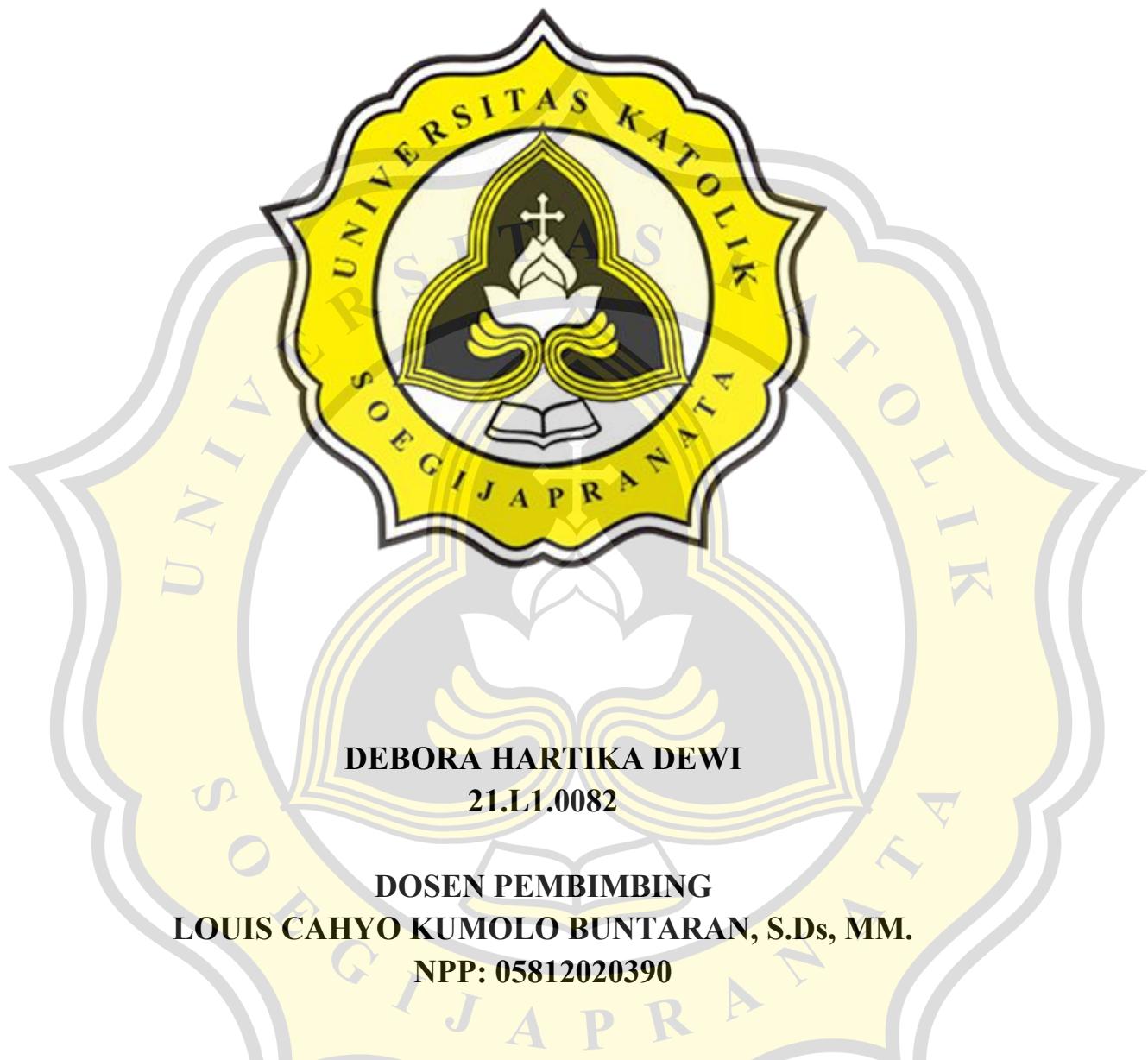


**PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF UNTUK MEMBANTU ANAK
MENCEGAH GANGGUAN REFRAKSI MATA**



**DEBORA HARTIKA DEWI
21.L1.0082**

**DOSEN PEMBIMBING
LOUIS CAHYO KUMOLO BUNTARAN, S.Ds, MM.
NPP: 05812020390**

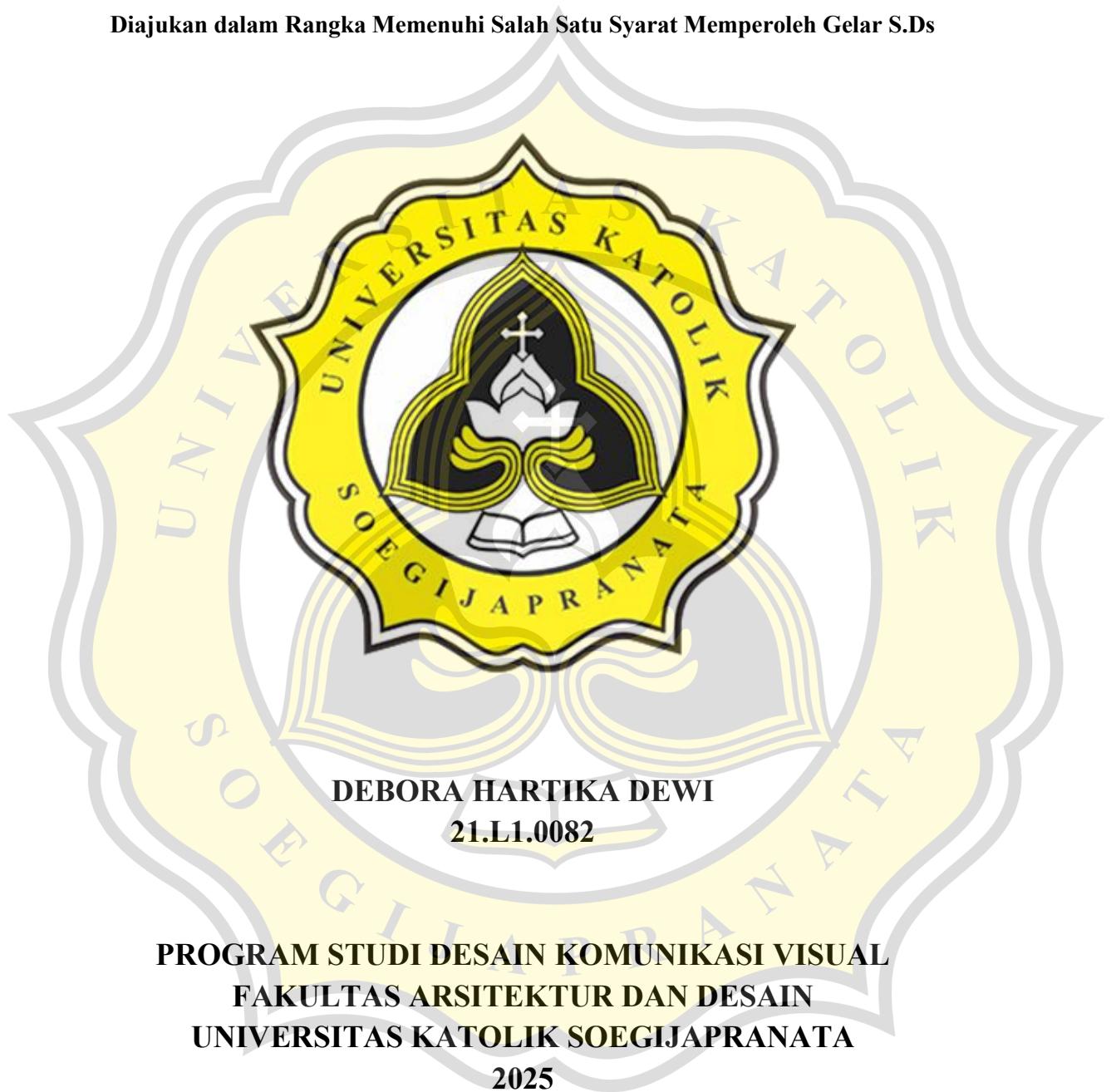
**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA
2025**

LAPORAN TUGAS AKHIR

PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF UNTUK MEMBANTU ANAK

MENCEGAH GANGGUAN REFRAKSI MATA

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



PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN

UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA

2025

ABSTRAK

Mata merupakan indera yang berperan aktif dalam tumbuh kembang anak. Namun, dengan adanya perkembangan teknologi yang membuat anak lebih sering berinteraksi dengan gadget membuat anak memiliki resiko gangguan refraksi mata. Dengan adanya buku interaksi yang dapat mengedukasi anak mengenai bagaimana mencegah gangguan refraksi mata, anak dapat memahami bagaimana aktivitas yang dapat berperan penting dalam menjaga mata. Perancangan ini memiliki tujuan untuk dapat memberikan media edukasi sambil bermain anak mengenai pencegahan gangguan refraksi mata sebagai indera yang penting dalam proses tumbuh kembang anak tanpa mengantikan peran dari dokter dan tidak mengubah kebiasaan dalam bermain gadget anak. Metode yang digunakan dalam perancangan ini adalah studi pustaka dengan menggunakan data riset untuk data verbal visual dengan mengumpulkan data melalui jurnal, e-book, artikel, buku, dan pencarian di internet dan proses pembuatan desain buku interaktif anak untuk mencegah gangguan refraksi mata. Hasil perancangan ini adalah berupa buku edukasi yang dapat memberikan anak pengetahuan baru sambil bermain dengan elemen visual yang disesuaikan agar dapat dipahami oleh anak. Buku interaktif ini diharapkan dapat menjadi Solusi untuk anak agar dapat bermain serta belajar sehingga anak dapat mendapatkan pengetahuan dengan cara yang menyenangkan.

Kata Kunci : buku interaktif, anak, mata, gangguan refraksi mata, desain komunikasi visual.