

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA
EDUKASI FENOMENA ULAR DALAM RUMAH
UNTUK ANAK



CYNTHIA MELDIDA

19.L1.0007

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

2023

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA
EDUKASI FENOMENA ULAR DALAM RUMAH
UNTUK ANAK

Diajukan dalam Rangka Memenuhi
Salah Satu Syarat Memperoleh
Gelar S.Ds.



CYNTHIA MELDIDA
19.L1.0007

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

2023

ABSTRAK

Fenomena ular dalam rumah atau pemukiman warga sudah menjadi sebuah siklus tahunan di Indonesia. Banyaknya kasus yang ada terus meresahkan warga, dimana ular merupakan hewan yang sulit untuk ditaklukan, karena penanganan atau respon yang tidak tepat justru akan membuat ular menyerang balik. Hal ini menjadi sebuah ancaman terutama bagi para anak remaja awal karena belum dapat menguasai fungsi fisik psikisnya dengan baik sehingga lebih mudah panik. Namun, anak remaja awal memiliki rasa ingin tahu yang tinggi sehingga penanaman edukasi sejak dini sangat mungkin untuk dilakukan secara efektif. Masyarakat diajarkan untuk tidak mudah panik atau hanya dapat mengandalkan dinas kebakaran/lingkungan. Maka dari itu, perancangan ini dilaksanakan untuk memberikan edukasi kepada para anak remaja awal mengenai apa saja yang perlu diketahui dari fenomena ular dalam rumah sebelum adanya bantuan dari pihak ahli melalui buku interaktif. Buku interaktif dapat menarik minat secara aktif karena tidak hanya berupa tulisan namun juga visual interaktif pada detail pembelajaran sehingga efektif dalam penyampaian materi.

Kata Kunci : Fenomena, ular, rumah, anak remaja awal, buku interaktif

The phenomenon of snakes in homes or residential areas has become an annual cycle in Indonesia. The number of cases that exist continue to worry residents, where snakes are animals that are difficult to conquer, because handling or responding improperly will only make the snake attack back. This becomes a threat, especially for early adolescents because they have not been able to master their physical and psychological functions properly so they are more prone to panic. However, early adolescents have a high curiosity so that planting education from an early age is very likely to be carried out effectively. People are taught not to panic easily or can only rely on the fire/environmental services. Therefore, this design was carried out to provide education to early adolescents regarding what needs to be known about the phenomenon of snakes in the house before getting help from experts through interactive books. Interactive books can actively attract interest because they are not only in the form of writing but also interactive visuals in the details of learning so that they are effective in delivering material.

Keywords : Phenomena, snakes, houses, early adolescents, interactive books