

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Indonesia merupakan salah satu daerah rawan gempa di dunia dan salah satu daerah yang termasuk rawan gempa di Indonesia adalah Daerah Istimewa Yogyakarta. Berdasarkan data sejarah kegempaan, DIY telah 12 kali mengalami bencana gempa bumi merusak, yaitu pada tahun 1840 dan 1859 yang juga terjadi tsunami, 1867, 1875, 1937, 1957, 1981, 1992, 2001, 2004, 2006. SD Negeri Barongan 1 Bantul adalah instansi pendidikan yang tinggal di salah satu daerah rawan bencana gempa bumi di DIY dan pernah mengalami dampak buruk akibat gempa bumi pada tahun 2006.

Penyuluhan mengenai gempa bumi merupakan salah satu sarana penting untuk mencegah timbulnya korban akibat bencana tersebut. Beberapa faktor penyebab utamanya adalah karena kurangnya pengetahuan masyarakat tentang bencana dan kurangnya kesiapan masyarakat dalam mengantisipasi bencana tersebut. Korban yang paling banyak meninggal akibat gempa bumi adalah wanita dan anak-anak yang tertimpa reruntuhan. Dalam rangka membangun suatu budaya keselamatan dan ketahanan khususnya untuk anak-anak maka penyuluhan tentang penyelamatan dini bencana alam gempa bumi perlu dikembangkan khususnya pada tingkat pendidikan dasar yang mencakup bagaimana menyelamatkan diri mereka saat bencana alam gempa bumi terjadi.

Pengaruh teknologi informasi dan komunikasi di zaman sekarang ini mempunyai peranan yang sangat besar terutama di bidang pendidikan. Dengan pengaruh teknologi, sistem pembelajaran menjadi lebih mudah untuk disampaikan. Sehingga apabila penyampaian informasi sebagai media informasi tersebut didukung dengan teknologi multimedia yang canggih dan dikemas secara menarik diharapkan informasi yang disampaikan dapat tersalurkan dengan baik dan akurat kepada penerimanya. Media Animasi merupakan salah satu solusi yang bagus untuk mempermudah proses penyampaian informasi untuk anak-anak. Dengan animasi tersebut menghasilkan gambar, teks, audio (suara), animasi dan video yang dapat mudah dipahami oleh anak-anak.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka penulis melakukan penelitian dan membuat sistem aplikasi dengan judul **“Analisis Penyuluhan Melalui Film Edukasi Berbasis Multimedia Pada Penyelamatan Dini Bencana Alam Gempa Bumi Untuk SD Negeri Barongan 1 Bantul”**.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Sesuai dengan permasalahan yang sudah dikemukakan pada pembahasan latar belakang diatas, maka secara garis besar rumusan masalah yang akan diselesaikan adalah Bagaimana cara membuat film edukasi berbasis multimedia tentang penyelamatan dini saat terjadi bencana alam gempa bumi agar mudah dipahami oleh anak-anak?

### 1.3 Batasan Masalah

Dalam melakukan penelitian dan perancangan film edukasi ini, ada pembatasan permasalahan pada beberapa pokok bahasan yaitu:

- 1) Obyek penelitian di SD Negeri Barongan 1 Bantul pada kelas 5 SD.
- 2) Software yang digunakan adalah Adobe Premiere Pro CS6, Adobe Soundbooth CS6, Adobe Photoshop CS6, Adobe Flash CS6 dan Hardware yang digunakan adalah Kamera DSLR Canon 60D, Asus A455L with NVIDIA GEFORCE 820m, Graphic 2.70 Ghz, RAM 4 GB, HardDisk 500 GB.
- 3) Film edukasi yang dibuat ini hanya membatasi pada ruang lingkup tertentu yaitu film edukasi tentang penyelamatan dini saat terjadi bencana alam gempa bumi.

### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai oleh penulis dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini adalah.

1. Mengembangkan ilmu pengetahuan dan memberi wawasan tentang teknologi informasi dalam bidang multimedia.
2. Memberi penyuluhan kepada murid Sekolah Dasar kelas 5 dalam mempelajari tata cara menyelamatkan diri pada saat terjadi gempa bumi.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Diharapkan bahwa penyusunan Skripsi ini dapat bermanfaat bagi pihak terutama:

1) Bagi Penulis

- a. Menerapkan dan mengembangkan ilmu yang didapat selama kuliah.
- b. Menambah wawasan tentang ilmu multimedia.
- c. Mengetahui hasil penelitian ini bisa bermanfaat dan dipahami oleh anak-anak atau tidak.

2) Bagi STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

- a. Sebagai referensi laporan Skripsi bagi mahasiswa yang sedang menjalani skripsi.
- b. Membantu menyelesaikan permasalahan pada masyarakat, sebagai bentuk tanggung jawab untuk turut serta dalam memanfaatkan teknologi khususnya teknologi komputer.

3) Bagi SD Negeri Barongan 1 Bantul

- a. Memberikan kemudahan kepada pihak SD Negeri Barongan 1 Bantul dalam menyampaikan informasi tentang cara menyelamatkan diri saat terjadi gempa bumi.
- b. Mempermudah siswa siswi Sekolah Dasar dalam memahami cara menyelamatkan diri saat terjadi gempa bumi.
- c. Dengan adanya film edukasi ini, proses menyampaikan pembelajaran mengenai cara menyelamatkan diri saat terjadi

gempa bumi menjadi lebih mudah dan efisien dibandingkan dengan penyampaian secara manual.

4) Bagi Animator

- a. Menambah referensi tentang pembuatan film animasi dengan menggunakan bahan dasar kertas.

## 1.6 Metodologi Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut :

1) Metode Observasi

Dilakukan sebelum pelaksanaan kegiatan pengumpulan data dengan pengenalan objek baik lingkungan kerja, aktifitas kerja, bahan kajian, dan objek yang diteliti.

2) Metode Wawancara

Pada metode ini dilakukan tanya jawab yang dilaksanakan pewawancara dengan narasumber, dalam proses pembuatan film edukasi pada penyelamatan dini saat terjadi gempa bumi untuk SD Negeri Barongan 1 Bantul. Dalam teknik ini penyusun berperan sebagai pewawancara sedangkan sumbernya adalah pihak terkait dan berwenang.

3) Studi Lapangan

Pada metode ini dilakukan pengumpulan data secara langsung dengan melakukan penelitian skripsi pada suatu instansi pemerintah.



#### 4) Studi Pustaka

Pada metode ini penyusun membaca buku-buku sumber yang berhubungan dengan pengarsipan, catatan perkuliahan serta mengumpulkan data yang diperlukan dalam pembuatan program sesuai dengan permasalahan yang sedang diteliti.

### 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan Skripsi ini dibagi atas V (lima) BAB dan masing-masing bab dibagi atas beberapa sub bab dengan maksud agar skripsi ini lebih terperinci dan akan mempermudah didalam pembahasan dan pemahaman masing-masing bab. Adapun bab-bab tersebut adalah:

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan laporan penelitian.

#### **BAB II LANDASAN TEORI**

Pada bab ini penulis menguraikan tentang masalah-masalah yang mendasari penelitian yaitu pengertian teknologi informasi, gempa bumi, multimedia dan menjelaskan teori-teori yang melandasi penelitian ini.

#### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Pada bab ini berisi gambaran umum, metode yang digunakan, data yang diperlukan, sumber data, teknik pengumpulan data dan teknik analisa.

#### **BAB IV PEMBAHASAN**

Pada bab ini, dipaparkan hasil-hasil keseluruhan dari tahap penelitian, analisis, desain, implementasi desain, hasil testing dan implementasinya.

#### **BAB V PENUTUP**

Berisi kesimpulan dan saran. Pada kesimpulan ini adalah menjawab rumusan masalah, bukti-bukti yang dihasilkan dan akhirnya menarik kesimpulan tentang apakah penelitian yang dilakukan sudah memberi manfaat nyata. Saran dicantumkan sebab peneliti melihat adanya jalan keluar untuk mengatasi masalah yang ada.

