



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

Membaca dapat dikategorikan sebagai kegiatan yang digemari oleh mayoritas orang dari segala jenjang usia. Namun, apakah semua orang bisa menikmati sebuah novel tanpa sesekali merasa bosan? Belum tentu. Mengacu pada data Progress in International Reading Literacy Study (PIRLS) seperti dilansir dalam harian Kompas edisi 29 Juni 2012, pada dasarnya kebiasaan membaca buku di kalangan masyarakat Indonesia belum cukup kuat. Sebanyak 37% responden mengaku bahwa selain soal sulitnya mengatur atau membagi waktu, terdapat juga faktor kelemahan fisik seperti rasa lelah dan tak kuat membaca lama.

Oleh sebab itu, akan lebih menyenangkan jika selagi membaca, pembaca juga dihibur oleh adanya ilustrasi-ilustrasi yang sesuai dengan alur cerita. Ilustrasi memegang peranan yang penting dalam suatu buku cerita. Selain membuatnya menjadi lebih menghibur, jika disajikan dalam tampilan serta jumlah yang tepat dapat menjadi objek penerangan yang memperjelas maksud dari teks sehingga pembaca bisa lebih cepat menangkap jalannya alur cerita. Ia juga meningkatkan imajinasi pembaca yang membuat mereka lebih terhanyut dalam dunia baru yang diciptakan oleh penulis.

Hasil survey PIRLS juga memberikan informasi menarik terkait fenomena perubahan pilihan media untuk membaca buku yang kini tidak hanya sekedar diakses sebagai benda berwujud kertas. Kalangan muda yang lebih familiar

dengan teknologi serta penggemar novel dan komik berpotensi menjadi generasi *online*, yaitu generasi yang tetap membaca meskipun tidak bersentuhan langsung dengan buku cetak. Hal tersebut juga berkaitan dengan seiring berkembangnya zaman, semakin berkembang pula pola pikir masyarakat yang tadinya konservatif menjadi lebih modern dan lebih menginginkan hal-hal yang praktis, seperti membaca buku melalui media elektronik. Hal inilah salah satunya yang mengakari kemunculan novel interaktif dan menjadi pertimbangan penulis memilihnya sebagai karya tugas akhir.

1.1 Rumusan Masalah

Bagaimana perancangan ilustrasi latar belakang dalam novel interaktif Dream Adventure?

1.2 Batasan Masalah

Pada laporan ini, penulis membatasi permasalahan yang dibahas mengenai pembuatan ilustrasi yang nantinya akan digunakan sebagai latar belakang bagi karakter pada novel interaktif. Pembahasan mencakup hal-hal sebagai berikut:

- 1.) Pengenalan terhadap novel interaktif.
- 2.) Teori ilustrasi.
- 3.) Teori perspektif.
- 4.) Pengenalan terhadap desain media interaktif.
- 5.) Teknik penggambaran serta pewarnaan, di mana akan digunakan gaya semi realis untuk keseluruhan novel interaktif.

- 6.) Pembahasan pada desain latar belakang (*background*).

1.3 Tujuan Tugas Akhir

- 1.) Melestarikan budaya membaca, khususnya bagi kalangan remaja, dengan menghadirkan bahan bacaan dalam bentuk yang lebih modern, yaitu interaktif.
- 2.) Melestarikan budaya Indonesia dengan memperkenalkan cerita rakyat.
- 3.) Meningkatkan imajinasi pembaca dengan adanya pencampuran cerita rakyat ke dalam kehidupan modern.

1.4 Manfaat Penelitian

- 1.) Keilmuan;
memberikan sumbangan pemikiran bagi bidang Desain Komunikasi Visual mengenai perancangan ilustrasi untuk novel interaktif.
- 2.) Penulis;
menambah wawasan dalam memahami perkembangan ilustrasi secara umum untuk perancangan sebuah karya.
- 3.) Masyarakat;
memberikan pemahaman dan wawasan tentang ilustrasi yang biasa ditemui dalam buku-buku cerita.

1.5 Metode Tugas Akhir

Metode penelitian yang digunakan penulis dalam membuat laporan ini adalah melalui studi pustaka dan analisis data hingga akhirnya mendapatkan kesimpulan akhir.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I

PENDAHULUAN

Bab ini membahas latar belakang permasalahan dari penelitian yang dilakukan penulis. Selanjutnya, dari permasalahan yang ada lebih difokuskan untuk penemuan tujuan dan manfaat yang jelas dari penelitian ini. Selain itu, dipaparkan juga metode penelitian yang berisi tahapan penelitian yang akan ditempuh penulis untuk memperoleh kesimpulan akhir.

BAB II

LANDASAN TEORI

Bab ini memuat teori-teori yang mendasari penelitian ini. Pembahasan mencakup pengenalan terhadap novel interaktif, teori ilustrasi, teori desain media interaktif, dan sekilas mengenai teori warna.

BAB III

METODOLOGI

Bab ini memuat hasil penelitian yang didapat dari studi pustaka dan analisis data yang dilakukan penulis.

BAB IV

ANALISA

Bab ini membahas pengolahan data yang dilakukan serta proses pembuatan ilustrasi latar belakang pada novel interaktif Dream Adventure.

BAB V

PENUTUP

Bab ini memuat kesimpulan akhir yang merupakan jawaban atas permasalahan dari penelitian oleh penulis.

UMMN