



### **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

Minat baca masyarakat Indonesia lebih rendah dibandingkan dengan negara Singapura yang memiliki perbandingan 0,001 : 0,55 sesuai dengan hasil indeks oleh UNESCO pada tahun 2012, yang memiliki arti bahwa di antara 1.000 orang di Indonesia, hanya satu orang yang memiliki minat membaca. Menurut Kepala Pusat Penelitian Pendidikan, Balitbang Kemdikbud Heri Setiadi dalam [republika.co.id](http://republika.co.id), salah satu faktor yang mempengaruhi hal tersebut adalah kurangnya jumlah buku yang menarik di Indonesia untuk dibaca oleh terutama buku cerita untuk anak-anak.

Seorang psikolog anak, Lindawati, S. Psi. dalam [ipekainternational.org](http://ipekainternational.org) (2013) menuliskan bahwa anak-anak memiliki tingkat kejenuhan yang tinggi dalam membaca, dan karena itu sebaiknya diperkenalkan kepada buku ilustrasi anak yang memiliki cerita yang beragam dan berpengetahuan serta dengan ilustrasi yang menarik .

Definisi dari buku ilustrasi anak itu sendiri adalah bahwa dalam buku ilustrasi anak, yang menceritakan cerita atau *storyline* bukanlah kata-kata atau narasi tapi hampir seluruhnya dengan menggunakan gambar atau ilustrasi. Dengan bercerita secara visual, sebuah buku ilustrasi anak menjadi sebuah pengalaman

yang dramatis, hal ini dijelaskan oleh Shulevitz (1985) dalam bukunya *Writing With Pictures*.

Shulevitz juga menambahkan bahwa untuk memperkuat proses bercerita, karakter memiliki alat-alat atau properti yang digunakannya serta lingkungan hidup sehingga pembaca dapat menangkap apa yang buku ilustrasi tersebut ingin ceritakan. Dalam konteks ini, pembuatan aset-aset tersebut adalah dengan menggunakan teknik 3D yang salah satu keunggulannya adalah bahwa dengan teknik tersebut, pembuatan karakter seperti manusia atau binatang berbulu dan *creature* lainnya dapat lebih dijangkau terutama apabila sudah mempunyai target visual yang ingin dicapai, hal ini dituliskan oleh Tina O’Hailey dalam bukunya berjudul *Hybrid Animation: Integrating 2D and 3D Assets* (2010).

Adapun juga keunggulan dari penggunaan teknik tiga dimensi dalam pembuatan aset yang diutarakan Sean MacLennan Murch dalam artikelnya berjudul *2D and 3D: Together For The Better* (1977) yang mengungkapkan bahwa dengan penggunaan tiga dimensi, memungkinkan proses pembuatan lebih hemat dalam hal waktu dan pengeluaran serta keefektifan dari model-model aset yang telah dibuat dapat difoto dan digunakan lebih dari satu kali tanpa mengurangi kualitasnya.

Melihat bahwa adanya peluang untuk menambah keberagaman buku ilustrasi anak di Indonesia dengan penggunaan tiga dimensi dalam pembuatan asetnya, maka dengan melakukan Tugas Akhir PERANCANGAN ASET 3D UNTUK BUKU ILUSTRASI ANAK “SWEET MEAT”, yang dapat mewakili hal-hal yang

diperlukan dalam perancangan aset 3D, yang terdiri dari karakter, properti dan *environment* dalam buku ilustrasi anak, yang pada konteks ini penulis akan mendesain dua karakter berwujud manusia dengan sebuah cerita yang dibuat yaitu menceritakan tentang kehidupan dua karakter tersebut di sebuah peradaban zaman mesolithikum dengan menyertakan seni memasak daging dengan rasa manis.

Pemilihan cerita yang menyangkut pada seni memasak daging dilihat dari mayoritas masyarakat Indonesia yang mengonsumsi daging hampir setiap hari dan juga dikarenakan adanya bukti bahwa daging mempunyai manfaat yang sangat penting bagi tubuh manusia terutama anak-anak di Indonesia karena daging mengandung protein yang baik, hal ini dinyatakan oleh Endah Hapsari dalam sebuah artikel di halaman [republika.co.id](http://republika.co.id).

Dengan dibuatnya perancangan aset-aset 3D dalam buku ilustrasi anak “Sweet Meat”, diharapkan dapat menjadikan sebuah buku ilustrasi anak yang menarik dan dapat menumbuhkan tingkat kesadaran membaca masyarakat di Indonesia, sehingga pada akhirnya dapat menciptakan anak bangsa yang berpengetahuan dan kreatif.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Dalam pembuatan buku ilustrasi cerita “Sweet Meat” telah dirumuskan sebuah permasalahan yaitu:

1. Bagaimana perancangan aset 3D dalam Buku Ilustrasi Anak “Sweet Meat”?

### 1.3. Batasan Masalah

Perancangan ditekankan pada pembuatan aset 3D yang terdiri dari desain karakter Zu dan sang nenek, properti yang digunakan kedua karakter pada kegiatan sehari-hari dan juga pakaian yang digunakan, serta *environment* atau lingkungan hidup yaitu gunung, hutan dan goa dari buku ilustrasi anak “Sweet Meat”. Aset-aset tersebut akan diaplikasikan ke dalam 4 *scene* yang menjadi titik berat dari cerita dalam buku ilustrasi anak “Sweet Meat”, yang terdiri dari *Scene* 1 yaitu pengenalan terhadap lingkungan hidup karakter Zu dan nenek, *Scene* 2 yaitu memperlihatkan tempat tinggal dari kedua karakter, *Scene* 3 yaitu puncak cerita dimana Zu menemukan bunga tanduk merah, dan selanjutnya adalah *Scene* 4 yaitu masih merupakan lanjutan puncak cerita dimana tiba-tiba bunga tersebut terbuka dan terlihat butiran kristal di dalamnya.

### 1.4. Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan tugas akhir ini adalah agar dapat menghasilkan rancangan aset 3D yang berupa karakter, properti dan *environment* untuk buku ilustrasi anak “Sweet Meat” dan diharapkan dapat menjadi sebuah buku ilustrasi anak yang dapat diminati masyarakat Indonesia terutama bagi anak-anak.