

# THE DESIGN OF DIGITAL MEDIA INTERACTIVE: STORY OF KANTJIL

Written accountability  
Product Design Study Program  
Mercu Buana University Jakarta, 2017

By: **Chrisensius Hariyanto Ardi**

## ABSTRACT

Kantjil story is the story depicted in the form of animal life that resembles a human. Through these stories, children receive moral education. The media are often used today is in the form of a book. However, in this form of children can only be enjoyed by image.

Seeing these limitations, then I choose the digital media, where the digital media can be added new assets, which is sound and animation. Via digital media can also be inserted learning while playing to encourage children to recognize shapes, sound, and motion. Thus the child can enjoy a new experience in enjoying the story and learn interactively.

In digital media, allows parents to set up the story because it is easily accessible via a smartphone device. So parents can accompany children read stories anywhere.

**Keywords:** Children, Parents, Stories, Fable, Kantjil, Digital, Media, Interactive, Application

# PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF DIGITAL: CERITA KANCIL

Pertanggungjawaban Tertulis  
Program Studi Desain Produk  
Universitas Mercu Buana Jakarta, 2017

Oleh: **Chrisensius Hariyanto Ardi**

## ABSTRAK

Cerita Kancil adalah cerita yang digambarkan dalam bentuk kehidupan hewan yang menyerupai manusia. Melalui cerita tersebut, anak memperoleh pendidikan moral. Media yang sering digunakan saat ini adalah dalam bentuk buku. Namun dalam bentuk ini anak hanya dapat menikmati melalui aset gambar.

Melihat keterbatasan tersebut, maka dipilihlah media digital dimana melalui media digital dapat ditambahkan aset-aset baru yaitu suara dan animasi. Melalui media digital juga dapat disisipkan pembelajaran sambil bermain untuk mengajak anak mengenal bentuk, suara, dan gerak. Dengan demikian anak dapat menikmati pengalaman baru dalam menikmati cerita dan belajar secara interaktif.

Selain itu melalui media digital pula, memudahkan orang tua dalam menyiapkan cerita karena mudah diakses melalui perangkat smartphone. Sehingga orang tua bisa mendampingi buah hati membacakan cerita dimana saja.

**Kata Kunci:** Anak, Orang Tua, Cerita, Fabel, Kancil, Digital, Media, Interaktif, Aplikasi