

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar belakang

Beberapa tahun yang lalu, dunia persulapan digemparkan dengan munculnya pesulap bertopeng, yang membongkar rahasia-rahasia sulap ilusi yang lebih dari 50 tahun bahkan 100 tahun. Hal ini menjadi fenomena terbesar di dunia persulapan. Peristiwa ini memicu terjadinya kontroversi, baik di kalangan pesulap sendiri maupun di kalangan penikmat sulap, dengan munculnya kritik terhadap tayangan *fox*, sampai penyelidikan tentang siapa sebenarnya “The masked magician” tersebut. Akhirnya diketahui bahwa pesulap bertopeng itu adalah Val Valentino.

Segala sesuatu pasti memiliki etika, begitupun juga dengan sulap. Etika paling penting dalam sulap adalah tidak membuka rahasianya. Sulap merupakan hobi tertua yang masih ada sampai sekarang dan memiliki tingkat ketertarikan yang tinggi. Sebagai media hiburan untuk mengurangi kejenuhan bekerja agar tidak mengalami stres sulap merupakan salah satu media hiburan yang menarik. Dari hasil kuesioner penulis menunjukkan bahwa tingkat ketertarikan hiburan sulap sangat tinggi, namun media yang diketahui hanya internet dan video. Media cetak sebagai sarana hiburan mengalami penurunan dibandingkan media elektronik, dilihat dari hasil kuesi penulis. Keunggulan media cetak dibandingkan media elektronik adalah lebih mampu menjelaskan hal-hal yang lebih kompleks serta pembaca mendapatkan pengalaman dari membaca.

Penulis sudah melakukan observasi di beberapa toko buku di kawasan Tangerang dan penulis tidak menemukan buku sulap yang dijual di toko buku yang penulis observasi. Dari hasil kuesioner menunjukkan bahwa masih rendahnya tingkat pengetahuan akan buku interaktif bermain sulap pribadi.

Maka dari itu penulis mengangkat permasalahan tersebut sebagai tema tugas akhir dengan judul perancangan buku interaktif bermain sulap pribadi agar media hiburan sulap berbentuk media cetak tidak punah.

1.2. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka permasalahan yang akan ditinjau dan dicari penyelesaiannya dalam penelitian ini adalah:

- Bagaimana perancangan buku sulap yang digunakan secara mandiri?
- Bagaimana perancangan visual buku sulap.

1.3. Batasan masalah

Agar pembahasan dalam penelitian ini dapat terfokus, maka diberikan beberapa batasan masalah, sebagai berikut:

- A. Tidak membahas topik selain sulap.
- B. Pelaksanaan penulisan tugas akhir dan pengambilan data hanya dilakukan di Jakarta dan Tangerang.
- C. Data hanya ditarik di tahun 2016 sampai dengan bulan april.
- D. Target dari perancangan ditujukan kepada masyarakat ekonomi yang memiliki,

Demografis

Umur :16-21 tahun

Gender : Pria dan Wanita

Sosial ekonomi status : Golongan A

Psikografis

Orang yang tertarik dengan sulap dan ingin memiliki permainan sulap dalam bentuk cetak.

Geografis

Kota-kota besar di seluruh Indonesia. Jakarta dan Tangerang sebagai studi kasus.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

- Bertujuan untuk merancang sebuah buku interaktif bermain sulap.
- Bertujuan untuk menggunakan jenis buku interaktif campuran untuk tampilan visual buku.
- Bertujuan untuk menggunakan permainan sulap yang dapat bekerja secara sendiri.

1.5. Metode Pengumpulan Data

Menurut Gunter (2000), pengumpulan data dilakukan dengan beberapa metode:

1. Metode Pengumpulan Data Primer

Pengumpulan data primer yang dilakukan penulis adalah melalui wawancara. Menurut Sudjarwo dan Basrowi (2009), wawancara adalah kegiatan tanya jawab dengan responden yang berkaitan dengan topik yang akan diangkat. Metode ini dilakukan untuk mendapatkan data yang diperlukan (hlm.165). Menurut Gunter (2000), terdapat dua jenis wawancara, yaitu wawancara terstruktur dan tidak terstruktur. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan wawancara tak terstruktur. Dalam wawancara tak terstruktur, pertanyaan yang diajukan oleh pewawancara bersifat luas dan merupakan pertanyaan terbuka (hlm. 26). Narasumber penulis dalam penelitian ini adalah Ivan Raharto, S.ds., pesulap yang sering dikenal dengan nama Van Gabriel pemilik dan pendiri website toko sulap yang sudah cukup terkenal dengan nama rajasulap.com. Tujuan wawancara ini adalah untuk mengumpulkan informasi mengenai perkembangan dunia sulap di Indonesia.

2. Metode Pengumpulan Data Sekunder

Untuk mendukung kelengkapan data penelitian, penulis menggunakan metode studi literatur atau yang dapat disebut sebagai dokumentasi. Menurut Sudjarwo dan Basrowi (2009), dokumentasi adalah metode mengumpulkan data yang telah tersedia dalam suatu dokumen (hlm. 161). Metode ini digunakan dalam mencari informasi-informasi dalam media buku, *e-book*, dan internet..

1.6. Metode Perancangan

Landa (2010) menjelaskan ada lima tahap dalam proses mendesain. Penulis akan merancang visualisasi kampanye sosial dengan tahapan-tahapan sebagai berikut:

1. Perumusan Masalah

Metode perancangan dari perumusan masalah seperti yang telah di tulis di atas tentang bagaimana media elektronik sudah menggeser media buku.

2. Analisa

Penulis akan membuat analisa berdasarkan rumusan masalah yang sudah dibuat sebelumnya. Pada awalnya penulis akan menyebar kuesioner untuk mendapatkan hasil yang mendukung proses perancangan buku ini. Analisa akan berupa tentang media apa dapat menarik minat baca masyarakat. disertakan analisa tentang warna-warna, serta elemen-elemen desain yang tepat.

3. Definisi

Definisi berisikan penjelasan berdasarkan teori-teori dasar, untuk menghindari terjadinya kesalahan informasi dari tujuan utama melalui studi literatur. Studi literatur akan dilakukan melalui buku, surat kabar, internet dan media-media lain yang mendukung.

4. Pengembangan Ide

Setelah mendapatkan data dari hasil studi sebelumnya, penulis akan melakukan pengembangan ide untuk perancangan buku interaktif. Ide utamanya adalah pembaca dapat memainkan sulap untuk diri sendiri.

Keputusan serta konsep dari buku interaktif ini bersifat tetap dan tidak akan berubah setelah menjawab pertanyaan-pertanyaan yang berdasarkan dari rumusan masalah.

5. Pelaksanaan

Memasuki tahap proses pelaksanaan perancangan buku interaktif dengan ilustrasi, warna dan elemen-elemen desain yang mendukung agar penulis dapat membuat buku interaktif yang menarik. Pelaksanaan dimulai dari perancangan karakter utama, *brainstorming* desain serta layout buku interaktif, hingga desain akhir.

6. Evaluasi

Pada tahap ini, buku interaktif sudah selesai dirancang. Selanjutnya penulis akan langsung melakukan *trial* kepada beberapa orang untuk melihat respon mereka. Berdasarkan tanggapan yang di dapat, apabila buku interaktif ini tidak memuaskan target, maka penulis akan mencari letak kesalahan, serta revisi keseluruhan desain dan materi buku interaktif. Hal ini wajib dilakukan agar buku interaktif dapat menjadi sempurna hingga mencapai tahap desain akhir.

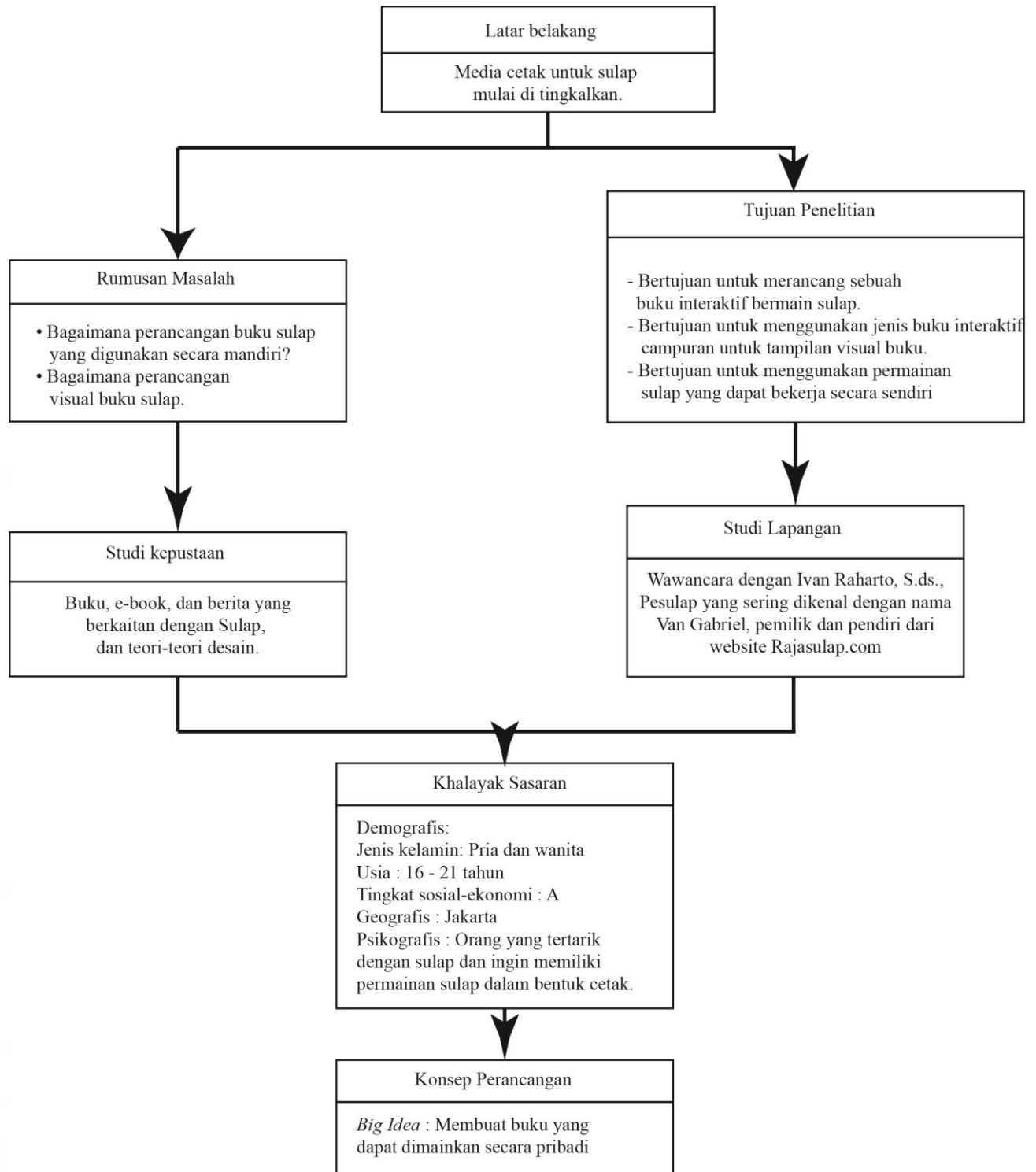
UMMN

1.7. Timeline

No.	Kegiatan	Bulan																				
		Januari				Februari				Maret				April				Mei				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	Pengajuan Judul			■	■																	
2	Identifikasi Masalah				■	■																
3	Tujuan Penelitian						■															
4	Studi Literatur						■	■														
5	Pengumpulan data						■	■	■	■												
6	Analisis data						■	■	■	■												
7	Penyelesaian Proposal Tugas Akhir				■	■	■	■	■	■												
8	Penyelesaian Tugas Akhir															■	■	■	■	■	■	■

UMMN

1.8. Skematika Perancangan



Gambar 1.1. Skematik Perancangan