

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

*Pop-Up Book* adalah buku yang memiliki bagian-bagian dalam buku yang dapat bergerak dan atau memiliki unsur 3 dimensi. Dalam *Pop-Up Book* juga mengandung unsur *Origami*, yaitu tehnik melipat kertas. Antara *Pop-Up Book* dan *Origami* sekilas memang terlihat sama tetapi sebenarnya adalah berbeda, yaitu *Origami* lebih memfokuskan diri pada menciptakan objek atau benda sedangkan *Pop Up Book* lebih cenderung pada pembuatan mekanis kertas yang dapat membuat gambar tampak secara lebih berbeda baik dari sisi perspektif/dimensi, perubahan bentuk sehingga dapat bergerak dan disusun sealam mungkin. Orang yang membuat dan mendesain *Pop Up Book* disebut dengan *Paper Engineering* [1].

Pop Up Book memiliki beberapa macam jenis, beberapa diantaranya adalah *pop-ups*, *pop-outs*, *tunnel books*, *volvelles*, *pull-tabs*, *pull-down flaps*, *transformations* dan sebagainya. Dari buku pop up inilah berinisiatif untuk menuangkan *pop-up* kedalam aplikasi atau yang lebih dikenal dengan *pop-up book animation*. Jenis cerita yang disampaikan dalam *pop-up book* bisa sangat beragam mulai dari pengetahuan seperti pengenalan hewan, geografis suatu negara, kebudayaan, sejarah, kegiatan keagamaan, hingga cerita imajiner seperti dongeng, fabel, cerita rakyat, mitos, legenda. Namun

dalam perancangan ini hanya akan membuat *pop up book animation Malin Kundang* [2].

Malin Kundang adalah salah satu cerita rakyat yang berasal dari Sumatra Barat. Dimana cerita Malin Kundang ini sangat digemari dan digandrungi oleh sebagian besar masyarakat di Indonesia, mulai dari orang tua, remaja dan anak-anak. Karena cerita Malin Kundang memiliki nilai pesan moral yang sangat baik untuk dijadikan sebagai salah satu pendukung sarana pendidikan dalam perkembangan kepribadian anak. Sehingga kelak akan menjadi manusia yang berbudi pekerti luhur dan hormat serta berbakti kepada kedua orang tua.[3]

Dengan adanya Aplikasi *Pop Up Book* ini diharapkan akan dapat memberikan visualisasi cerita yang lebih menarik, karena memiliki tampilan gambar yang lebih memiliki dimensi, memiliki gambar yang dapat bergerak ketika halaman-halamannya dibuka atau digeser, memiliki bagian-bagian yang dapat berubah bentuk dan memiliki bentuk yang mirip seperti aslinya. Dengan harapan *Aplikasi Pop Up Book* dapat lebih menarik perhatian dan minat para pembacanya. Maka memutuskan dalam pembuatan *Aplikasi Pop Up Book* ini menggunakan animasi cerita Malin Kundang dengan harapan agar cerita rakyat yang merupakan salah satu kekayaan budaya bangsa akan dapat terjaga kelestariannya, sehingga pesan-pesan moral yang terkandung didalamnya akan dapat diserap, ditangkap dan diamalkan dalam kehidupan sehari-hari.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, identifikasi masalah dan batasan masalah diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

- 1) Bagaimana cara mendesain *Aplikasi Pop-Up Book animation* Malin Kundang bergambar dengan pewarnaan penuh/ full colour tetapi tetap terlihat serasi dan alami?
- 2) Bagaimana desain aplikasi ini dapat mengenalkan cerita Malin Kundang kepada anak-anak, sehingga anak-anak akan lebih menggemari cerita dari negara sendiri daripada cerita dari negara lain?

## 1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan-batasan pembahasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1) Penelitian ini hanya akan membahas cerita Malin Kundang yang sesuai dengan komposisi anak-anak saja.
- 2) Penelitian ini hanya akan membahas permasalahan yang hanya dapat diselesaikan dengan teori-teori dalam desain komunikasi visual saja.
- 3) Penelitian ini tidak akan membahas keabsahan cerita yang akan disadur.

- 4) Penelitian ini tidak akan membahas mengenai kemampuan membaca dan tingkat minat baca anak.
- 5) Penelitian ini tidak akan membahas tentang kebudayaan Indonesia secara keseluruhan.
- 6) Penelitian ini tidak akan membahas mengenai promosi buku cerita anak.
- 7) Penelitian ini tidak akan membahas mengenai pencetakan buku cerita anak.
- 8) Adapun software yang akan digunakan dalam perancangan ini adalah *Eclipse IDE*, *Scripting (Fitur Unity)* dan *Software Development Kit (SDK)*.
- 9) Database yang akan digunakan adalah Database lokal yaitu SQLite.

#### **1.4 Maksud dan Tujuan**

Adapun tujuan dan manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

##### **1.4.1 Tujuan Penelitian**

1. Melestarikan cerita rakyat yang merupakan salah satu kekayaan budaya bangsa Indonesia.
2. Menumbuhkan dalam diri anak-anak untuk lebih mencintai cerita rakyat yang berasal dari negara sendiri daripada cerita
3. Menumbuhkan rasa memiliki dan kesadaran untuk melestarikan kebudayaan bangsa sendiri.

#### 1.4.2 Maksud Penelitian

- 1) Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan studi lanjutan yang relevan dan sebagai bahan kajian kearah pengembangan konsepkonsep dalam upaya perancangan dan pembuatan aplikasi *pop up*, khususnya pada pembuatan dan perancangan Pop Up Book Animasi cerita anak agar dapat lebih berkreasi dan berinovasi, sehingga orang tua akan lebih tertarik untuk memberikan aplikasi bacaan elektronik kepada anak-anaknya daripada memberikan aplikasi game pada gadget, ipode, tablet anak-anaknya. Selain itu juga untuk menarik minat dan perhatian anak agar lebih suka membaca.
- 2) Dapat dijadikan sebagai bahan kajian dalam ranah akademik.

#### 1.5 Metode Penelittan

Metode penelitian dalam penelitian ini meliputi :

##### 1.5.1. Metode Pengumpulan Data

Pada perancangan ini digunakan beberapa metode pengambilan data, antara lain:

- a. Data Primer
  - a) Observasi atau pengamatan langsung
  - b) Data dari toko buku sampel
  - c) *Interview* dengan manajer toko buku maupun penerbit
  - d) Hasil kuesioner pada orang tua maupun siswa usia sekolah dasar.

b. Data Sekunder

- a) Data dari literatur
- b) Data dari internet maupun sumber lain.

1.5.2. Metode Analisis

Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deduktif

1.5.3. Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan dalam penelitian ini meliputi :

a. Perancangan Proses

Pada perancangan proses ini, menguraikan pemodelan sistem yang dibuat dengan menggunakan *Use Case Diagram*, *Class Diagram*, *Sequence Diagram* dan *Component Diagram*.

b. Perancangan Database

Perancangan database dalam penelitian ini menggunakan Eclipse IDE dengan aplikasi SQLite.

1.5.4. Metode Pengembangan

Pada tahap ini dilakukan implementasi aplikasi dari rancangan program yang telah dibuat. Pada tahap ini perancangan program direalisasikan pada sebuah aplikasi.

### 1.5.5. Metode Testing

Dalam penelitian ini pengujian sistem yang digunakan pada tugas akhir ini adalah *Black-Box Testing*. *Black-Box testing* yaitu menguji perangkat lunak dari segi spesifikasi fungsional tanpa menguji desain dan kode program. Pengujian dimaksudkan untuk mengetahui apakah fungsi-fungsi, masukan, dan keluaran dari perangkat lunak sesuai dengan spesifikasi yang dibutuhkan.[4]

Adapun langkah-langkah yang akan dilakukan pada pengujian aplikasi, yaitu sebagai berikut :

- a. Pengujian *Load Database*
- b. Pengujian *Intent/ Perpindahan Layout*
- c. Pengujian Hasil Inputan
- d. Pengujian Menu Informasi

## 1.6 Sistematika Penelitian

### BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang penelitian, rumusan masalah, batasan masalah, ruang lingkup, tujuan dan manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika.

### BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tinjauan pustaka, dasar teori yang diambil dari beragam literatur mengenai cerita Malin Kundang maupun literatur yang berkaitan dengan aspek-aspek visual yang mendukung

perancangan ini. Misalnya literature mengenai warna, gaya gambar karakter, lay out, dan sebagainya, metode analisis, dan langkah-langkah pengembangan aplikasi.

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

Bab ini berisi tinjauan umum tentang objek penelitian, analisis masalah, solusi yang ditawarkan, solusi yang dipilih, analisis kebutuhan, analisis biaya dan manfaat, analisis kelayakan, perancangan aplikasi. Adapun metodologi yang dilakukan berupa wawancara, studi literatur hingga kuesioner.

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

Pada bab ini merupakan tahapan yang dilakukan dalam mengembangkan aplikasi, testing hingga penerapan aplikasi di objek penelitian, implementasi dari desain-desain aspek pendukung buku cerita Malin Kundang yang dipilih. Dengan tahapan sebagai berikut : database dan tabel, interface, koneksi form dan database server, whitebox testing, kompilasi program, dan black-box testing.

### **BAB V PENUTUP**

Pada bab ini akan disampaikan rangkuman dan kesimpulan dari perancangan pop up book animasi cerita malin kundang serta saran untuk penelitian selanjutnya.

### **DAFTAR PUSTAKA**

Berisi literatur dan referensi yang digunakan dalam penelitian.

### **LAMPIRAN**