



3%

SIMILARITY OVERALL

SCANNED ON: 21 JUL 2025, 12:01 PM

Similarity report

Your text is highlighted according to the matched content in the results above.

● CHANGED TEXT
3%

Report #27591453

3 Perkembangan teknologi digital telah membawa dampak signifikan pada berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam aktivitas membaca. Pada era sebelumnya, kegiatan membaca identik dengan penggunaan media cetak, seperti buku, majalah, dan surat kabar. Proses membaca manual ini membutuhkan interaksi fisik dengan teks serta memerlukan waktu dan ruang tertentu untuk mengakses informasi. Namun, seiring dengan kemajuan teknologi, terjadi perubahan besar dalam cara orang mengakses dan mengonsumsi informasi. Munculnya perangkat digital, seperti komputer, tablet, dan ponsel pintar, telah membuka peluang untuk membaca secara digital dengan akses yang lebih cepat dan fleksibel (Muhamad, 2019). Teknologi digital memungkinkan akses informasi dalam format yang lebih bervariasi, seperti e-book, artikel daring, hingga media sosial (Naufal, 2021). Hal ini memengaruhi cara individu memahami, mengingat, dan merespon informasi. Terdapat juga beberapa faktor pendukung yang mendorong adanya pergeseran cara membaca dari manual ke digital seperti, perangkat pembaca digital yang ringkas dan ringan memungkinkan pengguna membawa perpustakaan pribadi mereka ke mana saja atau e-book dan platform digital seringkali menawarkan harga yang lebih terjangkau dibandingkan dengan buku fisik (Pramesti, 2021). Namun, pergeseran ini juga menimbulkan tantangan baru, khususnya bagi anak-anak yang sedang berada dalam masa perkembangan kemampuan literasi. Paparan informasi digital

yang berlebihan tanpa pendampingan yang tepat dapat berdampak pada menurunnya konsentrasi, pemahaman mendalam, serta kebiasaan membaca yang berkelanjutan. Selain itu, tidak semua konten digital dirancang dengan memperhatikan kebutuhan dan karakteristik anak, baik dari segi tampilan visual, alur interaksi, maupun materi yang disajikan. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang terintegrasi dalam merancang media baca digital yang ramah anak, agar pengalaman membaca tidak hanya menjadi aktivitas yang menyenangkan tetapi juga mendukung tumbuh kembang dan kemampuan literasi mereka secara optimal. Selain itu studi kasus juga mengungkap beberapa peluang yang dapat diambil dari perkembangan teknologi di era digital seperti, teknologi memungkinkan penyesuaian konten bacaan berdasarkan minat dan tingkat kemampuan masing-masing anak, elemen-elemen interaktif seperti game, video, dan kuis dapat membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan efektif dan konten digital dapat diakses kapan saja dan di mana saja, memungkinkan anak-anak belajar dengan lebih fleksibel (Yuniar, 2021). Dalam tantangan serta peluang ini, perancangan antarmuka dan pengalaman pengguna (UI/UX) menjadi salah satu solusi dalam menciptakan lingkungan membaca digital yang mendukung literasi anak-anak. Desain UI/UX yang baik dapat membantu anak-anak berfokus pada materi pembelajaran, mengurangi gangguan, dan meningkatkan pemahaman mereka

dengan desain yang menarik, interaktif, dan mudah digunakan dapat membuat pengalaman membaca menjadi lebih menyenangkan dan memotivasi. Berdasarkan uraian dari latar belakang di atas maka dapat dirumuskan permasalahan yang dihadapi berupa: 1. Bagaimana meningkatkan kembali minat literasi anak di era digital ini? 2. Apa saja tantangan yang dihadapi oleh para orang tua dalam menghadapi perkembangan anak-anak di era digital atau teknologi yang canggih ini? 3. Bagaimana peran UI/UX dalam meningkatkan minat baca anak-anak di era digital melalui perangkat e-reader? 4. Bagaimana konsep desain UI/UX yang efektif untuk mendukung literasi anak-anak melalui e-reader interaktif? 5. Bagaimana integrasi antara interaksi fisik dan digital dalam e-reader dapat membantu meningkatkan minat anak dalam membaca? Melihat perumusan masalah yang sudah disusun, maka dapat disebutkan tujuan utama dalam penyusunan laporan tugas akhir ini, yaitu: 1. Menganalisis peran UI/UX dalam menciptakan lingkungan membaca digital yang menarik dan interaktif bagi anak-anak. 2. Mengidentifikasi tantangan utama dalam membaca digital bagi anak-anak dan mencari solusi desain UI/UX yang sesuai. 3. Mengembangkan konsep UI/UX yang dapat meningkatkan keterlibatan dan kenyamanan anak-anak dalam membaca melalui perangkat e-reader. 4. Merancang e-reader dengan elemen interaktif yang mengombinasikan pengalaman fisik dan digital guna

meningkatkan literasi anak-anak. Ada pun manfaat dari penelitian ini, yang diharapkan dapat terwujudkan hasil yang berguna untuk kedepannya dan seterusnya. Dari dilakukannya penelitian ini, diharapkan minat baca pada anak tetap meningkat meskipun berada di dalam era 3 digitalisasi ini, dengan penerapan UI/UX yang diterapkan pada perangkat yang direncanakan yaitu e-reader , penelitian ini membantu meningkatkan daya tarik membaca pada anak-anak dengan menghadirkan tampilan yang lebih menarik dan interaktif. Penelitian ini juga diharapkan bisa menjadi solusi untuk para orang tua sebagai alternatif media edukasi anak yang lebih menarik dibandingkan dengan menonton video, bermain game atau pun buku cetak yang tidak dapat membuat anak fokus. Dengan menggabungkan elemen digital dan permainan interaktif penelitian ini membantu untuk tetap menjaga keseimbangan antara pengalaman membaca digital dan interaksi fisik anak yang juga dapat meningkatkan kebiasaan membaca anak secara perlahan. Selain itu penelitian ini bila memungkinkan dapat berkembang menjadi inovasi dalam teknologi pendidikan. Sistematika penulisan bertujuan untuk mempermudah peneliti dalam penyusunan yang sesuai dengan aturan secara sistematis pada penyampaian informasi dalam penelitian ini. Sistematika yang digunakan pada penyusunan laporan ini adalah: BAB I : Bab pertama memuat bagian pendahuluan dari laporan tugas akhir, yang mencakup

pembahasan mengenai latar belakang, perumusan masalah, tujuan penelitian, serta manfaat yang diharapkan dari penelitian ini. BAB II : Bab kedua membahas kajian teori mengenai bagaimana gambaran literasi anak saat ini, lingkup perkembangan anak dan bagaimana sistem pembelajaran dengan basis bermain. 4 BAB III : Bab ketiga membahas metode penelitian yang menjelaskan dari awal mula analisis & observasi, riset kebutuhan, ideasi produk fisik, perencanaan user flow untuk UI/UX. BAB IV : Bab keempat membahas hasil dari data-data yang diperoleh dari penelitian yang telah dilakukan oleh penulis. Pada bagian ini, penulis menjabarkan hasil penelitian dari hasil kuesioner, penelitian mengenai produk yang sudah bersirkulasi, serta data-data dari eksperimen yang dilakukan oleh penulis. Produk prototype dari penelitian ini pun disertakan sebagai hasil akhir pada bab ini. BAB V : Bab kelima merupakan bagian yang membahas mengenai kesimpulan dari awal penulisan laporan tugas akhir ini, dari bab I, hingga bab IV. Saran dan tahap pengembangan selanjutnya untuk penelitian maupun rancangan produk untuk produksi kedepannya pun dibahas pada bagian ini.

1 5 Literasi pada dasarnya dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) merupakan kemampuan menulis dan membaca.

1 Sedangkan pengertian literasi menurut (Padmadewi & Artini, 2018) literasi secara luas sebagai kemampuan berpikir yang menjadi elemen di dalamnya. Literasi dapat diartikan sebagai melek huruf, kemampuan baca tulis, kemelekwancahan atau kecakapan dalam membaca serta menulis. Di tengah kemajuan teknologi saat ini, tingkat literasi di Indonesia mengalami penurunan, termasuk di kalangan anak-anak. Salah satu penyebabnya adalah berkurangnya kebiasaan orang tua dalam membimbing dan membiasakan anak membaca sejak usia dini, sehingga anak-anak cenderung kehilangan minat dan kesulitan untuk berkonsentrasi saat membaca.

5 Kemampuan literasi pada anak usia dini menjadi fondasi penting bagi perkembangan kognitif dan sosial mereka. Literasi tidak hanya terbatas pada membaca dan menulis, tetapi juga mencakup pemahaman terhadap konsep dasar seperti fungsi tulisan, struktur kalimat, serta kemampuan berkomunikasi dan

menyampaikan informasi secara tepat sejak usia dini. Masa kanak-kanak awal dikenal sebagai masa emas (golden age), yakni periode yang sangat tepat untuk menanamkan nilai-nilai positif dan menstimulasi perkembangan anak secara optimal. Masa emas (golden age) merupakan fase penting dalam perkembangan anak, di mana fungsi otak berkembang sangat cepat dan kemampuan belajarnya berada pada tingkat optimal. Periode ini umumnya berlangsung dari usia 0-6 tahun. Dalam kurun waktu tersebut, anak mengalami pertumbuhan yang signifikan dalam berbagai aspek, seperti kemampuan berbahasa dan berkomunikasi, perkembangan kognitif, sosial, serta keterampilan motorik. Oleh karena itu, masa ini menjadi waktu yang krusial untuk membentuk dasar keterampilan belajar dan pengetahuan anak. Orang tua berperan penting dengan memberikan stimulasi dan pendidikan sejak dini, termasuk membiasakan anak membaca. Intervensi yang tepat selama masa ini akan memberikan pengaruh besar terhadap perkembangan anak di masa depan. Bermain merupakan salah satu dari beberapa cara untuk anak usia dini belajar secara alami dan menyenangkan, selain itu dengan kegiatan bermain ini dapat membantu dalam literasi. Literasi perlu dikembangkan karena literasi merupakan modal dasar 6 bagi anak untuk dapat belajar dan memperoleh pengetahuan terutama pada saat anak mulai memasuki usia sekolah (Agustin , Syafila, & Muawaroh, 2024) Pembelajaran melalui pendekatan bermain memberikan peluang bagi anak untuk mengembangkan kemampuan berbahasa, seperti berbicara, menyimak, dan mengenali simbol-simbol tulisan melalui berbagai aktivitas menyenangkan, seperti membaca buku cerita, menulis dengan alat tulis, atau bermain secara interaktif. Metode ini mampu meningkatkan motivasi anak dalam belajar. Contoh penerapan literasi berbasis bermain antara lain adalah kegiatan membaca bersama, menonton video cerita (storytelling), bermain peran, menyusun pola bentuk, serta permainan yang melibatkan kata-kata. User Interface (UI) adalah aspek visual dan elemen interaktif dari suatu sistem digital yang menjadi sarana utama

pengguna dalam berinteraksi. UI menitikberatkan pada bagaimana elemen-elemen seperti tombol, ikon, tata letak, dan menu dirancang untuk mendukung interaksi yang menarik dan efisien. 4 Sementara itu, User Experience (UX) mencakup keseluruhan pengalaman yang dirasakan pengguna saat menggunakan produk digital. UX tidak hanya berkaitan dengan tampilan, tetapi juga mencakup kemudahan penggunaan (usability), kemudahan akses (aksesibilitas), serta tingkat kepuasan pengguna secara keseluruhan. Tujuannya adalah menciptakan pengalaman yang positif, efisien, dan bermakna bagi pengguna. 7 Pada proyek ini digunakan tahapan metodologi penelitian sebagai berikut, yang terdapat lima tahapan yaitu, (1) Analisis dan Observasi, (2) Riset, (3) Ideasi Produk Fisik, (4) User Flow UI/UX dan (5) Desain & Prototype. Tahap awal ini dilakukan dengan mengamati langsung perilaku dan aktivitas anak-anak dalam konteks membaca, khususnya di lingkungan belajar seperti sekolah atau tempat bermain edukatif. Peneliti juga melakukan observasi terhadap bagaimana anak merespons media cetak dan digital. Selain observasi, dilakukan wawancara dengan pihak-pihak terkait, seperti orang tua dan pengajar, untuk mendapatkan informasi lebih mendalam mengenai minat baca dan pola interaksi anak dengan media baca. Tujuan dari tahap ini adalah untuk mengidentifikasi permasalahan utama yang menjadi dasar perancangan produk. Setelah melakukan analisis awal, tahap riset dilakukan untuk mengumpulkan data yang lebih terstruktur mengenai kebutuhan pengguna, tren teknologi, serta pendekatan literasi yang sesuai untuk anak-anak usia dini. Riset ini mencakup studi literatur tentang literasi anak, UI/UX untuk anak, serta pendekatan pembelajaran berbasis bermain. Data yang diperoleh akan menjadi landasan dalam menentukan fitur-fitur dan elemen penting dalam desain produk. Pada tahap ini, peneliti menyusun alur pengguna (user flow) untuk memetakan langkah-langkah yang akan dilalui target penggunanya saat menggunakannya atau berinteraksi. Ini bertujuan untuk memahami bagaimana pengguna akan menjelajahi UI, dari halaman utama hingga akhir. Penyusunan user flow ini sangat

penting 8 agar desain UI/UX yang dibuat dapat mengakomodasi kebutuhan dan keterbatasan pengguna, serta meminimalkan kebingungan saat navigasi. Berdasarkan hasil analisis dan riset, penulis mengembangkan konsep awal produk dalam bentuk sketsa desain. Ideasi produk mencakup bentuk fisik perangkat, fitur yang dibutuhkan, serta penyesuaian dengan data antropometri anak agar sesuai dengan perkembangan motorik dan kognitif mereka. Sketsa ini menjadi landasan dalam perwujudan desain akhir. Tahap akhir dari metodologi ini adalah merancang tampilan antarmuka (UI) dan menciptakan pengalaman pengguna (UX) yang optimal melalui pembuatan desain visual dan prototype . Desain dibuat dengan mempertimbangkan hasil riset dan user flow , menggunakan alat desain seperti Figma. Prototipe yang dihasilkan mencakup tampilan interaktif dari produk nantinya, termasuk fitur-fitur seperti halaman membaca, menulis, bermain, dan menonton. Pada tahap ini juga dilakukan pemilihan material dan pembuatan visual produk 3D sebagai bagian dari perencanaan fisik perangkat. 9 Sebelum mengetahui apa yang dibutuhkan anak- anak untuk meningkatkan minat literasinya, sangat penting bagi peneliti untuk mencari dan mengetahui bagaimana kebiasaan anak yang mereka lakukan ketika sedang belajar atau membaca buku, serta permainan apa yang sedang diminati atau yang dapat mengasah keterampilan belajar anak di masa pertumbuhannya sebagai metode pembelajaran sebagai pembelajaran berbasis bermain. Peneliti mengamati langsung kondisi, aktivitas, atau perilaku objek penelitian di tempat observasi yang dikunjungi yaitu, Kindy Cloud, Bekasi. Peneliti mengamati bagaimana perilaku setiap anak saat sedang sesi pembacaan buku cerita oleh guru dan menulis buku. Peneliti mengamati secara langsung selama sesi membaca buku bahwa anak-anak menunjukkan ketertarikan terhadap buku yang memiliki tampilan visual menarik. Namun, perhatian mereka terhadap buku tersebut tidak bertahan lama. Sebagian anak mulai kehilangan fokus dan lebih tertarik pada mainan di sekitar, bahkan enggan untuk tetap duduk dan melanjutkan aktivitas membaca. Setelah mendapati secara

langsung bagaimana situasi anak-anak saat sesi membaca, peneliti juga melakukan wawancara kepada orang tua murid yang ada di sana. Peneliti mengajukan sejumlah pertanyaan yang berkaitan dengan minat baca anak serta pandangan orang tua mengenai teknologi yang saat ini lebih menarik bagi anak-anak. Adapun berikut ini merupakan daftar pertanyaan yang disampaikan kepada 14 narasumber di lokasi observasi.

10 Setelah penulis menyampaikan daftar pertanyaan kepada para orang tua murid di kelas Kindy Cloud, Bekasi, penulis kemudian merangkum secara ringkas berbagai jawaban yang diperoleh dari hasil wawancara tersebut. Setelah dari tahap wawancara peneliti mendapatkan hasil wawancara dengan orang tua yang menunjukkan bahwa peningkatan minat literasi anak kini semakin sulit karena ketertarikan mereka lebih besar pada perangkat seperti tablet, video YouTube, dan game online. Saat ini, dalam era digital yang semakin maju, anak-anak tidak lagi terpicat oleh kegiatan literasi tradisional (seperti membaca serta menulis), melainkan lebih tertarik pada penggunaan perangkat gawai serta televisi (Srisulistiowati, Khalida, & Setiawati, 2021). Selain dari hasil wawancara, beberapa orang tua juga menyampaikan harapan adanya solusi yang mampu meningkatkan minat baca anak melalui media yang interaktif dan menarik secara visual. Tujuannya agar anak tetap termotivasi belajar dengan pendekatan bermain dan tidak mudah terdistraksi, sekaligus melatih kemampuan motorik dan kognitif yang penting pada masa usia emas (golden age). Meskipun teknologi saat ini dapat dimanfaatkan sebagai alternatif media pembelajaran, penggunaannya yang tidak terkontrol seringkali menimbulkan dampak negatif, seperti kecanduan, kurangnya pengawasan orang tua, dan menurunnya keterampilan kognitif anak (Dini, 2025). Peneliti melakukan riset mendalam mengenai tingkat pencapaian perkembangan usia emas agar mengetahui bagaimana bentuk lingkup perkembangan di usia tersebut dan menyesuaikan apa yang dibutuhkan oleh anak-anak di usia tersebut. Hasil riset kebutuhan menunjukkan bahwa orang tua menginginkan media

pembelajaran yang interaktif dan menarik 11 secara visual agar anak-anak dapat belajar dengan senang tanpa mudah kehilangan fokus. Untuk menjawab kebutuhan tersebut, peneliti merancang solusi melalui UI/UX pada perangkat e-reader yang menyajikan konten visual menarik, seperti buku anak, fitur menulis dan menggambar, permainan interaktif digital-fisik, serta video cerita. Perangkat ini dirancang berbasis metode bermain dan disesuaikan dengan tahap perkembangan anak, agar produk yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan usia target pengguna. Untuk target pengguna, nya diperkirakan usia 3-5 sesuai dengan riset tingkat pencapaian perkembangan anak di atas. Dilakukan survey mengenai existing product untuk mengetahui perbandingan setiap fitur produk untuk belajar anak, dan agar dapat mengetahui apa yang dibutuhkan anak-anak saat belajar berbasis bermain. Berdasarkan gagasan produk yang telah dijabarkan sebelumnya, perangkat e-reader ini dirancang dengan menerapkan konsep UI/UX yang disesuaikan dengan kebutuhan anak-anak sebagai target utama. Dalam perancangannya, penulis membagi fitur media belajar dan bermain ke dalam empat kategori, yaitu: (1) kumpulan buku anak dengan ilustrasi berwarna dan menarik, (2) halaman khusus untuk menulis dan menggambar guna melatih motorik halus, (3) permainan interaktif yang menggabungkan unsur digital dan fisik untuk mengasah kemampuan kognitif anak, serta (4) halaman video cerita bergambar. Sebelum masuk ke tahap desain UI, penulis terlebih dahulu menyusun user flow untuk memetakan tahapan interaksi pengguna dengan produk dari awal hingga akhir. Melalui user flow ini, penulis dapat mengidentifikasi potensi hambatan yang mungkin muncul, serta merancang solusi yang bertujuan meningkatkan pengalaman pengguna agar lebih mudah, efisien, dan menyenangkan. 12 Moodboard dimanfaatkan oleh penulis sebagai referensi untuk menggambarkan ide melalui elemen gambar, warna, dan visual yang sesuai dengan kelompok usia yang dituju. Penulis melakukan beberapa jumlah sketsa eksplorasi bentuk untuk perbandingan bentuk mana yang nantinya akan terpilih sesuai dengan kebutuhan.

REPORT #27591453

Gambar di atas merupakan hasil dari eksplorasi bentuk yang dibuat oleh penulis dan total sketsa eksplorasi bentuk yang didapat oleh penulis yaitu berjumlah 36 sketsa. Antropometri adalah elemen kunci dari studi ergonomi untuk mengatasi masalah penyesuaian tugas/produk dengan karakteristik pengguna (Dianat, Molenbroek, & Castellucci, 2018). Sedangkan Ergonomi adalah ilmu yang mempelajari interaksi antara manusia dengan elemen dalam sistem, terutama untuk meningkatkan kenyamanan, efisiensi, keselamatan, dan produktivitas saat menggunakan suatu produk atau berada dalam lingkungan tertentu. Studi ini sangat penting untuk peneliti sebelum memasuki ke tahap proses 3D modelling dan proses produksi produk dikarenakan hal ini berguna untuk mengetahui seberapa besar dimensi yang diperlukan untuk perangkat e-reader ini agar sesuai dengan kebutuhan dan kenyamanan anak-anak. Tahap berikutnya yaitu proses sketsa yang direalisasikan ke 3D modelling, dengan sketsa yang sudah terpilih dan hasil studi antropometri beserta ergonominya, peneliti dapat memperkirakan bagaimana dimensi asli produk 13 e-reader yang sesuai dengan target pengguna nya yaitu anak-anak. Dalam proses desain ini penulis membuat tiga bagian desain yaitu, (1) badan untuk perangkat e-reader yang memiliki bentuk menyerupai game console dengan paduan bentuk variatif seperti telinga beruang yang memiliki ukuran 20 x 25.5 cm, (2) 1 kotak set permainan tangram yang dapat dimasukkan ke bagian belakang perangkat e-reader untuk dimainkan di halaman permainan pola pada UI/UX di atas yang memiliki ukuran 8 x 8 cm, (3) stylus pen yang digunakan untuk menulis dan menggambar pada UI/UX memiliki ukuran sekitar 8.6 cm. Setelah selesai proses desain dan studi material, tahap berikutnya yaitu render desain 3D yang menggunakan software KeyShot Studio. Berikut gambar di atas merupakan hasil dari render desain 3D yang sebelumnya sudah dibuat, render ini dibuat agar menunjukkan gambaran bagaimana nanti desain produk tersebut ketika direalisasikan ke produk fisik atau asli. Penulis juga menambahkan tiga alternatif warna pada

3D desain produk e-reader UI/UX tersebut dengan perpaduan warna yang berbeda yaitu, warna krem dan merah, ungu dan biru dan krem dan biru. Desain branding digunakan untuk membentuk identitas visual seperti logo, warna, tipografi, dan gaya desain yang mencerminkan nilai dan karakter merek. dan citra suatu produk, layanan, atau perusahaan secara konsisten dan kuat. Penulis membuat desain branding agar membedakan dari kompetitor lainnya dan menambahkan nilai produk tersebut, selain itu desain branding ini dapat digunakan sebagai identitas visual untuk UI/UX nya. 14 Sebelum memasuki ke proses produksi produk, peneliti melakukan studi material terlebih dahulu, hal ini digunakan untuk mengetahui nantinya material apa yang cocok dan sesuai dengan kriteria kebutuhan produk, terlebih produk tersebut nantinya akan digunakan oleh anak-anak maka dari itu material yang dipilih saat proses produksi harus aman untuk anak-anak gunakan. Berdasarkan dari jenis material yang sudah dirangkum dalam bentuk tabel di atas, dapat dilihat jika material Plastik Acrylonitrile Butadiene Styrene (ABS) menjadi salah satu material utama yang dapat dipakai untuk produksi produk pada proyek ini. Setelah penyusunan user flow dan wireframe pada tahap sebelumnya berhasil dilakukan, berikut merupakan hasil prototype antarmuka pengguna yang dirancang menggunakan aplikasi Figma. Desain ini dibagi ke dalam empat kategori media belajar dan bermain, sesuai dengan kebutuhan yang telah diidentifikasi pada tahap ideasi produk. (1) Buku-buku Anak (2) Papan Menulis dan Menggambar (3) Permainan Menyusun Pola Tangram (4) Video Storytelling. Sebelum mendapati ke-empat kategori media belajar dan bermain tersebut, terdapat halaman utama terlebih dahulu yang berisikan logo, halaman masuk, pengaturan profil dan juga menu yang berisikan empat kategori media belajar dan bermain tersebut. Berikut ini lah halaman utama pada UI/UX yang akan diaplikasikan pada perangkat ereader sebagai media untuk meningkatkan literasi anak dengan basis bermain. Dalam halaman baca buku tersebut di dalamnya terdapat (1) beranda yang berisikan buku-buku yang baru saja dibaca,

kategori buku, rekomendasi buku, (2) perpustakaan yang berisikan kumpulan buku yang ditandai untuk disimpan, (3) cari buku untuk mencari buku-buku (4) 15 kategori buku berisikan urutan buku berdasarkan tema, (5) baca buku, pilihan buku yang ingin dibaca. Penulis menggunakan tangkapan layar buku-buku yang dapat dibaca dan diunduh secara gratis melalui website 'BUDI Buku Digital, Gerakan Literasi Nasional' yang dijadikan sebagai contoh gambar pada prototipe tersebut. Pada halaman berikutnya yaitu, halaman menulis dan menggambar. Anak-anak dapat belajar menulis serta menggambar untuk melatih motorik halusnya di halaman ini, terdapat tiga jenis pena yang bisa dipilih oleh anak, kemudian ada penghapus dan juga pilihan warna-warna pena. Selanjutnya adalah halaman permainan interaktif di mana anak-anak diminta menyusun pola tangram sesuai dengan bentuk hewan yang ditampilkan. Permainan ini akan dikombinasikan dengan tangram fisik, sehingga anak dapat bermain dengan menempelkan potongan tangram ke layar mengikuti pola hewan yang tersedia. Halaman terakhir menampilkan fitur video storytelling, di mana anak-anak dapat memilih dan menonton berbagai video dengan cerita yang beragam. Dalam pembuatan prototipe, penulis menggunakan cuplikan layar dari video YouTube milik akun VOOKS sebagai contoh visual pada halaman tersebut. Setelah melewati semua proses di atas sebelumnya, peneliti memasuki proses produksi untuk prototipe 1:1. Dalam proses produksi ini produk e-reader ini dibuat prototipe dengan material filamen PLA 3D Print, setelah proses 3D Print selesai dilakukan penghalusan dengan 16 amplas lalu 3D Print memasuki proses pewarnaan dengan menggunakan pilox. Perancangan UI/UX dalam perangkat e-reader untuk anak usia 3–5 tahun merupakan upaya untuk menghadirkan media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan dalam meningkatkan literasi anak usia dini. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, diketahui bahwa minat baca anak masih rendah akibat dominasi perangkat digital yang lebih menghibur seperti video dan game. Oleh karena itu, pendekatan desain



yang menggabungkan visual menarik dan fitur interaktif berbasis bermain menjadi kunci utama. Dengan menerapkan tahapan metodologi penelitian yang mencakup observasi, riset, perancangan user flow, hingga pembuatan desain dan prototipe, perangkat e-reader yang dirancang memiliki empat fitur utama: buku cerita bergambar, halaman menulis dan menggambar, permainan interaktif, serta video storytelling. Setiap fitur disesuaikan dengan kebutuhan perkembangan anak berdasarkan data antropometri dan karakteristik usia dini, sehingga diharapkan mampu mendukung proses belajar sambil bermain secara optimal. Keseluruhan proses desain dan prototipe menunjukkan bahwa produk ini dapat menjadi solusi alternatif untuk meningkatkan minat baca anak, terutama dengan dukungan pendekatan UI/UX yang ramah anak. 2 Produk ini tidak hanya 17 berfungsi sebagai alat baca digital, tetapi juga sebagai sarana eksplorasi dan edukasi yang mendorong keterlibatan aktif anak dalam proses literasi.

Pengembangan perangkat e-reader ini ke depannya dapat disempurnakan dengan menambahkan fitur personalisasi, seperti pilihan tema atau suara narator yang disukai anak. Selain itu, uji coba langsung terhadap pengguna (anak-anak) dalam skala kecil perlu dilakukan agar desain yang telah dirancang dapat dievaluasi secara lebih konkret berdasarkan pengalaman nyata pengguna. Kerja sama dengan tenaga pendidik, orang tua, dan ahli perkembangan anak juga penting agar konten dan fitur dalam e-reader benar-benar relevan dan mendukung tumbuh kembang anak secara menyeluruh. 18



REPORT #27591453

Results

Sources that matched your submitted document.

● IDENTICAL ● CHANGED TEXT

INTERNET SOURCE		
1.	1.39% www.ejournal.unma.ac.id https://www.ejournal.unma.ac.id/index.php/bernas/article/download/2646/169...	●
INTERNET SOURCE		
2.	0.66% jurnal.penerbitwidina.com https://jurnal.penerbitwidina.com/index.php/JPI/article/download/1156/1067	●
INTERNET SOURCE		
3.	0.48% openjournal.unpam.ac.id https://openjournal.unpam.ac.id/index.php/gnp/article/download/46432/22182...	●
INTERNET SOURCE		
4.	0.46% www.isellercommerce.com https://www.isellercommerce.com/blog/ui-ux-design	●
INTERNET SOURCE		
5.	0.39% www.gamedia.com https://www.gamedia.com/literasi/klasifikasi-remaja/?srsltid=AfmBOotosmKY...	●