

TUGAS AKHIR

“PERANCANGAN BUKU KOMIK INTERAKTIF “CARLLA”

Jurusan Desain Produk, Fakultas Desain dan Seni Kreatif

Universitas Mercubuana Jl. Raya Meruya Selatan No. 01, Kembangan, Jakarta Barat 11650

Dimas Aria Krisna

41913010033

ABSTRAK

Perancangan buku komik interaktif yang berjudul “Carlla” adalah sebuah perancangan buku komik yang didalamnya terdapat unsur-unsur seni Interaktif. Buku interaktif ini memilih target anak-anak umur 5 sampai 10 tahun yang dimana usia tersebut anak-anak sudah memasuki tahap perkembangan, dengan tahap perkembangan itulah didalam buku komik Interaktif ini terdapat pesan-pesan positif yang dapat dijadikan teladan oleh *audience*.

Perkembangan komik di era sekarang sudah semakin pesat, dimana buku komik tidak lagi hanya sebagai bacaan yang menghibur untuk anak melainkan bisa juga dijadikan sebagai bahan media ajar yang tentunya berguna untuk anak-anak.

Kata kunci : Pembelajaran efektif, buku komik

THESIS

“DESIGNING INTERACTIVE COMIC BOOK “CARLLA”

PROGRAM OF STUDY PRODUCT DESIGN, FACULTY OF DESIGN AND CREATIVE ARTS

MERCU BUANA UNIVERSITY Jl. Raya Meruya Selatan No. 01, Kembangan, Jakarta Barat 11650

Dimas Aria Krisna

41913010033

ABSTRACT

the interactive comic book "carlla" design is a comic book that contain elements of interactive art inside. the interactive book select the targeting children with age of 5 to 10 years, where the children is in the stage of development, with the stage of development that is in this Interactive comic book there are positive messages that can be modeled by the audience.

the development of comics in the era now is rapidly increasing, where comic books are no longer just as an entertaining reading for children but can also be used as a teaching media which is certainly useful for children.

Keywords : Learning efevtive, comic book