

PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF KANCIL DAN BUAYA BERBASIS AUGMENTED REALITY UNTUK ANAK - ANAK DI DENPASAR

Tubagus Jamal A'dom¹, I.G.A.A. Widiari Widyaswari², Gede Pasek Putra Adnyana Yasa³

^{1,2,3}Program Studi Desain Komunikasi Visual, Institut Desain dan Bisnis Bali

e-mail: tubagus@gmail.com¹, widiariwidyaswari@idbbali.ac.id², pasekputra99@gmail.com³

INFORMASI ARTIKEL

Received : April, 2021
Accepted : Mei, 2021
Publish online : Mei, 2021

ABSTRACT

Many moral messages from the tales of Si Kancil and Buaya are useful for children to face problems. In the modern era, there are many obstacles for children to listen to fairy tales. Starting from the busyness of parents, to the lack of interest in reading by children. So, the author raises a final project topic, namely designing an interactive book based on Augmented Reality for the Kancil and Buaya story which aims to convey the message in the story in a good and fun way. In data collection, using the method of observation, interviews, questionnaires as primary data collection methods while the literature review method, and internet studies as secondary data collection methods. The design of interactive books based on Augmented Reality for the Kancil and Buaya stories uses several theories such as layout theory, animation theory, paper types, color theory, illustration theory, typography theory, media theory, design principles, design criteria and printing techniques. After brainstorming and getting some keywords, the writer decided on the concept of "Colorful Adventure". So to realize this concept, the right media is needed to convey the message contained in the story of Si Kancil and Buaya. The media is divided into two, main media and supporting media, picture story books, AR applications, and social media accounts as the main media. Mascots, posters, product displays (books), souvenirs, X-banners as supporting media.

Key words : Interactive Books, Augmented Reality, Fairy Tales.

ABSTRAK

Banyak pesan moral dari dongeng Si Kancil dan Buaya yang berguna bagi anak untuk menghadapi masalah. Di era modern banyak kendala untuk anak mendengarkan dongeng. Mulai dari kesibukan orang tua, sampai kurang minat anak untuk membaca. Maka, penulis mengangkat suatu topik tugas akhir yaitu merancang buku interaktif berbasis Augmented Reality untuk cerita Kancil dan Buaya yang bertujuan untuk menyampaikan pesan didalam cerita dengan cara yang baik dan menyenangkan. Dalam pengumpulan data, menggunakan metode observasi, wawancara, kuesioner sebagai metode pengumpulan data primer sedangkan metode kajian pustaka, dan kajian internet sebagai metode pengumpulan data sekunder. Perancangan buku interaktif berbasis Augmented Reality untuk cerita Kancil dan Buaya menggunakan beberapa teori seperti, teori layout, teori animasi, jenis kertas, teori warna, teori ilustrasi, teori tipografi, teori media, prinsip desain, kriteria

desain dan teknik cetak. Setelah melakukan brainstorming dan mendapat beberapa kata kunci, Penulis menentukan konsep “Colorful Adventure”. Maka untuk mewujudkan konsep tersebut diperlukan media - media yang tepat untuk menyampaikan pesan yang terkandung dalam cerita Si Kancil dan Buaya. Media tersebut dibagi menjadi dua, media utama dan media penunjang, buku cerita bergambar, Aplikasi AR, dan akun media sosial sebagai media utama. Maskot, poster, Display Produk (buku), Souvenir, X-banner sebagai media penunjang.

Kata Kunci: Buku Interaktif, Augmented Reality, Dongeng,

PENDAHULUAN

Dongeng adalah cerita pendek kolektif kesusastraan lisan. Selanjutnya dongeng adalah cerita prosa rakyat yang tidak dianggap benar-benar terjadi. Dongeng diceritakan terutama untuk hiburan, walaupun banyak juga yang melukiskan kebenaran, berisikan pelajaran (moral), atau bahkan sindiran Danandjaja (2007: 83). Salah satu bentuk dongeng adalah dongeng fabel. Dongeng fabel menurut kamus besar Bahasa Indonesia adalah cerita yang tokoh – tokoh pelakunya adalah binatang yang berpikir dan bertindak sebagaimana manusia dan menggambarkan watak serta budi manusia. Fabel adalah cerita yang menceritakan kehidupan binatang/hewan yang berperilaku seperti manusia yang bersifat fiksi atau khayalan belaka. Dalam fabel terkadang memasukkan karakter minoritas berupa manusia. Fabel juga disebut dengan cerita moral karena mengandung pesan yang berkaitan dengan moral (pelajaran.co.id, 2019).

Di era yang modern ini banyak kendala untuk anak mendengarkan cerita dongeng. Mulai dari kesibukan orang tua, sampai kurang minat anak untuk membaca. Di Indonesia angka perempuan bekerja menunjukkan peningkatan. Menurut BPS RI (2018) secara total, persentase perempuan sudah kawin yang bekerja sebesar 71,49 persen. Persentase perempuan sudah kawin yang bekerja di perkotaan sebesar 67,10 persen, sedangkan di pedesaan sebesar 76,39 persen (www.kemennppa.go.id, 2018). Menurut data dari United Nations Educational, Scientific, and Cultural Organization (UNESCO) minat baca masyarakat Indonesia, khususnya anak-anak masih sangat rendah. Presentase minat baca anak Indonesia hanya 0,01 persen. Artinya, dari 10.000 anak Indonesia, hanya satu orang yang senang membaca. (edukasi.kompas.com, 2017). Banyak yang beranggapan bahwa gawai dapat menjadi ancaman untuk minat baca anak, namun disini penulis memiliki pendapat lain, teknologi merupakan sebuah potensi besar yang bisa

dikolaborasikan untuk meningkatkan minat baca pada anak di Indonesia.

Dalam dongeng di Indonesia, kancil adalah tokoh populer. Cerita Kancil sudah lama ada dalam masyarakat Indonesia khususnya Jawa, bahkan sebelum ada tradisi tulisan. Cerita Kancil sering dijadikan sarana pengajaran bagi anak-anak. Menurut Sir Richard Windsted dalam *A History of Classical Malay Literature*, pada abad II SM pada suatu stupa di Barhut Allahabad India terukir adegan-adegan dongeng binatang, berasal dari cerita agama Budha, yang dikenal sebagai *Jataka*. Dongeng binatang ini kemudian menyebar ke luar India; ke arah barat menuju Afrika serta ke timur menuju Indonesia dan Malaysia bagian barat. Dongeng si Kancil, tulis R.B. Dixon dalam *The Mythology of All Races: Oceanic*, terdapat di daerah-daerah di Indonesia yang mendapat pengaruh kuat Hinduisme dan erat hubungannya dengan kerajaan Jawa Hindu dari abad ke-7 sampai abad ke-13 (historia.id, 2014).

Di Indonesia, Versi cerita Kancil tertua adalah *Serat Kancil Amongsastra* karangan Kyai Rangga Amongsastra, penulis Kadipaten selama pemerintahan Pakubuwono V di Surakarta, yang dikarang pada 1822. Atas usaha Dr W. Palmer van den Broek, serat tersebut dicetak pada 1878. Buku induk lain dongeng si Kancil diterbitkan G.C.T. van Dorp di Semarang pada 1871. Cerita Kancil ini lebih dikenal dengan *Serat Kancil van Dorp* karena tak diketahui penulisnya. Buku lainnya adalah *Serat Kancil Salokadarma* karya R.A. Sasraningrat, putra Pakualam Yogyakarta, yang berangkat tahun 1891. Cerita Kancil dalam buku ini kehilangan cirinya seperti Kancil pada umumnya. Hal ini, menurut Abing Ganefara dalam skripsinya tentang *Serat Kancil Saloka Darma* di jurusan Sastra Jawa Universitas Indonesia tahun 1990, karena terdapat konsep-konsep ajaran mistik yang menonjol, sehingga peran binatang dalam cerita ini tak berbeda dari manusia sehari-hari. Misalnya, ada peran bercakap-cakap, mengajar, memberi nasihat, atau adu argumentasi sambil sesekali diselipi ajaran-ajaran mistik. Naskah yang dekat dengan *Serat Kancil Salokadarma*, menurut

Behrend dan Titik, adalah *Serat Kancil Amongraja* di mana memuat ajaran moral, Islam, kebatinan, dan lain-lain disampaikan melalui *wejangan*. Tiada keterangan penulisan mengenai serat ini. Tapi melihat gejala bahasa dan terutama *sasmitaning tembang* yang diletakkan di awal pupuh baru, diperkirakan teks ini berasal dari lingkaran kesusastraan Pakualaman, Yogyakarta (Historia.id, 2014).

Banyak pesan moral yang diajarkan dari dongeng Si Kancil, contohnya adalah dongeng Si Kancil dan Buaya. Si Kancil dan Buaya menceritakan kisah dimana kancil menggunakan buaya untuk melintasi sungai untuk mengambil mentimun yang ada di seberang sungai. Anak – anak dapat belajar dari Si Kancil menggunakan akal untuk keluar dari situasi yang menyulitkannya, lalu melihat contoh dari buaya agar jangan cepat percaya pada sesuatu. Pesan – pesan yang terkandung dalam cerita Si Kancil dan Buaya dapat membantu anak dalam menghadapi masalah dan alur cerita Si Kancil dan Buaya yang ringan dapat diserap untuk anak – anak. Dengan pesan – pesan dan alur cerita yang ringan untuk anak serta sejarah cerita Si Kancil yang cukup erat di Indonesia sehingga membuat tokoh Si Kancil populer di masyarakat Indonesia, penulis memutuskan memilih cerita ini dibandingkan dongeng yang lain.

Dengan permasalahan yang ada, dongeng Si Kancil dan Buaya bisa menjadi lebih menarik dengan cara mengkolaborasikan teknik *Augmented Reality* dengan buku cerita yang bertujuan agar minat anak untuk membaca menjadi meningkat. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, buku adalah lembar kertas yang berjilid, berisi tulisan atau kosong; kitab. Buku mempunyai arti sebagai hasil karya yang ditulis atau dicetak

METODE PENELITIAN

a. Observasi

Observasi dilakukan di beberapa toko buku di Denpasar yaitu Toko buku Togamas, Toko buku Uranus, Gramedia, toko buku Garwis. Tujuan dari Observasi ini adalah untuk mendapatkan informasi tentang akses anak mendapat buku dongeng dan buku dongeng seperti apa yang banyak diminati oleh anak.

dengan halaman-halaman yang dijilid pada satu sisi ataupun juga merupakan suatu hasil karya yang ditujukan untuk penerbitan. Sedangkan arti dari interaktif adalah bersifat saling melakukan aksi, antar hubungan, saling aktif. Dengan demikian, buku interaktif dapat berarti sebagai lembar kertas yang berjilid yang dapat melakukan aksi, antar hubungan, dan saling aktif. *Augmented Reality* (AR) atau dalam bahasa Indonesia disebut juga realitas tambah adalah teknologi yang menggabungkan benda maya dua dimensi dan ataupun tiga dimensi ke dalam sebuah lingkungan nyata lalu memproyeksikan benda benda maya tersebut ke dalam waktu nyata. Benda – benda maya berfungsi menampilkan informasi yang tidak dapat diterima oleh manusia secara langsung. Hal ini membuat realitas tertambah berguna sebagai alat untuk membantu persepsi dan interaksi penggunaannya dengan dunia nyata. Informasi yang ditampilkan oleh benda maya membantu pengguna melaksanakan kegiatan-kegiatan dalam dunia nyata (Siswanto, 2013).

Beranjak dari latar belakang yang telah dijabarkan, bisa disimpulkan bahwa permasalahan yang timbul sebagai berikut:

- a. Bagaimana menentukan konsep untuk Buku dan media penunjang Interaktif “Kancil Dan Buaya” Berbasis *Augmented Reality* Untuk Anak Di Denpasar?
- b. Bagaimana proses merancang media baru berupa Buku dan media penunjang Interaktif “Kancil Dan Buaya” Berbasis *Augmented Reality* Untuk Anak Di Denpasar?
- c. Media promosi apa saja yang menarik dan efektif untuk mempromosikan Buku Interaktif “Kancil Dan Buaya” Berbasis *Augmented Reality* Untuk Anak Di Denpasar?

b. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan pakar pendongeng yang berasal dari Bali yaitu Bapak Made Taro, pustakawan di Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Provinsi Bali yaitu Ibu Dewa Ayu Suryani, pengurus bagian buku untuk anak di toko buku Toga mas, Ni Luh Ayu Kariani dan seorang ilustrator Bapak Rudy Ao. Beberapa pertanyaan dalam wawancara ini bertujuan untuk mengetahui cara menyampaikan cerita baik dan mudah dipahami oleh anak, buku yang paling banyak terjual di toko buku dan gaya ilustrasi yang diminati oleh anak.

c. Dokumentasi

Metode dokumentasi akan digunakan dalam mencatat, merekam maupun mengambil gambar selama proses penelitian/ survei, serta sebagai bukti bahwa kita berada di lapangan selama proses penelitian dan survei tersebut..

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dongeng adalah cerita pendek kolektif kesusastraan lisan. Selanjutnya dongeng adalah cerita prosa rakyat yang tidak dianggap benar-benar terjadi. Dongeng diceritakan terutama untuk hiburan, walaupun banyak juga yang melukiskan kebenaran, berisikan pelajaran (moral), atau bahkan sindiran Danandjaja (2007: 83). Ada beberapa jenis dongeng, diantaranya:

a) Fabel

Fabel adalah cerita tentang kehidupan binatang. Namun, dunianya sama dengan dunia manusia. Di dalam fabel, binatang-binatang yang menjadi tokoh digambarkan memiliki perilaku seperti manusia. Karakter binatang-binatang didalam fabel dapat berbicara, berpikir, sekolah, bekerja, dan melakukan aktivitas lain seperti manusia. Bahkan, di dalam fabel juga ada konflik antara hewan yang menjadi tokoh utama dengan hewan lain yang ada di dalam cerita. Contoh fabel adalah cerita tentang kura-kura dan kelinci, kancil dan buaya, dan lain-lain (<https://bobo.grid.id>, 2018)



Gambar 1 Contoh Fabel

(sumber: Dokumentasi penulis, 2020)

b) Legenda

Legenda adalah cerita yang mengisahkan tentang asal-usul terbentuknya suatu tempat, seperti asal-usul terjadinya Gunung Tangkuban Parahu. Cerita seperti ini biasanya berasal dari rakyat zaman dahulu dan rakyat yang tinggal di daerah itu biasanya menganggap cerita legenda itu benar-benar terjadi. Kemudian, cerita legenda itu akan diceritakan kembali turun-temurun hingga menjadi cerita yang sekarang ini kita ketahui (<https://bobo.grid.id>, 2018).

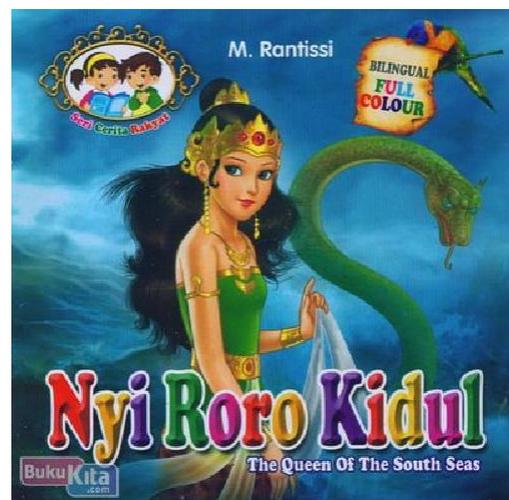


Gambar 2 Contoh Legenda

(Sumber: dutailmu.co.id, 2020)

c) Mite

Mite merupakan cerita yang berasal dari rakyat di sebuah daerah. Biasanya, mite menceritakan tentang tokoh gaib, seperti dewa, peri, atau bahkan hantu. Salah satu contoh dari mite adalah cerita tentang Nyai Loro Kidul dari Yogyakarta (<https://bobo.grid.id>, 2018).

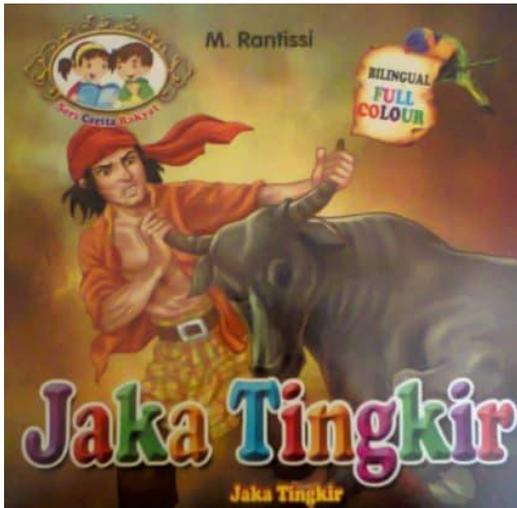


Gambar 2 Contoh Mite

(Sumber: bukukita.com, 2020)

d) Sage

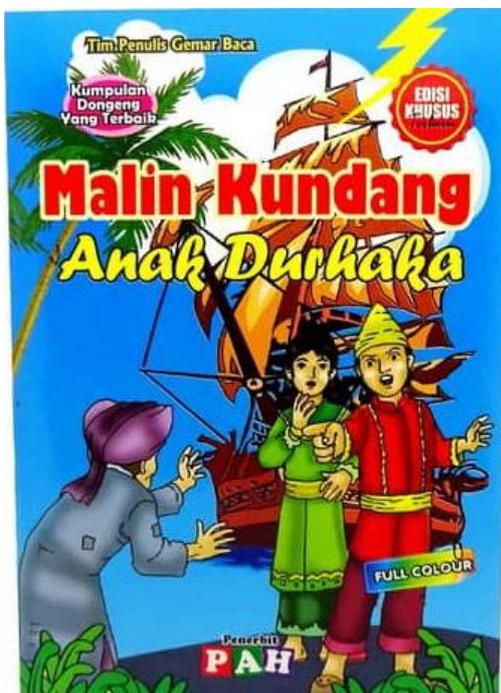
Sage adalah kisah yang menceritakan kehebatan atau kepahlawanan seseorang, misalnya kisah Jaka Tingkir. Sage biasanya menyebar dari mulut ke mulut dan juga diwariskan dari nenek moyang ke keturunannya. Maka itu, ceritanya bisa sedikit berubah, ada beberapa bagian yang bertambah tapi juga bisa berkurang (<https://bobo.grid.id>, 2018).



Gambar 3 Contoh Sage
(Sumber: tokopedia.net, 2020)

e) *Parabel*

Parabel adalah cerita yang mengandung nilai-nilai pendidikan, baik pendidikan agama, moral, atau pendidikan lainnya. Nilai-nilai pendidikan yang ada di dalam parabel biasanya disampaikan secara tersirat. Contoh dari cerita parable ini adalah Malin Kundang dari Sumatra (<https://bobo.grid.id>, 2018).



Gambar 4 Contoh Parabel
(sumber: shopee.co.id, 2020)

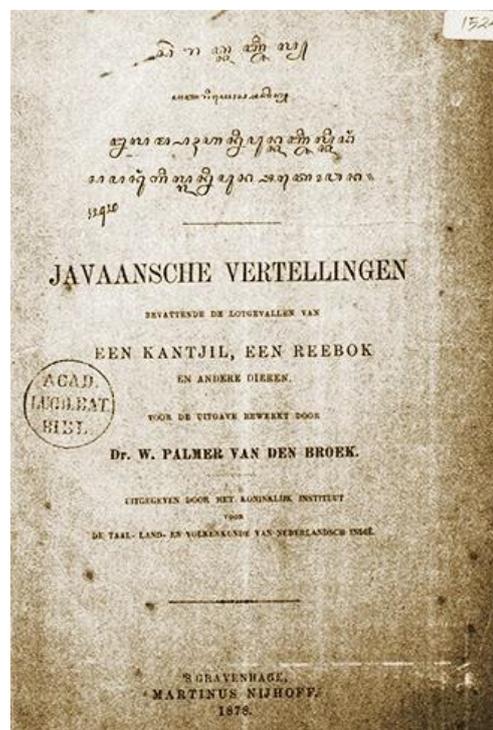
Dalam dongeng di Indonesia, salah satu cerita dongeng yang terkenal di Indonesia adalah cerita tentang si Kancil. Dongeng Kancil sudah lama ada dalam masyarakat Indonesia khususnya jawa, bahkan sebelum ada tradisi tulisan. Menurut Sir

Richard Windsted dalam *A History of Classical Malay Literature*, pada abad II SM pada suatu stupa di Barhut Allahabad India terukir adegan-adegan dongeng binatang, berasal dari cerita agama Budha, yang dikenal sebagai *Jataka*. Dongeng binatang ini kemudian menyebar ke luar India; ke arah barat menuju Afrika serta ke timur menuju Indonesia dan Malaysia bagian barat (historia.id, 2014).



Gambar 5 Jataka
(sumber : www.khanacademy.org, 2020)

Di Indonesia, Versi cerita Kancil tertua adalah *Serat Kancil Amongsastra* karangan Kyai Rangga Amongsastra, penulis Kadipaten selama pemerintahan Pakubuwono V di Surakarta, yang dikarang pada 1822. Atas usaha Dr W. Palmer van den Broek, serat tersebut dicetak pada 1878. Buku induk lain dongeng si Kancil diterbitkan G.C.T. van Dorp di Semarang pada 1871.



Gambar 6 Javaansche Vertellingen
(sumber: www.sastra.org, 2020)

1. Buku

Buku berkembang dari adanya penemuan kertas yang bisa dilihat dari sejarah yang tercatat di penjuru dunia. Orang-orang mulai memakai media kertas untuk mencatat kejadian maupun sebuah tulisan. Di China orang-orang mengumpulkan kertas dan dijadikan potongan-potongan kecil, sehingga bisa digabung menjadi buku (Istianto et al, 2015: 3). Menurut Surahman dalam Fella (2014) yang dikutip oleh situs www.pelajaran.co.id, 2020 membedakan buku secara umum menjadi empat jenis, yakni:

- a) Buku sumber, merupakan buku yang biasa dijadikan rujukan, referensi, dan sumber untuk kajian ilmu tertentu, biasanya berisi suatu kajian ilmu yang lengkap.
- b) Buku bacaan, merupakan buku yang hanya berfungsi untuk bahan bacaan saja, seperti cerita, legenda, novel dan sebagainya.
- c) Buku pegangan, yaitu buku yang bisa dijadikan pegangan guru atau pengajar dalam melaksanakan proses pengajaran.
- d) Buku – buku teks, merupakan buku yang disusun untuk proses pembelajaran, dan berisi bahan – bahan atau materi pelajaran yang akan diajarkan.



Gambar 7 Jenis – jenis buku
(Sumber: dokumentasi penulis, 2020)

Anak – anak memiliki bacaan yang berbeda dengan orang dewasa, tentu saja karena anak – anak lebih mudah dalam memahami dan menangkap suatu bacaan dengan adanya ilustrasi atau gambar di dalamnya. Seperti yang dikatakan oleh Nodelman & Reimer yang dikutip dalam jurnal Junaid (2017: 112) bahwa ilustrasi menjadi peran penting dalam perkembangan literasi atau bacaan anak – anak, “anak –anak suka gambar dan anak – anak membutuhkan gambar” sehingga salah satu media bacaan yang tepat dan bisa digunakan untuk meningkatkan minat baca anak – anak adalah buku cerita yang berisikan gambar atau ilustrasi yang banyak. Buku Interaktif sendiri termasuk buku bacaan yang dimana salah satu fungsinya adalah dibaca.

2. Buku Interaktif

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, buku adalah lembar kertas yang berjilid, berisi tulisan atau kosong; kitab. Buku mempunyai arti sebagai hasil karya yang ditulis atau dicetak dengan halaman-halaman yang dijilid pada satu sisi ataupun juga merupakan suatu hasil karya yang ditujukan untuk penerbitan. Sedangkan arti dari interaktif adalah bersifat saling melakukan aksi, antar hubungan, saling aktif. Dengan demikian, buku interaktif dapat berarti sebagai lembar kertas yang berjilid yang dapat melakukan aksi, antar hubungan, dan saling aktif. Buku interaktif memiliki bermacam-macam bentuk (Putra dalam desintha, 2015:8), yaitu terdiri atas:

a) Buku interaktif *pop up*

Merupakan jenis buku interaktif berupa lipatan gambar yang terlihat 3 dimensi dengan menggunakan lipatan kertas.



Gambar 9 Buku interaktif *pop up*
(Sumber: Dokumentasi penulis, 2020)

b) Buku interaktif *peek a boo*

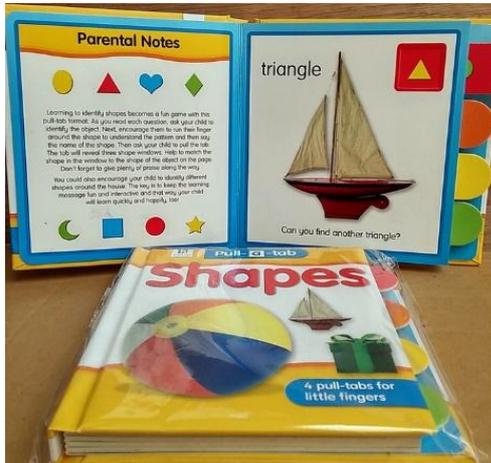
Terkadang disebut juga dengan buku interaktif *lift a flap*. Merupakan jenis buku interaktif yang halaman bukunya harus dibuka untuk mengetahui kejutan di balik halaman tersebut.



Gambar 10 Buku interaktif *Peek a boo*
(Sumber: Dokumentasi penulis, 2020)

c) Buku interaktif *pull tab*

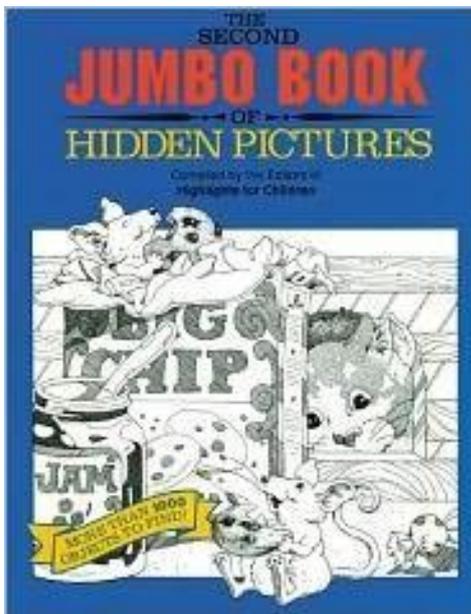
Merupakan jenis buku interaktif berupa kertas yang ditarik pada halaman bukunya.



Gambar 11 Buku interaktif *pull tab*
(Sumber: Dokumentasi penulis, 2020)

d) Buku interaktif *hidden objects book*.

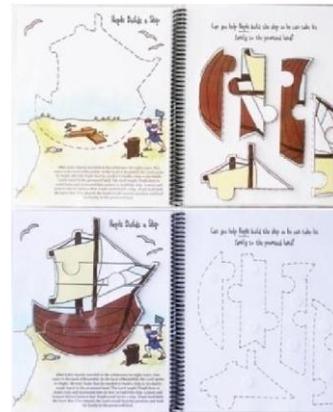
Jenis buku interaktif yang mengajak anak untuk menemukan objek yang telah disamarkan pada bagian halaman dan membawa cerita melalui itu.



Gambar 12 Buku interaktif *hidden objects book*
(Sumber: Dokumentasi penulis, 2020)

e) Buku interaktif *games*

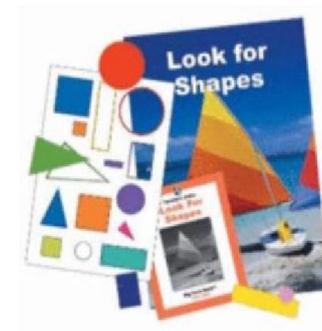
Jenis buku interaktif berupa permainan menggunakan alat tulis atau tidak menggunakan alat tulis.



Gambar 13 Buku interaktif *games*
(Sumber: Dokumentasi penulis, 2020)

f) Buku interaktif *participation*

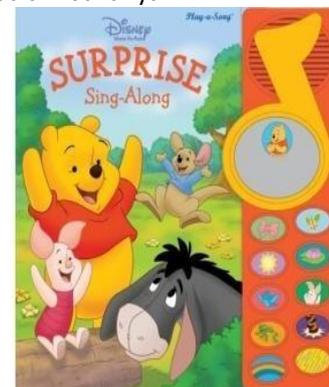
Jenis buku interaktif yang berisi penjelasan atau cerita disertai dengan tanya jawab dan atau instruksi untuk melakukan sesuatu guna menguji penjelasan atau cerita yang ada dalam buku tersebut.



Gambar 14 Buku interaktif *participation*
(Sumber: Dokumentasi penulis, 2020)

g) Buku interaktif *Play-A-Song* atau *Play-A-Sound*

Merupakan jenis buku interaktif yang dilengkapi dengan tombol-tombol yang apabila ditekan akan mengeluarkan bunyi-bunyian berupa lagu atau suarasuara yang berhubungan dengan cerita di dalam bukunya.



Gambar 15 Buku interaktif *Play-A-Song* atau *Play-A-Sound*
(Sumber: Dokumentasi penulis, 2020)

h) Buku interaktif *touch and feel*

Jenis buku interaktif yang biasa digunakan untuk anak usia *pre-school* dengan tujuan untuk mengembangkan minat mereka dalam belajar mengenal tekstur berbeda, misalnya bulu halus pada gambar burung.



Gambar 16 Buku interaktif *touch and feel*
(Sumber: Dokumentasi penulis, 2020)

i) Buku interaktif campuran

Jenis buku interaktif yang berisi gabungan dari beberapa bentuk jenis penerapan bentuk buku interaktif. Contoh: buku interaktif yang berisi campuran antara *pull up* dan *peek a boo*.

3. Augmented Reality

Augmented Reality (AR) atau dalam bahasa Indonesia disebut juga realitas tambah adalah teknologi yang menggabungkan benda maya dua dimensi dan ataupun tiga dimensi ke dalam sebuah lingkungan nyata lalu memproyeksikan benda benda maya tersebut ke dalam waktu nyata. Benda – benda maya berfungsi menampilkan informasi yang tidak dapat diterima oleh manusia secara langsung. Hal ini membuat realitas bertambah berguna sebagai alat untuk membantu persepsi dan interaksi penggunaanya dengan dunia nyata. Informasi yang ditampilkan oleh benda maya membantu pengguna melaksanakan kegiatan-kegiatan dalam dunia nyata (Siswanto, 2013). Menurut Patrik *et al* (2013), *Augmented Reality* (AR) adalah teknologi baru yang melibatkan *overlay* grafis komputer pada dunia nyata. Sebagai hasilnya, pengguna dapat melihat dunia nyata ditambah dengan benda – benda virtual dan dapat berinteraksi dengan mereka.

Sejarah tentang *Augmented Reality* dimulai dari tahun 1957-1962, ketika seorang penemu yang bernama Morton Heilig, seorang sinematografer, menciptakan dan mematenkan sebuah simulator yang disebut *Sensorama* dengan visual, getaran dan bau. Pada tahun 1966, Ivan

Sutherland menemukan *head-mounted display* yang dia klaim sebagai jendela ke dunia virtual.

Tahun 1975 seorang ilmuwan bernama Myron Krueger menemukan *Videoplace* yang memungkinkan pengguna, dapat berinteraksi dengan objek virtual untuk pertama kalinya. Tahun 1989, Jaron Lanier, memperkenalkan *Virtual Reality* dan menciptakan bisnis komersial pertama kali di dunia maya, Tahun 1992 mengembangkan *Augmented Reality* untuk melakukan perbaikan pada pesawat boeing, dan pada tahun yang sama, LB Rosenberg mengembangkan salah satu fungsi sistem AR, yang disebut *Virtual Fixtures*, yang digunakan di Angkatan Udara AS Armstrong Labs, dan menunjukkan manfaatnya pada manusia, dan pada tahun 1992 juga, Steven Feiner, Blair MacIntyre dan dorée Seligmann, memperkenalkan untuk pertama kalinya Major Paper untuk perkembangan Prototype AR. 44.

Pada tahun 1999, Hirokazu Kato, mengembangkan *ARToolKit* di HITLab dan didemonstrasikan di SIGGRAPH, pada tahun 2000, Bruce H. Thomas, mengembangkan *ARQuake*, sebuah Mobile Game AR yang ditunjukkan di International Symposium on Wearable Computers. Pada tahun 2008, Wikitude AR Travel Guide, memperkenalkan Android G1 Telephone yang berteknologi AR, tahun 2009, Saqoosha memperkenalkan *FLARToolkit* yang merupakan perkembangan dari *ARToolKit*. *FLARToolkit* memungkinkan kita memasang teknologi AR di sebuah website, karena output yang dihasilkan *FLARToolkit* berbentuk Flash. Ditahun yang sama, Wikitude Drive meluncurkan sistem navigasi berteknologi AR di Platform Android. Tahun 2010, Acrossair menggunakan teknologi AR pada I-Phone 3GS.



Gambar 17 Morton Heilig
(sumber: www.techradar.com, 2020)

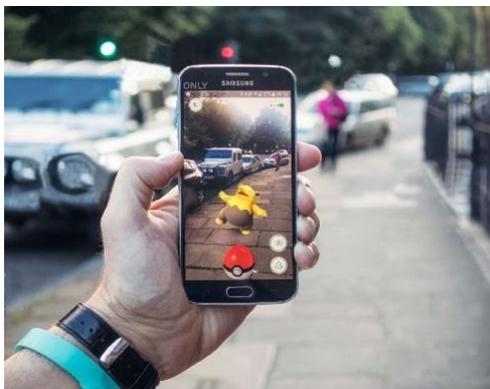
Menurut Budiayatno (2012), *Augmented Reality* (AR) terbagi menjadi dua macam berdasarkan metode penggunaannya yaitu *Marker Augmented Reality* dan *Markerless Augmented Reality*.

a) *Marker Augmented Reality*, merupakan sebuah metode yang memanfaatkan marker berupa ilustrasi hitam dan putih berbentuk persegi atau lainnya dengan batas hitam tebal dan latar belakang putih. Melalui posisi yang dihadapkan pada sebuah kamera komputer, maka komputer akan melakukan proses menciptakan dunia *virtual* 2D atau 3D.



Gambar 18 Marker Augmented Reality
(sumber : www.medium.com, 2020)

b) *Markerless Augmented Reality*, yaitu metode AR yang tidak lagi memerlukan marker untuk menampilkan elemen dunia maya (*virtual*) saat menggabungkan dengan lingkungan dunia nyata. Penggunaan metode *markerless* biasa dimanfaatkan untuk *face tracking*, *3D object tracking* dan *motion tracking*.



Gambar 19 Markerless Augmented Reality
(sumber : www.medium.com, 2020)

Pada era ini, kehidupan manusia sudah tidak bisa dipisahkan oleh gawai dan harus kita akui anak – anak lebih tertarik untuk memainkan gawai daripada membaca buku. Penulis menginginkan meningkatnya minat baca pada anak dengan cara memanfaatkan fungsi gawai.

Perencanaan Kreatif

a. Pesan

Pesan pada media promosinya adalah untuk menyampaikan tentang bagaimana menyenangkannya membaca dan menyimak sebuah dongeng. Cerita dongeng Si Kancil dan

Buaya ini dituangkan kedalam bentuk ilustrasi pada media berupa buku cerita bergambar dan dipadukan dengan teknologi *Augmented Reality*.

b. Strategi Visual

Strategi visual yang digunakan yaitu dengan menampilkan ilustrasi kartun digital yang dibuat untuk menarik perhatian anak – anak baik itu dari segi gambar, warna, font sesuai target market yang dituju agar menarik untuk dinikmati. Selain itu buku juga dikemas secara Interaktif dengan cara menggabungkan buku cerita dengan teknologi *Augmented Reality* sesuai hasil pengumpulan data wawancara, observasi dan kuesioner yang dilakukan.

c. Gaya Visual

Gaya visual yang digunakan dalam setiap media adalah ilustrasi digital dengan gaya kartun karena target audiens yang berada di usia 7 hingga 9 tahun.

d. Positioning

Buku Interaktif Kancil dan Buaya Berbasis *Augmented Reality* Untuk Anak - Anak Di Denpasar memiliki beberapa keunggulan antara lain:

1. Buku akan dibuat secara interaktif yang di gabungkan dengan *Augmented Reality* sehingga anak tidak bosan membacanya.
2. Buku akan menjelaskan dengan bahasa yang sederhana untuk lebih mudah dipahami.
3. Buku akan dibuat dengan ilustrasi yang menarik sesuai dengan yang disukai anak-anak pada usia sesuai dengan target market.

Buku akan membuat interaksi yang terjadi bukan hanya antara orang tua dan anak, melainkan orangtua, buku, dan anak.

Konsep Desain

Konsep yang digunakan dalam perancangan Buku Interaktif Kancil dan Buaya Berbasis *Augmented Reality* Untuk Anak - Anak Di Denpasar yaitu "*Colorful Adventure*" (Petualangan penuh warna). Petualangan yang dimaksudkan di sini adalah untuk mengajak anak – anak mengikuti petualangan yang dilalui oleh si Kancil yang dikemas dengan unsur visual yang penuh warna dan menarik.

Dalam memvisualisasikan konsep, penggunaan unsur warna lebih dominan dalam memberikan warna yang cerah, ceria dan penuh warna, tujuannya adalah untuk menyampaikan kesan positif dan menarik perhatian serta minat audiens yang merupakan anak-anak yang penuh keceriaan dan imajinasi. Unsur ilustrasi yang digunakan

memakai teknik digital dengan gaya kartun untuk menghadirkan kesan yang ceria dan unik sesuai karakteristik anak-anak, sehingga menghasilkan penggambaran visual yang konsisten di setiap media yang dirancang. Penggunaan ilustrasi menjadi hal yang cukup penting. Ilustrasi yang dijadikan maskot adalah tokoh utama dalam Cerita Si Kancil. Ilustrasi Si kancil dan karakter yang terdapat didalam cerita meniru bentuk dari hewan – hewan yang ada di dunia nyata namun tidak sedetail hewan yang asli. Terdapat ilustrasi yang berkaitan dengan latar cerita Si kancil dan Buaya yaitu hutan dan sungai yang sesuai warna aslinya yaitu hijau dan biru.

Terdapat dua jenis *font* yang akan digunakan yaitu *font* “*BD Cartoon Shout*” yang akan digunakan sebagai judul dan tulisan berukuran besar, *font* berikutnya adalah “*Bakso Sapi*” yang akan digunakan sebagai deskripsi dan tulisan-tulisan yang lebih kecil. Kedua jenis *font* tersebut adalah jenis *sans serif* yang memiliki karakter menarik dan mudah dibaca oleh orang tua ataupun anak.

VISUALISASI MEDIA Layout Desain Buku



Gambar 20 Tampilan cover depan & belakang buku
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2020)



Gambar 21 Tampilan halaman 1 & 2
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2020)



Gambar 22 Tampilan halaman 3 & 4
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2020)



Gambar 23 Tampilan halaman 5 & 6
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2020)



Gambar 24 Tampilan halaman 7 & 8
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2020)



Gambar 25 Tampilan halaman 9 & 10
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2020)



Gambar 26 Tampilan halaman 11 & 12
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2020)



Gambar 27 Tampilan halaman 13 & 14
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2020)



Gambar 28 Tampilan halaman 15 & 16
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2020)



Gambar 29 Tampilan halaman 17 & 18
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2020)

KESIMPULAN

Setelah melakukan penelitian dan proses perancangan identitas visual serta media promosi seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

- a. Melalui proses keyword dan strategi visual yang didapat dari brainstorming, menghasilkan konsep "Colorfull Adventure" yang dikemas dalam perpaduan gaya desain menggunakan inspirasi dan referensi yang berhubungan dengan petualangan yang penuh warna yang

dikemas dalam konsep tersebut sehingga bisa terwakilkan dengan baik.

- b. Dalam merancang media baru berupa Buku Interaktif Kancil dan Buaya Berbasis Augmented Reality Untuk Anak - Anak Di Denpasar, proses yang harus dilalui adalah identifikasi masalah, pengumpulan data disertai teori penunjang, dan kemudian data tersebut diolah dengan metode analisa untuk mendapatkan solusi serta strategi yang tepat yang akan diaplikasikan kedalam visualisasi desain untuk menciptakan media baru berupa buku interaktif
- c. Media komunikasi visual sebagai sarana promosi yang tepat yang didapat dari proses wawancara, observasi, kuesioner dan membandingkan media yang sudah ada, kemudian didapat sarana promosi antara lain: media sosial (Instagram), mascot, poster, display produk, Souvenir, dan x-banner.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Danandjaja, James. 2007. Folklor Indonesia, Ilmu Gosip, Dongeng, dan lain - lain. Jakarta: Grafiti.
- [2] Sugono, Dendy et. all. 2008. Kamus Bahasa Indonesia. Jakarta: Pusat Bahasa.
- [3] Junaid, Syahrini. 2017. "Children's Literature in Empowering Children Character Liu Bei". Jurnal DKV Adiwarna. 1 (6): 1-12.
- [4] Siswanto, Andhi. 2013. Perancangan Alat Peraga 3D Belajar Mengenal Macam – Macam Binatang Berbasis Augmented Reality (AR) di TK ABA 33 Semarang
- [5] Hanna, Yomi 2018. "Tidak banyak yang Tahu, Inilah 5 jenis Dongeng yang Ada Didalam Pelajaran Bahasa Indonesia", (Online), (<https://bobo.grid.id/read/08682825/tidak-banyak-yang-tahu-inilah-5-jenis-dongeng-yang-ada-dalam-pelajaran-bahasa-indonesia?page=all>, diakses pada tanggal 27 Juli 2020, 10.35 wita)