

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang

Perkembangan IT yang semakin maju sekarang ini tidak hanya dimanfaatkan untuk hiburan saja, tetapi juga dapat digunakan sebagai media penyuluhan atau pembelajaran dengan interaktif. Sebuah media dengan menggunakan pembuatan animasi multimedia. Multimedia sendiri merupakan sebuah perpaduan antara berbagai media (format file) yang berupa teks, gambar (Vector atau bitmap), grafik, sound, animasi, video, interaksi dan lain-lain yang telah dikemas menjadi file digital, digunakan untuk menyampaikan atau menghantarkan pesan kepada publik.

Dinas Kesehatan Kabupaten Wonogiri merupakan sebuah lembaga pemerintah yang menjadi wadah tentang informasi kesehatan yang ada dikota tersebut. Selain itu juga memberikan informasi kepada masyarakat , misalnya penyuluhan kepada remaja tentang bahaya seks bebas. Dinas Kesehatan Kabupaten Wonogiri memberikan penyuluhan atau pembelajaran kepada para siswa dengan memberikan materi misal lewat power point.

Oleh karena itu peneliti memberikan sebuah konsep atau metode baru yaitu dengan media interaktif. Media yang akan dibuat peneliti yaitu penggabungan suara, gambar, teks, dan animasi yang diolah menjadi satu. Karena sebelumnya belum ada penyuluhan dengan penggabungan multimedia maka Dinas Kesehatan Kabupaten Wonogiri meminta kepada peneliti membuat aplikasi

penyuluhan interaktif dan akan dijadikan sebagai penyuluhan rutin kepada remaja atau siswa SMP .

Untuk itu disini peneliti akan membuat sebuah media informasi pembelajaran interaktif tentang seks bebas dengan bentuk animasi gambar guna untuk menerangkan materi penyuluhan kepada siswa. Diharapkan dengan media yang mencakup audio visual dalam penyampaian materi ini akan membawa suasana yang baru yang bisa memberi motivasi lebih untuk memahami sebuah materi.

1.2. Rumusan Masalah

Dari uraian di atas dapat disimpulkan beberapa permasalahan tentang media penyuluhan seks bebas pada remaja :

1. Media apa yang digunakan Dinas Kesehatan Wonogiri dalam memberikan penyuluhan seks bebas pada remaja?
2. Berapa ukuran CD untuk media interaktif tentang seks bebas dikalangan remaja ?
3. Bagaimana proses pembuatan media interaktif tentang seks bebas di kalangan remaja ?
4. Bagaimana cara pengujian media interaktif tentang seks bebas di kalangan remaja?
5. Mengapa Teknik *Fact Finding* digunakan untuk mengembangkan media interaktif tentang seks bebas dikalangan remaja ?

1.3. Batasan Masalah

Agar permasalahan di atas dapat dikaji secara terarah dan mendalam maka permasalahan penelitian ini difokuskan pada remaja. Batasan masalahnya sebagai berikut:

1. Pada pendidikan dan pengetahuan seks bebas ini peneliti memfokuskan pada remaja atau siswa SMP
2. Model penyuluhan yang diterapkan sebagai upaya meningkatkan pengetahuan remaja tentang dampak atau akibat melakukan seks bebas dengan media interaktif
3. Pengumpulan data berdasarkan sampel yang diambil dari beberapa remaja dan data dari Dinas Kesehatan Kabupaten Wonogiri
4. Hasil pembuatan media interaktif berupa CD yang berisi media interaktif menggunakan software Adobe Flash CS 6
5. Media interaktif tentang seks bebas dibuat hanya digunakan pada desktop personal komputer dan laptop.

1.4. Maksud dan Tujuan Penelitian

1. Maksud
 - 1) Memanfaatkan teknologi multimedia dan komputer
 - 2) Sebagai pengembangan dari teknologi untuk memberikan materi dalam bentuk animasi atau media interaktif.
 - 3) Menerapkan ilmu yang sudah diajarkan STMIK AMIKOM Yogyakarta

2. Tujuan

- 1) Sebagai syarat kelulusan strata S1 di STMIK AMIKOM Yogyakarta
- 2) Membuat aplikasi interaktif tentang seks bebas guna memberikan pengetahuan kepada remaja

1.5. Metode Penelitian

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

1. Metode Wawancara

Pada metode wawancara yang akan menjadi narasumber adalah Dinas Kesehatan Kabupaten Wonogiri.

2. Metode Studi Kasus

Peneliti menggunakan studi kasus Dinas Kesehatan yang berada di Kota Wonogiri, karena sebelumnya pihak Dinas Kesehatan Wonogiri hanya melakukan penyuluhan dengan penyampaian materi dengan power point saja, setelah melakukan wawancara maka apa yang dibuat peneliti dengan menggunakan multimedia interaktif bisa menjadi terobosan baru untuk melakukan penyuluhan seks bebas yang akan dilakukan secara rutin.

3. Metode Quisioner

Pemberian quisioner kepada remaja sebagai pelaku utama untuk mengetahui media seperti apa yang di harapkan remaja untuk penyuluhan seks bebas.

4. Metode Studi Pustaka

Peneliti juga akan mencari informasi, mengumpulkan data dengan mencari referensi buku-buku dan internet sebagai literature yang pasti dan bisa memiliki landasan teori yang jelas.

5. Metode Observasi atau Survey

Mengamati remaja sebagai pelaku utama dan Dinas Kesehatan Wonogiri sebagai objek penelitian untuk pembuatan penyuluhan dengan menggunakan media interaktif.

1.5.2 Metode Analisis

Metode analisis yang digunakan penulis adalah identifikasi masalah yang terjadi di lingkungan remaja saat ini. Analisis ini didasarkan pada hasil wawancara dan pengkajian data dari Dinas Kesehatan Kabupaten Wonogiri yang menunjukkan kurangnya pengetahuan remaja tentang bahaya seks bebas.

1.5.3 Metode Perancangan

Metode ini penulis akan melakukan penentuan tema, mencari ide-ide serta perancangan atau membuat gambaran umum tentang media interaktif yang akan dibuat. Tahapan dari metode ini yaitu struktur navigasi, flowchart, desain interface, lalu diaplikasikan ke dalam Aplikasi Adobe Flash CS 6 untuk menghasilkan suatu CD interaktif.

1.5.4 Metode Pengembangan

Dalam pembuatan aplikasi ini peneliti menggunakan teori pengembangan multimedia Luther yaitu dengan *Development Life Cycle* sebuah metode yang

dilakukan berdasarkan enam tahap yaitu konsep, desain, pengumpulan materi , pembuatan, testing dan distribusi. Di dalam metode ini, pengumpulan data yang dilakukan penulis menggunakan teknik *Fact Finding*. Teknik *Fact Finding* ini merupakan sebuah pengumpulan fakta-fakta atau data sebelum melakukan suatu kegiatan atau tindakan.

1.5.5 Metode Testing

Metode ini penulis akan melakukan testing terhadap media informasi interaktif yang telah dirancang apakah dapat berjalan dengan baik dan sesuai dengan perencanaan atau tidak. Metode testing ini penulis akan menggunakan metode pengujian *whitebox testing* dan *blackbox testing*.

1.6. Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Menerangkan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian,

BAB II LANDASAN TEORI

Membahas tentang konsep dasar sistem dan teori-teorinya

BAB III TINJAUAN UMUM

Pada bab ini menguraikan tentang bagaimana penerapan multimedia interaktif sebagai media informasi pembelajaran dikalangan remaja tentang seks bebas yang diharapkan dapat menambah pengetahuan untuk mengurangi pergaulan sex bebas.

BAB IV PEMBAHASAN

Pada bab ini dibahas tentang sistem yang terdiri dari perangkat keras, perangkat lunak. Membahas tentang merancang konsep, merancang isi, merancang naskah, merancang grafik, proses pembuatan dan implementasi aplikasi sosialisasi interaktif dengan menggunakan Adobe flash serta cara pemakaiannya.

BAB V PENUTUP

Membahas tentang kesimpulan, kelemahan dan saran, daftar pustaka.

