

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

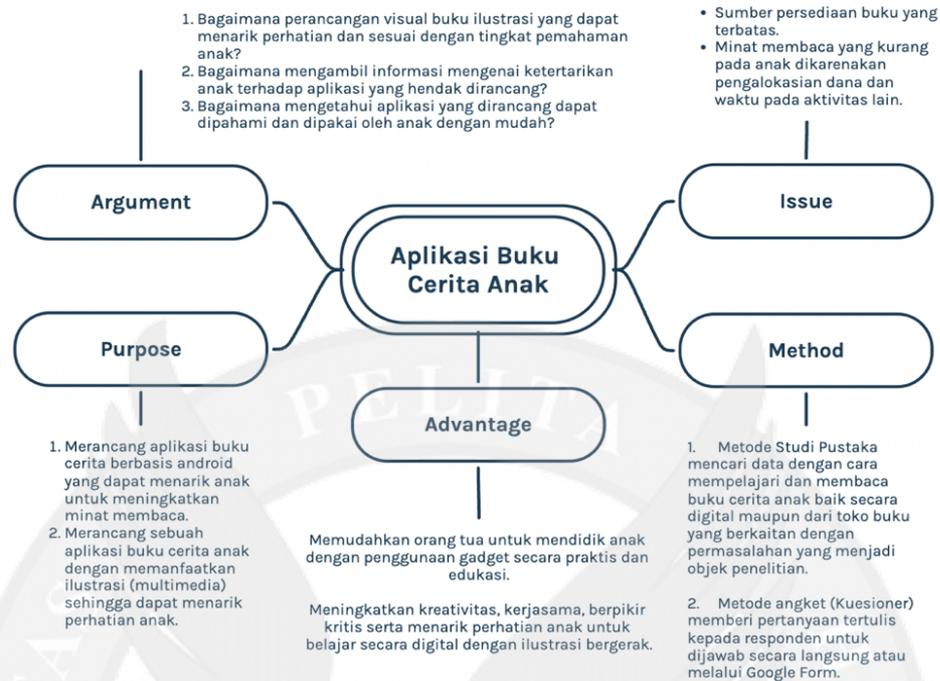
Buku adalah sebuah aliran dunia. Orang dapat belajar banyak hal dengan cara membaca mengenai pengetahuan yang tidak diketahui. Aktivitas ini bisa dibuat siapapun termasuk orang dewasa, remaja, anak-anak, dan lanjut usia. (DARMADI) Buku cerita anak merupakan buku yang setara dengan keahlian membaca dan tingkat ketertarikan pada anak dari usia atau tingkat pendidikan tertentu yaitu, dari *kindergarten* sampai sekolah dasar kelas 6. (Krissandi, Febriyanto, Cahya, & Radityo, 2018) Melalui bantuan buku ilustrasi digital, Anda dapat menggunakan pandangan sendiri untuk menginterpretasikan ilustrasi dalam buku cerita serta menumbuhkan daya fokus. (Aris, Arifal, & Kusumaningrum, 2017) Menurut Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Solihin, Utama, Pratiwi, & Novirina, Indeks Aktivitas Literasi Membaca, 2019), keinginan untuk membaca pada anak-anak Indonesia sebagian besar didorong oleh ketersediaan buku, dimana *cost* dan *time* lebih banyak dialokasikan untuk kegiatan lain, dan kebanyakan warga mempunyai buku dengan jumlah yang sangat kecil dan paling banyak hanya berjumlah 20 buku. (Solihin, Utama, Pratiwi, & Novirina, Indeks Aktivitas Literasi Membaca 34 Provinsi, 2019)

Dilihat dari sudut pandang psikologis, saat masih kanak-kanak penting untuk berinisiatif mencari tahu apa yang belum mereka ketahui. Dalam era digital sekarang, anak bisa dengan mudah menumbuhkan keahlian kognitif seperti

keahlian dalam berpikir juga mengembangkan keahlian motorik. Menggunakan alat elektronik seperti *handphone* dapat membimbing pertumbuhan psikologis anak, contohnya dengan membaca buku cerita digital interaktif dan menarik. Dengan sudut pandang tersebut, penulis memilih untuk membuat aplikasi buku cerita anak agar dapat mengembangkan keinginan anak dalam membaca. Jika populer di kalangan anak-anak, dapat berdampak baik jika dipakai dengan baik dan benar, itulah yang memberi dorongan kepada penulis untuk melakukan perancangan aplikasi ini.

Kreativitas, kerja sama, dan berpikir kritis adalah tiga nilai penting untuk dipahami bagi orang tua dengan tujuan memandu dan memberi paduan kepada anak-anak dalam penggunaan media digital dengan bijak. (Dyna Herlina S., 2018) Pengalaman dalam penggunaan media digital dapat mengembangkan kreativitas pada anak seperti keahlian dalam menyusun kata, angka, gambar, suara, dan lain-lain. Media digital yang luas juga memudahkan kita untuk menjalin koneksi dengan orang secara luas. Maka, perlu adanya edukasi anak mengenai beraneka ragam ilmu dan budaya. Target aplikasi penulis ditujukan kepada anak-anak berusia 3 sampai 6 tahun. Dari itu, dilakukan penelitian dengan judul '**Perancangan Aplikasi Buku Cerita Bergerak Berbasis Android**' serta diharapkan dapat meningkatkan keinginan dan ketertarikan anak dalam pembelajaran secara digital dan praktis.

## 1.2 Rumusan Masalah



Gambar 1. 1 Mindmap Aplikasi Buku Cerita Anak

Berdasarkan *mindmap* diatas, maka pertanyaan penelitian yang dapat ditemukan yaitu:

1. Bagaimana cara merancang buku ilustrasi digital yang menarik bagi anak dan dapat meningkatkan pemahaman anak?
2. Bagaimana cara pengumpulan data tentang kephahaman dan kemudahan pemakaian aplikasi?
3. Bagaimana cara aplikasi yang dirancang bisa dipahami dan mudah digunakan oleh anak?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang ingin diperoleh Penulis adalah:

1. Merancang aplikasi buku cerita berbasis *android* yang dapat menarik anak untuk meningkatkan minat baca.
2. Merancang sebuah aplikasi buku cerita anak dengan memanfaatkan ilustrasi (*multimedia*) sehingga dapat menarik perhatian anak.

### 1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam perancangan aplikasi ini yaitu:

1. Aplikasi akan berisi cerita serta ilustrasi bergerak yang interaktif.
2. Buku memiliki 2 buah cerita interaktif dan akan bertambah seiring bertambahnya waktu.
3. Aplikasi yang dirancang hanya dapat dijalankan di *smartphone* bersistem operasi *Android*.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang ingin diperoleh Penulis yaitu:

- a. Bagi Orang tua

Perancangan aplikasi ini memudahkan orang tua untuk memandu anak dalam pemakaian *gadget* dengan praktis dan edukasi.

- b. Bagi Anak-anak

Perancangan aplikasi ini menarik perhatian anak untuk belajar secara digital dengan ilustrasi bergerak.

c. Bagi Penulis

Perancangan aplikasi ini dapat memberikan pengalaman dan pengembangan kemampuan bagi penulis.

## **1.6 Metode Penelitian**

Metode yang digunakan Penulis dimulai dengan analisa dan pengumpulan data, desain karakter ilustrasi, pengembangan hasil ilustrasi, perancangan aplikasi dan evaluasi untuk meninjau kembali kekurangan dan kesalahan dan penulisan laporan. Penelitian akan berlangsung sekitar 3 bulan, dari bulan Agustus 2022 sampai bulan Oktober 2022. Berikut akan dijelaskan tahapan-tahapan metode penelitian antara lain:

### **1.6.1 Metode pengumpulan data**

Penulis menggunakan 2 metode pengumpulan data yakni:

1. Metode Studi Pustaka yaitu dengan mencari data dengan cara mempelajari dan membaca buku cerita anak baik secara digital maupun dari toko buku yang berhubungan dengan masalah objek penelitian.
2. Metode angket (Kuesioner) yaitu dengan cara memberi pertanyaan kepada narasumber secara langsung atau melalui Google Form. Kuesioner diberikan kepada calon responden berupa pilihan dari 1 sampai dengan 5 dengan skala sangat tidak setuju hingga sangat setuju.

## **1.7 Analisis Penelitian**

Minat baca anak berdasarkan pada hasil PISA (*Program for International Student Assessment*) mengungkapkan bahwa hasil belajar dalam pendidikan dasar dan menengah di Indonesia kurang memadai. Keterampilan membaca pada siswa Indonesia didapatkan persentase di bawah kompetensi minimum yakni sebesar 70% (Syahril, 2020). Anak yang tinggal di lingkungan di mana orang tua atau lingkungan yang sering membaca dapat menarik perhatian anak untuk melihat buku walau belum paham cara membaca dan sambil berusaha memahami hal yang ada di buku.

Perkembangan teknologi memungkinkan adanya buku digital gratis yang dapat membantu anak dan orang tua mengakses lebih banyak buku secara lebih luas tanpa hambatan biaya. Ketertarikan anak pada hal baru termasuk teknologi ini yang akan Penulis jadikan salah satu alasan perancangan aplikasi buku cerita ini. (R., 2019)

## **1.8 Perancangan Sistem**

Perancangan sistem akan terbagi beberapa tahap yaitu:

### **1.8.1 Desain Karakter dan Pengembangan Ilustrasi**

Pada tahap ini dilakukan perancangan karakteristik yang diawali dengan eksperimen format visual dan pendukungnya yang terdiri dari desain grafis, gaya ilustrasi, tipografi, serta pemilihan warna. Pengolahan data yang didapat kemudian dibuat konsep *storyboard*, desain karakter dan *layout* dari buku tersebut.

### **1.8.2 Perancangan Aplikasi**

Penulis merancang aplikasi sesuai dengan tata letak yang sudah dikerjakan pada tahap sebelumnya menggunakan Adobe Animate, kemudian di-*export* ke format HTML5 yang kemudian akan dijadikan aplikasi Android.

### **1.8.3 Uji Coba Aplikasi**

Selepas perancangan aplikasi buku cerita selesai, dilakukan pengujian sendiri dengan cara menggunakan aplikasi tersebut dan melihat apakah terdapat *bug*.

## **1.9 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan dibagi menjadi lima bab sebagai berikut:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian, serta sistematika penulisan.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini menjelaskan teori yang dipakai dalam perancangan aplikasi yang diambil dari hasil studi pustaka selama melakukan penelitian.

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

Dalam bab ini akan dibahas mengenai teori – teori yang berhubungan dengan judul penulisan skripsi.

#### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab ini berisi tahapan yang Penulis lakukan dalam mengembangkan ilustrasi, desain, sistem serta pembahasan mengenai aplikasi yang dibangun.

#### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Berisi kesimpulan dan saran yang dirangkum Penulis selama dan sesudah proses penelitian yang dilakukan serta kelebihan dan kekurangan sesuai dengan hasil pengujian yang dikerjakan.

