

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi digital membawa dampak signifikan dalam berbagai bidang, salah satunya adalah literasi. Literasi digital adalah kemampuan mengakses, memahami, menggunakan, dan menciptakan informasi dengan menggunakan teknologi digital (Cábyová, 2020; Saripudin, 2022). Buku fisik bukan lagi satu-satunya sarana yang digunakan khalayak untuk membaca. Era digital memerlukan kemampuan literasi yang lebih canggih untuk mengikuti perkembangan zaman. Kemampuan mencari, mengakses, mengelola, menyajikan, dan berkomunikasi dengan objek digital merupakan suatu kemampuan dalam literasi digital.

Buku sebagai bahan bacaan kini dapat diakses melalui media digital yang disebut E-book. Keberadaan E-book telah membawa perubahan baru dalam cara belajar, memberikan kemudahan, keterjangkauan, dan ketersediaan. Buku elektronik (*electronic book/ E-book*) menawarkan alternatif dalam pengalaman membaca. Tidak hanya menawarkan kemudahan dalam mengakses informasi, tetapi juga dapat diintegrasikan dengan elemen multimedia seperti gambar dan *audio* sehingga menjadikan kegiatan membaca menjadi lebih interaktif dan menarik.

Ilustrasi sering di gunakan untuk membantu proses belajar, materi yang disertai dengan gambar atau visual dapat memperjelas, memperindah, atau

menambah makna dari yang ingin disampaikan. Gambar-gambar tersebut berfungsi sebagai alat bantu visual yang memudahkan pembaca untuk memahami poin, alur cerita, karakter, suasana, atau pesan yang ingin disampaikan oleh penulis.

Sumatera Utara, sebagai salah satu provinsi di Indonesia, memiliki kekayaan budaya dan tradisi yang sangat beragam. Wilayah Sumatera Utara memiliki 8 etnis, salah satu nya adalah etnis Batak Toba, yang tinggal di sekitaran Danau Toba yang kemudian menyebar ke berbagai wilayah yakni: Kabupaten Tapanuli Utara, Humbang Hasundutan, Toba, Samosir, dan Dairi. Salah satu aspek yang menonjol dari kebudayaan Sumatera Utara adalah cerita rakyat yang telah diwariskan secara turun-temurun untuk menyampaikan pesan moral, nilai-nilai kehidupan, dan identitas budaya masyarakat setempat. Contoh cerita rakyat yang berasal dari Sumatera Utara adalah Legenda Danau Toba.

Seiring dengan perkembangan zaman, minat anak-anak terhadap cerita-cerita rakyat mulai menurun. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, seperti kurang banyak media yang menarik untuk menyampaikan cerita-cerita tersebut, serta dominasi konten digital modern yang lebih populer di kalangan anak-anak. Cerita rakyat bisa dapat membantu pembiasaan siswa dalam melaksanakan kegiatan literasi membaca di sekolah (Rasyidi et al., 2023) . Melalui kegiatan membaca cerita, anak dapat mengasah kemampuan berpikir untuk memahami makna (pesan moral), menyusun, dan menyimak.

Oleh karena itu, diperlukan upaya kreatif untuk mengemas cerita-cerita rakyat ini dalam bentuk yang lebih menarik dan sesuai dengan preferensi generasi

muda. Salah satu solusi yang dapat diambil adalah dengan menciptakan *e-book* cerita anak yang memadukan teks naratif dengan ilustrasi visual dan audio yang mudah diakses dan dibagikan secara online.

Autodesk Sketchbook adalah aplikasi desain grafis yang memungkinkan pengguna untuk membuat gambar digital dengan berbagai fitur yang lengkap, seperti *brush*, *layer*, dan *tools* lainnya yang mendukung kreativitas dan dapat diakses secara gratis. Dengan menggunakan aplikasi ini, ilustrator dapat menghasilkan gambar yang detail dan menarik dari cerita rakyat Batak Toba dalam bentuk digital.

E-book diharapkan dapat menjadi media alternatif yang inovatif untuk memperkenalkan cerita rakyat bermutu lokal Batak Toba kepada anak-anak secara menyenangkan dan interaktif. Dengan demikian, e-book ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai upaya pelestarian budaya dan pembentukan karakter anak sejak dini, menumbuhkan rasa ingin tahu dan bangga terhadap identitas lokal dan dapat memberikan kontribusi dalam penggunaan aplikasi autodesk untuk penciptaan karya seni digital

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah yang dapat diidentifikasi dari latar belakang diatas yaitu ;

1. Format penyampaian cerita rakyat Batak Toba yang inovatif dan interaktif. Metode konvensional kurang menarik perhatian anak-anak di era digital yang terbiasa dengan konten visual dinamis.
2. Pemanfaatan aplikasi desain digital (seperti Autodesk Sketchbook) untuk menciptakan e-book ilustrasi cerita anak dengan tema budaya lokal.
3. Proses penciptaan ilustrasi cerita anak bermuatan lokal Sumatera Utara Batak Toba dengan menggunakan media aplikasi Autodesk Sketchbook.
4. Hasil penciptaan ilustrasi cerita anak bermuatan lokal Sumatera Utara Batak Toba dengan menggunakan media aplikasi Autodesk Sketchbook.

C. Batasan Masalah

Mengingat luasnya permasalahan pada penciptaan ini, penulis memberi batasan sebagai berikut:

1. Adaptasi kisah rakyat Sumatera Utara Legenda Danau Toba sebagai tema muatan lokal yang diangkat untuk penciptaan *e-book* ilustrasi cerita anak.
2. Proses penciptaan ilustrasi dengan menggunakan aplikasi *Autodesk Sketchbook* dan di ubah ke dalam format *E-book* yang dapat di akses melalui *QR (Quick Response) code*.

3. Hasil penciptaan ilustrasi dari kisah rakyat Sumatera Utara Legenda Danau Toba bentuk *E-book*.

D. Rumusan Masalah

Didasarkan latar belakang tersebut, pada penciptaan ini memiliki rumusan masalah yaitu:

1. Bagaimana proses penciptaan *E-book* ilustrasi cerita anak dengan muatan lokal Batak Toba menggunakan Aplikasi *Autodesk Sketchbook*.
2. Bagaimana hasil karya *E-book* ilustrasi cerita anak dengan muatan lokal Batak Toba menggunakan Aplikasi *Autodesk Sketchbook*.

E. Tujuan Penciptaan

Berdasarkan latar belakang sebelumnya, tujuan penciptaan yang dapat ditarik adalah sebagai berikut:

1. Menciptakan ilustrasi cerita anak dalam bentuk *e-book* menggunakan aplikasi *Autodesk Sketchbook* yang berisi muatan lokal cerita rakyat Sumatera Utara Legenda Danau Toba
2. Memvisualisasi langkah dan proses penggunaan *Autodesk Sketchbook* sebagai sarana penciptaan ilustrasi.
3. Menghasilkan ilustrasi cerita rakyat dalam bentuk *E-book* yang dapat diakses melalui QR (*Quick Respond*) melalui perangkat digital

F. Manfaat Penciptaan

1. Manfaat teoritis

- a. Memberikan kontribusi dalam pengembangan literasi berbasis digital, khususnya dalam bidang *elektronik book* (E-book).
- b. Menambah referensi tentang pemanfaatan aplikasi Autodesk Sketchbook dalam pembuatan ilustrasi seni grafis.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi Anak-anak:
 1. Diharapkan dapat meningkatkan minat membaca anak melalui media yang menarik dan interaktif yang sesuai dengan perkembangan jaman.
 2. Memperkenalkan cerita rakyat lokal yang berasal dari Batak Toba.
- b. Bagi Pendidik dan Orang Tua:
 1. Menyediakan alternatif media belajar yang interaktif untuk anak-anak.