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.

Team project ©2017
Dony Pratidana S. Hum | Bima Agus Setyawan S. IIP

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Sebuah karya tulis yang baik tidak hanya ditinjau dari segi cerita yang dapat menarik minat membaca seseorang, tapi juga cara membungkus sebuah cerita tersebut menjadi suatu karya yang menarik dan juga modern. Di jaman dengan teknologi yang maju seperti sekarang ini, banyak sekali masyarakat yang menggunakan teknologi mutakhir untuk keperluan pekerjaan mereka. Khususnya media elektronik yang membuat kehidupan masyarakat menjadi jauh lebih mudah dan praktis (*http://lifestyle.kompasiana.com/catatan/2012/08/28/komunikasi-mudah-dengan-teknologi/*). Media elektronik yang ada menggunakan sistem kerja komputer. Komputer itu sendiri merupakan media yang paling sering digunakan untuk proses pembelajaran saat ini.

Masyarakat era masa kini, khususnya golongan remaja, kurang dibiasakan dalam membaca buku-buku novel yang dapat mengembangkan daya tangkap dan juga daya imajinasi mereka. Padahal memberikan kebiasaan membaca merupakan hal yang baik jika di pupuk sejak dini. Namun sayangnya, hanya sedikit orang yang menyadari pentingnya arti membaca. Pada umumnya, novel hanya berupa kumpulan kata-kata diatas lembaran kertas yang disusun menjadi sebuah buku. Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah inovasi untuk memberikan kebiasaan membaca yang menggabungkan cerita dengan penggunaan teknologi masa kini yang sangat digemari oleh masyarakat jaman modern.

Perancangan Storyboard..., Della Roulina, FSD UMN, 2013

Penggunaan gambar, narasi dan juga teknologi modern, akan membuat minat membaca lebih tinggi dan daya imajinasi mereka akan jauh lebih berkembang daripada hanya dengan melihat tulisan saja. Karena melalui gambar sesuatu yang ekspresif akan lebih tersalurkan daripada hanya dengan lewat kata-kata saja.

1.2. Rumusan Masalah

Penulis menemukan sebuah pertanyaan utama dalam karya tugas akhir ini, yaitu Bagaimana perancangan *storyboard* dan teknik editing untuk membentuk interaktifitas dalam novel *Dream Adventure*?

1.3. Batasan Masalah

Pembahasan laporan ini terbatas pada dasar teori mengenai cerita, *storyboard*, teknik dan tahapan dalam pembuatan *storyboard*, dan teori interaktif. Pembahasan akan meliputi *framing* atau pemilihan komposisi, *layout* dan konten grafis pendukung interaktifdalam hasil akhir aplikasi novel *Dream Adventure*.

1.4. Definisi Istilah

Berikut ini adalah beberapa istilah-istilah umum yang dipakai dalam laporan tugas akhir ini.

1.) *Storyboard* : suatu sketsa gambar yang dibuat dalam urutan panjang untuk menjelaskan suatu alur cerita dalam animasi, film, maupun karya multimedia lainnya.

Perancangan Storyboard..., Della Roulina, FSD UMN, 2013

2.) *Frame* : satuan terkecil dalam suatu program untuk membuat sebuah video atau animasi. *Frame* itu layaknya sebuah kertas yang diberi gambar.

1.5. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan pembuatan tugas akhir ini yaitu sebagai berikut:

1.) Sebagai perancangan awal produksi novel interaktif "Dream Adventure",

2.) Dari segi laporan bisa membuat pembaca mengerti mengenai teknik dan tahapan dalam pembuatan *storyboard* dan juga teknik pendukung terjadinya interaktifitas,

3.) Sesuai cerita dalam naskah, bisa untuk melestarikan sebuah cerita rakyat Indonesia dengan nuansa berbeda,

4.) Memberikan inovasi sebuah hiburan lain yang dapat memberikan inspirasi bagi masyarakat, khususnya Indonesia,

5.) Membuat metode lain sebagai sarana untuk menarik minat membaca dan melatih daya imajinasi, khususnya untuk golongan remaja.

1.6. Manfaat Tugas Akhir

Manfaat pembuatan tugas akhir ini adalah :

1.) Meningkatkan minat membaca dan imajinasi masyarakat golongan remaja.

2.) Memberikan pengajaran bagi penulis dalam menciptakan inovasi baru yang jarang dilakukan di Indonesia.

3.) Menghilangkan kesan monoton dalam cerita rakyat dengan memasukan unsur modern.

Perancangan Storyboard..., Della Roulina, FSD UMN, 2013

1.7. Sistematika Penulisan

BAB I berisi tentang penjelasan latar belakang, rumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan pembuatan laporan dan metodologi penulisan.

BAB II berisi tentang telaah literatur dari dasar-dasar teori mengenai novel interaktif dan juga *storyboard*.

BAB III berisi tentang metode laporan penelitian dan gambaran dari objek yang telah dibuat dan diteliti.

BAB IV berisi tentang analisa dari teori yang ada dengan hasil dari praktek yang akan dilakukan.

BAB V berisi kesimpulan dan saran dari laporan yang telah dikerjakan.

Perancangan Storyboard..., Della Roulina, FSD UMN, 2013