



### **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

Ada istilah yang mengatakan bahwa bahasa adalah cerminan budaya suatu bangsa. Semakin berbudaya suatu bangsa, maka kosa kata yang mereka punyai akan semakin beragam dan kompleks. Pada awalnya, bahasa pertama kali ada dalam bentuk lisan. Seperti yang diungkapkan dalam *Art History: A View Of The West* (Stokstad, 2008: 8), tulisan diperkirakan muncul pertama kali pada peradaban Mesopotamia (sekarang di sekitar Iraq) oleh bangsa Sumeria sekitar 5000 tahun yang lalu.

Dalam semua bahasa yang ada, pasti ada yang berupa istilah maupun ungkapan yang menggambarkan suatu hal dengan menggunakan hal yang lainnya. Inilah yang dinamakan kiasan. Bentuk-bentuk kiasan sendiri sangatlah beragam, ada yang berupa idiom, eufimisme, majas, maupun peribahasa. Fokus proyek ini yaitu pada peribahasa-peribahasa Indonesia. Peribahasa sendiri merupakan ungkapan atau kalimat, padat dan berisi perbandingan, perumpamaan, nasihat, prinsip hidup, atau aturan tingkah laku (Tim Penyusun, 2008: 1160). Contoh yang paling umum misalnya, berakit-rakit ke hulu, berenang-renang ke tepian. Peribahasa ini mempunyai

makna bahwa jika seseorang ingin memperoleh kesenangan, maka ia harus bersusah payah dulu untuk mencapainya; tidak ada sesuatu yang instan.

Peribahasa yang dikenal dalam bahasa Indonesia sangatlah banyak jumlahnya dan banyak orang maupun para pelajar yang tidak tahu arti sebagian besarnya. Kadang kala ada peribahasa yang sangat sulit untuk ditafsirkan artinya karena bahasa yang dipakai tidak akrab di telinga orang awam. Kesulitan seseorang, terutama anak-anak, dalam mempelajari dan memahami serta mengambil makna hidup dari sebuah peribahasa, membuatnya lebih mudah untuk melupakannya, serta menjadikan makna yang sesungguhnya berguna baginya menjadi terbengkalai begitu saja. Padahal, pendidikan bahasa dan moral sudah dimulai sejak usia dini. Apabila seorang anak mengalami kesulitan dalam suatu materi pelajaran dan hanya menghafal semuanya hanya demi nilai yang baik, alangkah disayangkan. Khusus untuk pembelajaran peribahasa sendiri, apabila anak-anak mampu menangkap arti sebenarnya dari peribahasa itu, maka pesan moral itu dapat menjadi sebuah panutan bagi tingkah lakunya sehari-hari.

Sejak dulu, ada buku-buku kumpulan peribahasa yang beredar di masyarakat, namun kebanyakan hanya berupa tulisan-tulisan saja tanpa adanya ilustrasi yang mendukung untuk membantu penafsiran peribahasa itu. Inilah yang membuat pembelajaran peribahasa kurang efektif. Padahal dalam pelajaran Bahasa Indonesia, para siswa di sekolah perlu mengetahui dan menghafal peribahasa-peribahasa yang ada entah itu demi tugas maupun ujian.

Untuk menarik minat seseorang untuk membaca buku, tentulah buku itu harus menarik. Salah satu strategi untuk membuat buku yang menarik yaitu dengan memperbagus tampilannya serta isinya. Buku-buku *pop up* selalu menarik untuk dibaca dan dilihat karena isinya yang unik. Buku-buku tersebut menyilangkan antara tampilan buku yang biasanya hanya berbentuk dua dimensi dengan objek tiga dimensi yang dapat disembunyikan di dalam lipatan-lipatan halamannya. Dalam artikel yang ditulis oleh Ann Montanaro dalam artikel internet “A Concise History of Pop-up and Movable Books” (<http://www.libraries.rutgers.edu/rul/libs/scua/montanar/p-intro.htm>), tidak ada yang tahu siapa penemu sistem *pop up* pertama kalinya, namun pada abad ke 13, buku *pop up* pertama kali digunakan untuk mengilustrasikan sebuah puisi.

Sesuai dengan ide tersebut, maka akan sangat menarik apabila ada sekumpulan peribahasa yang diilustrasikan dengan menggunakan mekanisme *pop up* beserta artinya. Ditambah lagi dengan kemajuan teknologi yang sangat pesat sekarang ini memungkinkan untuk mengubah bentuk buku yang tadinya berbentuk fisik, menjadi bentuk digital yang dapat diakses dari berbagai perangkat elektronik yang bermacam-macam. Dunia pendidikan pun seperti tidak tinggal diam dengan teknologi yang sudah berkembang sekarang ini. Beberapa sekolah sudah menyiapkan sebuah laboratorium online yang memungkinkan siswa-siswinya belajar dengan memanfaatkan berbagai perangkat digital, khususnya computer. Prasarana ini pun diciptakan bukan tanpa tujuan, namun untuk memfasilitasi

pengajaran dalam bentuk *e-learning*. *E-learning* sendiri sudah cukup terkenal dan dipakai di sekolah-sekolah luar negeri dan baru merambah ke Indonesia beberapa tahun terakhir. *E-learning* memungkinkan bagi para siswa untuk mengeksplor bukan hanya materi dari buku teks saja, namun dari internet maupun berbagai aplikasi yang dapat menunjang terjadinya proses belajar mengajar.

Dengan tersedianya sebuah media baru yang interaktif dalam pengajaran Bahasa Indonesia di sekolah, maka para pelajar tentu akan lebih antusias dan bersemangat dalam mempelajarinya, khususnya mengenai peribahasa Indonesia. Ditambah lagi dengan formatnya yang tidak biasa, yaitu dengan menggunakan pop-up digital disertai dengan berbagai macam ilustrasi dan interaksi.

## 1.2 Rumusan Masalah

- 1.) Bagaimana penerapan media interaktif untuk mendukung penyampaian peribahasa yang ada?
- 2.) Bagaimana penerapan ilustrasi *pop up* dalam media interaktif?

### 1.3 Batasan Masalah

Peribahasa yang dijadikan dalam bentuk ilustrasi *pop up* interaktif digital 3D *pre-render* adalah peribahasa Indonesia beserta maknanya dalam bahasa Indonesia.

Sasaran dari proyek tugas akhir ini adalah anak-anak Sekolah Dasar kelas 3 yang bersekolah di SD yang mengusung sistem pengajaran *e-learning* sebagai salah satu metode pengajarannya dan anak-anak yang sudah akrab dengan penggunaan teknologi, khususnya komputer. Lebih khusus lagi, target pengguna proyek ini adalah anak-anak dari golongan ekonomi menengah ke atas yang berdomisili di kota-kota besar.

Proyek tugas akhir ini diharapkan menjadi salah satu suplemen atau media pengenalan dan pendamping pembelajaran peribahasa Indonesia di sekolah maupun di rumah.

Ilustrasi pop-up interaktif digital 3D ini akan dapat dioperasikan menggunakan komputer yang bersistem operasi Windows dengan perangkat-perangkat standar, seperti monitor, *keyboard*, mouse, dan *speaker*.

#### **1.4 Tujuan Tugas Akhir**

Tujuan dari pembuatan buku *pop up* digital ini yaitu:

- 1.) Memudahkan anak-anak untuk menafsirkan dan mengingat peribahasa-peribahasa Indonesia.
- 2.) Membantu anak-anak dalam mengenali peribahasa-peribahasa yang ada di Indonesia.
- 3.) Memperkenalkan media pembelajaran bahasa Indonesia yang baru kepada sekolah, guru, dan anak didik.

#### **1.5 Manfaat Tugas Akhir**

Dengan dibuatnya tugas akhir ini, diharapkan:

- 1.) Peribahasa Indonesia yang tadinya sulit untuk ditafsirkan maupun dibayangkan, akan menjadi lebih mudah untuk dimengerti dan diingat,
- 2.) Anak-anak SD menjadi semangat dalam belajar peribahasa,
- 3.) Buku *pop up* terdorong hingga menjadi populer kembali, dan
- 4.) Kemampuan serta keahlian saya dalam membuat ilustrasi, animasi objek 3D digital, dan membuat media interaktif semakin meningkat.