

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi khususnya di bidang informasi dan komunikasi telah berkembang sedemikian pesat terutama pada bidang multimedia. Kemampuan dalam hal teoritis di bidang komputer saja belum tentu cukup untuk mengikuti perkembangan zaman tersebut, dan sampai saat ini terdapat terobosan – terobosan baru dimana komputer menjadi hal yang tidak terpisahkan dari kebutuhan sehari – hari sehingga membuat integrasi antar berbagai disiplin ilmu seperti desain grafis, broadcasting, dan audio – visual.

Sarana multimedia sebagai alat komunikasi interaktif mempunyai peranan yang sangat penting dalam menginformasikan sesuatu kepada masyarakat, hal ini dinilai sangat komunikatif dan efektif disaat mobilitas manusia yang semakin tinggi sehingga dibutuhkan bentuk media komunikasi yang menarik dan lebih interaktif yang ditujukan kepada masyarakat, dan banyak cara untuk menyampaikan suatu informasi yang diolah ke dalam bentuk multimedia agar terlihat lebih menarik dalam penyampaian.

Perkembangan berbagai macam kegiatan di zaman modern ini semakin pesat. Kegiatan yang paling menyita perhatian publik akhir-akhir ini adalah pendakian gunung. Pendakian gunung termasuk dalam kegiatan yang mempunyai resiko tinggi (*high risk activity*) dan kegiatan lebih banyak dilakukan di alam bebas (*outdoor activity*). Sebagian besar pendakian gunung memiliki tingkat

kesulitan tersendiri, termasuk bagi pemula yang harus menyiapkan perbekalan dan kesiapan fisik dan mental yang memadai untuk menghadapi tantangan alam yang ekstrim serta cuaca yang tak menentu.

Kegiatan pendakian gunung tersebut perlu didukung dengan pengetahuan dan kegiatan penunjang seperti pengetahuan tentang orientasi tempat atau petunjuk perjalanan, manajemen perjalanan, survival, P3k praktis, pengetahuan tumbuh-tumbuhan, konservasi alam, ketrampilan tali-temali, pengepakan peralatan, dan pengetahuan sekaligus ketrampilan mengenai SAR.

Namun untuk saat ini, banyak sekali pendaki pemula yang kurang menyadari terhadap apa yang akan di hadapi. Kelompok pendaki gunung dan pecinta alam selalu menyiapkan anggota baru bagi mereka. Sayangnya mereka tidak mengetahui persiapan apa saja yang dibutuhkan, seperti persiapan fisik dan mental yang kurang, perbekalan yang kurang akan sangat membahayakan bagi diri pendaki tersebut.

Selain itu masih minim nya informasi baik yang tertulis atau diklat mengenai teknik dan pengetahuan dasar mengenai tata cara bertahan di hutan (*survival*) yang baik, memilih beberapa tumbuhan dan bagaimana caranya menghadapi cuaca yang selalu berubah yang di ilustrasikan melalui media video masih sangat kurang sekali.

Padahal Kegiatan dan informasi penunjang tersebut akan banyak membantu dan diperlukan untuk menghindari atau mengurangi resiko yang sangat mungkin terjadi hilang, tersesat, kekurangan bekal dan lain sebagainya.

Disamping itu Pendakian gunung masih perlu didukung dengan pengetahuan dan kegiatan dalam bidang lingkungan hidup seperti konservasi alam, bersih lingkungan, dan sebagainya. Dari latar belakang tersebut, penulis mengangkat penelitian Skripsi dengan judul: **“PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MEDIA INTERAKTIF PENGENALAN SURVIVAL DENGAN VIDEO BERBASIS DEKSTOP”**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas, maka penulis dapat merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana cara penyampaian informasi media interaktif pengenalan survival dengan video yang baik?
2. Bagaimana merancang dan membuat media interaktif pengenalan Survival dengan video berbasis dekstop yang baik ?

1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan nanti menjadi lebih terarah dan berjalan dengan baik maka penulis memberikan batasan masalah, penulis hanya melakukan pembahasan masalah antara lain :

1. Informasi yang disajikan dalam pembahasan berupa perancangan dan pembuatan media interaktif pengenalan survival dengan video berbasis dekstop.
2. Yang diimplementasikan dalam video tersebut adalah manajemen perjalanan, survival, P3K praktis, simpul simpul dasar, konservasi alam, dan tips kegiatan alam.

3. Dalam pengambilan gambar, penulis hanya menggunakan teknik kamera live shoot dengan menggunakan kamera DSLR 650D
4. Animasi sebatas opening pembuka dengan menggunakan templete video copilot yang diakses tanggal 1 februari 2016
5. Animasi hanya sebatas opening pembuka video interaktif, sedangkan konten informasinya terdapat didalam video interaktif.
6. Lokasi pengambilan gambar atau shooting nya yang menyangkut dengan kegiatan alam, yang didalam nya menyangkut hutan,danau dan daratan
7. Software yang digunakan dalam pengeditan gambar dan video adalah Adobe Photoshop, Adobe Premeiere Pro, Adobe After Effect dan Quick Time Player.
8. Sedangkan software pengolah tampilan interaktif menggunakan Macromedia Director 2004

1.4 Tujuan Penelitian

Dalam menjalani penelitian ini tentu terdapat tujuan – tujuan yang dimaksudkan sehingga penelitian ini dapat memiliki hasil akhir yang jelas. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai beriku :

1. Dapat menerapkan pengetahuan yang telah didapatkan selama proses belajar mengajar di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA, yaitu telah menempuh matakuliah Komputer Grafis, Multimedia, Perancangan Multimedia, dan Broadcasting TV
2. Sebagai Syarat kelulusan program S1, serta untuk memperoleh gelar sarjana STMIK AMIKOM Yogyakarta pada jurusan Sistem Informasi

3. Dengan pembuatan media interaktif pengenalan survival dengan video, kita bisa menampilkan hal yang lebih berbeda, biasanya penyampaian panduan teknis pendakian gunung dan alam bebas hanya bisa dilihat di buku, itu pun kita harus mencari referensi buku yang ekstra, sehingga dengan pencapaian seperti ini penulis berharap pencari informasi lebih mengetahui maksud dan dengan tampilan yang lebih berbeda.
9. Dengan pembuatan media interaktif video ,kita dapat mengetahui cara – cara hidup di alam bebas (survival) yang baik, maka penulis bisa membantu memberikan informasi dan mengurangi resiko kecelakaan saat melakukan kegiatan dialam bebas atau saat pendakian gunung, mengetahui manajemen perjalanan, survival, P3K praktis, simpul simpul dasar, konservasi alam, dan tips kegiatan alam, serta mengetahui peralatan yang harus disiapkan untuk menunjang kegiatan dialam bebas tersebut, mengetahui cara hidup dialam bebas dan mengetahui macam-macam tumbuhan untuk yang bisa dimanfaatkan untuk di konsumsi, dan bagaimana cara pemeliharaan lingkungan saat kita di alam bebas, sehingga resiko - resiko yang ada bisa di hindari sedini mungkin.
4. Sebagai penerapan ilmu, serta uji coba kerja sebelum terjun kedunia kerja yang mempunyai daya saing yang lebih tinggi.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat bagi survival :

1. Dengan menggunakan media audio visual video interaktif ini diharapkan calon-calon pendaki pemula akan mendapatkan informasi lebih jelas

tentang bagaimana caranya praktis pendakian gunung dan bertahan hidup di alam bebas

2. Agar hasil dari penelitian ini nantinya dapat bermanfaat bagi para pendaki pendaki pemula lainnya, sehingga mengurangi resiko yang ada.
3. Untuk mengurangi resiko kecelakaan, tersesat, kekurangan bekal, dan lain-lain.

Manfaat Penulis:

1. Sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana SI Jurusan Sistem Informasi Konsentrasi Multimedia (Multimedia Broadcasting) Perguruan Tinggi STMIK AMIKOM YOGYAKARTA
2. Penulis dapat mengimplementasikan ilmu dan pengetahuan serta pengalaman selama perkuliahan berlangsung, sehingga ilmunya bisa dimanfaatkan dan berguna untuk orang lain.
3. Penulis juga dapat mempelajari teknik pembuatan media interaktif perjalanan survival di alam bebas, sehingga dapat menambah wawasan tentang survival.
4. Mampu menciptakan karya – karya kreatif dan informatif mampu bersaing dan dapat lebih berkembang.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Observasi (Pengamatan)

Untuk Mendapatkan data ,maka tahap ini penulis langsung terjun ke lapangan, dengan melakukan penelitian, melakukan pendakian ke tujuh puncak gunung yang ada di pulau jawa, serta melihat secara langsung objek survival yang ada, medan yang ditempuh serta peralatan survival yang ada dan lokasi contoh diadanya kegiatan survival tersebut, kemudian dianalisis dan melaksanakan pencatatan serta melakukan dokumentasi secara sistematis, baik itu melalui video (audio visual) maupun berupa objek gambar (foto)

1.6.2 Wawancara

Wawancara dilakukan secara terstruktur dengan mengumpulkan data-data dengan cara melakukan tanya jawab secara langsung kepada pihak-pihak yang terkait seperti balai Konservasi alam, pengelola TNBTS sehingga didapatkan data-data yang menyangkut pendakian gunung dan survival serta pesiapannya.

1.6.2 Studi Pustaka

Selain melakukan observasi dan wawancara penulis juga melakukan pengumpulan data dengan cara studi pustaka. Di dalam metode ini penulis berusaha melengkapi data-data yang relevan dalam pemilihan judul yang penulis ajukan baik dari buku-buku, internet atau dari referensi lainnya.

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penulisan Skripsi, terdapat 5 Bab atau sub pokok pembahasan. Adapun sistematika penulisannya sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang permasalahan apa yang akan diambil dalam pembuatan laporan penelitian, yang dimuat antara lain : Latar belakang masalah, Batasan masalah, Tujuan penelitian, Manfaat penelitian, Sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan tentang pengertian sejarah multimedia, pengertian multimedia, sejarah dan pengertian pengertian interaktif, sejarah dan pengertian survival, jenis shoot dan gerakan kamera dalam live shoot, dan teknik editing video dalam pembuatan media interaktif video.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menguraikan tentang tinjauan umum, identifikasi masalah, analisis sistem, solusi pemecahan masalah, analisis kebutuhan produksi, rincian biaya produksi serta produksi yaitu pra produksi, produksi dan pasca produksi.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menguraikan tentang implementasi tahap pembuatan media interaktif video, yaitu pra produksi, produksi dan pasca produksi

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan skripsi yang berisikan kesimpulan dan saran dari kesemua isi laporan.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

