

BABI

PENDAHULUAN

A.Latar Belakang

Dongeng merupakan suatu kisah yang diangkat dari pemikiran fiktif dan kisah nyata yang menjadi suatu alur perjalanan hidup dengan pesan moral yang mengandung makna hidup dan cara berinteraksi dengan makhluk lainnya. Dongeng juga merupakan dunia khayalan dan imajinasi dari pemikiran seseorang yang kemudian diceritakan secara turun-temurun dari generasi ke generasi. Dongeng berfungsi untuk menyampaikan ajaran moral atau mendidik, juga menghibur, dilain sisi dongeng bermanfaat untuk mengembangkan imajinasi anak, meningkatkan ketrampilan berbahasa, meningkatkan minat baca, meningkatkan kecerdasan emosional dan juga meningkatkan rasa empati.

Dongeng sendiri banyak jenisnya, salah satunya adalah fabel. Fabel adalah cerita yang menceritakan kehidupan hewan yang berperilaku menyerupai manusia. Dongeng fabel sendiri adalah cerita fiksi atau khayalan belaka ,dan juga sering disebut dengan cerita moral karena mengandung pesan yang berkaitan dengan moral.Salah satu dongeng fabel yang berada di Indonesia berjudul Keledai dan Katak. Dalam cerita dongeng tersebut terdapat pembelajaran yang dapat bermanfaat bagi anak-anak dalam memperkenalkan perbuatan baik dan buruk kepada anak.Pengenalan sikap baik dan buruk pada anak harus diberikan sejak usia dini, bertujuan untuk mendidik anak agar memiliki budi yang baik kelak setelah dewasa.

Salah satu manfaat dari fabel adalah sebagai media pendidikan moral. Selain diceritakan sebagai hiburan, tetapi didalamnya terdapat suatu pembelajaran moral bagi anak, yakni pengenalan tentang budi pekerti. Daya tarik fabel terlihat dari fungsinya sebagai hiburan yang juga bermanfaat bagi pembaca dan pendengar, khususnya anak. Sekaligus memberikan gambaran bahwa dongeng adalah suatu pengalaman, yang akan membawa imajinasi dalam petualangan yang menyenangkan dan dapat berpengaruh positif bagi moral anak.

Dongeng-dongeng yang pernah ada biasanya dalam bentuk buku, tetapi pada masa sekarang minat membaca buku di Indonesia saat ini tergolong rendah. Meski banyak perpustakaan dibuka, tetap saja budaya membaca belum tinggi, dan menurut riset *Most Littered Nation in The World* yang dilakukan oleh *Central Connecticut State University*, Indonesia dinyatakan menduduki peringkat ke 60 dari 61 negara, berikut datanya :

Nation	Final Rank	Computers	Education System - Inputs	Libraries	Newspapers	Education - Test Scores
Albania	54	59	55	31	32	60
Argentina	47	42	5	51.5	52	59
Australia	16	13	29	33	18	14
Austria	26	19	39	24	23	30
Belgium	18	21	4	46	29	10
Botswana	61	61	46	50	57	41
Brazil	43	47	1	45	45	55
Bulgaria	34	43	53	13	11	37
Canada	11	12	26	27	24	6
Chile	37	45	10	34	37	47
China	39	53	48	61	16	5
Colombia	57	51	27	54	61	52
Costa Rica	46	48	6.5	48	58	48.5
Croatia	44	34	60	49	26	31
Cyprus	33	28	32	11	39	46
Czech Republic	23	29	49	12	5	24.5
Denmark	4	3	15.5	20	17	15
Estonia	14	25	44	1	22	8
Finland	1	8	18	10	1	2.5
France	12	20	15.5	25	14	21.5
Georgia	51	54	57	16	56	43
Germany	8	10	14	47	3	12.5
Greece	40	39	51	8	51	39
Hungary	29	32	58	9	21	18.5
Iceland	3	2	19	4	13	29
Indonesia	60	60	54	36.5	55	45
Ireland	24	16	23	43	33	9
Israel	19	18	2	23	35	32
Italy	25	35	21	21	37	20
Japan	32	27	52	28	40	4

Activate Windows
Go to PC settings to activate W

Latvia	9	33	24	2	9	24.5
Lithuania	31	38	42	19	15	35
Luxembourg	13	4	25	35	7	27
Malaysia	53	36	50	44	50	56
Malta	21	24	8	26	6	51
Mauritius	48	49	28	57	27.5	58
Mexico	38	55	3	40.5	30	54
Morocco	58	50	35	60	60	40
Netherlands	10	1	6.5	53	25	7
New Zealand	15	14	17	39	19	11
Norway	2	5	20	3	2	23
Panama	55	52	31	55.5	41	61
Poland	20	31	13	5	47	17
Portugal	42	37	43	38	46	28
Qatar	45	7	56	58	37	50
Romania	41	41	41	15	49	42
Russia	27	40	30	17	27.5	21.5
Serbia	49	44	59	22	48	48.5
Singapore	36	9	61	59	34	1
Slovak Republic	30	22	38	6	43	33
Slovenia	28	26	40	14	20	36
South Africa	56	57	37	51.5	59	38
South Korea	22	17	47	42	8	2.5
Spain	35	30	33	18	42	34
Sweden	5	6	34	7	10	18.5
Switzerland	6	15	11	32	4	16
Thailand	59	56	45	40.5	53	53
Tunisia	52	58	36	36.5	44	57
Turkey	50	46	22	55.5	54	44
United Kingdom	17	11	12	29.5	31	26
United States	7	23	9	29.5	12	12.5

Apalagi di era digital seperti sekarang, ketika anak-anak sudah mulai mengenal gadget mudah sekali acuh membaca buku karena lebih suka mengakses gadget setiap harinya, sehingga menimbulkan anak-anak tidak lagi suka dengan membaca buku.

Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah media baru untuk memanfaatkan tingkah laku anak-anak di masa sekarang yang hari-harinya dipenuhi dengan kegiatan bersama gadgetnya. Bagaimana memfasilitasi agar anak-anak bisa lebih suka membaca buku dongeng melalui gadget mereka. Di masa sekarang belum banyak dongeng-dongeng yang menggunakan media baru seperti buku digital atau *e-book*, dengan menggunakan media digital ini memungkinkan anak-anak lebih tertarik. Untuk tampilan buku digital tentu saja sama dengan buku fisik. Mulai dari cover, cover adalah salah satu daya tarik utama pembaca agar membaca buku ini. Layout dan ilustrasi juga perlu diperhatikan

karena salah satu daya tarik untuk membacanya, dan ilustrasi harus sesuai dengan segmentasi. Ilustrasi disini untuk memberikan gambaran kepada anak, sehingga anak berimajinasi dengan ilustrasi yang ada. Warna di sebuah buku juga sangat penting karena anak-anak lebih suka dengan sesuatu yang *full colour*.

Alasan pembuatan buku ilustrasi digital dongeng keledai dan katak ini agar anak-anak yang mulai meninggalkan dan malas membaca buku fisik dongengnya karena gadget, bisa membaca dongeng melalui gadget yang setiap harinya dipengang. Di lain sisi juga mengajarkan anak-anak tentang pesan moral yang ada di cerita keledai dan katak tersebut.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana merancang Ilustrasi Dongeng Keledai dan Katak menjadi visual yang efektif dan menarik ?
2. Bagaimana merancang buku Ilustrasi digital Dongeng Keledai dan Katak menjadi visual yang efektif dan menarik ?

C. Tujuan Perancangan

1. Untuk merancang sebuah ilustrasi yang efektif dan menarik berisi tentang dongeng Keledai dan Katak yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
2. Membuat buku digital yang terkonsep, sesuai dengan target pembaca dan memotivasi pembaca secara efektif dan menarik.

D. Manfaat Perancangan

Manfaat dari perancangan ini antara lain:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis perancangan ini diharapkan dapat memperkaya ilmu komunikasi bagi mahasiswa Desain Komunikasi Visual khususnya bagi penulis atau peneliti lainnya yang berkompeten dibidang ini. Lebih dari itu, perancangan ini diharapkan dapat bermanfaat buat Akademik dan Prodi Desain Komunikasi Visual. sebagai refrensi bagi mahasiswa Prodi Desain Komunikasi Visual tentang Perancangan Buku Ilustrasi Digital Dongeng Keledai dan Katak.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis perancangan ini menjadi sumber informasi bagi perancangan selanjutnya. Perancangan ini diharapkan berguna bagi masyarakat secara umum, khususnya bagi anak-anak, dan juga orang tua sebagai pendamping, bahwasannya gedget juga bisa berguna untuk membaca dongeng dan menerapkan kepada anak-anak pesan moral dari dongeng tersebut.

Bagi masyarakat dibidang ini, diharapkan perancangan ini dapat menjadi masukan atau referensi mengenai Perancangan Buku Ilustrasi Digital Dongeng Keledai dan Katak.

E. Tinjauan Pustaka

Jurnal Aljuk Ja'far, Achmad Yanu Alif Fianto, Sigit Prayitno Yosep, S1 Desain Komunikasi Visual STMIK STIKOM Surabaya yang berjudul

“Penciptaan Buku Ilustrasi Permaianan Tradisional Sebagai Upaya Pelestarian Warisan Budaya Lokal” memaparkan bahwa gambar ilustrasi merupakan gambar yang sifatnya menerangkan atau visualisasi dari suatu uraian, baik berupa berita, cerita, karangan atau naskah. Gambar untuk membantu memperjelas isi buku, atau karangan. Gambar ilustrasi juga merupakan gambaran singkat alur cerita suatu cerita guna lebih menjelaskan salah satu adegan. Gambar ilustrasi merupakan bentuk visual dari teks atau kalimat dengan tujuan memperjelas audience yang secara umum belum dapat membaca dengan lancar. Adanya jurnal ini mampu menjadi acuan untuk membuat tugas akhir ini dalam pembuatan ilustrasi yang baik dan benar sebagaimana fungsinya. (Aljuk Ja'far, Achmad Yanu Alif Fianto, Sigit Prayitno Yosep , 2014 : <https://jurnal.stikom.edu/index.php/ArtNouveau/article/view/578>)

Jurnal Elga Andina yang berjudul “ Buku digital dan Pengaturannya” memaparkan bahwa munculnya buku digital menjadi pilihan dalam penyampaian pengetahuan di nusantara. *E-book* yang dianggap gratis dan mudah didapat, hanya dengan mengunduh, sangat sesuai dengan pola hidup bangsa Indonesia yang cenderung menyukai hal-hal murah dan praktis. Selain itu, tren *e-book* di Indonesia cepat menyebar karena pada dasarnya masyarakat kita memiliki tingkat konformitas yang tinggi. Adanya jurnal ini mampu menjadi acuan dan inspirasi untuk membuat tugas akhir ini dalam pembuatan buku digital ilustrasi dongeng keledai dan katak.(Elga Andina, 2011 : <http://jurnal.dpr.go.id/index.php/aspirasi/article/view/429>)

Tugas akhir Teddy Karas Onyskow mahasiswa Universitas Pasundan Bandung yang berjudul Perancangan buku dongeng si kancil untuk membentuk karakter positif anak. Dongeng yang memiliki pesan moral yang baik dapat mempengaruhi perkembangan karakter anak, selain itu dongeng juga dapat merangsang imajinasi anak. Banyak buku dongeng, cerita anak atau cerita binatang dari luar yang sudah diterjemahkan, buku-buku terjemahan ini juga mengandung pesan yang baik untuk anak. Selain buku terjemahan, ada juga buku dongeng lokal, cerita binatang seperti si kancil, cerita si kancil mengajarkan nilai-nilai kebaikan yang juga mengandung pesan moral yang baik. Namun jumlah buku dongeng lokal yang ada tidak sebanyak buku terjemahan. Perbedaan dari tugas akhir sebelumnya sama-sama membahas perancangan buku dongeng fabel, sedangkan tugas akhir yang dibuat ini menggunakan media digital dan juga beda di cerita dongengnya.

Tugas akhir Rizka Deasshintya mahasiswa Universitas Sebelas Maret Surakarta yang berjudul Perancangan Buku Ilustrasi Legenda Timun Mas. Indonesia merupakan negara dengan banyak budaya beragam budaya, adat, bahasa, legenda dan lain-lain. Namun sayang, walaupun cerita rakyat adalah satu elemen budaya bangsa Indonesia, mereka semakin tersisihkan keberadaannya. Pembuatan buku ilustrasi berjudul “Timun Mas Sisi Lain” ditunjukkan untuk remaja yang lebih memiliki minat baca tinggi agar mereka lebih mencintai budaya legenda dari negeri sendiri. Perbedaan dari tugas akhir sebelumnya sama-sama membahas perancangan buku ilustrasi tetapi di Tugas Akhir Rizka Deasshintya menceritakan legenda, sedangkan tugas akhir

yang akan dibuat ini menggunakan media digital dan juga bedapengambilan ceritanya lebih ke dongeng.

F. Metodologi Perancangan

1. Ide/Gagasan

Di era digital ini membutuhkan sebuah media baru untuk memanfaatkan tingkah laku anak-anak di masa sekarang yang hari-harinya dipenuhi dengan kegiatan bersama gadgetnya. Bagaimana memfasilitasi agar anak-anak bisa lebih suka membaca dongeng melalui gadget mereka. Sehingga dengan adanya buku digital ilustrasi dongeng “Keledai dan Katak” ini anak menjadi tertarik membaca dongeng dan menerapkan pesan moral di kehidupan sehari-hari.

2. Observasi

Lokasi yang akan dibuat observasi yaitu di Sragen, karena Sragen adalah salah satu kota yang akhir-akhir ini mengadakan suatu gerakan yang bertujuan untuk mendongkrak minat baca anak-anak di Sragen.

3. Brief

“Dongeng Keledai dan katak”, yaitu merupakan judul buku ilustrasi digital yang akan dibuat dan ditargetkan kepada anak-anak usia 3 tahun – 10 tahun. Pengambilan tema ini merupakan bentuk kepedulian kepada anak-anak yang mulai meninggalkan buku dongeng demi gadgetnya, dengan buku ilustrasi digital atau *e-book* dongeng keledai dan katak ini anak-anak akan lebih tertarik karena dalam bentuk media baru, yang setiap harinya mereka

pegang. Di lain sisi anak-anak juga dapat mengambil pelajaran yang baik dalam cerita tersebut.

a. Sumber Data

1. Wawancara

- Wawancara dengan Febriani selaku 2d art di Educa Studio, guna mendapatkan pelajaran bagaimana cara membuat ilustrasi yang menarik.
- Wawancara dengan Bapak Andi Taru selaku pimpinan Educa Studio guna mendapatkan pelajaran tentang bagaimana membuat buku yang baik untuk anak.
- Wawancara dengan Anak-anak TK di Sragen, Yaitu bertempat di TK PG Mojo Sragen dan TK Kartika Sragen guna mengetahui selera ilustrasi dan karakter yang digemari.

2. Pustaka

- Buku

Untuk pustaka dalam bentuk buku yaitu memakai buku yang menjelaskan buku tentang pembuatan ilustrasi untuk anak-anak.

- Jurnal

Mencari jurnal yang berkaitan dengan perancangan buku ilustrasi digital tentang dongeng keledai dan katak

- Tugas Akhir

Mencari tugas akhir yang bersangkutan dan untuk referensi dan menghindari plagiat dalam sebuah karya, dan tentunya tugas akhir yang dapat dipertanggung jawabkan.

3. Creative Brief

- a. Disini jenis buku yang digunakan adalah buku ilustrasi digital.
- b. Adapun teknik pembuatan buku ilustrasi digital ini beserta promosi pendukungnya menggunakan software Adobe Illustrator.
- c. Buku ilustrasi digital dongeng keledai dan katak ini akan di layout dan dibuat lebih dominan ke ilustrasi dan sedikit tulisan, karena dengan ilustrasi anak-anak lebih bisa berimajinasi daripada membaca tulisan.
- d. Penempatan media sendiri akan disesuaikan dengan targetnya yaitu anak-anak usia 3 tahun – 10 tahun yang gemar bermain gadget dengan pengawasan orang tua maka dari itu akan ditempatkan.
- e. Media promosi yang akan digunakan untuk buku ilustrasi digital dongeng keledai dan katak ini yaitu Roll Benner, Stiker, Totebag, Poster, Gantungan Kunci, Pin, Boneka, Tempat Makan, Notebook, Tumbler.

4. Final Design

Hasil akhir perancangan ini adalah sebuah buku ilustrasi digital tentang dongeng keledai dan katak yang nantinya akan digunakan untuk anak-anak yang suka membaca di gadgetnya. Ilustrasi ini menggunakan software Pen Tool Sai dan Coreldraw. Dan juga berdasarkan analisa data strategi kreatif yang sudah ada.

5. Evaluasi

Sebuah proses tes atas tingkat penggunaan dan fungsionalitas sebuah karya yang dilakukan di lapangan sesuai dengan target *audiens*.

G. Sistematika Penulisan

BAB I. Bab ini memuat tentang Latar Belakang, Rumusan Masalah, Tujuan Perancangan, Manfaat perancangan, Tinjauan Pustaka, dan Metodologi Perancangan. Bab ini berfungsi sebagai pendahuluan dan acuan pengertian dan permasalahan dari tugas akhir ini.

BAB II. Bab ini menjelaskan tentang teori-teori yang digunakan acuan, khususnya kajian teori yang membahas mengenai Perancangan, Buku, Buku Digital, Ilustrasi, Dongeng. Bab ini berfungsi sebagai pendukung dan sebuah landasan teori mengapa memilih perancangan tersebut untuk karya proposal ini.

Bab III. Bab ini berisi Identifikasi data, Analisa data dan Strategi kreatif. Bab ini berfungsi sebagai informasi data analisa karya yang sudah dirancang.

Bab IV. Bab ini berisi tentang perwujudan karya yaitu Buku Ilustrasi Digital Dongeng Keledai dan Katak berdasarkan identifikasi, analisa data, dan strategi kreatif yang telah ditentukan pada bab sebelumnya. Bab ini berfungsi sebagai arahan dalam teknik perancangan karya tugas akhir ini.

Bab V. Bab ini berisi tentang kesimpulan dari hasil analisa data sampai pembuatan karya dan saran untuk perancangan karya berikutnya. Bab ini berfungsi sebagai penilaian karya yang dirancang proposal ini.