitu tahap pengambilan objek pustaka mini, museum mini, dan perhotelan. Pada tahapan ini dilakukan pengambilan dengan teknik *live*

*shoot* di objek yang terlihat menarik. Diawali dengan pengambilan gambar, dilanjutkan dengan pengeditan video yang menggabungkan dengan teknik *motion graphic*. Kemudian pada tahapan terakhir dilakukan pembuatan narasi suara, pemberian *sound* hingga tahap *finishing* berupa hasil *rendering*.

### 1.6.5 Metode Testing

Metode *testing* yang digunakan yaitu dengan melakukan uji coba standarisasi video *iklan* Balai Budaya Melayu sesuai yang diinginkan.

### 1.7 Sistematika Penulisan

Laporan Skripsi ini terdiri dari lima bab. Lima bab tersebut antara lain :

#### BAB I PENDAHULUAN

Bab ini merupakan pengantar terhadap masalah-masalah yang akan dibahas mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat penelitian, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

#### 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 video *iklan* Balai Budaya Melayu.

#### BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas profil Balai Budaya Melayu, analisis SWOT dan analisis kebutuhan non fungsional berupa kebutuhan *software*, *hardware*, dan *brainware* serta pengertian tahap pengambilan video.

**BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini akan diuraikan lebih rinci tentang implementasi dari perancangan dan hasil perancangan video *iklan* Balai Budaya Melayu.

**BAB V PENUTUP**

Bab ini berisi kesimpulan dan saran dari penelitian perancangan.

**DAFTAR PUSTAKA**