



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

Masa anak-anak merupakan masa yang paling membutuhkan perhatian serta kasih sayang dan tempat bagi perkembangannya. Setiap perkembangan anak tentunya akan berbeda satu dengan yang lainnya, dan di sinilah peran orang untuk memahami apa saja yang benar-benar dibutuhkan seorang anak dalam masa perkembangan. Orang tua jugalah yang harus cermat dalam memilih aktivitas-aktivitas apa sajakah yang dapat membawa dampak positif bagi seorang anak, khususnya pada masa anak-anak permulaan yaitu usia 0 – 6 tahun. (Hastuti : 2012)

Pada usia 0-6 tahun, anak-anak akan mengalami masa-masa emas dalam hal perkembangan otak. Seperti yang Penulis baca dari sebuah buku karangan Hastuti, S.Psi., di masa-masa inilah imajinasi anak akan berkembang dengan sangat cepat, anak-anak akan mulai menyukai meniru menjadi sebuah kodok, kuda, atau bahkan suara mobil pemadam kebakaran. Anak-anak pada usia ini juga sangat suka menikmati cerita-cerita dengan lagu dan biasanya mereka akan cenderung untuk meminta orang tuanya untuk mengulangi cerita-cerita tersebut. (Hastuti : 2012)

Seiring dengan penambahan aktivitas dan perkembangan usia anak, para orang tua juga harus memperhatikan mengenai jam tidur yang efektif untuk anak. Anak-anak yang aktif dalam beraktivitas biasanya akan cenderung untuk

memperpanjang waktu sebelum tidur dengan bermain-main terlebih dahulu. Ada beberapa cara yang efektif yang dapat dijadikan solusi bagi anak yang sulit tidur, salah satunya yaitu dengan merelaksasikannya melalui pembacaan dongeng sebelum tidur. (Stirling Siobhan : 2003)

Pembacaan dongeng sebelum tidur sendiri, selain sebagai solusi untuk meraksasikan anak pada malam hari, memiliki banyak manfaat lainnya. Menurut Widyawanti (2008), manfaat dongeng sangat baik bagi perkembangan imajinasi anak. Selain itu, kemampuan kemampuan berbahasa, dan semangat untuk belajar membaca juga akan makin meningkat . Konsentrasi anak juga kian terasah. (Kal Mal : 2012)

Namun terkadang, tidak semua orang tua memiliki waktu untuk membacakan dongeng kepada anaknya, mengingat kesibukan di daerah ibukota dan sekitarnya. Kendala yang lain, misalnya, tumpukan buku-buku cerita yang sudah tidak terbaca dan teronggok di gudang rumah, karena anak-anak yang cenderung cepat bosan.

Berdasarkan penelitian kuisisioner yang Penulis adakan di beberapa Taman Kanak-Kanak di daerah Gading Serpong, hasil yang didapat adalah bahwa orang tua pada zaman sekarang rata-rata telah menyadari akan pentingnya dongeng sebelum tidur pada seorang anak. Selain itu, hasil penelitian juga menunjukkan bahwa sebagian besar dari anak-anak yang duduk di Taman Kanak-Kanak telah mengenal teknologi baik itu berupa *smartphone*, *tablet PC*, maupun *Notebook*. Orang tua

siswa pun setuju bahwa pengenalan teknologi kepada anak itu sangatlah penting, terutama di era globalisasi seperti sekarang ini.

Mengingat tentang manfaat dari pembacaan dongeng bagi perkembangan seorang anak, diimbangi dengan perkembangan perangkat teknologi yang mendukung, maka Penulis pun akan mengadakan penelitian dan perancangan *digital story telling* bagi anak yang dapat diakses menggunakan Tablet PC. Hal ini dilakukan agar mampu membangun dan mengembangkan moral anak secara efektif dengan aktivitas yang berguna. Selain itu, bentuk dari digital story telling ini merupakan *linear media design* yang dilengkapi dengan gambar animasi yang simpel dan suara narasi serta *background song* yang mendukung untuk merelaksasikan anak sebelum tidur.

Sedangkan untuk pemilihan ceritanya sendiri pun, Penulis memilih satu judul cerita dongeng klasik karya Leo Tolstoy yang berjudul Penebang Kayu yang Jujur. Penulis sengaja memilih cerita ini, karena ceritanya bersifat ringan, singkat, dan menonjolkan salah satu nilai moral yang penting dalam kehidupan yaitu kejujuran.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah dijelaskan di atas, maka permasalahan pokok yang terjadi adalah kesadaran akan pentingnya manfaat pembacaan dongeng sebelum tidur bagi seorang anak yang sekaligus dapat mengenalkan teknologi sejak dini kepada anak dalam bentuk *digital story telling* yang dapat diputar di media tablet

PC dan *Notebook*. Masalah yang timbul dari penjelasan mengenai latar belakang tersebut, yaitu :

1. Bagaimana cara merancang sebuah cerita dongeng klasik konvensional menjadi bentuk digital sebagai pengantar tidur anak?

1.3 Batasan Masalah

Dalam perancangan tugas akhir ini, penulis membatasi perancangan :

1. Durasi dari *digital story telling* ini yaitu 300 detik atau 5 menit, karena berdasar hasil penelitian, konsentrasi anak umur 1-6 tahun akan fokus pada 2-4 menit pertama.
2. *Digital story telling* yang penulis buat merupakan *Linear Media Design*, karena digital story telling ini bertujuan untuk membuat anak menjadi rileks dan tidur.
3. Berbentuk *digital*, karena bersifat praktis, tidak memakan banyak tempat serta untuk mengimbangi era perkembangan teknologi sekarang ini.

1.4 Tujuan Penelitian

Dari permasalahan yang ada, tujuan dari penelitian yang dilakukan, adalah sebagai berikut :

1. Membantu para orang tua dalam menceritakan sebuah dongeng kepada anaknya.
2. Membantu para orang tua untuk memilih kegiatan yang dapat merelaksasikan anak sebelum tidur.

3. Turut melestarikan cerita rakyat konvensional agar tidak tergerus oleh zaman.
4. Menyajikan suatu *digital story telling* yang menarik dan mudah dimengerti oleh seorang anak.

1.5 Manfaat Penelitian

Melalui penelitian ini, Penulis berharap dapat memberikan kegunaan praktis yaitu agar dapat membantu orang tua yang kurang fasih dalam bercerita, maka dapat menggunakan bantuan melalui *digital story telling* ini. Selain itu, karena bersifat *digital* maka dapat menjadi solusi kreatif dalam mengurangi tumpukan buku-buku dongeng anak-anak di rumah. Bagi anak pun, *digital story telling* ini bertujuan agar anak lebih memahami mengenai isi cerita, dan moral yang ingin disampaikan dari dongeng tersebut, dan dapat menjadi solusi yang tepat untuk merelaksasikan anak menjelang tidur.

1.6 Metodologi Penelitian

Metode yang Penulis gunakan dalam penelitian ini yaitu metode kuantitatif dan metode kualitatif. Metode kuantitatif merupakan metode membuat deskriptif tentang suatu fenomena terbatas dan menentukan apakah fenomena dapat dikontrol melalui beberapa intervensi. Sedangkan metode kualitatif merupakan suatu metode yang berdasar pada pengembangan pengertian tentang individu dan kejadian dengan memperhitungkan konteks yang relevan. Tujuan dari metode kuantitatif sendiri yaitu untuk menjelaskan, meramalkan, dan mengontrol

fenomena melalui pengumpulan data terfokus dari data numerik. Berbeda halnya dengan tujuan dari metode kualitatif, metode kualitatif lebih ke arah untuk memahami fenomena sosial melalui gambaran holistik dan memperbanyak pemahaman mendalam. (Lexy, 2010 : 31)

Langkah-langkah yang dilakukan Penulis dalam melakukan penelitian, yaitu :

1. Menentukan populasi dan sampel

Populasi

- Anak-anak Indonesia, multigender.

Sampel

- Anak usia 3-6 tahun yang bertempat tinggal di Gading Serpong dan sekitarnya, terutama yang sudah duduk di bangku Playgroup atau TK.
- Orang tua siswa Playgroup atau TK.
- Psikolog.
- Staf Pengajar Playgroup atau TK.

2. Mengumpulkan data

- Wawancara
- Kuisisioner
- Telaah literatur
- Studi lapangan

3. Analisa data

- Menyimpulkan dan membuat diagram/grafik (bila diperlukan) dari hasil wawancara, kuisisioner, telaah literature dan studi lapangan.

4. Eksekusi

- Dimulai dengan pengumpulan data yang berupa wawancara, kuisioner, telaah literatur dan studi lapangan; dilanjutkan dengan proses analisa data dan menyimpulkan; kemudian masuk ke tahap *concepting* dari *digital story telling* (meliputi : sketsa gambar/ilustrasi, *scanning*, *tracing* dan pemilihan warna, *layout*, *editing script* animasi, *testing*, sampai ke *final editing* dan *final production*.)

UMMN

1.7 Rencana Kegiatan

Tabel 1 Rencana Kegiatan

BULAN	MINGGU	KEGIATAN
5	1	Menentukan topik untuk proposal.
	2	Asistensi mengenai topik proposal.
	3	Pembuatan proposal.
	4	Sidang Proposal.
9	1	Riset, pengumpulan data, bimbingan TA.
	2	Riset, pengumpulan data, bimbingan TA.
	3	Penulisan Laporan Bab 1, bimbingan TA.
	4	Penulisan laporan Bab 2, bimbingan TA.
10	1	Revisi Bab 1 dan Bab 2, bimbingan TA.
	2	Pra Sidang I (Bab 1 + Bab 2)
	3	Revisi Bab 1 dan Bab 2, Sketsa, bimbingan TA.
	4	Sketsa + tracing, penulisan Bab 3, bimbingan TA.
11	1	Layout Ilustrasi, penulisan Bab 3, bimbingan TA.
	2	Finishing ilustrasi, penulisan Bab 3, bimbingan TA.
	3	Penulisan Bab 4, bimbingan TA.
	4	Pra Sidang 2 (Bab 1-4 + progres karya)
12	1	Revisi Bab 1-4 + progres, bimbingan TA.
	2	Scripting Animasi, bimbingan TA.
	3	Scripting Animasi + sound, bimbingan TA.
	4	Final Editing.
1	1	Sidang Kelayakan.
	2	Pengumuman kelayakan.
	3	Persiapan Sidang Akhir.
	4	Sidang Akhir.

1.8 Sistematika Penulisan

BAB 1 : PENDAHULUAN

Di dalam bab ini, Penulis membahas mengenai latar belakang dari permasalahan dalam penelitian yang dilakukan oleh penulis. Di bab ini juga terdapat rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan metode penelitian yang digunakan oleh Penulis agar dapat memperoleh informasi dan data yang cukup sehingga Penulis dapat melakukan analisa yang bertujuan untuk dasar dari perancangan *digital story telling* untuk anak.

BAB 2 : TELAAH LITERATUR

Di dalam bab ini berisi tentang segala teori-teori yang mendasari penelitian. Teori-teori tersebut didapat dari hasil studi pustaka dari berbagai sumber buku-buku yang berkaitan dengan permasalahan Penulis. Dari kumpulan-kumpulan teori tersebut, dijadikanlah sebagai landasan teori yang mendasari penelitian perancangan *digital story telling* bagi anak.

BAB 3 : HASIL PENELITIAN

Di dalam bab ini, lebih membahas mengenai objek-objek penelitian, yaitu anak-anak usia 3-6 tahun, orang tua yang mempunyai anak usia 3-6 tahun, staf pengajar TK dan Playgroup, serta psikolog anak. Yang perlu diteliti di sini adalah mengenai psikologi perkembangan anak umur 3-6 tahun, kesadaran orang tua akan pentingnya manfaat dongeng, faktor-faktor yang mendorong anak agar dapat rileks sebelum tidur, dan juga pengenalan dini teknologi pada anak. Seluruh hasil

penelitian ini diharapkan bisa menjadi acuan dalam perancangan *digital story telling* yang menarik dan dapat sekaligus berfungsi sebagai dongeng digital pengantar tidur.

BAB 4 : ANALISA KARYA

Di dalam bab ini membahas mengenai proses analisa data dan pengolahan data yang telah diperoleh dari sampel. Di sini juga dijelaskan mengenai proses perancangan karya dari konsep hingga tahap *finishing* akhir.

BAB 5 : KESIMPULAN DAN SARAN

Di dalam bab ini berisikan tentang kesimpulan dari keseluruhan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Penulis, serta dampak yang ditimbulkan bagi anak-anak. Selain itu di dalam bab ini, penulis membagikan pengalaman serta saran selama melakukan penelitian.

UMMN