

**DAMPAK PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP
PERKEMBANGAN ANAK USIA DINI SEBAGAI IDE
PERANCANGAN FOTOGRAFI *HUMAN INTEREST***

SKRIPSI

Oleh

CANTIKA DHIA NAJLA

20210060037



**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS TEKNIK, KOMPUTER DAN DESAIN
SUKABUMI**

2025

**DAMPAK PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP
PERKEMBANGAN ANAK USIA DINI SEBAGAI IDE
PERANCANGAN FOTOGRAFI *HUMAN INTEREST***

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Dalam Menempuh Gelar
Sarjana Desain Komunikasi Visual*



**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS TEKNIK, KOMPUTER DAN DESAIN
SUKABUMI**

2025

PERNYATAAN PENULIS

JUDUL : DAMPAK PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP
PERKEMBANGAN ANAK USIA DINI SEBAGAI ODE
PERANCANGAN FOTOGRAFI *HUMAN INTEREST*
NAMA : CANTIKA DHIA NAJLA
NIM 20210060037

“Saya menyatakan dan bertanggung jawab dengan sebenarnya bahwa Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri kecuali cuplikan dan ringkasan yang masing- masing telah saya jelaskan sumbernya. Jika waktu selanjutnya ada pihak lain yang mengklaim bahwa Skripsi ini sebagai karyanya, yang disertai dengan bukti- bukti yang cukup, maka saya bersedia untuk dibatalkan gelar sarjana Desain Komunikasi Visual saya beserta segala hak dan kewajiban yang melekat pada gelar tersebut”.



Sukabumi, 10 Juli 2025

Materai

CANTIKA DHIA NAJLA
PENULIS

PENGESAHAN SKRIPSI

JUDUL : DAMPAK PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP
PERKEMBANGAN ANAK USIA DINI SEBAGAI ODE
PERANCANGAN FOTOGRAFI *HUMAN INTEREST*

NAMA : CANTIKA DHIA NAJLA

NIM 20210060037

Skripsi ini telah diujikan dan dipertahankan di depan Dewan Penguji pada Sidang Skripsi Tanggal 10 Juli 2025 Menurut pandangan kami, Skripsi ini menandai dari segi kualitas untuk tujuan penganugerahan gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

Sukabumi, 10 Juli 2025

Pembimbing I

Pembimbing II

Irving Gustav Salim, S.Pd., M.Ds
NUPTK: 352776677130053

Tulus Rega Wahyuni E, S.Kom.I., M.Sn
NIDN: 0430109501

Ketua Penguji Studi

Ketua Program

M. Ficky Aulia, S.Ds., M.Ds
NIDN: 0416019501

Agus Darmawan, S.Sn., M.Sn
NIDN: 0431088506

Dekan Fakultas Teknik Komputer dan Desain

Ir. Paikun, S.T., M.T., IPM.ASEAN. Eug
NIDN: 0402037401

ABSTRACT

In this digital era, the impact of technology on children is becoming increasingly worrying. In 2023, according to the Central Statistics Agency (BPS), up to 36.99% of children in Indonesia under 15 years old have used gadgets. According to research used by the American Academy Of Pediatrics (AAP) says that almost all children (96.6%) have used gadgets. Children have had a Gadget since they were 4 years old. The purpose of this study is to improve parents' and children's understanding of the positive and negative effects of the use of Gadgets through educational visual media. The design results designed using a qualitative approach and Design Thinking method, show that Human Interest visualization is included in the interactive Pop Up Book media. The results of the design show that visualization through the Pop Up Book is emotional, communicative, and interesting in conveying educational messages, and is able to build parental awareness to be wiser in accompanying children in the digital era.

Keywords: Gadgets, Photography Human Interest, Pop Up Book



ABSTRAK

Di era digital ini dampak teknologi terhadap anak-anak menjadi semakin mengkhawatirkan. Pada tahun 2023 Menurut Badan Pusat Statistik (BPS) bahwa hingga 36,99% anak di Indonesia dibawah 15 tahun sudah menggunakan *Gadget*. Menurut penelitian yang digunakan oleh *American Academy Of Pediatrics* (AAP) mengatakan bahwa hampir semua anak (96,6%) pernah menggunakan *Gadget*. Anak-anak sudah memiliki *Gadget* sejak berusia 4 tahun. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan pemahaman orang tua dan anak tentang efek positif dan negatif dari penggunaan *Gadget* melalui media visual yang edukatif. Hasil perancangan yang dirancang menggunakan pendekatan kualitatif dan metode *Design Thinking*, menunjukkan bahwa visualisasi *Human Interest* dimasukan ke dalam media *Pop Up Book* yang interaktif. Hasil perancangan menunjukkan bahwa visualisasi melalui *Pop Up Book* secara emosional, komunikatif, dan menarik menyampaikan pesan edukatif, serta mampu membangun kesadaran orang tua untuk lebih bijak mendampingi anak-anak di era digital.

Kata Kunci: Fotografi *Human Interest*, *Gadget*, *Pop Up Book*



KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah SWT, atas rahmat-Nya dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Anak Usia Dini Sebagai Ide Perancangan Fotografi *Human Interest*”. Skripsi ini bertujuan untuk meneliti dampak penggunaan *Gadget* terhadap perkembangan anak usia dini dan merancang media edukasi berupa *Pop Up Book* berbasis fotografi *Human Interest* sebagai alat informasi kepada orang tua dan anak dalam penggunaan teknologi.

Sehubungan dengan itu penulis menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Rektor Universitas Nusa Putra Sukabumi, Bapak Dr. H. Kurniawan, S.T., M.Si., M.M.
2. Wakil Rektor I Bidang Akademik Universitas Nusa Putra Sukabumi, Bapak Anggy Pradiftha Junfithrana, S.Pd., MT.
3. Kepala Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Nusa Putra Sukabumi, Bapak Agus Darmawan, S.Sn., M.Sn, yang telah memberikan arahan dan motivasi dalam proses penulisan skripsi ini.
4. Dosen Pembimbing I Universitas Nusa Putra Sukabumi Bapak Irving Gustav Salim, S.Pd., M.Ds, yang telah membimbing dan memberikan masukan berharga selama proses penyusunan skripsi ini.
5. Dosen Pembimbing II Universitas Nusa Putra Sukabumi, Bapak Tulus Rega Wahyuni E, S.Kom., I.M.Sn, atas waktu perhatian, dan bimbingan yang sangat membantu dalam penyusunan skripsi ini.
6. Dosen Penguji M. Ficky Aulia, S.Ds., M.Ds, yang telah memberikan kritik, saran, dan penilaian yang membangun demi kesempurnaan skripsi ini.
7. Para Dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Nusa Putra Sukabumi, atas ilmu selama masa perkuliahan.
8. Orang tua dan keluarga tercinta atas doa dan dukungan yang tak ternilai.
9. Rekan-rekan mahasiswa Program Studi Desain Komunikasi Visual angkatan 2021 atas kebersamaan dan semangatnya.
10. Semua pihak terkait yang telah membantu dalam proses penelitian dan penulisan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak sangat kami harapkan demi perbaikan. Aamiin Yaa Robbal ‘Alamiin.

Sukabumi, Juli 2025

CANTIKA DHIA NAJLA
Penulis



HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik UNIVERSITAS NUSA PUTRA, saya yang bertandatangan di bawah ini:

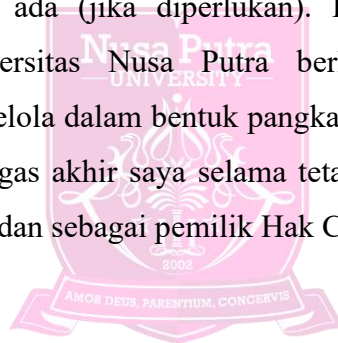
Nama : Cantika Dhia Najla

NIM : 20210060037

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Jenis Karya : Tugas Akhir/Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Nusa Putra **Hak Bebas Royalti Noneksklusif [(Non-Exclusive Royalty-Free Right)]** atas karya ilmiah saya yang berjudul: **DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERKEMBANGAN ANAK USIA DINI SEBAGAI IDE PERANCANGAN FOTOGRAFI HUMAN INTEREST** beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Nusa Putra berhak menyimpan, mengalih media/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.



Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Sukabumi

Pada tanggal : 10 Juli 2025

Yang menyatakan

Cantika Dhia Najla

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN PENULIS	ii
PENGESAHAN SKRIPSI	iii
ABSTRACT	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR BAGAN	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Masalah	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Kerangka Penelitian	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Elemen Desain	5
2.2 Prinsip Desain	6
2.3 Kampanye	8
2.4 Fotografi	9
2.4.1 Exposure Triangle (Segitiga Eksposur)	9
2.4.2 Pencahayaan	12
2.4.3 Fokus	17
2.4.4 White Balance	18
2.4.5 Komposisi	20
2.4.6 Jarak Pemotretan	23
2.4.7 Sudut Kamera	27
2.4.8 Warna Dalam Fotografi	29
2.5 Fotografi Human Interest	32
2.6 Studio Foto	33
2.7 Generasi Alpha	35

2.8	Media Edukasi	36
2.9	Perkembangan Anak Usia Dini	38
2.10	Perkembangan Sosial Anak Usia Dini.....	40
2.11	Parenting.....	41
2.12	Pendidikan Anak Usia Dini	42
2.12.1	Lingkungan Keluarga	42
2.12.2	Lingkungan Sekolah.....	43
2.13	Kerangka Teori.....	44
2.14	Penelitian Terdahulu.....	44
2.15	Kesimpulan Deskriptif.....	45
BAB III	PENELITIAN DAN PERANCANGAN	47
3.1	Metode Penelitian.....	47
3.2	Metode Pengumpulan Data	48
3.3	Metode Analisis Data	51
3.4	Objek Penelitian	53
3.5	Konsep dan Strategi Kreatif	53
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN.....	65
4.1	Hasil Perancangan	65
4.1.1	Hasil Penelitian dan Analisis	81
4.1.2	Narasi Isi Media	83
4.1.3	Pembahasan	84
BAB V	KESIMPULAN	85
5.1	Kesimpulan.....	85
5.2	Saran.....	85
DAFTAR PUSTAKA.....		87
LAMPIRAN.....		91

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Aperture	10
Gambar 2. 2 Hasil Setting Bukaan Aperture	11
Gambar 2. 3 Ilustrasi Shutter Speed	12
Gambar 2. 4 Ilustrasi Iso	12
Gambar 2. 5 Konsep dan jenis pencahayaan	13
Gambar 2. 6 7 Konsep dan jenis pencahayaan	13
Gambar 2. 8 Konsep dan jenis pencahayaan	15
Gambar 2. 9 Konsep dan jenis pencahayaan	15
Gambar 2. 10 Konsep dan jenis pencahayaan	16
Gambar 2. 11 Konsep dan jenis pencahayaan	16
Gambar 2. 12 Konsep dan jenis pencahayaan	17
Gambar 2. 13 Konsep dan jenis pencahayaan	17
Gambar 2. 14 Ruang Tajam.....	18
Gambar 2. 15 White Balance di Kamera.....	19
Gambar 2. 16 Simplicity.....	21
Gambar 2. 17 Framing.....	22
Gambar 2. 18 Balance	22
Gambar 2. 19 Rule of Third.....	23
Gambar 2. 20 Komposisi rule of third dan golden mean	23
Gambar 2. 21 Extreme Long Shot.....	24
Gambar 2. 22 Long Shot	24
Gambar 2. 23 Medium Long Shot.....	25
Gambar 2. 24 Medium Shot	25
Gambar 2. 25 Close Up	26
Gambar 2. 26 Big Close Up	26
Gambar 2. 27 Extreme Close Up.....	27
Gambar 2. 28 Bird Eye Level.....	27
Gambar 2. 29 Eye Level View	28
Gambar 2. 30 Low Level View	28
Gambar 2. 31 Frog/Bug/Worm View	29
Gambar 2. 32 Skema Warna Primer	30

Gambar 2. 33 Skema Warna Sekunder	30
Gambar 2. 34 Skema SSC (Six Standard Colour).....	31
Gambar 2. 35 Studio Indoor	34
Gambar 2. 36 Studio Alam Gamplong	35
Gambar 3. 1 Wawancara	50
Gambar 3. 2 StoryBoard.....	56
Gambar 3. 3 StoryBoard.....	57
Gambar 3. 4 StoryBoard.....	57
Gambar 3. 5 StoryBoard.....	57
Gambar 3. 6 StoryBoard.....	57
Gambar 3. 7 StoryBoard.....	58
Gambar 3. 8 StoryBoard.....	58
Gambar 3. 9 StoryBoard.....	58
Gambar 3. 10 StoryBoard.....	58
Gambar 3. 11 StoryBoard.....	58
Gambar 3. 12 Referensi Pop Up Book dengan Hasil Foto.....	61
Gambar 3. 13 Referensi pemilihan warna pada foto	62
Gambar 3. 14 Color Palette Pada Pop Up Book.....	63
Gambar 3. 15 Tipografi	64
Gambar 3. 16 Tipografi	64
Gambar 4. 1 Layout Desain Awal	66
Gambar 4. 2 Isi Buku Desain Digital	67
Gambar 4. 3 Angle.....	68
Gambar 4. 4 Angle.....	69
Gambar 4. 5 Komposisi	70
Gambar 4. 6 Pencahayaan	71
Gambar 4. 7 Pop Up Book	72
Gambar 4. 8 Pop Up Book	73
Gambar 4. 9 Pop Up Book	74
Gambar 4. 10 Pop Up Book	75
Gambar 4. 11 Pop Up Book.....	76
Gambar 4. 12 Tipografi	77

Gambar 4. 13 Foto Kebutuhan Pop Up Book	79
Gambar 4. 14 Cover Depan Belakang.....	79
Gambar 4. 15 GSM (Graphic Standard Manual).....	80
Gambar 4. 16 Poster Pameran Tugas Akhir	80
Gambar 4. 17 Katalog Pameran Tugas Akhir.....	81



DAFTAR BAGAN

Bagan 1.1 Kerangka Penelitian	4
Bagan 2.1 Kerangka Teori.....	81



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Hasil cek plagiasi	90
Lampiran 2 Hasil pengumpulan data kuesioner	91



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam hal pola asuh dan interaksi anak-anak, kemajuan teknologi digital telah membawa perubahan besar dalam kehidupan masyarakat. Penggunaan *Gadget* pada anak-anak usia dini semakin meningkat di zaman sekarang, ini adalah fenomena yang mengkhawatirkan. Hingga tahun 2023, 36,99% anak di Indonesia yang berusia di bawah 15 tahun sudah menggunakan *Gadget*, menurut data dari Badan Pusat Statistik (BPS). Dalam studi berjudul “*Exposure and Use of Mobile Media Devices by Young Children*”, *American Academy of Pediatrics (AAP)* menunjukkan bahwa 96,6% anak-anak telah menggunakan *Gadget* mulai dari usia 4 tahun. Fenomena ini hal tersebut tidak dapat dipisahkan dari peran orang tua yang memberikan akses penggunaan *Gadget* kepada anak. menenangkan anak (65%), ketika orang tua mengerjakan pekerjaan rumah (70%), dan menjelang tidur (25%) (Rodríguez, Velastequí, 2019).

Anak-anak usia dini mungkin terlalu banyak menggunakan *Gadget* mengganggu perkembangan mereka, terutama dalam hal sosial, emosional dan kreativitas. Anak-anak menjadi kurang aktif berinteraksi secara langsung, menjadi lebih individualis dan lebih suka hal-hal yang instan. Kondisi ini mencerminkan sifat Generasi *Alpha* yang lahir setelah tahun 2010 yang berkembang di tengah perkembangan teknologi. Menurut McCrindle, generasi yang sangat bergantung pada teknologi menghadapi resiko menjadi pribadi yang terisolasi secara emosional, kurangnya interaksi sosial dan kurangnya kreativitas (Dakhi & Telaumbanua, 2023).

Dalam situasi seperti ini, strategi yang tepat harus digunakan untuk mendidik orang tua dan anak tentang efek penggunaan *Gadget*. Media visual edukatif yang komunikatif dan menyentuh secara emosional adalah salah satu metode yang dapat digunakan menurut Way (2014), fotografi *Human Interest* adalah jenis fotografi yang memfokuskan pada nilai-nilai sosial, kemanusiaan, dan kedekatan emosional antara subjek dan audiens. Ini adalah salah satu bentuk visual yang memiliki kekuatan tersebut. Fotografi *Human Interest* mampu menyampaikan

pesan yang mendalam dan bermakna dengan menggambarkan situasi sehari-hari anak, seperti penggunaan *Gadget* dan interaksi sosial.

Pop Up Book dipilih sebagai sarana penyampaian visual untuk menyampaikan pesan ini dengan cara yang menarik dan interaktif. Karena memadukan elemen visual, naratif, dan 3 dimensi, buku ini dianggap efektif karena menarik perhatian anak dan memungkinkan orang tua dan anak berinteraksi satu sama lain saat membaca. Buku ini juga membuat belajar menyenangkan dan meningkatkan pemahaman.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang perilaku penggunaan *Gadget* oleh anak-anak dan untuk membuat solusi visual edukatif yang berguna. Penelitian ini turut menerapkan pendekatan kualitatif serta menggunakan metode *Design Thinking* yang relevan dengan tujuan studi. Penggabungan fotografi *Human Interest* ke dalam *Pop Up Book* diharapkan dapat menjadi media edukatif yang mampu meningkatkan kesadaran orang tua tentang efek penggunaan *Gadget* sekaligus meningkatkan hubungan emosional dengan anak. Dengan demikian, penelitian ini dijadikan sebagai landasan untuk perancangan visual, dengan judul “Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini Sebagai Ide Perancangan Fotografi *Human Interest*”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas berikut ada beberapa rumusan masalah pada penelitian ini :

1. Apa dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial anak usia dini divisualisasikan melalui fotografi *Human Interest* ?
2. Bagaimana perancangan visual fotografi *Human Interest* dalam bentuk *Pop Up Book* yang efektif sebagai media edukasi untuk meningkatkan pemahaman orang tua tentang dampak penggunaan *Gadget* terhadap perkembangan anak usia dini?

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini ada sejumlah batasan masalah pada proses pembuatanya:

1. Penelitian ini fokus memvisualisasikan dampak positif dan negatif penggunaan *Gadget* terhadap anak usia dini yang berusia 3-6 tahun.

2. Target pembaca *Pop Up Book* ini adalah orang tua dan anak, karena peran orang tua sangat penting bagi perkembangan anak.
3. Konsep visual *Pop Up Book* ini menggunakan metode fotografi *Human Interest* yang menarik sebagai alat untuk informasi bagi orang tua.
4. Penelitian ini menggunakan metode *Design Thinking* yang hanya sampai tahapan *Prototype*.

1.4 Tujuan Masalah

1. Mengetahui efek positif dan negatif efek dari penggunaan *Gadget* terhadap perkembangan sosial anak usia dini serta mengembangkan fotografi konseptual Melalui pendekatan fotografi *Human Interest* dapat memberikan informasi bagi orang tua dan anak.
2. Merancang dan menciptakan karya visual fotografi *Human Interest* dalam bentuk *Pop Up Book* yang relevan dan menarik, untuk meningkatkan pemahaman orang tua dan anak efek pengaruh penggunaan *Gadget* terhadap perkembangan sosial anak pada usia dini.

1.5 Manfaat Penelitian

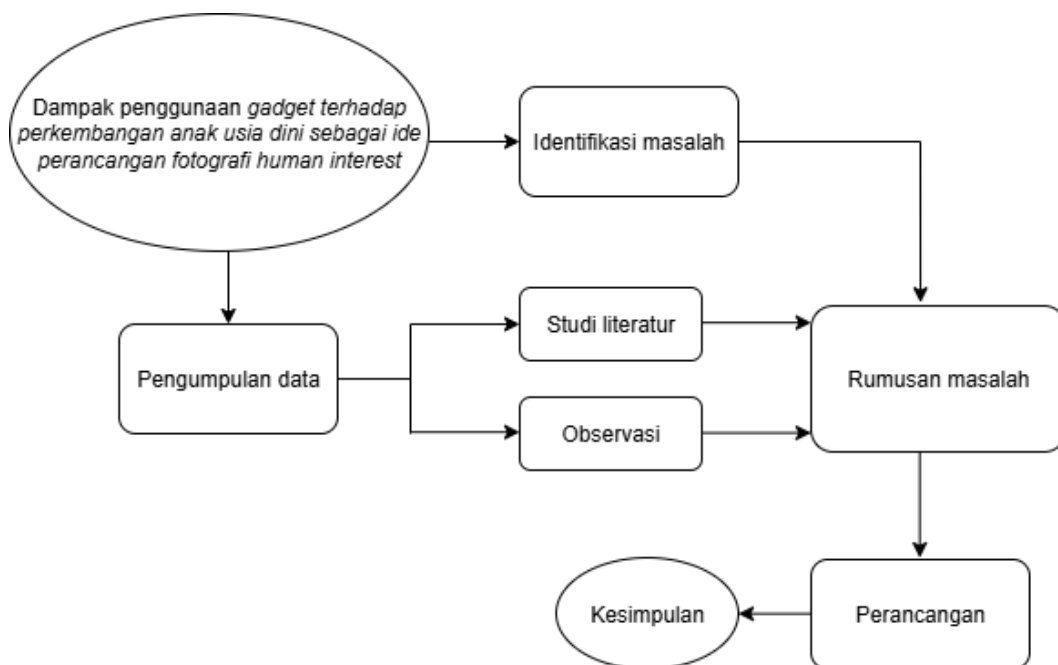
1. Manfaat Bagi Penulis
 - a. Penelitian ini memberikan kesempatan bagi penulis untuk mengaplikasikan metode fotografi sebagai alat informasi. Penulis dapat meningkatkan keterampilan dalam bidang fotografi.
 - b. Penulis dapat memperluas pemahaman dan pengetahuan mengenai dampak penggunaan *Gadget* pada peran orang tua dan keterlibatan anak dalam pemanfaatan teknologi di era digital.
 - c. Dengan menggunakan fotografi sebagai media untuk memberikan informasi kepada orang tua, penelitian ini memberikan kesempatan kepada penulis untuk memahami dan menggunakan metode informasi yang kreatif.
2. Manfaat Bagi Masyarakat
 - a. Tujuan dari kajian ilmiah ini adalah untuk menyampaikan informasi kepada orang tua mengenai manfaat serta dampak negatif dari penggunaan *Gadget* pada anak-anak.

- b. Meningkatkan kesadaran orang tua agar lebih mudah memahami kelebihan dan kekurangan penggunaan *Gadget* pada visualisasi yang akan membantu orang tua.
- c. Penelitian ini dapat berfungsi sebagai sumber informasi bagi masyarakat tentang penggunaan *Gadget* pada anak-anak.

3. Manfaat Bagi Pihak Kampus (Universitas Nusa Putra)

Institusi pendidikan dapat memberikan pengalaman bagi penulis dalam menerapkan metode fotografi *Human Interest* dalam memberikan informasi. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi yang bermanfaat bagi mahasiswa yang ingin mendalami penelitian terkait fotografi, media informasi dan pendidikan. Penelitian ini dapat digunakan untuk menciptakan penelitian baru yang lebih relevan dan kreatif

1.6 Kerangka Penelitian



Bagan 1. 1 Kerangka Penelitian

(Sumber: Penulis)

2.1 Elemen Desain





Tahapan dalam merancang *Pop Up Book* berjudul “Bukan Dongeng, Tapi Realita” dirancang menggunakan pendekatan fotografi *Human Interest* memiliki hasil yang positif dalam menyampaikan informasi tentang dampak penggunaan *Gadget* terhadap perkembangan anak usia dini. Penggunaan foto yang tepat, layout, dan ide desain dapat menarik perhatian dan membantu orang tua dan anak memahami. Media *Pop Up Book* yang dipilih ternyata menarik dan interaktif, dan memiliki kemampuan untuk meningkatkan semangat belajar. Perancangan ini berhasil menciptakan media edukasi yang visual, komunikatif, dan mudah dipahami untuk menunjukkan dampak positif dan negatif penggunaan *Gadget* pada anak usia dini. Ini dicapai dengan menggunakan metode *Design Thinking* hingga tahap *Prototype*.

5.1 Saran

Namun, beberapa aspek yang perlu dipertimbangkan untuk pengembangan di tahap selanjutnya termasuk:

1. Pengembangan isi dan informasi agar isi *Pop Up Book* tetap relevan dan akurat dengan perkembangan zaman, perlu dilakukan pembaruan dan penyelidikan data yang lebih luas. Untuk mendapatkan informasi tambahan, mungkin perlu melibatkan lebih banyak narasumber, seperti orang tua, guru dan psikolog anak.
2. Penyempurnaan media interaktif disarankan agar media lebih interaktif. Ini dapat mencakup penambahan suara atau aplikasi pendukung untuk membuat pengalaman membaca *Pop Up Book* lebih menarik dan edukatif bagi anak-anak.
3. Untuk mendapatkan umpan balik tentang efektivitas, pemahaman, dan daya tarik buku, disarankan untuk melakukan uji coba *Pop Up Book* kepada anak-anak usia dini dan orang tua.
4. Agar media ini dapat digunakan secara luas di lingkungan keluarga dan institusi pendidikan seperti PAUD dan TK, pengembangan harus dilanjutkan hingga tahap evaluasi dan produksi massal.

5.2 Kolaborasi lebih lanjut

Sangat penting untuk mengembangkan dan menyebarkan *Pop Up Book* “Bukan Dongeng, Tapi Realita” dengan melibatkan lebih banyak pihak terkait seperti lembaga pendidikan, komunitas *Parenting*, guru dan pemerintah setempat. Dukungan dari berbagai pihak diharapkan dapat memperluas jangkauan media ini, tidak hanya sebagai alat bantu pembelajaran di lingkungan keluarga, tetapi juga sebagai media pembelajaran di komunitas dan sekolah.

Kolaborasi dengan komunitas fotografi, penerbit, dan desainer grafis juga dapat meningkatkan kualitas visual dan pengemasan buku agar lebih profesional, seperti seminar parenting, workshop tentang penggunaan *Gadget* yang bijak, dan pengenalan buku ke dalam kurikulum pendidikan anak usia dini.



DAFTAR PUSTAKA

- Alviolita, N. widyani. (2019). *Pop up book*. 7(1), 49–57.
- Anom, P., & Susanto, A. (2018). Kampanye promosi online sandal bandol Purwokerto dengan media fotografi desain. *Ikraith Humaniora*, 2(128), 8–16.
<https://www.neliti.com/publications/226400/kampanye-promosi-online-sandal-bandol-purwokerto-dengan-media-fotografi-desain>
- Bong, M. E., Banindro, B. S., & Yulianto, Y. H. (2015). Perancangan Fotografi Human Interest Di Taman-Taman Kota Surabaya. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(6), 12.
- Dakhi, N. N., & Telaumbanua, S. (2023). Panggilan Menjadi Pendidik Agama Kristen yang Profesional bagi Generasi Alpha. *HINENI: Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 3(2), 60–70. <https://doi.org/10.36588/hjim.v3i2.341>
- Darmayanti, N. S. (2020). *BELAJAR KLASIFIKASI MAHKLUK HIDUP DENGAN POP UP BOOK IPA*. SAHABATSAINS.
<https://www.sahabatsains.com/2020/09/belajar-klasifikasi-makhluk-hidup.html>
- Dr. Hj. Khadijah, M.Ag, Nurul Zahriani JF, M. P. (2021). *Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Teori Dan Trategi*.
https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=cipQEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=PERKEMBANGAN+SOSIAL+ANAK+USIA+DINI&ots=Uo4Bk7JgKh&sig=NBWPmezvUY9TuEBcc99NvmojxEE&redir_esc=y#v=onepage&q=PERKEMBANGAN+SOSIAL+ANAK+USIA+DINI&f=false
- Elyana, L. (2020). Manajemen Parenting Class Melalui Media E-Learning. *Sentra Cendekia*, 1(1), 29–35. <http://e-journal.ivet.ac.id/index.php/Jsc/article/view/1191>
- Endarto, I. A., & Martadi. (2022). Analisis Potensi Implementasi Metaverse Pada Media Edukasi Interaktif. *Jurnal Barik*, 4(1), 37–51.
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>
- Gadget, D. C. &. (2024). *Godox AD200 Pro II Dirilis, Lampu Flash Canggih dengan Berbagai Peningkatan Performa*. Doss Kamera & Gadget.
<https://www.doss.co.id/news/godox-ad200-pro-ii-dirilis-lampu-flash-canggih-dengan-berbagai-peningkatan->

performa?srsltid=AfmBOorMiPhlZzH510vJDgF4WGgMyHQRvF8J1PX5ih
N3CWp9zTd17bJP

- Habibi, A. Y. (2021). Penambahan Harga Di Luar Paket Prewedding Terhadap Citra Studio Photo Dari Perspektif Etika Bisnis Islam. *Pharmacognosy Magazine*, 75(17), 399–405.
- Hariawan, R. (2018). Program Parenting Pada Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Visionary : Penelitian Dan Pengembangan Dibidang Administrasi Pendidikan*, 1(1), 2.
- Harsanto, & P.W. (2019). *Fotografi Desain* (Yogyakarta (ed.)). PT. KANISIUS.
https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=eS6IEAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR3&dq=fotografi+desain+&ots=vrbuZrLXpP&sig=d1VwhFOV5X6KFGNfOqpGhgM9k1w&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false
- Illahi, R. K. (2017). Penggunaan Visual Retorika Oleh Fotografer Dalam Proses Penyampaian Pesan Melalui Foto Human Interest. *Jom Fisip*, 4(2), 1–15.
- Indriyani, W. D. (2016). Karakteristik Fotografi Still Life Karya Nofria Doni Fitri. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*, 13.
<https://journal.student.uny.ac.id/index.php/serupa/article/viewFile/3416/3106>
- Irhamna, I., & Purnama, S. (2022). Peran Lingkungan Sekolah dalam Pembentukan Karakter Anak Usia Dini di PAUD Nurul Ikhlas. *Jurnal Pendidikan Anak*, 11(1), 68–77. <https://doi.org/10.21831/jpa.v11i1.46688>
- Januariyansah, S. (2018). Analisis Desain Logo Berdasarkan Teori : Efektif Dan Efisien.
https://www.researchgate.net/publication/328662854_ANALISIS_DESAIN_LOGO_BERDASARKAN_TEORI_EFEKTIF_DAN_EFISIEN, 1(1), 13–14.
<https://doi.org/10.13140/RG.2.2.20543.97448>
- JPCCKEMANG. (2024). *Godox Speedlite V860IIS for Sony*. Jpckemang.
<https://www.jpckemang.com/product/camera-accessories/sony-accessories/flash-and-accessories-3rd-brand/godox-speedlite-v860iis-for-sony?srsltid=AfmBOoo8NAMU0hNQLNZLCvhZQ-ZEBE337HZJOn7jHd6bBwER8-O1byzH>
- KeeIndonesia. (2019). *Beberapa Macam Teknik Pengambilan Gambar*. KeeIndonesia. <https://www.keeindonesia.com/blogs/keelesson/beberapa->

- macam-teknik-pengambilan-gambar?srsltid=AfmBOoqLKVxvCMN2fc4B-XoI42LjZ0JvAXldCvDzN4314ubm3NzLC8
- Kholilullah, Hamdan, H. (2020). www.ejournal.annadwahkualatungkal.ac.id 75 | Page. *Jurnal Penelitian Sosial Dan Keagamaan*, 10(Juni), 75–94.
- Lasmini, L., Septiani, B., Aisyah, S., Selvia, E., & Putri, Y. F. (2022). Konsep Dan Tahapan Pembentukan Program Parenting. *Jurnal Multidisipliner Kapalamada*, 1(02), 275–280.
<https://doi.org/10.62668/kapalamada.v1i02.184>
- Miftahurrahmah Rosyda, S. K. . M. E. (2022). *BAB II TINJAUAN OBYEK STUDI 2.1 Tinjauan Studio Foto 2.1.1 Pengertian Studio Foto*. 6(2), 235–246.
<https://id.scribd.com/document/362115957/pengertian-galeri>
- Mirza, I. M. M. (2022). Efektifitas Implementasi Tipografi dalam Desain Grafis Berdasarkan Perspektif Hak Kekayaan Intelektual (HAKI) di Indonesia. *Visualideas*, 2(2), 70–75.
<https://doi.org/10.33197/visualideas.vol2.iss2.2022.908>
- Mulyani, N. (2017). Upaya Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Raushan Fikr*, 3(1), 133–147.
<https://doi.org/10.24090/jimrf.v3i1.1013>
- Nurasyiah, R., & Atikah, C. (2023). Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini. *Khazanah Pendidikan*, 17(1), 75. <https://doi.org/10.30595/jkp.v17i1.15397>
- Pamungkas, A. (2016). *Perancangan Buku Perilaku Hidup Bersih Dan Sehat Di Sekolah Sebagai Media Kampanye Sosial Bagi Anak Usia 3-6 Tahun*. 1–23.
- Paulus Nugrahaajati, E. T. (2011). *Buku Pintar Fotografi dengan Kamera DSLR*. https://www.google.co.id/books/edition/Buku_Pintar_Fotografi_dengan_Kamera_DSLR/MoLpAgAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=inauthor:+Paulus+Nugrahaajati+%26+Eddie+Targo&pg=PR2&printsec=frontcover
- Pipit Mulyah, Dyah Aminatun, Sukma Septian Nasution, Tommy Hastomo, Setiana Sri Wahyuni Sitepu, T. (2020). 濟無No Title No Title No Title. *Journal GEEJ*, 7(2).
- Rodríguez, Velastequí, M. (2019). *Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Emosional Pada Anak Usia Preschool*. 1–23.
- Santoso, L. (2015). Perancangan Fotografi Kehidupan Pasar Pabean, Surabaya. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1, 1–12. [garuda.ristekbrin.go.id › journal › view](http://garuda.ristekbrin.go.id/journal/view)
- Schreiber, F. (2022). Fotografie. *Tanz, May*, 24.
<https://doi.org/10.33393/gcnd.2020.2177>

- Silvi Aqidatul Ummah, N. A. N. F. (2020). Pengaruh lingkungan keluarga terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini. *Jurnal Program Studi PGRA*, 6, 84–88.
<https://jurnal.stitnualhikmah.ac.id/index.php/seling/article/view/624/504>
- Sofyan, H. (2015). *Perkembangan Anak Usia Dini dan Cara Praktis Peningkatannya*.
- Sony. (n.d.). *FE 24mm F1.4 GM*. Sony Indonesia.
<https://www.sony.co.id/id/electronics/lensa-kamera/sel24f14gm>
- Sony. (2015). *Kamera E-mount Alpha 7 II dengan Sensor Full Frame*. Sony Indonesia. https://www.sony.co.id/id/electronics/kamera-dengan-lensa-yang-dapat-ditukar/ilce-7m2-body-kit#reviews_awards_v2_default
- Sony. (2016). *FE 50mm F1.8*. Sony Indonesia.
<https://www.sony.co.id/id/electronics/lensa-kamera/sel50f18f#:~:text=Lensa prime 50mm apertur besar,bokeh latar belakang yang memukau.>
- Talango, S. R. (2020). John W. Santrock. Life-Span Development, Perkembangan Masa Hidup Edisi Ketigabelas, (Jakarta: Erlangga PT. Gelora Aksara Pratama, 2012)., h.7. *ECIE Journal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 93–106.
- Tanumihardjo, F. (2018). Pemahaman Pengaturan Warna Pada Foto Interior Pengaturan White Balance di Kamera pada foto ruangan. *Visual*, 12(2).
<https://doi.org/10.24912/jurnal.v12i2.2124>
- Trianziani, S. (2020). *View metadata, citation and similar papers at core.ac.uk*. 4(November), 274–282.
- Umam, N. K., Bakhtiar, A. M., & Iskandar, H. (2019). Pengembangan Pop Up Book Bahasa Indonesia Berbasis Budaya Slemptan. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(02), 1. <https://doi.org/10.30742/tpd.v1i02.857>
- Way, W. (2014). *Human Interest Photography: Mengungkap Sisi Kehidupan Secara Langsung dan Jujur*. PT Elex Media Komputindo.
- Wibowo, T. (2020). Studi Teori Warna Pada Foto Dengan Style Retro. *Conference on Business, Social Sciences and Innovation Technology*, 1(1), 525–532. <http://journal.uib.ac.id/index.php/cbssit>
- Wulandari, R., Ichsan, B., & Romadhon, Y. A. (2017). Perbedaan Perkembangan Sosial Anak Usia 3-6 Tahun Dengan Pendidikan Usia Dini Dan Tanpa Pendidikan Usia Dini Di Kecamatan Peterongan Jombang. *Biomedika*, 8(1), 47–53. <https://doi.org/10.23917/biomedika.v8i1.2900>
- Yunianto, I. (2021). TEKNIK FOTOGRAFI, Belajar Daris Basic Hingga Professional. In *Penerbit Yayasan Prima Agus Teknik*.
<https://penerbit.stekom.ac.id/index.php/yayasanpat/article/download/213/239>
- Zharandont, & Patrycia. (2015). Pengaruh Warna Bagi Suatu Produk Dan Psikologis Manusia. *Humaniora Binus*, 2(Terminologi warna), 1086.
<https://journal.binus.ac.id/index.php/Humaniora/article/view/3158>