



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

Pada zaman ini, dimana teknologi sudah berkembang dengan saat cepat, *gadget* atau *smartphone* bukanlah hal yang asing lagi. *Gadget* atau *smartphone* sudah menjadi bagian dari manusia yang tidak bisa ditinggalkan lagi. Menurut data yang didapat dari techno.okezone.com yang diakses pada 22 Januari 2016, menuliskan bahwa pada tahun 2015 pengguna *smartphone* di Indonesia mencapai 55 juta jiwa. Menurut parentsindonesia.com yang diakses pada 22 Januari 2016, menuliskan bahwa pada tahun 2013, sekitar 73 persen anak-anak memiliki akses untuk menggunakan *gadget*. Selain itu, seperti yang dituliskan print.kompas.com yang diakses pada 22 Januari 2016, menuliskan bahwa minat baca anak-anak di Indonesia masih rendah.

Dengan adanya fenomena seperti yang tertulis diatas, penulis mencoba untuk membuat sebuah buku cerita interaktif untuk menjaga dan meningkatkan minat baca anak-anak. Buku cerita interaktif tersebut pada akhirnya akan menjadi sebuah *mobile apps* yang dengan mudah dapat mereka akses melalui *gadget* atau *smartphone*. Bambang Juwono, CEO Pesona Edu mengatakan jika sebuah buku dibuat dalam bentuk interaktif, anak-anak akan tertarik karena adanya animasi, gambar, suara, dan gerak. (suara.com, 2015)

Salah satu unsur penting dalam sebuah animasi adalah *visual effect*. Dengan adanya *visual effect*, pembuatan film animasi ataupun *live action* menjadi tidak memiliki batas. Sesuatu yang tidak pernah ada sebelumnya atau tidak mungkin ada

menjadi sangat mungkin dengan berkembangnya *visual effect*. Selain itu *visual effect* juga membuat sebuah film animasi menjadi terlihat lebih nyata dan menarik untuk dinikmati. Ellen Besen (2008) dalam bukunya yang berjudul *Animation Unleashed* menuliskan bahwa sebuah *effect* dapat memiliki banyak fungsi. Selain untuk menciptakan *mood* dalam sebuah animasi, *visual effect* juga dapat membuat *character* terlihat menyatu dengan *environment*.

Pada tugas akhir ini, penulis akan membuat sebuah buku cerita interaktif dengan mengambil salah satu cerita rakyat dari Bali yang berjudul Manik Angkeran dan Naga Besukih yang menceritakan sejarah terjadinya Selat Bali. Dalam pembuatan buku cerita interaktif ini, penulis tertantang untuk membuat perancangan *visual effect* yang akan digunakan pada buku interaktif “Legenda Selat Bali”.

1.2. Rumusan Masalah

Pada penulisan laporan tugas akhir ini, permasalahan utama yang akan dibahas adalah bagaimana perancangan dan penerapan *visual effect* dengan mengadaptasi bentuk ornamen Bali dalam buku cerita interaktif tersebut?

1.3. Batasan Masalah

Agar tetap berfokus pada topik yang dibahas, permasalahan dibatasi dengan:

1. *Visual effect* yang akan dibahas adalah air, angin, dan api.
2. Penggambaran dalam buku interaktif ini mengadaptasi bentuk ornamen Bali.

3. Pergerakan animasi dalam buku cerita interaktif ini terbatas.
4. *Target audience* untuk buku cerita interaktif ini adalah anak-anak berumur 4 sampai 7 tahun.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tugas akhir ini dibuat oleh penulis adalah untuk merancang dan menerapkan *visual effect* bergaya *stylized* ke dalam buku cerita intraktif: “Legenda Selat Bali”.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Manfaat tugas akhir ini buat adalah:

1. Untuk penulis

Menjadi salah satu portofolio dan sebagai karya besar terakhir penulis saat menjalani masa perkuliahan.

2. Untuk mahasiswa lain

Penulis berharap tugas akhir ini dapat menjadi referensi untuk mahasiswa/i lain.

3. Untuk masyarakat luas

Penulis berharap tugas akhir ini dapat dinikmati oleh masyarakat dan dapat digunakan sebagai sarana untuk menyebarkan cerita rakyat Indonesia.

1.6. Waktu Kerja

Agar tugas akhir ini selesai tepat waktu, maka penulis membuat *timeline* kerja sebagai berikut:

	Des				Jan					Feb				Mar				Apr				Mei					Jun				
	1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	4	
Pencarian Ide	■	■	■	■																											
Pengumpulan Data					■	■	■	■	■																						
Desain Char & Envi										■	■	■	■																		
Storyboard												■	■																		
Animasi														■	■	■	■	■													
Render																		■													
Pembuatan Interactive Book																						■	■	■	■	■					
Final																											■				

UMMN