

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan komputer saat ini mengalami kemajuan yang begitu pesat seiring dengan perkembangan teknologi informasi yang sudah banyak digunakan dalam berbagai bidang salah satunya digunakan untuk media penyuluhan. Sehingga pemanfaatan komputer sangat diperlukan untuk mencapai tingkat efektifitas dan efisiensi yang tinggi.

Media interaktif kini telah banyak dikembangkan oleh para pengembang software dalam dunia komputer. Teknologi software multimedia merupakan gabungan teks, audio, gambar, animasi, dan visual dalam suatu program aplikasi. Sehingga dengan aplikasi ini dapat menjadikan penyuluhan lebih efektif.

Di PIK PERMANA Kabupaten Magelang penyuluhan dan advokasi yang selama ini masih menggunakan metode klasikal dengan cara menjelaskan teori dirasa kurang efektif dikarenakan peserta penyuluhan cenderung tidak memperhatikan materi yang disampaikan. Oleh sebab itu penulis melakukan penelitian untuk membuat dan merancang visulaisasi penyuluhan dan advokasi khususnya untuk materi PKPR (Pelayanan Kesehatan Peduli Remaja) agar lebih efektif dan memudahkan konselor untuk menjelaskan materi sehingga peserta penyuluhan akan lebih tertarik terhadap materi dan cepat menyerap materi penyuluhan yang disampaikan oleh konselor sebaya.

Dengan adanya visualisasi penyuluhan dan advokasi dalam bentuk aplikasi multimedia konselor dapat menjelaskan tentang kesehatan reproduksi, penyakit menular seksual/PMS, HIV AIDS, dan NAPZA dengan lebih efektif. Selain itu juga agar penyuluhan lebih menarik untuk peserta penyuluhan.

Berdasarkan latar belakang di atas penulis membuat judul “ **Pembuatan Media Penyuluhan dan Advokasi Materi PKPR untuk Pusat Informasi dan Konseling Remaja (Study Kasus: PIK PERMANA Kabupaten Magelang)**”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah di uraikan, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana cara membuat media penyuluhan dan advokasi materi PKPR untuk PIK PERMANA?
2. Bagaimana cara membuat media penyuluhan dan advokasi untuk PIK PERMANA agar pemberian materi lebih menarik dan efektif ?

1.3 Batasan Masalah

Ruang lingkup pembuatan media penyuluhan dan advokasi berbasis multimedia sangat luas sesuai dengan fungsi dan tugasnya yang berbeda pada masing-masing bidang. Pembuatan media penyuluhan dan advokasi untuk PIK PERMANA, difokuskan pada pembatasan permasalahannya yaitu :

1. Perancangan media penyuluhan dan advokasi ini dibuat dengan menggunakan Adobe Flash CS3.

2. Perancangan media penyuluhan dan advokasi ini ditujukan untuk PIK PERMANA Kabupaten Magelang.
3. Perancangan media penyuluhan dan advokasi ini membahas tentang PKPR (Pelayanan Kesehatan Peduli Remaja) yang meliputi kesehatan reproduksi, penyakit menular seksual/PMS, HIV AIDS, dan NAPZA.
4. Perancangan media berbentuk multimedia interaktif.
5. Software yang digunakan Adobe Flash Professional CS3, Adobe Audition, CorelDRAW X4.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penyusunan tugas akhir ini yaitu :

1. Memberikan suatu media penyuluhan dan advokasi dalam bentuk program aplikasi multimedia berupa cd interaktif.
2. Penyuluhan dan advokasi yang diberikan oleh PIK PERMANA menjadi lebih efektif.
3. Memenuhi syarat kelulusan Diploma III di STMIK Amikom Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi Penulis

Menjadikan pengetahuan, pengalaman dan kemampuan dalam merancang serta membuat media penyuluhan dan advokasi dengan teknologi multimedia sebagai bekal diluar STMIK AMIKOM Yogyakarta.

2. Bagi Konselor Sebaya

Membantu mempermudah menyampaikan informasi kepada peserta penyuluhan.

3. Bagi Peserta Penyuluhan

Membantu mempermudah memahami materi penyuluhan yang diberikan serta meningkatkan ketertarikan pada isi penyuluhan.

1.6 Metode Penelitian

Metode – metode yang digunakan dalam penelitian

1. Metode Observasi

Yaitu suatu metode pengumpulan data – data yang dilakukan dengan cara pengamatan.

2. Metode Wawancara

Yaitu metode yang dilakukan secara langsung melalui tanya jawab dengan narasumber.

3. Metode Browsing

Yaitu metode yang digunakan untuk mendapatkan data yang berkaitan dengan obyek melalui pencarian di internet.

4. Metode Studi Pustaka

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara mencari bahan – bahan referensi yang berkaitan dengan masalah yang dibatasi.

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penulisan Tugas Akhir ini, penulis menggunakan sistematika menjadi beberapa bab masing – masing dapat diuraikan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang permasalahan, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tinjauan pustaka dan dasar teori yang merupakan penjelasan secara teoritis yang digunakan sebagai landasan untuk pemecahan masalah.

BAB III PERANCANGAN

Bab ini berisi tinjauan umum pada PIK PERMANA dan tinjauan umum materi.

BAB IV PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang rancangan sistem, memproduksi sistem, pengetesan sistem sampai pemeliharaan sistem.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi tentang referensi buku yang digunakan dalam pembuatan Tugas Akhir.