

RINGKASAN

Berdasarkan data yang sudah didapatkan, dimasa pandemi ini menjadi kendala didalam pendidikan, yang awalnya pendidikan sekolah bertemu secara langsung, sekarang pembelajaran dilaksanakan secara jauh/online sehingga, pendidikan karakter disekolah kurang terpantau oleh guru. Yang sebelumnya pendidikan karakter mendapatkan persentasi lebih tinggi, sekarang menjadi menurun dan terpaksa pemantauan diserahkan kepada orang tua murid yang sebenarnya tidak semua orangtua murid menyanggupi dikarenakan adanya urusan lain. Oleh karena itu dibutuhkannya media pendidikan karakter yang yang bertujuan untuk menjembatani permasalahan ini, sehingga dapat membantu membentuk pendidikan karakter anak remaja yang kurang terpantau dimasa pandemi dengan menggunakan metode Phototyping yaitu memodifikasi warisan nenek moyang. Hasil perancangan adalah buku digital dengan menceritakan kisah wayang Ramayana yang memiliki isi yang menghibur dan juga mengandung isi yang membentuk sikap, watak, dan karakter manusia secara umum serta memadukan isi cerita dengan ilustrasi sehingga menabahkan minat anak serta mempermudah anak dalam membaca.

Kata Kunci: Buku digital, Pendidikan karakter, Perancangan, Wayang Ramayana.

ABSTRACT

Based on the data, the pandemic period became an obstacle in education. The education turned out to be online, so teachers did not monitor that character education in schools. Character education with previously received a higher percentage has declined, and monitoring has to be handed over to parents although all parents can afford it. Therefore, character education media is needed to solve this problem. It can shape the character education of teenagers by using the Phototyping method, namely modifying ancestral heritage. The result of this design is a digital book that tells the story of the Ramayana puppet, which has entertaining content, shapes attitudes, character, and general human character and combines story content with illustrations to increase children's interest and make it easier for children to read.

Keywords: Digital Book, Character Education, Design, Puppet Ramayana.

