

PERANCANGAN BUKU DIGITAL INTERAKTIF MENGENAI KEHIDUPAN J.R.R. TOLKIEN SEBAGAI TOKOH INSPIRATIF UNTUK REMAJA 12-15 TAHUN

Linda Halingkar¹, Dr. IGN Ardana, M.Erg², Cons. Tri Handoko S.Sn, M.Hum³

1. Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra,
Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
Email: m42409033@john.petra.ac.id
2. Program Studi Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Denpasar
Jl. Nusa Indah, Denpasar, Bali
3. Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra,
Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

Abstrak

Remaja usia 12-15 tahun sedang berada dalam masa pencarian identitas sehingga membutuhkan role-model yang memberi nilai-nilai positif. J.R.R. Tolkien adalah tokoh fiksi fantasi dunia yang berprestasi serta memiliki nilai-nilai positif dalam kehidupannya seperti cinta lingkungan, tidak mudah menyerah, dan menggabungkan iman dan ilmu pengetahuan serta kreativitas. Oleh karena itu J.R.R. Tolkien layak diangkat sebagai *role-model* untuk remaja usia 12-15 tahun. Remaja dewasa ini lebih menyukai perangkat elektronik dibanding buku biasa, maka biografi Tolkien dihadirkan dalam bentuk buku digital interaktif. Judul buku digital interaktif yang dirancang adalah "Kisah Pohon Legenda" diambil dari cerpen *Leaf by Niggle* oleh Tolkien sendiri. Kisah yang diangkat adalah kehidupan J.R.R. Tolkien sejak lahir hingga meninggal. Buku digital interaktif ini berupa cerita bergambar dengan tampilan menyerupai game. Adapun unsur interaktif dihadirkan dalam bentuk percabangan cerita dan penjelajahan layar. Format akhir buku digital interaktif ini adalah file .exe. Media pendukung untuk promosi adalah iklan web, poster, dan website.

Kata kunci: tolkien, e-book, perancangan, remaja, fantasi

Abstract

Title: *Interactive E-book Design About J.R.R. Tolkien as Inspirational Model for 12-15 Years Old Teenagers*

Adolescents (12-15 years old) are in identity versus confusion phase which need positive influences from role-models. J.R.R. Tolkien is a world fantasy fiction master who had positive characters in his life such as environment lover, hard worker, and religious. Thus J.R.R. Tolkien is suitable character for adolescents' role-model. Adolescents in these years prefer electronic gadgets to traditional books. This biography of Tolkien is interactive enhanced e-book, titled "The Tree of Legend" which derived from Leaf, by Niggle, a short story by Tolkien himself. The story is Tolkien's life from birth to death. This interactive enhanced e-book is illustrated like a mini game features non-linear story and interactive screen navigation. The final format is .exe file. Support medias for promotional purpose are web ad, poster, and website.

Keywords: *e-book, tolkien, design, teenager, fantasy*

Pendahuluan

Menurut teori Erik Erikson, remaja usia 12-15 tahun berada dalam fase pencarian identitas. Pengaruh terbesar bagi remaja dalam masa ini ialah teman sebaya dan *role-model*. Adapun *role-model* dapat berasal dari berbagai kalangan seperti orang tua, teman, saudara, atau tokoh-tokoh terkenal. Oleh

karena itu remaja memerlukan *role-model* yang dapat memberikan nilai-nilai positif sebagai inspirasi hidup mereka (Santrock, 1999). J.R.R. Tolkien merupakan nama besar dalam dunia fiksi fantasi internasional. Ia adalah seorang profesor Anglo-Saxon di Universitas Oxford yang berprestasi, juga penulis novel legendaris *The Lord of the Rings*. Selain itu, Tolkien merupakan sosok yang tidak mudah menyerah, juga

seorang pecinta lingkungan yang religius (Carpenter, 1977). Meskipun karya-karya fiksinya telah terkenal, kehidupan Tolkien sendiri belum banyak dikenal orang. Oleh karena itu, menilik dari adanya nilai-nilai positif serta prestasi dalam kehidupan J.R.R. Tolkien, ia layak diangkat sebagai tokoh inspirasi atau *role-model* untuk remaja usia 12-15 tahun.

Global warming, pencemaran lingkungan, dan semakin rusaknya bumi sudah sering digembargemborkan oleh media. Sebagai pecinta lingkungan, Tolkien telah lama memperhatikan masalah kerusakan lingkungan. Hal ini tertuang dalam karya-karyanya misalnya rusaknya Shire oleh Saruman dan kemarahan Ent di Orthanc (*The Lord*). Para remaja sekarang diharapkan menjadi salah satu agen pecinta lingkungan (*Peran*). Ada banyak cara untuk menanamkan sikap menyayangi lingkungan pada remaja, salah satunya adalah melalui kisah biografi.

Sifat tidak mudah menyerah merupakan kunci penting dalam keberhasilan (*Entrepreneur*). J.R.R. Tolkien telah membuktikan diri sebagai tokoh yang berhasil melewati segala kesulitan hingga menjadi seorang penulis terkenal. Para remaja harus dibekali dengan sifat tidak mudah menyerah agar menjadi orang-orang sukses di kemudian hari.

Sikap religius semakin hari semakin memudar seiring jalannya modernisasi. Agama tidak jarang dituduh sebagai penyebab lambatnya kemajuan ilmu pengetahuan serta kreativitas. Tolkien walaupun seorang penulis fantasi dan profesor Anglo-Saxon, juga seorang yang sangat taat beragama. Pandangannya tentang iman dan kreativitas dapat dilihat dalam esainya yang berjudul "On Fairy-stories" (Tolkien, 1947). Sebagai remaja Indonesia yang menganut sila pertama Pancasila, hendaknya tidak melupakan kehidupan religius. Remaja dapat menjadi pemeluk agama yang taat serta terus mendalami ilmu pengetahuan dan mengasah kreativitas.

Metode Penelitian

Data primer yang dipakai untuk penelitian ini adalah wawancara dengan fans-club Tolkien di Indonesia yaitu Eorlingas, juga observasi gaya ilustrasi yang disukai remaja. Data wawancara didapatkan secara *online*, dipakai untuk mendapatkan referensi poin-poin penting kehidupan Tolkien serta saran-saran penyajian. Data observasi didapat dari mengamati komik serta buku-buku bergambar di toko buku, juga aplikasi buku digital di komputer maupun perangkat elektronik portabel. Data sekunder yang dipakai adalah studi pustaka mengenai remaja serta kehidupan J.R.R. Tolkien.

Metode analisis data yang digunakan adalah 5W1H. Metode ini dipilih untuk memudahkan penyusunan konsep yaitu siapa tokoh yang diangkat, di mana latar seluruh cerita terjadi, gaya ilustrasi serta penceritaan interaktif apa yang menarik bagi remaja, mengapa memilih pendekatan tersebut, dan bagaimana cara menuangkannya dalam buku digital interaktif yang menarik.

Pembahasan

Tentang Buku Digital Interaktif

Buku digital interaktif (*interactive e-book* atau *enhanced e-book*) adalah perkembangan dari buku digital (*e-book*) biasa. Perkembangan ini terutama menjadikan buku digital seperti layaknya halaman web. Beberapa buku digital interaktif bahkan memiliki *mini game* terintegrasi di dalamnya. Buku digital interaktif dapat digunakan sebagai media *textbook*, cerita bergambar, buku travelling, buku resep, buku olahraga, dan lain-lain. (Gould)

Adapun keunggulan buku digital interaktif adalah lebih beragamnya bentuk penyajian sehingga dapat menstimulus indera manusia. Bentuk penyajian yang lazim dipakai adalah visual (teks diam, gambar diam, animasi, video), suara (rekaman atau latar lagu), dan sentuhan berupa berbagai tautan atau *mini game* (Fahy).

Strategi Kreatif

Perancangan dibuat dalam bentuk buku digital interaktif (*interactive e-book*). Media ini dipilih karena para remaja masa kini lebih senang berkeutuk dengan perangkat-perangkat elektronik dibanding buku biasa (*Anak*). Perancangan ini merupakan buku digital interaktif untuk komputer bersistem operasi Windows dengan format *.exe*. Hal ini dipakai dengan mempertimbangkan Windows sebagai salah satu sistem operasi yang paling banyak dipakai. Perancangan merupakan konten edukasi non-profit yang dapat diunduh gratis di internet. Perancangan ditekankan pada tiga nilai positif dalam kehidupan Tolkien yaitu kecintaannya pada lingkungan, sifat tidak mudah menyerah, serta ketaatannya pada agama tanpa mengabaikan ilmu pengetahuan dan kreativitas. Hal ini dipilih karena merupakan isu yang penting untuk remaja masa kini.

Buku digital interaktif dibuat serupa cerita bergambar namun lembar halaman diganti dengan perpindahan layar. *User interface* dialog dibuat menyerupai dialog dalam *game*, sehingga dapat memakai sistem aset yang akhirnya menghemat jumlah gambar. Hal ini dilakukan untuk menjaga ukuran *file* agar tetap kecil dan mudah diunduh dengan koneksi internet yang beragam.

Cerita yang diangkat adalah kehidupan J.R.R. Tolkien dari lahir sampai meninggal. Sumber utama biografi diambil dari buku "Tolkien: A Biography" karya Humphrey Carpenter. Secara garis besar, cerita terbagi menjadi empat bagian yaitu: masa kecil, masa remaja dan Perang Dunia I, karir kepenulisan, dan akhir hidup. Buku diberi judul "Kisah Pohon Legenda" yang diambil dari cerpen J.R.R. Tolkien "Leaf, by Niggle". Cerpen tersebut mengisahkan seorang peluksi bernama Niggle yang berusaha menyelesaikan sebuah lukisan pohon (Tolkien, 1938). Kisah Niggle mirip dengan perjalanan Tolkien sendiri dalam menciptakan legendarium Dunia-Tengah (Carpenter, 1977). Sehingga diambil analogi pohon Niggle menjadi pohon legenda (Carpenter, 1977).



Gambar 1. Pohon Niggle

Gaya ilustrasi yang dipakai adalah gaya manga yang sekarang masih sangat populer di kalangan remaja. Sebagian besar ilustrasi karakter dan tempat dibuat dengan mengadaptasi foto-foto tokoh yang didapat dari internet. Jenis font yang dipakai dalam perancangan ini adalah Georgia. Font diambil dengan mempertimbangkan kesan formal sehingga sesuai dengan kehidupan akademik Tolkien, juga karena memiliki legibilitas yang tinggi.

Desain Karakter

Tokoh utama dalam cerita adalah J.R.R. Tolkien. Ia menjadi yatim piatu sejak usia 12 tahun. Berkebangsaan Inggris, berambut pirang dan bermuka lonjong. Panggilannya adalah Ronald. Dia sangat menyukai bahasa dan petualangan. Ronald seorang yang ceria, pecinta alam, taat beragama, juga kreatif. Karakter Ronald dibuat dalam berbagai versi usia, mulai dari bayi sampai tua untuk menyesuaikan kemunculannya dalam alur cerita.



Gambar 2. Desain Ronald muda dan tua

Mabel Tolkien adalah ibu Ronald dan Hilary (adik Ronald), bermuka lonjong dan berambut pirang pendek. Perempuan yang kuat dan tegar, berani berjuang meskipun sekelilingnya menentang. Ia penganut Katolik yang taat. Mabel meninggal ketika Ronald baru berusia 12 tahun.



Gambar 3. Desain Mabel Tolkien

Arthur Tolkien adalah ayah Ronald dan Hilary. Berwajah lonjong dengan kumis besar cokelat. Ia bekerja di sebuah bank di Afrika Selatan. Meninggal ketika Ronald baru berusia 6 tahun.



Gambar 4. Desain Arthur Tolkien

Hilary Tolkien adalah adik Ronald. Ia berwajah lebih mirip ayahnya. Seorang anak yang kuat tetapi tidak begitu berhasil dalam pelajaran sekolahnya. Ia tinggal di rumah, diajari sendiri oleh ibunya. Setelah besar, dia menjadi petani.



Gambar 5. Desain Hilary Tolkien

Edith Bratt merupakan istri Ronald. Seorang wanita berwajah tegas, berambut hitam legam, dan bermata tajam. Ia merupakan anak haram dan menjadi yatim piatu sejak kecil. Ibu rumah tangga yang disiplin dan senang bermain piano, namun tidak terbiasa dengan kehidupan akademis di Oxford.



Gambar 6. Desain Edith Bratt

Pastor Francis Morgan adalah teman keluarga Tolkien. Ia menjadi wali Ronald dan Hilary setelah kedua orang tuanya meninggal.



Gambar 7. Desain Pastor Francis

J.R.R. Tolkien juga mengikuti beberapa klub selama hidupnya. T.C.B.S. merupakan klub yang diikutinya selama menjadi siswa di King Edward's School. Di sana ia memiliki tiga teman akrab yang turut mendorongnya menulis legendarium *Silmarillion*.



Gambar 8. Desain anggota T.C.B.S (dari kiri ke kanan: R.Q Gilson, G.B. Smith, Christopher Wiseman)

Ketika menjadi dosen di Universitas Oxford, Tolkien juga mengikuti klub Inklings yang terkenal. Para anggota Inklings adalah dosen-dosen yang mengajar di Oxford. Beberapa di antaranya juga merupakan penyair terkenal.



Gambar 9. Desain beberapa anggota Inklings (dari kiri ke kanan: C.S. Lewis, Charles Williams, Hugo Dyson)

Desain Latar

Meskipun berkebangsaan Inggris, J.R.R. Tolkien lahir di Afrika Selatan, tepatnya di kota Bloemfontein pada tahun 1892.



Gambar 10. Desain ilustrasi Bloemfontein

Setelah kembali pindah ke Inggris, keluarga Tolkien tinggal di Sarehole. Saat itu Arthur Tolkien telah meninggal. Mabel berhasil menyewa sebuah rumah untuk tempat tinggal keluarganya.



Gambar 11. Desain ilustrasi rumah di Sarehole

Sarehole juga merupakan sumber inspirasi bagi Ronald Tolkien. Kota Hobbiton di *The Hobbit* dan *Lord of the Rings* didasarkan dari tempat ini. Salah satu yang terkenal adalah rumah penggilingan Sarehole.



Gambar 12. Desain ilustrasi rumah penggilingan Sarehole

Ronald Tolkien besekolah di King Edward's School. Di sana ia juga bergabung dalam klub T.C.B.S bersama beberapa orang teman.



Gambar 13. Desain ilustrasi King Edward's School

Setelah Mabel Tolkien meninggal, Ronald dan Hilary berada di bawah asuhan Pastor Francis. Meskipun kakak beradik Tolkien ditiptkan untuk tinggal di rumah saudara, Pastor Francis sering mengajak anak-anak untuk liburan bersama pada musim panas. Salah

satu tempat favorit mereka untuk berlibur adalah pantai Lyme Regis.



Gambar 14. Desain ilustrasi pantai Lyme Regis

J.R.R. Tolkien menempuh pendidikan tinggi di Universitas Oxford, tepatnya di Exeter College. Di kemudian hari, dia juga kembali ke Oxford sebagai profesor.



Gambar 15. Desain ilustrasi Exeter College, Oxford

Desain Aset Lainnya

Selain aset berupa karakter dan latar, perancangan ini juga memakai aset untuk benda-benda tertentu dalam cerita. Aset-aset ini digunakan untuk memberikan efek tertentu atau sebagai tombol interaktif. Misalnya aset api dan asap yang dibuat untuk melengkapi interior dengan perapian sebagai unsur animasi.



Gambar 16. Desain api dan asap

J.R.R. Tolkien juga pernah terlibat dalam Perang Dunia I di Calais, Prancis. Berikut ini adalah desain untuk pesawat dan ledakan yang digunakan dalam animasi perang.



Gambar 17. Desain pesawat dan ledakan

Selain itu ada pula beberapa aset untuk kepentingan interaktif. Misalnya aset laba-laba beracun yang

menggigit Ronald saat kecil. Aset ini harus diklik untuk melanjutkan cerita.



Gambar 18. Desain aset laba-laba beracun

Buku digital interaktif juga melibatkan fitur navigasi layar. Salah satunya menggunakan aset pintu dan jendela yang harus diklik agar pengguna dapat masuk ke dalam rumah atau melihat ruangan tertentu.



Gambar 19. Desain pintu dan jendela dalam keadaan terbuka dan tertutup

Desain Ilustrasi untuk Cerita Karya Tolkien dan Lainnya

Perancangan ini merupakan biografi seorang penulis, sehingga di dalamnya juga memuat kisah-kisah yang menginspirasi maupun yang ditulis oleh J.R.R. Tolkien. Gaya ilustrasi untuk cerita dalam cerita ini dibedakan dengan gaya ilustrasi untuk adegan utama. Jika adegan utama memakai warna-warna blok, ilustrasi dalam buku cerita memakai pewarnaan beragam.

Salah satu inspirasi utama Tolkien adalah karya Andrew Lang di mana memuat cerita tentang naga.



Gambar 20. Desain ilustrasi naga

Seusai Perang Dunia I, J.R.R. Tolkien mulai menulis legendariumnya yang saat itu diberi judul *The Book of Lost Tales*. Legendarium ini nantinya akan dikenal sebagai *Silmarillion*. Salah satu cerita utama

Silmarillion adalah kisah cinta Beren dan Luthien yang diambil dari pengalaman Tolkien melihat Edith menari.



Gambar 21. Desain ilustrasi Luthien

Tolkien menulis pembukaan *The Hobbit* ketika menilai lembar ujian. Kemudian ia menceritakan kisah petualangan Bilbo sebagai dongeng untuk anak-anaknya.



Gambar 22. Desain ilustrasi untuk adegan-adegan dalam *The Hobbit* (kiri ke kanan: Smaug menunjukkan kelemahannya, para troll, dan Bilbo)

Mengikuti kesuksesan *The Hobbit*, penerbit meminta Tolkien membuat sekuelnya. Maka Tolkien pun menulis karyanya yang sangat terkenal, *The Lord of the Rings*.



Gambar 23. Desain ilustrasi cincin Sauron

Ketika penulisan *Lord of the Rings* terhenti di tengah-tengah, Tolkien sempat menulis cerita pendek berjudul *Leaf, by Niggle*. Kisah ini menceritakan seorang pelukis bernama Niggle.



Gambar 24. Desain ilustrasi untuk *Leaf, by Niggle*

Materi Interaktif

Materi interaktif dalam perancangan ini secara umum berupa pilihan alur cerita dan navigasi layar. Model interaktif ini dipilih dengan pertimbangan pemakaian *actionsript* yang lebih mudah.

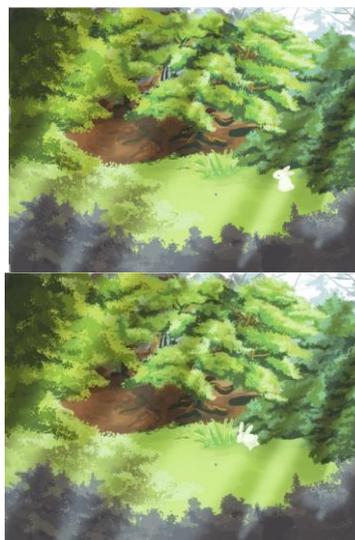
Pilihan alur cerita dapat berupa tanya jawab. Pembaca memilih salah satu dari opsi jawaban yang disediakan dan cerita akan berjalan sesuai opsi yang dipilihnya. Secara umum, pilihan-pilihan tersebut tidak berpengaruh banyak terhadap inti cerita karena pembaca bisa kembali ke layar pilihan sampai mendapat jawaban yang benar.

Pemberian nama pada Ronald Tolkien dibuat dalam bentuk interaktif. John Reuel sesuai yang diinginkan ayahnya, atau Ronald sesuai yang diinginkan ibunya. Pembaca dapat memilih salah satu dari tiga opsi dengan isi dialog yang berbeda.



Gambar 25. Screenshot pemilihan nama

Sebagai interaktif untuk mendukung Ronald dan Hilary kecil menjelajah Sarehole, dibuat kelinci yang bisa berlari jika diklik.



Gambar 26. Interaktif kelinci berlari (atas: sebelum klik, bawah: sesudah klik)

Setelah orang tuanya meninggal, Tolkien bersaudara sempat tinggal di rumah Nyonya Faulkner. Interaktif dibuat dalam bentuk penjelajahan layar, di mana setiap ruangan dihuni oleh karakter yang berbeda-beda. Tujuannya adalah agar pembaca mengenal siapa saja yang tinggal di rumah Nyonya Faulkner.



Gambar 27. Interaktif penjelajahan layar di rumah Nyonya Faulkner (atas: layar yang menampilkan pintu dan jendela navigasi, bawah: salah satu ruangan yang dihuni Tuan dan Nyonya Faulkner)

Selain itu interaktif pengenalan karakter dapat pula dibuat dengan model tombol karakter. Masing-masing karakter merupakan tombol yang jika diklik akan menampilkan alur perkenalnya. Interaktif ini dipakai saat memperkenalkan anak-anak Tolkien.



Gambar 28. Interaktif pengenalan anak-anak Tolkien, tampilan layar setelah karakter Priscilla (paling kanan) diklik

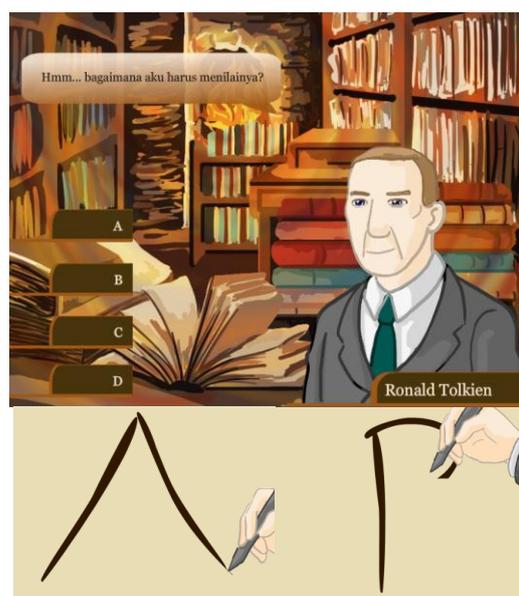
Untuk mengenalkan cerita-cerita anak yang ditulis Tolkien, dibuat menu interaktif percabangan alur cerita. Dalam menu ini pembaca dipersilakan memilih salah satu di antara dua opsi, yang masing-masing

mengarah pada cerita berbeda. Menu pantai akan mengarah pada cerita *Roverandom* yang dibuat Tolkien saat anaknya kehilangan boneka anjing. Menu Natal akan mengarah pada *Father Christmas' Letters* yang ditulis Tolkien untuk anak-anaknya setiap Natal.



Gambar 29. Interaktif pilihan alur untuk mengenalkan cerita anak-anak karangan Tolkien

Peristiwa munculnya kalimat pembuka *The Hobbit* saat Tolkien menilai kertas ujian juga dibuat dalam bentuk interaktif. Pembaca dapat memilih salah satu nilai yang disediakan. Pilihan yang tepat akan mengarah pada ditemukannya kertas kosong dan animasi penulisan kalimat pembuka *The Hobbit*.



Gambar 30. Interaktif menilai ujian

Menu Tambahan

Buku digital interaktif ini hanya untuk kepentingan edukasi dan tidak diperjualbelikan. Oleh karena itu selain menu utama yaitu cerita, juga terdapat dua menu tambahan berupa Disclaimer dan Daftar Karya-karya J.R.R. Tolkien.

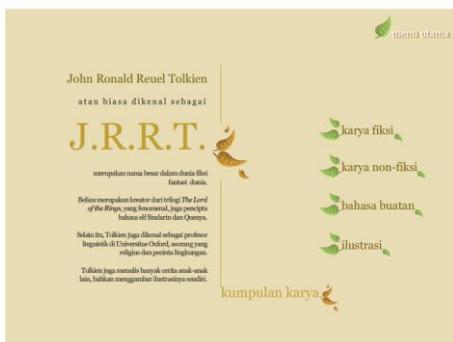
Disclaimer berisi sumber-sumber yang dipakai dalam cerita, baik yang berupa sumber utama maupun sumber-sumber tambahan. Selain itu juga

ditambahkan submenu Kredit serta Ucapan Terima Kasih.



Gambar 31. Menu tambahan Disclaimer

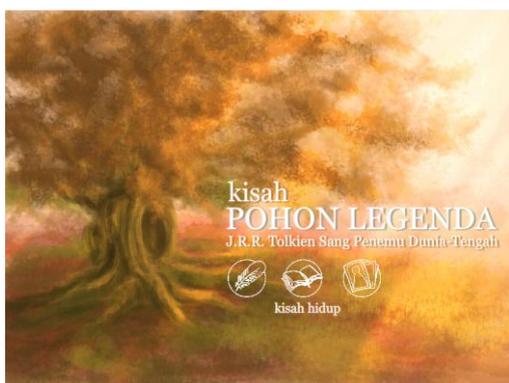
Menu Daftar Karya-karya Tolkien berisi perkenalan singkat tentang J.R.R. Tolkien dan karya-karyanya. Adapun karya yang ditulis dalam daftar tidak semua, melainkan beberapa yang terkenal. Karya-karya dikelompokkan menjadi beberapa bagian yaitu Karya Fiksi, Karya Non-fiksi, Bahasa Buatan, dan Ilustrasi. Sumber-sumber ditulis dalam keterangan.



Gambar 32. Menu tambahan Daftar Karya-karya J.R.R. Tolkien

Desain Final Buku Digital Interaktif

Desain final buku digital interaktif berbentuk file .exe lengkap dengan latar suara. Pada layar utama terdapat tiga menu yaitu Disclaimer, Kisah Hidup, dan Daftar Karya-karya J.R.R. Tolkien. Ilustrasi yang dipakai dalam layar utama adalah pohon Niggle untuk menyesuaikan dengan judul cerita.



Gambar 33. Layar menu utama

Seluruh cerita dimuat dalam menu Kisah Hidup. Perancangan ini tidak menggunakan tombol "Kembali" sehingga cerita hanya dapat bergulir ke depan. Berikut ini beberapa contoh screenshot isi cerita:



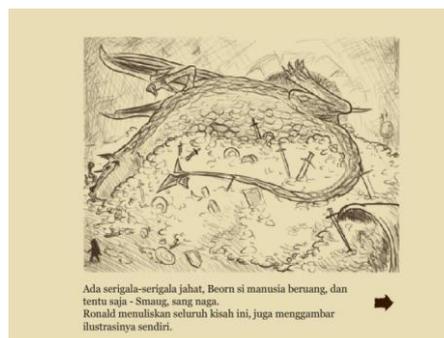
Gambar 34. Ronald dan Edith



Gambar 35. Perang Dunia I



Gambar 36. Pertemuan Inklings di Oxford



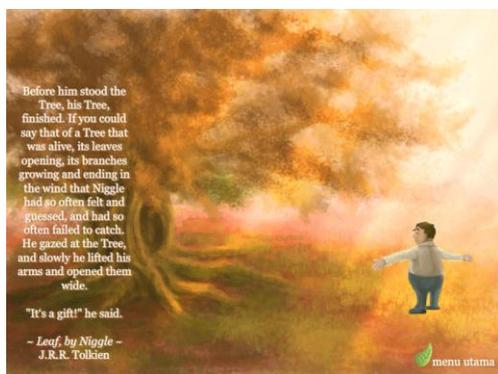
Gambar 37. Pembahasan sinopsis *The Hobbit*



Gambar 38. Stanley Unwin meminta Tolkien menulis sekuel The Hobbit



Gambar 39. Makam Ronald dan Edith di akhir cerita



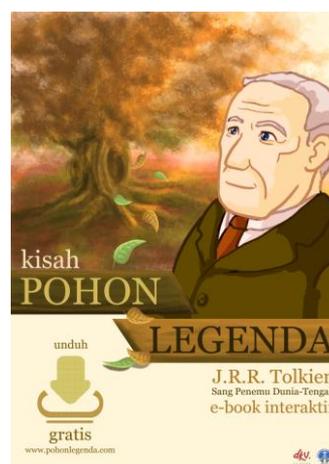
Gambar 40. Akhir cerita dengan kutipan dari Leaf, by Niggle

Strategi Promosi

Buku digital interaktif ini dibuat untuk kepentingan edukasi non-profit, oleh karena itu tidak dapat diperjualbelikan. Buku digital interaktif dirancang agar dapat diunduh dengan gratis di internet. Promosi dilakukan melalui beberapa media. Secara visual keseluruhan media mengikuti pola yang sama. Hal ini dapat dilihat dari pemakaian palang kayu, daun, dan warna latar cokelat muda. Visual ini dipilih untuk mendukung judul “Kisah Pohon Legenda”, juga untuk menampilkan kesan tua atau lama (yang biasanya identik dengan warna cokelat atau sephia) sekaligus alami. Secara umum media-media promosi

menggunakan ilustrasi utama berupa pohon dan karakter Tolkien tua sebagai representasi judul serta isi cerita.

Poster promosi berisi keterangan singkat tentang buku digital interaktif dan bagaimana cara mengunduhnya. Poster ini juga memuat alamat website. Poster ini digunakan untuk promosi ke sekolah-sekolah menengah di Surabaya, di mana target pembaca banyak terdapat.



Gambar 41. Desain poster promosi

Promosi digital dilakukan dengan menggunakan iklan web. Dalam iklan terdapat tombol unduh gratis yang akan terhubung dengan website buku digital interaktif.



Gambar 42. Desain iklan web

Website buku digital interaktif berisi informasi singkat mengenai karya, disclaimer, serta tombol untuk mengunduh. Buku digital interaktif hanya tersedia dalam format .exe untuk dibaca *offline*,

sehingga dalam website tidak ada pilihan untuk membaca buku tersebut secara *online*.



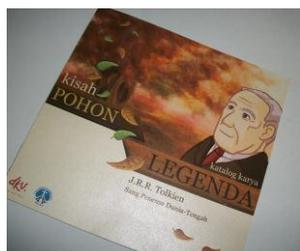
Gambar 43. Desain website

Poster konsep merupakan media yang diwajibkan oleh universitas. Poster ini berisi latar belakang serta konsep karya.



Gambar 44. Desain poster konsep

Katalog merupakan media yang diwajibkan oleh universitas. Katalog dijilid softcover dengan ukuran 20x20 cm. Katalog ini berisi informasi singkat mengenai karya utama (buku digital interaktif), juga keterangan mengenai karya-karya pendukung (media promosi).



Gambar 45. Desain katalog

Simpulan

Remaja usia 12-15 tahun sedang mengalami fase pencarian identitas sehingga membutuhkan contoh role-model yang bisa memberi nilai-nilai positif dalam kehidupannya. Salah satu tipe role-model adalah orang-orang terkenal yang berprestasi. J.R.R. Tolkien sebagai nama besar dalam dunia fiksi fantasi dunia merupakan sosok berprestasi yang memiliki banyak nilai positif seperti cinta lingkungan, tidak mudah menyerah, serta dapat menyatukan iman dan

ilmu. Oleh karena itu kehidupan J.R.R. Tolkien pantas diangkat sebagai contoh role-model yang positif untuk remaja usia 12-15 tahun.

Bagaimana membuat buku digital interaktif mengenai kehidupan J.R.R. Tolkien yang insipratif dan menarik untuk remaja usia 12-15 tahun? Remaja zaman sekarang lebih menyukai gadget, komputer, serta perangkat elektronik lain dibanding buku biasa, jadi biografi tokoh dunia yang hanya berupa tulisan atau artikel kurang menarik untuk remaja. Oleh karena itu biografi J.R.R. Tolkien diangkat dalam bentuk buku digital interaktif bergambar disertai animasi dan latar suara yang lebih menarik. Buku digital ini juga memakai gaya gambar manga yang sedang populer di kalangan remaja. Diharapkan dengan adanya buku digital ini dapat memperkenalkan J.R.R. Tolkien sebagai tokoh insipratif atau role-model untuk remaja usia 12-15 tahun.

Bagaimana mempromosikan buku interaktif digital mengenai kehidupan J.R.R. Tolkien yang insipratif dan menarik untuk remaja usia 12-15 tahun? Buku digital interaktif diunggah di website dan dapat diunduh secara gratis. Promosi dilakukan dengan menempel poster promosi ke sekolah-sekolah menengah di Surabaya. Selain itu juga dilakukan dengan iklan web melalui internet.

Ucapan Terima Kasih

Terima kasih kepada Tuhan Yesus Kristus, keluarga, dosen pembimbing (Dr. I G N Ardana, M.Erg dan Cons. Tri Handoko, S.Sn., M.Hum), dosen penguji (Drs. Bing Bedjo Tanudjaja, M.Si., Dr. dan Ani Wijayanti Suhartono, S.Sn, M.Med Kom), Sasmito Yudha Husada (pembuat musik latar), Grup Eorlingas: The Indonesian Tolkien Society (narasumber), dan teman-teman sekalian.

Daftar Pustaka

- Carpenter, Humphrey (1977). *Tolkien: A Biography*. Houghton Mifflin
- Fahy, Patrick J. *Media Characteristics and Online Learning Technology*. Athabasca University. Diunduh 3 April 2013 dari <http://cde.athabascau.ca/online_book/ch6.html
- Gould, Danielle. *Interactive E-book Aims to Simplify Wine*. Diunduh 3 April 2013 dari <http://www.forbes.com/sites/daniellegould/2013/01/25/interactive-e-book-aims-to-simplify-wine>
- Santrock, John W. (1999) *Life-Span Development*. McGraw Hill College
- McCloud, Scott (2008). *Reinventing Comics*. Jakarta: KPG
- Tolkien, J.R.R. (1938) *Leaf, by Niggle*. Diunduh 3 April 2013 dari

<http://heroicjourneys.files.wordpress.com/2008/09/niggle.pdf>
Tolkien, J.R.R. (1947) *On Fairy Stories*. California: California Lutheran University. Diunduh 3 April 2013 dari <http://public.callutheran.edu/~brint/Arts/Tolkien.pdf>
Anak Pilih Buku Atau Gadget. Diunduh 20 Februari 2013 dari <http://edukasi.kompasiana.com/2012/05/13/anak-pilih-buku-atau-gadget>
Entrepreneur Jangan Cepat Puas. Diunduh tanggal 3 April 2013 dari <http://ciputraentrepreneurship.com/amankan-bisnis/10169-entrepreneur-jangan-cepat-puas.htm>
Peran Remaja dalam Upaya Pelestarian Lingkungan. Diunduh tanggal 3 April 2013 dari http://www.ccde.or.id/index.php?option=com_content&view=article&id=16:peran-remaja-dalam-upaya-pelestarian-lingkungan&catid=3:bingkai&Itemid=4
The Lord of the Rings: The Return of the King – Beyond the Movie: Myth and Storytelling. Diunduh 20 Februari 2013 dari <http://www.nationalgeographic.com/ngbeyond/rings/myth.html#myth>