

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kalimantan adalah pulau yang dikuasai tiga Negara, bagian selatan (Kalbar dan Kaltim) dikuasai oleh Pemerintah Indonesia dan bagian utara (Sarawak dan Sabah) dikuasai oleh Pemerintah Malaysia dan Brunai Darussalam. Dewasa ini semakin banyak terjadi permasalahan perbatasan negara, mulai dari permasalahan sosial, ekonomi, pertahanan dan keamanan termasuk permasalahan patok batas Negara. Mulai dari patok ditemukan dalam keadaan rusak ringan, rusak berat, hilang, dan bahkan bergeser.

Merupakan kewajiban bagi setiap warga Negara Indonesia untuk berperan aktif dalam bela negara yang diatur dalam UU RI Nomor 3 Tahun 2002 tentang Pertahanan Negara, dan peran-serta Pemda yang diatur dalam UU RI Nomor 43 Tahun 2008 tentang Wilayah Negara, serta peran TNI AD sebagaimana diatur dalam UU RI Nomor 34 Tahun 2004 Pasal 7 ayat (2) yang direalisasikan sejak 2005 dalam bentuk patroli rutin sepanjang tahun dan sosialisasi hukum terpadu diselenggarakan 1 tahun sekali disesuaikan dengan anggaran Pemda Kalbar (namun alokasi anggaran untuk sosialisasi hukum terpadu sangat terbatas). Sosialisasi hukum terpadu ini bertujuan untuk memberi wawasan dan kesadaran kepada masyarakat yang tinggal di daerah perbatasan mengenai

pentingnya pemahaman batas negara dan penanganan permasalahan patok perbatasan negara.

Namun sosialisasi hukum yang terlaksana masih tergolong konvensional dengan mengandalkan slide presentasi yang pasif dan menjemukan. Sehingga membuat masyarakat kurang antusias, terutama golongan pelajar. Untuk mengatasi kondisi tersebut (dan untuk mengatasi keterbatasan anggaran daerah) dibutuhkan aplikasi multimedia interaktif. Aplikasi offline ini sanggup memberikan informasi umum berupa kondisi fisik jenis patok batas Negara dalam pencitraan foto, 3 Dimensi (3D) dan live-shoot dan informasi khusus berupa kondisi patok batas Negara kepada pengguna : Pemerintah Daerah, TNI AD dan Dinas Pendidikan Daerah sebagai alat bantu Sosialisasi Hukum Terpadu.

Berlandaskan penjabaran diatas, maka dibangunlah sebuah aplikasi dengan judul **“MULTIMEDIA INTERAKTIF JENIS PATOK PERBATASAN DARAT KALIMANTAN BARAT & SERAWAK – SKY TORCH”**.



1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana memberikan informasi tentang jenis patok batas darat negara secara interaktif agar menarik dan lebih mudah dipahami oleh pengguna.

1.3 Batasan Masalah

Masalah yang dibahas adalah jenis patok batas darat negara meliputi spesifikasi jenis, jumlah patok, informasi umum berupa kondisi fisik patok (baik, rusak ringan, rusak berat, bergeser, hilang), informasi khusus berupa titik koordinat patok beserta pencitraan dalam bentuk foto, 3D dan live shoot yang dibangun dalam sebuah aplikasi multimedia interaktif.

1.4 Tujuan Penelitian

- 1.4.1 Aplikasi multimedia interaktif yang dihasilkan dapat mengatasi keterbatasan anggaran daerah Kalimantan Barat dalam pelaksanaan sosialisasi hukum terpadu di daerah perbatasan.
- 1.4.2 Sebagai alat bantu sosialisasi hukum terpadu mengenai jenis patok perbatasan darat antar negara.
- 1.4.3 Mendukung masyarakat umum dan pelajar, menjadikan manusia Indonesia yang terdidik dan menumbuhkan jiwa Nasionalisme di daerah yang kritis akan jati diri bangsa.
- 1.4.4 Sebagai prasyarat untuk memenuhi kelulusan jenjang Strata 1 Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM - Yogyakarta.

1.5 Metode Penelitian

Dalam melakukan penelitian telah ditetapkan beberapa metode dalam mengumpulkan data, sebagai berikut:

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Mengumpulkan data dan informasi dengan cara berkomunikasi langsung dengan pakar patok perbatasan negara Kapten Inf. Drs. Umar Affandi, S.H., M.H. Penerangan Komando Daerah Militer XII/ Tanjungpura sebagai perwira pembimbing selama penelitian.

1.5.2 Observasi

Pengumpulan data dengan melakukan pengamatan langsung terhadap objek penelitian patok perbatasan darat di Desa Nanga Badau, Kec. Badau, Kab. Kapuas Hulu dan di Desa Tanjung Datok Kec. Paloh, Kab. Sambas, Provinsi Kalimantan Barat.

1.5.3 Metode Kepustakaan

Mempelajari buku-buku, karya militer tentang permasalahan perbatasan dan patok perbatasan, modul dan catatan kuliah sehingga dengan landasan teori yang matang dapat diperoleh kesimpulan ilmiah dan relevansi dengan masalah yang dihadapi.

1.6 Sistematika Penyusunan

Sbagai sebuah karya ilmiah, skripsi ini disusun dalam 5 Bab, dengan sistematika penyusunan laporan skripsi adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan gambaran dari skripsi, berisi latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan laporan penelitian.

BAB II DASAR TEORI

Bab ini berisi penjelasan konsep dasar multimedia dan ragam software yang digunakan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada Bab ini berisi tentang analisis sistem, analisis biaya dan manfaat perancangan aplikasi multimedia.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Berisi tentang implementasi dan uji coba mengenai pembuatan aplikasi multimedia interaktif dengan menggunakan beragam software pendukung.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari keseluruhan lapoan skripsi yang dibuat serta beberapa saran yang diberikan penyusun pada pembuatan aplikasi ini.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

