

BAB I

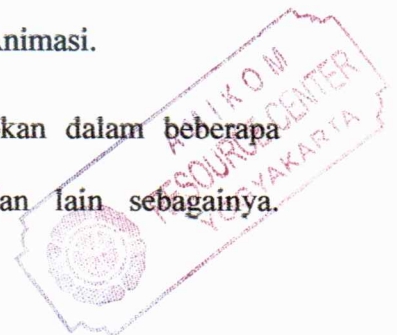
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Storytelling adalah cara untuk menyampaikan suatu cerita kepada para pendengar, baik dalam bentuk kata-kata, gambar, foto maupun suara. *Storytelling* sering digunakan dalam proses belajar mengajar utamanya pada tingkat pemula atau anak-anak. Teknik ini bermanfaat melatih kemampuan mendengar secara menyenangkan. Orang yang ingin menyampaikan *storytelling* harus mempunyai kemampuan *public speaking* yang baik, memahami karakter pendengar, meniru suara-suara, pintar mengatur nada dan intonasi serta keterampilan memakai alat bantu. Dikatakan berhasil menggunakan teknik *storytelling*, jika pendengar mampu menangkap jalan cerita serta merasa terhibur. Selain itu, ada pesan moral dalam alur cerita tersebut .

Crawford, Chris (2005) mendefinisikan *Storytelling* sebagai proses penyampaian pesan atau cerita secara naratif, yaitu berdasarkan urutan-urutan kejadian tertentu. Pada umumnya, *storytelling* digunakan untuk memberikan gambaran awal tentang suatu cerita yang akan dikemas pada suatu produk multimedia. Gambaran ini seringkali disebut sebagai proses *prototype*. Produk multimedia yang dimaksud dapat berupa Film, Game, atau Animasi.

Perkembangan teknologi *storytelling* telah diterapkan dalam beberapa bidang seperti pada perfilman, animasi, periklanan dan lain sebagainya.



Storytelling untuk menggambarkan suatu cerita kepada para penonton agar mudah dipahami oleh semua kalangan.

Digital *storytelling* memiliki kelebihan yaitu bagi peneliti. Kelebihan bagi peneliti adalah menarik untuk digunakan dalam membangkitkan minat, perhatian dan motivasi pembuatan digital *storytelling*. Dari kelebihan diatas, digital *storytelling* sebagai alat untuk menciptakan generasi yang kreatif, dan dapat digunakan untuk meningkatkan rasa percaya diri.

Legenda Keong Mas merupakan cerita rakyat yang dapat menjadi inspirasi bagi banyak orang karena dalam kebaikan dan ketulusan akan berbalas kebahagiaan. Pengangkatan cerita rakyat tersebut yang melatarbelakangi dalam perancangan digital *storytelling* dengan tema legenda keong mas sebagai sumber ide. Perancangan digital *storytelling* akan divisualisasikan dalam bentuk animasi 2D berupa karakter visual dari tokoh-tokoh utama.

Dari latar belakang masalah diatas penulis mencoba mengambil judul digital *storytelling* keong mas.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan sebelumnya, masalah yang dibahas dalam penelitian ini untuk bagaimana membuat *Storytelling* Legenda Keong Mas.

1.3 Batasan Masalah

Yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah proses pembuatan model animasi 2D yang akan dipakai dalam cerita Keong Mas berbasis multimedia. Mengingat luasnya materi yang akan dibahas maka penelitian ini akan dibatasi sebatas :

1. Aplikasi ini berupa animasi 2 dimensi yang dibuat dengan software 2D Adobe Flash CS3, Adobe Photoshop, dan software PaintTol SAI untuk membangun Storytelling.
2. Penelitian ini tidak membahas tentang *modelling 2D* karena dalam permasalahan kali ini lebih mengutamakan penggunaan *Storytelling*.
3. Pengembangan animasi 2D Keong Mas berbasis multimedia menggunakan Metode Pengumpulan Data
4. Dalam penelitian ini hanya sampai pada tahap assembly.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan Strata 1 pada program studi Teknik Informatika STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
2. Dapat menghasilkan sebuah aplikasi yang dapat menampilkan model animasi 2D Keong Mas untuk membangun suatu alur cerita sebagai

informasi terhadap pengguna yang nantinya bisa digunakan untuk cerita Keong Mas.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

1. Memperoleh gelar Sarjana Komputer.
2. Menghasilkan atau menampilkan obyek 2D pada layar komputer berdasarkan cerita yang telah ditentukan.
3. Dapat digunakan untuk menghibur orang dewasa dan anak – anak untuk mengetahui cerita rakyat Keong Mas.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan yaitu sebagai berikut :

1. Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan adalah dengan cara browsing di internet, mencari literatur-literatur di perpustakaan, serta bertanya secara langsung kepada ahli-ahli yang memiliki kompetensi di bidangnya.

2. Analisis Sistem

Pada tahap ini dilakukan analisis terhadap masalah, proses, cara kerja, dan solusi dalam *Storytelling*.

3. Perancangan sistem

Perancangan sistem dalam *Storytelling* adalah sebagai berikut :

Pada tahap ini dilakukan pembuatan model manusia dan obyek 2D yang nantinya akan divisualisasikan melalui digital storytelling yang mempunyai prinsip kerja sebagai berikut, yaitu menceritakan dan menggambarkan alur cerita dalam bentuk obyek 2D.

4. Pengembangan sistem

Pada tahapan ini dilakukan langkah-langkah pengembangan system dan metode multimedia yang digunakan yaitu: concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribusi.

5. Evaluasi

Pengujian dilakukan apakah aplikasi dapat berjalan sesuai dengan teori dan tujuan dari penelitian. Jika ditemukan kesalahan maka akan dilakukan perbaikan terhadap aplikasi.

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I – PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang pendahuluan dari penelitian ini yang meliputi latar belakang maksud dan tujuan, permasalahan, batasan masalah, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II – LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan teori-teori penunjang yang digunakan sebagai dasar dalam penelitian ini, software yang digunakan serta membahas gambaran umum tentang storytelling.

BAB III – METODE PENELITIAN

Bab ini berisi pembahasan tentang analisis-analisis pembuatan aplikasi animasi 2D dengan teknologi digital storytelling.

BAB IV – IMPLEMENTASI SISTEM

Bab ini menjelaskan proses pembuatan dari perencanaan bab sebelumnya serta hasil penelitian atau hasil dari analisis data dan pembahasannya.

BAB V – PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran.

