

Bab I Pendahuluan

I.1 Latar Belakang

Dunia literasi anak Indonesia saat ini tampak semakin memprihatinkan. Laporan Bank Dunia No. 16269-IND dan kajian PIRLS (*Progress in International reading Literacy Study*) yang disponsori oleh IEA (*International Association for the Evaluation of Education Achievement*) di Asia Timur, menyatakan Indonesia termasuk negara dengan tingkat kemampuan baca terendah. Kajian PIRLS ini menempatkan siswa Indonesia pada tingkat sekolah dasar, berada pada urutan terendah di kawasan Asia, Indonesia dengan skor 51,7; Filipina dengan skor 52,6; Thailand dengan skor 65,1; Singapura dengan skor 74 dan Hongkong dengan skor 75,5. Skor Indonesia tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar anak Indonesia masih memiliki kemampuan baca pada taraf belajar membaca.

Menurut “Sastra Anak Indonesia Kegagalan Memahami Siapa Anak Indonesia” [Widyasyuti Purbani, 2012], karya sastra anak Indonesia lemah dari berbagai segi, baik segi bahasa, penceritaan ataupun penokohan. Program besar mempromosikan kegiatan untuk membaca dan mencintai karya sastra negeri sendiri akhirnya terperangkap pada persoalan ketersediaan bahan bacaan yang bermutu bagi anak-anak Indonesia. Disamping itu, taman bacaan lebih suka mengkoleksi dan menyewakan komik yang notabene buku terjemahan, karena memang bacaan tersebut yang laris di kalangan anak-anak. Oleh sebab itu, perlu adanya buku-buku yang disajikan dengan ilustrasi gambar secara manual dengan detil menarik dan artistik untuk meningkatkan kemampuan dan minat baca anak-anak.

Yayasan Litara adalah sebuah yayasan yang mengakomodasi penulis dan ilustrator dengan ide yang sama untuk meningkatkan kualitas buku anak-anak Indonesia, melalui karya seni kreatif dan cerita yang mempresentasikan negeri Indonesia. Yayasan Litara dengan didukung oleh *Society of Children’s Book Writers and Illustrators* Indonesia berkomitmen untuk mengembangkan literasi anak Indonesia melalui serangkaian kegiatan sosial untuk memperbaiki kualitas literasi anak Indonesia, dan tujuan utamanya adalah untuk meningkatkan minat

baca anak Indonesia dan memenuhi target Yayasan Litara untuk memproduksi satu judul buku dalam satu hari (1 tahun=365 hari) untuk memenuhi tujuannya. Adapun serangkaian kegiatan yang diselenggarakan oleh Yayasan Litara adalah sebagai berikut:

1. Publikasi

Publikasi tersebut terbagi oleh beberapa cara, diantaranya :

a. Direktori *Visual Artist* Indonesia

Kegiatan yang bertujuan untuk pendataan *visual artist* Indonesia, sehingga memudahkan penulis dan penerbit untuk menemukan mitra kerja yang cocok untuk visualisais karya mereka.

b. Daftar rekomendasi literatur anak

Buku ini merupakan kumpulan resensi literatur yang direkomendasikan agar diberikan kepada anak. Penerbit dihimbau untuk mengirimkan buku-buku unggulan mereka, yang terbaru ataupun tidak asalkan masih dapat untuk dicetak ulang.

c. Buklet festival

Merupakan buku panduan kegiatan dan acara yang akan dibagikan saat Festival kepada peserta, pengamat dan media massa. Tujuan buklet tersebut sebagai media promosi sponsor/penyandang dana

d. Web portal

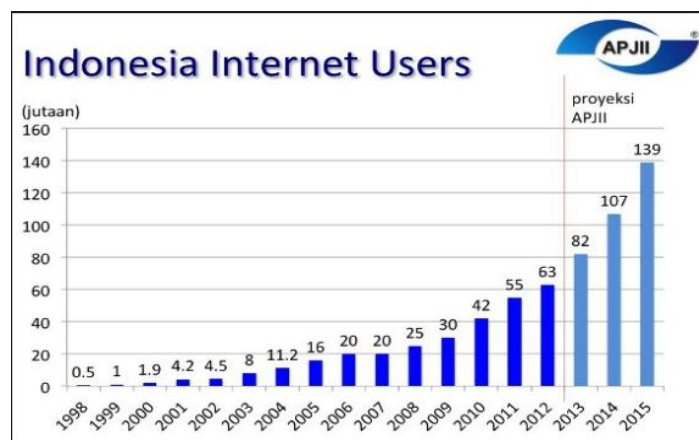
Web yang bersinergi untuk memberikan informasi online dan bermanfaat bagi semua *stakeholders*. Serta sebagai media promosi online dan tautan bagi sponsor/penyandang dana.

2. Pendistribusian buku anak dari Yayasan Litara untuk seluruh anak Indonesia.

Dengan target kegiatan Yayasan Litara ini, perlu adanya dana yang digunakan untuk melakukan pengembangan buku, produksi buku, dan distribusi buku. Saat ini dana yang dihabiskan untuk memproduksi 15 judul buku dari Yayasan Litara adalah sebesar Rp 187.500.000,- yang didapat dari hasil wawancara dengan Ibu Sophie Dewayani sebagai pendiri Yayasan Litara. Fakta ini juga

memperlihatkan bahwa dana yang akan dibutuhkan untuk memproduksi 365 buku dalam satu tahun, membutuhkan dana yang tidak sedikit. Oleh karena itu, Yayasan Litara perlu membuat suatu inovasi bisnis lain sebagai sumber alternatif pendapatan lain untuk menunjang dana yang dibutuhkan tersebut.

Salah satu peluang bisnis tersebut adalah digitalisasi konten. Digitalisasi konten adalah perubahan suatu dokumen menjadi bentuk visualisasi yang dilengkapi dengan audio maupun sistem interaktifitas. Tentu saja peluang bisnis ini akan lebih mudah karena adanya perkembangan dari *Information Technology* (TI) yang semakin berkembang pesat melalui internet. Berdasarkan Gambar 1.2, terlihat bahwa pengguna internet dari tahun ke tahun semakin meningkat, di mana masyarakat terfokus untuk menggunakan media internet sebagai media untuk pembelajaran, komunikasi, dan *gamesonline*. Peran internet sebagai media pembelajaran untuk mencari informasi dapat berupa artikel, jurnal, *e-book*, animasi, dan permainan. Sehingga akan menjadi peluang yang baik untuk Yayasan Litara untuk mengembangkan bisnis digitalisasi konten.



Gambar I.1 Persentase Pengguna Internet

Bentuk digitalisasi konten yang memungkinkan bagi Yayasan Litara untuk dikembangkan adalah dalam konten ebook, film, dan *games*.

1. Buku anak Indonesia yang di cetak dalam *e-book*

Sering dengan perkembangan teknologi, Yayasan Litara dapat memanfaatkan perkembangan teknologi (IT) kearah positif yaitu dengan memanfaatkan perkembangan teknologi (IT) kearah positif yaitu dengan menciptakan sebuah buku cerita yang dapat dibaca dan diakses melalui *gadget* seperti laptop, tab, dan *handphone*. Buku dalam bentuk ini

biasa disebut dengan *e-book*. *E-book* adalah sebuah bentuk buku dalam bentuk digital yang ditampilkan didalam gadget. Perkembangan ebook saat ini juga semakin pesat, dikarenakan beberapa masyarakat Indonesia mulai meninggalkan buku konvensional dan mulai memanfaatkan ebook sebagai media pembelajaran.

2. Pembuatan film kartun yang terbuat dari buku cerita Yayasan Litara

Film adalah alat untuk menyampaikan berbagai pesan kepada khalayak melalui sebuah media cerita (Wibowo, 2006). Menurut Wibowo sebagai pakar film, film juga merupakan medium ekspresi artistik sebagai suatu alat bagi para seniman dan insan perfilman dalam rangka mengutarakan gagasan-gagasan ide cerita. Secara esensial dan substansial film memiliki power yang akan berimplikasi terhadap komunikasi masyarakat. Film yang akan diproduksi tersebut nantinya akan menggambarkan cerita dari buku cerita yang diciptakan oleh Yayasan Litara

3. Pembuatan *games*

Games adalah penarik perhatian yang telah terbukti (John C Beck & Mitchell Wade). *Game* adalah lingkungan pelatihan yang baik bagi dunia nyata dalam organisasi yang menuntut pemecahan masalah secara kolaborasi. Hampir setiap anak menyukai *game*, apapun bentuk *game* itu sendiri. Mulai dari *game* yang sifatnya sederhana sampai *game* yang paling modern sekalipun. Untuk itu, Yayasan Litara akan menciptakan sebuah *game* yang menarik dan memberikan pembelajaran kepada anak-anak. Dengan tanpa meninggalkan buku cerita anak Yayasan Litara sebagai inspirasi dari pembuatan *games*.

Game adalah salah satu bentuk pemanfaatan IT untuk dapat meningkatkan tingkat literasi anak. Saat ini, anak cenderung berfokus pada perangkat permainan elektronik di mana anak menjadi lebih resistan dengan informasi yang seharusnya bisa mereka dapatkan melalui pembelajaran tradisional. Tetapi, bukan berarti *game* tidak bisa dijadikan sebagai *tools* yang bisa dimanfaatkan, karena bentuk

dari *game* itu sendiri adalah interaksi. Jika bentuk interaksi ini sendiri dapat dimanfaatkan dengan baik maka akan menghasilkan hal yang positif. Penciptaan *game* dengan tema pendidikan yang menarik dengan model ilustrasi yang baik akan mendorong minat anak untuk dapat memainkan *game* ini sekaligus mendapatkan pembelajaran yang lebih bermanfaat.

Pemilihan *game* yang sesuai dengan tujuan Yayasan Litara untuk meningkatkan literasi anak ini dapat berupa “Permainan Literasi”, di mana permainan ini dapat merangsang minat baca anak. Tujuan dari *game* ini dapat mengembangkan keterampilan lisan pada anak-anak, memenuhi kebutuhan literasi anak usia dini, memberikan pendekatan yang menyenangkan untuk belajar, membimbing anak untuk menguasai beberapa metode literasi sederhana, dan menggali beberapa kata-kata umum yang sering digunakan. Tema-tema digitalisasi konten tersebut akan berlandaskan dari semua buku cerita yang akan diterbitkan oleh Yayasan Litara. Inovasi digitalisasi konten tersebut akan diperjual belikan kepada masyarakat Indonesia kalangan menengah keatas. Kemudian dana hasil penjualan tersebut akan digunakan untuk mendanai kegiatan sosial Litara dan untuk menyebarkan buku yang telah dibuat oleh Litara, kepada seluruh anak-anak Indonesia yang kurang mampu dan bertempat tinggal di daerah-daerah pelosok Indonesia.

Untuk mendanai proyek digitalisasi konten tersebut, Yayasan Litara perlu melakukan *business plan* agar dapat diketahui rencana bisnis selama 3 tahun ke depan, agar bisnis ini tetap bertahan dan dapat berjalan sesuai dengan tujuan utamanya yaitu menyebarkan buku cerita anak-anak yang berkualitas untuk seluruh kalangan anak Indonesia. Tujuan rencana bisnis ini dapat menunjukkan kebutuhan dana yang cukup besar dan menunjukkan pihak-pihak yang terkait dalam pembuatan *games* tersebut. Selain hal tersebut, perencanaan bisnis (*business plan*) yang mengubah ide bisnis menjadi peluang bisnis nyata.

I.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas perumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana rencana bisnis digitalisasi konten *games* dari Yayasan Litara?
2. Bagaimana kondisi *demand* berdasarkan untuk produk Yayasan Litara?
3. Bagaimana rencana produksi pembuatan *games* interaktif untuk produk Yayasan Litara?
4. Bagaimana rencana sumber daya manusia untuk produk *games* Yayasan Litara?
5. Bagaimana rencana keuangan berdasarkan aspek finansial untuk produk Yayasan Litara?

I.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Membuat rencana bisnis untuk produk digitalisasi konten *games* dari Yayasan Litara selama 3 tahun ke depan
2. Untuk mengetahui jumlah *demand* dari produk *games* Yayasan Litara
3. Membuat rencana produksi dan mengetahui biaya produksi untuk pembuatan produk *games* dari produk Yayasan Litara
4. Untuk menentukan kebutuhan sumber daya manusia yang dibutuhkan dalam pembuatan *games* Litara
5. Untuk mengetahui besarnya investasi yang dibutuhkan dari rencana investasi produk *games* Yayasan Litara

I.4 Batasan Masalah

Agar penelitian yang dilakukan terfokus pada tujuan yang ingin dicapai, maka batasan-batasan dari penelitian adalah:

1. Suku bunga, inflasi dan pajak dan kondisi ekonomi lainnya dianggap normal dan stabil selama penelitian
2. Penelitian ini hanya berfokus pada rencana bisnis konten *games*, tidak meneliti rencana bisnis konten *e-book* dan film kartun
3. Penelitian ini tidak sampai tahap implementasi

I.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian yang dilakukan antara lain :

1. Sebagai bahan pertimbangan pengambilan keputusan investasi pendirian bisnis digitalisasi konten *games* Yayasan Litara
2. Untuk mengetahui besarnya investasi yang diperlukan dari rencana investasi
3. Sebagai masukan untuk pembuatan kebijakan kepada para investor untuk menanamkan modal untuk Yayasan Litara

I.6 Sistematika Penulisan

Penelitian ini diuraikan dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan

Pada bab ini berisi uraian mengenai latar belakang penelitian, perumusan masalah, tinjauan penelitian, batasan masalah, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

Bab II Landasan Teori

Pada bab ini terdapat dasar teori yang berhubungan dengan penelitian perencanaan bisnis yang akan dibahas. Tujuan dari bab ini adalah membentuk kerangka berpikir dari landasan teori yang digunakan dalam pelaksanaan penelitian dan perancangan hasil akhir serta berisi literatur yang relevan dengan permasalahan yang diteliti.

Bab III Metodologi Penelitian

Pada bab ini dijelaskan langkah-langkah dalam pemecahan masalah yang digunakan untuk menyelesaikan penelitian sesuai tujuan dari permasalahan yang dibahas dan berfungsi sebagai kerangka utama untuk menjaga penelitian mencapai tujuan yang ditetapkan.

BAB IV Pengumpulan dan Pengolahan Data

Merupakan bagian dari tugas akhir yang menjelaskan mengenai proses pengumpulan dan pengolahan data yang terkait dalam penelitian ini.

BAB V Analisis

Merupakan bagian dari tugas akhir yang menjelaskan analisis yang dilakukan terhadap data-data yang telah didapatkan serta usulan perbaikan yang diberikan

BAB VI Kesimpulan dan Saran

Merupakan bagian dari tugas akhir yang menjelaskan kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan dan saran yang diberikan berdasarkan penelitian ini.