



**PERANCANGAN *E-BOOK* ILUSTRASI DIGITAL DENGAN TEKNIK *FLAT*
DESAIN SEBAGAI UPAYA PENGELOLAAN EMOSI NEGATIF ANAK USIA 4 –
6 TAHUN**

TUGAS AKHIR



**Program Studi
S1 Desain Komunikasi Visual**

UNIVERSITAS
Dinamika

Oleh:

Laily Daffa Firjatullah

19420100025

FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF

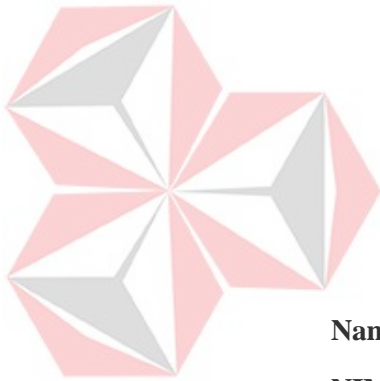
UNIVERSITAS DINAMIKA

2023

**PERANCANGAN *E-BOOK* ILUSTRASI DIGITAL DENGAN TEKNIK *FLAT*
DESAIN SEBAGAI UPAYA PENGELOLAAN EMOSI NEGATIF
ANAK USIA 4 – 6 TAHUN**

TUGAS AKHIR

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Desain**



Oleh:
Nama : Laily Daffa Firjatullah
NIM : 19420100025
Program Studi : S1 Desain Komunikasi Visual

**FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF
UNIVERSITAS DINAMIKA**

2023

TUGAS AKHIR
PERANCANGAN *E-BOOK* ILUSTRASI DIGITAL DENGAN TEKNIK *FLAT*
DESAIN SEBAGAI UPAYA PENGELOLAAN EMOSI NEGATIF A
NAK USIA 4 – 6 TAHUN

Dipersiapkan dan disusun oleh
Laily Daffa Firjatullah
NIM: 19420100025

Telah diperiksa, diuji dan disetujui oleh Dewan Penguji
Pada: Kamis, 20 Juli 2023

Susunan Dewan Penguji

Pembimbing:

- I. Muh. Bahruddin, S.Sos., M.Med.Kom.
NIDN: 0704017701
- II. Darwin Yuwono Riyanto, S.T., M.Med.Kom.
NIDN: 0716127501

Penguji:


Dhika Yuan Yurisma, M.Ds.
NIDN: 0720028701


Universitas
Dinamika
Universitas
Dinamika
2023.003.20244


Digitally signed
by Universitas
Dinamika
Date: 2023.07.31
16:29:33 +0700


Digitally signed
by Universitas
Dinamika
Date: 2023.08.01
08:20:17 +0700

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana

 Universitas Dinamika
2023.08.04 07:44:00
+07'00'

Karsam, MA., Ph.D
NIDN:0705076802

Dekan Fakultas Desain dan Industri Kreatif
UNIVERSITAS DINAMIKA

LEMBAR MOTTO



“Don't give up easily, because there will be more interesting things in the future”

UNIVERSITAS
Dinamika

LEMBAR PERSEMBAHAN



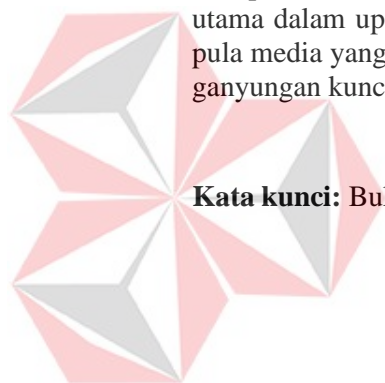
UNIVERSITAS
Dinamika

“Penulisan ini saya persembahkan untuk orang tua dan teman-teman terdekat saya”

ABSTRAK

Abstrak: Golden age atau masa emas anak merupakan masa kritis bagi anak dalam perkembangannya, poin penting dalam perkembangan anak termasuk perkembangan emosi untuk anak. Dalam rangka untuk memaksimalkan proses belajar dan kematangan anak maka perlu adanya pengawalan emosi anak untuk mengontrol sikap buruk yang keluar akibat emosi negatif anak, sehingga proses belajar dan kematangan anak bisa teraih tanpa banyak gangguan internal. Maka penulis merencanakan pembuatan “Buku Ilustrasi Digital Dengan Teknik Flat Desain Sebagai Upaya Pengelolaan Emosi Negatif Anak”. Menggunakan acuan penulisan kualitatif dengan metode pengumpulan data dari study literasi, wawancara tatap muka dan dokumentasi. Wawancara dilakukan bersama pengajar PAUD Mentari Kasih, Psikolo Anak dan Desain. Analisa data menggunakan metode STP, USP dan SWOT dengan output keyword yang digunakan dalam rancangan buku. Dengan hasil keyword yang didapatkan adalah “Kontroling” dengan artian memiliki arti proses kegiatan pemantauan untuk memastikan bahwa hal yang dipantau tercapai sesuai rencana dan mengoreksi penyimpangan yang signifikan. Keyword tersebut diterapkan pada cerita dan karakter pendukung berupa orang dewasa seperti orang tua ataupun guru. Pemilihan font dan warna juga disesuaikan dengan anak-anak usia 4 – 6 tahun yang menjadi audience dari penulisan ini Buku digital yang berjudul “Emosi Negatifku” menjadi media paling utama dalam upaya pengenalan dan pengelolaan emosi negatif. Dalam penulisan ini ada pula media yang digunakan untuk memperkuat dalam hal memikat audience yaitu, poster, ganyungan kunci, dan stiker sebagai media pendukung dalam penulisan ini.

Kata kunci: Buku Ilustrasi, Buku Anak, Emosi Negatif, *Parenting*



UNIVERSITAS
Dinamika

PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa Universitas Dinamika, Saya :

Nama : **LAILY DAFFA FIRJATULLAH**
NIM : **19420100025**
Program Studi : **SI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**
Fakultas : **FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF**
Jenis Karya : **TUGAS AKHIR**
Judul Karya : **PERANCANGAN *E-BOOK* ILUSTRASI DIGITAL DENGAN TEKNIK *FLAT* DESAIN SEBAGAI UPAYA PENGELOLAAN EMOSI NEGATIF ANAK USIA 4 – 6 TAHUN**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, Saya menyetujui memberikan kepada Universitas Dinamika Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty Free Right*) atas seluruh isi/sebagian karya ilmiah Saya tersebut diatas untuk disimpan, dialihmediakan, dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama Saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.
2. Karya tersebut diatas adalah hasil karya asli Saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya, atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini semata-mata hanya sebagai rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka Saya.
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiasi pada karya ilmiah ini, maka Saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada Saya.

Demikian surat pernyataan ini Saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surabaya, 14 Agustus 2023



Laily Daffa Firjatullah
NIM : 19420100025

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas berkat karunia-Nya yang telah diberikan, sehingga penulis dapat menyelesaikan Proposal Tugas Akhir ini yang berjudul **“Perancangan *E-Book* Cerita Ilustrasi Digital Dengan Teknik *Flat* Desain Pengelolaan Emosi Negatif Anak Usia 4 – 6 Tahun ”**.

Penulis juga ingin mengucapkan terimakasih sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang membantu, dalam masalah merancang hingga penyelesaian Proposal Tugas Akhir ini, kepada yang terhormat:

1. Kedua orang tua penulis yang telah mendidik dan membimbing penulis hingga saat ini;
2. Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd selaku rektor Universitas Dinamika;
3. Dhika Yuan Yurisma, M.Ds., selaku penguji;
4. Muh. Bahruddin, S.Sos., M.Med.Kom. selaku dosen pembimbing I;
5. Darwin Yuwono Riyanto, S.T., M.Med.Kom.,ACA. selaku dosen pembimbing II;
6. Bapak dan Ibu guru sekolah Mentari Kasih Surabaya selaku narasumber;
7. Putri Larasati selaku psikolog anak yang telah banyak membantu memberikan masukan kepada penulis;
8. Rozi Hamdhani selaku desainer grafis dan juga alumni yang telah membantu memberikan banyak masukan dalam pengerjaan karya kepada penulis;
9. Seluruh bapak dan ibu Dosen S1 Desain Komunikasi Visual yang telah memberikan banyak masukan dan ilmu yang berharga;
10. Ave sebagai teman baik penulis yang telah banyak membantu dan memberikan dukungan selama proses akademis;
11. Teman-teman penulis yang tidak bisa disebutkan satu persatu, yang telah membantu penulis untuk memberikan komentar dan saran serta dukungan kepada penulis;
12. Milly, Toto, dan Mochi kucing yang rela meluangkan waktu bermainnya untuk menemani penulis mengerjakan Tugas Akhir.

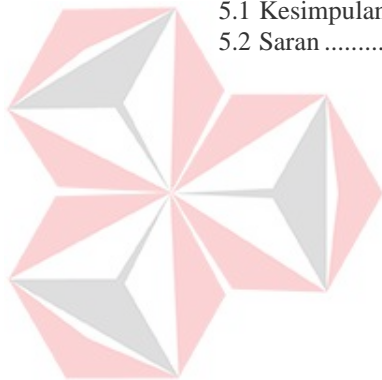
Surabaya, 27 Juli 2023

Penulis

DAFTAR ISI

| | |
|---|------|
| LEMBAR MOTTO | iv |
| LEMBAR PERSEMBAHAN | v |
| ABSTRAK | vi |
| LEMBAR PERNYATAAN | vii |
| KATA PENGANTAR | viii |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1 Latar Belakang Masalah | 1 |
| 1.2 Rumusan Masalah..... | 2 |
| 1.3 Batasan Masalah | 3 |
| 1.4 Tujuan..... | 3 |
| 1.5 Manfaat..... | 3 |
| BAB II LANDASAN TEORI | 5 |
| 2.1 Penulisan Terdahulu | 5 |
| 2.2 Emosi | 5 |
| 2.3 Golden Age..... | 7 |
| 2.4 Kecerdasan Emosional..... | 7 |
| 2.5 Buku Digital | 7 |
| 2.5.1 Kelebihan E-book..... | 8 |
| 2.5.2 Kekurangan E-book..... | 8 |
| 2.6 Buku Cerita Ilustrasi | 8 |
| 2.7 Buku Cerita Gambar Berseri..... | 9 |
| 2.8 Flat Desain | 9 |
| 2.9 Warna | 10 |
| 2.10 Layout..... | 10 |
| 2.11 Tipografi..... | 11 |
| 2.11.1 Tipe Huruf Tipografi..... | 11 |
| 2.11.2 Tipografi pada buku anak-anak..... | 12 |
| 2.11 Audio | 12 |
| 2.11.1 Jenis-Jenis Audio | 13 |
| BAB III METODOLOGI PENULISAN | 14 |
| 3.1 Jenis Penulisan..... | 14 |
| 3.2 Unit Analisis | 14 |
| 3.3 Metode Pengumpulan Data..... | 14 |
| 3.3.1 Wawancara | 14 |
| 3.3.2 Studi Literatur | 15 |
| 3.4 Teknik Analisis Data | 15 |
| 3.4.1 Reduksi Data | 15 |
| 3.4.2 Penyajian Data..... | 15 |
| 3.4.2 Penarikan Kesimpulan..... | 15 |
| 3.5 Studi Kompetitor..... | 15 |
| BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN | 17 |

| | |
|--|-----------|
| 4.1 Hasil Pengumpulan Data..... | 17 |
| 4.1.1 Wawancara | 17 |
| 4.1.2 Studi Literatur..... | 21 |
| 4.1.3 Dokumentasi..... | 21 |
| 4.2 Reduksi Data..... | 21 |
| 4.3 Hasil Penyajian Data..... | 22 |
| 4.4 Kesimpulan | 22 |
| 4.5 Konsep dan Keyword..... | 23 |
| 4.5.1 Analisis Segmentasi, Targeting, Positioning (STP)..... | 23 |
| 4.5.2 Unique Selling Proposition (USP) | 24 |
| 4.5.3 Analisis SWOT..... | 24 |
| 4.5.4 Keyword | 25 |
| 4.5.5 Deskripsi Keyword..... | 25 |
| 4.6 Konsep Karya | 26 |
| 4.6.1 Konsep Perancangan Karya..... | 26 |
| 4.6.2 Tujuan Kreatif | 26 |
| 4.6.3 Strategi Kreatif | 26 |
| 4.7 Perancangan Media..... | 32 |
| BAB V..... | 40 |
| PENUTUP..... | 40 |
| 5.1 Kesimpulan | 40 |
| 5.2 Saran | 40 |



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 2.1 Contoh Flat Desain..... | 9 |
| Gambar 2.2 Contoh Flat Desain..... | 9 |
| Gambar 2.3 Contoh Layout Buku Cerita Anak..... | 10 |
| Gambar 2.4 Contoh Layout Buku Cerita Anak..... | 11 |
| Gambar 2.5 Contoh Layout Buku Cerita Anak..... | 11 |
| Gambar 3.1 Gambar Buku Kompetitor..... | 16 |
| Gambar 4.1 Wawancara dengan guru di sekolah Mentari Kasih..... | 18 |
| Gambar 4.2 Wawancara Dengan Grafik Desainer..... | 20 |
| Gambar 4.3 Ruang Kelas Mentari Kasih..... | 21 |
| Gambar 4.4 Plakat Sekolah Mentari Kasih..... | 21 |
| Gambar 4.5 Sketsa Layout Media Utama..... | 27 |
| Gambar 4.6 Warna Utama Desain..... | 28 |
| Gambar 4.7 Palette Warna Buku..... | 28 |
| Gambar 4.8 Typeface Font Bakso Sapi..... | 29 |
| Gambar 4.9 Typeface Font Toto Regular..... | 29 |
| Gambar 4.10 Refrensi Desain Karakter..... | 29 |
| Gambar 4.11 Desain Karakter..... | 30 |
| Gambar 4.12 Desain Layout Utama..... | 32 |
| Gambar 4.13 Desain Layout Utama..... | 33 |
| Gambar 4.14 Desain Layout Utama..... | 33 |
| Gambar 4.15 Desain Layout Utama..... | 34 |
| Gambar 4.16 Desain Layout Utama..... | 34 |
| Gambar 4.17 Desain Layout Utama..... | 35 |
| Gambar 4.18 Desain Layout Utama..... | 35 |
| Gambar 4.19 Desain Layout Utama..... | 36 |
| Gambar 4.20 Desain Set Stiker..... | 36 |
| Gambar 4.21 Desain Gantungan Kunci..... | 37 |
| Gambar 4.22 Desain Poster..... | 37 |
| Gambar 4.23 Desain X-Banner..... | 38 |
| Gambar 4.24 Desain Layout Utama..... | 39 |

DAFTAR TABEL

| | |
|------------------------------|----|
| Tabel 4.1 Tabel SWOT..... | 25 |
| Tabel 4.2 Tabel Keyword..... | 25 |

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Emosi dapat berupa perasaan takut, marah, cinta, terkejut, jijik, dan rasa sedih (Mahmud dan Fajri, 2021) Emosi sendiri muncul ketika seseorang ada pada situasi atau afeksi yang ia anggap penting. Pada dasarnya emosi berhubungan dengan perasaan manusia. Proses kematangan dan proses belajar menjadi dua faktor penting yang mempengaruhi perkembangan emosi pada anak.. Emosi juga memiliki dampak terhadap perkembangan pribadi dan sosial pada anak. Dalam ini juga harus ada pengawasan dari orang dewasa seperti guru atau orang tua. Emosi sendiri dibagi menjadi dua, yaitu positif dan negatif. Sabar, ceria, senang, bahagia, suka, cinta, dan sayang termasuk kedalam emosi positif. Sedangkan tidak sabar, marah, curiga, cemas, cemburu, takut, sedih, dan benci termasuk kedalam emosi negatif (Mulyana, 2017). Penulisan ini membahas emosi negatif, Menurut Juraida, rasa marah pada anak disebabkan oleh keinginan anak yang tidak tercapai, diganggu, ataupun diharapkan pada sesuatu yang berlawanan dengan keinginannya.

Menurut Loeziana Uce, masa emas dalam rentang kehidupan manusia disebut *golden age*, mulai lahir hingga usia 6 tahun adalah awal dari masa keemasan anak. Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar PAUD menjelaskan, periode kritis dalam perkembangan anak adalah periode emas, dalam perkembangannya pada periode berikutnya hingga dewasa dipengaruhi oleh periode masa keemasan atau *golden age*.

Kecerdasan emosional adalah salah satu aspek penting dalam perkembangan anak (Maulinda dan Yusuf Muslihin, 2020). Sebuah kemampuan untuk mengenali, mengelola, dan mengontrol emosi sehingga dapat direspon dengan positif atau baik disebut kecerdasan emosional (Mulyana, 2017). Kemampuan untuk mengelola emosi negatif menjadi ekspresi positif yang tidak merugikan diri sendiri dan orang lain dapat diartikan sebagai kecerdasan emosional. Menurut Nyoman (2020), dalam faktor kesuksesan yang menyumbang 80% dari faktor kesuksesan adalah kecerdasan emosional, 20% sisanya oleh IQ (Intelligence Quotient). Salah satu bagian dari kecerdasan emosional adalah pengelolaan emosi yang baik. Peran orang tua menjadi sangat penting dalam proses menstimulus pengelolaan emosi pada anak, hal ini juga yang akan menentukan bagaimana seorang anak akan tumbuh.

Beberapa penulisan terbaru menyebutkan anak telah memiliki kesiapan untuk membaca sejak anak usia 4,5 tahun hingga 6 tahun karena anak sudah berada pada masa peka dalam belajar membaca (Herlina, 2019). Anak-anak sudah dapat dikenalkan huruf dan diajari untuk membaca pada usia 4 – 5 tahun, pada usia tersebut pula anak akan mengembangkan berbagai macam suku kata yang mereka miliki. Anak akan mengembangkan kosakata yang ia miliki. Sedangkan pada usia 7 – 6 tahun biasanya anak sudah memiliki buku favorit. Dalam proses belajar membaca terdapat 8 faktor yang dapat memberikan sumbangan kesuksesan, diantaranya adalah kematangan mental, perkembangan motorik, kemampuan visual, kemampuan mendengarkan, perkembangan bicara dan bahasa, kematangan sosial dan emosional, ketrampilan berpikir dan memperhatikan, serta motivasi dan minat (Ariyati, 2014).

Indonesia berada di urutan kelima dunia terbanyak kepemilikan gadget, kepemilikan gadget di Indonesia ada sebanyak 60 juta penduduk. Pada 2018, diperkirakan oleh lembaga riset digital marketing e-marketer, terdapat lebih dari 100 juta orang Indonesia telah menjadi pengguna aktif *smartphone* di Indonesia. Melihat dari fakta tersebut, hal itu membuktikan banyaknya pengguna gadget di Indonesia, para pengguna aktif ini berasal dari berbagai kalangan usia, mulai dari anak-anak hingga orang tua bahkan lansia. Kebanyakan anak usia dini juga ingin menikmati penggunaan gadget karena orang disekelilingnya menggunakan *gadget* dan orang tua juga biasanya tidak keberatan untuk meminjamkannya pada mereka. Gadget memiliki peran penting dalam kehidupan manusia masa kini, diantaranya adalah untuk berkomunikasi, memperbanyak relasi, menambah wawasan dan pengetahuan, pendidikan, dan bahkan bisnis (Kakiet, 2018).

Literasi teknologi tak kalah penting dengan komponen-komponen tradisional seperti menulis, membaca dan mendengarkan (Kakiet, 2018). Menurut (Rukiyah, 2018), belajar sambil bermain ataupun bermain sambil belajar merupakan cara pendekatan untuk pembelajaran anak usia dini. Audio merupakan satu media yang dapat menstimulasi indra yang ada pada anak. Menurut Arsyad (2002), sebuah media visual yang didalamnya terdapat unsur audio didalamnya disebut dengan media audio visual.

1.2 Rumusan Masalah

Latar belakang diatas memperoleh rumusan masalah yaitu, bagaimana merancang e-book ilustrasi digital dengan teknik *flat* desain sebagai upaya pengelolaan emosi negatif anak usia 4 – 6 tahun?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dibuat, maka ditemukan batasan masalah pada penelitian ini, yaitu:

1. Segmentasi dalam buku ini adalah anak usia 4 – 6 tahun
2. Menyediakan media pendukung *barcode* yang berisi audio untuk mendukung suasana cerita
3. Menyediakan media promosi untuk mengakses buku digital
4. Pembuatan set buku cerita ilustrasi berseri tentang pengenalan dan pengelolaan emosi negatif
5. Membuat stiker, x-banner, gantungan kunci, dan stiker sebagai media pendukung karya utama

1.4 Tujuan

Tujuan dilakukannya penulisan ini adalah merancang e-book ilustrasi digital dengan teknik flat desain sebagai upaya pengelolaan emosi negatif anak usia 4 – 6 tahun.

1.5 Manfaat

Penelitian ini memiliki beberapa manfaat, diantaranya yaitu:

1. Manfaat teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan bagi orang tua dan guru dalam melakukan *parenting* dengan media pembelajaran yang interaktif dan menarik menggunakan buku cerita digital yang disertai audio. Selain itu, diharapkan buku ini dapat menambah ketertarikan anak terhadap buku dan pengembangan bahasa pada anak.

2. Manfaat praktis

a. Bagi orang tua

Buku ini bermanfaat sebagai media pembelajaran yang menarik bagi anak-anak karena disertai dengan visual dan audio yang menarik bagi anak, baik secara fisik ataupun digital. Selain itu, buku cerita ini juga dapat membuat hubungan orang tua dan anak menjadi lebih dekat melalui *'bed time story'*.

b. Bagi anak

Dengan adanya buku 'Emosi Negatifku' ini diharapkan anak dapat lebih mengenal emosi yang mereka rasakan dan mengetahui cara pengelolaannya dengan baik dan benar.

c. Bagi peneliti

Penelitian ini merupakan media yang memberikan pengalaman dalam pembuatan penelitian dan buku cerita ilustrasi digital dan bentuk fisiknya. Selain itu, penelitian ini juga melatih penulis untuk lebih cermat dan kreatif dalam membuat penelitian dan karya.

Penelitian ini juga menjadi salah satu syarat untuk menyelesaikan program pendidikan penulis.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Penulisan Terdahulu

Ni Nyoman Diana Putri Trisna Dewi seorang mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, dari Universitas Pendidikan Ganesha melakukan penelitian terdahulu dengan judul Mengembangkan Kecerdasan Emosional Anak Usia Dini Melalui Media Gambar Cerita Berseri (2020) tentang buku cerita bergambar dalam bentuk buku cetak berukuran kertas manila yang didistribusikan pada anak TK melalui guru. Buku ini bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan anak. Penelitian sebelumnya juga berfokus untuk menambah kosa kata pada anak dan menggunakan 2 bahasa, yaitu Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris.

Yang membedakan penulisan ini dengan penulisan yang dilakukan oleh Ni Nyoman Diana Putri Trisna Dewi adalah penulisan yang dilakukan penulis dibuat secara digital atau *e-book*, buku fisik yang dibuat oleh penulis merupakan buku serial dan memiliki *barcode* yang berisi audio untuk buku fisik berupa *board book* dan audio yang dapat langsung diputar untuk buku digital, bahasa yang digunakan adalah Bahasa Indonesia. Selain itu, penulisan ini juga berfokus pada anak dan orang tua.

2.2 Emosi

Sari dan Purwanti menjelaskan, perasaan atau gejolak jiwa yang muncul dalam diri seseorang yang diakibatkan dari rangsangan, dari dalam diri sendiri ataupun dari luar disebut dengan

2.2.1 Jenis-Jenis Emosi

Menurut Iqoh dan Alief (2021), terdapat emosi negatif dan positif, yaitu :

a. Marah

Berteriak, menangis, menggertak, menendang, memukul, melompat dan sebagainya merupakan bentuk dari ungkapan marah. Pada umumnya penyebab emosi marah pada anak disebabkan oleh keinginan anak yang tidak tercapai, bertengkar dengan teman, berebut mainan, dan lainnya.

b. Takut

Yang dapat menyebabkan takut pada anak diantaranya adalah situasi, kondisi, dan lingkungan yang tidak mendukung bagi anak. Umumnya cara anak mengekspresikan ketakutannya adalah dengan cara panik pada diri sendiri, menghindar, bersembunyi, berlari, dan menangis.

c. Cemburu

Pada anak-anak rasa cemburu ini umumnya muncul karena anak merasa orang tua membagi kasih sayang kepada adik, saudara atau orang lain. ungkapan cemburu pada biasanya dilakukan anak dengan cara melakukan berbagai kegiatan untuk mencuri perhatian orang tua misalkan anak menjadi nakal, agresif, dan melakukan hal-hal yang belum pernah dilakukan.

d. Ingin tahu

Rasa ingin tahu anak sangatlah tinggi ketika ada banyak hal baru disekitarnya yang belum pernah dia lihat dan rasakan. Cara anak bereaksi pada umumnya ketika melihat sesuatu yang baru akan diperhatikan lalu ditirukan .

e. Iri hati

Beberapa anak yang mengalami hal ini disebabkan karena menginginkan sesuatu yang dimiliki orang lain. Umumnya disebabkan anak-anak menginginkan mainan, barang, atau hanya sekedar mencari perhatian dan mendapatkan kasih sayang dari orang tua.

f. Gembira

Saat anak merasa aman dan nyaman, ia akan cenderung merasakan gembira terutama saat melakukan aktivitas kegiatan bermainnya. Rasa gembira dapat diungkapkan dengan tersenyum, tertawa, bertepuk tangan, melompat-lompat, memeluk orang tua, teman, dan lainnya.

g. Sedih

Umumnya anak-anak merasa sedih saat ia kehilangan sesuatu yang disenangi atau keinginannya tidak terpenuhi. Ungkapan sedih ini biasanya dengan cara menangis, merenung, atau tidak melakukan hal-hal seperti biasanya yang dia lakukan.

h. Kasih sayang

Biasanya anak mendapat kasih sayang dari orang tua dan orang-orang terdekatnya. Anak-anak harus mendapatkan kasih sayang dari orang tua dan keluarga atau masyarakat sekitarnya agar dapat belajar mencintai dan menyanyangi seperti apa yang mereka dapatkan.

2.3 *Golden Age*

Menurut Loeziana Uce, suatu masa keemasan dalam hidup manusia disebut dengan. Masa keemasan yang dimulai sejak seorang anak lahir hingga usia 6 tahun merupakan masa dimana anak mulai peka atau sensitif dalam menerima berbagai macam rangsangan. Selama masa periode sensitif inilah, anak sangat mudah dalam menerima berbagai macam stimulus dari lingkungan sekitarnya. Pada usia ini anak mulai peka untuk menerima berbagai stimulasi dari berbagai macam upaya pendidikan dari lingkungannya baik disengaja maupun tidak. Beberapa syarat pokok dalam mengenali karakter yang dapat berupa aspek kognitif atau intelektual agar tercapai hasil yang optimal dalam perkembangannya. Aspek-aspek yang perlu diperhatikan dalam perkembangan pada masa *golden age* yaitu kesadaran personal, kesehatan emosional, keterampilan motorik, komunikasi, sosial-emosional, kognisi, sosialisasi, fisik, motorik, bahasa, serta pemahaman nilai moral dan agama (Iqoh dan Alief, 2021).

2.4 Kecerdasan Emosional

Menurut Iqoh dan Alief, 2021, yang berhubungan dengan seluruh aspek perkembangan anak salah satunya adalah kecerdasan emosional, hal ini ditunjukkan besarnya penyumbang kesuksesan seseorang hingga 80% berasal dari kecerdasan emosional, sedangkan 20% sisanya ditentukan oleh IQ (*Intelligence Quotient*).

2.5 Buku Digital

Buku yang dapat dibaca melalui alat elektronik yang memiliki teks, gambar maupun audio disebut dengan buku digital. Buku Digital adalah buku yang dapat dibuka melalui perangkat elektronik seperti komputer, laptop, tablet atau *smartphone*. Ada 2 keunggulan dari jenis buku ini adalah mudah dibawa bepergian dan tidak membutuhkan ruang penyimpanan yang besar (Ruddamayanti, 2019). Ada beberapa jenis buku digital, diantaranya:

- Teks polos
- PDF

- JPEG
- LIT
- Docx
- HTML
- *Open Electronic Book Package*

2.5.1 Kelebihan E-book

Menurut Makdis (2020), ada beberapa kelebihan *e-book* atau buku digital pada era digital, diantaranya adalah :

- a. Lebih praktis dibawa kemana-mana
- b. Lebih ramah lingkungan jika dibandingkan dengan buku konvensional atau cetak
- c. Lebih tahan lama
- d. Lebih muda digandakan ataupun diperbanyak

2.5.2 Kekurangan E-book

Makdis (2020) menjelaskan tentang kekurangan pada *E-book* atau buku digital adalah tentang kenyamanannya. Beberapa orang mengeluhkan tentang buku digital yang seringkali membuat sakit mata dan buku lebih sulit dipahami dibandingkan buku konvensional.

2.6 Buku Cerita Ilustrasi

Menurut Fauzan (2017), buku ilustrasi terdiri dari visual dari tulisan dengan menggunakan teknik menggambar, fotografi, atau teknik seni rupa lain yang sudah melalui proses ide dari verbal ke visual dengan proses menggambar. Umumnya terdiri dari kata-kata singkat dan gambar yang digabungkan ke dalam cerita untuk menyampaikan informasi, biasanya buku ini memiliki total halaman sekitar 32 halaman. Buku cerita untuk anak-anak haruslah memiliki unsur-unsur utama yang pembangun fiksi seperti tema dan amanat, tokoh, alur, setting, sudut pandang, dan sarana kebahasaan. Unsur-unsur tersebut haruslah diolah sedemikian rupa sehingga dapat dicerna oleh anak. Kedua unsur tersebut saling melengkapi agar dapat memberikan penggambaran terhadap suatu cerita. Salah satu sarana visual yang dapat diakses anak-anak untuk mengeksplorasi pengalaman pribadi dan memahami nilai-nilai yang terkandung dalam kehidupan di keluarga dan sosial adalah melalui buku cerita bergambar (Ratnasari dan Zubaidah, 2019).

2.7 Buku Cerita Gambar Berseri

Buku gambar berseri adalah buku yang digunakan untuk proses belajar yang didalamnya terdapat unsur gambar dan mengandung cerita secara runtut atau berseri (Tati Anwar dan Nurzaman, 2018).

2.8 Flat Desain

Flat sendiri memiliki arti datar dan design memiliki arti desain atau rancangan. Secara singkat kedua kata tersebut dapat diartikan sebagai desain datar. *Flat* desain memiliki fokus terhadap penggunaan warna solid, tipografi, dan elemen yang sederhana (Hasanudin dan Adityawan, 2020).



Gambar 2.1 Contoh Flat Desain

(Sumber:Freepik.com)



Gambar 2.2 Contoh Flat Desain

(Sumber:Freepik.com)

2.9 Warna

Menurut Azmi, sebuah komponen berasal dari spektrum cahaya diperoleh dari pantulan pigmen tertentu oleh permukaan benda disebut warna. Warna dapat mewakili mood, suasana, ataupun estetika. Warna dapat menciptakan sebuah impresi ataupun menimbulkan efek-efek tertentu. Untuk menciptakan warna yang harmonis dalam penciptaan visual agar menarik dan dapat dinikmati mata diperlukan teori warna untuk mencari harmonisasi warna (Meilani, 2013).

Menurut Nur dan Paksi, untuk membuat sinkronisasi antara warna dan pandangan, maka akan diperlukan korelasi dialog ataupun gerak pada tokoh. Warna memang memiliki kepribadian yang berbeda dan bahasanya sendiri yang secara visual bisa membantu mendefinisikan karakter utama atau pendukung sebuah cerita.

Secara teori, warna dibagi menjadi 2, yaitu additif dan substraktif. Warna yang dihasilkan oleh cahaya, biasanya digunakan pada televisi atau layar komputer disebut warna additif. Warna yang digunakan jenis warna ini adalah warna RGB (*Red, Green, Blue*). Sedangkan warna yang dihasilkan oleh pigmen disebut warna substraktif, warna ini biasanya terdapat pada cat, pewarna, atau tinta. Warna primer dari warna substraktif adalah *cyan* (biru), *magenta* (merah), dan *yellow* (kuning) (Monica, 2010).

2.10 Layout

Sebuah kegiatan menyusun, mengatur, dan memadukan unsur komunikasi menjadi sebuah karya yang komunikatif, estetik dan menarik disebut *layout*. *Layout* sendiri haruslah terbaca, tersusun, indentitas produk dan jelas (Gumelar, 2014).



Gambar 2.3 Contoh Layout Buku Cerita Anak

(Sumber:Behance)



Gambar 2.4 Contoh Layout Buku Cerita Anak

(Sumber:designofthepicturebook.com)



Gambar 2.5 Contoh Layout Buku Cerita Anak

(Sumber:Behance)

2.11 Tipografi

Sekarlanti dan Junaedi (2013) berpendapat tipografi adalah sebuah ilmu dalam desain grafis yang mempelajari tentang seluk beluk huruf.

2.11.1 Tipe Huruf Tipografi

Dalam ilmu tipografi terdapat berbagai macam jenis huruf, diantaranya adalah:

a. Huruf Serif

Huruf yang memiliki ciri yang khas berupa garis-garis kecil (*counter strokes*) di setiap ujung hurufnya. Contoh dari tipe huruf Serif yaitu Georgia, Garamond, Book Antiqua, dan Times New Roman.

b. Huruf Sans Serif

Jenis huruf ini tidak memiliki garis-garis kecil di setiap ujung hurufnya, tetapi memiliki karakter berupa *streamline*, fungsional, modern dan kontemporer. Contoh jenis huruf ini adalah Arial, Franklin Gothic, dan Century Cothic.

c. Huruf Script

Huruf Script ini mirip dengan tulisan tangan sehingga mempunyai kesan yang alami. Contoh tulisan yang termasuk di dalam tipe huruf Script adalah Freeport, Monotype Corsiva, dan Lucida Handwriting.

2.11.2 Tipografi pada buku anak-anak

Menurut (Wijaya) tipografi pada buku ilustrasi untuk anak-anak harus mempertimbangkan beberapa aspek, diantaranya adalah:

- a. Sebaiknya huruf yang digunakan sederhana dan mudah dibaca.
- b. Jangan menggunakan huruf yang baku (serif) karena akan membuat anak-anak kesulitan mengenali bentuk huruf.
- c. Gunakanlah huruf yang memiliki ketebalan normal, hindari penggunaan huruf yang memiliki bentuk sangat tipis atau terlalu tebal.
- d. Jika menggunakan huruf miring, pastikan juga huruf-huruf mudah untuk dibaca, tidak terlalu tebal atau banyak gaya.
- e. Pastikan jenis yang digunaka font dan background terdapat kontras yang jelas. Gunakan garis Jika akan memasukkan lebih dari satu paragraf dalam satu halaman, sebaiknya gunakan garis dan bukan sekadar jarak sebagai pemisah antar paragraf. Hal ini akan memberikan semacam rehat, baik kepada teks itu sendiri maupun pembacanya.
- f. Jika ingin berkreasi dengan font, cukup lakukan pada Judul. Font untuk judul atau pikiran utama dapat lebih variatif baik dalam gaya, warna dan tata letak, karena lebih sedikit menggunakan kata. Font yang dekoratif, berwarna-warni, dan tatanan yang melengkung atau tidak rata dapat digunakan untuk menarik minat dan menghibur anak-anak.

2.11 Audio

Menurut Arsyad (2002 : 94) media audio visual merupakan sebuah media visual yang didalamnya terkandung unsur suara yang ditambahkan dalam produksinya.

2.11.1 Jenis-Jenis Audio

Berikut adalah beberapa jenis audio yang seringkali digunakan:

a. MP3 (MPEG-1 Audio Layer 3)

Format ini mengubah ukuran file suara agar lebih kecil dan menghilangkan komponen suara yang tidak terdengar oleh manusia.

b. WAV (Waveform Audio File Format/WAVE)

WAV atau WAVE merupakan format suara yang dikembangkan oleh Microsoft dan IBM. Format ini umumnya menyimpan seluruh sampel suara di media penyimpanan dalam bentuk digital yang tidak terkompres, sehingga ukuran WAV cukup besar dan jarang digunakan sebagai file suara atau audio di internet.

c. AAC (Advanced Audio Coding)

Format audio ini dikembangkan oleh *Motion Expert Group* (MPEG) untuk menggantikan MP3. AAC memiliki kualitas yang cukup baik bahkan pada bitrate rendah. *Sample rate* yang ditawarkan hingga 96 KHz, atau dua kali lipat dibanding format MP3 dan mendukung audio *multichannel*. Format AAC sekarang hampir dapat digunakan di semua perangkat.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB III

METODOLOGI PENULISAN

3.1 Jenis Penulisan

Metode kualitatif dipilih dalam penelitian ini. Metode ini menekankan pada hipotesis-deduktif yang memiliki keterbatasan dalam menjangkau permasalahan yang diteliti. Dengan keterbatasan tersebut, diperlukan adanya metode alternatif yang bisa menjawab pertanyaan-pernyataan yang tidak bisa dijawab dengan metode penulisan kuantitatif. Terdapat beberapa cara dalam memperoleh pengumpulan data pada perancangan buku ilustrasi digital ini, yaitu, wawancara, dan studi literatur.

3.2 Unit Analisis

Satuan tertentu yang diperhitungkan sebagai subjek sebuah penulisan disebut unit analisis (Firdaus dan Rahmawati, 2018). Unit analisis pada penulisan ini adalah pengelolaan emosi anak berusia 4 - 6 tahun. Penulisan ini dilakukan di *Playgroup* dan taman kanak-kanak Mentari Kasih yang berlokasi di Medokan Asri, Surabaya.

3.3 Metode Pengumpulan Data

3.3.1 Wawancara

Narasumber dalam penelitian ini adalah seorang psikolog, desainer grafis dan guru untuk memperoleh data yang valid dengan menggunakan pertanyaan seputar penyebab, dampak, ketertarikan anak, serta solusi dalam proses pembelajaran pengelolaan emosi anak. Wawancara dilakukan dengan melibatkan beberapa pihak, diantaranya adalah :

a) Psikolog

Dilakukan wawancara dengan psikolog anak dari biro psikologi yang berada di Surabaya.

b) Guru di *playgroup* dan taman kanak-kanak Mentari Kasih

Dilakukan wawancara dengan guru di *playgroup* dan taman kanak-kanak Mentari Kasih dengan tujuan mengetahui bagaimana pengelolaan emosi anak usia 4 – 6 tahun secara langsung.

c) Desainer Grafis

Wawancara yang dilakukan dengan desainer grafis bertujuan untuk mengetahui jenis ilustrasi, warna, dan font yang disukai anak-anak.

3.3.2 Studi Literatur

Studi literatur berguna untuk memudah penulis dalam melakukan penulisan. Studi literatur yang digunakan adalah melalui jurnal-jurnal dan sejumlah *website* yang membahas seputar pengelolaan emosi dan perancangan buku ilustrasi digital.

3.4 Teknik Analisis Data

3.4.1 Reduksi Data

Mengumpulkan, meringkas, dan memilah data tentang pengelolaan emosi marah pada anak usia 4 – 6 tahun agar mendapatkan data yang sesuai.

3.4.2 Penyajian Data

Proses ini merupakan lanjutan dari proses reduksi data, data yang telah diperoleh disajikan dengan cara menggabungkan data yang diperoleh dari studi literatur dengan wawancara agar tidak mendapatkan hasil yang subjektif.

3.4.2 Penarikan Kesimpulan

Dilakukan penarikan kesimpulan dari data hasil wawancara dan studi literatur yang telah disajikan. Penarikan kesimpulan ini bertujuan agar lebih mudah dalam mendapatkan gambaran untuk merancang *e-book* ilustrasi digital dengan teknik *flat* desain sebagai upaya pengelolaan emosi negatif anak usia 4 – 6 tahun.

3.5 Studi Kompetitor

Studi kompetitor pada penulisan ini adalah buku ilustrasi karya Ade R. Anjani yang berjudul “Emosi” yang diproduksi oleh PT Gramedia Pustaka Utama – M&C pada tahun 2022. Buku ini merupakan buku ilustrasi yang menunjukkan berbagai macam ekspresi dari emosi dasar yang biasa ditunjukkan oleh anak.

Yang membedakan antara buku yang dibuat penulis dan kompetitor adalah buku penulis merupakan buku cerita yang mengenalkan dan memberikan cara pengelolaan emosi untuk anak usia 4 – 6 tahun dengan dampingan orang tua ataupun guru. Selain itu, buku yang dibuat oleh penulis juga memiliki audio pendukung dan memiliki bentuk digital yang dapat diakses dimanapun dan kapanpun.



Gambar 3.1 Gambar Buku Kompetitor

(Sumber: Olahan Penulis, 2023)



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan cara wawancara, observasi, studi literatur, dan dokumentasi. Dari pengumpulan data tersebut, ditemukan data yang kemudian dilakukan analisis kembali agar memperoleh hasil yang ingin di capai sehingga dapat berlanjut ke tahap reduksi data, dan berikut hasil analisis data melalui teknik pengumpulan data.

4.1.1 Observasi

Observasi ini dilakukan di Sekolah Mentari Kasih dilakukan pada hari Jumat tanggal 6 Januari 2023 untuk mengetahui bagaimana lingkungan belajar anak di sekolah. Dari hasil observasi tersebut, terlihat ada kedekatan yang baik antara guru dan murid. Selain itu juga terdapat hubungan yang baik pula antara guru dan orang tua, sehingga pengawasan terhadap tumbuh kembang anak menjadi lebih optimal.

Selain itu, ruangan kelas yang cukup luas membuat mobilitas anak menjadi lebih mudah dan lebih leluasa. Didalam kelas sendiri, anak-anak dibagi menjadi beberapa kelompok dan didampingi oleh 2 orang guru.

4.1.2 Wawancara

Wawancara dilakukan di PAUD dan TK Mentari Kasih yang berada di Medokan Asri, Surabaya, grafik desainer dan psikolog anak. Wawancara dilakukan sebagai salah satu cara penulis untuk mendapatkan data yang akurat dari narasumber mengenai penulisan yang dilakukan.

A. Wawancara Guru Paud

Wawancara dilakukan dengan *miss* Gita dan *miss* yang merupakan pengajar PAUD Mentari Kasih.



Gambar 4 1Wawancara dengan guru di sekolah Mentari Kasih

(Sumber: Olahan Penulis, 2023)

Berdasarkan kesaksian dari pengajar PAUD Mentari Kasih, emosi anak sangat bergantung pada lingkungan si anak, terutama lingkungan rumah. Emosi buruk yang dibawa dari lingkungan rumah dapat berpengaruh pada keseluruhan sikap anak pada kesehariannya terutama di kelas. Emosi buruk yang dibawa bisa membuat anak murung dan susah diatur sepanjang kelas bahkan tantrum.

Penanganan yang bisa dilakukan oleh pengajar mulai dari berkoordinasi dengan orang tua/wali anak untuk ikut serta menstabilkan emosi anak dengan membangun suasana pagi hari yang baik sehingga anak bisa menjalani keseluruhan harinya dengan menyenangkan seperti emosi baik yang diraih dari penanganan awal orang tua/wali anak.

Penanganan lain yang dilakukan pengajar adalah penanganan dalam kelas yang berupa pendekatan, pembicaraan, pemberian informasi dan penerapan moralitas bagi anak sehingga bisa lebih mengontrol emosinya untuk membawa emosi baik bagi anak dan menekan emosi buruk bagi anak. Dengan penanganan yang baik maka pengajaran yang diterima anak bisa maksimal dan pertumbuhan anak bisa jadi lebih baik dari segi intelektual maupun mental anak

B. Wawancara Psikolog Anak

Wawancara dilakukan dengan Putri Larasati yang merupakan Psikolog Anak mendapat hasil bahwa emosi anak ditentukan dari pengawalan orang tua. Melatih emosi anak dengan membuat kesepakatan dengan anak terkait apa yang boleh dan tidak boleh berdasar acuan emosi yang tercantum pada masyarakat sekitar.

Ada perbedaan yang cukup signifikan pada emosi negatif untuk anak-anak dan remaja ataupun dewasa. Ada beberapa emosi yang belum terbentuk pada anak yang meliputi kecemburuan, kedengkian, rasa balas dendam yang tidak signifikan dan tingkat emosi yang tidak sebesar dewasa. Sebaliknya tingkat kontrol emosi yang ada pada anak lebih kecil dibanding dewasa tidak sama dengan tingkatan emosi yang ada.

Penanganan yang bisa dilakukan adalah mengingatkan pada kesepakatan yang dibuat, selalu pastikan ada kesepakatan antara anak dan orang tua. Orang tua tidak selalu menuruti keinginan anak, menyesuaikan dengan kondisi lingkungan si anak. Pengumbaran waktu anak tantrum bisa melatih anak untuk mengatur emosi mereka, dengan konsep membuat anak lelah pada luapan emosi buruk mereka.

Faktor lain pengaruh emosi anak adalah faktor pendukung selain keluarga, terutama guru pengajar dan teman sebaya. Orang tua pun harus memperhatikan faktor ini karena hal tersebut merupakan faktor yang tidak bisa diatur. Tidak sedikit pengajar yang justru memberikan respon buruk untuk luapan emosi anak sehingga anak bisa makin tidak terkontrol, munculnya sosok-sosok menakutkan bagi anak juga mempengaruhi emosional anak yang terbawa sampai dewasa, contohnya polisi, badut dan sebagainya.

Pembuatan buku ilustrasi emosi negatif harus mengaitkan problem dan solusi sehingga ada output yang bisa diraih setelah pembacaan buku tersebut. Pembacaan buku yang melalui orang tua membuat buku ini lebih cocok dibuat dengan konsep buku parenting sehingga harus memperhatikan unsur-unsur yang dicantumkan guna membantu orang tua mengatasi emosi negatif anak.

C. Wawancara Grafik Desainer



Gambar 4.2 Wawancara Dengan Grafik Desainer

(Sumber: Olahan Penulis, 2023)

Berdasar wawancara dari saudara Rozi Hamdani didapat bahwa perencanaan buku anak memerlukan berbagai unsur yang mencocokkan dengan sisi psikologis anak. Unsur unsur yang digunakan terkait pemilihan font, font terbaik untuk buku anak merupakan font yang bulat dan menggelembung. Faktor perletakan typografi yang sama dominannya dengan karakter yang dibuat sehingga fokus anak tidak terdistraksi. Penggunaan ukuran kertas yang kecil dan kotak sehingga anak mudah membawa, cukup masuk tas yang kecil dan tidak bosan,

Pemilihan karya penunjang non-buku juga harus diperhatikan terkait kegunaan dan ketertarikan untuk anak yang meliputi pembatas buku, stiker, keychain, pouch , poster dan sebagainya. Bahan yang digunakan haruslah bahan yang ringan supaya tidak memberatkan anak, dan menghindari barang barang dengan ujung tajam dan kasar agar tidak melukai anak

Isi buku harus balance antara ketertarikan anak dan orang tua sehingga orang tua juga bisa ikut membimbing pembacaan anak, karena anak dibawah 12 tahun yang sulit untuk menafsirkan isi buku sehingga pendampingan orang tua sangat diperlukan. Penggunaan bahasa juga harus dipilih dengan hati hati sehingga tidak memunculkan bahasa rumit yang susah dimengerti oleh anak.

4.1.3 Studi Literatur

Berdasarkan pengkajian literatur penulis mendapat hasil bahwa penggunaan buku cerita untuk bahan pembelajaran bagi anak sangat efektif. Selain meningkatkan indra anak juga dapat meningkatkan minat baca anak, sehingga anak lebih bersemangat dan berpotensi untuk menerima informasi informasi baru sehingga dapat hasil yang lebih maksimal

Pengenalan karakter yang khas sehingga menempel pada ingatan anak dapat menggantikan sosok panutan untuk anak, terutama karakter karakter yang relevan terhadap kehidupan anak yang penuh warna. Penggunaan bentuk karakter yang kecil dan lucu membuat anak nyaman dan lebih memahami apa yang terjadi.4.1.4 Dokumentasi



Gambar 4.3 Ruang Kelas Mentari Kasih

(Sumber: Olahan Penulis, 2023)



Gambar 4.4 Plakat Sekolah Mentari Kasih

(Sumber: Olahan Penulis, 2023)

4.2 Reduksi Data

A. Wawancara

Dengan perolehan data dari wawancara pada tiap tiap narasumber didapatkan kesimpulan bahwa dalam pengarahannya emosi untuk anak-anak usia 4-6 tahun menggunakan pengawasan oleh orang-orang yang berada di lingkungan sekitar, terutama orang tua anak.

menggunakan visual yang menarik dan dapat mudah dimengerti anak. Pembentukan moral anak dapat mempengaruhi emosi anak dengan terarahnya kontrol emosi anak. Perlunya bimbingan orang tua agar anak bisa tetap pada jalur output yang ada pada buku

B. Studi Literatur

Penggunaan buku cerita dengan karakter interaktif sangat baik untuk membantu perkembangan pertumbuhan anak, dan dapat membuat pengajaran lebih melekat pada ingatan anak.

C. Dokumentasi

Berdasar dokumentasi yang diambil didapatkan hasil bahwa PAUD Mentari Kasih memiliki kelas kecil berisi beberapa anak dengan ruangan yang menarik dan tidak membosankan untuk membuat anak-anak betah pada ajaran-ajaran yang didapat.

4.3 Hasil Penyajian Data

Setelah melalui perolehan data dari wawancara dan studi literasi maka dapat diambil data sebagai berikut:

1. Pengaruh lingkungan sangat berpengaruh pada emosi anak dalam kesehariannya
2. Orang tua adalah faktor utama dalam perkembangan emosi anak
3. Pendekatan persuasif untuk memahami kondisi emosi anak
4. Kesepakatan antara orang tua dan anak diperlukan untuk mengatur emosi anak dalam keseharian
5. Terdapat perbedaan emosi antara anak-anak, remaja, dan dewasa
6. Pemilihan kata yang mudah dipahami oleh anak
7. Penggunaan visual yang nyaman dan mudah dilihat oleh anak sehingga menarik minat anak

4.4 Kesimpulan

Didapatkan kesimpulan melalui data wawancara ke beberapa sumber dan studi literatur yang ter-reduksi data berupa pengenalan dan pengkondisian emosi negatif untuk anak. Di sajikan berupa rangkaian cerita bergambar yang menarik minat baca anak dan mempermudah pembimbingan orang tua untuk proses tumbuh kembang anak. Mempermudah akses untuk orang tua berupa *qr code* yang terhubung dengan audio sesuai suasana cerita membuat cerita lebih realistis.

4.5 Konsep dan Keyword

4.5.1 Analisis Segmentasi, *Targeting*, *Positioning* (STP)

A. Segmentasi

Berikut adalah segmentasi buku ilustrasi digital pengelolaan emosi negatif, yaitu :

1) Geografis

Wilayah : Indonesia
Teritorial : Pulau Jawa

2) Demografis

Usia : 4-6 Tahun
Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan
Pendidikan : PAUD dan Taman Kanak-Kanak (TK)
Kelas Sosial : Menengah

3) Psikografis

Anak usia 4 – 6 tahun yang memiliki ketertarikan terhadap buku *digital* dan dapat mengoperasikan gadget untuk belajar dan membaca. Selain itu, untuk orang tua dan guru yang dapat mengoperasikan gadget sebagai media pembelajaran.

B. *Targeting*

1. Target Audience

Target audience dari buku ini adalah orang tua dan guru yang berusia 21 – 40 tahun yang bekerja sebagai guru Taman Kanak-Kanak atau profesi lain, dengan minimal pendidikan SMA yang memiliki minat untuk mengenalkan emosi negatif dan cara pengelolaannya pada anak usia 4 – 6 tahun.

2. Target Market

Target market dari buku ini adalah anak usia 4 - 6 tahun dengan jenis kelamin perempuan dan laki-laki yang ada dalam tahap pengenalan dan pengelolaan emosi negatif. Berada pada jenjang Taman Kanak-Kanak yang memiliki rasa ingin tau, minat untuk membaca dan mendengarkan cerita.

3. *Positioning*

Buku cerita bergambar digital ini merupakan buku cerita sebagai media *parenting* dalam hal pengelolaan dan pengenalan emosi negatif untuk anak usia 4 – 6 tahun.

4.5.2 Unique Selling Proposition (USP)

Keunikan yang dimiliki oleh buku digital ini adalah terdapat *qr code* yang berisikan audio yang dapat diputar sebagai penunjang suasana cerita, cerita yang berdasarkan kejadian sehari-hari pada anak-anak, dan terdapat *trivia game* pada buku.

4.5.3 Analisis SWOT

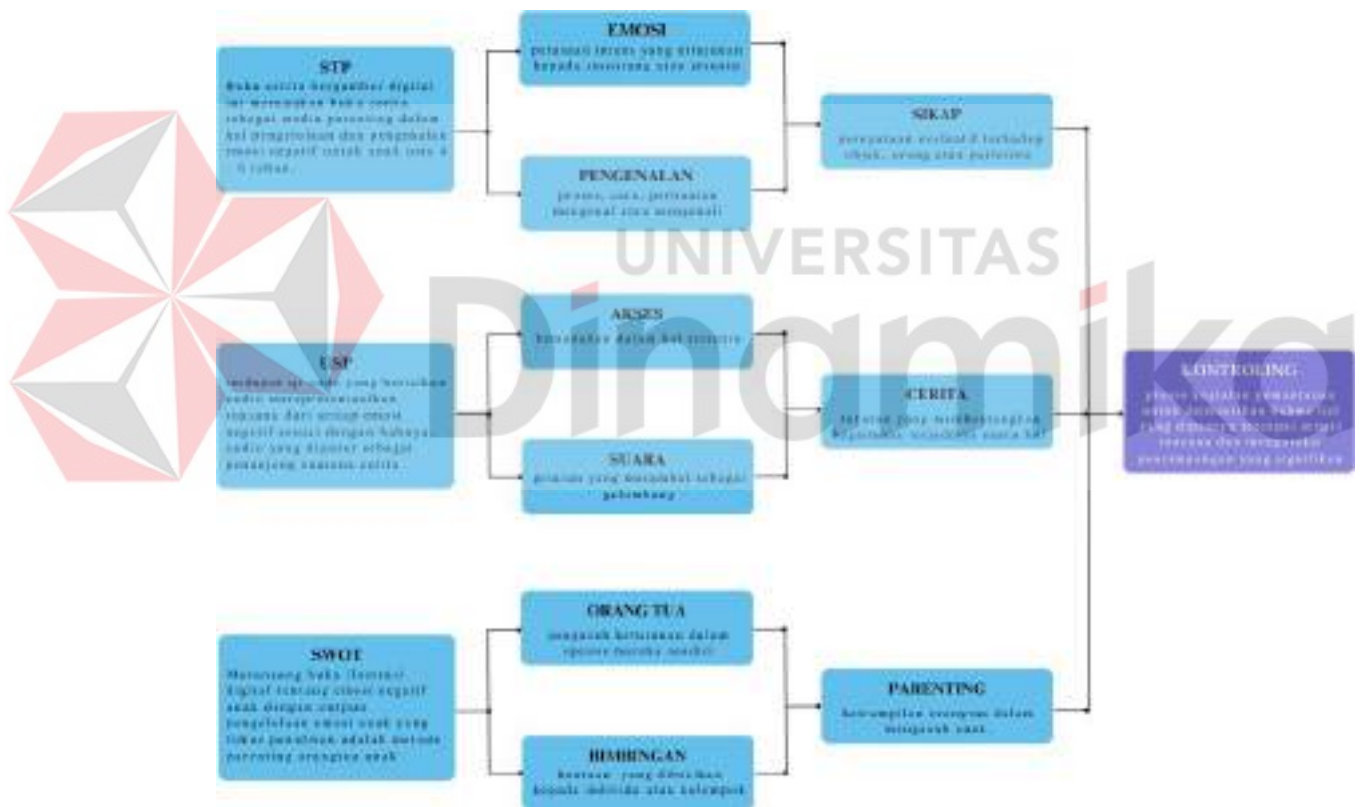
Penggunaan metode analisa SWOT dimana melihat pada faktor internal Strength (Kekuatan), Weakness (Kelemahan), dan faktor eksternal Opportunity (Peluang), Threat (Ancaman) di produk yang dibuat.

| | | |
|---|---|---|
| | Strength <ul style="list-style-type: none"> - Anak pada masa pertumbuhan - Tingkat penasaran anak yang masih tinggi - Terdapat <i>qr code</i> yang dapat diputar - Memiliki buku fisik dan digital | Weakness <ul style="list-style-type: none"> - Anak kurang bisa memahami isi buku - Anak Cepat Bosan dengan banyak bacaan |
| Opportunity <ul style="list-style-type: none"> - Adanya peralihan emosi negatif ke positif - Adanya pembimbingan orang tua | S-O Pembuatan buku ilustrasi digital pengenalan emosi negatif. | W-O Memberikan kemudahan akses pada orang tua sehingga pengajaran pada buku dikawal oleh orang tua |
| Threat <ul style="list-style-type: none"> - Banyaknya buku anak tentang emosi yang beredar - <i>Miss</i> konsepsi pada pemahaman anak tentang penghindaran emosi negatif | S-T Merancang buku dengan ragam emosi yang lengkap beserta output yang dapat menunjang perkembangan anak | W-T Merancang buku sebagai buku parenting yang difokuskan untuk pembacaan orang tua pada anak |

| | | |
|-------------------------|-----------------|---|
| Kesimpulan Utama | Strategi | Merancang buku cerita ilustrasi digital yang menceritakan tentang pengelolaan emosi anak dengan pengawasan orang tua agar dapat menunjang tumbuh kembang anak |
|-------------------------|-----------------|---|

Tabel 4.1 Tabel SWOT

4.5.4 Keyword



Tabel 4.2 Tabel Keyword

4.5.5 Deskripsi Keyword

Hasil dari proses analisa STP, USP dan SWOT penulis mendapat keyword untuk buku ilustrasi digital tentang upaya pengelolaan emosi negatif untuk anak yaitu KONTROLING yang artinya proses kegiatan pemantauan untuk memastikan bahwa hal

yang dipantau tercapai sesuai rencana dan mengoreksi penyimpangan yang signifikan. Yang mana nantinya buku ini bertujuan untuk mengontrol pengembangan emosi anak agar oleh orang tua agar anak bisa tumbuh dengan emosi yang terkontrol

4.6 Konsep Karya

Proses perancangan karya dengan cara membuat serial cerita anak bergambar yang jelas dan menarik serta dikonsultasikan dengan psikolog dan pembuatan desain yang menarik, serta disertai dengan audio pendukung suasana.

4.6.1 Konsep Perancangan Karya

Buku ilustrasi digital ini dirancang dengan teknik *Flat* desain. Ilustrasi terdiri dari story board, *game*, dan pengenalan tokoh yang merepresentasikan setiap emosi negatif.

4.6.2 Tujuan Kreatif

Tujuan dari perancangan ini adalah untuk mengenalkan emosi negatif dan cara pengelolannya pada anak usia 4 – 6 tahun agar anak dapat memahami dan mengelola emosi negatif yang dirasakannya sejak dini.

4.6.3 Strategi Kreatif

Buku ini berjenis children illustration dan teknik lustrasi digital, buku cerita ilustrasi ini menceritakan tentang emosi negatif melalui cerita yang sehari-hari ada pada anak, buku ini juga disertai barcode suara dan juga *trivia game* yang menarik, serta ayout yang ditampilkan menggunakan visual yang menarik dan mudah dipahami anak-anak.

1. Fisik Buku

a. Jenis Buku : Buku Ilustrasi Dgital

b. Sampul Buku : *Board*

d. Finishing : Laminasi *glossy*

e. Jumlah Halaman :

- Seri pertama: 14 halaman

- Seri kedua: 14 halaman

- Seri keiga: 10 halaman

- Seri keempat: 6 halaman

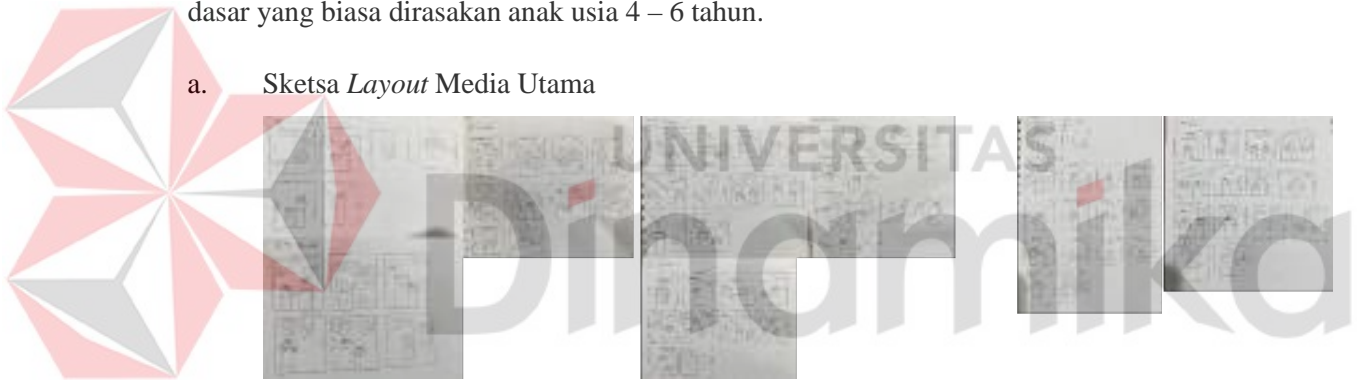
- Seri kelima: 10 halaman
- Seri keenam: 6 halaman
- Seri ketujuh: 10 halaman
- Seri kedelapan: 14 halaman

- f. Dimensi : 15 x 15 cm
- g. Teks : Bahasa Indonesia
- h. Jenis dan Gramatur Kertas : *Art Paper* 300 gsm
- i. Layout : Grid Layout

2. Ilustrasi

Buku pengenalan dan pengelolaan emosi negatif ini terdiri dari berbagai emosi negatif dasar yang biasa dirasakan anak usia 4 – 6 tahun.

a. Sketsa *Layout* Media Utama



Gambar 4.5 Sketsa *Layout* Media Utama

(Sumber: Olahan Penulis, 2023)

Jenis *layout* yang digunakan adalah *grid layout*. Buku ‘Emosi Negatifku’ akan terbagi menjadi 8 buku yang masing-masing buku akan menceritakan satu emosi negatif yang diinterpretasikan oleh setiap karakter anak sesuai dengan namanya, selain itu emosi negatif yang ada pada setiap karakter diinterpretasikan juga melalui warna latar pada setiap buku. Pada buku cetaknya juga terdapat *qr code* yang berisi suara dan terhubung dengan google drive. Pada setiap cerita juga karakter utamanya akan didampingi oleh orang tua ataupun guru.

b. Warna Utama Desain.



Gambar 4.6 Warna Utama Desain

(Sumber: Olahan Penulis, 2023)

Warna yang digunakan untuk *box* luar pada set buku ini dalah warna hitam dan merah. Warna hitam dan merah dipilih sebagai penggambaran emosi negatif dan abu-abu sebagai warna pendukung. Hal ini dibuktikan dari penulisan yang dilakukan oleh Annamary pada tahun 2016 tentang pengaruh warna terhadap level kecemasan pada anak di sekolah, warna merah dan hitam cenderung membuat anak merasa cemas dan membangun emosi yang negatif dibandingkan warna lainnya. warna hitam diasosiasikan dengan kesuraman, hal-hal yang menakutkan, dan jahat (Suhandra, 2019)



Gambar 4.7 Palette Warna Buku

(Sumber: Olahan Penulis, 2023)

Warna yang digunakan untuk buku diantaranya adalah oranye, merah, biru, ungu, kuning, merah tua, abu muda, abu tua. Berikut adalah arti dari setiap warna yang dipilih:

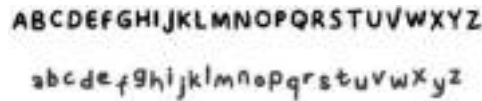
- Warna biru menciptakan rasa sedih dan perasaan ingin menyendiri.
- Warna kuning diterapkan pada orang-orang yang takut atau cemburu (Suhandra, 2019)
- Warna merah memiliki makna sebagai lambang amarah, keberanian, dan keangkuan. Kecerahan yang ada pada warna merah dapat membangkitkan emosi dengan kuat.

c. Tipografi



Gambar 4.8 Typeface Font Bakso Sapi

(Sumber: Olahan Penulis, 2023)



Gambar 4.9 Typeface Font Toto Regular

(Sumber: Olahan Penulis, 2023)

Buku pengelolaan emosi negatif ini menggunakan 2 font, yaitu Bakso Sapi dan Toto regular. Bakso sapi digunakan pada cover, judul bab dan isi. Untuk font kedua adalah Toto regular yang digunakan pada isi buku. Pemilihan kedua font ini didasari dengan font dekoratif lucu yang cenderung menarik dan disukai oleh anak-anak.

d. Pemilihan desain karakter



Gambar 4.10 Refrensi Desain Karakter

(Sumber: Pinterest)

Berdasarkan data yang diperoleh, anak-anak lebih menyukai buku yang memiliki warna cerah, desain lucu dan merepresentasikan jenis kelamin atau fisik mereka.

e. Desain karakter



Gambar 4.11 Desain Karakter

(Sumber: Olahan Penulis, 2023)

Karakter utama yang digunakan dalam buku pengelolaan emosi negatif anak usia 4

– 6 tahun adalah :

- **Baba (Tidak Sabar)**

Menceritakan tentang Baba yang tidak sabaran dalam mengantri untuk mencuci tangan di sekolah sebelum makan bersama. Baba yang tidak sabaran mendorong temannya agar ia bisa cuci tangan lebih dulu yang berakibat temannya menangis dan Baba diminta bu guru untuk menyanyi didepan kelas karena sudah mendorong temannya.

- **Cici (Benci)**

Menceritakan Cici tentang Gaga dan Cici yang bertengkar karena Gaga ingin berada di kelompok yang sama dengan Cici. Namun Cici tidak ingin satu kelompok dengan Gaga karena ia membenci Gaga yang selalu menggangukannya. Mereka bertengkar hingga bu guru harus membawa mereka keluar kelas agar mereka dapat menemukan jalan keluarnya, akhirnya Cici mau satu kelompok, tapi Gaga harus meminta maaf pada Cici karena selalu menggangukannya.

- **Didi (Sedih)**

Menceritakan tentang Didi yang sedang berjalan-jalan dengan ayah dan membeli balon. Ayah mengingatkan Didi untuk tidak melempar-lempar balonnya tapi Didi tetap melempar balonnya hingga terbang, dan ia bersedih. Melihat Didi yang bersedih ayah membelikan Didi balon baru dengan syarat Didi tidak boleh melempar balonnya lagi agar tidak terbang.

- **Gaga (Curiga)**

Menceritakan tentang Gaga yang curiga dengan mama yang menawarkan bakso berkuah merah yang kata mama Gaga itu tidak pedas, tetapi Gaga tidak percaya karena minggu sebelumnya kakak Gaga memberi Gaga bakso berkuah merah yang pedas. Akhirnya, mama Gaga meminta Gaga untuk mencoba bakso yang dimakan mama. Gaga mencoba percaya dan memakan bakso yang diberikan oleh mama yang ternyata memang tidak pedas, namun Gaga tidak suka dengan rasanya. Mama Gaga berpesan agar Gaga mencoba percaya dahulu walaupun merasa curiga, karena kecurigaannya belum tentu benar.

- Lulu (Cemburu)

Menceritakan tentang Lulu cemburu sampai berebut boneka dengan Rara, ayah yang melihat itu berusaha memisahkan dan mencari tahu alasan mereka berebut boneka. Saat ayah bertanya, Lulu ternyata kesal dan merasa aah lebih sayang Rara karena ayah mengajak Rara pergi tanpa Lulu, ayah juga membelikan Rara boneka. Setelah mendengarkan penjelasan Lulu, ayah memberitahu kalau yang dirasakan oleh Lulu adalah rasa Cemburu dan ayah mengingatkan kalau minggu lalu ayah dan Lulu sudah pergi bersama tanpa Rara. Untuk minggu depan ayah berjanji untuk mengajak Rara dan Lulu pergi bersama, dan ayah meminta Lulu untuk meminta maaf kepada Rara karena sudah berusaha merebut boneka milik Rara.

- Rara (Marah)

Menceritakan Rara yang akan pergi dengan ayah. Sebelum pergi, ayah dan Rara membuat perjanjian kalau Rara hanya boleh meminta 1 mainan saja, tidak boleh lebih. Setelah Rara setuju, ayah dan Rara pergi ke toko mainan. Sesampainya disana, Rara melihat boneka dan rumah-rumahan, Rara menginginkan keduanya. Ia bilang kepada ayah kalau ia ingin keduanya, namun dengan tegas ayah menolak dan mengingatkan Rara hanya membeli 1 mainan saja. Mendengar hal itu Rara marah hingga menangis, karena tangisan Rara semakin kencang, ayah sedikit menjauh dari Rara sambil menunggu Rara tenang. Setelah Rara tenang, ayah mengingatkan perjanjian yang mereka buat sebelum pergi, dengan terpaksa Rara memilih 1 mainan setelah mengingat perjanjian itu. Akhirnya ia memilih boneka sebagai mainan pilihannya.

- Sasa (Cemas)

Menceritakan tentang Sasa yang cemas karena takut dimarahi mama karena sudah memecahkan gelas, ia menyembunyikan pecahan gelasny dengan kain agar tidak ketahuan oleh mama. Mama yang curiga membuka kain itu walaupun sudah dilarang oleh mama. Saat mama membukanya, ia melihat ada pecahan gelas dibalik kain. Mama yang melihat itu bergegas mengecek kaki Sasa apakah terkena pecahan gelas atau tidak. Setelah

dipastikan Sasa baik-baik saja, mama memberitahu Sasa jika terjadi sesuatu seperti ini ia harus segera memberi tahu mama. Mama juga menjelaskan kalau Sasa tidak perlu cemas karena mama tidak akan marah seperti yang Sasa cemas.

- Tata (Takut)

Menceritakan tentang Tata yang takut dengan kucing tetapi suatu hari ada kucing yang diam-diam masuk kedalam kamarnya. Ia bahkan sampai berteriak mencari pertolongan pada ayah karena ia sangat takut dengan kucing. Saat ayah datang, ayah duduk disampingnya dan bertanya apa yang membuat Tata takut dengan kucing, Tata menjelaskan kalau tahun lalu Tata sempat dicakar oleh kucing liar saat ia mencoba mengelus-elusnya. Mendengar hal itu ayah menjelaskan kalau kucing yang ada disini adalah kucing peliharaan milik tetangga mereka dan sangat berbeda dengan kucing liar, kemungkinan untuk kucing itu encakar Tata adalah kecil. Ayah juga mengajak Tata untuk mencoba mengelus kucing itu walaupun pada akhirnya Tata merasa aneh karena tekstur bulunya yang sangat halus. Setelah Tata selesai mengelus kucingnya, ayah mengajak Tata mengantar kembali kucing itu kerumahnya.

4.7 Perancangan Media

A. Layout media utama



B
A
B
1

Gambar 4.12 Desain Layout Utama

(Sumber: Olahan Penulis, 2023)



B
A
B
2

Gambar 4.13 Desain Layout Utama

(Sumber: Olahan Penulis, 2023)



B
A
B
3

Gambar 4.14 Desain Layout Utama

(Sumber: Olahan Penulis, 2023)



**B
A
B
4**

Gambar 4.15 Desain Layout Utama

(Sumber: Olahan Penulis, 2023)



**B
A
B
5**

Gambar 4.16 Desain Layout Utama

(Sumber: Olahan Penulis, 2023)



**B
A
B
6**

Gambar 4.17 Desain Layout Utama

(Sumber: Olahan Penulis, 2023)



**B
A
B
7**

Gambar 4.18 Desain Layout Utama

(Sumber: Olahan Penulis, 2023)



B A B 8

Gambar 4.19 Desain Layout Utama

(Sumber: Olahan Penulis, 2023)

Layout pada buku ini berjenis *grid layout* yang di kombinasikan dengan beberapa ornamen pendukung berupa background suasana, yang mana desain ini termasuk sederhana sehingga memudahkan anak untuk fokus pada ekspresi setiap karakternya. Hal ini membuat anak lebih mudah untuk fokus melihat setiap ekspresi yang ditampilkan oleh setiap karakternya. Warna background pada buku menggambarkan emosi yang diceritakan oleh setiap karakter.

B. Media pendukung

a. Desain stiker



Gambar 4.20 Desain Set Stiker

(Sumber: Olahan Penulis, 2023)

Desain stiker dibuat dengan bentuk persegi dengan ujung *rounded*. Desain stiker menggunakan karakter-karakter yang menampilkan emosi negatif agar anak-anak dapat mengingat ekspresi dari emosi negatif yang ada.

b. Desain gantungan kunci



Gambar 4 21 Desain Gantungan Kunci

(Sumber: Olahan Penulis, 2023)

Gantungan kunci menggunakan bahan *acrylic*. Gantungan kunci ini dibuat berdasarkan bentuk dan warna karakter dari tiap emosi negatif pada cerita. Ekspresi pada gantungan kunci ini memudahkan anak-anak dalam mengingat ekspresi dari emosi negatif.

c. Desain poster



Gambar 4.22 Desain Poster

(Sumber: Olahan Penulis, 2023)

Desain poster bertujuan sebagai media promosi yang dapat mengakses buku digital dan sosial media (instagram) @yukkelolaemosi.

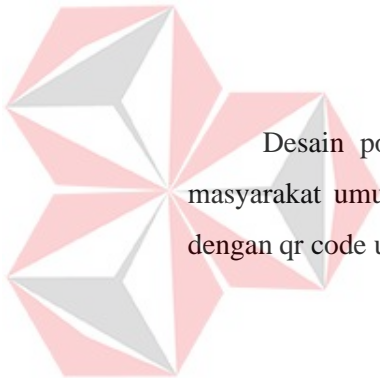
d. Desain Xbanner



Gambar 4.23 Desain X-Banner

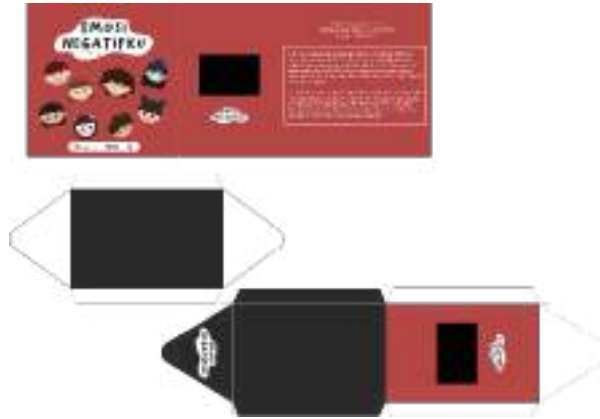
(Sumber: Olahan Penulis, 2023)

Desain poster bertujuan untuk menarik perhatian dan memberitahukan kepada masyarakat umum tentang buku pengelolaan emosi negatif. Poster ini juga dilengkapi dengan qr code untuk membuka buku digital dan sosial media @yukkelolaemosi.



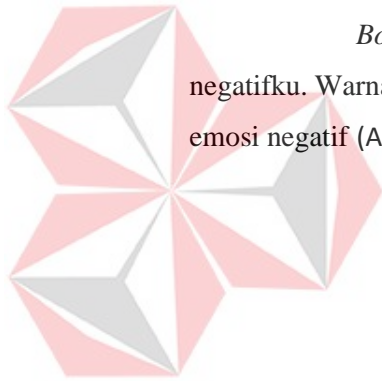
UNIVERSITAS
Dinamika

Box Packaging



Gambar 4.24 Desain Layout Utama

(Sumber: Olahan Penulis, 2023)



Box packaging ini berfungsi sebagai wadah untuk membawa set buku emosi negatifku. Warna merah dan hitam dipilih karena warna hitam dan merah menggambarkan emosi negatif (Annamary *et al.*, 2016).

UNIVERSITAS
Dinamika

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Melalui penulisan yang telah dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan dari perancangan buku pengenalan emosi negatif dengan teknik flat desain dengan *keyword* ‘kontroling’ diambil dari hasil analisis STP, USP, dan SWOT. Kontroling memiliki arti proses kegiatan pemantauan untuk memastikan bahwa hal yang dipantau tercapai sesuai rencana dan mengoreksi penyimpangan yang signifikan. *Keyword* tersebut diterapkan pada cerita dan karakter pendukung berupa orang dewasa seperti orang tua ataupun guru. Pemilihan font dan warna juga disesuaikan dengan *audience* yaitu, anak-anak usia 4 – 6 tahun.

Buku digital yang berjudul “Emosi Negatifku” menjadi media paling utama dalam upaya pengenalan dan pengelolaan emosi negatif. Dalam penulisan ini ada pula media yang digunakan untuk memperkuat dalam hal memikat *audience* yaitu, poster, gantungan kunci, stiker, dan Instagram sebagai media pendukung dalam penulisan ini.

5.2 Saran

Penulisan ini bertujuan untuk mengenalkan tentang emosi negatif dan pengelolaannya pada anak usia 4 – 6 tahun melalui buku cerita bergambar. Adapun saran yang penulis rekomendasikan sebagai acuan pengembangan penulisan tentang pengelolaan dan pengenalan emosi negatif, yaitu :

1. Menambahkan penjelasan mendetil tentang cara penanganan emosi negatif pada anak.
2. Menambahkan penjelasan yang lebih mendetil tentang emosi negatif yang dirasakan oleh anak.
3. Menambahkan media interaktif tambahan berupa *voice over* yang menceritakan isi cerita.

DAFTAR PUSTAKA

- Anindita, M. and Riyanti, T. (2016) *Tren Flat Desain Dalam Desain Komunikasi Visual*.
- Annamary, K. *et al.* (2016) 'Colour preference to emotions in relation to the anxiety level among school children in Puducherry – A cross-sectional study', *Journal of Clinical and Diagnostic Research*, 10(7), pp. ZC26–ZC30. Available at: <https://doi.org/10.7860/JCDR/2016/18506.8128>.
- Ariyati, T. (2014) *Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Penggunaan Media Gambar*.
- Azmi, M.U. (no date) *Penggunaan Unsur Warna Sebagai Citra Desain Pada Bangunan*.
- Fauzan, N.A. (2017) *Perancangan Buku Ilustrasi Kumpulan Hadist Pilihan Bagi Anak Dalam Kegiatan Sehari-Hari*.
- Firdaus, D.W. and Rahmawati, L. (2018) *Perancangan Sistem Informasi Akuntansi Laporan Perhitungan Hasil Usaha*.
- Gumelar, R.G. (2014) *Layout Majalah Sebagai Sebuah Cerminan Identitas Pembaca Studi Kasus Layout Majalah Cosmopolitan Dan Aneka Yes*.
- Hasanudin, D. and Adityawan, O. (2020) *Perkembangan Flat Design dalam Web Design dan User Interface (UI)*.
- Herlina, E.S. (2019) 'Membaca Permulaan Untuk Anak Usia Dini Dalam Era Pendidikan 4.0', *Jurnal Pionir LPPM Universitas Asahan*, 5.
- Iqoh, M. and Alief, B. (2021) 'Peran Keluarga Dalam Pengelolaan Emosi Anak Usia Golden Age Di Desa Gambarsari', *Jurnal Mahasiswa BK An-Nur : Berbeda, Bermakna, Mulia*, 7.
- Juraida, I. (no date) *Pengendalian Emosi Anak Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak-Kanak Ananda Pontianak Barat*.
- Kakiet, D.F.I. (2018) 'Gadget dan Budaya Literasi (Studi di SMA Negeri 12 Makasar Sulawesi Selatan)'
- Loeziana Uce (no date) 'The Golden Age : Masa Efektif Merancang Kualitas Anak'.
- Mahmud and Fajri, A. (2021) 'Strategi Pengendalian Emosi Pada Aank Usia Sekolah Dasar Untuk Mendukung Kecerdasannya', 4(1).
- Makdis, N. (2020) *Penggunaan E-book Pada Era Digital*.
- Maulinda, R. and Yusuf Muslihin, H. (no date) *Analisis Kemampuan Mengelola Emosi Anak Usia 5-6 Tahun*.
- Meilani (2013) *Teori Warna: Penerapan Lingkaran Warna dalam Berbusana Meilani*.
- Monica (2010) *Pengaruh Warna, Tipografi, dan Layout Pada Desain Situs*.
- Mulyana, E.H. *et al.* (2017) *Kemampuan Anak Usia Dini Mengelola Emosi Diri Pada Kelompok B di TK Pertiwi DWP Kecamatan Tawang Kota Tasikmalaya*.
- Nur, D. and Paksi, F. (no date) *Warna dalam Dunia Visual / 90 Warna dalam Dunia Visual*.

Nyoman, N., Putri, D. and Dewi, T. (2020) 'Mengembangkan Kecerdasan Emosional Anak Usia Dini Melalui Media Gambar Cerita Berseri', *Journal for Lesson and Learning Studies*, 3(3).

Ratnasari, E.M. and Zubaidah, E. (2019) *Pengaruh Penggunaan Buku Cerita Bergambar Terhadap Kemampuan Berbicara Anak*.

Ruddamayanti (2019) 'Pemanfaatan Buku Digital Dalam Meningkatkan Minat Baca', *Pemanfaatan Buku Digital Dalam Meningkatkan Minat Baca* [Preprint].

Rukiyah (2018) 'Meningkatkan Minat Belajar Anak Dengan Menggunakan Media Audio Visual di RA AN-Najah Kecamatan Sei Baman', *Meningkatkan Minat Belajar Anak Dengan Menggunakan Media Audio Visual di RA AN-Najah Kecamatan Sei Baman*, pp. 1–114.

Sari, N.I., Yuline and Purwanti (no date) *Studi Kasus Peserta Didik Sulit Mengendalikan Emosi Marah Kelas X SMA Islam Bawari Pontianak*.

Sekarlaranti, A. and Junaedi, S. (2013) 'Persepsi Konsumen Terhadap Warna, Tipografi, Bentuk Grafis dan Gambar Pada Kemasan Produk Dengan Pendekatan Multidimensional Scaling', *Jurnal Manajemen Teori dan Terapan*, 6(1).

Suhandra, I.R. (2019) *Studi Komparatif Makna Konotasi Warna Dalam Budaya Masyarakat Barat dan Masyarakat Suku Sasak Lombok Indonesia*. Available at: <https://journal.uinmataram.ac.id/index.php/cordova>.

Tati Anwar, S. and Nurzaman, I. (2018) *PENGGUNAAN BUKU CERITA GAMBAR BERSERI UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENYIMAK ANAK KELOMPOK B2 TK ASSALAAM KOTA TASIKMALAYA*.

Wijaya, P. (no date) *Perancangan Buku Ilustrasi Anak Berjudul Kerajaan Fantasi Indonesia Bertema Gotong Royon*



Dinamika

LAMPIRAN

Lampiran 1: Hasil Plagiasi Laporan Tugas Akhir

Perancangan Ebook Ilustrasi Digital dengan Teknik Flat Desain sebagai Upaya Pengelolaan Emosi

ORIGINALITY REPORT

24%

SIMILARITY INDEX

23%

INTERNET SOURCES

3%

PUBLICATIONS

4%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

| | | |
|---|---|-----|
| 1 | repository.dinamika.ac.id Internet Source | 5% |
| 2 | ojs.uniska-bjm.ac.id Internet Source | 3% |
| 3 | repository.trisakti.ac.id Internet Source | 2% |
| 4 | e-journal.unair.ac.id Internet Source | 1% |
| 5 | text-id.123dok.com Internet Source | 1% |
| 6 | www.researchgate.net Internet Source | 1% |
| 7 | docobook.com Internet Source | 1% |
| 8 | jurnal.dinamika.ac.id Internet Source | 1% |
| 9 | media.neliti.com Internet Source | <1% |