

**PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF  
PENGENALAN PENGGUNAAN KATA MAAF,  
TOLONG, TERIMA KASIH, DAN PERMISI  
UNTUK ANAK USIA 4-6 TAHUN**



**PERANCANGAN**

**Aldila Nur Zahra**

**NIM: 1912615024**

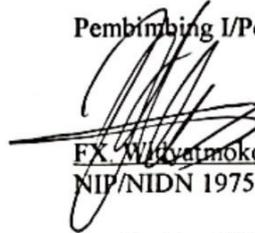
**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
JURUSAN DESAIN  
FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2024**

## LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Perancangan berjudul :

**PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF PENGENALAN PENGGUNAAN KATA MAAF, TOLONG, TERIMA KASIH, DAN PERMISI UNTUK ANAK USIA 4-6 TAHUN** diajukan oleh Aldila Nur Zahra, NIM 1912615024, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90241), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 11 Januari 2024 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Penguji



FX. Widyanmoko, S.Sn., M.Sn

NIP/NIDN 19750710 200501 1 001 / 0010077504

Pembimbing II/Penguji



Hesti Rahayu, S.Sn., M.A.

NIP/NIDN 19740730 199802 2 001 / 0030077401

Cognate/Anggota



Dr. Prayanto Widyo Harsanto, M.Sn.

NIP / NIDN 19630211 199903 1 001 / 0011026307

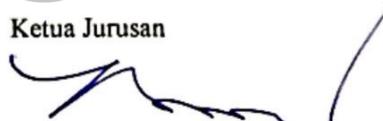
Ketua Program Studi



Dani Tunggul Aji, S.S., M.A.

NIP/NIDN 19870103 201504 1 002 / 0003018706

Ketua Jurusan



Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.

NIP/NIDN 19770315 200212 1 005 / 0015037702



Mengetahui

Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Rupa Indonesia Yogyakarta

Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M.T.

NIP/NIDN 19701019 199903 1 001 / 0019107005

## PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Dengan ini saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : ALDILA NUR ZAHRA

NIM : 1912615024

Fakultas : SENI RUPA

Jurusan : Desain

Program Studi : DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir dengan judul **PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF PENGENALAN PENGGUNAAN KATA MAAF, TOLONG, TERIMA KASIH, DAN PERMISI UNTUK ANAK USIA 4-6 TAHUN** merupakan karya asli penulis sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar kesarjanaan S-1 pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Yogyakarta dan tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di perguruan tinggi atau instansi manapun; kecuali bagian sumber informasi yang dicantumkan sebagai acuan mengikuti tata cara dan etika penulisan dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka. Demikian pernyataan ini dibuat oleh penulis dengan penuh tanggung jawab.

Yogyakarta, 21 Desember 2023



Aldila Nur Zahra

**PERNYATAAN PERSETUJUAN  
PUBLIKASI KARYA ILMIAH**

Melalui surat pernyataan ini, saya mahasiswa Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Lengkap : Aldila Nur Zahra  
Tempat, Tanggal Lahir : Balikpapan, 1 Februari 2001  
NIM : 1912615024  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni Rupa  
Jenis : Tugas Akhir Perancangan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa laporan Tugas Akhir yang berjudul **PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF PENGENALAN PENGGUNAAN KATA MAAF, TOLONG, TERIMA KASIH, DAN PERMISI UNTUK ANAK USIA 4-6 TAHUN** saya berikan kepada pihak UPT Perpustakaan dalam bentuk lain, mengelolanya dalam pangkalan data, mendistribusikan secara terbatas, dan mempublikasikan karya tersebut ke dalam internet sebagai pembelajaran dan kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin selama mencantumkan nama penulis. Demikian pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan kesadaran tanpa paksaan dari pihak mana pun.

Yogyakarta, 21 Desember 2023



Aldila Nur Zahra

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “Perancangan Buku Interaktif Pengenalan Penggunaan Kata Maaf, Tolong, Terima Kasih, dan Permisi untuk Anak Usia 4-6 Tahun” ini dengan baik.

Tugas akhir perancangan yang berjudul “Perancangan Buku Interaktif Pengenalan Penggunaan Kata Maaf, Tolong, Terima Kasih, dan Permisi untuk Anak Usia 4-6 Tahun” ini diselesaikan untuk memperoleh gelar Sarjana Desain pada Jurusan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis menyadari dengan keterbatasan ilmu yang dimiliki, mungkin terdapat kekurangan dan kesalahan dalam penulisan Tugas Akhir ini. Oleh karena itu, penulis menerima segala bentuk kritik maupun saran. Semoga Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat bagi segala pihak yang membutuhkannya terutama untuk kepentingan akademis.

Yogyakarta, 19 Desember 2023

Penulis,

Aldila Nur Zahra

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir Perancangan ini tidak akan terselesaikan tanpa adanya bantuan dan dukungan dari segala pihak dalam berbagai aspek. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT yang selalu memberikan rahmat dan karunia-Nya dalam menyelesaikan Tugas Akhir.
2. Ayah, ibu, dan anggota keluarga penulis lainnya yang selalu memberi dukungan baik secara moral maupun materil dalam kelancaran dalam Tugas Akhir.
3. Rektor ISI Yogyakarta, Dr. Irwandi, M.Sn.
4. Dekan Fakultas Seni Rupa, Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M.T.
5. Ketua Jurusan Desain, Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.
6. Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual, Daru Tunggul Aji, S.S., M.A.
7. Dosen Pembimbing I, FX. Widyatmoko, S.Sn., M.Sn. yang telah memberikan banyak masukan, saran, dan semangat yang sangat membantu penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
8. Dosen Pembimbing II serta Dosen Wali, Hesti Rahayu, S.Sn., M.A. yang telah memberikan banyak masukan, saran, dan semangat kepada penulis.
9. Ibu Sisca Purnawan M.Psi., yang telah memberikan banyak informasi mengenai anak usia dini.
10. Seluruh dosen dan staf karyawan Program Studi Desain Komunikasi Visual yang telah memberikan ilmu dan pelayanan terbaiknya selama masa perkuliahan.
11. Teman-teman Randa Tapak DKV angkatan 2019 yang ada dalam masa perkuliahan ini.
12. RIIZE, Trio Kurnia, dan Podkesmas yang sangat menghibur penulis selama mengerjakan Tugas Akhir ini dengan karya-karyanya.

13. Tathaka Eutara, yang telah banyak membantu penulis baik waktu, tenaga, dan masukan untuk membantu penulis selama mengerjakan dan menyelesaikan Tugas Akhir ini.
14. Shafina Nasywa, teman penulis yang sudah banyak memberikan dukungan kepada penulis selama masa perkuliahan hingga menyelesaikan Tugas Akhir ini.
15. Seluruh pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu per satu, yang telah memberikan bantuan baik secara langsung maupun tidak langsung sejak awal masa perkuliahan hingga terselesaikannya Tugas Akhir ini.



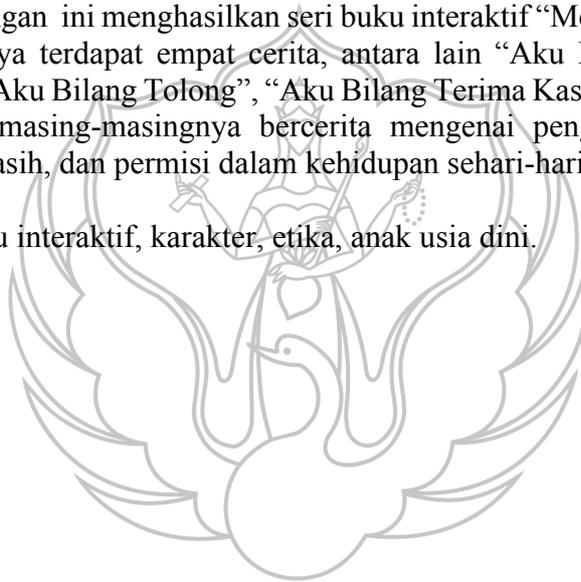
## ABSTRAK

Pembentukan karakter anak di usia dini merupakan hal yang penting. Dengan karakter yang baik, maka individu mempunyai etika berkomunikasi yang baik. Berkembangnya zaman dan teknologi mengakibatkan adanya pergeseran pada nilai pada anak-anak. Anak perlu diberi arahan dalam memperoleh pengetahuan baru dan mengembangkan perilaku positif yang sesuai dengan tata nilai kehidupan. Hal ini dapat dimulai dengan mengenalkan kata maaf, tolong, terima kasih, dan permisi. Dengan demikian dibutuhkan buku interaktif sebagai pengenalan penggunaan kata maaf, tolong, terima kasih, dan permisi yang sesuai untuk anak usia 4-6 tahun.

Tujuan dari perancangan ini adalah merancang sebuah media interaktif yang mengajarkan anak mengenai etika berkomunikasi dengan pengenalan penggunaan kata maaf, tolong, terima kasih, dan permisi dalam kehidupan sehari-hari melalui media buku. Buku ini dirancang agar anak dapat ikut aktif berinteraksi dengan buku dengan menambahkan teknik interaktif seperti *pull the tab*, *lift the flap*, dan *volvelles*.

Perancangan ini menghasilkan seri buku interaktif “Mengenal 4 Kata Baik” yang di dalamnya terdapat empat cerita, antara lain “Aku Bilang Maaf”, “Aku Bilang Maaf”, “Aku Bilang Tolong”, “Aku Bilang Terima Kasih”, dan “Aku Bilang Permisi” yang masing-masingnya bercerita mengenai penggunaan kata maaf, tolong, terima kasih, dan permisi dalam kehidupan sehari-hari.

Kata kunci: buku interaktif, karakter, etika, anak usia dini.



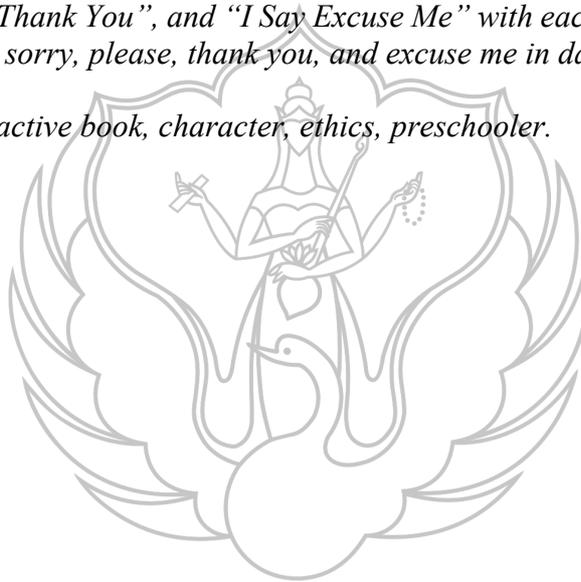
## ABSTRACT

*The formation of character in preschoolers is crucial. With good character, children will have good communication ethics. With the advancement of time and technology, there is a shift in values in children. Children need to be guided in acquiring new knowledge and developing positive behavior that is in accordance with the values of life. This can start by introducing the words sorry, please, thank you, and excuse me. Therefore, interactive books are needed to introduce the appropriate use of words like sorry, please, thank you, and excuse me for children aged 4-6 years.*

*The aim of this design is to create an interactive medium that teaches children about communication ethics by introducing the use of the words sorry, please, thank you, and excuse me in daily life through a book. This book was designed to facilitate active interaction with the book from children by incorporating interactive techniques such as pull the tab, lift the flap, and volvelles.*

*This design produced an interactive book series titled "Getting to Know 4 Good Words", in which it contains four stories, namely "I Say Sorry", "I Say Please", "I Say Thank You", and "I Say Excuse Me" with each story narrating the use of the words sorry, please, thank you, and excuse me in daily life.*

*Keywords: interactive book, character, ethics, preschooler.*



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PENGESAHAN .....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA .....	iii
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH .....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
UCAPAN TERIMA KASIH .....	vi
ABSTRAK .....	viii
DAFTAR ISI .....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR TABEL .....	xviii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	3
C. Tujuan Perancangan .....	4
D. Batasan Masalah .....	4
E. Manfaat Perancangan .....	4
F. Definisi Operasional .....	5
G. Metode Perancangan .....	6
H. Metode Analisis Data .....	7
I. Skema Perancangan .....	8
BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS .....	9
A. Tinjauan Anak Usia 4-6 Tahun .....	9
1. Pengertian Anak Usia Dini .....	9
2. Karakteristik Anak Usia Dini .....	9
B. Tinjauan Kata Maaf, Tolong, Terima Kasih, dan Permisi .....	10
1. Etika Komunikasi .....	10
2. Etika Komunikasi untuk Anak Usia Dini .....	11
3. Kata Maaf, Tolong, Terima Kasih, dan Permisi .....	11
C. Tinjauan Buku Interaktif .....	12
1. Pengertian Buku Interaktif .....	12

2. Jenis Buku Interaktif .....	12
3. Unsur-Unsur dalam Buku Interaktif .....	17
D. Tinjauan Buku di Pasaran .....	27
E. Analisis .....	29
F. Kesimpulan .....	30
<b>BAB III KONSEP PERANCANGAN .....</b>	<b>32</b>
<b>A. Konsep Kreatif .....</b>	<b>32</b>
1. Tinjauan Kreatif .....	32
2. Strategi Kreatif .....	32
a. Target Audiens .....	32
b. Format dan Ukuran Buku .....	33
c. Isi dan Tema Cerita .....	34
d. Gaya Penulisan .....	35
e. Gaya Visual .....	36
f. Teknik Visualisasi .....	37
<b>B. Program Kreatif .....</b>	<b>38</b>
1. Judul Seri .....	38
2. Sinopsis .....	38
3. Storyline.....	38
a. Aku Bilang Maaf .....	38
b. Aku Bilang Tolong .....	39
c. Aku Bilang Terima Kasih .....	40
d. Aku Bilang Permissi .....	41
4. Deskripsi Karakter Tokoh .....	43
5. Gaya Layout .....	45
6. Studi Warna .....	45
7. Tipografi .....	46
8. Sampul Depan dan Belakang .....	46
9. Finishing .....	47
<b>C. Konsep Media .....</b>	<b>47</b>
1. Tujuan Media .....	47
2. Strategi Media .....	47

BAB IV VISUALISASI.....	50
A. Data Visual .....	50
1. Data Visual Tokoh Utama dan Pendukung .....	50
2. Data Visual Bangunan dan Benda Pendukung .....	52
3. Data Visual Bahasa Tubuh Penggunaan Kata Maaf, Tolong, Terima Kasih, dan Permisi.....	55
B. Studi Visual .....	56
1. Studi Visual Tokoh Utama dan Pendukung .....	56
2. Studi Visual Bangunan .....	59
3. Studi Visual Benda .....	60
C. Layout Buku Interaktif .....	62
1. Buku 1: Aku Bilang Maaf .....	62
2. Buku 2: Aku Bilang Tolong .....	63
3. Buku 3: Aku Bilang Terima Kasih .....	65
4. Buku 4: Aku Bilang Permisi.....	67
D. <i>Dummy</i> Buku Interaktif.....	68
E. Karya Final .....	73
1. Buku 1: Aku Bilang Maaf .....	73
2. Buku 2: Aku Bilang Tolong .....	75
3. Buku 3: Aku Bilang Terima Kasih .....	78
4. Buku 4: Aku Bilang Permisi .....	80
5. Sampul .....	83
6. Box Packaging dan Panduan Orang Tua .....	84
F. Final Media Pendamping .....	85
1. Poster Publikasi .....	85
2. Totebag .....	86
3. Flashcard .....	86
4. Lembar Kreasi .....	87
5. Gantungan Kunci .....	87
6. Stiker .....	87
G. GSM (Graphic Standart Manual) .....	88
H. Poster Pameran Tugas Akhir .....	88

I. Katalog Pameran Tugas Akhir .....	89
BAB V PENUTUP.....	90
A. Kesimpulan .....	90
B. Saran .....	91
DAFTAR PUSTAKA .....	92
LAMPIRAN .....	95



# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Manusia adalah makhluk sosial yang membutuhkan komunikasi agar saling terhubung satu sama lain dalam kehidupan. Agar terciptanya komunikasi yang baik maka harus dilakukan sesuai dengan etika yang ada. Sardila, V. (2015: 89) berpendapat bahwa secara sederhana etika adalah pemikiran sistematis tentang moral, etika merupakan apa yang seharusnya dilakukan tentang benar-salah, baik-buruknya suatu hal yang dilakukan oleh manusia. Untuk melaksanakan komunikasi yang beretika maka diperlukan adanya karakter yang kuat dalam diri manusia itu sendiri. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, karakter adalah sifat-sifat kejiwaan, akhlak, atau budi pekerti yang membedakan seseorang dari yang lainnya. Dengan karakter yang baik, maka akan tercipta individu yang mempunyai etika berkomunikasi yang baik.

Karakter seorang manusia tidak terbentuk secara tiba-tiba. Pembentukan karakter dimulai sejak usia dini dan akan berlangsung selama manusia hidup. Dalam Peraturan Presiden Nomor 60 Tahun 2013, anak usia dini didefinisikan sebagai anak sejak janin dalam kandungan sampai dengan usia 6 (enam) tahun. Prasanti, D., Fitriani, D. R. (2018: 14) berpendapat bahwa dalam pembentukan karakter anak ada proses yang harus dilewati, proses tersebutlah yang akan membentuk karakter dan melekat dalam diri seorang anak.

Kartono (2007: 109-110) mengatakan anak pada usia dini memiliki sifat egosentris, yaitu merupakan sebuah paham yang mementingkan diri sendiri. Anak usia dini yang egosentris memahami dan menafsirkan dunia luar berdasarkan pandangan diri dia sendiri. Pandangan ini masih dibatasi dengan pola pikir dan perasaan anak yang masih sempit sehingga anak belum mampu menempatkan diri dalam kehidupan batin orang lain, dan masih menganggap dirinya sebagai pusat dunia. Selanjutnya Kartono juga mengatakan bahwa anak usia dini masih memiliki relasi sosial yang primitif yang merupakan sebuah akibat dari sifat egosentris tadi. Relasi sosial yang primitif ini disebabkan karena anak usia dini belum mampu menyadari kedudukannya di dalam lingkungannya. Anak usia dini masih belum

memiliki kesadaran dan pengertian akan adanya orang lain di luar dirinya. Pada tahap relasi sosial yang primitif ini anak masih memiliki keyakinan kalau setiap orang dapat merasakan dan memahami sebuah peristiwa seperti pemahamannya. Menurut Kahironi, M. (2017: 2) anak pada usia dini memiliki karakteristik yang unik, salah satunya karena memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Anak di usia dini selalu ingin mengetahui sebuah keberadaan dan prosesnya. Anak-anak mengamati dan meniru lingkungannya. Sehingga, anak perlu diberi arahan dalam memperoleh pengetahuan baru dan mengembangkan perilaku positif yang sesuai dengan tata nilai kehidupan. Anak harus belajar mengenai mana yang benar dan salah. Silahuddin (2017:25) mengatakan pada usia dini, otak anak berkembang sangat cepat hingga 80 persen. Sehingga ini merupakan proses yang sangat penting karena pada masa tersebutlah otak anak menerima dan menerima dan menyerap berbagai macam informasi, tanpa berpikir baik atau buruknya.

Silahuddin (2017: 20) memiliki pendapat bahwa seiring dengan berkembangnya zaman dan teknologi informasi telah mengakibatkan pergeseran nilai pada anak-anak, dan banyaknya perilaku menyimpang yang terjadi pada anak. Pada tahun 2023 terdapat beberapa kasus terkait nilai-nilai etika yang terjadi di lingkungan sekolah yang melibatkan siswa dan guru. Beberapa berita seperti “Viral Siswa di Kalimantan Tengah Ajak Guru Duel Sampai Lepas Baju Gara-Gara Disuruh Rapikan Seragam” yang diliput Liputan6.com, “Murid Bentak Guru di SMK Pustek Serpong, Kepsek: Ditegur karena Mainkan Saklar Lampu” yang diliput Kompas.com, dan “Murid SD Bentak Guru, tapi Gurunya yang Minta Maaf” yang diliput Kompasiana.com. Hal ini marak terjadi sejalan dengan terkikisnya nilai-nilai etika yang ada di anak-anak.

Menurut Satrio (2020: 1) kunci komunikasi yang baik dan beretika adalah dengan adanya kata: maaf, tolong, dan terima kasih. Menurutnya kata: maaf, tolong, terima kasih, dapat meningkatkan kesadaran beretika yang baik dalam berkomunikasi (<https://www.djkn.kemenkeu.go.id>, diunduh 27 Januari 2023). Penggunaan kata “maaf” sendiri merupakan ungkapan permintaan ampun atau penyesalan. Penggunaan kata “tolong” sebagai ungkapan meminta bantuan. Selanjutnya, ada penggunaan kata “terima kasih” sebagai ungkapan rasa syukur. Namun ada satu kata lagi yang penting, yaitu kata “permisi”. Kata “permisi” sendiri

merupakan sebuah ungkapan izin, perkenaan, ataupun permintaan izin. Sehingga diharapkan pengenalan penggunaan kata maaf, tolong, terima kasih, dan permisi pada anak mampu menjadi sebuah pengetahuan baru untuk anak. Kata maaf, tolong, terima kasih, dan permisi yang dihadirkan diharapkan mampu mengembangkan perilaku positif yang sesuai dengan tata nilai kehidupan.

Menurut kuesioner yang dilakukan penulis lakukan terhadap orang 22 orang tua yang memiliki anak usia dini pada tanggal 16 Februari 2023, 100% orang tua berpendapat bahwa penggunaan kata maaf, tolong, terima kasih, dan permisi dalam komunikasi anak itu sangat penting. Dalam kuesioner tersebut juga didapati bahwa 90,9% orang tua berpendapat bahwa dibutuhkan adanya media yang dapat mengenalkan penggunaan kata maaf, tolong, terima kasih, dan permisi untuk anak. Sedangkan anak usia sendiri tentunya memiliki perlakuan khusus dalam belajar yang berbeda dengan orang dewasa.

Menurut Khaironi, M. (2017: 2) pada hakikatnya pembelajaran pada usia dini yaitu dengan bermain, dalam bermainlah ada proses belajar dan memperoleh informasi untuk menjawab rasa ingin tahu mereka. Berdasarkan hal tersebut penulis mencoba merancang buku yang mengenalkan penggunaan kata: maaf, tolong, terima kasih, dan permisi dalam kehidupan sehari-hari yang dikemas dengan unsur hiburan interaktif. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, interaktif memiliki arti bersifat saling melakukan aksi, bersifat antar-hubungan, dan saling aktif. Buku interaktif dirasa sesuai dengan perancangan ini karena buku ini merupakan media komunikasi yang saling aktif karena tidak hanya berisi pesan yang ingin disampaikan tetapi juga anak dapat ikut berinteraksi, bermain, dan belajar. Sehingga diharapkan anak dapat ikut berperan aktif ketika belajar mengenai penggunaan kata: maaf, tolong, terima kasih, dan permisi.

## **B. Rumusan Masalah**

Bagaimana merancang buku interaktif pengenalan penggunaan kata maaf, tolong, terima kasih, dan permisi yang sesuai untuk anak usia 4-6 tahun?

### **C. Tujuan Perancangan**

Tujuan dari perancangan ini adalah merancang sebuah media interaktif berupa buku interaktif tentang pengenalan penggunaan kata: maaf, tolong, terima kasih, dan permisi yang dikemas dengan ilustrasi dan cerita disesuaikan dengan anak usia 4-6 tahun. Perancangan buku ini diharapkan mampu memudahkan anak dalam memahami etika berkomunikasi dengan penggunaan kata: maaf, tolong, dan terima kasih.

### **D. Batasan Masalah**

Batasan masalah dalam perancangan buku interaktif pengenalan penggunaan kata maaf, tolong, terima kasih, dan permisi ini adalah sebagai berikut:

1. Perancangan ini berfokus pada pengenalan penggunaan kata maaf, tolong, terima kasih, dan permisi yang dirancang untuk anak usia dini.
2. Media yang digunakan dalam perancangan ini adalah buku interaktif yang berisi konten narasi dan visual berupa ilustrasi yang akan disesuaikan untuk anak usia dini yang disertai dengan panduan untuk orang tua dalam mendampingi anak membaca buku tersebut.
3. Adapun target audiens dalam perancangan ini adalah untuk orang tua dan anak usia 4-6 tahun. Hal ini dikarenakan pada usia 4-6 tahun walaupun sudah mampu mengerti pokok sebuah kalimat sederhana, namun tidak semua memahami cara membaca. Sehingga, dibutuhkan orang tua atau pembimbing yang dapat mendampingi anak dalam membaca buku tersebut.

### **E. Manfaat Perancangan**

1. Bagi Target Audiens  
Dapat menjadi sebuah media baru dalam mengenalkan kata maaf, tolong, terima kasih, dan permisi pada anak sehingga dapat menjadi pengetahuan baru dalam membentuk karakter dengan komunikasi yang beretika.
2. Bagi Masyarakat  
Perancangan ini dapat menjadi sarana media pendukung dalam proses pembelajaran dan pembentukan karakter anak usia dini.

3. Bagi Bidang Desain Komunikasi Visual  
Menjadi sumber informasi dan referensi atau acuan bagi mahasiswa dalam perancangan media untuk anak usia dini, terutama dalam topik pembentukan karakter anak usia dini.
4. Bagi Institusi  
Sebagai sumber informasi dan tambahan aset kepustakaan bagi perancangan berikutnya yang berkaitan dengan pembentukan karakter anak usia dini.

## **F. Definisi Operasional**

### 1. Buku Interaktif

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, buku merupakan lembar kertas yang berjilid, dapat berisi tulisan ataupun kosong

Interaktif, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah bersifat saling melakukan aksi, antar-hubungan, ataupun saling aktif.

### 2. Karakter

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, karakter merupakan tabiat, sifat-sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dengan yang lainnya. Karakter juga memiliki pengertian sebagai watak.

### 3. Maaf

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, maaf berarti sebuah pembebasan seseorang dari hukuman (tuntutan, denda, dan sebagainya) karena suatu kesalahan. Maaf juga dapat diartikan sebagai ungkapan permintaan izin untuk melakukan sesuatu.

### 4. Tolong

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, tolong berarti bantu. Frasa minta tolong sendiri merupakan sebuah frasa yang berarti meminta bantuan.

### 5. Terima Kasih

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, terima kasih berarti rasa syukur. Dan frasa berterima kasih memiliki arti mengucapkan syukur, atau membalas budi setelah menerima kebaikan.

## 6. Permisi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, permisi berarti izin, atau perkenaan. Permisi sendiri juga memiliki pengertian sebagai permintaan izin.

## 7. Anak Usia Dini

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, anak berarti keturunan yang kedua, ataupun manusia yang masih kecil.

Anak usia dini sendiri menurut Peraturan Presiden Nomor 60 Tahun 2013 didefinisikan sebagai anak sejak janin dalam kandungan sampai dengan usia 6 (enam) tahun yang dikelompokkan atas janin dalam kandungan sampai lahir, lahir sampai dengan usia 28 (dua puluh delapan) hari, usia 1 (satu) sampai dengan 24 (dua puluh empat) bulan, dan usia 2 (dua) sampai dengan 6 (enam) tahun.

## G. Metode Perancangan

### 1. Data yang dibutuhkan

#### a. Data Primer

Data primer merupakan data yang didapat dan dikumpulkan secara langsung dari sumber data. Data primer dalam perancangan ini dapat dikumpulkan melalui wawancara atau kuesioner terhadap target audiens sesuai topik perancangan.

#### b. Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang merupakan informasi publik yang sudah dikumpulkan orang lain yang dapat diperoleh dari buku, jurnal, artikel, atau literatur lainnya.

### 2. Metode pengumpulan data

#### a. Studi pustaka

Pengumpulan data melalui membaca, mencatat, dan mengolah dari sumber literatur atau pustaka yang akurat berkaitan dengan pembentukan dan pendidikan karakter untuk anak usia dini.

b. Pengamatan

Pengamatan dilakukan untuk mencari referensi dan data visual dengan cara mengamati dan membandingkan buku-buku pembelajaran etika untuk anak usia dini, dan buku-buku interaktif yang sudah beredar di pasaran. Penulis juga mengamati dari media lain, seperti media audio-visual tentang pembelajaran kata maaf, tolong, terima kasih, dan permisi untuk anak usia dini.

c. Kuesioner

Kuesioner dilakukan penulis terhadap target audiens yaitu orang tua yang memiliki anak usia dini guna memperdalam masalah yang berkaitan dengan topik perancangan dan media perancangan.

d. Wawancara

Wawancara dilakukan penulis untuk mencari data yang berkaitan dengan topik perancangan dan media perancangan.

3. Instrumen Pengumpulan data

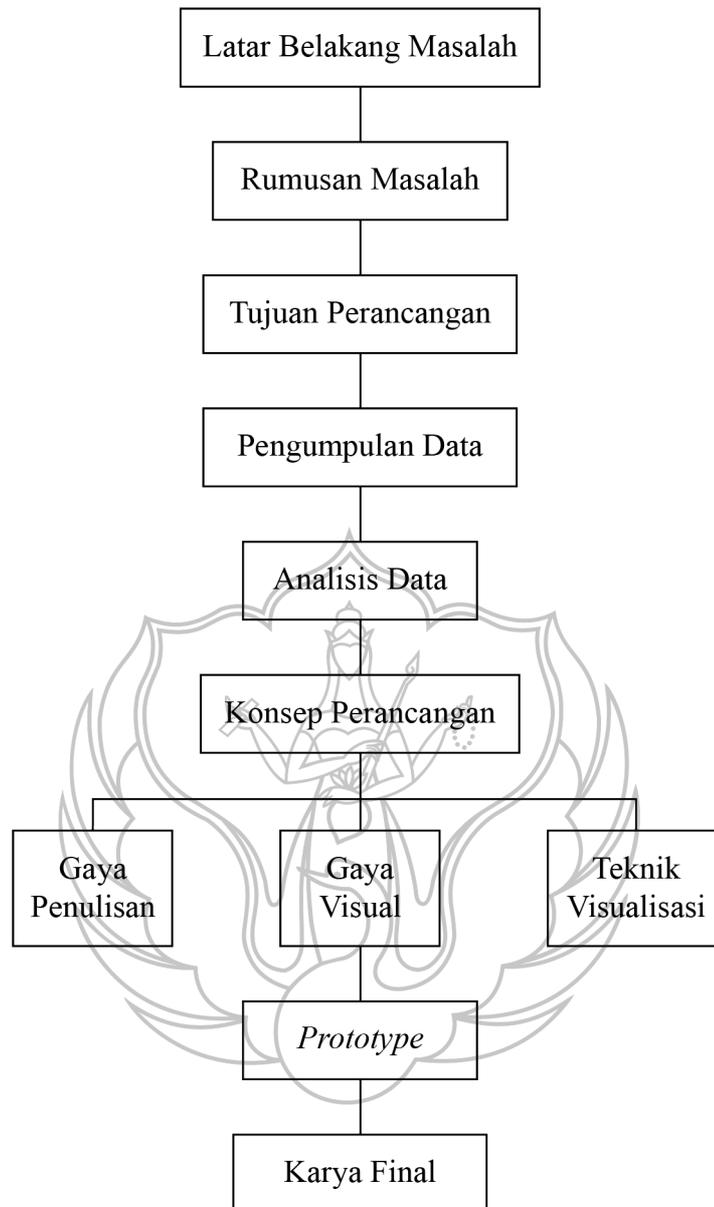
Alat yang digunakan berupa alat tulis, dan gawai sebagai alat menyebarkan kuesioner dan mengumpulkan dokumentasi data visual.

## H. Metode Analisis Data

Dalam menganalisis data yang ada untuk perancangan ini, penulis menggunakan metode 5W+1H.

1. *What (Apa)*
2. *Why (Mengapa)*
3. *Who (Siapa)*
4. *Where (Di mana)*
5. *When (Kapan)*
6. *How (Bagaimana)*

## I. Skema Perancangan



Gambar 1.1. Skema Perancangan