

BAB I

PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang

Mungkin sudah bukan hal yang biasa lagi jika kita mendengar bahwa rokok sangat berbahaya bagi kesehatan manusia, karena sebenarnya sudah banyak peringatan dan pesan yang sering kita dengar dari berbagai media mengenai bahaya rokok tersebut bahkan sebenarnya sudah ada peringatan mengenai bahaya rokok tersebut di kemasan rokok itu sendiri. Tapi anehnya tetap saja masih banyak orang yang merokok, entah hanya sekedar ingin di anggap sebagai anak gaul atau mungkin sudah menjadi kebutuhan bagi dirinya. Yang jelas apapun alasannya, kita harus sejak dini menghindari rokok tersebut, sebab efek dari rokok dan asap rokok tersebut dapat menimbulkan berbagai gangguan kesehatan mulai dari yang ringan hingga yang berat yang bisa membawa kita kepada kematian. Bukan hal yang terlalu berlebihan jika mengatakan hal tersebut, namun memang seperti itulah efek negatif dari merokok. Mungkin kita tidak akan merasakan efeknya secara langsung akan tetapi efeknya akan terasa dalam jangka waktu yang lama.

Selain itu karena penulis menyadari bahwa banyak orang-orang yang berada disekitar penulis yang mengkonsumsi rokok dan mereka sangat candu oleh rokok tersebut. Penulis ingin mereka menghentikan kebiasaan merokok mereka yang sangat buruk bagi kesehatan, akan tetapi mereka tidak menghiraukan nasehat yang penulis berikan kepada mereka. Jika hanya memberikan nasehat dan himbauan secara lisan saja tidak cukup untuk memberikan dorongan bagi mereka

untuk menghentikan kebiasaan merokok. Penulis berharap ada cara lain yang mampu memberikan dorongan bagi mereka untuk menghentikan kebiasaan merokok mereka.

Berdasarkan uraian permasalahan diatas maka penulis dalam melakukan penyusunan laporan tugas akhir ini mengangkat judul **"Animasi Interaktif Rokok dan Bahan-bahan yang Terkandung Dalam Rokok"**. Hal ini dilakukan untuk memberitahu kepada masyarakat tentang bahan-bahan apa saja yang terkandung dalam rokok dan bahaya yang ditimbulkannya. Penulis berharap animasi interaktif ini dapat bermanfaat bagi masyarakat dan khususnya para perokok.

I.2. Ruang Lingkup Permasalahan

I.2.1. Identifikasi Masalah

Pada tugas akhir ini akan disampaikan pembahasan mengenai pembuatan Animasi Interaktif dengan menggunakan *software Macromedia Flash*. Adapun indentifikasi masalah yang ada dalam penulisan tugas akhir ini adalah :

1. Terdapat kandungan kimia berbahaya dalam rokok.
2. Masyarakat kurang paham tentang bahan-bahan yang terkandung dalam rokok.

I.2.2. Perumusan Masalah

Adapun perumusan masalah yang akan dibahas pada Tugas Akhir ini :

1. Bagaimana pembahasan mengenai bahan-bahan yang terkandung dalam rokok?
2. Bagaimana proses pembuatan animasi interaktif rokok dapat dibuat?

I.2.3. Batasan Masalah

Adapun batasan masalahnya yang akan di bahas pada Tugas Akhir ini:

1. Hanya membahas tentang rokok berjenis filter.
2. Menggunakan *Software Macromedia Flash* untuk pembuatan animasi interaktif.
3. Pembuatan Tugas Akhir ini hanya membahas tentang bahan-bahan yang terkandung dalam rokok.

I.3. Tujuan dan Manfaat

I.3.1. Tujuan

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Menganalisa serta merancang Animasi *Flash*.
2. Mengetahui apa itu *Macromedia Flash* dan memahami animasi yang dihasilkan.
3. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program studi manajemen informatika di yayasan STMIK Potensi Utama.

I.3.2. Manfaat

Manfaat yang diharapkan dapat diperoleh melalui pengerjaan Tugas Akhir ini adalah :

1. Penyusun dapat mengembangkan perangkat lunak dalam bentuk animasi *Flash*.
2. Memperoleh pemahaman mengenai perancangan dan pengembangan Animasi Interaktif Rokok dan Bahan-bahan yang Terkandung Dalam Rokok menggunakan *Flash* sebagai sarana untuk pembuatannya.
3. Memberi alternatif lain sebagai sarana pemberitahuan tentang bahan-bahan yang terkandung dalam rokok.

I.4. Metode Penelitian

Dalam memperoleh data-data dan keterangan yang berhubungan dengan penulisan ilmiah ini, penulis melakukan cara :

1. Studi Pustaka

Adalah metode yang dilakukan dengan cara menggunakan referensi dari buku-buku yang mendukung Tugas Akhir Penulis.

2. Research

Adalah metode yang dilakukan dengan cara mencari informasi dari internet yang mendukung Tugas Akhir Penulis.

I.5. Sistematika Penulisan

Untuk merancang seluruh hasil penelitian, maka penelitian ini dibagi dalam 5 (Lima) bab pembahasan, yaitu :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, ruang lingkup masalah, tujuan dan manfaat penelitian, serta metode penelitian.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini menguraikan tentang pengertian *Flash* dan tujuan mempelajari *Flash* dan script yang digunakan dalam pembuatan Animasi Interaktif Rokok dan Bahan-bahan yang Terkandung Dalam Rokok.

BAB III : ANALISA DAN PERANCANGAN

Pada bab ini berisi perancangan dan pembuatan Animasi Interaktif Rokok dan Bahan-bahan yang Terkandung Dalam Rokok dengan *Flash*.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penyajian Animasi Interaktif Rokok dan Bahan-bahan yang Terkandung Dalam Rokok, dengan menggunakan *Flash*.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi kesimpulan dan saran perbaikan dimasa yang akan datang.