

ABSTRAK

PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF “LEGENDA SI KANCIL” SEBAGAI MEDIA BELAJAR ANAK USIA DINI

Bagas Dwi Pangestu.¹⁾, Yunisa Fitri Andriani, S.Ds., M.Ds.²⁾

¹⁾Bagas Dwi Pangestu, Universitas Pembangunan Jaya

²⁾Yunisa Fitri Andriani, S.Ds., M.Ds., Universitas Pembangunan Jaya

Laporan Tugas Akhir ini berjudul “Perancangan Buku Interaktif Bertema Legenda Si Kancil Sebagai Media Belajar Anak”. Tujuan perancangan buku cerita interaktif ini adalah sebagai media bantu belajar anak yang berfokus pada penanaman karakter positif pada anak usia 4-6 tahun melalui nilai moral yang terkandung dalam cerita legenda si kancil. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan wawancara. Penelitian ini berfokus pada analisa karakter dan perkembangan anak di usia 4-6 tahun, dengan memperoleh informasi melalui hasil wawancara di PAUD Darussalam. Adapun data yang dihasilkan adalah bagaimana cara yang efektif untuk menanamkan karakter positif pada usia dini, peran buku cerita pada perkembangan anak, melalui aktivitas interaktif. Adapun kesimpulan dari penelitian ini ialah peran suatu visual dan interaksi pada tumbuh kembang anak dapat mempengaruhi keefektifan proses belajar anak. Cerita yang terkandung dalam buku cerita interaktif bisa membantu dalam menanamkan karakter positif anak.

Kata kunci: Perancangan Visual, Buku Interaktif, Desain Komunikasi Visual, Pendidikan Karakter.

Pustaka :

Tahun publikasi :