



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Teknologi komunikasi beberapa tahun terakhir ini berkembang dengan pesat. Dengan munculnya *smartphone* berbasis Android dan Apple *mobile application* pun mulai berkembang. Hal ini memungkinkan para pengguna *gadget* menginstal aplikasi yang mereka inginkan sesuai dengan kebutuhan. Baik kebutuhan untuk bekerja maupun sekedar untuk hiburan dapat diinstal dalam satu *gadget*.

Kebutuhan terhadap *gadget* kini tidak hanya dimiliki oleh orang dewasa namun juga oleh anak-anak dari berbagai golongan usia. Rogers dan Price (2009) menjelaskan bahwa anak-anak pada masa sekarang akan lebih menikmati waktu menggunakan *gadget* dibandingkan dengan bermain kejar-kejaran. Kemajuan teknologi pun dapat mengubah cara belajar anak. Keuntungan menggunakan sistem belajar dengan menggunakan teknologi adalah pikiran anak-anak akan lebih terbuka sehingga dapat mengerti dan melihat dunia dengan cara pandang yang berbeda(hlm. 3-4).

Minat anak-anak terhadap cara belajar konservatif mulai berkurang dengan adanya teknologi. Cerita rakyat yang dahulu menjadi dongeng pengantar tidur kini mulai terlupakan. Hal ini dikarenakan kurangnya aplikasi yang mengangkat cerita rakyat dan mengakibatkan cerita rakyat mulai ditinggalkan. Cerita rakyat pada masih lebih mudah ditemukan dalam media cetak seperti buku cerita. Padahal anak-anak zaman sekarang pada umumnya akan lebih senang belajar dan

menggunakan *gadget* maupun komputer dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu Sofya dan Paramita ( 2014, September 8) seperti yang diberitakan di Viva Life menjelaskan bahwa cerita rakyat Indonesia mulai kurang dikenal oleh anak-anak. Bahkan cerita rakyat dari luar negeri seperti Cinderella dan Putri Salju lebih dikenal. Hal ini menjadi landasan utama penulis membuat tugas akhir cerita rakyat yang diolah dengan cara lebih *modern*, yaitu dengan cara memadukan animasi dan cerita rakyat menjadi sebuah media interaktif. Dengan demikian anak-anak yang sudah mulai meninggalkan buku cerita dan beralih ke *gadget* akan tetap dapat membaca cerita rakyat dengan metode yang lebih *modern*, menarik dan interaktif.

Media interaktif yang dimaksud dalam tugas akhir ini adalah dengan menggunakan Flash. Finkelstein dan Leete (2008) mengatakan ketika membuka sebuah web dan menekan tombol lalu muncul gambar yang bergerak kemungkinan besar itu adalah *flash* (hlm. 32). Tetapi penggunaan *flash* tidak hanya sebatas pada website tetapi juga dapat digunakan dalam membuat media interaktif untuk *gadget*. Menurut O'Rourke (2012) Flash mengembangkan media terbaik untuk aplikasi karena dapat digunakan dalam berbagai macam system operasional (hlm. 20).

Oleh sebab itu tugas akhir yang akan penulis buat adalah cerita rakyat dalam bentuk media interaktif dengan menggunakan *flash*. Media interaktif ini akan menceritakan cerita rakyat berjudul “ Si Rusa dan Si Kelomang ” yang dapat diinstal pada perangkat *smartphone* berbasis Android maupun dibuka dengan

menggunakan komputer. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan anak-anak akan tetap dapat memiliki pengetahuan lebih mengenai cerita rakyat asal Indonesia.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, penulis menyimpulkan perumusan masalah adalah bagaimana proses perancangan sebuah cerita rakyat berjudul “Si Rusa dan Si Kelomang” dengan menggunakan media interaktif?

## **1.3. Batasan Masalah**

Penulis membatasi dalam pembahasan Tugas Akhir yaitu :

1. Pembahasan mengenai ide visual dari media interaktif termasuk dalam konsep, sketsa, hingga pewarnaan yang digunakan dalam cerita “ Si Rusa dan Si Kelomang ”.
2. Sesuai untuk anak-anak usia 4-7 tahun.
3. Animasi 2D dengan *flash* sebagai pendukung cerita.
4. Pola interaksi.
5. Resolusi layar untuk Android 1280<sub>px</sub> x 720<sub>px</sub>.
6. Aplikasi dapat diinstal pada perangkat Android.

## **1.4. Tujuan Tugas Akhir**

Tujuan yang ingin dicapai dari tugas akhir ini adalah menciptakan sebuah aplikasi interaktif yang bertema anak-anak dengan judul “Si Rusa dan Si Kelomang”. Hal ini guna menjaga warisan budaya Indonesia agar tidak terlupakan dan dapat terus berkembang seiring dengan perkembangan zaman.

## 1.5. Metode Pengumpulan Data

Metode yang penulis gunakan dalam pembuatan tugas akhir adalah melalui studi pustaka dan dokumentasi pembuatan proses pembuatan media interaktif cerita rakyat berjudul “Si Rusa dan Si Kelomang”.

Studi pustaka dilakukan dengan mencari buku-buku yang menunjang topik pembahasan dalam pembuatan tugas akhir.

Pada metode dokumentasi pertama-tama penulis mencari topik yang akan dibahas dalam tugas akhir. Setelah menemukan topik pembahasan maka penulis menentukan judul yang sesuai dengan topik. Untuk membuat aplikasi, penulis membutuhkan skema perancangan media interaktif. Tujuan dari membuat skema ini adalah agar saat membuat media interaktif penulis sudah mempunyai perencanaan mengenai tombol-tombol yang terdapat dalam aplikasi. Selanjutnya penulis akan membuat sketsa rancangan aplikasi yang ingin dibuat mulai dari desain karakter hingga perancangan layout. Perancangan karakter akan didesain sesuai dengan cerita rakyat yang sudah ditentukan oleh penulis yaitu “Si Rusa dan Si Kelomang”. Sedangkan perancangan visual akan disesuaikan dengan usia anak-anak yang menjadi *target audience*. Seperti yang sudah dijelaskan dalam batasan masalah yang menjadi *target audience* yaitu anak-anak berusia 4-7 tahun. Hal yang dilakukan setelah membuat sketsa adalah membuat aplikasi hingga selesai. Pembuatan aplikasi dilakukan dengan menggunakan *software* Adobe Flash. Lalu untuk menunjang aplikasi penulis akan menambahkan animasi 2D di dalamnya.