

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang.

Dongeng 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 tergolong ringan, salah satunya dongeng fabel Indonesia. Kita melihat peminat dongeng kini bukan saja anak-anak, melainkan semua usia. Biasanya dongeng mengajarkan norma-norma yang berlaku, dan hukum tabur tuai.¹

Dongeng juga merupakan salah satu bentuk karya sastra lama yang paling diminati oleh siswa terutama siswa sekolah dasar karena tidak hanya dapat menghibur, dongeng juga dapat merangsang imajinasi siswa. 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.

Penggabungan cerita dongeng dan teknik digital diharapkan dapat melahirkan suatu inovasi, dimana dongeng tersebut akan direalisasikan dalam bentuk animasi 2D dan juga dongeng ini dibuat sedikit berbeda dari dongeng pada umumnya. Salah satu alasan mengapa memilih animasi flash adalah animasi

¹Cherrysha Claudia.2012. Dongeng <http://bahasa.kompasiana.com/2012/08/22/dongeng-487212.html> Diakses tanggal 17 Oktober 2012

flash mempunyai kelebihan dalam penyerapan visualisasi. Masyarakat khususnya anak – anak akan lebih cepat mencerna suatu gambar yang jelas, menarik dan juga mudah di akses.

Cerita yang akan dibuat mengangkat kisah dari dongeng “ Cinderella”. Alasan mengapa mengangkat kisah dongeng Cinderella adalah banyak pesan moral yang disampaikan. Dongeng ini sudah cukup terkenal dan Cinderella pun telah menjadi pedoman untuk beberapa kisah dongeng yang lainnya. Diharapkan juga tidak hanya anak-anak saja yang dapat menikmati dongeng ini, namun dari kalangan remaja pun juga bisa ikut menikmatinya. Karena itulah Cinderella menjadi pilihan untuk topik.

1.2 Rumusan Masalah.

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijabarkan tadi, maka

- a. Bagaimana memvisualisasikan dongeng “Cinderella” dalam bentuk digital flash animasi yang direalisasikan pada era modern ini dengan menggunakan multimedia. ?
- b. Bagaimana menumbuhkan sikap interaktif anak dalam penggunaan dongeng digital ini ?
- c. Bagaimana menyampaikan pesan moral yang ada dalam dongeng “Cinderella” tersebut ?

1.3 Batasan Masalah.

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

- a. Dongeng digita ini hanya menceritakan satu kisah saja yaitu, Cinderella.
- b. Pengguna dongeng digital ini adalah pria dan wanita yang berusia antara 6 hingga 15 tahun.
- c. Karena ini akan menjadi sebuah aplikasi, maka hanya bisa digunakan menggunakan komputer.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

- a. Agar dapat mengvisualisasikan dongeng “Cinderella” dalam bentuk digital flash animasi yang direalisasikan pada era modern ini dengan menggunakan multimedia.
- b. Agar dapat menumbuhkan sikap interaktif anak dalam penggunaan dongeng digital ini.
- c. Agar para anak – anak semakin gemar membaca.

1.5 Manfaat Penelitian

Harapan penelitian Buku Dongeng Digital ini dapat bermanfaat untuk :

- a. Agar anak - anak dapat mengetahui keunikan dari perpaduan antara multimedia flash dan 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.

1.6 Metode Penelitian

Metode Penelitian ini menggunakan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Literatur

Pengambilan data dengan menggunakan literatur yang bisa dipakai seperti memanfaatkan fasilitas internet, yaitu dengan mengunjungi situs-situs web berhubungan dengan Dongeng Cinderella..

2. Studi Kepustakaan

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

3. Analisis sistem

Memberikan gambaran umum tentang data yang telah diperoleh. Gambaran umum ini dapat menjadi acuan dalam perancangan sistem dongeng digital untuk melihat karakteristik dari data yang telah diperoleh. Tahap analisis merupakan tahap yang kritis dan sangat penting, karena kesalahan di dalam tahap ini akan menyebabkan juga kesalahan di tahap selanjutnya.

4. Perancangan sistem

Setelah Analisis sistem dilakukan, langkah berikutnya adalah perancangan sistem yaitu membangun sistem dongeng digital sesuai dengan hasil pada metode analisis sistem.

5. Testing

Melakukan tes uji coba aplikasi dongeng digital di lingkungan sekitar tempat penelitian, untuk mengetahui bagaimana sistem yang telah dibangun bekerja. Hal ini bermanfaat untuk mengetahui apakah sistem sudah dapat berjalan dengan baik, apakah timbul masalah dalam sistem atau tidak.

6. Implementasi

Menerapkan aplikasi dongeng digital yang telah dibangun dan direvisi pada tahap sebelumnya. Tahap implementasi adalah tahap terakhir atau final dalam penelitian ini.

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dijelaskan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan penelitian, langkah – langkah metode penelitian yang digunakan, dan sistematika dalam penulisan laporan skripsi.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan dijelaskan tentang berbagai teori yang mendasari pembuatan Dongeng Digital, seperti: pengertian dan definisi dongeng, perkembangan dan pengembangan dongeng, perkembangan teknologi multimedia flash, pemrograman yang digunakan, kemudian apa saja perangkat lunak yang digunakan dalam pembangunan dongeng digital.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini akan diuraikan dan dijelaskan mengenai analisis sistem dan perancangan sistem dongeng digital yang akan dikembangkan dan diusulkan.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini merupakan paparan implementasi dan analisis hasil uji coba dongeng digital yang telah dibangun.

BAB V PENUTUP

Dalam bab ini berisi kesimpulan yang didapat dari hasil analisis dan cara mengenai *Dongeng Digital* ini untuk proses pengembangan yang lebih baik.