



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

Cerita daerah yang sesungguhnya diperuntukkan sebagai identitas dan penanaman moral pada anak. Misalnya saja cerita Malin Kundang yang mengajarkan anak-anak agar tidak durhaka terhadap orangtua. Masih banyak lagi cerita daerah lainnya yang mengajarkan hal-hal baik untuk perkembangan moral anak.

Mengingat kebiasaan masyarakat Indonesia jaman dulu, mereka selalu membacakan dongeng, cerita rakyat ataupun cerita pendek untuk mengajarkan kepada anaknya nilai moral yang terkandung didalam cerita tersebut. Hal ini pula yang mendasari Indonesia sangat dikenal sebagai negara yang berbudi luhur dan mengedepankan moral dan etika.

Seiring dalam perkembangan jaman, dengan alasan pekerjaan orang tua tidak sempat menceritakan kembali dongeng-dongeng yang sering mereka dengar ketika kecil, anak-anak menjadi sering menonton televisi, bermain komputer tablet, dan lain sebagainya. Cerita daerah anak tergantikan oleh cerita yang berasal dari luar negeri. Pada dasarnya cerita luar negeri merupakan cerita yang memiliki edukasi dan moral yang baik, tetapi cerita yang berasal dari luar negeri tidak mempunyai konten lokal yang kurang sesuai dengan kondisi sosial di Indonesia. Sehingga imajinasi anak Indonesia terpaku pada budaya luar.

Menurut Sutarto (2011) seorang budayawan dan juga dosen Fakultas Sastra

Universitas Negeri Jember, Jawa Timur dalam artikelnya di Kompas Regional Jember, cerita rakyat sekarang sudah tidak lagi menjadi pengantar tidur bagi anak-anak. Di sisi lain, cerita rakyat mampu membangun dan menanamkan nilai-nilai karakter yang positif.

Hal ini disetujui juga oleh Heru Kurniawan (2013) dalam bukunya “*Keajaiban Mendongeng*”, menurutnya budaya mendongeng perlahan-lahan mulai hilang dan dampaknya dapat terlihat dari anak-anak yang sarat dengan kekerasan, dewasa terlalu dini, individualis, tidak sabaran, dan tidak memiliki daya tahan yang kuat.

Menurut Hariwijaya (2009) dalam bukunya “*Melejitkan Potensi Anak Dengan Pendidikan Anak Sejak Dini*”, menuliskan bahwa jika anak mendapat rangsangan maksimal (dalam usia 4-6 tahun), maka tumbuh kembang anak (kecerdasan) akan terbangun secara maksimal pula. Menurut survey *Common Sense Media* pada tahun 2013, 75% anak balita telah memiliki akses kepada komputer, tetapi aplikasi yang paling sering mereka buka adalah *game*.

Hal ini menyebabkan degradasi dalam pengetahuan ragam cerita daerah, oleh sebab itu diperlukannya pengangkatan kembali cerita daerah dalam bentuk lain yang lebih menarik salah satunya adalah interaktif media. Pengangkatan cerita daerah dalam bentuk media interaktif dapat digunakan sebagai media edukasi dan pelestarian budaya dengan cara yang lebih menyenangkan. Selain untuk pengenalan kembali dan pembelajaran nilai moral, anak-anak dapat belajar sambil bermain dalam media interaktif.

Berdasarkan fenomena di atas, maka penulis mengajukan judul tugas akhir “Perancangan Media Interaktif Cerita Rakyat Timun Mas”.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah laporan tugas akhir ini adalah:
Bagaimana perancangan media interaktif cerita anak Timun Mas?

1.3. Batasan Masalah

Dalam laporan tugas akhir ini, penulis membatasi dalam beberapa pembahasan:

1. Target *Audience*: anak usia 3 – 5 tahun.
2. Perancangan media interaktif meliputi pembuatan *graphic properties* dan penerapannya menggunakan *Adobe Flash CS5*.
3. Flash Interaktif yang dibuat akan menampilkan cerita dan *mini games* Timun Mas.
4. Pembahasan desain dalam laporan tugas akhir ini meliputi pola interaksi dan GUI.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari perancangan tugas akhir adalah :

1. Merancang aset-aset GUI dan pola interaksi untuk media interaktif cerita anak Timun Mas.
2. Mengimplementasikan desain pola interaksi dan GUI pada media interaktif Timun Mas.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Melalui media interaktif yang dibuat, diharapkan anak – anak tidak hanya membaca dan mengenal cerita modern saja, tetapi mulai mengenal cerita daerah guna penanaman moral serta pelestarian budaya setempat. Juga membantu orang tua dalam mengembangkan nilai moral anak dengan media interaktif.

The logo for UMMN (Universitas Muhammadiyah Negeri) is displayed in a light blue, pixelated font. It consists of a circular emblem containing a stylized building or tower structure, with the letters 'UMMN' written in a bold, blocky font below it.