

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Murahnya harga *handphone* atau perangkat *mobile* lainnya, membuat seluruh lapisan masyarakat dapat memiliki perangkat komunikasi tersebut sebagai kebutuhan sehari-hari. Di samping itu, para provider penyedia layanan kartu dan pulsa bagi perangkat *mobile* ini saling berlomba-lomba membanting harga sehingga membuat masyarakat bergantung pada perangkat *mobile* ini. Ditambah lagi dengan bentuk yang mungil dan mudah dibawa ke mana-mana. Hal ini menjadikan *handphone* atau perangkat *mobile* sebagai alat komunikasi praktis, efektif dan efisien.

Kondisi ini sangat menguntungkan karena pendistribusian informasi semakin cepat. Apalagi, dewasa ini internet pun dapat diakses baik melalui *handphone* maupun perangkat *mobile* lainnya. Situs-situs jejaring sosial menjadi lebih mudah diakses di mana saja dan kapan saja. Dengan demikian, fungsi *handphone* telah berubah dari sekedar alat komunikasi telepon dan sms menjadi alat pendistribusian informasi yang cepat dan praktis.

Ketegantungan *handphone* ini memberikan efek buruk bagi penggunanya. Karena dapat digunakan di mana saja dan kapan saja, pengguna *handphone* lebih memprioritaskan mengakses *handphone* ketika ada panggilan masuk ataupun sms masuk. Hal ini tidak menjadi masalah jika

pengguna tidak melakukan aktivitas lainnya. Namun, jika dilakukan ketika sedang mengemudikan kendaraan baik roda dua maupun roda empat, menjadi masalah besar karena dapat berakibat pada kematian.

Menurut data dari Kepolisian dan Dinas Lalu Lintas Pusat pada tahun 2010, tercatat kurang lebih 31.600 jiwa meninggal dunia akibat kecelakaan lalu lintas di seluruh Indonesia. Artinya, setiap satu jam terdapat sekitar 3-4 orang meninggal dunia, atau 1 orang setiap 17 menit. Dari total jumlah tersebut, sekitar 67 persen korban berada pada usia produktif (22-50 tahun).

Dari total semua kecelakaan tersebut terhitung 80 % persen terjadi karena kelalaian pengemudi di antaranya penggunaan *handphone* saat berkendara. Pemerintah mencatat kerugian akibat kecelakaan lalu lintas diperkirakan mencapai 2,9 hingga 3,1 persen dari total pendapatan domestik bruto negara. Total PDB 2010 mencapai Rp 7.000 triliun. Maka, kerugiannya akibat kecelakaan lalu lintas mencapai sekitar Rp 203-217 triliun. Sedangkan dari data Kepolisian Daerah Istimewa Yogyakarta sendiri tercatat pada bulan Desember ini terjadi 383 kejadian kecelakaan dengan rincian angka kematian sejumlah 9 orang, luka berat 101 orang dan mengalami luka ringan sebanyak 499 orang.

Oleh sebab itu, para pengguna *handphone* perlu diingatkan bahwa menggunakan *handphone* saat mengemudi berbahaya karena dapat memecah konsentrasi dan berakibat fatal. Selain dengan tulisan-tulisan dalam bentuk poster, selebaran, brosur, pamflet, spanduk, penyuluhan, dapat divisualisasikan dalam bentuk multimedia interaktif 3D agar lebih

memudahkan penyampaian pesan dan memberikan gambaran jelas tentang akibat penggunaan *handphone* ketika mengemudi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, dapat dirumuskan permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini sebagai berikut :

- a. Bagaimana menyadarkan pengguna *handphone* akan bahayanya ketika sedang mengemudi baik kendaraan roda dua maupun roda empat
- b. Bagaimana membangun media visualisasi 3D tentang bahaya penggunaan *handphone* ketika mengemudi sehingga masyarakat tertarik untuk melihat iklan layanan masyarakat ini.

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini dibatasi oleh hal-hal sebagai berikut :

- a. Visualisasi obyek yang ditampilkan dalam bentuk multimedia 3D
- b. Obyek 3D dapat bergerak sesuai dengan perancangan *story board*
- c. Penayangan multimedia 3D berdurasi kurang dari 30 detik untuk mengefektifkan penyampaian pesan
- d. Obyek kendaraan yang ditonjolkan adalah obyek kendaraan roda empat karena lebih berpotensi penggunaan *handphone* ketika mengemudi
- e. Dalam pembuatannya penulis menggunakan software-software sebagai berikut: 3D Studio Max 2010, Adobe Photoshop CS3, Adobe After Effects CS3 dan Adobe premier CS3.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini sebagai berikut :

- a. Sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan strata I pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
- b. Menerapkan ilmu yang telah dipelajari selama mengikuti pendidikan kedalam aplikasi nyata dengan harapan ilmu yang dipelajari bisa bermanfaat dan dapat diterapkan didunia nyata.
- c. Membangun media pengingat atau penyampaian pesan dalam bentuk visualisasi 3D.
- d. Menanamkan pesan akan bahayanya penggunaan *handphone* ketika mengemudi.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini memiliki manfaat sebagai berikut :

- a. Menyadarkan para pengguna *handphone* untuk tidak menggunakan *handphone* ketika mengemudi.
- b. Membantu tugas polisi dalam mengingatkan para pengemudi akan bahayanya penggunaan *handphone* ketika mengemudi.

1.6 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengumpulan data dan materi yang terkait dengan pengguna *handphone*, *handphone* dan akibat yang terjadi ketika pengguna *handphone* menghiraukan pesan atau larangan penggunaan *handphone* ketika mengemudi. Pengumpulan data dilakukan melalui studi pustaka, internet dan wawancara dengan pihak kepolisian.

1.7 Sistematika Penelitian

Penelitian ini disusun sesuai dengan sistematika penulisan yang terbagi dalam lima bab.

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan latar belakang masalah penelitian yang diangkat, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab II ini menjelaskan teori-teori yang mendukung penelitian baik dari jurnal, internet, buku dan media pustaka lainnya.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab III merupakan pemaparan perancangan dari aplikasi multimedia 3D yang akan dibangun seperti konsep dasar, analisis kebutuhan sistem, dan *story board*.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab IV menjelaskan hasil dari aplikasi multimedia 3D yang terbentuk beserta dengan analisisnya.

BAB V PENUTUP

Bab V merupakan bab penutup yang terdiri dari kesimpulan dan saran bagi pengembangan sistem selanjutnya.

