

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN BUKU CERITA INTERAKTIF UNTUK
MENDUKUNG PERKEMBANGAN KOGNITIF DAN
SOSIAL - EMOSIONAL ANAK



STELA STEVANIE

20.L1.0063

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN

UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA

SEMARANG

2024

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN BUKU CERITA INTERAKTIF UNTUK
MENDUKUNG PERKEMBANGAN KOGNITIF DAN
SOSIAL - EMOSIONAL ANAK

Diajukan dalam Rangka Memenuhi

Salah Satu Syarat Memperoleh

Gelar S.Ds.



STELA STEVANIE

20.L1.0063

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN

UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA

SEMARANG

2024

ABSTRAK

Perkembangan anak usia dini merupakan perkembangan yang sangat penting yang didasarkan pada tingkat usia anak, yang meliputi nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan seni. Pada era modern ini banyak anak dengan usia dini menggunakan gadget dengan waktu berlebihan yang membuat kehidupan anak tidak bisa lepas dari gadget. Hal ini berdampak negatif bagi perkembangan anak khususnya perkembangan kognitif dan sosial-emosional bagi anak. Oleh karena ini tugas akhir ini bertujuan untuk merancang buku cerita interaktif sebagai media yang dapat mengisi waktu luang anak serta dapat mengembangkan kognitif dan mengajarkan sosial-emosional pada anak. Perancangan ini menggunakan teknik pengumpulan data dengan wawancara guru TK dan wawancara Pengawas TK/ PAUD Koordinator Wilayah Kecamatan Bidang Pendidikan (Korwilcam), menyebarkan kuesioner pada orang tua yang memiliki anak usia dini, serta studi literatur.

Hasil perancangan ini berupa buku cerita interaktif yang berjudul “Bermain Sambil Belajar Bersama Lily” yang berisikan interaktif yang melatih kognitif anak dan cerita yang mengandung makna sosial-emosional dan Flam pertemanan. Buku cerita interaktif ini memiliki ilustrasi yang ceria dan cerita yang menarik dengan mengajak anak-anak untuk ikut masuk kedalam cerita, yang diharapkan media ini dapat membuat anak-anak tertarik dengan buku ini.

Kata Kunci: desain komunikasi visual, buku cerita interaktif, kognitif, sosial-emosional

ABSTRACT

Early childhood development is a very important development that is based on the age level of the child. the age level of the child, which includes religious and moral values, physical-motor, cognitive, language, social-emotional, and art. In this modern era many children use gadgets at an early age with excessive time that makes children's lives cannot be separated from gadgets. children's lives cannot be separated from gadgets. This has a negative impact on development, especially cognitive and social-emotional development for children. Therefore, this final project aims to design an interactive storybook as a media that can fill children's leisure time and can be used as

an interactive storybook. Interactive storybook as a medium that can fill children's free time and can develop cognitive and teach social-emotional in children. This design uses data collection techniques by interviewing kindergarten teachers and interviewing kindergarten/early childhood supervisors of the District Coordinator for Education (Korwilcam), distributing questionnaires to parents who have early age child, and literature studies.

The results of this design are in the form of an interactive storybook entitled “Playing While Learning With Lily” which contains interactive Learning with Lily” which contains interactive stories that train children's cognitive and social-emotional meaning, stories that contain social-emotional meanings in friendship. This interactive storybook has cheerful illustrations and interesting stories to invite children to immerse themselves to the story, which is expected that this media can make children interested in this book. can make children interested in this book

Keywords: *visual communication design, interactive storybook, cognitive, social-emotional*