

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Manusia dalam kehidupannya berperan sebagai makhluk sosial, berbudaya dan individu. Sebagai ciptaan tuhan, yang sempurna dan dibekali segala potensi dalam dirinya berupa akal, jasmani dan rohani (spiritual) untuk menjalani tugasnya di dunia. Sebagai individu atau pribadi, manusia merupakan keseluruhan jiwa raga yang berkarakter mencerminkan spesifik dirinya. karakter yang melekat pada pribadi manusia berkembang melalui proses penumbuhkembangan jasmani rohani dan pendewasaan perilaku serta pola pikir. Sebagai individu, manusia memerlukan identitas dan status dirinya ditengah kelompok manusia lainnya, lebih luasnya pada lingkungan masyarakat. Keberadaanya ditengah lingkungan masyarakat akan mematangkan pembentukan karakter pribadi. Kelompok masyarakat terkecil adalah keluarga, melalui keluargalah interaksi antar individu dimulai dan kecerdasan individu merupakan hal yang utama dalam hubungannya dengan individu lainnya

Peran manusia sebagai makhluk sosial ialah sebagai makhluk yang memiliki ketergantungan dan keterkaitan dengan individu lainnya dalam lingkungannya. Interaksi antar individu dalam masyarakat menghasilkan konsep, gagasan dan pandangan hidup bersama yang terwujud dalam adat dan kebiasaan (budaya). Dalam berinteraksi, melalui akalnya manusia dapat berkehendak, berbuat dan mencipta sesuatu bagi diri dan kelompoknya. Penciptaan suatu hal tersebut melalui proses panjang dalam mengolah gagasan, konsep, kebutuhan, olah rasa (estetika) dan kreasi yang menghasilkan teknologi. Teknologi hadir sebagai media dalam mewujudkan gagasan dan mempermudah aktivitas guna memenuhi kebutuhan hidup manusia. Interaksi manusia dalam kurun waktu yang panjang menghasilkan sebuah kebudayaan yang beragam dan melahirkan suatu peradaban yang maju. Dalam membangun peradaban, manusia memerlukan alat atau media dalam berinteraksi terlebih pada lingkungan masyarakat yang beragam

Satrio Haryanto, 2021

ILUSTRASI BUKU BACAAN ANAK-ANAK BERBASIS TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY (kajian estetika desain, literasi media, nilai edukasi dan visualisasi ilustrasi 3D AR pada Buku "Penuntun Wudhu & Sholat", "Hijaiaku" dan Buku "Berdoa Yuk"! yang Diterbitkan Oleh Pelangi Mizan)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

karakteristik dan kebudayaannya. Komunikasi merupakan alat penghubung antara sesama manusia lainnya baik di dalam lingkungannya maupun masyarakat yang lebih luas.

Secara umum, komunikasi adalah proses penyampaian pesan oleh seseorang kepada orang lain (penerima pesan). Pesan yang disampaikan oleh seseorang dapat berupa gagasan, informasi ataupun suatu konsep yang bertujuan, mengubah perilaku dan mempengaruhi orang lain untuk mewujudkan gagasan serupa. Komunikasi dapat dilakukan searah maupun timbal balik, langsung ataupun melalui media dengan cara bertukar informasi antara dua orang atau lebih dan proses berkomunikasi disampaikan sesuai dengan budaya yang berkembang sehingga komunikasi dapat menjadikan refleksi bagi individu. Pada umumnya proses berkomunikasi dilakukan secara lisan, tulisan ataupun melalui media simbol dan gambar. Komunikasi dalam bentuk bahasa rupa (gambar, simbol, tanda) telah banyak dilakukan oleh masyarakat prasejarah, dimana pada masa itu mereka berinteraksi dengan mengembangkan ekspresi bentuk yang mewakili suatu pesan dan pemikiran. Ditemukannya artefak berupa lukisan di dinding-dinding gua, merupakan refleksi dari budaya visual di masa lampau, sehingga aktivitas menggambar atau membuat lukisan di dinding gua kala itu, dapat diartikan sebagai sarana dalam berkomunikasi visual.

Bahasa rupa (gambar) sebagai ungkapan pikiran menjadi bagian penting bagi peradaban umat manusia. Sebuah ungkapan yang sering kita dengar “satu gambar mewakili seribu kata”. Gambar sebagai bahasa visual yang dapat mewakili seribu ungkapan lisan sehingga, bukan sesuatu yang berlebihan jika bahasa gambar/visual jauh lebih komunikatif dibandingkan dengan bahasa verbal maupun tulisan.

Dalam dunia ilustrasi, gambar merupakan unsur visual yang utama dan terpenting dalam mencipta karya ilustrasi. Ide dan pemikiran sang ilustrator dikomunikasikan dengan menggunakan unsur visual mulai dari yang sederhana hingga bentuk yang rumit (realis). Secara bahasa ilustrasi berarti menjelaskan atau menerangkan. Secara terminologi ilustrasi ialah suatu gambar yang berfungsi sebagai penjelas atau menerangkan suatu pesan ataupun informasi. Umumnya

Satrio Haryanto, 2021

ILUSTRASI BUKU BACAAN ANAK-ANAK BERBASIS TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY (kajian estetika desain, literasi media, nilai edukasi dan visualisasi ilustrasi 3D AR pada Buku “Penuntun Wudhu & Sholat”, “Hijaiaku” dan Buku “Berdoa Yuk”! yang Diterbitkan Oleh Pelangi Mizan)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Ilustrasi berperan dalam memperjelas isi teks tertulis pada sebuah naskah atau media cetak (buku, koran, majalah) dan memberikan hiasan sekaligus menghidupkan kata-kata/teks maupun gambar sehingga dapat menggugah perasaan pembacanya. Dengan adanya ilustrasi pada suatu naskah, tulisan/teks akan menarik untuk dibaca, pesan tersampaikan dengan baik dan akhirnya akan menghadirkan pengalaman baru dalam membaca. Ketertarikan pembaca dalam mengapresiasi sebuah narasi teks menjadi indikasi bahwa ilustrasi sebagai media yang komunikatif. Ilustrasi dalam konteks media komunikasi, memiliki gaya dan perwujudannya yang terus berkembang mengikuti perkembangan zaman, sehingga memerlukan pemahaman secara holistik dan komprehensif dalam memahaminya.

Seni ilustrasi berhubungan erat dengan seni rupa, sifat dan perwujudannya sebagai karya visual menjadikan karya yang beragam karakteristiknya. Perjalanan eksistensi seni ilustrasi yang begitu panjang dari masa lalu (sejarah) hingga saat ini, seakan berevolusi menjadi bentuk baru yang bervariasi dan berinovasi dalam beragam media perwujudannya. Dalam konteks tradisional, ilustrasi berperan sebagai seni terapan (seni pakai) berbentuk dua dimensi yang dibuat menggunakan teknik manual mengandalkan keahlian menggambar. Sebagai kelompok seni rupa terapan, ilustrasi selalu bersanding dalam narasi pada sebuah buku bacaan. Umumnya ilustrasi yang terdapat pada buku, baik buku bacaan, pendidikan ataupun karya sastra (cerita fiksi-non fiksi, fable, dongeng) secara spesifik dikenal dengan sebutan “gambar ilustrasi”. Buku bacaan yang diperuntukan bagi anak-anak banyak menggunakan gambar ilustrasi di dalamnya, dengan tujuan menarik minat baca pada anak dan sebagai media komunikatif, Buku semacam ini umumnya dikenal dengan sebutan “Buku Cergam” (buku cerita bergambar). Buku cergam dapat berupa buku yang berisi kumpulan dongeng, cerita fiksi dan buku bacaan pendidikan yang dilengkapi dengan gambar ilustrasinya bahkan adapula yang berbentuk seperti komik.

Eksistensi seni ilustrasi terus berkembang dan beradaptasi dengan kondisi sosial-budaya dan ekonomi-industri di era revolusi industri ke-4. Revolusi Industri 4.0 merupakan fase peradaban yang menggambarkan bias nya

Satrio Haryanto, 2021

ILUSTRASI BUKU BACAAN ANAK-ANAK BERBASIS TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY (kajian estetika desain, literasi media, nilai edukasi dan visualisasi ilustrasi 3D AR pada Buku “Penuntun Wudhu & Sholat”, “Hijaiaku” dan Buku “Berdoa Yuk”! yang Diterbitkan Oleh Pelangi Mizan)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

batas antara dunia fisik, digital dan biologis perpaduan dari kecerdasan buatan (*artificial intelligence*) dan *internet of things* (IoT). Pembaharuan teknologi informasi dan komunikasi melahirkan pembaharuan/pemulihan wujud fisik menjadi bentuk virtual dengan penciptaan model digital melalui data sensor dan sistem kecerdasan buatan terwujud dalam visualisasi informasi, menjadikannya sebagai ciri karakteristik Revolusi Industri #4.0. Dengan demikian, wujud seni ilustrasi berkembang menjadi bentuk baru, seperti ilustrasi buku berfitur teknologi aplikasi digital

Perkembangan revolusi Industri 4.0 melahirkan pembaharuan dalam segala aspek kehidupan sehingga berimplikasi pada tingkat pemahaman dan pengalaman artistik dan estetik seseorang. Teknik dan media pewujud ilustrasi di era milenial ini telah di “digitalisasi” dalam bentuk data digital yang terintegrasi dengan jaringan internet dan dapat diakses melalui beragam media (*gadget*). Kehadiran teknologi pembaharu di bidang informasi dan komunikasi yang semakin canggih dan gempuran arus “globalisasi digital” tidak bisa kita hindari, sehingga hal tersebut direspon oleh para ilustrator dengan menciptakan wujud ilustrasi 3D yang berbasis teknologi digital.

Di zaman “*software*” seperti saat ini, seni ilustrasi telah merambah pada karya-karya ilustrasi virtual 3D berbasis aplikasi digital, yang berpijak pada teknologi “*Augmented Reality*”. Berdasarkan observasi penulis, pada beberapa toko buku besar di kota Bandung dan penjualan buku melalui situs online, saat ini telah beredar buku-buku bacaan bagi anak-anak baik itu buku bacaan pendidikan, buku cerita bergambar, ensiklopedia, majalah, kamus bergambar, dan buku teks pembelajaran, hingga buku keterampilan khusus (menggambar/mewarnai) yang telah mengadaptasi teknologi digital *augmented reality* (AR) melalui beragam aplikasi yang bisa diakses pada *smartphone*. Bersamaan dengan hal tersebut, beberapa penerbit buku ternama yang konsisten pada ilustrasi konvensional, mulai merespon globalisasi digital dengan beradaptasi membuat buku-buku inovatif yang berilustrasi 3D *augmented reality* (AR).

Satrio Haryanto, 2021

ILUSTRASI BUKU BACAAN ANAK-ANAK BERBASIS TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY (kajian estetika desain, literasi media, nilai edukasi dan visualisasi ilustrasi 3D AR pada Buku “Penuntun Wudhu & Sholat”, “Hijaiaku” dan Buku “Berdoa Yuk”! yang Diterbitkan Oleh Pelangi Mizan)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Augmented reality ialah teknologi yang memungkinkan orang untuk memvisualisasikan dunia maya sebagai bagian dari dunia nyata yang ada di sekitar kita secara *realtime*, sehingga membuat dunia nyata seakan-akan dapat terhubung dengan dunia maya dan terjadi suatu interaksi. Teknologi realitas ditambah dalam bahasa Inggris disebut *augmented reality* atau disingkat AR, merupakan teknologi yang menggabungkan benda maya baik dua dimensi dan ataupun tiga dimensi ke dalam sebuah kondisi /dunia nyata kita sehari-hari lalu memproyeksikan benda-benda maya (digital) tersebut secara realistis dalam waktu seketika (*realtime*). Teknologi AR dapat direspon oleh indera penglihatan, pendengaran, peraba dan dapat menyisipkan suatu informasi tertentu dari data digital (konten digital) kemudian menampilkannya di dunia nyata melalui perangkat keras (*hardware*) seperti *smartphone*, *tablet*, *webcam*, *computer PC*, maupun kacamata khusus AR (*google glass*)

Teknologi AR banyak digunakan oleh para ilustrator masa kini, mengingat pengguna *smartphone*, *gadget*, internet, dan *software* melalui beragam aplikasi berbasis *android* berkembang luas dan banyak digunakan sehingga menjadi gaya hidup masyarakat *urban* di masa kini. Media pewujud ilustrasi buku yang pada awalnya hanya berbentuk dua dimensi pada media cetak yang statis, kini semakin nyata dapat bergerak dan “hidup” dengan sentuhan keajaiban teknologi *augmented reality* (AR). Dari pengamatan penulis, pada ilustrasi buku berfitur AR, citra tiga dimensi beserta animasi dapat dimunculkan seketika dari media dua dimensi (lembaran buku) secara realistis, di layar *smartphone*. Hal ini terjadi karena sensor kamera *smartphone* memindai dan merekam sebuah penanda digital (*marker*) yang secara otomatis terhubung dengan aplikasi tertentu. Ilustrasi buku berfitur AR akan tampak lebih hidup, (realistis), dapat bergerak, bersuara, merespon, dan menghasilkan efek visual lainnya (animasi) sehingga menarik untuk diapresiasi dan merangsang daya imajinasi bagi pembacanya (apresiator).

Temuan yang penulis paparkan di atas, menunjukkan bahwa media pewujud ilustrasi telah bertransformasi dari bentuk dua dimensi menjadi visual 3D animasi yang berbasis komunikasi visual. Unsur rupa sebagai pembentuk suatu

Satrio Haryanto, 2021

ILUSTRASI BUKU BACAAN ANAK-ANAK BERBASIS TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY (kajian estetika desain, literasi media, nilai edukasi dan visualisasi ilustrasi 3D AR pada Buku “Penuntun Wudhu & Sholat”, “Hijaiaku” dan Buku “Berdoa Yuk”! yang Diterbitkan Oleh Pelangi Mizan)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

karya seni dalam konteks ilustrasi berbasis digital, memiliki peranan penting untuk mencipta sebuah karya visual yang representatif dan komunikatif. Manipulasi unsur rupa dan prinsip desain yang diolah oleh sang ilustrator, menghasilkan sebuah konsep baru mengenai konteks seni ilustrasi penaskahan. Sebagaimana yang telah dijelaskan di atas, secara konvensional seni ilustrasi dibangun dari unsur rupa dua dimensi, namun seiring perkembangannya di era digital ini, karakteristik seni ilustrasi mulai menampilkan kemajemukan wujud dan penafsiran makna yang lebih beragam dan luas.

Keunikan dan inovasi yang ditawarkan dari ilustrasi buku 3D (tiga dimensi) berbasis teknologi digital, menjadikan seni ilustrasi sebagai cabang keilmuan yang multi disiplin, multi etnik, multi lingual dan multidimensi. Unsur dan prinsip dasar rupa yang diolah dengan mengadaptasi teknologi *augmented reality* memiliki ciri dan karakteristik visual tersendiri, sehingga menjadikan buku bacaan yang berbeda dari buku bacaan pada umumnya. Ilustrasi pada buku bacaan berfitur AR lebih kreatif, komunikatif, unik, inovatif dan mengedukasi serta dapat memberikan kejutan yang menggugah rasa pembaca, ketika citra ilustrasi 3D tampil dari dalam buku dengan segala efek animasi yang ditawarkannya. Adanya efek kejutan fitur *augmented reality*, dapat menimbulkan ketakjuban dan rasa penasaran yang tinggi, sehingga dapat memicu imajinasi pembacanya lewat rekayasa visual yang realistis.

Sebagai seni visual, ilustrasi buku dibangun dengan unsur rupa dan prinsip dasar desain yang bermuatan estetik. Estetika pada prinsipnya mengkaji suatu objek yang memiliki nilai keindahan, khususnya keindahan seni yang diciptakan oleh kreasi manusia. Pada umumnya nilai estetis dipahami sebagai pancaran keindahan yang terwujud pada bentuk dan makna baru buatan manusia, sehingga karya seni (ilustrasi) bersifat subjektif yang tercipta dengan keberagaman corak, teknik dan nilai keunikan yang berbeda dari karya lainnya. Sebagaimana ditegaskan oleh Soedarso (1990), seni adalah ekspresi seorang creator dengan penggambaran perasaannya yang subjektif (individualistis). Senada dengan itu, keindahan (seni) bergantung pada suatu kondisi tertentu berdasarkan ekspresi batiniah yang cenderung subjektif atau sesuai dengan selera (Ali, 2013).

Satrio Haryanto, 2021

ILUSTRASI BUKU BACAAN ANAK-ANAK BERBASIS TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY (kajian estetika desain, literasi media, nilai edukasi dan visualisasi ilustrasi 3D AR pada Buku "Penuntun Wudhu & Sholat", "Hijaiaku" dan Buku "Berdoa Yuk"! yang Diterbitkan Oleh Pelangi Mizan)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Berkaitan dengan keindahan, sebagaimana Herbert Read (1972) dalam bukunya *The Meaning of Art* merumuskan keindahan sebagai suatu kesatuan arti hubungan-hubungan bentuk yang terdapat di antara pencerapan-pencerapan inderawi kita (Ali, 2013). Sebagaimana makna tersebut, sesuatu dikatakan indah (estetis) bila terwujud dari kesatuan elemen-elemen pendukung visual yang terjalin secara harmonis. Ilustrasi pada sebuah buku dibuat dengan menyusun unsur dasar seni rupa (visual) seperti, garis, bidang, bentuk, warna dan tekstur serta prinsip desain seperti kesatuan, proporsi, komposisi, harmonis dan ritme. Unsur visual animasi 3D berbasis teknologi *augmented reality* pada ilustrasi buku, dirancang berdasarkan prinsip-prinsip seni rupa dan desain seperti kesatuan, proporsi, komposisi, ritme, tekstur, warna dan harmoni. Sementara itu, hadirnya teknologi *augmented reality* pada dunia ilustrasi sangat berperan untuk penumbuhkembangan kegiatan literasi media bagi anak-anak ditengah gempuran teknologi komunikasi dan informasi. Dengan demikian implementasi media komunikasi melalui ilustrasi buku 3D menjadi fenomena menarik untuk dikaji, sehingga antara seni ilustrasi yang berbasis estetika dengan teknologi yang berbasis algoritma numeric, yang berpijak pada multidisiplin keilmuan, dapat ditemukan benang merah (keterkaitan) sehingga menjadi jelas terang benderang dan akhirnya dapat dipublikasikan pada masyarakat ilmiah.

Berdasarkan pemaparan latar belakang yang penulis sampaikan di atas, penulis tertarik untuk meneliti lebih jauh mengenai ilustrasi buku berfitur teknologi *augmented reality* (AR) pada buku bacaan anak-anak berdasarkan sudut pandang kajian estetika desain, literasi media, nilai edukasi dan visualisasi ilustrasi 3D. Penelitian dengan tema teknologi *augmented reality* telah banyak dilakukan oleh para peneliti sebelumnya. Berdasarkan tinjauan pustaka berkaitan dengan riset kajian *augmented reality*, pada penelitian terdahulu umumnya riset tentang AR ini berupa penerapan, perancangan, penggunaan dan pengembangan aplikasi berbasis *augmented reality* dalam bentuk media pembelajaran, penciptaan alat peraga, media informasi-komunikasi, media promosi dan media cetak maupun aplikasi perangkat lunak berbasis android, yang bertujuan untuk mencipta sebuah desain tertentu yang mengimplementasikan teknologi digital dalam proses

Satrio Haryanto, 2021

ILUSTRASI BUKU BACAAN ANAK-ANAK BERBASIS TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY (kajian estetika desain, literasi media, nilai edukasi dan visualisasi ilustrasi 3D AR pada Buku "Penuntun Wudhu & Sholat", "Hijaiaku" dan Buku "Berdoa Yuk"! yang Diterbitkan Oleh Pelangi Mizan)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

perancangannya. Output dari penelitian terdahulu berupa produk siap pakai yang dirancang dengan menyematkan aplikasi berbasis *augmented reality* yang bersifat fungsional praktis dan latar belakang pendidikan dari peneliti terdahulu sangat beragam seperti ilmu komunikasi, ilmu komputer, teknik informatika, multimedia, dan teknik komunikasi dan jaringan (TKJ) sehingga akan menghasilkan kajian berdasarkan sudut pandang dan *basic* keilmuannya masing-masing. Dengan demikian, nilai-nilai estetika yang meliputi konsep gagasan, unsur dan prinsip dasar rupa, elemen desain dan segala hal yang berkaitan dengan seni visual tidak dijelaskan dan dieksplorasi untuk dianalisis relevansi dan korelasinya antara kajian seni dan teknologi dalam konteks kehidupan nyata, namun hanya “memanfaatkan” teknologi digital *augmented reality* sebagai alat peraga yang inovatif dan populer saat ini.

Persamaan kajian penelitian ini dengan penelitian terdahulu ialah sama-sama mengkaji teknologi digital *augmented reality*, namun demikian perbedaan yang sangat kentara pada penelitian yang dilakukan penulis, ialah pada aspek kajian. Kajian penelitian ini berakar pada apresiasi seni ilustrasi dan teknologi digital pada sebuah ilustrasi buku bacaan anak-anak bertema penghayatan keagamaan yang selanjutnya menjadi ruang lingkup penelitian. Arah dari penelitian ini adalah penganalisisan objek dari benda seni (ilustrasi buku) untuk mendapatkan gambaran yang jelas, rinci dan ilmiah melalui proses yang sistematis tentang sebuah ilustrasi buku bacaan anak-anak berbasis *augmented reality*. Berbeda dengan penelitian sebelumnya, penelitian ini mendeskripsikan tentang estetika desain ilustrasi buku bacaan anak-anak berfitur *augmented reality* melalui sudut pandang seni dan desain baik secara objektif maupun subjektif.

Kebaruan dari penelitian yang dilakukan penulis, secara spesifik mengkaji tentang seni ilustrasi 3D animasi berfitur *augmented reality* pada buku bacaan anak-anak, dalam konteks analisis estetika desain, nilai edukatif dan aspek literasi media. Adapun yang menjadi subjek penelitian ini ialah buku bacaan anak-anak bertema edukasi religi diterbitkan oleh Pelangi Mizan. Dipilihnya penerbit Mizan sebagai subjek penelitian ini, karena PT Mizan merupakan penerbit besar dan telah lama hadir di Indonesia dan konsisten menerbitkan buku bertema

Satrio Haryanto, 2021

ILUSTRASI BUKU BACAAN ANAK-ANAK BERBASIS TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY (kajian estetika desain, literasi media, nilai edukasi dan visualisasi ilustrasi 3D AR pada Buku “Penuntun Wudhu & Sholat”, “Hijaiaku” dan Buku “Berdoa Yuk!” yang Diterbitkan Oleh Pelangi Mizan)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

edukasi dengan ciri khas gambar ilustrasinya yang menarik bagi usia balita, anak-anak hingga remaja. Karakteristik ilustrasi pada buku bacaan anak yang di terbitkan oleh Mizan sangat unik, menarik *familiar*, imajinatif dan mengedukasi. PT, Mizan telah banyak berkontribusi dalam menggalangkan gerakan literasi bagi anak-anak, terbukti dari buku-buku yang di terbitkannya memiliki beragam konten dan tema, mulai dari buku seri pendidikan, ensiklopedia, kamus bergambar, seri keterampilan, cergam, permainan edukatif dan jenis buku lainnya. Seiring perkembangan zaman, di era digital ini PT Mizan mulai menerbitkan buku-buku bacaan baik seri pendidikan ataupun lainnya mengadaptasi teknologi. Saat ini, beberapa ilustrasi buku bacaan anak dari penerbit Mizan mulai merambah pada ilustrasi tiga dimensi berbasis teknologi digital, *augmented reality*, seperti pada buku seri edukasi bertema pendidikan bagi anak-anak dan balita diantaranya (1) Penuntun *Wudhu & Sholat* (2) seri "*Hijaiaku*" dan (3) seri Berdoa, Yuk!. Adapun dipilihnya ke-tiga buku tersebut, berdasarkan observasi penulis terhadap buku bacaan anak-anak yang banyak digemari dengan rating penjualan yang cukup tinggi dan nilai inovatif penyajian buku serta tema yang sangat mendasar dan dibutuhkan oleh anak-anak pada masa perkembangannya dalam penguatan penghayatan religi, akhlak dan menstimulus kognitif dan psikomotorik anak dari beragam fitur yang ditawarkan buku tersebut.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis memfokuskan penelitian ini dengan judul **ILUSTRASI BUKU BACAAN ANAK-ANAK BERBASIS TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY** (Kajian estetika desain, literasi media, nilai edukasi dan visualisasi ilustrasi 3D AR pada buku "*Penuntun Wudhu & Sholat*", seri "*Hijaiaku*" dan seri "*Berdoá Yuk*"! yang diterbitkan Oleh Pelangi Mizan).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang penulis jabarkan di atas, penelitian ini terfokus pada penelitian kajian berbasis seni ilustrasi dan teknologi digital AR dengan paradigma deskriptif kualitatif yang berorientasi pada pengalaman estetis

Satrio Haryanto, 2021

ILUSTRASI BUKU BACAAN ANAK-ANAK BERBASIS TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY (kajian estetika desain, literasi media, nilai edukasi dan visualisasi ilustrasi 3D AR pada Buku "*Penuntun Wudhu & Sholat*", "*Hijaiaku*" dan Buku "*Berdoá Yuk*"! yang Diterbitkan Oleh Pelangi Mizan)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

dan artistic yang unik dan inovatif di era digital. Agar penelitian ini jelas dan terarah, peneliti merumuskan permasalahan sebagai berikut;

1. Bagaimana analisis estetika desain ilustrasi buku berfitur teknologi *augmented reality* (AR) pada buku bacaan “PenuntunWudhu & Shalat” buku seri “Hijaiaku” dan buku seri “Berdo’a Yuk!” yang diterbitkan oleh Pelangi Mizan?
2. Bagaimana aspek literasi media dan nilai edukasi ilustrasi buku berfitur teknologi *Augmented Reality* (AR) pada buku bacaan “PenuntunWudhu & Shalat” buku seri “Hijaiaku” dan buku seri “Berdo’a Yuk!” yang diterbitkan oleh Pelangi Mizan?
3. Bagaimana visualisasi (tampilan) ilustrasi 3D *augmented reality* (AR) pada buku bacaan “PenuntunWudhu & Shalat” buku seri “Hijaiaku” dan buku seri “Berdo’a Yuk!” yang diterbitkan oleh Pelangi Mizan?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Mendeskripsikan analisis estetika desain ilustrasi buku berfitur teknologi digital *augmented reality* (AR) pada buku bacaan “PenuntunWudhu & Shalat” buku seri “Hijaiaku” dan buku seri “Berdo’a Yuk!” yang diterbitkan oleh Pelangi Mizan.
2. Mendeskripsikan aspek literasi media dan nilai edukasi ilustrasi buku berfitur teknologi *Augmented Reality* (AR) pada buku bacaan “PenuntunWudhu & Shalat” buku seri “Hijaiaku” dan buku seri “Berdo’a Yuk!” yang diterbitkan oleh Pelangi Mizan.
3. Mendeskripsikan visualisasi (tampilan) ilustrasi 3D *augmented reality* (AR) pada buku bacaan “PenuntunWudhu & Shalat” buku seri “Hijaiaku” dan buku seri “Berdo’a Yuk!” yang diterbitkan oleh Pelangi Mizan.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap dunia ilustrasi dan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi melalui aplikasi digital berbasis android, oleh karena itu pentingnya penelitian ini dan peran

Satrio Haryanto, 2021

ILUSTRASI BUKU BACAAN ANAK-ANAK BERBASIS TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY (kajian estetika desain, literasi media, nilai edukasi dan visualisasi ilustrasi 3D AR pada Buku “Penuntun Wudhu & Sholat”, “Hijaiaku” dan Buku “Berdoá Yuk”! yang Diterbitkan Oleh Pelangi Mizan)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

teknologi di era revolusi industri #4.0 dapat ditinjau dari segi manfaat sebagai berikut. Secara teoretis penelitian ini merupakan pengkajian tentang estetika desain ilustrasi buku, kajian edukasi dan kajian literasi yang berkolaborasi dengan teknologi digital sehingga melahirkan keilmuan yang berkonsep seni dan teknologi

Hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi;

1. Peneliti

Sebagai bahan pertimbangan dalam kajian penelitian berikutnya (disertasi) mengenai seni dan teknologi dan dapat memberikan inspirasi bagi pihak lain dalam menghadapi gempuran arus globalisasi teknologi di era revolusi industri#4.0

2. Dunia Pendidikan

Bagi dunia pendidikan, hasil penelitian ini diharapkan guru dapat mengimplementasikan pembelajaran abad 21 yang terintegrasi dengan PPK dan literasi digital sehingga para pendidik khususnya guru seni rupa dapat berkontribusi dalam pembelajaran yang berbasis teknologi sesuai kebijakan merdeka belajar.

3. Lembaga Program Studi Pendidikan Seni Rupa dan Desain

Penelitian ini diharapkan dapat menambah keanekaragaman kajian keilmuan berbasis seni dan teknologi dan menjadi referensi tentang pembahasan nilai-nilai intraestetik dan ekstraestetik karya seni rupa dalam menghadapi revolusi industri#4.0 bagi penelitian selanjutnya

Satrio Haryanto, 2021

ILUSTRASI BUKU BACAAN ANAK-ANAK BERBASIS TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY (kajian estetika desain, literasi media, nilai edukasi dan visualisasi ilustrasi 3D AR pada Buku "Penuntun Wudhu & Sholat", "Hijaiaku" dan Buku "Berdoa Yuk"! yang Diterbitkan Oleh Pelangi Mizan)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1.5 SISTEMATIKA PENULISAN

- BAB I. Pendahuluan berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan tesis
- BAB II. Kajian teori yang berisi tentang penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang akan kaji, teori-teori yang akan digunakan dalam penelitian yang terdiri dari teori estetika dan teori lainnya dalam seni rupa.
- BAB III. Metode penelitian berisi tentang desain penelitian, pendekatan dan metode penelitian, lokasi penelitian, teknik pengumpulan data, instrument penelitian dan teknik analisis data
- BAB IV. Merupakan Hasil penelitian dan pembahasan kajian intraestetis gambar ilustrasi berbasis teknologi augmented reality, baik secara konsep, teks maupun konteksnya, karakteristik dari kajian visual ilustrasi buku dan proses penerapan teknologi AR pada gambar ilustrasi buku bacaan anak
- BAB V. Penutup yang didalamnya terdiri dari kesimpulan dan rekomendasi yang ditujukan bagi pihak yang memiliki keterkaitan dengan hasil penelitian