

ABSTRAK

Lailani, Benita. 2016. *Media Pembelajaran Animasi Interaktif Pengenalan Satwa Di Indonesia Untuk Anak Tunagrahita (SLB C Bina Insan Mulia Kota Bandung)*. Tugas Akhir. Program Studi Desain Komunikasi Visual. Fakultas Industri Kreatif Universitas Telkom.

Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus ini sudah meningkat di Indonesia. Fenomena ini sudah terjadi di masyarakat. Anak Berkebutuhan Khusus (Tunagrahita) membutuhkan pengajaran yang lebih atau ekstra dibanding anak-anak normal lainnya. Perhatian khusus bagi anak berkebutuhan khusus salah satunya yakni anak tunagrahita di Indonesia, sangat diperlukan agar mampu tumbuh kembang lebih baik dan hidup lebih layak sesuai dengan potensi yang ada pada dirinya. Media pembelajaran animasi interaktif dalam pengenalan satwa di Indonesia bisa dijadikan sebagai salah satu metode pembelajaran yang efektif bagi anak tunagrahita. Metode yang digunakan yakni kualitatif dengan analisis studi kasus dan melalui proses studi literatur, observasi, wawancara, dan analisis untuk mendapatkan konsep dasar dalam perancangan. Penelitian perancangan ini diharapkan anak tunagrahita bisa mengetahui satwa di Indonesia seperti hewan darat, udara, air dan mengetahui suara hewan, makanan, tempat tinggal yang sesuai dalam media pembelajaran animasi interaktif sebagai media pembelajaran yang efektif serta konten di dalam animasi interaktif yang harus diperhatikan dalam perancangan media pembelajaran animasi interaktif bagi anak tunagrahita. Manfaat yang akan didapat bisa membantu Orangtua, Guru dalam mendidik Anak Tunagrahita disekolah dengan membuat media pembelajaran yang efektif untuk memperkenalkan media pembelajaran melalui animasi interaktif dan melatih perkembangan pada anak tunagrahita.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Animasi, Interaktif, Tunagrahita, Satwa