

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1. Latar Belakang

Belakangan ini perkembangan teknologi sangat pesat, disadari atau tidak kehidupan manusia dari mulai bangun tidur sampai bangun lagi banyak dibantu oleh teknologi digital. Gejala perubahan yang terjadi di masyarakat dari tradisional ke digital, mengakibatkan bermunculannya berbagai inovasi dalam bidang teknologi digital. Gadget salah satunya, mulai dari pedesaan sampai perkotaan, dari anak kecil sampai orang dewasa tangan mereka tidak lepas gadget. Seakan akan gadget tidak dapat dipisahkan dari kehidupan sehari - hari.

Inovasi dalam teknologi semacam ini selain banyak menimbulkan akibat-akibat negatif bagi penggunaannya, banyak juga sisi positifnya. Salah satu inovasi teknologi digital yang dapat dimanfaatkan oleh para praktisi dalam bidang pendidikan dan para penulis yang peduli dengan anak-anak dan generasi muda era digital adalah Kids Interactive Book Maker.

Kids Interactive Book Maker merupakan perangkat lunak yang dapat memudahkan para guru ataupun penulis yang ingin mengembangkan buku atau bahan ajarnya supaya lebih interaktif. Hal ini merupakan sebuah terobosan yang dapat mengatasi berbagai masalah yang terjadi pada peserta didik dalam memahami sebuah teks, cerita tertulis atau bahan ajar berupa buku teks.

Fenomena yang terjadi saat ini adalah anak-anak usia sekolah cenderung lebih tertarik dengan audio, visual dan kinestetik. Mereka lebih suka mendengarkan atau melihat cerita daripada harus membacanya. Kids Interactive Book Maker bisa menggabungkan ketiga unsur tersebut yaitu suara, tampilan dan gerak. Diharapkan anak-anak usia belajar dapat lebih tertarik dan lebih suka membaca baik itu cerita, buku teks, atau bahan-bahan tertulis lainnya. Karena membaca dapat merangsang nalar anak agar lebih berkembang, belajar berfikir kritis dan bahkan bisa memperoleh berbagai pembelajaran moral yang sangat berharga. Namun jika bacaannya dibuat kurang menarik, bagaimana mungkin generasi muda usia sekolah ini dapat menganalisa berbagai hal dan belajar berfikir kritis, sehingga daya nalar mereka tidak terasah dengan baik.

Dari sekian banyak bahan bacaan tertulis, yang paling diminati oleh pembaca usia sekolah adalah cerita. Banyak cerita khususnya cerita rakyat yang dapat menjadi masukan bagi mereka baik pembelajaran moral atau pun pengetahuan tambahan lainnya. Setiap daerah mempunyai cerita rakyat masing-masing dengan tema yang berbeda-beda pula, dari mulai tema percintaan, pengabdian, perjuangan dan lain-lain. Di Jawa Barat ada kisah legenda tangkuban perahu, di Jawa Tengah ada kisah Rorojonggrang, di Sumatera Barat ada kisah Malin Kundang dan masih banyak lagi. Tapi seiringnya waktu dan perubahan zaman sekarang buku-buku cerita yang dulu banyak diminati sudah mulai tergeser. Anak-anak lebih tertarik pada gadget dari pada buku teks. Bahkan

sebagian mereka malas membaca dampaknya sebagian besar dari mereka tidak lagi mengenal cerita-cerita rakyat, padahal cerita tersebut merupakan kekayaan budaya yang harus dilestarikan.

Hal tersebut mendorong untuk mengembangkan sebuah digital buku interaktif tentang salah satu cerita rakyat dalam bentuk iBook yang bisa di jalankan di gadget berbasis iOS dan iMac MacBook MacPro yang beroperasi system OSX 10.9 (mavericks). Adapun cerita yang akan diangkat adalah Legenda Lutung kasarung. Karena banyak pesan moral yang terkandung didalam cerita tersebut

### **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat disimpulkan yang akan menjadi permasalahannya ialah bagaimana merancang buku teks dalam bentuk digital menggunakan Kids Interactive Book Maker ?

### **1.3. Batasan Masalah**

Dalam pembuatan iBook Lutung Kasarung ini penulis memberikan batasan masalah sebagai berikut :

1. iBook Lutung Kasarung ini hanya bisa di akses di iDevice dan machintosh yang beroperasi sistem mavericks dan yang terbaru

2. Buku ini sebagai sarana untuk menjaga dan cerita rakyat dan melestarikan kebudayaan indonesia
3. Pembuatan iBook Lutung kasarung kombinasi teks gambar suara dan animasi.
4. Pembaca bisa mengontrol sebagian elemen - elemen yang terdapat di iBook Lutung Kasarung
5. Pembuatan buku ini menggunakan Kids Interactive Book Maker dan aplikasi penunjang lainnya.

#### **1.4. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah maka penulis, memiliki beberapa tujuan dalam penelitian tersebut antara lain :

1. Membuat buku teks interaktif dalam bentuk digital menggunakan Kids Interactive Book Maker
2. Menjaga dan melestarikan kebudayaan indonesia
3. Memudahkan pembaca dalam memahami isi cerita
4. Memenuhi syarat kelulusan strata 1 di kampus Stimik Amikom Yogyakarta

## 1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat dibuatnya buku tersebut adalah sebagai berikut

Manfaat bagi perancang :

1. Mendapatkan pengetahuan baru dan menambah pengalaman serta mengasah kemampuan dalam mendesain.
2. Dapat merancang sebuah buku digital interaktif.
3. Menerapkan apa yang telah di peroleh selama kuliah

Manfaat bagi pembaca :

1. Untuk memudahkan mereka dalam membaca buku karena bisa dibaca di gadgetnya masing - masing.
2. Memudahkan bagi pembaca khususnya anak - anak dalam belajar membaca dan mengenal salah satu budaya indonesia.
3. Salah satu sarana untuk melestarikan cerita rakyat sekaligus melestarikan kebudayaan bangsa indonesia.

Manfaat bagi akademik

1. Memberikan refrensi bagi pembaca atau mahasiswa dalam perancangan buku digital menggunakan Kids Interactive Book Maker.

2. Acuan bagi pembaca atau mahasiswa supaya lebih kreatif.

### **1.6. Metode Perancangan**

Metode penulis dalam perancangan atau pembuatan buku interaktif ini antara lain adalah sebagai berikut

1. Tinjauan pustaka, tinjauan pustaka diperoleh dari sumber buku dan jurnal yang telah pada masa kuliah, serta dari referensi yang didapat dari internet.
2. Pengumpulan data, mencari dan mengumpulkan data yang diperlukan dalam pembuatan iBook Lutung Kasarung yang akan dikerjakan.
3. Contruction atau pembuatan menggunakan Kids Interactive Book Maker dalam pembuatan buku teks dan aplikasi atau perangkat lunak pendukung lainnya

### **1.7 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan ini merupakan gambaran umum mengenai isi dari keseluruhan pembahasan, yang bertujuan untuk memudahkan pembaca dalam mengikuti alur pembahasan yang, terdapat dalam penulisan makalah skripsi ini. Adapun sistematika penulisan adalah sebagai berikut :

## **BAB I : PENDAHULUAN**

berisi tentang latar belakang masalah, ruang lingkup permasalahan yang akan di teliti, tujuan dan manfaat yang akan dilakukan, metodologi penelitian yang akan digunakan dan sistematika penulisan

## **BAB II : LANDASAN TEORI**

berisi tentang teori dasar yang mendasari dalam pembuatan iBook Lutung Kasarung. Terdapat kutipan dari buku - buku, website, maupun sumber lain yang mendukung dalam penyusunan skripsi dan berisi pula teori - teori khusus yang berhubungan dengan perangkat lunak Kids interactive Book Maker dan perangkat lunak penunjang lainnya.

## **BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Bab ini berisi semua analisis dan perancangan multimedia yang sedang dikerjakan yang akan menguraikan tentang analisis terhadap cerita lutung kasarung dan permasalahan yang terdapat di kasus yang sedang di teliti. Meliputi analisis terhadap cerita lutung kasarung dan budaya yang berhubungan dengan cerita, analisis perancangan iBook menggunakan Kids Interactive Book Maker, analisis hasil solusinya, dan analisis kelayakan ibook lutung kasarung .

#### **BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini menjelaskan tentang tahap - tahap perancangan dan pembuatan iBook Lutung Kasarung di Kids Interactive Book Maker mulai dari tahap awal perancangan sampai dengan tahap akhir dan hasil dari akhir pembuatan buku digital tersebut.

#### **BAB V : PENUTUP**

Bab ini berisikan kesimpulan dan saran

