

**PERANCANGAN BUKU CERITA ANAK INTERAKTIF  
UNTUK PEMBELAJARAN KARAKTER TANGGUNG  
JAWAB PADA JENJANG BACA B3**



**SKRIPSI**

Oleh:

**LALU MUH. WASHILAH A'ZHAM**

**2112809024**

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

**GENAP 2026**

**PERANCANGAN BUKU CERITA ANAK INTERAKTIF  
UNTUK PEMBELAJARAN KARAKTER TANGGUNG  
JAWAB PADA JENJANG BACA B3**



**SKRIPSI**

Oleh

**LALU MUH. WASHILAH A'ZHAM**

**2112809024**

Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai  
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh  
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang  
Desain Komunikasi Visual

2026

Tugas Akhir berjudul:

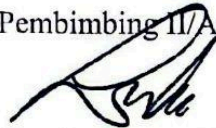
**PERANCANGAN BUKU CERITA ANAK INTERAKTIF UNTUK PEMBELAJARAN KARAKTER TANGGUNG JAWAB PADA JENJANG BACA B3** diajukan oleh L. M. WASHILAH A'ZHAM 2112809024, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90241), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 04 Juni 2026 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Ketua



Andi Haryanto, S.Sn., M.Sn.  
NUPTK 5457758659130193

Pembimbing II/Anggota



Kadek Primayudi, S.Sn., M.Sn.  
NUPTK 6947759660130212

Cognate/Anggota



Hesti Rahayu, S.Sn., M.A.  
NUPTK 9062752653230073

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta



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

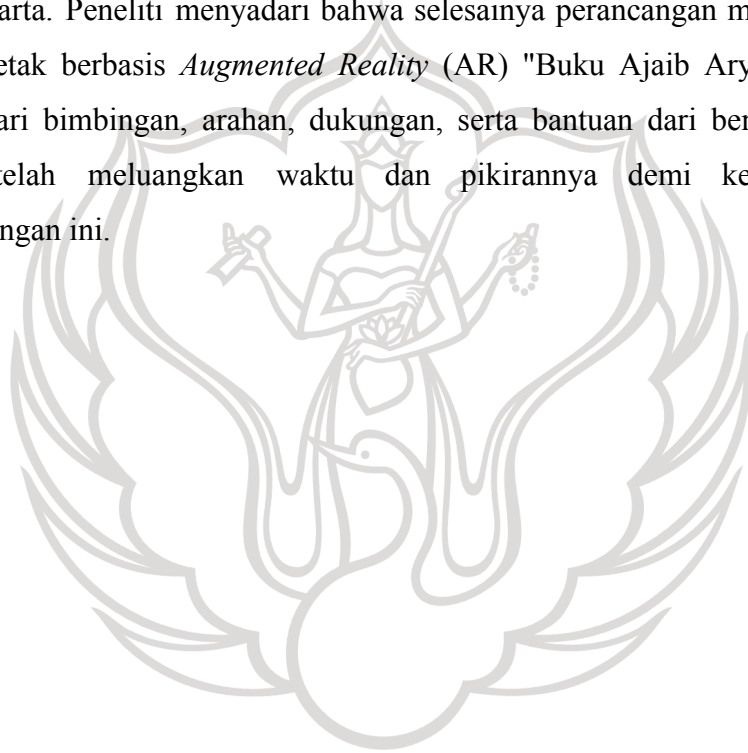
Koordinator Program Studi Desain  
Komunikasi Visual



Fransisca Sherly Taju, S.Sn., M.Sn.  
NUPTK 9547768669230302

## KATA PEGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan kehadiran Allah SWT, karena atas rahmat, hidayah, dan karunia-Nya, laporan Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan Buku Cerita Anak Interaktif untuk Pembelajaran Karakter Tanggung Jawab pada Jenjang Baca B3” ini dapat diselesaikan dengan baik. Laporan perancangan ini disusun sebagai salah satu syarat akademis mandiri untuk memperoleh gelar Sarjana Desain pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Peneliti menyadari bahwa selesainya perancangan media hibrida buku cetak berbasis *Augmented Reality* (AR) "Buku Ajaib Arya" ini tidak lepas dari bimbingan, arahan, dukungan, serta bantuan dari berbagai pihak yang telah meluangkan waktu dan pikirannya demi kesempurnaan perancangan ini.



Yogyakarta, 4 Juni 2026

L. M. Washilah A'zham

<b>KATA PEGANTAR.....</b>	<b>.....</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>.....</b>
<b>ABSTRACT.....</b>	<b>.....</b>
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Batasan Masalah.....	7
1. Materi Karakter.....	7
2. Subjek Sasaran.....	7
a. Sasaran Primer.....	7
b. Sasaran Sekunder.....	7
3. Lingkup Media.....	7
4. Pendekatan Teoretis.....	7
D. Tujuan Perancangan.....	8
E. Manfaat Perancangan.....	8
1. Bagi Target Audiens (Anak-Anak):.....	8
2. Bagi Pendidik dan Orang Tua:.....	8
3. Bagi Instansi Terkait:.....	8
4. Bagi Penulis:.....	8
5. Bagi Pengembangan Ilmu:.....	8
F. Definisi Operasional.....	9
1. Animasi 2D.....	9
2. Karakter Tanggung Jawab.....	9
3. Buku Cerita Interaktif.....	9
4. Jenjang Baca B3.....	9
5. Konteks Lokal Pembelajaran kontekstual.....	10
G. Metode Perancangan.....	10
1. Data yang Dibutuhkan.....	10
a. Data Primer.....	10
b. Data Sekunder.....	10
2. Metode Pengumpulan Data.....	10
a. Survei.....	11
b. Studi Pustaka.....	11
H. Metode Analisis Data.....	11
I. Skematik Perancangan.....	13
Gambar 1.1 Skematik Perancangan.....	13

## ABSTRAK

Pentingnya penanaman nilai karakter tanggung jawab pada anak Jenjang Baca B3 (usia 8–10 tahun) di era digital, sesuai dengan mandat kurikulum Kemendikbudristek terkait Profil Pelajar Pancasila. Mengacu pada Keputusan Kepala BSKAP No. 031 dan 032 Tahun 2024, fase transisi kognitif kelas IV SD sering kali terhambat oleh fenomena *reading fatigue* akibat struktur teks yang padat, yang secara langsung menyumbat internalisasi nilai moral. Perancangan ini bertujuan menciptakan media edukasi hibrida yang interaktif dan adaptif guna memitigasi kejenuhan membaca sekaligus memperkuat karakter anak. Dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif, proses perancangan melalui tahapan pra-produksi, produksi, hingga pasca-produksi dilakukan dengan mengintegrasikan *Cognitive Theory of Multimedia Learning* (CTML) sebagai landasan utama untuk mengelola beban kognitif anak secara sekuensial. Strategi visual dieksekusi melalui gaya *Digital Textured Flat Design* yang memberikan dimensi taktil hangat dan ramah anak, dipadukan dengan konsep tri-lingkungan berlatar sosiokultural Yogyakarta. Hasil akhir perancangan adalah buku cerita fisik berjudul "Buku Ajaib Arya" yang terintegrasi dengan teknologi *Augmented Reality* (AR) berbasis *Artivive Web AR*. Fitur AR difungsikan sebagai *positive reinforcement* yang memproyeksikan animasi 2D pendek sebagai konsekuensi logis dari tindakan tokoh utama. Melalui konvergensi media hibrida ini, gawai dialihkan fungsinya dari sekadar alat hiburan menjadi instrumen pemicu atensi yang efektif. Perancangan ini terbukti mampu mempertahankan rentang fokus anak dan menyampaikan pesan moral tanggung jawab secara reflektif, menyenangkan, serta tidak menggurui, sehingga menjadi solusi desain yang relevan dalam menjawab tantangan literasi di era digital.

**Kata Kunci:** Buku Cerita Anak, Interaktif, Karakter Tanggung Jawab, Jenjang Baca B3, *Augmented Reality*.

## **ABSTRACT**

*Importance of cultivating responsibility in children at the B3 Reading Level (ages 8–10) in the digital era, in alignment with the Ministry of Education, Culture, Research, and Technology's mandate regarding the Pancasila Student Profile. Referring to the Head of BSKAP Decree No. 031 and 032 of 2024, the cognitive transition phase of fourth-grade students is often hindered by reading fatigue due to dense text structures, which directly obstructs the internalization of moral values. This research aims to create an interactive and adaptive hybrid educational medium to mitigate reading fatigue while strengthening children's character. Utilizing a qualitative descriptive method, the design process encompassing pre-production, production, and post-production is conducted by integrating the Cognitive Theory of Multimedia Learning (CTML) as the primary framework to manage children's cognitive load sequentially. The visual strategy is executed through a Digital Textured Flat Design style, providing a warm, tactile, and child-friendly dimension, combined with a "tri-environment" concept set against Yogyakarta's sociocultural background. The final outcome of this design is a physical storybook titled "Buku Ajaib Arya," integrated with Augmented Reality (AR) technology based on the Artivive Web AR platform. The AR feature functions as a positive reinforcement, projecting short 2D animations that visualize the logical consequences of the main character's actions. Through this hybrid media convergence, the function of smartphones is shifted from mere digital entertainment to an effective attention-triggering instrument. This design has proven capable of maintaining children's attention spans and conveying moral messages of responsibility in a reflective, enjoyable, and non-preachy manner, thus serving as a relevant design solution in addressing literacy challenges in the digital age.*

**Keywords:** *Children's Storybook, Interactive, Responsibility Character, B3 Reading Stage, Augmented Reality.*

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan karakter di Indonesia memegang peranan sebagai fondasi utama dalam membentuk generasi muda yang memiliki kematangan moral, etika, serta kapabilitas untuk memberikan kontribusi positif bagi masyarakat (Suarningsih & Santika, 2024). Di dalam ekosistem Kurikulum Merdeka, urgensi pembentukan moral ini diakomodasi secara terstruktur melalui penguatan Profil Pelajar Pancasila, yang memposisikan nilai tanggung jawab sebagai elemen krusial dalam dimensi mandiri. Tanggung jawab tersebut termanifestasi dalam sikap dan perilaku nyata seseorang dalam menunaikan tugas serta kewajibannya, baik terhadap diri sendiri, lingkungan sosial, maupun Tuhan Yang Maha Esa. Hal ini menuntut individu untuk mampu meregulasi diri sekaligus akuntabel terhadap proses dan hasil tindakannya (BSKAP, 2024). Sebagai sarana utama untuk mentransmisikan nilai-nilai moral yang kompleks tersebut kepada peserta didik, peran buku bacaan menjadi instrumen yang tidak dapat dipisahkan, di mana penumbuhan budaya literasi yang terukur memerlukan pemahaman mendalam terhadap klasifikasi kemampuan membaca anak, salah satunya melalui standarisasi Jenjang Baca B3 yang ditetapkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek, 2022)

Jenjang Baca B3 merupakan fase pembaca lancar yang ditargetkan untuk anak usia 8 hingga 10 tahun atau secara akademis berada pada tingkat kelas III hingga IV Sekolah Dasar (Kemendikbudristek, 2022). Secara psikologis, anak pada rentang usia ini berada dalam tahap perkembangan operasional konkret. Mereka mulai mampu berpikir logis terhadap hubungan sebab-akibat, namun proses penalarannya masih sangat bergantung pada keberadaan objek fisik atau representasi visual yang

nyata (Pakpahan & Saragih, 2022). Berdasarkan standar perjenjangan buku nasional, kriteria teks pada Jenjang B3 ditandai dengan alur cerita yang lebih panjang, struktur kalimat majemuk bertingkat yang kompleks berkisar 10–15 kata per kalimat, serta porsi teks paragraf yang mulai mendominasi halaman dibandingkan ilustrasi visual (BSKAP, 2024). Namun, lonjakan transisi menuju buku yang didominasi oleh struktur teks padat ini pada kenyataannya tidak selalu berjalan selaras dengan kesiapan literasi anak di era digital. Perubahan format buku konvensional tersebut justru memicu benturan keras yang memperlihatkan adanya kesenjangan signifikan antara ekspektasi kurikulum dengan kompetensi siswa di lapangan.

Realitas di lapangan saat ini menunjukkan adanya kesenjangan yang signifikan. Berdasarkan data komparatif internasional seperti *Programme for International Student Assessment* (PISA), kemampuan literasi membaca siswa di Indonesia secara makro masih berada pada peringkat yang memprihatinkan, yakni posisi 74 dari 79 negara (Pradana et al., 2022). Kondisi tersebut terefleksi secara nyata melalui riset di SD Negeri Kaliurang 1 Yogyakarta yang mengungkap bahwa siswa kelas IV cenderung mengalami kesulitan untuk memahami isi bacaan secara mendalam serta cepat merasa jenuh, sementara pendekatan instruksional yang diterapkan oleh pendidik di lapangan masih sering kali terjebak pada kelancaran teknis membaca semata, alih-alih membangun pemahaman makna yang substansial (Utami & Maisaroh, 2025). Fenomena rendahnya minat baca ini semakin diperparah ketika anak-anak dihadapkan pada materi narasi moral konvensional yang monoton, yang terbukti gagal mempertahankan ketertarikan visual anak-anak generasi alpha di era digital (Rifah, 2022).

Hambatan dalam aspek literasi tersebut berbanding lurus dengan belum optimalnya internalisasi karakter tanggung jawab anak dalam kehidupan sehari-hari. Secara ideal, anak pada rentang usia operasional konkret ini diharapkan telah menunjukkan kemandirian dasar, seperti merawat kebersihan barang pribadi, memiliki inisiatif menyelesaikan

tugas rutin tanpa instruksi terus-menerus, serta berani menanggung konsekuensi logis dari tindakannya (Tantriyani et al., 2022). Namun, fakta empiris di lapangan mengungkap bahwa anak-anak pada fase transisi ini kerap menunjukkan perilaku sebaliknya, seperti kecenderungan menunda-nunda tugas, mengabaikan kerapian lingkungan, hingga kurangnya integritas untuk mengakui kesalahan secara jujur (Maghfiroti, 2021). Pola perilaku yang kurang bertanggung jawab ini semakin terlihat akibat tingginya intensitas interaksi anak dengan ponsel, di mana fungsi teknologi lebih banyak dihabiskan untuk mengakses hiburan digital pasif atau konsumsi konten hiburan yang instan (Ramadhan, 2017).

Merosotnya perilaku tanggung jawab ini tercermin dalam kasus nyata seorang siswa yang mengabaikan aturan rumah dan membolos sekolah selama empat bulan demi *game online* (Kompas.com, 2019). Degradasi perilaku ini menjadi bukti merosotnya budaya literasi anak. Ketika atensi anak habis terserap oleh hiburan digital instan, fokus mereka akan sepenuhnya teralihkan dari aktivitas membaca tradisional (Hapsari et al, 2025). Penggunaan gawai memiliki pengaruh signifikan terhadap penurunan minat baca karena melemahkan kemampuan konsentrasi anak dalam mencerna teks. Oleh karena itu, diperlukan sebuah media instruksional hibrida yang mampu membalikkan fungsi gawai dari sumber kelalaian menjadi alat pemantik literasi yang persuasif. Akibatnya, terjadi kesenjangan yang lebar antara mandat kurikulum nasional dalam membentuk dimensi kemandirian dengan realitas perilaku harian anak, yang menuntut adanya terobosan media komunikasi visual yang adaptif untuk merekayasa ulang fungsi gawai menjadi instrumen stimulasi karakter yang efektif (Rifah, 2022)

Untuk mengatasi kesenjangan tersebut, diperlukan inovasi media yang mampu menyeimbangkan beban informasi melalui stimulasi visual yang dinamis. Berdasarkan *Cognitive Theory of Multimedia Learning*, Richard Mayer menegaskan bahwa individu belajar lebih baik melalui kombinasi kata-kata dan gambar dibandingkan hanya melalui kata-kata saja (Mayer, 2024). Integrasi dua saluran pemrosesan informasi verbal dan visual

terbukti efektif dalam mencegah terjadinya *cognitive overload* atau kelebihan beban kognitif pada memori kerja anak (Rahayu et al., 2024). Dengan menerapkan prinsip-prinsip multimedia tersebut, perancangan buku cerita anak interaktif diposisikan sebagai solusi strategis untuk menjembatani hambatan literasi pada jenjang baca B3. Melalui pendekatan ini, internalisasi nilai tanggung jawab tidak lagi sekadar menjadi hafalan kognitif yang membosankan, melainkan sebuah proses penghayatan afektif yang utuh dan menyenangkan bagi anak.

Penggunaan metode naratif atau cerita dipilih sebagai instrumen utama karena kemampuannya dalam mentransmisikan nilai-nilai moral secara lebih halus dibandingkan instruksi langsung. Melalui pendekatan karakter dalam buku cerita, anak-anak usia 8 hingga 10 tahun tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga diajak untuk terlibat dalam simulasi aktif terhadap pengalaman emosional dan tindakan tanggung jawab yang dialami oleh tokoh utama (Natasya & Prasetyo, 2021). Perancangan media yang berpusat pada karakter terbukti lebih efektif dalam menarik minat baca anak, karena mereka cenderung lebih mudah melakukan internalisasi pesan ketika pesan tersebut disampaikan melalui narasi fiksi yang melibatkan peran karakter di dalamnya (Ghela & Putrinda, 2025). Dengan demikian, penanaman karakter tanggung jawab tidak lagi dirasakan sebagai sebuah paksaan, melainkan hasil dari refleksi mandiri anak terhadap konsekuensi tindakan yang dialami oleh tokoh cerita.

Guna mewujudkan ruang refleksi mandiri tersebut, alur narasi dalam perancangan ini diintegrasikan dengan konsep tri-lingkungan yang meliputi lingkungan rumah, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat. Ketiga ranah ini dipilih karena merupakan ekosistem utama yang paling dekat dan tidak dapat dipisahkan dari dinamika pertumbuhan serta proses belajar anak sehari-hari. Melalui pendekatan *contextual teaching and learning*, menghadirkan latar yang akrab dengan keseharian anak-anak di Indonesia akan mempermudah mereka mengaitkan materi fiksi dengan situasi dunia nyata, sehingga penanaman karakter tanggung

jawab dapat diterima sebagai nilai yang konkret dan aplikatif dalam keseharian mereka (Johnson, 2002).

Dalam konteks jenjang baca B3 untuk menghidupkan latar tersebut, ilustrasi tidak lagi diposisikan sekadar sebagai penghias halaman, melainkan berfungsi sebagai instrumen navigasi kognitif dan jangkar ingatan bagi peserta didik. Media visual berperan krusial dalam menstimulasi memori penginderaan siswa guna membantu mereka tetap fokus dan tidak kehilangan atensi saat menghadapi struktur teks yang mulai kompleks (Khotimah et al., 2019). Hal ini selaras dengan *Multimedia Principle* dan *Signaling Principle*, yang menegaskan bahwa proses pembelajaran berlangsung lebih optimal ketika kata-kata diintegrasikan dengan elemen visual yang tepat untuk membantu anak mengorganisasi materi esensial serta mengurangi beban kognitif (Mayer, 2024). Penggabungan bahasa visual yang sesuai dengan imajinasi anak akan mendorong interaksi yang lebih kuat antara pembaca dengan buku, sehingga mempermudah transisi mereka menjadi pembaca mandiri yang kritis (Hanisha et al., 2018).

Pemberian *positive reinforcement* melalui elemen animasi merupakan langkah strategis untuk memicu antusiasme membaca pada anak secara berkelanjutan. Implementasi idenya diwujudkan melalui kemunculan animasi singkat sebagai hadiah visual setiap kali anak berhasil menyelesaikan pembacaan teks pada halaman tertentu. Berdasarkan teori behaviorisme Skinner, pemberian imbalan segera setelah perilaku yang diinginkan muncul dapat memperkuat frekuensi perilaku tersebut di masa depan (Wedanthi et al., 2025). Secara neuropsikologis, stimulasi multimedia yang menyenangkan ini berperan penting dalam memicu pelepasan hormon dopamin, yang berfungsi memperkuat rasa puas dan motivasi intrinsik anak untuk terus berinteraksi dengan materi bacaan guna menamatkan cerita.

Teknologi *Augmented Reality* (AR) diterapkan sebagai jembatan yang menghubungkan pengalaman fisik buku dengan daya tarik dunia digital tanpa menghilangkan esensi literasi konvensional. Penggunaan AR

memastikan bahwa aktivitas membaca buku cetak tetap terjaga, namun diperkaya dengan visualisasi tiga dimensi dan elemen interaktif yang dinamis (Aswan, 2024). Hal ini selaras dengan filosofi kodrat zaman dari Ki Hadjar Dewantara, di mana pendidikan harus terus beradaptasi dengan perkembangan teknologi yang melingkupi kehidupan peserta didik saat ini. Pengalaman belajar yang bersifat magis dan imersif tersebut terbukti secara signifikan dapat meningkatkan atensi serta kemampuan konseptual anak dibandingkan metode pengajaran tradisional (Aydoğdu, 2021).

Guna memastikan efektivitas penyampaian pesan moral tanggung jawab, perancangan ini menerapkan alur narasi linear atau *non-branching* untuk menghindari distraksi kognitif yang berlebihan. Berdasarkan *Cognitive Theory of Multimedia Learning*, penggunaan interaksi yang terlalu kompleks atau bercabang dalam konteks edukasi dapat memicu terjadinya *split attention effect*, di mana perhatian peserta didik terpecah antara mekanisme navigasi teknis dan pemahaman konten (Mayer, 2024). Dengan alur yang lurus dan runtut, beban kognitif anak dapat diminimalisasi sehingga mereka tidak terjebak pada keinginan untuk sekadar memenangkan permainan. Pendekatan ini memastikan setiap anak mendapatkan pengalaman naratif yang utuh agar internalisasi nilai tanggung jawab tersampaikan secara optimal sesuai dengan target kurikulum.

Perancangan visual dalam buku ini disesuaikan dengan selera visual anak usia 8 hingga 10 tahun guna menjamin keterbacaan dan daya tarik media. Pada usia ini, imajinasi anak berkembang melalui pengamatan terhadap objek-objek di sekitarnya yang diterjemahkan ke dalam bahasa visual yang khas (Hanisha et al., 2018). Oleh karena itu, gaya ilustrasi yang digunakan akan mengedepankan proporsi karakter yang dinamis dengan palet warna yang cerah namun tetap harmonis, sesuai dengan preferensi estetika generasi alpha yang terbiasa dengan konten multimedia. Pendekatan karakter sebagai pintu masuk informasi sangat krusial, karena anak-anak cenderung melakukan simulasi aktif dan empati

melalui penokohan yang dianggap menarik serta memiliki kemiripan dengan jati diri mereka (Natasya & Prasetyo, 2021).

## B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang buku cerita anak interaktif melalui integrasi teknologi guna menginternalisasikan karakter tanggung jawab secara efektif tanpa memicu kelebihan beban kognitif pada Jenjang Baca B3?

## C. Batasan Masalah

Mengingat luasnya ruang lingkup pendidikan karakter serta kompleksitas teknis dalam pengembangan media interaktif, maka perancangan ini dibatasi pada hal-hal sebagai berikut:

### 1. Materi Karakter

Fokus utama diarahkan secara spesifik pada nilai tanggung jawab, yang mencakup perilaku mandiri dalam menjaga kebersihan diri dan lingkungan, serta kesadaran dalam menyelesaikan tugas baik di sekolah maupun di rumah.

### 2. Subjek Sasaran

#### a. Sasaran Primer:

Anak usia 8 hingga 10 tahun yang berada pada Jenjang Baca B3 (Pembaca Lancar).

#### b. Sasaran Sekunder:

Orang tua dan guru sekolah dasar yang berperan sebagai fasilitator dalam mendampingi aktivitas membaca anak, guna memicu diskusi aktif mengenai nilai-nilai tanggung jawab.

### 3. Lingkup Media

Karya yang dihasilkan berupa Buku Cerita Anak Interaktif yang mengintegrasikan teknologi *Augmented Reality* (AR) dan Animasi 2D. Media ini berfungsi sebagai instrumen pendamping pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru di sekolah maupun orang tua di rumah untuk memicu diskusi aktif dengan anak.

### 4. Pendekatan Teoretis

Penerapan elemen visual, interaktivitas, dan narasi dalam media ini mengacu pada prinsip-prinsip *Cognitive Theory of Multimedia*

*Learning* guna mengoptimalkan daya serap informasi dan mencegah terjadinya beban kognitif yang berlebih atau *cognitive overload* pada anak.

#### D. Tujuan Perancangan

Menghasilkan buku cerita anak interaktif melalui integrasi teknologi yang mampu menginternalisasikan karakter tanggung jawab secara efektif bagi anak Jenjang Baca B3 tanpa memicu kelebihan beban kognitif.

#### E. Manfaat Perancangan

##### 1. Bagi Target Audiens (Anak-Anak):

Memberikan pengalaman literasi yang lebih dinamis dan menyenangkan, sehingga mampu meningkatkan minat baca serta mempermudah internalisasi nilai karakter tanggung jawab tanpa menimbulkan kelelahan kognitif.

##### 2. Bagi Pendidik dan Orang Tua:

Menyediakan instrumen pendamping pembelajaran yang inovatif untuk membantu memfasilitasi diskusi aktif dan penanaman nilai moral pada anak melalui media yang relevan dengan perkembangan teknologi.

##### 3. Bagi Instansi Terkait:

Menjadi referensi atau model pengembangan media literasi berbasis teknologi yang dapat diadaptasi oleh lembaga pendidikan atau pusat perbukuan dalam upaya memperkuat gerakan literasi nasional.

##### 4. Bagi Penulis:

Sebagai sarana untuk mengaplikasikan ilmu Desain Komunikasi Visual (DKV), khususnya dalam bidang ilustrasi, narasi interaktif, dan integrasi teknologi multimedia dalam solusi permasalahan pendidikan.

##### 5. Bagi Pengembangan Ilmu:

Memberikan kontribusi bagi pengembangan kajian multimedia dalam desain instruksional, serta menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan penerapan *Augmented Reality* dan *Cognitive Theory of Multimedia Learning* pada media edukasi anak.

## F. Definisi Operasional

Untuk menghindari ambiguitas dalam penafsiran istilah-istilah yang digunakan dalam perancangan ini, maka ditetapkan definisi operasional sebagai berikut:

### 1. Animasi 2D

Merupakan sekumpulan gambar yang disusun sedemikian rupa sehingga menciptakan ilusi gerakan dalam ruang dua dimensi (Vaughan, 2011). Dalam perancangan ini, animasi 2D dioperasikan sebagai media penguatan positif (*positive reinforcement*) digital yang muncul secara otomatis melalui fitur *Augmented Reality* sebagai "hadiah visual" setelah anak menyelesaikan pembacaan narasi tertentu.

### 2. Karakter Tanggung Jawab

Tanggung jawab merupakan sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya (Lickona, 2012). Secara operasional, nilai ini difokuskan pada perwujudan kemandirian anak Jenjang Baca B3 dalam mengelola barang pribadi, inisiatif menyelesaikan tugas sekolah, serta integritas dalam mengakui kesalahan yang diintegrasikan ke dalam alur cerita.

### 3. Buku Cerita Interaktif

Buku cerita interaktif merupakan bentuk media instruksional, yaitu sarana fisik yang berfungsi menyampaikan konten pembelajaran guna menstimulasi proses belajar siswa (Smaldino dkk., 2011). Dalam perancangan ini, buku tersebut diposisikan sebagai instrumen pendamping bagi guru maupun orang tua untuk menynergikan media cetak dan teknologi digital demi memantik diskusi aktif mengenai nilai-nilai moral.

### 4. Jenjang Baca B3

Merupakan klasifikasi pembaca lancar bagi peserta didik usia 8 hingga 10 tahun yang mampu memahami alur cerita kompleks dengan struktur teks yang mulai mendominasi (Kemendikbudristek, 2023). Karakteristik visual, pemilihan kosakata, dan durasi interaksi dalam

perancangan ini disesuaikan sepenuhnya dengan tahap perkembangan operasional konkret audiens pada kelompok usia tersebut.

#### 5. Konteks Lokal Pembelajaran kontekstual

konsep belajar yang membantu pengaitan materi dengan situasi dunia nyata siswa (Johnson, 2002). Dalam perancangan ini, konteks lokal diwujudkan melalui adaptasi elemen sosiokultural Yogyakarta, seperti representasi lingkungan sekolah dasar, tata krama khas setempat, serta elemen visual arsitektural sebagai identitas komunikasi visual utama.

### G. Metode Perancangan

#### 1. Data yang Dibutuhkan

Dalam proses perancangan ini, data yang dikumpulkan dibagi menjadi dua kategori utama guna memastikan validitas konsep, kesesuaian materi, dan ketepatan visual:

##### a. Data Primer

Data utama yang diperoleh langsung dari sumber aslinya melalui pengamatan objektif. Data ini meliputi hasil observasi mengenai tingkah laku, interaksi sosial, serta tingkat atensi anak-anak usia 8 hingga 10 tahun (Jenjang Baca B3) di lingkungan sekolah dasar di Yogyakarta, khususnya terkait penerapan perilaku tanggung jawab dalam aktivitas harian dan respon mereka terhadap media digital.

##### b. Data Sekunder

Data pendukung yang diperoleh secara tidak langsung melalui dokumen yang sudah ada. Data ini mencakup regulasi dari Kemendikbudristek (GLN) mengenai standar buku Jenjang B3, literatur mengenai *Cognitive Theory of Multimedia Learning*, jurnal penelitian terkait teknologi *Augmented Reality*, serta referensi perancangan visual dan animasi dari tugas akhir terdahulu yang relevan.

#### 2. Metode Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data yang akurat dan komprehensif, digunakan dua metode pengumpulan data sebagai berikut:

a. Survei

Metode ini dilakukan melalui observasi langsung untuk melihat realitas tingkah laku audiens sasaran di lingkungan sekolah dan masyarakat. Fokus survei adalah mengamati bagaimana anak usia 8-10 tahun merespon instruksi, mengelola barang pribadi, serta pola interaksi mereka dengan buku bacaan teks padat, guna mendapatkan gambaran konkret mengenai tantangan *reading fatigue* dan peluang implementasi nilai tanggung jawab.

b. Studi Pustaka

Dilakukan dengan cara mengumpulkan dan mempelajari informasi dari berbagai literatur ilmiah. Sumber data berasal dari buku teks mengenai teori desain komunikasi visual, prinsip animasi, pedoman penyediaan buku literasi tahun 2023, hingga jurnal psikologi perkembangan anak. Metode ini berfungsi untuk memperkuat landasan teoretis perancangan agar memiliki pertanggungjawaban akademis yang kuat, terutama dalam menerapkan elemen visual yang tidak membebani kapasitas kognitif anak.

H. Metode Analisis Data

Metode analisis data yang akan digunakan 5W+1H (what, when, who, why, where, + how) untuk menganalisis, mengkaji, dan membahas data-data yang telah didapatkan.

1. What (Apa)

Apa pesan utama dan indikator nilai karakter tanggung jawab yang paling relevan untuk divisualisasikan agar selaras dengan kebutuhan perkembangan anak Jenjang B3?

2. Who (Siapa)

Siapa target audiens primer dan sekunder yang menjadi sasaran perancangan, serta bagaimana profil demografis, psikografis, dan perilaku mereka di Yogyakarta dalam merespons media literasi interaktif?

3. Why (Mengapa)

Mengapa integrasi buku cetak dengan teknologi *Augmented Reality* (AR) dan animasi dipilih sebagai solusi untuk mengatasi fenomena *reading fatigue* dibandingkan dengan media literasi konvensional?

4. Where (Di mana)

Di lingkungan mana saja media interaktif ini akan diimplementasikan

agar tercipta kesinambungan antara budaya literasi di sekolah dan internalisasi karakter di lingkungan rumah?

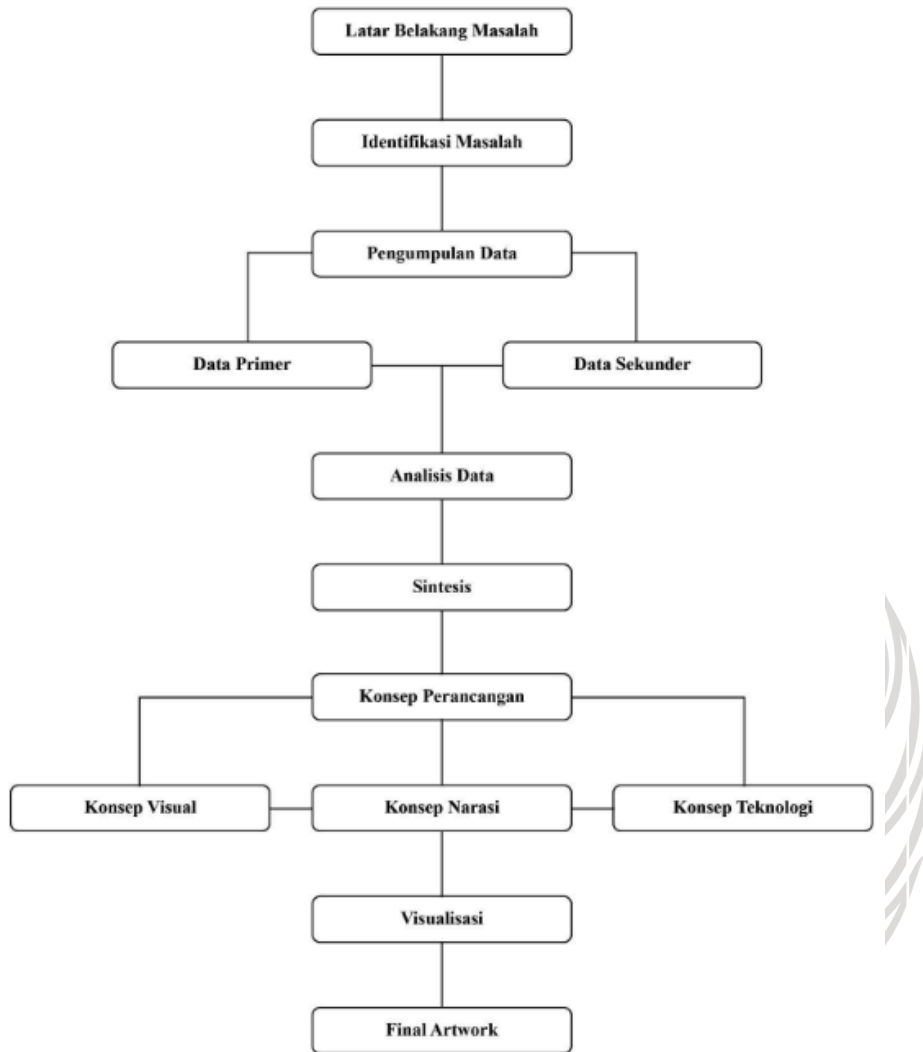
5. When (Kapan)

Kapan momentum kemunculan fitur interaktif dan animasi yang paling tepat dalam alur narasi agar berfungsi sebagai *positive reinforcement* yang optimal tanpa memicu kelebihan beban kognitif?

6. How (Bagaimana)

Bagaimana cara mengintegrasikan prinsip *Cognitive Theory of Multimedia Learning* serta identitas sosiokultural Yogyakarta ke dalam elemen ilustrasi, audio, dan interaktivitas agar media tampil menarik sekaligus edukatif?

## I. Skematik Perancangan



Gambar 1.1 Skematik Perancangan  
sumber: Lalu Muhamaad Washilah A'zam, 2026