



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

Dewasa ini mulai sedikit anak-anak yang tertarik atau berminat untuk membaca buku. Biasanya anak-anak membaca buku karena dipaksa oleh orangtua mereka agar bisa membaca dan memahami isi buku tersebut, menurut Inderasena pada situs Kompasiana, yang berjudul Masuk SD Sudah Mampu Membaca, Haruskah?. Banyak buku-buku yang dibaca oleh anak-anak tersebut adalah buku cerita bergambar dan komik, tetapi tidak jarang isi dari komik tersebut tidak cocok dengan umur anak yang membacanya.

Anak-anak masih belum bisa memilah mana buku yang baik untuknya dan yang bukan. Sering terjadi komik yang dipilih oleh anak biasanya mengandung unsur kekerasan dan memiliki sedikit pesan moral didalamnya. Belum lagi anak-anak zaman sekarang lebih tertarik untuk bermain game dibandingkan membaca buku seperti. Minat baca anak-anak sangat berkurang dalam masalah ini seperti yang dituliskan dalam situs antaranews.com (“Game dan Televisi adalah Musuh Minat Baca”, 2011).

Anak-anak harus bisa mengetahui bacaan yang baik bagi mereka, tidak hanya menarik saja tapi harus juga bermanfaat. Komik Hana yang dibuat penulis bercerita tentang kehidupan sehari-hari anak dan bagaimana mereka berinteraksi dengan lingkungan mereka, juga mengenai perbedaan sifat mereka dan kelebihan serta kekurangan yang mereka punya. Terkadang ada anak yang minder dengan

dirinya sendiri karena tidak sama dengan anak lain, sedangkan anak tersebut memiliki kelebihan di bidang lain. Suhendi (2011) dalam situs tabloidnova.com, mengatakan bahwa minder pada anak berkaitan dengan didikan orang tua.

Komik ini juga berdasarkan zaman yang berubah terus-menerus dan membuat setiap orang harus mengikuti perkembangan zaman. Perkembangan zaman yang maju belum tentu harus membuat seseorang meninggalkan kebiasaan membaca. Membaca harus dibiasakan sejak kecil, agar kualitas pikiran anak semakin meningkat (<http://perpusda.grobogan.go.id>, 30 Juli 2011).

Berdasarkan hal ini penulis membuat komik interaktif. Hal ini akan menarik minat anak-anak untuk membaca dan melihat komik yang tidak biasa ini. Sedikit animasi di dalam komik akan membuat anak-anak merasa tidak terlalu bosan saat membaca. Di dalam komik ini juga tidak mengandung banyak kalimat yang sulit dipahami oleh mereka.

Anak-anak juga bisa mengikuti pesan yang ada dengan lebih mudah, karena cerita yang ada berdasarkan kehidupan sehari-hari. Perancangan komik interaktif ini akan berguna untuk menarik minat baca anak-anak dan pembelajaran karakter bagi mereka.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah dibahas. Ini adalah rumusan masalah yang ingin dibahas dalam karya tulis dan tugas akhir.

1. Bagaimana perancangan komik interaktif "Hana"?

1.3. Batasan Masalah

Penulis membatasi masalah yang akan dibahas. Ada beberapa batasan masalah yaitu:

1. Tema visual hanya akan menggunakan gaya kartun.
2. Target berumur 6 - 10 tahun.
3. Jumlah halaman komik adalah 15 halaman.
4. Pembahasan Tugas Akhir ini meliputi pola interaksi dan GUI.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari Perancangan Komik interaktif Hana ini bagi penulis dan pembaca adalah:

1. Merancang komik interaktif "Hana".
2. Mengimplementasikan desain pola interaksi dan GUI pada komik interaktif "Hana".

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Manfaat dari Perancangan Komik Interaktif Hana ini adalah:

1. Memberikan bacaan sesuai target umur pembaca.
2. Memberikan pengetahuan mengenai minder dan kekurangan serta kelebihan seorang anak.