

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

*Storytelling* dalam bahasa Indonesia diartikan menjadi bercerita atau mendongeng. *Storytelling* berasal dari dua kata yaitu, story yang artinya cerita dan telling yang artinya memberitahukan. *Storytelling* adalah memberitahukan cerita (bercerita) baik dengan media buku ataupun media lainnya seperti boneka, gambar, bahkan tidak menggunakan media apapun.

*Storytelling* adalah sebuah bagian dari aktifitas komunikasi, yang sejatinya menuangkan ide, buah pikiran atau pesan yang mengisahkan tentang kisah hidup atau berbagai kejadian secara lisan. Teknik *Storytelling* ini sering digunakan dalam proses belajar mengajar utamanya pada level pemula atau anak-anak. Teknik ini bermanfaat melatih kemampuan mendengar secara menyenangkan serta memberikan manfaat dalam masa pertumbuhan anak-anak.

Namun seiring berkembangnya teknologi sekarang ini, sebagian besar anak-anak sudah melupakan cerita dongeng dan memilih untuk bermain komputer, game atau menonton televisi. Berkurangnya minat anak-anak juga disebabkan karena cerita yang disampaikan hanya lewat tulisan didalam sebuah buku dan dibacakan. Selain itu banyak orang tua yang jarang meluangkan waktu untuk membacakan dongeng kepada anak-anak mereka. Mereka berpikir bahwa membacakan dongeng tidaklah modern. Hal itu tidak sepenuhnya salah. Cerita yang lebih interaktif dan menarik ini yang dibutuhkan agar anak-anak lebih tertarik, dalam hal ini juga dapat membantu orang tua untuk mengenalkan dan

menyampaikan sebuah cerita dongeng kepada anak-anak agar bisa diterima dengan baik.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik untuk membuat aplikasi digital *storytelling* dengan format animasi 2 dimensi. Judul yang diangkat dalam *storytelling* ini adalah kisah Gajah Yang Baik Hati. Yang diharapkan dapat menarik minat anak-anak terhadap cerita dongeng serta memudahkan orang tua dalam menyampaikan sebuah cerita.

### 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah bagaimana membuat cerita *storytelling* Gajah Yang Baik Hati dalam format digital story telling 2 dimensi dengan menggunakan perangkat lunak Adobe Flash CS3.

### 1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi hanya memuat 1 cerita *storytelling*.
2. Cerita *storytelling* yang dimuat yaitu cerita dengan judul Gajah Yang Baik Hati dari pengarang MB. Rahimsyah AR dan penerbit Lingkar Media 2013.
3. *User* hanya dapat berinteraksi, membaca dan mendengarkan cerita.
4. Aplikasi ini dibuat menggunakan software Adobe Flash CS3, Adobe Audition 3.0 dan Adobe Soundboth CS3.
5. Aplikasi ini berbasis desktop (PC dan Laptop).

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini dimaksudkan untuk menganalisa, mendesain, dan mengimplementasikan.

1. Membuat cerita dongeng Gajah Yang Baik Hati menjadi sebuah aplikasi digital.
2. Sebagai Syarat kelulusan jenjang pendidikan Strata 1 (SI) pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "STMIK AMIKOM" Yogyakarta.

#### 1.5 Metode Penelitian

Untuk mendapatkan data yang benar, relevan dan terarah sesuai dengan permasalahan yang di hadapi, maka perlu adanya suatu metode yang tepat untuk mencapai tujuan dalam penelitian. Penulis mengembangkan beberapa metode pengumpulan data dalam penelitian Skripsi ini, yaitu sebagai berikut:

##### 1. Metode Pengumpulan Data

###### a. Studi Pustaka

Yaitu metode pengumpulan data yang dapat diperoleh dari buku-buku yang dapat dijadikan referensi untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan

###### b. Metode Linier

Yaitu metode pengumpulan data dengan menggunakan literatur yang bisa dipakai, dengan memanfaatkan situs internet yaitu dengan mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan pembuatan aplikasi digitalstory telling.

2. Metode Analisis
  - a. Analisis Kebutuhan
  - b. Analisis Kelayakan
3. Metode Perancangan
  - a. Struktur Navigasi
  - b. Pembuatan Storyboard
4. Metode Pengembangan
  - a. Konsep
  - b. Desain
  - c. Pengumpulan Bahan
  - d. Pembuatan
  - e. Pengujian
  - f. Pemasaran

Dalam penelitian ini hanya dibahas sampai dengan tahapan pengujian.

#### **1.6 Sistematika Penelitian**

Agar penyajian laporan lebih mudah dimengerti dan terstruktur, maka sistematika penyusunan laporan akan disajikan dalam lima bab, masing-masing diuraikan sebagai berikut:

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

**BAB II LANDASAN TEORI**

Pada bab ini menjelaskan tentang teori yang melandasi pengertian multimedia, sejarah multimedia, elemen dasar multimedia, jenis-jenis multimedia, pengertian dongeng, jenis-jenis dongeng, teori tentang analisis kebutuhan dan kelayakan, teori dasar struktur navigasi dan teori tentang storyboard.

**BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Pada bab ini menjelaskan tentang analisis kebutuhan dan kelayakan dari cerita digital story telling Gajah Yang Baik Hati, struktur navigasi, storyboard sebagai perancangan aplikasi.

**BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini menjelaskan tentang tahapan-tahapan pembuatan digital *storytelling* Gajah Yang Baik Hati sampai dengan tahapan pengujian.

**BAB V PENUTUP**

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran tentang hasil pembuatan digital *storytelling*.