

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Ancaman Bahaya Rokok tidak dapat di pandang sebagai hal biasa, Badan Kesehatan Dunia (*World Health Organization* atau WHO) menyatakan 1 Miliar orang akan meninggal sepanjang Abad ini karena Tembakau atau Penyakit yang disebabkan. Bahkan organisasi kesehatan sedunia (WHO) telah memberikan peringatan bahwa dalam dekade 2020-2030 tembakau akan membunuh 10 juta orang per tahun, 70% di antaranya terjadi di negara-negara berkembang. Tingginya angka kematian sia-sia tersebut dapat ditekan melalui banyak hal antara lain, seperti penerapan pengenaan pajak yang agresif, melarang iklan tentang rokok, serta membuat kantor umum menjadi tempat bebas rokok dan Memberikan Pengertian serta Pengetahuan dasar tentang bahaya Rokok bagi Lingkungan dan Penggunanya.

Melihat hasil survey Deputi Perlindungan Anak Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak pada tahun 2009 saat ini di Indonesia menduduki peringkat ketiga setelah India dan Cina. Selain mendatangkan income, rokok juga melahirkan kerugian yang cukup besar bagi kesehatan masyarakat. Pemerintah harus memperhatikan hal ini dengan serius. Sebab, rokok kini tidak hanya dikonsumsi laki-laki dewasa, tapi juga kaum perempuan dan anak-anak di bawah umur 18 tahun. Selama pemerintah tidak menata dan

mengendalikan konsumsi rokok di Indonesia, mereka sama saja membiarkan masyarakat termiskinkan oleh kecanduan rokok.

Oleh karena hal tersebut di atas, penulis melihat diperlukannya upaya yang intensif melalui media Interaktif yang menarik dan pengguna dapat menyerap informasi yang mudah di mengerti. Sehingga penulis berinisiatif untuk membuat sebuah terobosan guna mencegah perkembangan dan peningkatan konsumsi Rokok di Indonesia ini dengan menggunakan Media CD Interaktif yang berbasis multimedia yang menarik dan mudah untuk dipahami juga digunakan semua kalangan. Dengan perihal tersebut diatas, maka penulis member judul padalaporan yang akan dibuat ini dengan **"Perancangan CD Interaktif Berbasis Multimedia Bahaya Rokok Bagi Manusia dan Lingkungan"**

1.2 Rumusan Masalah

Mungkin informasi melalui multimedia bukanlah suatu yang asing lagi pada saat ini. Sehingga penyusun merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana membuat media informasi tentang Bahaya Rokok ke masyarakat luas menggunakan Aplikasi Multimedia.
2. Bagaimana cara melakukan Analisis kelayakan Aplikasi Multimedia.

1.3 Batasan Masalah

Ruang lingkup pemanfaatan teknologi multimedia sangatlah luas sesuai fungsi penerapan masing-masing di bidang yang berbeda-beda. Untuk memfokuskan

pembahasan dalam penyusunan Skripsi ini, penulis membatasi lingkup multimedia ke dalam ruang lingkup yang lebih kecil yakni:

1. Aplikasi ini di peruntukkan bagi perokok Aktif maupun Pasif untuk mengetahui informasi tentang bahaya rokok.
2. Aplikasi ini dikemas kedalam bentuk CD sehingga mudah untuk digunakan / dibaca oleh perangkat computer yang masih menggunakan CD-ROM.
3. Aplikasi ini membahas tentang Bahaya Rokok, Kandungan dalam Rokok, Akibat yang ditimbulkan oleh Rokok dan bagaimana cara untuk menanggulangnya.
4. Penulis menggunakan Software Macromedia Director MX, Macromedia Flash MX 2004, Adobe Photoshop CS3 dan Cool Edit Pro 2.0.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan yang ingin diperoleh penulis dari penelitian ini antara lain :

1. Memenuhi syarat Kelulusan dan menyandang gelar Sarjana dalam bidang Informatika dan Komputer pada STIMIK "AMIKOM" Yogyakarta.
2. Membuat media Promosi berbasis multimedia yang mudah digunakan bagi masyarakat luas, baik Individu maupun Kelompok.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang ingin diperoleh dari penelitian ini antara lain :

1. Mendapatkan gelar Sarjana dalam bidang Informatika dan Komputer pada STIMIK "AMIKOM" Yogyakarta.
2. Aplikasi Multimedia ini dapat menjadi Media promosi untuk sosialisasi Bahaya Rokok bagi Manusia maupun bagi Lingkungan yang dapat digunakan oleh :
 - Pemerintah melalui Dinas Kesehatan Negeri maupun Swasta untuk mensosialisasi Bahaya Rokok kepada masyarakat luas ataupun para pelajar.
 - Komunitas ataupun Lembaga Sosialisasi yang ingin mensosialisasikan tentang Bahaya Rokok.
 - Individu yang ingin mendapatkan informasi tentang Bahaya rokok Bagi Manusia dan Lingkungan.

1.6 Sistematika Penelitian

Pengumpulan data yang akurat sangat di perlukan dalam penyusunan laporan Skripsi ini, karena data yang akurat merupakan komponen penyusun laporan yang sangat penting. Dalam pengumpulan data sebagai sumber untuk menyusun laporan Skripsi ini penulis menggunakan beberapa metode penelitian yang berhubungan dengan permasalahan yang dijadikan pokok pikiran dalam laporan ini.

1.6.1 Metode Pengamatan

Yaitu metode pelaksanaan dengan melihat secara langsung pada obyek yang diteliti dan mencatat secara sistematis terhadap gejala yang terjadi. Penulis melakukan pengamatan pada Warnet dan Mall yang menyediakan Smoking Area. Disini penulis melakukan pengamatan di Smoking Area STMIK AMIKOM Yogyakarta. Penulis mendapatkan data berupa Banyaknya sampah yang disebabkan oleh Rokok sehingga menimbulkan kesan ruangan yang tidak sehat. Pengapnya ruangan Smoking Area meski tergolong dalam Ruangan terbuka, dan udara yang bercampur asap rokok dihirup oleh Perokok Aktif maupun Pasif sehingga sangat merugikan kesehatan.

1.6.2 Metode Wawancara

Yaitu metode pelaksanaan dengan bertatap muka secara langsung melalui tanya jawab dengan nara sumber (pengkonsumsi rokok Pasif maupun Aktif dan Dokter yang menanggulangi penelitian ini). Penulis melakukan wawancara kepada Dr. Sari Mulyana yang membuka praktek umum di Jl. Raya Grabag – Secang Kliwonan 2 RT 05 / RW 02 Grabag, Magelang. Penulis memilih beliau sebagai nara sumber karena melihat banyaknya pasien disekitar wilayah tersebut yang mempercayakan kesehatannya kepada beliau sehingga layak untuk dijadikan nara sumber. Penulis mendapatkan data berupa rusaknya beberapa bagian tubuh yang rusak akibat Rokok, macam-macam keluhan pada perokok Aktif dan bagai mana cara untuk

menanggulangi gejala yang disebabkan oleh Rokok selain mengurangi konsumsi Rokok itu sendiri.

1.6.3 Metode Dokumentasi

Yaitu metode pelaksanaan dengan melakukan pengumpulan dokumen-dokumen untuk dilakukan analisa. Penulis membuat sebuah Kuesioner yang diberikan kepada Perokok Aktif maupun Pasif. Sehingga penulis mendapatkan data berupa alasan-alasan para perokok Aktif maupun Pasif tentang Rokok dari cara pandang mereka.

1.6.4 Metode Studi Literatur

Penulis mengacu dari informasi yang didapat dari membaca literature buku-buku tentang kesehatan, dan artikel-artikel baik dari perpustakaan atau artikel-artikel seperti yang tercantum dalam media elektronik seperti "www.stopmerokok.com" yang membahas tentang teori-teori ataupun informasi yang didapat dari instansi yang dipercaya seperti Quit Tobacco Indonesia dan Fakultas Kedokteran UGM yang mengeluarkan Poster dengan judul "Tubuh Seorang Perokok" untuk digunakan sebagai referensi sehingga penulis mendapatkan informasi yang valid atau bisa dipercaya.

1.7 Sistematika Penulisan

Laporan penelitian ini disusun secara sistematis kedalam lima bab, dimana pada masing-masing bab akan membahas masalah-masalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini akan membahas dan menguraikan tentang Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Maksud dan Tujuan dan Metode Pengumpulan Data.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini Menjelaskan tentang Tinjauan pustaka, menguraikan teori-teori tentang pengertian konsep dasar multimedia, pengertian informasi yang berbasis multimedia serta perangkat lunak maupun perangkat keras yang dibutuhkan dan mendukung dalam pembuatan interaktif berbasis Multimedia.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menjelaskan mengenai analisis system, definisi masalah, studi kelayakan dan analisis kebutuhan system.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan diuraikan perancangan aplikasi secara rinci mengenai perancangan desain system, merancang konsep, merancang isi, merancang suara, merancang animasi serta implementasi system.

BAB V PENUTUP

Akhir bab ini berisi tentang kesimpulan serta saran yang akan disampaikan penulis kepada pengguna dan masyarakat khususnya.