

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Animasi saat ini telah menjadi bagian dari kehidupan masyarakat. Animasi selain sebagai hiburan, juga telah menjadi penuntun dan juga sebagai sarana penyampaian pesan. Animasi juga mampu memberikan pesannya secara lebih efektif dan punya daya tarik tersendiri karena mengandung unsur *video* dan *audio*, jika dibandingkan dengan jenis hiburan lainnya seperti musik (audio) ataupun komik maupun novel (teks) (Suheri, 2006).

Kota Kupang adalah kota yang multi etnis dari suku Timor, Rote, Sabu, Flores, sebagian ada juga suku Tionghoa dan pendatang dari beberapa suku bangsa lainnya. Luas wilayah Kota Kupang adalah 180,27 km². Berdasarkan data Badan Pusat Statistik Kota Kupang tahun 2012, jumlah penduduk Kota Kupang berjumlah ± 450.000 jiwa.

Masyarakat kota Kupang yang tinggal di sekitar pesisir pantai, sebagian besar bermata pencaharian sebagai nelayan. Dalam aktivitas mereka yaitu menangkap ikan dan mengelola hasil laut lainnya, sering ditemukan penyimpangan. Kurangnya tingkat kesadaran akan pengetahuan dan pengenalan biota laut serta sulitnya menjaga kelestarian ekosistem laut oleh para nelayan, mengakibatkan rusaknya sebagian terumbu karang dan punahnya sebagian biota laut lainnya.

Terbukti dengan adanya jumlah terumbu karang yang rusak di perairan kota kupang yaitu $\pm 42,59\%$ (Angwarmasse, Dinas Perikanan Provinsi NTT, 2014).

Unit Pelayanan Teknis Pelabuhan Perikanan Pantai Kupang memiliki peranan strategis dalam pengembangan perikanan dan kelautan yaitu sebagai pusat kegiatan perikanan terutama nelayan dan perikanan tangkap. Pelabuhan perikanan sebagai fasilitator antara nelayan dengan pengguna hasil tangkapan, juga sebagai interaksi berbagai kepentingan masyarakat pantai yang bertempat tinggal disekitar pelabuhan perikanan.

Untuk membantu Unit Pelayanan Teknis (UPT) Pelabuhan Perikanan Pantai Kupang dalam memberikan sosialisasi dan menyampaikan informasi kepada para nelayan maka dibuat suatu media penyuluhan yang lebih menarik minat para nelayan dan masyarakat untuk disimak dan dimengerti serta membantu meningkatkan kesadaran masyarakat khususnya nelayan betapa pentingnya menjaga dan melestarikan ekosistem laut yang ada, maka dibuatlah suatu aplikasi pembelajaran dalam bentuk multimedia yaitu **“APLIKASI PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA TENTANG SOLUSI MENANGKAP IKAN DENGAN BENAR BAGI PARA NELAYAN”**.

1.2 Rumusan Masalah

Dari penelitian ini dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

- a. Bagaimana Unit Pelayanan Teknis Pelabuhan Perikanan dapat memberikan sosialisasi dan menyampaikan informasi tentang cara menangkap ikan dengan benar tanpa merusak terumbu karang?
- b. Bagaimana cara meningkatkan kesadaran, memberikan pengetahuan dan pengenalan akan biota laut serta kelestarian ekosistem bawah laut kepada para nelayan?

1.3 Batasan Masalah

Permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini membahas seputar hal – hal sebagai berikut :

- a. Aplikasi pembelajaran ini dibuat untuk membantu Unit Pelayanan Teknis Pelabuhan Perikanan Pantai Kupang dalam mensosialisasikan kepada nelayan tentang solusi menangkap ikan dengan benar agar tidak merusak terumbu karang dan ekosistem laut.
- b. *Tools* yang digunakan adalah Macromedia Flash 8.
- c. Membahas tentang cara menangkap ikan dengan benar tanpa merusak terumbu karang.

Output yang ingin dicapai dari aplikasi pembelajaran ini adalah nelayan dapat menyadari pentingnya menjaga dan melestarikan ekosistem laut dan membudidayakan hasil laut dengan benar.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

a. Tujuan

1. Membantu Unit Pelayanan Teknis Pelabuhan Perikanan dalam memberikan sosialisasi serta menyampaikan informasi tentang cara menangkap ikan dengan benar tanpa merusak ekosistem laut dan terumbu karang dengan aplikasi berbasis multimedia.
2. Untuk membantu meningkatkan kesadaran serta memberikan pengetahuan dan pengenalan akan biota laut serta kelestarian ekosistem bawah laut kepada para nelayan.

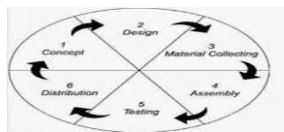
b. Manfaat

Dengan adanya aplikasi pembelajaran ini diharapkan dapat membantu UPT Pelabuhan Perikanan Pantai Kupang dalam memberikan sosialisasi serta menyampaikan informasi kepada nelayan sehingga dapat meningkatkan kesadaran para nelayan akan pentingnya menjaga ekosistem laut khususnya terumbu karang dan peneliti juga dapat menambah pengetahuan tentang dunia kelautan.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi pengembangan sistem dalam penelitian ini menggunakan metode tahapan pengembangan multimedia (Soetopo, 2003).

Tahapan metode ini dapat dilihat pada gambar di bawah ini :



Gambar 1. 1 Tahapan pengembangan multimedia (Soetopo, 2003)

a. *Concept* (Pengonsepan)

Tahap *Concept* adalah tahap untuk menentukan tujuan dan siapa pengguna program (identifikasi audiens). Dalam tahap pengonsepan ada beberapa metode yang digunakan yaitu study literatur yang berkaitan dengan cara menangkap ikan yang baik dan pelestarian terumbu karang. Dan metode yang berikut yaitu wawancara, dilakukan kepada petugas UPT Pelabuhan Perikanan Pantai Kupang. Dalam penelitian ini pengguna aplikasi ini adalah UPT Pelabuhan Perikanan dan tujuan dibuatnya aplikasi ini adalah untuk memberikan pengetahuan bagi masyarakat khususnya nelayan akan pentingnya menjaga kelestarian hutan bawah laut dan bagaimana menangkap ikan yang benar tanpa merusak ekosistem laut yang ada.

b. *Design* (Perancangan)

Setelah semua data yang dibutuhkan dan pendukung lainnya diperoleh, maka proses selanjutnya adalah pembuatan aplikasi. Untuk mempermudah pembuatan aplikasi ini maka proses awalnya adalah pembuatan *storyboard*.

c. *Material Collecting* (pengumpulan bahan)

Material Collecting adalah tahap pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan yang akan dikerjakan. Bahan-bahan tersebut, dapat berupa gambar *clip art*, foto, animasi, video, audio, dan lain-lain yang dapat diperoleh secara gratis atau dengan pemesanan kepada pihak lain sesuai dengan rancangannya misalnya gambar jenis-jenis terumbu karang dan *effect sound*.

d. *Assembly* (Pembuatan)

Tahap *Assembly* adalah tahap pembuatan semua obyek atau bahan multimedia. Pembuatan aplikasi didasarkan pada tahap *design*, seperti *storyboard*. Pada tahapan ini biasanya menggunakan perangkat lunak *authoring* seperti Macromedia Flash 8.

e. *Testing* (Pengujian)

Tahap *Testing* dilakukan setelah menyelesaikan tahap pembuatan (*assembly*) dengan menjalankan aplikasi/program dan melihatnya apakah ada kesalahan atau tidak. Disini pengujian yang dipakai adalah pengujian *black box* testing yaitu hanya mengamati hasil eksekusi dan memeriksa fungsioanal dari perangkat lunak. Tujuan metode pengujian ini adalah mencari kesalahan pada fungsi yang salah atau hilang sehingga menemukan cacat yang mungkin terjadi pada saat pengkodean.

f. *Distribution* (Distribusi)

Pada tahap ini, aplikasi akan disimpan dalam suatu media penyimpanan. Jika media penyimpanan tidak cukup untuk menampung aplikasinya, kompresi terhadap aplikasi tersebut akan dilakukan.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penyusunan tugas akhir ini merupakan gambaran umum tentang seluruh isi laporan yang terdiri atas 6 (enam) bab, sebagai berikut :

a. Bab I Pendahuluan

Pada bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

b. Bab II Landasan Teori

Pada bab ini menjelaskan tentang perbandingan penelitian dan menjelaskan konsep-konsep dasar dan hal-hal yang berkaitan dengan masalah dan pembuatan system yang akan dibangun.

c. Bab III Analisis dan Perancangan Sistem

Berisi analisis dan perancangan sistem seperti sistem perangkat pendukung.

d. Bab IV Implementasi Sistem

Bab ini membahas tentang implementasi sistem perangkat lunak berdasarkan analisis dan perancangan pada BAB III.

e. Bab V Pengujian dan Analisis Hasil

Setelah mengimplementasikan sistem maka akan diadakan pengujian untuk mengevaluasi perangkat lunak yang dibangun.

f. Bab VI Penutup

Berisi kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan topik permasalahan yang dibahas dalam penulisan ini.