



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

Indonesia merupakan negara yang memiliki keanekaragaman hayati yang berlimpah. Indonesia juga menjadi habitat bagi satwa-satwa endemik yang hanya ditemukan di Indonesia saja. Namun meskipun kaya akan hal tersebut, *International Union for Conservation of Nature and Natural Resources* (IUCN) pada tahun 2011 menyatakan bahwa terdapat 32 jenis reptil Indonesia yang terancam punah. Menurut Clayton (2016), komodo merupakan salah satu spesies yang dikategorikan sebagai spesies rentan. Saat ini, jumlah komodo diperkirakan hanya berkisar 3000 ekor.

Usaha pelestarian komodo dimulai dengan mendirikan Taman Nasional Komodo pada tahun 1980. Selain itu, masyarakat Indonesia berhasil mengkampanyekan komodo untuk masuk sebagai salah satu dari tujuh keajaiban dunia pada *News 7 Wonders* tahun 2012. Dengan ini, kondisi spesies komodo semakin mendapat perhatian dari masyarakat Indonesia maupun mancanegara.

Jauh sebelum usaha di atas, beredar cerita rakyat di Kampung Komodo, NTT, yaitu Legenda Si Gerong dan Orah. Dalam legenda ini dikisahkan bahwa manusia dan komodo merupakan saudara sehingga haruslah saling melindungi. Cerita ini mudah diterima bagi logika dasar manusia saat itu dan hingga kini dipegang teguh dalam kepercayaan dan kehidupan masyarakat Kampung Komodo. Legenda Si Gerong dan Orah ini merupakan contoh buah pemikiran

kreatif manusia yang turut menjadi andil dalam usaha pelestarian komodo, sehingga perlu diwariskan agar tidak terlupakan dan tenggelam dalam derasny arus informasi.

Di antara berbagai cerita rakyat yang beredar di Indonesia, cerita lengkap mengenai legenda mengenai asal usul komodo ini masih sulit ditemukan pada buku cerita rakyat Indonesia. Detil cerita yang cukup mendalam hanya ditemukan dalam situs *Indotale* (Pertiwi, 2014) dan buku wawancara dengan orang luar Indonesia sehingga hadir dalam versi Bahasa Inggris. Cerita yang sama pernah diangkat dalam artikel-artikel berita Indonesia di Internet (Panggur, 2015), namun cerita versi Bahasa Indonesia ini hanya berupa sinopsis singkat yang kehilangan unsur penting dalam cerita, yaitu karakter dan latar belakangnya. Lalu jika ditujukan pada anak-anak, cerita yang tersedia hanya berupa teks tanpa ilustrasi visual.

Pada usia 6 tahun, anak mulai dapat membaca sendiri (Chall, 1983). Kemampuan dan minat membacanya akan terus terasah seiring rutinitas sang anak membaca, hingga akhirnya anak tersebut pada usia 9-13 tahun dapat menemukan tujuannya membaca yaitu untuk menambah pengetahuan dan pengalaman.

Namun tidak dapat dipungkiri bahwa minat baca anak di Indonesia tergolong rendah. Hal ini salah satunya disebabkan oleh kebiasaan anak untuk menerima olah visual dan audio sebelum menerima informasi berbentuk teks akibat kemajuan teknologi. Hasil survei Badan Pusat Statistik menunjukkan bahwa pada umumnya, orang Indonesia lebih suka menonton televisi daripada

membaca (2012). BPS mencatat terjadinya penurunan persentase penduduk Indonesia berumur 10 tahun ke atas yang membaca surat kabar atau majalah pada tahun 2003 hingga tahun 2012. Sementara itu, terjadi peningkatan persentase penduduk yang menonton televisi dalam kurun waktu yang sama. Hal ini menunjukkan bahwa media gambar bergerak dan audio telah menjadi alternatif yang tepat.

Salah satu teknologi yang sedang naik daun saat ini yaitu penggunaan *Augmented Reality* pada aplikasi *smartphone*. Media AR memungkinkan adanya interaksi antara konten aplikasi dengan penggunanya, sehingga memberikan pengalaman baru dalam penyampaian informasi. Terlebih lagi, teknologi ini mudah didapatkan pada *smartphone* yang sudah dimiliki.

Momen ini tepat digunakan untuk mempromosikan kembali Legenda Si Gerong dan Orah kepada anak-anak usia 9-12 tahun. Caranya yaitu dengan menggabungkan buku cerita fisik dengan teknologi *Augmented Reality* untuk menampilkan karakter 3 dimensi dalam buku 2 dimensi dengan bentuk, warna, dan animasi yang sesuai dan interaktif bagi anak-anak, sehingga cerita dan pesan yang ingin disampaikan dalam buku cerita akan lebih mudah digemari dan dipahami.

1.2. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dari laporan ini yaitu bagaimana merancang buku cerita *Augmented Reality* 'Si Gerong dan Orah'?

1.3. Batasan Masalah

1. Perancangan buku cerita *Augmented Reality* 'Si Gerong dan Orah' ini ditujukan pada anak-anak dengan rincian berikut.

Demografi : Anak-anak usia 9-12 tahun, laki-laki dan perempuan, pelajar kelas 3-6 SD

Geografi : Tinggal atau bersekolah di daerah perkotaan yang maju di Indonesia, seperti Jakarta dan Tangerang

Psikografi : Merupakan masyarakat golongan menengah ke atas yang memiliki akses terhadap *smartphone* Android baik milik sendiri, saudara/orangtua, atau milik teman sebaya. Lebih menyukai konten yang interaktif secara visual dibandingkan buku teks.

2. Laporan ini akan membahas mengenai *environment*, karakter 2 dimensi, *layout*, *grid*, *typography*, *marker Augmented Reality*, dan karakter 3 dimensi pada buku cerita *Augmented Reality* 'Si Gerong dan Orah'.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari tugas akhir ini yaitu untuk merancang buku *Augmented Reality* berjudul 'Si Gerong dan Orah' untuk anak usia 9-12 tahun.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Hasil tugas akhir ini diharapkan dapat memberi manfaat pada:

1. Penulis

Tugas akhir ini merupakan syarat bagi penulis untuk mendapatkan gelar Sarjana Desain. Selain itu, tugas akhir ini memberikan penulis pengalaman dan portfolio dalam hal merancang buku cerita *Augmented Reality* yang berdasarkan pada cerita yang berkembang di masyarakat. Penulis belajar untuk menghadirkan visualisasi yang bersahabat dan sarat makna sehingga dapat dipahami dan digemari anak-anak.

2. Masyarakat Umum

Dengan adanya buku cerita *Augmented Reality* ini maka masyarakat, khususnya anak-anak, dapat mengenal komodo, memahami, dan mengingat pesan moral yang berusaha disampaikan dalam buku cerita ini, sehingga muncul rasa kepedulian untuk berpartisipasi dalam usaha melindungi komodo.

3. Universitas

Tugas akhir ini diharapkan dapat menjadi acuan berharga bagi mahasiswa yang juga akan merancang buku cerita *Augmented Reality* maupun media pengembangan lainnya dalam mengangkat konten budaya lokal Indonesia.

U M N
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A