

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Komunitas Baca Klaten yang sekarang ini berubah menjadi Komunitas Literasi Klaten atau disingkat KLASIK, merupakan suatu komunitas yang mewadahi anggota dan masyarakat kota Klaten untuk meningkatkan kesadaran literasi. Literasi itu sendiri mempunyai makna yang luas, tapi dalam hal ini berkaitan dengan kegiatan membaca dan juga menulis guna memperluas wawasan. Saat ini anggota Komunitas Literasi Klaten (KLASIK) baru berjumlah 35 orang.

Kharisma Adzana selaku ketua Komunitas Literasi Klaten ini mengatakan bahwa di kota Klaten sendiri, pengetahuan mengenai literasi yakni membaca dan menulis dirasa masih sedikit. Untuk itu harus ada sebuah komunitas yang memelopori tentang kegiatan membaca dan menulis tersebut. Akan tetapi, dalam hal ini masih terdapat kendala yaitu kurangnya tingkat kesadaran akan pentingnya membaca.

Kemudian munculah sebuah ide mengenai pembuatan buku dengan mengandalkan teknologi *virtual reality*. Teknologi *Virtual Reality* ini adalah sebuah teknologi yang membuat pengguna atau *user* dapat berinteraksi dengan lingkungan di dalam dunia maya yang disimulasikan oleh komputer, sehingga pengguna merasa berada di dalam lingkungan tersebut. Namun, saat ini teknologi *virtual reality* masih belum diketahui banyak orang. Untuk itu, penulis juga ingin memperkenalkan *virtual reality* melalui buku bacaan yang dibuat menggunakan teknologi *virtual reality*.

Berdasar latar belakang diatas, penulis melihat peluang untuk membuat Komunitas Literasi Klaten sebuah buku *virtual reality*. Judul buku yang akan dibuat *virtual reality* yaitu Ramayana. Penulis memilih Ramayana karena bercerita tentang kepahlawanan, kasih sayang hingga persahabatan. Maka penelitian ini berjudul *“PERANCANGAN BUKU CERITA RAMAYANA PADA KOMUNITAS BACA KLATEN DENGAN TEKNOLOGI VIRTUAL REALITY BERBASIS ANDROID”*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, penyusun dapat mengambil rumusan masalah sebagai berikut: Bagaimana cara merancang buku digital yang dibuat menggunakan teknologi *virtual reality* supaya menarik minat pembaca dan memperkenalkan teknologi *virtual reality* kepada masyarakat ?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi ini hanya dirancang untuk *smartphone* yang bersistem operasi Android dengan *Google Cardboard* sebagai alat *Virtual Reality*.
2. Pembuatan aplikasi dan implementasi *Virtual Reality* hanya menggunakan *Unity3D Game Engine* dan SDK *Google Cardboard* untuk *Unity3D*.
3. Aplikasi ini hanya bisa digunakan pada *smartphone* Android dengan fitur *Gyroscope*.
4. Aplikasi ini hanya akan di upload ke *Google Play Store*.

5. Pembuatan aplikasi ini belum menyertakan visualisasi animasi karakter 3D dan hanya menampilkan teks saja.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun dilakukannya penelitian ini adalah memiliki maksud dan tujuan, maksud dari penelitian ini adalah:

1. Meningkatkan minat baca masyarakat kota Klaten dengan teknologi *virtual reality*.
2. Meningkatkan kemampuan dalam bidang multimedia yang selama ini didapat di UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA.
3. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Pendidikan Program Studi Strata I Teknik Informatika di UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA.

Tujuan yang ingin dicapai penulis adalah:

1. Dapat mengurangi kebutuhan kertas dan tinta saat pembuatan buku konvensional.
2. Memperkenalkan teknologi *virtual reality* kepada masyarakat.
3. Sebagai salah satu syarat kelulusan dan mempunyai gelar sarjana komputer dalam bidang informatika dan komputer di UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA.

1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan untuk penulisan dan penyelesaian buku *virtual reality* cerita Ramayana melalui beberapa metode, yaitu:

1.5.1 Pengumpulan Data

1. Metode Observasi

Metode pengamatan yang melibatkan semua indera (penglihatan, pendengaran, penciuman, pembau, perasa). Pencatatan hasil dilakukan dengan cermat dan teliti.

2. Metode Studi Literatur

Metode pengumpulan data dengan cara mengumpulkan *literatur*, jurnal, *paper*, bacaan – bacaan, artikel yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan.

1.5.2 Metode Analisis

Pada tahap analisis, dilakukan proses identifikasi menggunakan model analisis SWOT dan analisis kebutuhan.

1.5.3 Metode Perancangan

Pada metode perancangan, dilakukan di tahap pra produksi yang meliputi pembuatan konsep, *flowchart*, struktur navigasi dan perancangan *interface (UI)*.

1.5.4 Metode Pengembangan

Pada metode pengembangan dilakukan dengan *Waterfall Model*, dimana pembuatan *interface* aplikasi buku cerita Ramayana, teks bacaan cerita Ramayana secara virtual, penggabungan teks, penempatan *button* dan *build* APK dilakukan.

1.5.5 Metode Testing

Setelah pembuatan buku *virtual reality* cerita Ramayana selesai, maka dilakukan pengujian dengan memberikan aplikasi buku *virtual reality* cerita Ramayana dan kuesioner kepada anggota Komunitas Literasi Klaten untuk mengetahui seberapa efektif dan apakah nyaman dipakai atau tidak saat digunakan untuk membaca cerita Ramayana secara virtual.

1.5.6 Metode Implementasi

Pada metode implementasi, hasil dari buku *virtual reality* cerita Ramayana yang telah selesai akan di unggah ke *google playstore*.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah dalam memahami lebih jelas tentang penulisan penelitian ini, maka penulis mengelompokkan materi penulisan menjadi lima (V) bab, yaitu :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang uraian Latar Belakang Penelitian, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan dan Manfaat Penelitian, Metode Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Dalam bab ini berisi tentang teori – teori dan konsep dasar yang melandasi permasalahan penelitian ini.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada Bab ini berisikan tentang analisis yang digunakan dan penjelasan tahap pra produksi.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Menjelaskan tentang tahap produksi dan pasca produksi pembuatan buku virtual reality cerita Ramayana.

BAB V : PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang dapat diberikan oleh penulis dan hasil penelitian yang dilakukan.

DAFTAR PUSTAKA**LAMPIRAN**