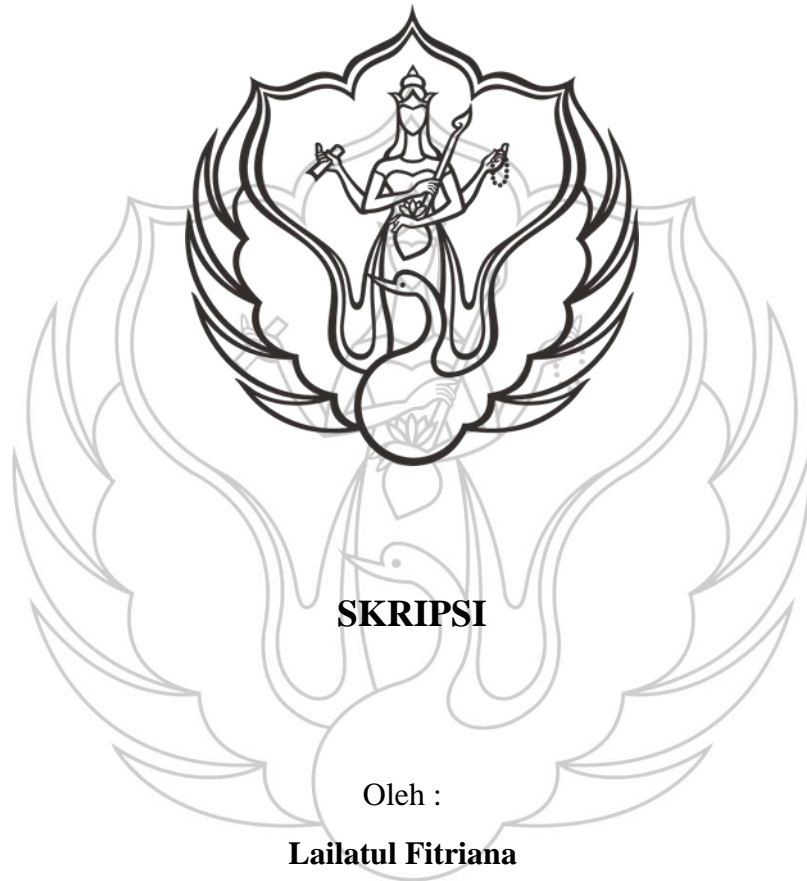


**PERANCANGAN *BOARDBOOK* INTERAKTIF SEBAGAI
MEDIA PENGENALAN LINGKUNGAN HIDUP BAGI
BALITA**



SKRIPSI

Oleh :

Lailatul Fitriana

2110208027

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN PRODUK
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
GASAL/GENAP 2026**

**PERANCANGAN *BOARDBOOK* INTERAKTIF SEBAGAI
MEDIA PENGENALAN LINGKUNGAN HIDUP BAGI
BALITA**



SKRIPSI

Oleh :

Lailatul Fitriana

2110208027

Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa dan Desain

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang

Desain Produk

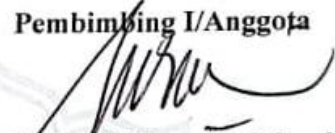
2026

LEMBAR PENGESAHAN


Skripsi berjudul:

PERANCANGAN *BOARDBOOK* INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA PENGENALAN LINGKUNGAN HIDUP BAGI BALITA diajukan oleh Lailatul Fitriana 2110208027, Program Studi S-1 Desain Produk, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90231), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 19 Juni 2026 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.


Pembimbing I/Anggota


Endro Tri Susanto, S.Sn., M.Sn.
NUPTK 7253742643130063

Pembimbing II/Anggota


Baridah Mutmainah, S.Ds, M.Des.
NUPTK 2354765666237023

Cognate/Ketua

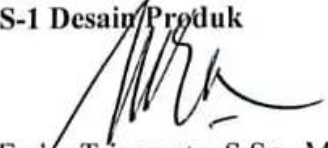

Dede Arrian Surya, S.Ds., M.Sn.
NUPTK 5841773674130292

Mengetahui,


Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T.
NUPTK 0351748649130073

**Koordinator Program Studi
S-1 Desain/Produk**


Endro Trisusanto, S.Sn., M.Sn.
NUPTK 7253742643130063

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Penulis menyatakan dengan sungguh bahwa tugas akhir yang berjudul **PERANCANGAN *BOARDBOOK* INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA PENGENALAN LINGKUNGAN HIDUP BAGI BALITA**. Disusun untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar Sarjana (S-1) pada Program Studi Desain Produk, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Skripsi ini merupakan karya pribadi penulis dan bukanlah hasil tiruan, publikasi dari skripsi atau tugas akhir milik pihak lain. Seluruh sumber informasi, data, dan kutipan yang digunakan dalam penulisan telah dicantumkan sesuai kaidah penulisan karya ilmiah yang berlaku.

Yogyakarta, 19 Juni 2026



Lailatul Fitriana

2110208027

LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Lailatul Fitriana

NIM : 2110208027

Fakultas : Seni Rupa dan Desain

Program studi : S-1 Desain Produk

Dengan ini menyatakan persetujuan karya tugas akhir saya berjudul **PERANCANGAN *BOARDBOOK* INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA PENGENALAN LINGKUNGAN HIDUP BAGI BALITA** kepada pihak Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Dengan hak ini, pihak terkait berwenang untuk menyimpan, mengalihmediakan atau memformat ulang karya ilmiah, mengelola karya dalam penggalan data (*database*), mendistribusi dan mempublikasikan karya melalui media digital atau cetak, serta menggunakan karya untuk kepentingan akademis selama mencantumkan nama penulis sebagai milik hak cipta. Demikian pernyataan ini dibuat kesadaran penuh dan tanpa paksaan.

Yogyakarta, 19 Juni 2026

Penulis,



Lailatul Fitriana

2110208027

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur dipanjatkan kepada Allah SWT atas rahmat, karunia, dan kemudahan-Nya, yang memungkinkan Tugas Akhir dengan judul **PERANCANGAN *BOARDBOOK* INERAKTIF SEBAGAI MEDIA PENGENALAN LINGKUNGAN HIDUP BAGI BALITA** dapat diselesaikan tepat waktu. Tugas Akhir ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Desain Produk di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Proses penyusunan Tugas Akhir ini menghadirkan berbagai tantangan dan hambatan yang harus dihadapi. Namun, melalui perjalanan tersebut, banyak pengalaman dan pengetahuan baru yang diperoleh. Semoga kritik dan saran yang diberikan dapat menjadi bahan evaluasi untuk pengembangan karya yang lebih baik di masa mendatang. Diharapkan, hasil Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak yang berkepentingan.

Yogyakarta, 19 Juni 2026

Penulis,



Lailatul Fitriana

2110208027

UCAPAN TERIMA KASIH

Penyelesaian Tugas Akhir ini tidak akan dapat tercapai dengan baik tanpa adanya bantuan, dukungan, serta doa dari berbagai pihak yang telah memberikan kontribusi baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya disampaikan atas segala kemudahan, bimbingan, dan arahan yang telah diberikan, yang sangat berharga dalam proses penyelesaian Tugas Akhir ini. Dengan penuh rasa hormat, ucapan terima kasih disampaikan kepada:

1. Allah SWT, yang Maha Pemberi Petunjuk dan Rahmat, atas segala karunia-Nya sehingga Tugas Akhir ini dapat diselesaikan dengan baik.
2. Bapak Sukirno selaku ayah, dan Ibu Supatmi selaku ibu, atas doa tulusnya yang selalu menggema setiap hari untuk kelulusan saya dalam perkuliahan ini
3. Bapak Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn. selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Bapak Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn. selaku Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Bapak Endro Tri Susanto, S.Sn., M.Sn. selaku Koordinator Program Studi Desain Produk Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah menahkodai seluruh elemen dari Program Studi ini dari semenjak awal saya menempuh pendidikan dan belajar kampus ini.
6. Bapak Endro Tri susanto, S.Sn., M.Sn. selaku Koordinator Program Studi Desain Produk.
7. Bapak Endro Trisusanto, S.Sn., M.Sn. selaku Dosen Pembimbing I yang telah menunjukkan dedikasi dalam mendampingi proses perancangan serta mendukung setiap tahapan penyusunan laporan dan pengembangan karya dalam Tugas Akhir ini.
8. Ibu Baridah Mutmainah, S.Ds, M.Des. selaku Dosen Pembimbing II

yang selalu memberikan bimbingan dan dukungan dengan segala sabarnya agar saya selalu semangat dalam mengerjakan Tugas Akhir ini hingga selesai

9. Bapak Dr. Rahmawan Dwi Prasetya, S.Sn., M.Si. selaku Dosen Wali, atas perhatian dan bimbingan yang diberikan selama masa perkuliahan, yang turut membentuk dasar pemahaman dan kesiapan dalam menjalani proses Tugas Akhir ini.
10. Pak Udin dan Mas Nuri yang telah memberikan bantuan dan informasi dalam kebutuhan perkuliahan.
11. Teman-teman Desain Produk Angkatan 2021 yang telah memberikan banyak informasi dan dukungan selama penyusunan tugas akhir. Segala jenis bantuan dan *support* yang kalian berikan selama masa perkuliahan yang sangat berarti ini.
12. Sahabat-sahabatku semasa kecil, Uul, Tia, Leni, Shafa yang senantiasa menghibur dan memberi semangat dalam setiap kondisi penulis yang sedang memperjuangkan Tugas Akhir ini.
13. Sahabatku Danang Dwi Romadhon yang sigap membantu disaat genting selama proses pengerjaan Tugas Akhir ini.
14. Trio Alfajar, pasangan dalam segala kondisi susah senang yang senantiasa menemani, mendukung, memberi arahan, dan segala jenis bantuan dalam proses pengerjaan Tugas Akhir ini, tempat berkeluh kesah yang mana dengan segala sabarnya mendampingi hingga Tugas Akhir ini selesai.
15. Dan terimakasih kepada diri saya sendiri, sudah bertahan untuk tetap berdiri dalam segala kondisi yang akhirnya terlewati selama masa perkuliahan yang beratnya tidak terduga, fase hidup yang tidak pernah terbayangkan, segala perjuangan untuk bertahan dalam hidup sebaik-baiknya manusia.

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA.....	1
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA	ii
KATA PENGANTAR	iii
UCAPAN TERIMA KASIH.....	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
ABSTRAK	xiv
<i>ABSTRACT</i>	xv
BAB I: PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Batasan Masalah	6
D. Tujuan dan Manfaat	7
1. Tujuan Perancangan	7
2. Manfaat Perancangan	8
BAB II: TINJAUAN PRODUK	9
A Tinjauan Produk	9
1. Deskripsi Produk	9
2. Definisi Produk.....	9
3. Gagasan Awal.....	10
B. Perancangan Terdahulu	11
C. Landasan Teori	14
1. Interactive.....	14

2. Interactive Design	15
3. Media Pembelajaran.....	16
4. Lingkungan Hidup	17
5. Perkembangan Balita	18
6. Psikologi Warna Dalam Produk.....	20
7. Visualisasi Produk Anak.....	20
8. Ergonomi pada buku balita	21
BAB III: Metode Perancangan.....	23
A. Metode Perancangan	23
B. Tahap Perancangan.....	24
1. Emphatize	24
2. Define	24
3. Ideate.....	24
4. Proyotype.....	25
5. Test	25
C. Pengumpulan Data.....	25
1. Studi Literature	25
2. Wawancara	26
3. Observasi	27
D. Analisis Data	27
1. Analisis Jawaban Wawancara dan Observasi.....	28
2. Pengelompokkan Insight	31
BAB IV: PROSES KREATIF.....	33
A. Design Problem Statement.....	33
B. Brief Design	33

1. Open Brief	33
2. Close Brief	33
C. Image	34
1. Lifestyle Board	34
2. Moodboard.....	34
3. Styling Board.....	35
4. Material Board.....	35
D. Kajian Material Gaya	36
1. Material Produk.....	36
2. Gaya Produk.....	37
E. Sketsa Design	39
1. Sketsa Boardbook Untuk Usia 0 -1 Tahun	39
2. Sketsa Boardbook Untuk Usia 2 – 3 Tahun	41
a. Tema Buah.....	42
b. Tema alam dan elemen di lingkungan.....	45
c. Tema Binatang.....	48
F. Desain Terpilih.....	50
1. Matriks Penilaian Usia 0 – 1 Tahun	51
2. Matriks Penilaian Usia 2 – 3 Tahun	52
G. Gambar Kerja.....	60
H. Modeling	60
I. Produksi	61
1. Pengumpulan Bahan	61
2. Proses Produksi.....	63
a. Proses Desain Ilustrasi.....	63

b. Proses Cetak Ilustrasi.....	64
c. Proses Perakitan.....	64
J. Foto Produk.....	66
1. <i>Boardbook</i> untuk usia 0 – 1 Tahun.....	67
2. <i>Boardbook</i> untuk usia 2 – 3 Tahun.....	68
a. Tema Tanaman.....	68
b. Tema Alam dan Elemen Lingkungan.....	70
c. Tema Hewan.....	71
K. Branding.....	73
1. Nama Produk.....	73
2. Design logo.....	74
3. Packaging.....	76
4. Katalog.....	76
5. Poster.....	77
6. X-banner.....	79
7. Biaya Produksi.....	80
8. Testing.....	83
BAB V: PENUTUP.....	83
A. Hasil dan Kesimpulan.....	83
B. Saran perancangan.....	84
DAFTAR PUSTAKA.....	85
LAMPIRAN.....	89

DAFTAR GAMBAR

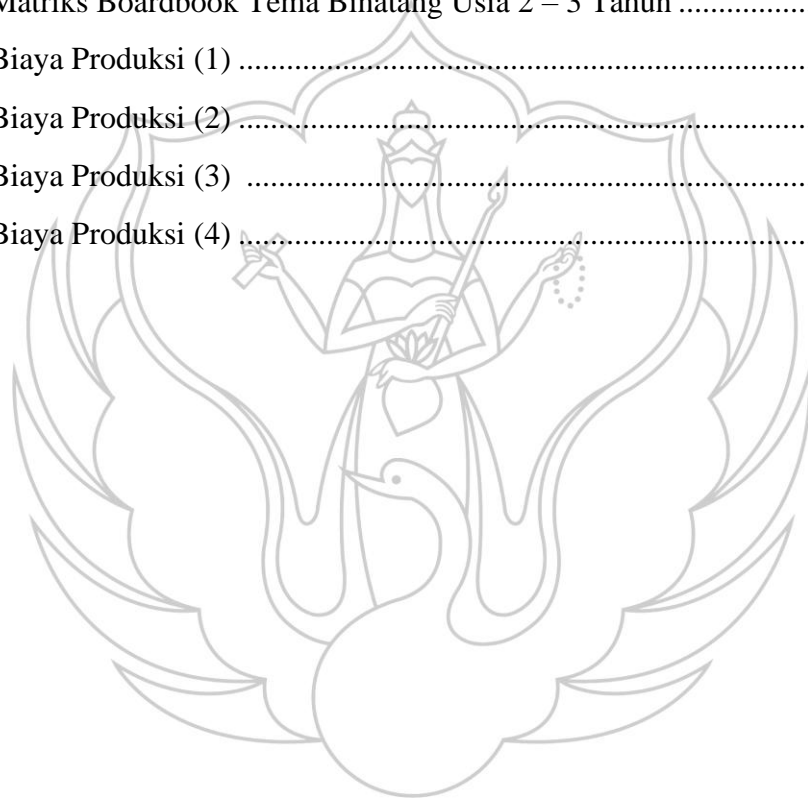
Gambar 2.1 Interactive Boardbook by Edition Nathan.....	12
Gambar 2.2 Interactive Boardbook by Edition Nathan.....	12
Gambar 2.3 Interactive Boardbook by Milan	12
Gambar 2.4 Interactive Boardbook by Milan	12
Gambar 2.5 Interactive Boardbook by Milan	12
Gambar 2.6 Interactive Boardbook by Xinxing C	13
Gambar 2.7 Interactive Boardbook by Xinxing C	13
Gambar 2.8 Interactive Boardbook by Xinxing C	13
Gambar 2.9 Interactive Boardbook by Edition Tourmillion.....	14
Gambar 2.10 Interactive Boardbook by Edition Tourmillion.....	14
Gambar 2.11 Interactive Boardbook by Edition Tourmillion.....	14
Gambar 3.1 Metode Perancangan	24
Gambar 4.1 Lifestyle Board.....	34
Gambar 4.2 Moodboard	35
Gambar 4.3 Styling Board.....	35
Gambar 4.4 Material Board.....	35
Gambar 4.5 Bold and bright illustration style dengan digital painting.....	38
Gambar 4.6 Bold and bright illustration style dengan digital painting.....	38
Gambar 4.7 Alternatif 1 Boardbook 0 – 1 tahun.....	39
Gambar 4.8 Alternatif 2 Boardbook 0 – 1 tahun.....	40
Gambar 4.9 Alternatif 1 Boardbook 0 – 1 tahun.....	41
Gambar 4.10 Alternatif 1 Tema Buah 2 –3 tahun.....	42
Gambar 4.11 Alternatif 2 tema buah 2– 3 tahun.....	43
Gambar 4.12 Alternatif 3 tema buah 2– 3 tahun.....	44
Gambar 4.13 Alternatif 1 tema alam 2– 3 tahun.....	45
Gambar 4.14 Alternatif 2 tema alam 2– 3 tahun.....	46

Gambar 4.15 Alternatif 3 tema alam 2– 3 tahun.....	47
Gambar 4.16 Alternatif 1 tema hewan 2– 3 tahun	48
Gambar 4.17 Alternatif 2 tema hewan 2– 3 tahun	49
Gambar 4.18 Alternatif 3 tema hewan 2– 3 tahun	50
Gambar 4.19 Gambar Desain Terpilih untuk boardbook usia 0-1 tahun	52
Gambar 4.20 Gambar Desain Terpilih untuk tema tanaman.....	53
Gambar 4.21 Gambar Desain Terpilih tema alam dan elemen lingkungan	54
Gambar 4.22 Gambar Desain Terpilih untuk tema binatang	55
Gambar 4.23 Final ilustrasi boardbook untuk usia 0-1 tahun	56
Gambar 4.24 Final ilustrasi boardbook tema tanaman.....	57
Gambar 4.25 Final ilustrasi boardbook tema alam dan elemen lingkungan	58
Gambar 4.26 Final ilustrasi boardbook tema hewan.....	59
Gambar 4.27 Mockup Boardbook usia 0-1 tahun	60
Gambar 4.28 Mockup Boardbook cuaca usia 2-3 tahun	60
Gambar 4.29 Mockup Boardbook buah usia 2-3 tahun	61
Gambar 4.30 Mockup Boardbook hewan usia 2-3 tahun.....	61
Gambar 4.31 Pembelian bahan boardbook	62
Gambar 4.32 Pembelian bahan boardbook	62
Gambar 4.33 Pembelian bahan boardbook	63
Gambar 4.34 Proses desain dan ilustrasi boardbook.....	63
Gambar 4.35 Proses cetak ilustrasi	64
Gambar 4.36 Proses perakitan boardbook	65
Gambar 4.37 Proses perakitan boardbook	65
Gambar 4.38 Proses perakitan boardbook	66
Gambar 4.39 Boardbook High Contrast	67
Gambar 4.40 Halaman boardbook High Contrast.....	68
Gambar 4.41 boardbook “Pohon Berbuah Disekitarku”	69
Gambar 4.42 Halaman boardbook “Pohon Berbuah Disekitarku”	69

Gambar 4.43 boardbook “Cuaca Apa Itu? ”	70
Gambar 4.44 halaman boardbook “Cuaca Apa Itu?”	71
Gambar 4.45 boardbook “Hewan Ternakku”	72
Gambar 4.46 halaman boardbook “Hewan Ternakku”	72
Gambar 4.47 Desain Visual Lana	74
Gambar 4.48 Logotype Kelana Hitam	74
Gambar 4.49 Logotype Kelana warna	75
Gambar 4.50 Logo Pictorial Kelana hitam	75
Gambar 4.51 Logo Pictorial Kelana warna.....	75
Gambar 4.52 Mockup Packaging.....	76
Gambar 4.53 Katalog Produk.....	76
Gambar 4.54 Poster Perancangan (1).....	77
Gambar 4.55 Poster Perancangan (2).....	78
Gambar 4.56 Banner Perancangan.....	79
Gambar 4.57 Testing produk, Sena (3 Tahun).....	83
Gambar 4.58 Testing produk, Medina (2,5 Tahun)	84
Gambar 4.59 Testing produk, Hakki (1 Tahun).....	85
Gambar 4.60 Testing produk, Elena (2,5 Tahun).....	86

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Hasil Observasi dan Wawancara.....	28
Tabel 3.2 Pengelompokan Insight.....	31
Tabel 4.1 Matriks Boardbook Anak Usia 0 – 1 Tahun	51
Tabel 4.2 Matriks Boardbook Tema Tanaman Usia 2 – 3 Tahun.....	52
Tabel 4.3 Matriks Boardbook Tema Alam Usia 2 – 3 Tahun.....	53
Tabel 4.4 Matriks Boardbook Tema Binatang Usia 2 – 3 Tahun	54
Tabel 4.5 Biaya Produksi (1)	80
Tabel 4.6 Biaya Produksi (2)	80
Tabel 4.7 Biaya Produksi (3)	81
Tabel 4.8 Biaya Produksi (4)	81



ABSTRAK

Perkembangan balita yang berada pada masa golden age memerlukan stimulasi yang tepat untuk mendukung aspek kognitif, motorik, bahasa, dan sosial-emosional secara optimal. Namun, dalam praktiknya, penggunaan gadget sebagai media hiburan dan edukasi instan semakin mendominasi keseharian anak, sehingga berpotensi menimbulkan dampak negatif seperti keterlambatan perkembangan, berkurangnya interaksi sosial, serta gangguan konsentrasi dan emosi akibat paparan screen time yang berlebihan. Berdasarkan permasalahan tersebut, perancangan ini bertujuan untuk menghadirkan alternatif media edukatif berupa boardbook interaktif bertema lingkungan hidup yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan balita. Metode yang digunakan adalah design thinking dengan tahapan empathize, define, ideate, prototype, dan test, serta didukung oleh pengumpulan data melalui studi literatur, observasi, dan wawancara. Hasil perancangan berupa boardbook dengan elemen interaktif sederhana seperti lipatan, geseran, dan tekstur. Yang dirancang menggunakan material aman dan visual yang menarik, untuk mendorong keterlibatan aktif anak dalam proses belajar. Melalui pendekatan ini, boardbook tidak hanya berfungsi sebagai media pengenalan lingkungan hidup yang dekat dengan keseharian anak, tetapi juga sebagai sarana stimulasi motorik halus penguatan interaksi antara anak dan orang tua. Dengan demikian, perancangan boardbook interaktif diharapkan dapat menjadi solusi alternatif untuk mengurangi ketergantungan pada gadget sekaligus menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi balita.

Kata kunci : Boardbook interaktif, media pembelajaran anak usia dini, lingkungan hidup, balita, stimulasi perkembangan, interaksi orang tua-anak, alternatif screen time

ABSTRACT

The development of toddlers during the golden age requires appropriate stimulation to optimally support cognitive, motor, language, and socio-emotional aspects. However, in practice, the use of gadgets as instant entertainment and educational media increasingly dominates children's daily lives, potentially causing negative impacts such as developmental delays, reduced social interaction, and disturbances in concentration and emotional regulation due to excessive screen time exposure. Based on these issues, this design aims to provide an alternative educational medium in the form of an interactive board book with an environmental theme that aligns with the characteristics and needs of toddlers. The method used is design thinking, consisting of the stages of empathize, define, ideate, prototype, and test, supported by data collection through literature studies, observations, and interviews. The result of this design is a board book featuring simple interactive elements such as flaps, sliders, and textures, created using safe materials and engaging visuals to encourage active child participation in the learning process. Through this approach, the board book not only functions as a medium for introducing environmental concepts closely related to children's daily lives but also as a tool to stimulate fine motor skills and strengthen parent-child interaction. Therefore, the design of this interactive board book is expected to serve as an alternative solution to reduce dependency on gadgets while creating a fun and meaningful learning experience for toddlers.

Keywords: *Interactive board book, early childhood learning media, environment, toddlers, developmental stimulation, parent-child interaction, screen time alterna*

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Manfaat dan Aulia (2024) dalam *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, menjelaskan bahwa balita atau anak yang berada pada rentang usia satu hingga lima tahun, dikenal sebagai kelompok usia yang sedang berada dalam masa emas (*golden age*) perkembangan otak. Pada fase ini, proses perkembangan otak berlangsung sangat pesat, bahkan mencapai lebih dari 80% dari kapasitas keseluruhan, terutama ketika anak berada di usia 0–2 tahun. Kondisi ini menjadikan periode balita sebagai tahap yang sangat krusial untuk memberikan rangsangan atau stimulasi yang tepat. Stimulasi tersebut mencakup berbagai aspek, mulai dari perkembangan kognitif, kemampuan berbahasa, keterampilan sosial, hingga perkembangan motorik anak. Dalam penelitiannya, Manfaat juga menuliskan bahwa pada masa ini anak memiliki sifat reseptif yang sangat tinggi, artinya mereka lebih mudah menerima, meniru, serta menyerap informasi yang diberikan. Oleh karena itu, keterlibatan lingkungan sekitar serta interaksi yang intens bersama orang dewasa, seperti orang tua atau pengasuh, menjadi faktor yang sangat menentukan dalam mendukung pertumbuhan dan perkembangan optimal balita.

Penelitian oleh Lina Rosalina (2024) dalam *Jurnal Pemberdayaan dan Pendidikan Kesehatan* mengungkapkan bahwa pengetahuan ibu, stimulasi anak, dan status gizi semuanya berkontribusi secara signifikan terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 1–5 tahun. Dan juga tumbuh kembang pada masa balita mencakup dua aspek utama yang saling berkaitan. Pertama adalah pertumbuhan fisik, yang terlihat dari bertambahnya tinggi badan, meningkatnya berat badan, serta berkembangnya organ tubuh secara umum. Yang kedua adalah aspek perkembangan keterampilan, yang mencakup beragam kemampuan seperti motorik kasar (misalnya berjalan, berlari, atau melompat), motorik halus (misalnya memegang benda kecil, menyusun balok,

atau menggambar), kemampuan berbahasa, hingga keterampilan sosial dan emosional. Di fase ini, anak berada dalam tahap eksplorasi yang sangat aktif, di mana mereka sedang belajar menguasai keterampilan berjalan, berlari, mengucapkan beberapa kata hingga membentuk kalimat, berinteraksi dengan teman sebaya, dan juga menunjukkan rasa ingin tahu yang besar terhadap segala hal di sekitarnya. Selain itu, studi oleh Susanti Tria Jaya dan tim (2025) di *Jurnal Abdimas Pamenang* menyoroti pentingnya pemberian stimulasi rutin oleh orang tua (termasuk kedua orang tua) untuk mendukung perkembangan motorik kasar dan halus anak balita, mereka menegaskan bahwa kurangnya stimulasi dapat berakibat pada penyimpangan perkembangan, bahkan gangguan yang menetap. Apabila salah satu faktor, khususnya stimulasi, tidak diberikan secara memadai atau kurang seimbang, maka perkembangan anak berisiko mengalami hambatan. Hambatan ini bisa terjadi pada aspek kognitif, misalnya kesulitan memahami informasi, maupun pada aspek sosial, seperti keterlambatan dalam berinteraksi atau menyesuaikan diri dengan lingkungan (Andriani & Kurniawati, 2021)

Orang tua sering melihat gadget sebagai solusi praktis untuk menghibur anak karena banyaknya aplikasi menarik yang tersedia, serta sebagai sarana edukasi karena contohnya aplikasi belajar, video edukatif, dan fitur interaktif yang diyakini dapat mempercepat penguasaan kosakata atau konsep dasar pada balita (Amri, Bahtiar, dan Pratiwi., 2022) dalam artikel *Globalisasi dan Gadget Dikalangan Anak Usia Dini: Dampak Penggunaan, Peran Orang Tua dan Guru*. Dalam konteks globalisasi dan perubahan gaya hidup digital, tekanan sosial dan keinginan agar anak tidak “ketinggalan zaman” juga menjadi faktor penting yang mendorong penggunaan gadget di usia dini. Orang tua merasa bahwa gadget bisa menjadi alat bantu untuk stimulasi kognitif meskipun penggunaan tersebut seringkali tanpa batasan waktu atau kontrol konten yang ketat (Amri dkk., 2022; *Jurnal Pendidikan Tambusai*)

Sisbintari dan Setiawati (2021) dalam studi mereka menjelaskan bahwa strategi digital parenting di masa pandemi, seperti pemantauan konten dan pembatasan *screen time*, menjadi upaya krusial dalam mencegah kecanduan gadget pada anak usia dini.

Sementara itu, Wulandari dan Anissa (2025) menemukan bahwa banyak juga orang tua memang setuju untuk mengenalkan teknologi digital pada anak usia dini, meski masih terdapat kebutuhan kuat untuk pengaturan dan pendampingan dari orang tua.

Dalam realita kehidupan sehari-hari, tidak sedikit balita yang justru terpapar *screen time* dalam jumlah yang jauh melebihi batas anjuran. Kondisi ini umumnya terjadi karena orang tua sering kali menjadikan gadget sebagai sarana hiburan cepat atau sebagai cara praktis untuk menenangkan anak ketika rewel. Meskipun tampak membantu secara instan, kebiasaan tersebut tanpa disadari mendorong anak menghabiskan waktu di depan layar lebih lama daripada yang seharusnya. Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa paparan *screen time* berlebihan memiliki berbagai dampak negatif terhadap tumbuh kembang anak. Beberapa di antaranya adalah keterlambatan perkembangan bahasa, terganggunya pola tidur, menurunnya kemampuan konsentrasi, serta kesulitan dalam mengatur emosi. Sebuah penelitian di Malang, menemukan adanya keterkaitan yang kuat antara *screen time* yang tinggi dengan meningkatnya risiko tantrum serta keterlambatan perkembangan pada anak usia dini (Setyarini et al., 2023). Selain itu, penelitian lain menegaskan bahwa penggunaan gadget dalam durasi panjang cenderung mengurangi intensitas interaksi verbal anak dengan orang tua, sehingga kesempatan anak untuk melatih kemampuan bahasa menjadi terbatas (Nurjanah & Mukarromah, 2021). Tidak hanya itu, temuan dari penelitian lain juga memperlihatkan bahwa balita yang memiliki *screen time* lebih dari dua jam setiap harinya terbukti lebih rentan mengalami gangguan tidur dibandingkan dengan anak yang paparan layarnya lebih singkat (Izzaturrahman et al., 2023). Fakta-fakta tersebut menunjukkan bahwa kebiasaan *screen time* berlebihan perlu menjadi perhatian serius, sebab jika tidak dikendalikan, dapat menghambat perkembangan optimal anak di berbagai aspek, baik kognitif, bahasa, maupun emosional.

Melihat semakin tingginya penggunaan gadget di kalangan balita dan dampak negatif yang menyertainya terhadap tumbuh kembang anak, diperlukan media edukatif alternatif yang tidak hanya menjadi pengganti, tetapi juga penyeimbang dominasi *screen time* dalam keseharian mereka. Salah satu media yang diharapkan sesuai dengan

kebutuhan perkembangan balita adalah *boardbook*. Menurut *Children's Book Council* (2024), *boardbook* dirancang khusus untuk anak usia dini dengan menggunakan bahan karton tebal dan sudut yang dibuat membulat sehingga aman serta tahan lama meskipun sering digunakan. *Boardbook* biasanya menampilkan ilustrasi berwarna cerah dan teks singkat yang mudah dipahami anak, serta sering diperkaya dengan elemen interaktif seperti halaman lipat, bagian geser, atau permukaan bertekstur yang dapat diraba. *Children's Book Council* (2024) juga menjelaskan bahwa kombinasi visual, teks, dan interaksi ini menjadikan *boardbook* tidak hanya sebagai media bacaan, tetapi juga alat stimulasi efektif yang menggabungkan rangsangan visual, motorik halus, dan pengalaman sensorik. Anak dapat melatih koordinasi tangan melalui aktivitas membuka, menggeser, maupun meraba, sekaligus mengembangkan keterampilan bahasa dan kognitif melalui pengulangan teks sederhana. Dengan demikian, *boardbook* mampu memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus mendukung tumbuh kembang balita secara menyeluruh.

Dengan mengusung tema lingkungan hidup, *boardbook* interaktif diharapkan menjadi media pembelajaran yang menyenangkan sekaligus memperkenalkan anak balita pada lingkungan sekitar dengan pendekatan yang bermakna. Melalui ilustrasi hewan, tumbuhan, benda, serta aktivitas sederhana, anak tidak hanya menjadi pengamat pasif, tetapi juga diajak untuk mengalami dan memahami lingkungan disekitarnya. Pendekatan ini selaras dengan hasil penelitian oleh Amalia, Chairilisyah, dan Nurlita (2022) yang menunjukkan bahwa media edukatif efektif dalam menumbuhkan sikap peduli lingkungan pada anak usia 4–5 tahun. Media tersebut dinyatakan sangat layak digunakan berdasarkan validasi dari ahli materi dan ahli media, serta hasil uji coba terbatas dengan persentase kelayakan hingga 94,1%. Oleh karena itu, penggunaan media fisik seperti *boardbook* interaktif (yang memungkinkan anak membuka halaman, menyentuh tekstur, dan menemukan elemen tersembunyi) dapat mengarahkan kembali rasa ingin tahu balita ke pengalaman konkret di dunia nyata, ketimbang hanya terpaku pada layar digital.

Harapannya, kehadiran *boardbook* interaktif dapat menjadi salah satu solusi yang efektif untuk mengurangi dominasi *screen time* pada balita. Berbeda dengan gadget yang membuat anak lebih banyak duduk diam dan hanya menerima rangsangan visual maupun audio secara pasif, *boardbook* justru mendorong anak untuk aktif melakukan eksplorasi fisik. Melalui aktivitas sederhana seperti membuka halaman, menggeser gambar tersembunyi, atau meraba tekstur tertentu, anak terlibat dalam proses belajar yang menyenangkan sekaligus menstimulasi motorik halus mereka. Selain itu, *boardbook* interaktif juga mengandung nilai tambah yang penting, yaitu keterlibatan orang tua secara langsung. Saat mendampingi anak membaca, menjelaskan gambar, atau mengulang kata bersama-sama, orang tua tidak hanya berperan sebagai pengajar, tetapi juga memperkuat ikatan emosional dengan anak. Interaksi ini menciptakan pengalaman bersama yang tidak bisa digantikan oleh layar gadget.

Boardbook interaktif ini juga diharapkan mampu menumbuhkan minat anak terhadap eksplorasi lingkungannya, karena anak terbiasa melihat ilustrasi dan kemudian menghubungkannya dengan pengalaman sehari-hari. Proses pengulangan kata-kata sederhana dan pengenalan gambar berwarna juga memberi kontribusi signifikan pada peningkatan kemampuan bahasa serta perkembangan kognitif. Selain itu, dengan berkurangnya paparan layar, anak memiliki kesempatan lebih baik untuk mengembangkan regulasi emosi, sehingga mereka dapat belajar mengelola rasa penasaran, kegembiraan, maupun kekecewaan dengan cara yang lebih sehat. Dengan demikian, penggunaan *boardbook* interaktif diharapkan dapat mendukung tumbuh kembang balita secara menyeluruh serta mengembalikan peran penting interaksi nyata antara anak, orang tua, dan lingkungannya.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, rumusan masalah dalam perancangan tersebut, antara lain:

1. Bagaimana perancangan media edukatif berupa *boardbook* interaktif yang sesuai dengan karakteristik tumbuh kembang balita, khususnya dalam aspek kognitif dan motorik?
2. Bagaimana konsep interaktif pada *boardbook* dapat menjadi alat untuk mengurangi dominasi *screen time* pada balita dan mengarahkan kembali rasa ingin tahunya sekaligus memperkenalkan lingkungan sekitar?
3. Bagaimana penerapan elemen interaktif pada *boardbook* bertema lingkungan sekitar dapat menumbuhkan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi balita?

C. Batasan Masalah

Dalam perancangan *boardbook* interaktif sebagai media pengenalan lingkungan hidup bagi balita, diperlukan batasan masalah agar penelitian lebih spesifik, dan sesuai dengan tujuan perancangan. Adapun batasan permasalahan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Materi Pengenalan

Materi yang dimuat dalam *boardbook* dibatasi pada pengenalan elemen lingkungan hidup dasar yang dekat dengan keseharian balita, seperti hewan, tumbuhan, benda disekitar, keluarga, ataupun kegiatan sederhana yang bisa dilakukan di lingkungan sekitar. Materi difokuskan pada informasi dasar yang sesuai dengan kemampuan kognitif anak usia balita.

2. Aspek Interaktif

Batasan interaktivitas pada *boardbook* meliputi fitur sederhana seperti lipatan (*flip*), geseran (*slide*), serta permukaan bertekstur untuk melatih motorik halus anak. Elemen interaktif tidak difokuskan pada teknologi digital, melainkan interaksi fisik yang aman dan mudah dioperasikan balita.

3. Material dan keamanan

Material *boardbook* dibatasi pada karton tebal dengan laminasi aman, sudut membulat, serta *finishing non-toxic* yang sesuai standar keamanan mainan

anak. Material dipilih dengan pertimbangan durabilitas, kenyamanan digunakan, Dan keamanan untuk balita.

4. Usia Pengguna

Target pengguna dibatasi pada balita khususnya di rentang usia anak 1-3 tahun, sehingga aspek desain, ilustrasi, warna, dan teks disesuaikan dengan tahap perkembangan bahasa, kognitif, dan motorik pada rentang usia tersebut.

5. Desain Visual

Desain visual *boardbook* dibatasi pada gaya ilustrasi sederhana, berwarna cerah, serta menampilkan karakter visual yang mudah dikenali balita. Penyusunan teks juga dibatasi pada kalimat singkat dengan tipografi yang jelas agar mudah dibaca pendamping anak.

Dengan adanya batasan masalah ini, diharapkan perancangan *boardbook* interaktif dapat lebih fokus, tepat sasaran, dan relevan dengan kebutuhan balita sebagai media pengganti *screen time* sekaligus sarana pengenalan lingkungan hidup sederhana yang biasa dijumpai disekitar anak.

D. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan Perancangan

- a. Merancang media edukatif berupa *boardbook* interaktif yang mampu menstimulasi perkembangan balita, dengan konten sederhana untuk mendukung kognitif, melatih motorik halus, serta tema lingkungan sekitar yang mendorong interaksi sosial dan penanaman sikap peduli sejak dini.
- b. Menerapkan konsep interaktif pada *boardbook* sebagai alternatif media pembelajaran untuk mengurangi hiburan digital dengan memberikan pengalaman nyata melalui aktivitas interaktif, sehingga anak tumbuh rasa ingin tahu pada hal-hal disekitarnya dan lebih tertarik mengeksplorasi lingkungan sekitar secara langsung daripada terpaku pada layar.
- c. Menghadirkan elemen interaktif agar balita dapat belajar sambil bermain melalui sistem interaktif seperti lipatan, geseran, dan tekstur pada halaman,

sehingga pengenalan lingkungan hidup menjadi konkret, menarik, dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan serta bermakna.

2. Manfaat perancangan

Pada penelitian ini, terdapat manfaat yang ditujukan untuk mahasiswa, institusi, anak, dan orang tua. Berikut manfaat dari perancangan boardbook interaktif ini:

a. Bagi Mahasiswa

Mengembangkan kemampuan dalam melakukan penelitian, mendesain produk, dan membuat prototipe, serta meningkatkan pengetahuan dalam merancang media edukatif yang sesuai dengan karakteristik tumbuh kembang anak usia balita.

b. Bagi Institusi

Perancangan ini diharapkan dapat bermanfaat dan dijadikan referensi kepustakaan serta riset dalam pengembangan media edukatif anak, khususnya pada bidang desain produk yang berorientasi pada kebutuhan pendidikan anak usia dini.

c. Bagi Anak

Boardbook interaktif ini diharapkan dapat menjadi media pembelajaran yang menyenangkan, menstimulasi perkembangan kognitif, bahasa, dan motorik halus, serta menumbuhkan rasa ingin tahu anak terhadap lingkungan hidup di sekitarnya.

d. Bagi Orang Tua

Perancangan ini memberikan alternatif media edukatif yang aman dan menarik sebagai pengganti *screen time*, sekaligus menjadi sarana interaksi yang mempererat hubungan antara anak dan orang tua dalam kegiatan belajar sehari-hari.