

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembunuhan semena-mena terhadap ular akibat adanya paradigma masyarakat yang salah tentang ular. Semua jenis ular dianggap menyeramkan dan mematikan, sehingga banyak sekali ular mati sia-sia karena di bunuh akibat rasa takut pada ular. Masyarakat semakin berpandangan negatif karena ular sering diberi peran antagonis di sinetron, film, drama dan hiburan-hiburan yang marak di televisi sehingga meningkatkan rasa jijik dan benci masyarakat terhadap makhluk alam ini. Paradigma yang salah pun muncul karena mitos, cerita, dongeng yang berlebihan dan turun menurun lebih mengakar daripada khasanah ilmu pengetahuan yang logis dan nyata karena minimnya pengetahuan dan pengembangan studi tentang ular khususnya ular asli Indonesia.

Semakin menyempitnya ruang gerak ular di alam yang tergusur akibat pembangunan manusia yang tidak tertahankan akibat semakin bertambahnya kebutuhan manusia akan tempat tinggal. Polusi, pencemaran air dan tanah, satu hal yang tidak terelakkan. Keserakahan orang-orang yang tidak memperdulikan kelestarian alam dengan mengambil persediaan ular di alam untuk bisnis dengan eksplorasi yang tak terukur.

Kenyataannya, tidak semua ular berbahaya bagi manusia. Bahaya yang terbesar sebenarnya adalah bahaya psikologis yang ditimbulkan oleh ular karena rasa takut, jijik, geli dan jengahnya manusia melihat sosok ular dengan segala

posisi dan negatifnya pikiran dalam benaknya. Sedangkan bahaya biologis (akibat gigitan, belitan dan racun) masih tergolong minim karena jumlah korban gigitan ular di Indonesia belum mencapai tingkat yang mengkuatirkan. Bahaya psikologis akibat ketakutan dan paradigma masyarakat yang keliru tentang ular itu dapat dikurangi atau bahkan dihilangkan dengan jalan mengenal lebih jauh tentang ular. Bagaimana, apa, mengapa, siapa dan apa saja tentang ular harus diutarakan secara benar dan jelas kepada masyarakat. Begitu pula tentang teknik – teknik dasar penanganan bahaya gigitan ular harus disebarluaskan agar masyarakat dapat merasa lebih aman jika dilingkungan sekitarnya masih ditemui ular.

Dari hal itulah sekelompok pecinta reptil yang tergabung dalam OXY Jogjakarta Reptile Community tergugah untuk melakukan sesuatu. Mereka giat mengadakan sosialisasi pengenalan ular dengan tujuan memberikan wawasan kepada masyarakat. Mengenalkan ular dan mengajarkan cara mengatasi apabila bertemu ular di alam, penanggulangan pertama jika tergigit ular, sehingga menghilangkan asumsi bahwa ular adalah binatang berbahaya. Ular tidak akan membahayakan manusia jika manusia bisa menghargai dan tidak berusaha memusnahkannya. Dengan perkembangan teknologi dewasa ini yang semakin pesat, pengenalan ular kepada masyarakat akan lebih menarik jika menggunakan multimedia sebagai sarana pendukungnya.

Dengan penggunaan multimedia sebagai sarana edukasi pengenalan ular, ada banyak manfaat yang diperoleh. Salah satunya adalah menghindari hal-hal yang tidak diinginkan pada saat berlangsungnya proses sosialisasi, misalnya tergigit ular berbisa. Hal tersebut bisa digantikan dengan slide berupa gambar dan

video. Manfaat lainnya adalah mengurangi tingkat stres hewan saat digunakan untuk sosialisasi.

Dari latar belakang itulah maka penulis perlu membuat aplikasi tentang sosialisasi pengenalan ular yang dikemas dalam bentuk CD Interaktif, yang pada penyusunan Skripsi ini penulis memberi judul “Membangun CD interaktif pengenalan ular sebagai media sosialisasi kepada masyarakat menggunakan Adobe Flash CS3 (Studi Kasus : OXY Jogjakarta Reptile Community)”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan tersebut maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut : “ Bagaimana cara membuat aplikasi berbasis multimedia untuk menyampaikan informasi dengan baik dan menarik tentang ular asli Indonesia yang lebih aman yang akan digunakan oleh OXY Jogjakarta Reptile Community? ”

1.3 Batasan Masalah

Pada penyusunan Skripsi ini, penulis membatasi permasalahan aplikasi multimedia yang sederhana tetapi tetap menarik, informatif dan interaktif sehingga menambah semangat OXY Jogjakarta Reptile Community dalam memberikan sosialisasi tentang ular kepada masyarakat, dengan batasan masalah sebagai berikut:

1. Pembuatan media sosialisasi tentang ular asli Indonesia.
2. Pembuatan materi singkat tentang pengetahuan dasar mengapa kita harus mengenal ular.
3. Pembuatan materi penanganan pertama apabila tergigit ular.

4. Pembuatan aplikasi pembelajaran yang berupa CD untuk diberikan kepada masyarakat secara cuma-cuma.
3. Software utama maupun software pendukung yang digunakan adalah Adobe Flash CS3, Adobe Photoshop CS3

1.4 Maksud dan Tujuan

Adapun maksud dan tujuan dari penelitian ini adalah:

- Maksud:
 1. Menerapkan dan mengembangkan ilmu yang diperoleh selama kuliah di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
 2. Sebagai syarat kelulusan program Strata I jurusan Teknik Informatika di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
- Tujuan:
 1. Membangun Media Sosialisasi tentang ular asli Indonesia dan merubah paradigma masyarakat terhadap ular.
 2. Merancang teori singkat yang interaktif dan mudah dipahami sehingga menambah minat masyarakat untuk mau mengenal ular dan tidak membunuh ular yang ditemui dilingkungan sekitar.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Agar dapat diperoleh dengan akurat dan juga mampu menyajikan informasi yang tepat mengenai ular asli Indonesia, maka penyusunan menggunakan beberapa metode pengumpulan data yaitu:

1. Wawancara

Metode ini digunakan untuk melengkapi data dan informasi dengan cara berkomunikasi secara langsung dengan pihak terkait.

2. Observasi

Metode ini digunakan untuk menarik kesimpulan dengan cara pengamatan langsung untuk disajikan dalam bentuk informasi.

3. Kepustakaan

Metode membaca dan mempelajari apa saja yang akan digunakan sebagai bahan penyusunan materi.

1.6 Sistematika Penulisan Laporan

Laporan ini disusun secara sistematis kedalam lima bab, masing-masing bab akan diuraikan sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan

Menerangkan tentang latar belakang penulis dalam menganalisis, menjelaskan rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan laporan.

BAB II Landasan Teori

Menjelaskan tentang konsep dasar multimedia, langkah-langkah pengembangan sistem multimedia dan prinsip dasar menulis naskah

multimedia. Sistem perangkat lunak yang digunakan antara lain Adobe Flash CS3, Adobe Photoshop CS3.

BAB III Analisis Dan Perancangan Sistem

Berisi tentang gambaran umum obyek penelitian, analisa kebutuhan sistem dan perancangan sistem yang meliputi perancangan antar muka, serta penjelasan gambar dasar rancangan sistem yang akan dibangun, berupa identifikasi kebutuhan dan gambar alur kerja sistem.

BAB IV Implementasi dan Pembahasan

Implementasi dan testing sistem.

BAB V Penutup

Bab ini menguraikan tentang kesimpulan dari pelaksanaan kegiatan dan beberapa saran.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi tentang referensi buku yang digunakan dalam pembuatan skripsi.

1.7 Rencana Kegiatan

Secara garis besar pekerjaan perancangan “Membangun CD interaktif pengenalan ular sebagai media sosialisasi kepada masyarakat menggunakan Adobe Flash CS3 (Studi Kasus : OXY Jogjakarta Reptile Community)” terdiri dari tahap-tahap sebagai berikut:

No	Jenis Kegiatan	Bulan				
		Juni	Juli	Agustus	September	Oktober
1	Analisis					
2	Pengumpulan Data					
3	Disain dan Rancangan					
4	Pembuatan Aplikasi					
5	Penyusunan Laporan					

Tabel 1.1 Rencana Kegiatan