

ABSTRAK

Cerita rakyat adalah cerita yang berasal dari masyarakat dan berkembang dalam masyarakat pada masa lampau yang menjadi ciri khas setiap bangsa yang memiliki kultur budaya yang beraneka ragam mencakup kekayaan budaya dan sejarah yang dimiliki masing-masing bangsa. Pada umumnya, cerita rakyat mengisahkan tentang suatu kejadian di suatu tempat atau asal muasal suatu tempat. Tokoh-tokoh yang dimunculkan dalam cerita rakyat umumnya diwujudkan dalam bentuk binatang, manusia maupun dewa.

Cerita Malin Kundang adalah cerita Rakyat yang berasal dari Sumatera Barat, tepatnya di Pantai Air Manis. Cerita Rakyat ini mengisahkan kisah seorang anak yang durhaka terhadap orang tuanya, sehingga membuatnya dikutuk menjadi batu.

Aplikasi Cerita Rakyat Malin Kundang yang dimaksud dalam Proyek Akhir ini adalah aplikasi yang menyediakan sebuah cerita rakyat yang berasal dari Sumatera Barat yaitu Malin Kundang dalam bentuk animasi, serta terdapat permainan interaktif di dalamnya. Penyusunan Proyek Akhir ini dilakukan dengan metode analisis perancangan sistem dengan model waterfall, dan di implementasikan menggunakan Adobe Flash CS 5, Adobe Photoshop CS 5, Paint Tool SAI, Sony Vegas, dan Adobe Flash Player sebagai alat bantu.

Dengan adanya aplikasi Cerita Rakyat Malin Kundang berbasis Multimedia Flash ini diharapkan dapat membantu ,anak-anak usia 6-8 tahun untuk lebih mengerti arti pentingnya pesan moral yang terdapat dalam sebuah cerita rakyat.

Kata Kunci : Cerita Rakyat Malin Kundang, Multimedia.

ABSTRACT

Folklore is the story that comes from the community and evolves in society in the past that became the characteristic of every nation with a lot of cultures inside it, includes the cultural and historical property of every nation. Generally, folklore tells the story about an event or incident somewhere or tells us about the origin of a place. The figures in folklore usually manifested in the form of animals, humans or Gods.

The story of Malin Kundang is folklore from West Sumatera, more exactly from Pantai Air Manis. This folklore is tale of a child who was rebellious against his parents, thus made him doomed into a stone.

Malin Kundang Folklore Applications referred to in this final Project is an application that provides a folklore originating from West Sumatra, with the title is Malin Kundang, in animated form, and there is an interactive game in it. This final project was carried out with system design analysis method with waterfall model and implemented using Adobe Flash CS 5, Adobe Photoshop CS 5, Paint Tool SAI, Sony Vegas and Adobe Flash Player as the extra tool.

With this application of Malin Kundang Folklore based on Multimedia Flash, the writer expected to help children aged 6-8 years to better understand the significance of moral messages in folklore.

Keywords : Malin Kundang Folkrole, Multimedia