

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mendorong proses pembelajaran yang lebih interaktif sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Salah satu media pendidikan yaitu buku cerita. Dengan adanya perkembangan teknologi, maka penyampaian sebuah buku cerita dapat dibuat ke dalam bentuk cerita animasi interaktif. Isi dari buku cerita salah satunya yaitu tentang cerita rakyat yang berjudul Roro Jonggrang dengan Bandung Bondowoso.

Dengan adanya buku cerita Roro Jonggrang dengan Bandung Bondowoso dalam bentuk cetak, yang masih memiliki kekurangan seperti membutuhkan tempat penyimpanan, perawatan yang mahal, mudah rusak. Selain itu juga bahan dasar cetak adalah kertas dimana kertas itu sendiri terbuat dari pohon. Jika semakin banyak kertas yang di gunakan maka semakin banyak juga pohon yang di tebang.

Berdasarkan catatan Kementerian Kehutanan Republik Indonesia, sedikitnya 1,1 juta hektar atau 2% dari hutan Indonesia menyusup tiap tahun. Data tersebut menyebutkan dari sekitar 130 juta hektar hutan yang ada di Indonesia, 42 juta hektar diantaranya sudah habis di tebang. Masalah diatas tidak akan terlalu berpengaruh

dengan menggunakan cerita animasi. Adapun dibutuhkan sebuah media komputer untuk menjalankan aplikasi cerita animasi.

Berdasarkan penjelasan di atas maka, peneliti membuat aplikasi cerita animasi dengan mengambil judul "Pembuatan Cerita Animasi Roro Jonggrang Dengan Bandung Bondowoso Dalam Interaktif Multimedia". Dengan pembuatan cerita animasi tersebut diharapkan dapat mengatasi kekurangan buku cetak, serta mengangkat kembali kisah Roro Jonggrang dengan Bandung Bondowoso.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas maka dapat diketahui rumusan masalahnya, adapun rumusan masalahnya yaitu "Bagaimana tahap-tahap pembuatan cerita animasi Roro Jonggrang dengan Bandung Bondowoso dalam interaktif multimedia?"

1.3 Batasan Masalah

- 1 Aplikasi cerita animasi ini ditujukan untuk anak-anak.
- 2 Cerita animasi ini berisi tentang cerita Roro Jonggrang dengan Bandung Bondowoso.
- 3 Aplikasi ini dibuat menggunakan software Adobe Flash, Adobe Photoshop, Paint Tool Sai, Adobe Audition.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

- 1 Membuat cerita animasi Roro Jonggrang dengan Bandung Bondowoso dalam interaktif multimedia.

- 2 Mengenalkan cerita rakyat yang ada di sekitar kepada anak-anak dengan cara yang lebih interaktif.
- 3 Sebagai syarat kelulusan Sarjana 1 di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.

1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian yang di gunakan adalah sebagai berikut :

- 1 Metode Pengumpulan data : Studi Pustaka
- 2 Metode Analisis : Analisis Identifikasi Masalah, Analisis Kebutuhan, Analisis Kelayakan
- 3 Metode Perancangan : Flowchart dan Storyboard
- 4 Metode Testing : White-box Testing dan Black-box Testing

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan pembaca untuk mengetahui isi dari skripsi ini maka penulis memisahkan dalam setiap pokok bahasan. Sistematika penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini memuat teori-teori dari berbagai sumber yang digunakan sebagai referensi untuk mendukung dalam penulisan skripsi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan analisis masalah, analisis kebutuhan sistem, analisis kelayakan sistem dan perancangan aplikasi.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi hasil dan implementasi dari perancangan sistem serta pembahasan *output* yang ditampilkan dari aplikasi yang dibuat.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini memuat kesimpulan dari hasil bahasan bab-bab sebelumnya, dan saran-saran yang berguna untuk pengembangan aplikasi ini di masa yang akan datang.