

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Buku cerita adalah sebuah literatur tertulis yang ditargetkan untuk anak-anak. Buku cerita anak-anak pertama terbit pada tahun 1484 oleh Caxton. Sejarah penulisan buku cerita mulai populer dari abad ke-17 yang ditulis oleh John Amos Comenius yang berjudul *Orbis Sensualium Pictus* yang ditulis dalam Bahasa Jerman. Hingga abad ke-19, buku John Amos ini diterjemahkan dan dipublikasikan ke dalam Bahasa Inggris. Tentu saja buku cerita bagi anak-anak bukan lagi sesuatu hal yang baru. Buku cerita dikemas secara menarik karena konsumsi untuk anak-anak. “*Menerbitkan buku itu mudah!*”, itulah kata-kata yang terlontar dari Irwan Bajang, seorang penulis Novel Rumah Merah Kita. Dia juga melontarkan, untuk menjadi seorang penulis buku, penerbit memberikan kemudahan untuk mempublikasikan karya mereka, sehingga kita bisa mendapatkan buku tersebut dengan berbagai macam jenis dengan mudah di toko-toko buku. Fenomena menarik inilah yang memunculkan ide untuk membuat sebuah buku cerita yang berjudul “Timmy’s Way Back Home”, merupakan sebuah cerita dongeng berjenis Fabel yang menceritakan tentang 2 ekor kucing yang memiliki sifat dan kebiasaan yang berbeda, yang bersatu untuk berusaha mencari jalan pulang setelah mereka tersesat di hutan.

Membaca adalah sebuah kebutuhan manusia sehari-hari. Untuk membaca buku pada saat ini, kita harus membeli buku secara fisik. Berdasarkan pernyataan dari Vanessa Gilbert, seorang kontributor eHow.com, keuntungan dari buku fisik adalah buku fisik bisa dibaca di mana saja, selain itu, tidak perlu kemampuan khusus untuk menggunakannya. Semua bisa membaca buku fisik, pembaca bisa menandai halaman, menganotasi tulisan, dan di mana bisa mendapatkan buku terbaru, sedangkan kelemahannya adalah buku fisik cenderung mahal, dan pembaca buku maniak harus secara konstan mengunjungi toko buku untuk mencari tahu katalog buku terbaru, dan jika kita memiliki banyak koleksi buku, merupakan pekerjaan yang berat untuk menyortir dan mengorganisirnya. Selain itu, buku fisik merupakan media yang sudah kuno yang telah dipakai oleh publik secara 1950. Selain itu, buku-buku tersebut sama sekali tidak bisa terbaca jika tidak memiliki fasilitas penerangan yang baik.

“The Post-PC Revolution. It’s happening all around us and in amazing phase. But when we’re talking about the Post-PC world, we’re talking about the world where the PC is no longer the setter of your digital world, but rather just the device. We’re talking about the world of your new devices, the devices that you use the most need to be more portable, more personal, and dramatically easier to use than any PC is ever been.” (Tim Cook: 2012)

Pernyataan Tim Cook, CEO Apple, di atas menyatakan bahwa sekarang adalah era revolusi di mana komputer bukan merupakan sebuah hal yang menakjubkan, karena komputer merupakan perangkat sudah bisa melaksanakan tugas yang sebagian besar manusia butuhkan, dan beliau menyatakan perangkat tersebut seharusnya lebih praktis, lebih pribadi, dan harus mudah digunakan dari komputer saat ini. Sekarang kita bisa menemukan alat yang disebut sebagai komputer tablet. Sebuah komputer tablet mampu menampilkan konten multimedia

secara luas, mulai dari visual, audio, maupun video, baik dalam bentuk aplikasi, internet, atau buku digital melalui interaksi dari pengguna melalui layar sentuh. Bahkan dengan konektivitas dan software yang telah terintegrasi, pengguna komputer tablet bisa memperoleh konten-konten langsung dari alat tersebut.

Salah satu komputer tablet yang paling populer di dunia adalah iPad. iPad merupakan komputer tablet yang banyak digunakan oleh masyarakat di dunia. Di Amerika Serikat, berdasarkan hasil survey dari IDC, sebuah perusahaan riset IT global, iPad sudah meraup pasar tablet sebesar 68% pada kuartal II tahun 2011, dan Apple, sebuah perusahaan yang memproduksi iPad, menyatakan mereka telah menjual sebanyak 25 Juta unit dalam jangka waktu 14 bulan sejak generasi pertama dijual, sedangkan di Indonesia sendiri, menurut OkeZone, pengguna iPad di Indonesia telah mencapai lebih dari 10.000 orang. Di Amerika Serikat, sudah banyak instansi-instansi besar yang telah menggunakan iPad sebagai bagian dari produktivitas mereka, contohnya saja untuk beberapa sekolah dasar, seperti Chicago Public School, sebuah sekolah yang memiliki sistem terbaik ke tiga di Amerika, sudah menerapkan penggunaan iPad sebagai media pembelajaran. Hal ini menjadi menarik, karena iPad mampu membantu anak-anak untuk mempelajari hal-hal baru secara interaktif.

Sascha Segan, seorang penulis majalah PCMag, membuktikan bahwa keunggulan pada iPad bukanlah dikarenakan spesifikasi *hardware*-nya, melainkan, aplikasinya yang berjalan lebih baik daripada tablet-tablet lainnya. iPad memiliki aplikasi-aplikasi yang bisa melakukan sebagian besar apa yang komputer bisa kerjakan. Aplikasinya sendiri hanya diterbitkan melalui satu

sumber, yaitu App Store, yang dirancang khusus untuk produk iOS dari Apple, yaitu iPad, iPod Touch, dan iPhone. Per Maret 2012, menurut statistik dari Apple, App Store sudah memiliki jumlah aplikasi lebih dari 650.000 aplikasi, dan lebih dari 200.000 diantaranya dirancang khusus untuk iPad. Apple juga memiliki toko virtual khusus untuk menjual buku dari terbitan internasional yang terkenal, bernama iBookstore. Tidak hanya buku cerita anak-anak yang dijual, semua jenis buku ada di iBookstore, mulai dari *The Ugly Duckling*, sebuah buku cerita bergambar dari Hans Christian Andersen, hingga novel ternama *Romeo and Juliet* karya William Shakespeare. Namun, seperti halnya buku konvensional, buku-buku virtual di iBookstore bekerja layaknya buku biasa. Pengguna hanya bisa melihat teks dan gambar statis.

Aplikasi buku cerita interaktif menjadi sebuah ide yang menarik untuk mengembangkan sebuah aplikasi yang bisa digunakan untuk media pembelajaran sekaligus hiburan karena menggunakan sistem dwibahasa dan menngedepankan sebuah cerita yang orisinal. Berbasis framework aplikasi cross-platform dari Adobe yang dinamakan Adobe AIR, maka aplikasi ini bisa berjalan pada sistem operasi iOS. Menggunakan fasilitas App Store yang berbasis internasional sebagai portal untuk mendapatkan aplikasinya, maka aplikasi buku cerita interaktif dwibahasa ini bisa didapatkan oleh seluruh pengguna iPad di dunia, dengan harapan agar pengguna aplikasi ini, anak-anak sebagai pengguna umum, dan orang tua sebagai pembimbing, bisa menggunakan aplikasi ini sebagai media pembelajaran sekaligus media hiburan.

1.2 Rumusan Masalah:

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, maka perumusan masalah dalam pembuatan aplikasi interaktif ini dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat aplikasi buku cerita interaktif untuk iOS?
2. Bagaimana membuat aplikasi buku cerita interaktif dwibahasa yang efektif?
3. Bagaimana menerapkan aplikasi buku cerita interaktif dwibahasa pada iPad?
4. Bagaimana agar tampilan antarmuka aplikasi ini mudah untuk dioperasikan pada anak-anak selaku konsumen umum, dan orang tua selaku pembimbing?

1.3 Batasan Masalah:

Adapun batasan-batasan yang diperlukan dalam pembuatan aplikasi interaktif ini adalah:

1. Aplikasi dibuat untuk sistem operasi iOS, di mana semua elemen visual dan audio yang terdapat di dalamnya dikreasikan seoptimal mungkin agar bisa berjalan dengan performa yang maksimal, baik untuk iPad generasi pertama, iPad generasi kedua, maupun iPad generasi ketiga.
2. Bahasa yang digunakan dalam aplikasi ini menggunakan bahasa sederhana yang mudah dimengerti baik untuk Bahasa Indonesia, maupun Bahasa Inggris.
3. Aplikasi ini ditargetkan untuk konsumsi anak-anak, sedangkan bimbingan opsional dari orang tua dibutuhkan untuk membimbing anak-anak mereka.
4. Cerita pada aplikasi buku cerita interaktif ini adalah berkisar dongeng berjenis fabel yang bersifat fiksi.

5. Aplikasi ini menggunakan aspek rasio 4:3 untuk menyesuaikan pada aspek rasio pada layar iPad.
6. Aplikasi ini membutuhkan iPad dengan sistem operasi iOS 4.1.

1.4 Tujuan:

Tujuan dibuatnya aplikasi interaktif ini adalah:

1. Membuat sebuah sistem aplikasi berbasis *cross-platform* untuk iPad.
2. Membuat sebuah aplikasi buku cerita interaktif yang memiliki fitur dwibahasa dengan *narrator*.
3. Memberikan sebuah cerita dongeng baru untuk publik sebagai sebuah alternatif.

1.5 Manfaat:

Manfaat yang diperoleh dalam pembuatan aplikasi interaktif ini antara lain:

1. Memberikan daya tarik minat untuk anak-anak untuk mempelajari bahasa baru melalui sebuah aplikasi buku cerita dwibahasa.
2. Menjadikan kompetensi dalam pembuatan aplikasi untuk perangkat portabel dengan *environment* yang sudah banyak digunakan oleh publik.
3. Pendistribusian aplikasi melalui App Store bisa membuat sarana penghasilan alternatif untuk para pengembang aplikasi.
4. Aplikasi berbasis *cross platform* bisa berjalan di sistem operasi yang lebih luas, sehingga ada kemungkinan aplikasi ini dikembangkan untuk berjalan di sistem operasi lain, baik berbasis *desktop* maupun portabel.