

**LAPORAN PERANCANGAN
PERANCANGAN MEDIA VISUAL INTERAKTIF
PENINGKATAN KUALITAS HUBUNGAN KOMUNIKASI
ANAK DAN ORANGTUA**



Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Desain

Dikerjakan oleh :

Emilia Taruna 17.L1.0028

Pembimbing :

Bayu Widianoro, ST, M.Sn

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA
SEMARANG**

2021

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Emilia Taruna
NIM : 17.L1.0028
Progdi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Fakultas Arsitektur dan Desain

Dengan ini menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir dengan judul Perancangan Media Visual Interaktif Peningkatan Kualitas Hubungan Komunikasi Anak dan Orang Tua, tersebut bebas plagiasi. Akan tetapi bila terbukti melakukan plagiasi maka bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.



Semarang, 16 Juli 2021
Yang menyatakan,



Emilia Taruna



HALAMAN PENGESAHAN

Judul Tugas Akhir: : Perancangan Media Visual Interaktif Peningkatan Kualitas Hubungan Komunikasi Anak dan Orang Tua

Diajukan oleh : Emilia Taruna

NIM : 17.L1.0028

Tanggal disetujui : 05 Juli 2021

Telah setuju oleh

Pembimbing : Bayu Widiatoro S.T., M.Sn

Penguji 1 : Maya Putri Utami S.Sn., M.Sn.

Penguji 2 : Tabita Nani Aryani S.Sn, M.Si

Ketua Program Studi : Bayu Widiatoro S.T., M.Sn

Dekan : Dr. Dra. B. Tyas Susanti M.A.



Halaman ini merupakan halaman yang sah dan dapat diverifikasi melalui alamat di bawah ini.

sintak.unika.ac.id/skripsi/verifikasi/?id=17.L1.0028

HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Emilia Taruna
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Fakultas Arsitektur dan Desain
Jenis Karya : Perancangan Buku Cerita Interaktif Anak

Menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Katolik Soegijapranata Semarang Hak Bebas Royalti Noneksklusif atas karya ilmiah yang berjudul “Perancangan Media Visual Interaktif Peningkatan Kualitas Hubungan Komunikasi Anak dan Orang Tua” beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Katolik Soegijapranata berhak menyimpan, mengalihkan media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir ini selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis / pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.



Semarang, 16 Juli 2021
Yang menyatakan

Emilia Taruna

Prakata

Puji syukur panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat dan rahmatNya Perancangan Cerita Interaktif Untuk Mengurangi Kecemasan Anak Usia Dini di Tengah Pandemi Covid-19 dapat diselesaikan tepat pada waktunya. Perancangan ini merupakan suatu hal wajib untuk mahasiswa semester akhir Program Studi Desain Komunikasi Visual (DKV), Universitas Katolik Soegijapranata Semarang, sebagai salah satu syarat kelulusan. Perancangan tugas akhir ini dilakukan untuk menerapkan segala teori dan praktek yang telah didapatkan selama kuliah di Fakultas Arsitektur dan Desain Universitas Katolik Soegijapranata.

Perancang menyadari bahwa sangatlah sulit untuk menyelesaikan tugas akhir ini tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, mulai dari penyusunan ide hingga hasil perancangan selesai. Oleh karena itu perancang menyampaikan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Universitas Katolik Soegijapranata Semarang yang telah memberikan sarana dan prasarana untuk penyusunan perancangan.
2. Bapak Bayu Widianoro, ST, M.Sn selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk membimbing penyusunan perancangan hingga akhir.
3. Ibu Maya Putri Utami SSn., MSn. dan Ibu Tabita Nani Aryani SSn., MSi. selaku dosen penguji yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk mengoreksi segala kesalahan perancangan ini.
4. Orang tua, keluarga beserta teman-teman yang selalu memberi dukungan, baik moral maupun material.
5. Serta pihak-pihak lain yang tidak dapat perancang sebutkan satu persatu atas segala bantuannya secara langsung maupun tidak langsung sehingga perancangan ini dapat selesai dengan baik.

Perancang menyadari bahwa perancangan tugas akhir ini jauh dari kata sempurna, oleh karena itu segala kritik dan saran yang bersifat membangun sangatlah dibutuhkan oleh perancang. Semoga perancangan ini dapat berguna bagi kalangan Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Katolik Soegijapranata Semarang dan target audiens yang dituju nantinya.

Semarang, 16 Juli 2021



Emilia Taruna

ABSTRAK

Pandemi Covid membuat pemerintah mempersempit segala aktifitas masyarakat. Perkantoran dan sarana pendidikan dari jenjang TK hingga perkuliahan dialihkan menjadi sistem online, sehingga membuat masyarakat beradaptasi pada gaya hidup baru. Karena sarana pendidikan dialihkan menjadi online, muncul beberapa penelitian yang menyatakan bahwa anak-anak mengalami gangguan perilaku negatif karena tidak dapat bersosialisasi dan bereksplorasi (terutama pada anak-anak usia dini/pra sekolah). Karena mayoritas orangtua Indonesia adalah pekerja aktif, mereka pun juga sibuk bekerja baik dari rumah maupun yang ada di kantor. Maka komunikasi dengan anak-anaknya pun menjadi kurang baik, sehingga anak juga tidak dapat dibantu untuk mengembangkan moral dan intelegensi di rumah secara mandiri. Dari permasalahan yang ada, perancang memberikan solusi dengan merancang media cerita interaktif untuk membantu orangtua dan anak meningkatkan kualitas hubungan komunikasi yang lebih baik dari sebelumnya. Supaya selain mempererat hubungan kekeluargaan, orangtua juga menjalankan perannya menjadi pembimbing dan pengembang kebutuhan anak dari sisi moral, sosial, intelegensi dan bahasa pula.

Kata kunci : Media Interaktif, orangtua dan anak, buku cerita interaktif anak, interaksi, komunikasi.

Covid pandemic makes government narrows down all public activities. Office and educational facilities from kindergarten level to university program switched to an online system, thus making people adapt to a new lifestyle. Because educational facilities are shifted to an online system, several studies have emerged which state that children experience conduct disorder because they can't socialize and explore (especially in early childhood/pre school). Because majority of parents in Indonesia are worker, they are also busy with their work both at home or at their office. So then communication with their children become less, and makes children also cannot be helped to develop morals and intelligence at home independently. From the cases that designer get, we giving a solution by designing an interactive story media for helping parents and their children increased their communication quality to be better than before. So that in addition to strengthening their family relation, parents also can carry out their roles as a guide and develops their children in terms of moral, social, intelligence, and language needs.

Keywords: Interactive media, parents and child, interactive story children book, interaction, communication.



Daftar Isi

BAB I : PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Permasalahan	2
C. Tujuan Perancangan	3
D. Manfaat Perancangan	4
E. Metodologi Perancangan	4
F. Kajian Pustaka	5
G. Kerangka Perancangan	7
BAB II : TINJAUAN UMUM	9
A. Landasan Teori	9
1. Anak Usia Dini	9
2. Perkembangan Psikologi Anak Usia Dini	9
3. Kesehatan Mental anak.....	12
4. Kecemasan.....	12
5. Pola Komunikasi Orang Tua	14
6. Kegiatan Membaca.....	15
7. Cerita Sebagai Pembangun Minat Baca	16
8. Teori Desain Komunikasi Visual.....	17
BAB III : STRATEGI KOMUNIKASI	28
A. Analisis Data	28
B. Sasaran Khalayak	33
C. Strategi Komunikasi	34
D. Strategi Media	36
E. Perencanaan Biaya Kreatif	39
BAB IV: STRATEGI KREATIF	40
A. Konsep Verbal	40
B. Konsep Visual	48
C. Hasil Perancangan	58
BAB V: KESIMPULAN	66
Daftar Pustaka	68
Lampiran	Error! Bookmark not defined.