

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era IT seperti sekarang, sebuah media informasi berbasis multimedia adalah cara yang efektif, karena selain mudah untuk diakses juga dapat diterima oleh kalangan manapun. Computer Technology Research (CTR) telah melakukan penelitian tentang penggunaan multimedia dan menemukan bahwa orang hanya mampu mengingat 20% dari yang di lihat dan 30 % dari yang di dengar. Tetapi orang dapat mengingat 50% dari yang di lihat dan di dengar dan 80% dari yang dilihat, didengar, dan di lakukan sekaligus.

Menurut Cherrysha Claudi, 2012 memaparkan dongeng atau cerita adalah sebuah cerita non-fiksi yang mencampurkan alur cerita "fantasi" yang biasa disebut dunia khayalan. Dongeng merupakan cerita yang turun temurun dari generasi ke generasi. Bahasa dalam dongeng atau cerita tergolong ringan, salah satunya cerita fabel Indonesia. Kita melihat peminat cerita kini bukan saja anak-anak , melainkan semua usia. Biasanya dongeng atau cerita mengajarkan norma-norma yang berlaku.

Penggabungan cerita dongeng dan teknik digital dapat menjadi media yang merubah pola membaca secara manual menggunakan buku menjadi pola membaca menggunakan aplikasi digital dimana cerita tersebut akan direalisasikan dalam bentuk animasi 2D. Animasi 2D adalah salah satu media yang mempunyai kelebihan dalam penyerapan visualisasi khususnya bagi anak-anakusia 5 – 10 tahun.

Cerita yang akan dibuat mengangkat kisah dari cerita "Cinderelas". Alasan mengapa mengangkat kisah cerita Cinderelas adalah banyak pesan moral yang disampaikan. Cerita ini sudah cukup terkenal dan di wariskan secara turun-temurun di Indonesia. Karena itulah Cinderelas menjadi pilihan untuk topik. Dengan latar belakang masalah tersebut, maka dalam penulisan skripsi ini penulis mengambil judul "Perancangan Dan Pembuatan Cerita Digital Cinderelas Menggunakan Animasi 2 Dimensi Berbasis Multimedia.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah bagaimana merancang cerita digital yang dikemas dalam aplikasi cerita digital berbasis multimedia flash sebagai media interaktif untuk anak-anak?

1.3 Batasan Masalah

Pembatasan masalah digunakan untuk menjelaskan secara spesifik arah tujuan penulis agar penulis dapat lebih jelas memberikan definisi yang akan dibuat, tujuannya untuk meneliti/ menganalisis tentang metode yang tepat untuk menyelesaikan karyanya tepat waktu dan berguna. Batasan masalah tersebut adalah:

1. Software pendukung yang digunakan dalam perancangan ini adalah Adobe Flash CS3 sebagai inti dari perancangannya dan Adobe Sound Booth CS3 untuk mengolah suara pada aplikasi.
2. Menyampaikan isi cerita "Cindelaras".
3. Aplikasi ini ditujukan untuk anak-anak usia 5 – 10 tahun.
4. Cerita digital ini di buat untuk desktop.

1.4 Tujuan Penelitian

Mengacu pada rumusan masalah di atas, tujuan dari pembuatan cerita digital "Cindelaras" adalah sebagai berikut :

1. Sebagai salah satu persyaratan menyelesaikan program pendidikan Strata Satu Sistem Informasi pada STMIK Amikom Yogyakarta.
2. Merancang dan Membangun aplikasi "Cerita Digital Cindelaras" dengan animasi 2 Dimensi.
3. Menambah kemampuan dalam bidang perancangan dan pembuatan media interaktif.
4. Memberi edukasi kepada pengguna dalam menyerap informasi yang terdapat dalam aplikasi.

1.5 Metode Penelitian

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

1.5.1.1 Metode Deskriptif

Metode deskriptif adalah metode penelitian yang dilakukan dengan merumuskan dan menafsirkan data yang ada sehingga memberikan gambaran yang jelas mengenai objek penelitian secara umum.

1.5.1.2 Metode Study Pustaka

Metode Study Pustaka adalah metode pengumpulan data yang diperoleh dengan membaca referensi dan menggali informasi yang akurat dari berbagai sumber seperti jurnal ilmiah internasional, jurnal ilmiah nasional, buku, atau white paper baik dari koleksi pribadi, perpustakaan ataupun melalui media internet.

1.5.2 Metode Analisis

Mengacu pada Analisis Kebutuhan system, maka ada 2 jenis metode analisis yang dapat digunakan :

1.5.2.1 Analisis Kebutuhan Fungsional

Analisis kebutuhan fungsional adalah jenis kebutuhan yang berisi proses-proses apa saja yang nantinya dilakukan oleh system. Kebutuhan Fungsional juga berisi informasi-informasi apa saja yang harus ada dan dihasilkan oleh sistem

1.5.2.2 Analisis Kebutuhan Non Fungsional

Analisis kebutuhan non fungsional adalah jenis kebutuhan yang berisi perilaku yang dimiliki oleh system, meliputi :

A. Operasional

Operasional adalah bagian dari kebutuhan non fungsional yang berisi penjelasan secara teknis system baru akan beroperasi, Perangkat Lunak yang digunakan dan Spesifikasi perangkat keras yang digunakan.

B. Kinerja

Pada bagian kinerja akan di jelaskan bagaimana kinerja perangkat lunak yang di kerjakan, Informasi yang di tampilkan serta efisiensi dari perangkat yang di buat.

C. Keamanan

Keamanan adalah kebutuhan non fungsional yang berisi pernyataan tentang mekanisme pengamanan aplikasi, data, maupun transaksi yang akan di implementasikan pada system.

D. Informasi

Pada bagian informasi menjelaskan tentang informasi apa saja yang akan di tampilkan pada system yang di buat serta prosedur penggunaan system aplikasi.

1.5.3 Metode Perancangan

1. Perancangan struktur navigasi

Perancangan struktur navigasi di gunakan untuk memberikan petunjuk atau arah penggunaan tools pada animasi cerita digital ini. Contoh navigasi yang digunakan adalah :

2. Perancangan Storyboard

Storyboard adalah naskah yang berisi gambar-gambar berurutan beserta dengan keterangannya dan di buat untuk menegaskan bagaimana alur cerita dapat berjalan dengan baik. Story board di buat berdasarkan cerita rakyat yang berjudul *Cindelasas*.

1.5.4 Metode Pengembangan

Menurut Sutopo (2003), yang berpendapat bahwa metodologi Pengembangan multimedia terdiri dari 6 tahapan, yaitu *concept, design, material collecting, assembly, testing* dan *distribution*.

1.5.5 Metode Testing dengan Blackbox Testing

Black-box testing adalah pengujian yang dilakukan hanya mengamati hasil eksekusimelalui data uji dan memeriksa fungsional dari perangkat lunak. Jadi

dianalogikan seperti kita melihat suatu kotak hitam , kita hanya bisa melihat penampilan luarnya saja, tanpa tau ada apa dibalik bungkus hitam nya. Sama seperti pengujian black box, mengevaluasi hanya dari tampilan luarnya (interface nya), fungsionalitasnya.tanpamengetahui apa sesungguhnya yang terjadi dalam proses detilnya.(Hanya tau input – danoutputnya).

1.6 Sistematika Penulisan

Adapun Sistematika penulisan yang dibuat agar dapat memberikan penyajian laporan yang mudah dimengerti dan terstruktur. Berikut adalah uraian singkat berbagai sistematika penulisan laporan :

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini akan membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini akan dijelaskan mengenai pengenalan teori-teori yang mendasari pembahasan yang berhubungan dan mendukung, dalam hal ini perancangan dan pembuatan laporan.

BAB III METODE PENELITIAN

Dalam bab ini akan dijelaskan bagaimana metode dan alur penelitian serta perancangan aplikasi.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini merupakan bab yang memaparkan implementasi dan hasil uji coba dalam bentuk laporan pembahasan serta tiap-tiap fungsi dari aplikasi yang dibuat.

BAB V PENUTUP

Dalam bab ini berisikan tentang kesimpulan dan saran yang merupakan rumusan dari analisa dan pembahasan bab-bab sebelumnya.