

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Dongeng sering diidentikkan sebagai suatu cerita bohong, bualan, khayalan, atau cerita yang mengada-ngada dan tidak ada manfaatnya. Bahkan ada yang menganggap dongeng sebagai cerita yang tidak masuk akal. Benar, dongeng adalah cerita rekaan, tetapi tidak berarti bahwa dongeng tidak bermanfaat. Lihat saja, lewat dongeng lokal nusantara kita bisa mengenal kekayaan budaya bangsa.<sup>1</sup>

Dongeng merupakan suatu kisah yang diangkat dari pemikiran fiktif dan kisah nyata, menjadi suatu alur perjalanan hidup dengan pesan moral yang mengandung makna hidup dan cara berinteraksi dengan makhluk lainnya. Dongeng juga merupakan dunia hayalan dan imajinasi dari pemikiran seseorang yang kemudian diceritakan secara turun-temurun dari generasi kegenerasi.

Kegiatan mendongeng sebenarnya tidak sekedar bersifat hiburan belaka, melainkan memiliki tujuan yang lebih luhur, yakni pengenalan alam lingkungan, budi pekerti, dan mendorong anak untuk berperilaku positif.<sup>2</sup> Selain itu Dongeng juga merupakan salah satu bentuk karya sastra lama yang paling diminati oleh siswa terutama siswa taman kanak-kanak dan sekolah dasar karena tidak hanya dapat menghibur, dongeng juga dapat merangsang imajinasi siswa.

---

<sup>1</sup> Priyono, Kusumo. Terampil Mendongeng. PT Grasindo:Jakarta. 2001. Hal 9

<sup>2</sup> Ibid. Hal 13

Di era kemajuan teknologi komputer yang pesat ini, aplikasi multimedia merupakan salah satu cara yang tepat untuk mempermudah penyampaian informasi dalam bidang visual. Dengan adanya multimedia telah mengubah cara manusia berinteraksi dengan komputer yaitu melalui gambar, teks, suara, animasi, atau video yang saling berinteraksi dan berintegrasi satu sama lain sehingga informasi yang dihasilkan menjadi lebih menarik dan memberikan kesan. Aplikasi multimedia cenderung lebih mudah dan cepat di terima masyarakat, khususnya anak-anak yang mungkin belum bersentuhan dengan teknologi untuk mempelajarinya.

Aplikasi multimedia ini dibuat untuk lebih memperkenalkan jajanan pasar asli Indonesia ini yang dimasukkan dalam sebuah cerita anak-anak. Diharapkan tidak hanya anak-anak yang dapat menikmati dongeng interaktif ini, namun dari kalangan remaja juga dapat menikmatinya. Karena itu Karakter Jajanan pasar menjadi pilihan untuk topik.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka didapatkan rumusan masalah yaitu:

1. Bagaimana cara membuat sebuah cerita dongeng dengan karakter Jajanan Pasar menjadi sebuah aplikasi multimedia yang interaktif?
2. Bagaimana mengenalkan kuliner Indonesia dengan cara membuat multimedia interaktif sebagai aplikasi cerita dongeng dengan karakter jajanan pasar?

3. Bagaimana menumbuhkan sikap interaktif anak dalam menggunakan aplikasi ini?
4. Bagaimana menyampaikan pesan moral yang ada dalam dongeng tersebut?

### 1.3 Batasan Masalah

Agar menjadi lebih efektif dan terarah maka penelitian ini akan dilakukan batasan masalah, sehingga ruang lingkup subjek dan objek menjadi lebih spesifik. Sebagai batasan, diambil audience sebagai berikut:

1. Aplikasi multimedia ini akan menceritakan sebuah dongeng yang berjudul "Cleo Si Penyihir Cilik" dan hanya menceritakan satu kisah saja.
2. Pengguna dari aplikasi multimedia ini adalah anak-anak usia 5 tahun hingga 12 tahun.
3. Karena ini akan menjadi sebuah aplikasi multimedia, maka hanya bisa digunakan di komputer.

### 1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penulis dalam penyusunan skripsi ini adalah:

1. Agar dapat membuat sebuah dongeng dengan judul "Cleo Si Penyihir Cilik" dalam bentuk sebuah aplikasi multimedia yang interaktif.
2. Agar dapat menumbuhkan sikap interaktif anak dalam penggunaan aplikasi dongeng multimedia ini.

3. Mengenalkan kuliner tradisional Indonesia khususnya jajanan pasar, selain itu juga mengajarkan budi pekerti, dan mendorong anak untuk berperilaku positif.

### 1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi Penulis
  - a. Menempatkan ilmu pengetahuan yang telah diperoleh pada saat kuliah.
  - b. Sebagai salah satu syarat kelulusan program studi Strata I jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM YOGYAKARTA untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom).
2. Bagi Pengguna
  - a. Agar anak-anak mengetahui ke-unikan perpaduan antara multimedia dengan sebuah dongeng yang menjadi satu cerita menarik dan mendidik.
  - b. Agar menjadi inspirasi guna mencari ide dan kreatifitas yang lebih baik lagi dalam dunia multimedia flash.
  - c. Sebagai media hiburan untuk anak-anak.

### 1.6 Metode Pengumpulan Data

Metode penelitian ini menggunakan langkah-langkah sebagai berikut:

#### 1. Observasi

Pengambilan data dengan melakukan pengamatan dari berbagai sumber yang telah ada, yang kemudian diambil materi-materi yang dirasa perlu untuk dicantumkan ke dalam aplikasi.

## 2. Literatur

Pengambilan data dengan metode literatur yang bisa dipakai yaitu memanfaatkan fasilitas internet, seperti mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan cerita anak-anak atau dongeng.

## 3. Metode Kepustakaan

Metode ini mengacu pada pengumpulan data-data dengan mencari sumber dari buku-buku sebagai kajian dasar teori didalam melakukan penelitian.

### **1.7 Sistematika penulisan**

Sistematika penulisan dimaksudkan agar mempermudah proses pembahasan dalam mempelajari dan memahami isi pada bagian-bagian bab dan subbab. Berikut ini adalah sistematika penyusunan yang akan digunakan untuk mengembangkan tugas akhir ini.

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini berisi latar belakang masalah, perumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, langkah-langkah metode pengumpulan data yang digunakan, dan sistematika dalam penulisan laporan skripsi.

#### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini berisi tentang aplikasi secara umum, perangkat lunak yang digunakan serta dasar-dasar teori dari berbagai sumber yang dijadikan sebagai landasan dan tuntunan dalam pembuatan aplikasi multimedia ini.

#### **BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN**

Bab ini menjelaskan tentang tinjauan umum berupa analisis mengenai kasus yang diteliti meliputi analisis masalah, analisis kebutuhan, analisis kelayakan dan perancangan (*interface*) aplikasi cerita dongeng yang akan dikembangkan.

#### BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi pembahasan tentang rancangan dan implementasi aplikasi yang dikerjakan, urutan-urutan pekerjaan, dan hasil yang diperoleh serta pengujianya dan hal-hal yang berkaitan dengan implementasi lainnya.

#### BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan keseluruhan isi laporan dan saran-saran yang penulis sampaikan atas permasalahan yang telah dibahas dalam skripsi ini.

