BAB I
PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Letak geografis Indonesia yang berada di antara pertemuan tiga lempeng tektonik dan memiliki iklim tropis menyebabkan Indonesia sebagai negara yang rawan akan bencana. Menurut UU No. 24 tahun 2007 bencana adalah peristiwa atau rangkaian peristiwa yang mengancam dan mengganggu kehidupan dan penghidupan masyarakat yang disebabkan, baik oleh faktor alam dan/atau faktor non alam maupun faktor manusia sehingga mengakibatkan timbulnya korban jiwa manusia, kerusakan lingkungan, kerugian harta benda, dan dampak psikologis [1].

Bencana yang terjadi di Indonesia seperti gempa bumi, tanah longsor, banjir dan kebakaran sering kali memakan korban yang cukup banyak. Berdasarkan data kejadian bencana yang dihimpun oleh Badan Penanggulangan Bencana Daerah (BPBD) Provinsi Jawa Barat pada tahun 2013 terdapat 75 orang korban meninggal dunia, 92 orang korban luka-luka dan terdapat 2 orang yang dinyatakan hilang. Data tersebut sudah mencangkup anak-anak, orang dewasa dan orang lanjut usia.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Badan Penanggulangan Bencana Daerah (BPBD) Provinsi Jawa Barat kegiatan sosialisasi rutin cara penanggulangan bencana hanya dilakukan dalam waktu setahun dua kali dan kegiatan sosialisasi juga dilakukan jika ada yang mengundang pihak BPBD sebagai pembicara atau narasumber. Menurut pihak BPBD jumlah kegiatan sosialisasi yang terbatas itu dirasa masih kurang untuk mensosialisasikan cara penanggulangan bencana kepada masyarakat terutama kepada anak-anak usia 6-10 tahun. Ditambah lagi masih digunakan cara yang konvensional untuk mesosisialisasikan cara penanggulangan bencana yaitu dengan menggunakan *slide* persentasi dan membagikan buku saku kepada masyarakat. Tentunya cara tersebut memiliki kekurangan seperti kondisi fisik dari buku saku seiring dengan

penggunaan yang berulang-ulang. Kegiatan sosialisasi menggunakan *slide* persentasi cenderung membosankan sehingga masyarakat dan anak-anak tidak memperhatikan materi yang disampaikan dan juga sosialisasi terkadang menggunakan bahasa yang tidak dimengerti oleh masyarakat juga anak-anak.

Selain itu dibutuhkannya suatu media untuk melakukan sosialisasi tentang cara penanggulangan bencana untuk anak-anak yang diperlukan oleh Badan Penanggulangan Bencana Daerah (BPBD) Provinsi Jawa Barat yang menjadi salah satu alasan dilakukannya penelitian ini.

Dengan maksud untuk memberikan pengetahuan tentang cara penanggulangan bencana dan memberikan cara yang lebih interaktif dibandingkan dengan menggunakan cara yang konvensional yang telah dilakukan sebelumnya dan memenuhi kebutuhan dari Badan Penanggulanagan Bencana Daerah (BPBD) akan media sosialisasi penanggulanagan bencana untuk anak-anak maka penelitian ini akan membangun aplikasi multimedia sebagi alat sosialisasi dengan judul "Aplikasi Multimedia Cara Penanggulangan Bencana Untuk Anak-Anak (Studi Kasus Di Badan Penanggulangan Bencana Daerah (BPBD) Provinsi Jawa Barat)".

I.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan Latar Belakang Masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka dapat diidentifikasikan masalah sebagai berikut :

1. Masih digunakannya cara konvensional yaitu menggunakan *slide* persentasi dan pemberian buku saku yang memiliki kekurangan dalam melakukan kegiatan sosialisasi dalam cara menanggulangi bencana.
2. Diperlukannya suatu media untuk melakukan sosialisasi dalam cara menanggulangi bencana untuk anak-anak.

I.3 Maksud dan Tujuan

Maksud dari penelitian ini adalah untuk membangun Aplikasi Multimedia Cara Penanggulangan Bencana Untuk Anak-Anak (Studi Kasus Di Badan Penanggulangan Bencana Daerah (BPBD) Provinsi Jawa Barat).

Sedangkan tujuan yang diharapkan tercapai dalam penelitian ini adalah :

1. Memberikan cara yang lebih interaktif dan menarik dalam melakukan sosialisasi cara menanggulangi bencana bagi anak-anak.
2. Membuat sebuah media untuk melakukan sosialisasi cara menanggulangi bencana untuk anak-anak.

I.4 Batasan Masalah

Agar penelitian yang dilakukan lebih terarah dan mencapai sasaran yang ditentukan, maka diperlukan suatu pembatasan masalah atau ruang lingkup kajian yang meliputi hal-hal sebagai berikut :

1. Sasaran pengguna yang dituju adalah pihak Badan Penanggulanagan Bencana Daerah sebagai media sosialilasi pada anak-anak usia 6 sampai 10 tahun.
2. Pengguna yang akan menggunakan aplikasi multimedia yang dibangun harus sudah dapat membaca.
3. Metode yang akan diterapkan pada aplikasi multimedia yang dibangun adalah Metode Pembelajaran Interaktif.
4. Bencana yang akan digunakan sebagai pembelajaran pada aplikasi yang dibangun adalah gempa bumi, banjir, kebakaran, dan tanah longsor.
5. Indikator pembelajaran tentang bencana yang dibahas dalam aplikasi yang dibangun adalah pengenalan tentang bencana, penyebab terjadinya bencana, tindakan saat bencana, dan cara mencegah terjadinya bencana.
6. Aplikasi multimedia ini dibangun menggunakan bahasa pemrograman *Action Script* 3.0.

7. Aplikasi multimedia yang dibangun ini berbasis dekstop.
8. Metode pemodelan data menggunakan *Unified Modelling Language* (UML).
9. Perangkat lunak yang digunakan untuk membangun aplikasi ini adalah Adobe Flash CS5, Adobe Photoshop CS5 dan Coreldraw X5.

I.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan adalah metodologi kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lain-lain, secara holistik dan dengan deskripsi kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah [2].

I.5.1 Metode Pengumpulan Data

Metode Penggumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

a. Studi literatur

   Yaitu pengumpulan data yang bersumber dari buku, jurnal, paper dan situs internet untuk dijadikan referensi penulisan dan penelitian.

b. Interview

   Melakukan tanya jawab dengan pihak-pihak yang terkait sesuai topik yang diambil secara langsung.

I.5.2 Metode Pembangunan Perangkat Lunak

Metode yang digunakan untuk membangun perangkat lunak ini adalah Metode Pengembangan Aplikasi Multimedia Luther-Sutopo. Model ini dikemukakan oleh Ariesto Hadi Sutopo [3].

Tahapan pengembangan aplikasi multimedia menurut Luther-Sutopo meliputi:

a. *Concept*

Tahap ini bertujuan untuk mengidentifikasi pengguna, macam aplikasi, tujuan serta spesifikasi dari aplikasi.

b. *Design*

Tahap ini bertujuan untuk membuat spesifikasi untuk arsitektur program, kebutuhan serta tampilan dari aplikasi dengan menentukan *storyboard* dan struktur navigasi.

c. *Material Collecting*

Tahap pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan seperti gambar, suara atau animasi. Tahap ini dapat dilakukan secara paralel dengan tahap *Assembly*.

d. *Assembly*

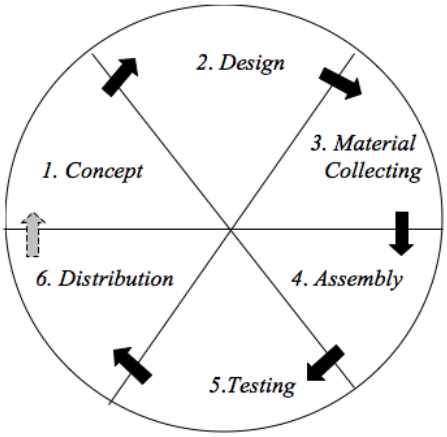
Tahap pembuatan adalah tahap dimana semua objek atau bahan multimedia digabungkan dan disusun (pembuatan aplikasi harus berdasarkan pada tahap *Design*.

e. *Testing*

Tahap yang dilakukan untuk menguji aplikasi yang telah dibangun oleh tim penguji atau penggua yang berhak menguji, tahap ini juga dapat disebut sebagai *alpha test* atau tahap pengujian alpha.

f. *Distribution*

Merupakan tahap akhir dimana media telah siap dioperasikan atau telah siap untuk dipublikasikan.



Gambar **Error! No text of specified style in document.**.1 Model Pengembangan Aplikasi Multimedia Luther-Sutopo

I.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan tugas akhir ini disusun untuk memberikan gambaran secara umum tentang penelitian yang dijalankan. Sistematika penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas mengenai latar belakang dari penelitian yang dilakukan, selain itu terdapat juga identifikasi masalah, maksud dan tujuan dari penelitian, batasan masalah, metodologi penelitianyang digunakan serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas mengenai konsep dasar serta teori-teori yang berkaitan dengan topik penelitian, baik teori yang membahas tentang keilmuan hingga pembahasan tentang teori yang berhubungan dengan hal-hal teknis.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas mengenai analisis masalah yang berkaitan dengan topik penelitian, mengimplementasikan model penelitian dalam bentuk tulisan, gambar maupun tabeluntuk memperlihatkan katerkaitan parameter yang diteliti serta model matematis untuk analisisnya.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini membahas tentang implementasi dari hasil analisis dan pengujian aplikasi yang telah dibangun serta menerapkan kegiatan implementasinya. Pada bab ini juga diketahui hasil pengujian yang dilakukan terhadap aplikasi.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dari penelitian yang dilakukan dan juga berisikan tentang saran yang nantinya diperlukan untuk pengembangan aplikasi dari hasil penelitian ini.

{HALAMAN INI DIKOSONGKAN}