



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

Buku merupakan hal yang amat dekat dengan manusia, baik anak-anak maupun orang dewasa. Selain sebagai sarana informasi, buku mempunyai fungsi sebagai sarana hiburan.

Namun seiring dengan perkembangan zaman, elemen grafis menjadi hal yang tidak dapat dipisahkan dari sebuah buku. Salah satu elemen grafis yang banyak dijumpai pada buku adalah ilustrasi.

Ilustrasi dalam buku bergambar mempunyai sifat sebagai penunjang teks atau bahkan banyak dijumpai sebagai elemen yang bercerita lebih kuat dibandingkan teks.

Dalam perkembangannya, buku kemudian dapat diaplikasikan ke berbagai media elektornik, misalnya *ebook* pada Kindle dan salah satu pasar yang potensial untuk media elektronik ini adalah anak-anak, dimana anak-anak memang memiliki kebutuhan untuk bermain.

Maka dari itu, penulis mencoba untuk membuat sebuah *interactive picture book*. Pembahasan mengenai eksperimen tersebut akan dibahas lebih lanjut pada bab-bab selanjutnya.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana menciptakan dan mengaplikasikan *picture book* ke dalam media *digital interactive* yang meliputi suara dan animasi obyek dan ditujukan untuk anak-anak?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam hal ini adalah sebagai berikut:

1. Karya ditujukan untuk anak usia 5-7 tahun.
2. *Picture book* diaplikasikan dalam 10 halaman ilustrasi, dengan menggabungkan *style* kartun dan *fine art*.
3. Pengaplikasian interaktivitas yang berupa animasi dan suara menggunakan *software* Adobe Flash, tanpa membahas *scripting* pada penulisan.
4. Pemberian respon interaktivitas berupa klik pada obyek dalam ilustrasi.
5. Output berupa *Shockwave File* (.swf) yang dapat dijalankan dengan Flash Player pada media *digital*.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari tugas akhir ini adalah membuat *interactive picture book* dengan menggabungkan ilustrasi, animasi, dan suara pada halaman-halaman digital.

1.5 Metode Tugas Akhir

Metode yang dilakukan dalam tugas akhir ini adalah metode studi pustaka dan kemudian dilakukan pengkayaan. Metode studi pustaka dilakukan sebagai sumber referensi konsep dan teori untuk penarikan kesimpulan agar hasil tugas akhir ini dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

