

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Cerita dongeng pada umumnya dianggap memiliki peranan dalam kehidupan anak. Kegiatan penyampaian pesan ini memberikan tambahan wawasan dan pembelajaran diri. Pengertian dari dongeng sendiri adalah cerita fiktif atau tidak benar-benar terjadi, yang biasanya diceritakan kepada anak-anak sebagai penghantar tidur. Buku dongeng berisikan cerita-cerita fiktif yang terdiri dari gambar disertai dengan teks untuk menceritakan arti dari gambar tersebut sehingga dapat dipahami. Buku dongeng banyak sekali menggunakan cerita-cerita kerajaan, puteri, dan yang paling sering di jumpai menggunakan tokoh hewan yang menyucupai kehidupan manusia yang biasa disebut dengan dongeng Fabel.

Namun dengan berkembangnya teknologi sekarang ini, sebagian besar anak sudah melupakan dongeng dan memilih bermain komputer, game atau menonton televisi. 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. Oleh karena itu, dengan dukungan perkembangan teknologi sebagai media baca, teknologi bisa membuat penyampaian dongeng menjadi lebih menarik. Berdasarkan faktor tersebut, maka skripsi ini mengangkat tema mengembangkan buku dongeng interaktif yang dibuat memanfaatkan perkembangan teknologi komputer.

Tema perancangan buku dongeng interaktif ini adalah membuat buku dongeng digital, ditujukan untuk anak-anak dengan usia berkisar antara 2-5 tahun, yang di dalamnya terdapat beberapa unsur interaktif seperti animasi sederhana, berupa beberapa bagian gambar yang dapat digerakkan, sehingga lebih menarik dan dapat dipahami oleh anak-anak. Cerita yang diangkat dalam buku dongeng digital ini adalah seorang anak kecil laki-laki bernama Koko yang melihat pelangi saat setelah hujan reda, lalu Koko menggambar pelangi itu di rumah. Selain menghibur, terdapat unsur pendidikan dalam buku dongeng ini, anak-anak dapat mempelajari warna dan mengerti urutan warna pelangi. Oleh karena itu, dirasakan perlu untuk mendesain dan mengembangkan bahan belajar, salah satunya dalam bentuk buku dongeng digital interaktif.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Dari uraian latar belakang yang telah di kemukakan, dirumuskan masalah yang mendukung pembuatan buku dongeng interaktif “Koko dan warna pelangi” sebagai berikut :

Bagaimanakah mengembangkan buku dongeng interaktif dengan tampilan yang dapat menarik minat dan menghibur anak-anak ?

### **1.3 Batasan Masalah**

Dalam penyusunan laporan skripsi ini, agar pembahasan tidak melebar dan agar pembatasan masalah mengarah pada tujuan yang akan dicapai, maka dalam membuat buku dongeng interaktif “Koko dan warna pelangi”, dilakukan beberapa batasan sebagai berikut :

## 1. Fasilitas

- a. Buku dongeng ini mengisahkan suatu cerita fiktif.
- b. Tampilan dongeng yang meliputi gambar, teks, sound, dan animasi.
- c. Buku dongeng bersifat interaktif, meliputi beberapa objek animasi serta suara yang dikontrol melalui kursor.
- d. Buku dongeng interaktif berupa tampilan *flip page*, seperti buku.
- e. File buku dongeng berformat .exe yang dapat di buka pada media komputer / dekstop dengan sistem operasi windows.

## 2. Tools

- |                  |  |
|------------------|--|
| a. Image editing | : Adobe Photoshop Cs4,<br>Paint Tool SAI 1.1.0 |
| b. Sound         | : Audacity 2.0.2                               |
| c. Animation     | : Adobe Flash Cs4                              |
| d. eBook maker   | : Fresh Flash Catalog 3.7                      |

### 1.4 Tujuan Skripsi

Tujuan skripsi merupakan target yang hendak dicapai melalui serangkaian aktivitas perancangan. Berpijak pada rumusan masalah yang telah disebutkan, skripsi ini mempunyai tujuan sebagai berikut :

1. Menciptakan / mengembangkan buku dongeng interaktif dengan tampilan yang menarik.
2. Membangun aplikasi yang interaktif sebagai media pembelajaran untuk mendukung latihan secara mandiri, seperti membantu anak-anak untuk

mengenal warna pelangi sesuai dengan isi buku dongeng “Koko dan warna pelangi.”

3. Membuat anak-anak semakin tertarik dengan cerita dongeng.
4. Pesan moral dalam dongeng dapat disampaikan orangtua kepada anaknya.
5. Memberikan media alternatif / penyampaian informasi menarik yang dapat diakses pada komputer.

### 1.5 Manfaat Skripsi

Beberapa manfaat dari buku dongeng interaktif ini adalah :

#### 1. Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dan masukan bagi perancangan dan implementasi lain serta dapat menambah khasanah keilmuan dalam dunia ilmu multimedia. Perancangan Skripsi ini bertujuan untuk membuat suatu desain dan implementasi buku dongeng interaktif untuk anak-anak usia 2-5 tahun, serta mengembangkan ide kreatif pada buku dongeng anak-anak.

#### 2. Praktis

##### a. Bagi anak

Selain mendapat pesan/ isi moral dalam dongeng, diharapkan dapat mengasah kemampuan visual anak dengan berinteraktif melalui warna, gambar, serta audio yang terdapat di dalam buku dongeng serta membantu mengenalkan cerita dongeng untuk anak-anak pada usia dini.

b. Orang Tua

Merekatkan hubungan orang tua dengan anak ketika orang tua menceritakan dongeng sebagai penghantar tidur maupun pada waktu luang bersama anak-anak mereka. Orang tua hendaknya mampu mengambil manfaat dongeng pada psikologi anak karena dongeng adalah media efektif untuk mengajarkan dan menanamkan nilai-nilai dan etika yang baik kepada anak.

**1.6 Metode Penelitian**

Metode yang akan digunakan dalam penyusunan skripsi ini terdiri dari langkah-langkah berikut:

1. Pengumpulan Kepustakaan

Pengambilan beberapa referensi yang berhubungan dan yang diperlukan dalam pembuatan skripsi.

2. Metode Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengadakan pengamatan langsung terhadap obyek yang akan diteliti serta pencatatan secara cermat dan sistematis.

3. Metode dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mempelajari arsip-arsip yang berhubungan dengan permasalahan yang akan dipecahkan.

## **1.7 Sistematika Penulisan**

Sistematika pembahasan merupakan lingkup sementara dari sisi skripsi, yakni suatu sistematika penulisan berdasarkan pokok-pokok permasalahannya, dan dari sistematika itulah dapat dijadikan satu arahan bagi pembaca agar penyajian laporan mudah di mengerti dan berstruktur. Secara berurutan uraian sistematika skripsi sebagai berikut :

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab I mengemukakan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, mafaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Dalam bab II akan dibahas tentang pengertian dongeng, konsep multimedia , multimedia interaktif, serta teori pendukung lainnya, hingga software yang digunakan dalam pembuatan buku dongeng.

### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Bab III membahas tentang perancangan sistem, analisis kebutuhan sistem, serta perancangan konsep buku dongeng digital interaktif.

### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab IV membahas tentang implementasi sistem beserta pembahasan buku dongeng interaktif “Koko dan Warna Pelangi”.

### **BAB V PENUTUP**

Bab V berisi kesimpulan dan saran dari hasil pembuatan buku dongeng interaktif “Koko dan Warna Pelangi”.