

# BAB I

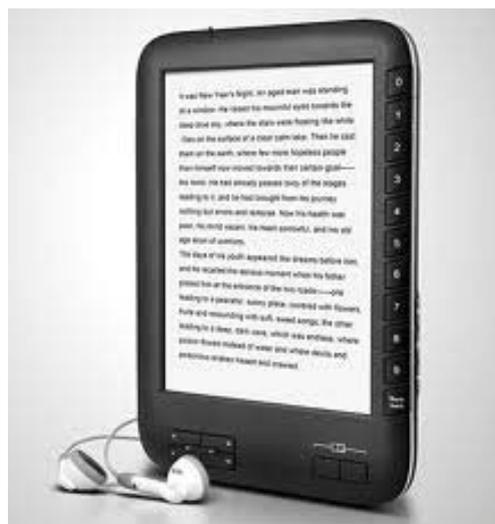
## PENDAHULUAN

### 1.1 Gambaran Umum Obyek Penelitian

#### 1.1.1 E-Book

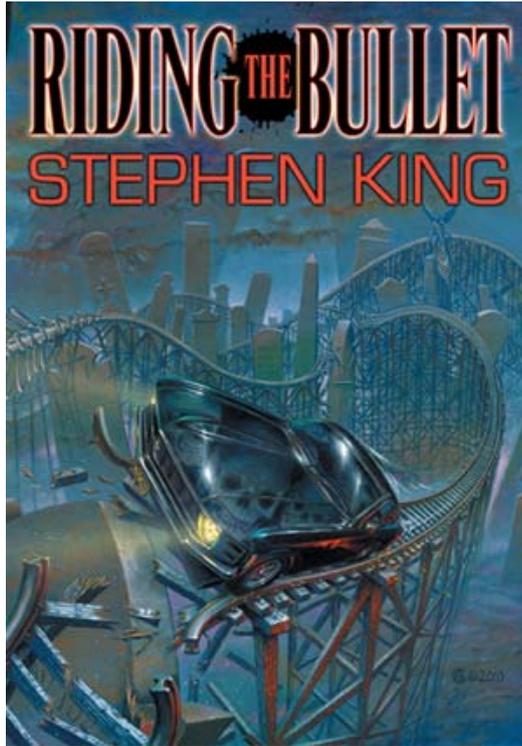
Di jaman serba canggih ini munculah *e-Book* (*Electronic Book*) atau buku yang berbasis digital. Menurut yang didefinisikan oleh kamus Bahasa Inggris *Oxford*, *e-Book* berarti buku dalam versi digital yang dapat diakses melalui perangkat elektronik atau genggam yang memang dirancang untuk tujuan ini. Buku jenis ini bisa dibaca di media – media elektronik seperti *Personal Computer*, *laptop*, *iPad* dan *gadget – gadget* lainnya.

Pada Majalah *Newsweek* edisi 26 November tahun 2007, muncul sebuah judul artikel “*Books Aren’t Dead, They’re Just Going Digital*”, di mana artikel ini muncul sebagai sebuah fenomena *e-Book* yang dianggap akan menggeser keberadaan buku cetak. Buku berbasis digital sendiri sebenarnya sudah muncul pertama kali pada tahun 1971 di Universitas Illinois oleh Michael Hart, sang inisiator *Gutenberg Project*. *Gutenberg Project* sendiri adalah sebuah proyek untuk membangun perpustakaan umum digital di mana proyek ini terfokus pada karya - karya tercetak pengarang – pengarang klasik terkenal seperti William Shakespeare dan Edgar Allen Poe yang akan diubah ke bentuk digital.



Gambar I.1 Bentuk *E-Book*  
(Sumber: [tentangkami.files.wordpress.com](http://tentangkami.files.wordpress.com), 13 Maret 2012, 6:56 a.m)

Kemudian pada tahun 1981, muncul *e-Book* komersial pertama di dunia, yakni *Random House* sebagai penerbitnya meluncurkan kamus berbentuk digital berjudul *The Random House's Electronic Thesaurus* dan dijual di pasaran. Namun karya Stephen King pada tahun 2000-an lah membuat *e-Book* terasa booming-nya di dunia lewat karyanya yang berjudul *Riding the Bullet*. *E-Book* karangannya ini diterbitkan oleh penerbit buku elektronik *Simon & Schuster*.



Gambar I.2 *Riding the Bullet* karya Stephen King  
(Sumber: lonelyroadbooks.com, 20 Maret 2012, 11:30 a.m)

*E-book* memiliki keunggulan dan kekurangannya tersendiri sebagai media digital yang tidak berwujud, berikut merupakan beberapa kelebihan dari *e-Book*:

- a. Dalam pembuatan, tidak membutuhkan kertas dan tinta. Keunggulan ini cukup untuk mengurangi pemakaian kertas.
- b. Karena berbasis digital, jadi mudah dibawa kemana – mana.
- c. Dapat diakses di mana saja
- d. Jalur distribusi juga mudah, karena dapat diunduh.
- e. Untuk mendapatkannya, tidak perlu ke toko buku, cukup lewat internet.
- f. Tidak membutuhkan ruang penyimpanan yang besar seperti perpustakaan, memori dari *gadget* yang besar cukup untuk menampung banyak judul.

- g. Tidak akan rusak termakan usia, karena bentuknya digital sehingga terbebas dari kemungkinan kerusakan yang akan dialami oleh buku tercetak.

Sebagai sebuah media dengan keunggulan – keunggulan itu, *e-Book* tentu memiliki kekurangannya sendiri, seperti:

- a. Membutuhkan media untuk mengaksesnya, seperti PDA, *iPad*, *laptop* dan *gadget – gadget* semacamnya.
- b. Dapat menimbulkan kejahatan hak cipta.
- c. Memerlukan sumber energi dalam proses mengaksesnya, seperti baterai atau pasokan listrik.
- d. Meski tidak akan rusak termakan usia dan lingkungan, namun rentan rusak oleh virus atau rentan terganggu apabila medianya rusak.
- e. Media untuk mengakses *e-Book* cenderung mahal.

Penulis memilih media ini sebagai media untuk proyeknya karena menurut hasil wawancara yang dilakukan penulis dengan salah seorang Kesiswaan dari SD Negeri Banjarsari, anak – anak di sana akrab sekali dengan media elektronik, terlebih dengan ponsel pintar *BlackBerry*. Pemilihan media ini memudahkan penulis untuk menjangkau target pasarnya.

### **1.1.2 Touchybooks**

Dari bentuknya, *Touchybooks* adalah perkembangan dari buku cerita anak yang tidak hanya menyajikan ilustrasi, tapi juga audio dan animasi. *Touchybooks* itu seperti layaknya *E-Book*, namun dilengkapi dengan fitur lain yang bersifat interaktif dengan pembacanya. Kelebihan *Touchybooks* adalah Konsep *Touchybooks* inilah yang diambil oleh penulis untuk lebih dekat dengan target pasar. Kelebihan dari *Touchybooks* adalah mudah didapatkan. Terjaga dari kerusakan lingkungan dan mudah diselamatkan datanya apabila media terancam kerusakan, mudah digandakan dan karena tidak tercetak, jadi *Touchybooks* tidak memerlukan kertas dan tinta. Namun *Touchybooks* juga memiliki kekurangan yang tidak jauh dari *E-Book*, yakni media untuk mengaplikasikannya tergolong mahal, data akan rentan terganggu oleh kerusakan media dan virus.



Gambar I.3 Contoh *Touchybooks*  
(Sumber: myplaytales.com, 29 Maret 2012, 11:02 a.m, 29 Maret 2012, 11:02 a.m, 29  
Maret 2012, 11:03 a.m )

## 1.2 Latar Belakang Masalah

Bapak Hiki Rachmat, S.Pd. selaku guru kesenian Sekolah Dasar Negeri Banjarsari Bandung mengungkapkan bahwa areal bermain anak sudah semakin menyempit dan kebiasaan sehari – hari dari anak juga memperkecil kemungkinan anak bermain di luar bersama teman - temannya. Ditambah lagi dengan pesatnya perkembangan teknologi yang membuat anak – anak dapat bermain tanpa harus pergi keluar, bergerak apalagi berinteraksi dengan alam sekitar dan teman – teman lainnya.

Pengamatan yang dilakukan oleh penulis juga berdasarkan hasil wawancara membuktikan bahwa sebenarnya anak – anak juga secara sengaja atau tidak sengaja, terbentuk untuk menjadi pribadi yang lebih individualis lewat kebiasaan hidupnya. Selain itu, permainan tradisional juga memang sudah kurang cocok dengan kondisi lingkungan jaman sekarang, di mana permainan lebih banyak dilakukan di lapangan, yang idealnya dilakukan di lapangan yang belum ditembok atau masih tanah. Karena permainan – permainan tradisional ini banyak melibatkan gerak dan koordinasi tubuh yang lebih aktif, sehingga resiko anak – anak terjatuh lumayan besar. Jika anak – anak bermain di atas lapangan yang sudah ditembok, maka cedera yang mungkin diderita juga akan lebih besar.

Jika keadaan seperti ini tidak ditangani, maka besar kemungkinan permainan anak – anak tradisional akan punah untuk generasi mendatang. Ditambah dengan makin sempitnya ruang bermain untuk mereka dan juga kurangnya edukasi dan pengenalan permainan tradisional ini, baik oleh orang tua maupun pihak pengajar di sekolah – sekolah. Padahal, permainan anak – anak tradisional merupakan salah satu warisan budaya yang harus dilestarikan dan juga memiliki nilai – nilai moral yang baik untuk anak – anak

Seperti yang dikemukakan oleh budayawan dari Fakultas Sastra Universitas Jember, Prof. Dr. Ayu Sutarto pada artikel *online* cahayaedukasi.com, bahwa keberadaan permainan anak – anak terancam punah. Kecemasan inilah yang mendasari penulis mengangkat kelestarian permainan anak – anak. Lewat tugas akhir yang berbentuk *E-book* ini penulis berharap agar orang tua dapat memperkenalkan permainan tradisional kepada anak – anak mereka yang kemudian dapat menarik minat anak – anak untuk bermain permainan tradisional ini dan permainan anak – anak akan terus hidup dalam kehidupan kita sepanjang jaman.

### 1.3 Permasalahan

Berikut adalah permasalahan – permasalahan yang akan diangkat dalam Tugas Akhir ini:

1. Bagaimana memperkenalkan dan melestarikan permainan anak – anak tradisional Jawa Barat kepada anak – anak lewat media digital interaktif?
2. Bagaimana orang tua memperkenalkan permainan anak – anak tradisional Jawa Barat kepada anak – anaknya melalui media digital interaktif?

### 1.4 Ruang lingkup

Dalam pengerjaan Tugas Akhir ini, penulis hanya akan mengerjakan animasi dan permainan yang akan diangkat adalah mainan – mainan yang dimainkan secara grup dengan memakai alat sederhana, seperti *Ucing Kup*, *Ucing Sumput*, *Perepet Jengkol* dan lain sebagainya.

Target pasar yang dituju adalah anak – anak sekolah dasar. Karena permainan yang akan dibahas adalah permainan yang membutuhkan koordinasi gerak tubuh, kelincihan dan kecepatan, maka penulis mengambil usia 7 – 12 tahun, di mana pada usia tersebut, anak – anak sudah memiliki kontrol tubuh yang kuat daripada anak di bawah usia tersebut yang masih sangat rentan jatuh dan tubuhnya lebih mudah terluka.

Segmen yang dituju adalah anak – anak yang tinggal di Bandung dengan golongan ekonomi orang tua mereka yang menengah ke atas. Karena animasi ini akan diaplikasikan ke dalam media digital *Personal Computer*.

Orang tua juga menjadi target pasar dari proyek penulis. Hal ini bertujuan agar orang tua dapat mengajarkan permainan – permainan ini kepada anak – anak mereka sesuai dengan permasalahan yang ditangkap.

Penulis menunjuk kalangan menengah ke atas karena pada golongan merekalah permainan anak – anak lebih tidak dikenal. Anak – anak dengan golongan ekonomi menengah ke atas lebih banyak bermain *game* elektronik karena mereka mempunyai *gadget* tersebut. Sementara anak – anak dengan golongan ekonomi menengah ke bawah yang rata – rata tinggal di pinggir kota seperti yang diungkapkan oleh Bapak Hamka, kesiswaan SD Negeri Banjarsari, masih memiliki lahan untuk bermain permainan tradisional dan jarang dari mereka yang memiliki media untuk memainkan permainan elektronik. Sehingga anak – anak dengan golongan menengah ke bawah masih banyak mengenal dan memainkan permainan tradisional ini.

### **1.5 Tujuan perancangan**

Penulis menggunakan media ilustrasi untuk mengenalkan permainan anak – anak tradisional agar anak – anak bisa ikut berimajinasi di dalamnya. Karena ilustrasi dan warna – warni akan memberikan stimulus – stimulus ke dalam otak anak – anak, seperti halnya kita menggunakan stabilo untuk menandai kalimat – kalimat penting dalam buku.

Ilustrasi ini akan diaplikasikan ke dalam media digital *Personal Computer*, nama aplikasinya adalah *Touchybooks*, dimana ilustrasi ini bisa bergerak dan juga memiliki audio. Aplikasi ini juga memungkinkan penggunanya berinteraksi dengan medianya. Konsep ini diterapkan oleh penulis karena akan lebih menarik untuk anak – anak dan juga memudahkan orang tua untuk mengenalkan permainan tersebut kepada anak – anak mereka.

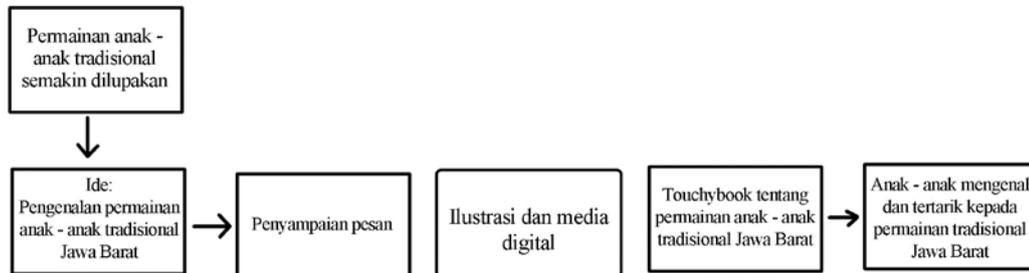
### **1.6 Cara Pengumpulan Data**

Penulis akan melakukan pengumpulan data melalui:

- Pengamatan/ observasi dan pencatatan, penulis akan datang ke sekolah dasar yang tarafnya untuk kalangan ekonomi menengah ke atas. Sekolah yang dituju oleh penulis adalah Sekolah Dasar Negeri Banjarsari yang berlokasi di jalan Merdeka No. 22, Bandung. Penulis akan melakukan pengamatan terhadap kegiatan bermain anak – anak di sana.
- Wawancara, penulis akan mewawancarai guru sekolah dasar untuk mengetahui perilaku anak – anak, dan melakukan wawancara kepada pejabat di Komunitas Hong untuk mendapatkan referensi permainan.
- Studi Pustaka, penulis akan membaca buku, teks maupun jurnal tentang ilustrasi, psikologi anak – anak dan buku yang membahas tentang budaya tradisional Jawa Barat, dalam hal ini terfokus pada permainan tradisionalnya

## 1.7 Skema Perancangan

### Skema



## 1.8 Pembabakan

- **Bab I Pendahuluan**, Berisi tentang latar belakang dari tema yang diangkat yakni kenapa permainan anak – anak tradisional Jawa Barat menjadi topik pilihan penulis. Kekhawatiran apa yang dihadapi sehingga mendorong penulis mengangkat tema ini. Menyusun permasalahan agar terbentuk batasan – batasan dari yang akan diteliti.

Dalam bab ini juga dijelaskan tujuan perancangan juga cara – cara mengumpulkan data yang diperlukan.

- **Bab II Dasar Pemikiran**, Menjelaskan teori atau dasar pemikiran tentang permasalahan yang akan dibahas. Mulai dari teori ilustrasi, tipografi, teori komunikasi dan sedikit teori tata suara. Di dalam bab ini juga dikemukakan sejarah ilustrasi singkat.
- **Bab III Data dan Analisis Masalah**
  - Menjelaskan berbagai data yang telah didapatkan oleh penulis, baik itu lewat wawancara ataupun studi pustaka. Dalam bagian ini penulis menjabarkan fakta – fakta yang ditemukan oleh penulis di lapangan untuk kemudian menjadi pemberi arah agar proyek ini lebih tepat sasaran.
  - Analisis

Menjelaskan berbagai analisis tentang apa yang sudah didapat di lapangan dengan teori – teori yang dikumpulkan oleh penulis sebelumnya. Dalam bab ini penulis menghubungkan teori – teori yang akan dipakai dengan keadaan lapangan yang sebenarnya.

- **Bab IV Konsep dan Hasil Perancangan**

Menjelaskan konsep – konsep komunikasi yang akan digunakan penulis untuk proyeknya. Lebih membahas proyek secara mendalam.

- **Bab V Penutup**

Menjelaskan masukan – masukan untuk proyek ini yang akan didapat setelah sidang berlangsung.