

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR SEBAGAI
MEDIA EDUKASI MENGELOLA EMOSI MARAH
UNTUK ANAK USIA DINI

Diajukan sebagai persyaratan untuk memperoleh

Gelar Ahli Madya



Disusun oleh :

Mitha Melinda

2290442077

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS
JURUSAN DESAIN GRAFIS
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF JAKARTA
2025

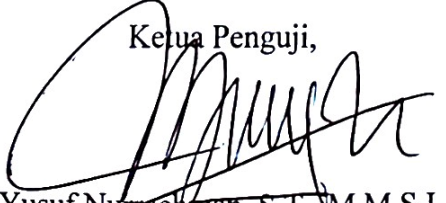
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Buku Cerita Bergambar Sebagai Media
Edukasi Mengelola Emosi Marah Untuk Anak Usia Dini
Penulis : Mitha Melinda
NIM : 2290442077
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Kamis, tanggal 10 Juli 2025

Disahkan oleh:

Ketua Penguji,



Yusuf Nurrahman, S.T., M.M.S.I.
NIP. 197711132010121001

Anggota 1



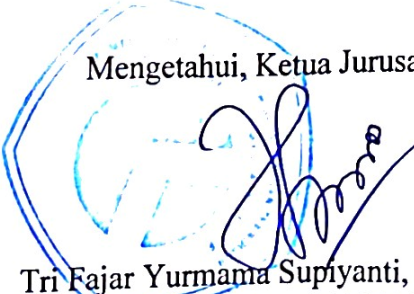
Yayah Nur'asiah, M.Pd
NIP. 199308012020122013

Anggota 2



Angga Priatna, S.DKV., M.Sn
NIP. 198201042023211009

Mengetahui, Ketua Jurusan Desain



Tri Fajar Yurmanita Supiyanti, S.Kom., M.T.
NIP. 198011122010122003

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Nama : Mitha Melinda
NIM : 2290442077
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2024/2025

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

Ditandatangani di Jakarta, 30 Juni 2025

Pembimbing I



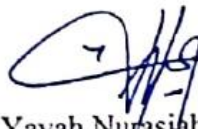
Angga Priatna, S.DKV., M.Sn
NIP/NIDS. 198201042023211009

Pembimbing II



Zainul Hakim, S.Ag., M.Pd.I.
NIP/NIDS. 198005072023211013

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Desain Grafis



Yayah Nurasih, M.Pd
NIP/NIDS. 199308012020122013

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Mitha Melinda
NIM : 2290442077
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2024/2025

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

Perancangan Buku Cerita Bergambar Sebagai Media Edukasi Mengelola Emosi Marah Untuk Anak Usia Dini adalah original, belum pernah dibuat oleh pihak lain, dan bebas dari plagiarisme.

Bilamana pada kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Jakarta, 30 Juni 2025

Yang menyatakan,



Mitha Melinda
NIM: 2290442077

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai civitas academica Politeknik Negeri Media Kreatif, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Mitha Melinda
NIM : 2290442077
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2023/2024

demikian pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul:
Perancangan Buku Cerita Bergambar Sebagai Media Edukasi Mengelola Emosi Marah Untuk Anak Usia Dini

berserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagaipemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Jakarta, 30 Juni 2025



Mitha Melinda
NIM: 2290442077

ABSTRAK

Children in their early stages of development often struggle to understand and manage their emotions, especially anger, due to the lack of learning media suited to their developmental level. This issue is also experienced by PAUD Tuffahul Jannah as the client, which faces challenges in providing engaging educational tools to help children regulate their emotions. To address this problem, an illustrated storybook titled “Kinar Don’t Be Angry” was created as a fun and educational medium for children aged 4–6.

The design process began with research on the background of the issue, as well as theories related to picture books, emotional development in children, and the importance of emotional intelligence. The development process was carried out in three stages: pre-production, production, and post-production, using a graphic design approach that included selecting illustration styles, color palettes, characters, and layout composition. Data were collected through literature studies and interviews with a storyteller to develop a storyline suitable for children's understanding.

The final product is a 21x21 cm illustrated storybook, complemented by additional materials such as a poster, x-banner, stickers, and markers. This book is designed to strengthen the delivery of educational messages and serve as a tool for teachers and parents to help children understand and manage anger in a positive way.

Keywords: *illustrated book, anger emotion, early childhood education, emotion regulation, PAUD Tuffahul Jannah*

Anak-anak yang masih dalam tahap awal perkembangan sering mengalami kesulitan dalam memahami dan mengatur emosi mereka, khususnya emosi marah, disebabkan oleh kurangnya media pembelajaran yang cocok dengan tingkat perkembangan mereka. Hal ini juga dirasakan oleh PAUD Tuffahul Jannah sebagai klien, yang menghadapi masalah dalam menyediakan media edukatif yang menarik untuk membantu anak-anak dalam mengelola emosi. Untuk mengatasi masalah ini, dibuat buku cerita bergambar berjudul “*Kinar Jangan Marah*” sebagai media edukasi yang menyenangkan bagi anak usia 4–6 tahun. Proses perancangan buku ini dimulai dengan pencarian tentang latar belakang masalah serta teori mengenai buku cerita bergambar, perkembangan emosi anak, dan pentingnya kecerdasan emosional. Tahapan perancangan dilakukan melalui: pra-produksi, produksi, dan pasca produksi, dengan pendekatan desain grafis yang mencakup pemilihan gaya ilustrasi, palet warna, karakter, dan komposisi tata letak. Data dikumpulkan melalui studi literatur dan wawancara dengan pendongeng untuk mengembangkan alur cerita yang sesuai dengan pemahaman anak-anak. Produk akhir dari perancangan ini berupa buku cerita bergambar berukuran 21x21 cm, dilengkapi dengan materi tambahan seperti poster, x-banner, stiker, dan spidol. Buku ini dirancang untuk memperkuat penyampaian pesan edukatif, sekaligus menjadi sarana bagi guru dan orang tua dalam membantu anak memahami dan mengelola emosi marah secara positif.

Kata kunci: *buku ilustrasi, emosi marah, pendidikan anak usia dini, regulasi emosi, PAUD Tuffahul Jannah*

PRAKATA

Puji Syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan karunianya kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini dengan baik dan tepat waktu. Tujuan utama penulisan Laporan Tugas Akhir adalah sebagai salah satu syarat dalam memenuhi tugas mata kuliah Teknik Penulisan Ilmiah.

Pada Laporan Tugas Akhir ini penulis mempunyai peran sebagai Desainer Grafis dalam Perancangan buku interaktif sebagai media edukasi pengenalan biota laut. Laporan Tugas Akhir ini tidak akan selesai tanpa bantuan dan bimbingan orang-orang yang berada di sekitar penulis.

Penulis menyadari dalam Laporan Tugas Akhir ini masih banyak kekurangan, maka dari itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk Laporan Tugas Akhir ini.

Laporan Tugas Akhir ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan Pembimbing dan dorongan dari orang-orang yang berada di sekitar penulis, oleh karena itu penulis ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada:

1. Dr. Tipri Rose Kartika, M.M., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif
2. Dr. Handika Dany R., M.Si. selaku Wakil Direktur Akademik Politeknik Negeri Media Kreatif.
3. Tri Fajar Yumama Supianti S., S.Kom., M.T. Ketua Jurusan Desain.
4. Lani Siti Noor Aisyah, M.Ds. Sekretaris Jurusan Desain.
5. Yayah Nurasiah, M.Pd, Koordinator Program Studi Desain Grafis.

6. Angga Priatna, S.DKV., M.Sn. Sekretaris Prodi Desain Grafis dan Pembimbing I
7. Zainul Hakim, S.Ag.,M.Pd.I. Pembimbing II
8. Citrani Eka Lamda Nur S.Sn., M.I.Kom, yang telah memberikan arahan untuk karya.
9. Dianne Rose, selaku pemberi arahan alur cerita pada karya.
10. Kedua Orang Tua penulis yang selalu memberikan dukungan.
11. Teman-teman Mahasiswa Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif Angkatan 15 yang telah memberikan banyak bantuan dan dukungan.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan Tugas Akhir ini masih terdapat kekurangan dan masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, kritik dan saran terbuka untuk penulis agar nantinya penulis dapat memperbaiki kekurangan. Semoga penulisan Laporan Tugas Akhir ini dapat menjadi manfaat dan sumber referensi bagi mahasiswa Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.

Jakarta, 18 Juli 2025

Penulis,

Mitha Melinda

NIM. 2290442077

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIPERNYATAAN	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABLE	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penulisan.....	5
F. Manfaat Penulisan	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
A. Landasan Teori Umum	7
1. Buku Cerita Bergambar.....	7
2. Unsur-unsur dalam Buku Cerita Bergambar	8
3. Fungsi dari Buku Cerita Bergambar	11

4. Anak Usia Dini.....	12
B. Landasan Teori Khusus.....	13
1. Pengelolaan Emosi Marah	13
BAB III METODE PELAKSANAAN.....	18
A. Data/ Objek Penulisan.....	18
1. Objek Karya.....	18
2. Spesifikasi Karya	18
3. Profile Klien.....	19
4. Analisis Khalayak Sasaran.....	20
B. Teknik Pengumpulan Data	21
1. Studi Pustaka.....	21
2. Wawancara	21
C. Ruang Lingkup	22
1. Peran Penulis.....	22
2. Kategori Karya.....	22
D. Langkah Kerja	22
1. Praproduksi/ Persiapan	23
2. Produksi/ Pelaksanaan	26
3. Pascaproduksi	27
BAB IV PEMBAHASAN.....	28
A. Pra Produksi.....	28
1. Pengumpulan data.....	28
2. Mindmapping.....	33
3. Moodboard.....	33
4. Storyline.....	34

5. Pemilihan Warna	40
6. Pengaplikasian warna pada karakter	41
7. Pemilihan Tipografi	41
8. Karakter	42
B. Produksi	47
1. Sketsa	47
2. Proses Pewarnaan	48
3. Finalisasi	58
4. Mencetak Dummy.....	59
5. Evaluasi Akhir Karya.....	60
C. Pascaproduksi	61
1. Karya Utama	62
2. Media pendukung	63
BAB V PENUTUP	68
A. Kesimpulan.....	68
B. Saran	69
1. Bagi Penulis	69
2. Bagi Politeknik Negeri media Kreatif	70
3. Bagi PAUD Tuffahul Jannah	70
DAFTAR PUSTAKA.....	72

DAFTAR TABLE

Table 3. 1 Spesifikasi Karya	19
Table 4. 1 Aspek buku Mencegah Tantrum Pada Anak	30
Table 4. 2 Storyline	40

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Contoh Buku Cerita Bergambar (Sumber: Olga Pobezehnaya (Behance))	7
Gambar 2. 2 Roda Warna (Sumber: Doss.co.id)	8
Gambar 3. 1 PAUD Tuffahul Jannah (Sumber: Dokumen Penulis).....	19
Gambar 3. 2 Turning Red (Sumber: Wikipedia)	23
Gambar 4. 1 Mengenal Tantrum pada Anak (Sumber Gramedia Digital)	28
Gambar 4. 2 Wawancara dengan Ibu Anne (Sumber: Dokumen Penulis)	31
Gambar 4. 3 Wawancara dengan Bu Carrisa (Sumber: Dokumen Penulis).....	32
Gambar 4. 4 Mind Map (Sumber: Dokumen Penulis)	33
Gambar 4. 5 Moodboard (Sumber: Dokumen Pribadi).....	34
Gambar 4. 6 Palatte Warna (Sumber: Dokumen Penulis).....	40
Gambar 4. 7 Pengaplikasian Warna pada Karakter (Sumber: Dokumen Penulis)	41
Gambar 4. 8 Font Lakki Reddy (Sumber: Google Font)	41
Gambar 4. 9 Font Sniglet (Sumber: Goggle Font).....	42
Gambar 4. 10 Sketsa Karakter (Sumber: Dokumen Penulis).....	43
Gambar 4. 11 Karakter Kinar (Sumber: Dokumen Penulis)	43
Gambar 4. 12 Sketsa Karakter Ibu (Sumber: Dokumen Penulis)	44
Gambar 4. 13 Karakter Ibu (Sumber: Dokumen Penulis).....	44
Gambar 4. 14 Sketsa Karakter Aldo (Sumber: Dokumen Penulis).....	45
Gambar 4. 15 Karakter Aldo (Sumber: Dokumen Penulis)	45
Gambar 4. 16 Sketsa Karakter Monster (Sumber: Dokumen Penulis)	46
Gambar 4. 17 Monster Kinar (Sumber: Dokumen Penulis).....	46
Gambar 4. 18 Sketsa Kasar (Sumber: Dokumen Penulis)	47
Gambar 4. 19 Sketsa Cover (Sumber: Dokumen Penulis).....	47
Gambar 4. 20 Cover Kinar Jangan Marah (Sumber: Dokumen Penulis).....	49
Gambar 4. 21 Pengenalan Karakter (Sumber: Dokumen Penulis).....	49
Gambar 4. 22 Kinar Bermain Handphone (Sumber: Dokumen Penulis).....	50
Gambar 4. 23 Konflik (Sumber: Dokumen Penulis).....	51

Gambar 4. 24 Kinar Marah (Sumber: Dokumen Penulis).....	52
Gambar 4. 25 Monster Kinar (Sumber: Dokumen Penulis).....	53
Gambar 4. 26 Ibu Menenangkan Kinar (Sumber: Dokumen Penulis).....	54
Gambar 4. 27 Langkah Tenang (Sumber: Dokumen Penulis)	55
Gambar 4. 28 Ibu Menasihati Kinar (Sumber: Dokumen Penulis).....	56
Gambar 4. 29 Merapikan Barang (Sumber: Dokumen Penulis)	57
Gambar 4. 30 Bermain di Taman (Sumber: Dokumen Penulis)	57
Gambar 4. 31 Finalisasi di Aplikasi Indesign (Sumber: Dokumen Penulis).....	58
Gambar 4. 32 Dummy (Sumber: Dokumen Penulis).....	59
Gambar 4. 33 Karya Utama (Sumber: Dokumen Penulis).....	62
Gambar 4. 34 Banner (Sumber: Dokumen Penulis).....	63
Gambar 4. 35 Poster A2 (Sumber: Dokumen Penulis)	64
Gambar 4. 36 Keychain (Sumber: Dokumen Penulis).....	65
Gambar 4. 37 Sticker Sheet (Sumber: Dokumen Penulis).....	66
Gambar 4. 38 Spidol (Sumber: Dokumen Penulis).....	67

DAFTAR LAMPIRAN

lampiran 1 Biodata Mahasiswa	xvi
Lampiran 2 Lembar Bimbingan Tugas Akhir	xvii
Lampiran 3 Lembar Bimbingan 2	xviii
Lampiran 4 Wawancara 1	xix
Lampiran 5 Wawancara 2	xx
Lampiran 6 Dokumentasi Sidang Tugas Akhir	xxiv