



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

Fabel adalah cerita singkat yang tokohnya berupa binatang dan bertujuan mengajarkan nilai moral (Wilhelm, 2001, hlm. 144). Fabel merupakan cerita yang tidak hanya menghibur tetapi juga mendidik. Melalui ceritanya yang singkat dan jelas, fabel dapat mudah dimengerti serta pesan moralnya dapat tersampaikan dengan baik (www.zujava.com). Karakter binatang di dalam fabel juga turut membantu anak dalam memahami cerita dan nilai moral yang terkandung di dalamnya. Salah satu fabel yang terkenal dari Indonesia adalah Si Kancil. Meskipun bertubuh kecil, Si Kancil tidak lantas menjadi makhluk yang lemah dan tidak berdaya. Justru dengan kecerdikan yang dimilikinya, Si Kancil mampu terbebas dari kesulitan.

Seiring berkembangnya zaman, nama tokoh lokal seperti Si Kancil ini semakin kurang dikenal. Padahal cerita Si Kancil ini merupakan warisan budaya lokal yang perlu dilestarikan. Fenomena yang terjadi saat ini adalah eksistensi Si Kancil semakin tergantikan oleh tokoh-tokoh kartun dari luar negeri seperti Mickey Mouse dan Angry Birds. Salah satu penyebabnya adalah kurang dieksposnya tokoh-tokoh dalam negeri. Lain halnya dengan tokoh-tokoh dari luar negeri yang selalu diekspos baik dalam bentuk buku cerita, film animasi, maupun *merchandise*. Tokoh-tokoh asing ini selalu mengalami pembaruan sehingga *image*

mereka lebih melekat di ingatan anak-anak. Ironisnya, tokoh Si Kancil cukup diminati oleh anak-anak di Amerika dalam bentuk Wayang Kancil. Menurut Tamara Filding, seorang dalang dari Amerika, pertunjukan Wayang Kancil ini sering dibawakan di sekolah-sekolah disana.

Perkembangan teknologi mendorong kemunculan berbagai jenis media interaktif yang memungkinkan pengguna untuk menerima informasi dalam cara yang baru. Sayangnya belum banyak media interaktif yang mengangkat konten lokal seperti cerita Si Kancil. Oleh karena itu penulis ingin merancang buku cerita interaktif Si Kancil yang dapat dioperasikan di komputer. Menurut Jeremy Scott Brueck, unsur animasi dan suara dalam buku interaktif dapat membantu anak mengenali kata-kata (www.scholastic.com). Brueck juga menambahkan bahwa tombol atau *touchscreen* dalam buku interaktif dapat mengasah keterampilan motorik anak.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan diatas, rumusan masalah yang diajukan penulis adalah:

1. Bagaimana meningkatkan minat anak-anak terhadap tokoh fabel nusantara melalui perancangan buku cerita interaktif?
2. Bagaimana perancangan visualisasi buku cerita interaktif Kancil dan Buaya?

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas, penulis membatasi perancangan sebagai berikut:

1. Buku cerita interaktif ditujukan untuk anak-anak usia lima sampai dengan delapan tahun.
2. Buku cerita interaktif ini berbentuk aplikasi yang dijalankan di perangkat komputer.
3. Pembahasan meliputi pola interaksi, karakter, ilustrasi, dan *layout*.

1.4. Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Memperkenalkan tokoh fabel nusantara kepada anak-anak melalui buku cerita interaktif.
2. Meningkatkan minat anak-anak terhadap cerita nusantara.
3. Mengimplementasikan rancangan pola interaksi, karakter, ilustrasi, dan *layout* pada buku cerita interaktif Kancil dan Buaya.

1.5. Metode Pengumpulan Data

Terdapat dua jenis data yang digunakan dalam perancangan tugas akhir ini, yaitu data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh dari hasil kuesioner yang diberikan kepada target yaitu anak-anak berusia 5 – 8 tahun. Kuesioner sendiri dapat didefinisikan sebagai rangkaian pertanyaan singkat yang dirancang untuk

memperoleh informasi spesifik mengenai topik tertentu (www.okstate.edu). Tujuan utama penyebaran kuesioner ini yaitu untuk mengetahui gaya gambar yang disukai oleh anak-anak. Disamping itu, beberapa pertanyaan yang diajukan bertujuan untuk mendukung serta memperkuat latar belakang perancangan buku cerita interaktif.

Data sekunder diperoleh dari telaah literatur yang berupa buku (cetak maupun *e-book*) serta artikel dan berita *online*. Hasil dari telaah literatur ini berupa teori-teori yang berkaitan dengan proses perancangan buku cerita interaktif. Bersama dengan data hasil kuesioner, data-data ini nantinya akan menjadi acuan penulis dalam melakukan proses kreatif.

1.6. Metode Perancangan

Dalam perancangan karya tugas akhir ini, ada beberapa tahapan yang penulis lalui. Tahapan-tahapan tersebut dijabarkan sebagai berikut:

1. Persiapan

Pertama-tama penulis menentukan permasalahan yang ingin diangkat ke dalam karya tugas akhir. Proses ini didasari dengan fenomena yang sedang terjadi disertai dengan bukti-bukti yang mendukung.

2. Pengumpulan Data

Setelah menemukan permasalahan yang ingin diangkat, penulis mengumpulkan teori-teori yang sesuai dengan topik pembahasan.

Teori ini juga dilengkapi dengan data yang diperoleh dari hasil riset terhadap target.

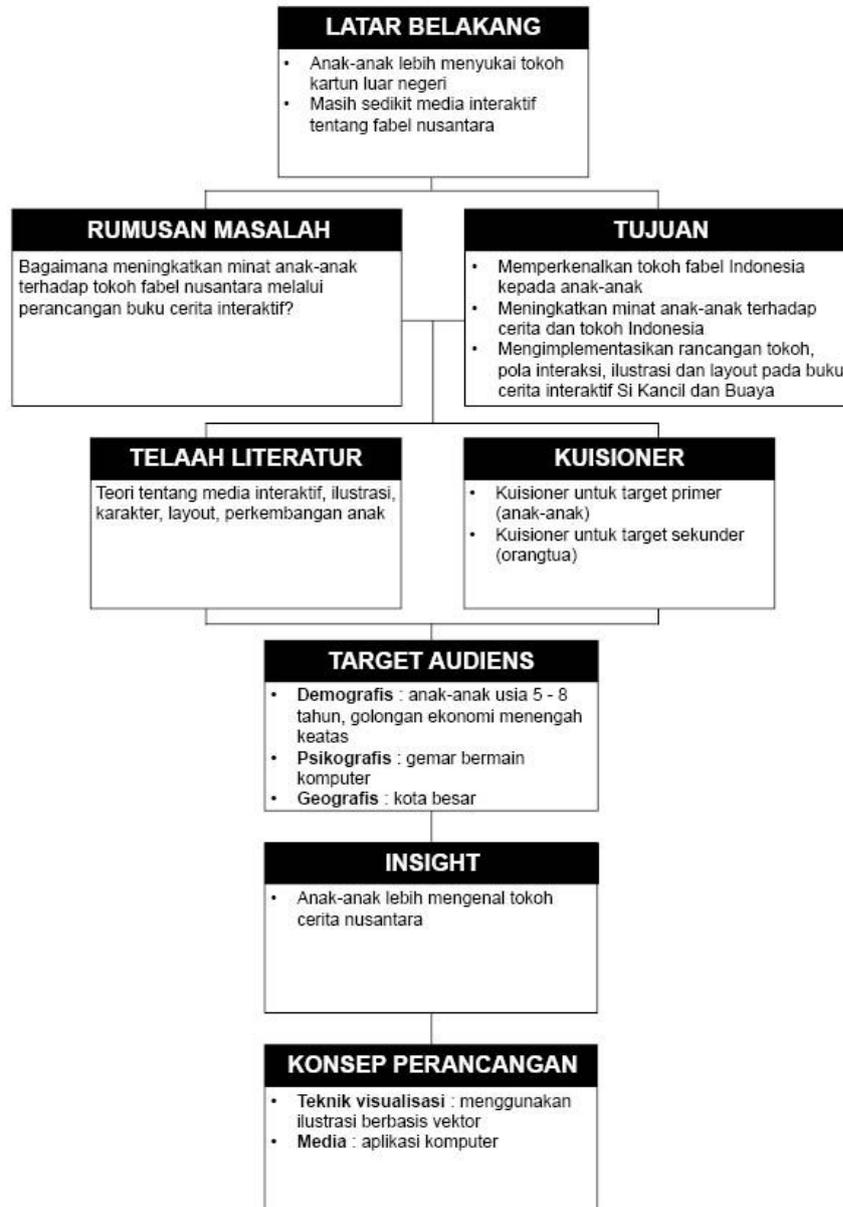
3. Eksekusi

Data-data yang telah terkumpul kemudian diolah menjadi konsep karya. Setelah memperoleh konsep yang matang penulis merancang karya sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

4. Evaluasi

Hasil eksekusi karya kemudian dianalisis dan dievaluasi kembali apakah sudah sesuai dengan tujuan awal. Dari seluruh rangkaian proses tersebut akhirnya penulis menarik kesimpulan.

1.7. Skematika Perancangan



Gambar 1.1. Skematika Perancangan Buku Cerita Interaktif