

LAPORAN TUGAS AKHIR

PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF EDUKATIF
PENGENALAN DAN PENGELOLAAN EMOSI UNTUK ANAK
USIA DINI

Diajukan sebagai Salah Satu Persyaratan
untuk Memperoleh Gelar Ahli Madya Diploma III



Disusun Oleh :

FAHRANI HASANAH

NIM : 2390442050

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS

JURUSAN DESAIN

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

JAKARTA

2026

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Buku Interaktif Edukatif Pengenalan dan
Pengelolaan Emosi untuk Anak Usia Dini
Penulis : Fahrani Hasanah
NIM : 2390442050
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 Selasa tanggal 21 Juli 2026.

Disahkan oleh :
Ketua Penguji


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

Anggota 1


Laelatul Pathia, M.I.Kom.
NIP. 199007162024062002

Anggota 2


Ilham Agung Prasetyo, M.Pd.
NIP. 199503282025061006

Mengetahui :
Ketua Jurusan Desain


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

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Buku Interaktif Eduktif Pengenalan
dan Pengelolaan Emosi untuk Anak Usia Dini
Penulis : Fahrani Hasanah
NIM : 2390442050
Program Studi : Desain Grafis (Konsentrasi: Desain Grafis)
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di ..Jakarta.., ..30 Juni.. 2026.

Pembimbing I



R. Sulistiyo Wibowo, M.Sn.
NIP.197906242006041001

Pembimbing II



Betwan, M.Pd.I
NIP.199101012025062006

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Desain Grafis



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

PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Fahrani Hasanah
NIM	: 2390442050
Program Studi	: Desain Grafis
Jurusan	: Desain
Tahun Akademik	: 2025/2026

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:
**“PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF EDUKATIF PENGENALAN DAN
PENGELOLAAN EMOSI 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, 29 Juni 2026
Yang menyatakan,



Fahrani Hasanah
NIM: 2390442050

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Fahrani Hasanah
NIM : 2390442050
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2025/2026

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 INTERAKTIF EDUKATIF PENGENALAN DAN PENGELOLAAN EMOSI 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 sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Jakarta, 29 Juni 2026
Yang menyatakan,

Fahrani Hasanah
NIM: 2390442050

ABSTRAK

The background of this project is based on the importance of emotional awareness and management for children aged 4–6 years as a fundamental aspect of social and emotional development. The lack of engaging, communicative, and developmentally appropriate learning media has become a challenge in delivering emotional education to young children. Therefore, a graphic design approach is applied to translate abstract emotional concepts into visual forms that are easier for children to understand. The design process includes literature studies, observation, and user needs analysis, which are then implemented into the visual design process. The final output is an interactive educational book that integrates illustrations, color, typography, layout, and interactive elements to encourage active participation in the learning process. This project is expected to provide an effective and enjoyable learning medium, as well as contribute to helping children recognize and manage their emotions from an early age.

Keywords: interactive educational book, emotional recognition, emotional regulation, early childhood, learning media

Perancangan buku ini didasari oleh pentingnya kemampuan anak usia 4–6 tahun dalam mengenali, memahami, dan mengekspresikan emosi secara tepat sebagai bagian dari perkembangan sosial emosional. Kurangnya media pembelajaran yang komunikatif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak menjadi salah satu kendala dalam proses edukasi emosional. Oleh karena itu, pendekatan desain grafis digunakan untuk menerjemahkan konsep emosi yang bersifat abstrak ke dalam bentuk visual yang mudah dipahami oleh anak. Metode perancangan meliputi studi literatur, observasi, dan analisis kebutuhan pengguna yang kemudian diterapkan dalam proses perancangan visual. Karya utama berupa buku interaktif edukatif yang mengintegrasikan ilustrasi, warna, tipografi, tata letak, serta elemen interaktif guna mendorong keterlibatan aktif anak dalam proses pembelajaran. Diharapkan perancangan ini dapat menjadi media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan, serta berkontribusi dalam membantu anak mengenal dan mengelola emosi sejak usia dini.

Kata kunci: buku interaktif edukatif, pengenalan emosi, pengelolaan emosi, anak usia dini, media pembelajaran

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena atas rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan proposal tugas akhir yang berjudul “Perancangan Buku Interaktif Edukatif Pengenalan dan Pengelolaan Emosi untuk Anak Usia Dini” Proposal ini disusun sebagai salah satu persyaratan dalam pelaksanaan dan penyusunan Tugas Akhir pada Program Studi Desain Grafis, Jurusan Desain, Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.

Tugas Akhir ini berfokus pada perancangan buku interaktif edukatif sebagai media pembelajaran pengenalan dan pengelolaan emosi bagi anak usia dini. Perancangan ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan akan media visual yang dirancang secara komunikatif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia 4–6 tahun dalam membantu anak mengenali, memahami, serta mengekspresikan emosi secara sehat. Karya utama dari Tugas Akhir ini adalah sebuah buku interaktif edukatif yang dirancang dengan mempertimbangkan elemen dan prinsip desain grafis, seperti ilustrasi, warna, tipografi, dan tata letak, sebagai sarana penyampaian pesan edukatif mengenai pengelolaan emosi secara visual, intuitif, dan partisipatif.

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

1. Dwi Riyono, S.T., M.Ak., Ph.D, Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Mawan Nugraha, S.Si., M.Acc., Ph.D, Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Yusuf Nurrachman, S.T., M.M.S.I, selaku Kepala Jurusan Desain.
4. Yudha Pradana, S.Pd., M.Pd., selaku Sekretaris Jurusan Desain.

5. Angga Priatna, S.DKV., M.Sn., selaku Koordinator Program Studi Desain Grafis.
6. Muhammad Syukri Faiz, M.Ds., selaku Sekretaris Program Studi Desain Grafis.
7. R. Sulistiyo Wibowo, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing I yang sudah membantu penulis membimbing dan memberikan saran selama proses penyusunan karya tugas akhir ini dilakukan.
8. Betwan, M.Pd.I., selaku Dosen Pembimbing II yang sudah senantiasa membantu dan mengarahkan penulis dalam proses penulisan laporan tugas akhir ini.
9. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
10. Keluarga penulis yang senantiasa menyemangati dan mendoakan. Terutama kepada papa dan mama yang selalu menemani disaat penulis merasa tidak percaya diri dan membutuhkan tempat untuk mencurahkan kesedihan dan kekhawatirannya. Serta terima kasih paling besar dari penulis untuk mama yang senantiasa selalu mengantar penulis untuk pergi ke kampus, tanpa jasa, waktu dan semangat dari mama, mungkin penulis tidak akan bisa menyelesaikan tugas akhir ini.
11. Teman-teman Prodi Desain Grafis Angkatan 16 yang memberikan motivasi dan bantuan dalam hal apapun selama menempuh masa perkuliahan. Terutama kepada Alfa dan grup sablon yang selalu senantiasa ada untuk penulis.
12. Kepada teman-teman yang perancang kenal dari media sosial, yang selalu senantiasa menyemangati penulis selama masa penyusunan tugas akhir ini.
13. Kepada kakak-kakak yang penulis kenal dari kegiatan praktik industri, terima kasih karena selalu senantiasa mendoakan dan menyemangati penulis.

14. Kepada band Perunggu, Hindia, Fujii Kaze dan Fuma karena lagu-lagu mereka serta kehadiran mereka selalu membuat penulis lebih semangat untuk menjalani hari dan menyelesaikan tugas akhir ini.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam proposal tugas akhir ini. Oleh karena itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk proposal tugas akhir ini.

Jakarta, 21 Juli 2026



Fahrani Hasanah
NIM. 2390442050

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS	
PLAGIARISME	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xiv
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 Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
A. Teori Desain Grafis	8
1. Unsur Desain Grafis	9
2. Prinsip Desain Grafis	12

B. Media Pembelajaran.....	14
1. Buku Interaktif	14
2. Buku Edukatif	15
3. Buku Ilustrasi Anak	16
C. Anak Usia Dini.....	17
1. Pengertian Anak Usia Dini	17
2. Emosi pada Anak Usia Dini	18
3. Pengenalan dan Pengelolaan Emosi pada Anak Usia Dini	19
BAB III METODE PELAKSANAAN.....	21
A. Data atau Objek Penelitian.....	21
B. Teknik Pengumpulan Data	24
C. Ruang Lingkup.....	25
D. Langkah Kerja.....	29
BAB IV PEMBAHASAN.....	30
A. Pra Produksi	30
B. Produksi	43
C. Pasca Produksi	74
BAB V PENUTUP.....	75
A. Kesimpulan	75
B. Saran.....	76
DAFTAR PUSTAKA	77
LAMPIRAN.....	80

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Foto TK Negeri 02 Meruya Utara	21
Gambar 3.2 Mind Mapping.....	28
Gambar 3.3 Moodboard	28
Gambar 4.1 Suasana Pembelajaran di TK Negeri 02 Meruya Utara	31
Gambar 4.2 Suasana Pembelajaran di TK Negeri 02 Meruya Utara	32
Gambar 4.3 Foto Wawancara.....	34
Gambar 4.4 Storyboard Buku	41
Gambar 4.5 Prototype Lift a Flap	42
Gambar 4.6 Prototype Pull the Tab.....	43
Gambar 4.7 Font Howdy Frog	46
Gambar 4.8 Font Bad Comic	46
Gambar 4.9 Karakter Buku	48
Gambar 4.10 Cover Buku	49
Gambar 4.11 Spread Pertama.....	50
Gambar 4.12 Spread Kedua	51
Gambar 4.13 Lembar Interaktif Spread Kedua	51
Gambar 4.14 Spread Ketiga	52
Gambar 4.15 Spread Keempat	53
Gambar 4.16 Spread Kelima	54
Gambar 4.17 Spread Keenam	55
Gambar 4.18 Lembar Interaktif Spread Keenam	55
Gambar 4.19 Spread Ketujuh.....	56
Gambar 4.20 Lembar Interaktif Spread Ketujuh.....	56

Gambar 4.21 Spread Kedelapan.....	57
Gambar 4.22 Spread Kesembilan.....	58
Gambar 4.23 Spread Kesepuluh.....	59
Gambar 4.24 Spread Kesebelas.....	60
Gambar 4.25 Lembar Interaktif Spread Kesebelas	60
Gambar 4.26 Spread Keduabelas	61
Gambar 4.27 Mockup Buku Catatan Emosi	62
Gambar 4.28 Mockup Poster.....	63
Gambar 4.29 Desain Lembar Stiker.....	64
Gambar 4.30 Desain Gantungan Kunci Akrilik.....	65
Gambar 4.31 Mockup X-banner	66
Gambar 4.32 Desain Pin	67
Gambar 4.33 Mockup Pin	68
Gambar 4.34 Mockup Notebook.....	69
Gambar 4.35 Mockup Kipas Tangan	70
Gambar 4.36 Desain Standee Karakter	71
Gambar 4.37 Mockup Pouch Serut	72
Gambar 4.38 Mockup Foldable Bag	73

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Storyline Buku	39
Tabel 4.2 Storyline Buku	40

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Biodata Mahasiswa	80
Lampiran 2 Lembar Bimbingan Tugas Akhir Dosen I	81
Lampiran 3 Lembar Bimbingan Tugas Akhir Dosen II	82
Lampiran 4 Transkrip Pertanyaan Wawancara dan Dokumentasi dengan Kepala Sekolah TK Negeri 02 Meruya Utara	83
Lampiran 5 Lembar Kuesioner I	85
Lampiran 6 Lembar Kuesioner II	86
Lampiran 7 Lampiran Proses Pengerjaan Karya	87
Lampiran 8 Dokumentasi Kegiatan Sidang Tugas Akhir	88

DAFTAR PUSTAKA

- Apsari, D., & Putra, W. T. G. (2021). *Memahami ekspresi emosional melalui bahasa visual dalam buku cergam anak "Little Grey"*. Demandia: Jurnal Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain dan Periklanan, 6(1), 1–25. <https://doi.org/10.25124/demandia.v6i1.2743>
- Cabrera, F. E., Sánchez-Núñez, P., Vaccaro, G., Peláez, J. I., & Escudero, J. (2021). Impact of visual design elements and principles in human electroencephalogram brain activity assessed with spectral methods and convolutional neural networks. *Sensors*, 21(14), 4695. <https://doi.org/10.3390/s21144695>.
- Chairiyah, U., & Achmad, F. (2022). Pengaruh komunikasi visual desain grafis buku Mizan terhadap minat baca anak. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 12(1), 53–67. <https://doi.org/10.15642/jik.2022.12.1.53-67>
- Drumeva, K. (2025). *Graphic design: A means of communication through symbols*. Convergences: Journal of Research and Arts Education, 18(35). <https://doi.org/10.53681/c1514225187514391s.35.333>
- Drupadi, R. (2020). Pengaruh regulasi emosi terhadap perilaku prososial anak usia dini. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 11(1), 30–36. <https://doi.org/10.17509/cd.v11i1.20326>
- Fasim Hasibuan, W., Amelia, C., Prameswari, Y., Maryana, M., Rismaida, R., Ariyanti Napitupulu, P., & Rochma, I. (2025). Aku dan perasaanku: Upaya pengenalan emosi dasar pada anak usia dini melalui kegiatan bermain edukatif. *Jurnal Pendekar Nusantara*, 3(1). <https://doi.org/10.37776/pend.v3i1.2030>
- Günay, M. (2021). *Design in visual communication*. Art and Design Review, 9(2), 109–122. <https://doi.org/10.4236/adr.2021.92010>
- I Gusti Agung Rangga Lawe. (2025). Pengaruh Elemen Visual terhadap Respon dan Keterlibatan Emosional dalam Desain Poster Kampanye Sosial. *Jurnal Riset Rumpun Seni, Desain Dan Media*, 4(2), 114–132. <https://doi.org/10.55606/jurrsendem.v4i2.6291>

- Izuagie, L.E. Media and Social-Emotional Learning in 3–6-Year-Olds: A Mixed-Methods Study in Nigeria. *IJEC* 58, 1069–1087 (2026). <https://doi.org/10.1007/s13158-025-00469-7>
- Kuku, A. M. P., Libunelo, S., Taha, S. M., Pakaya, I., Ardini, P. P., & Rawanti, S. (2025). Studi literatur tentang perkembangan dan karakteristik anak usia dini. *Inovasi Pendidikan dan Anak Usia Dini*, 2(3), 268–281. <https://ejournal.aripi.or.id/index.php/inpaud/article/view/490>
- Li, Y. (2024). How the handcraft typography can enhance children’s language learning experience. *International Education Studies*, 17(6), 79–86. <https://doi.org/10.5539/ies.v17n6p79>
- Lin, Y., & Gerasymenko, O. (2024). *Exploring children’s picture book design: Analysis of composition and color application*. Proceedings of Technical Scientific Conference. <https://repository.utm.md/handle/5014/28358>
- Negara, T. D. W. (2022). Analisis desain cover buku baca anak usia dini karya Gibran Maulana. *Imaji: Jurnal Seni Dan Pendidikan Seni*, 20(1), 23–33. <https://doi.org/10.21831/imaji.v20i1.48100>
- Nurhasanah, N., Sari, S. L. ., & Kurniawan, N. A. . (2021). Perkembangan Sosial dan Emosional Anak Usia Dini. *Mitra Ash-Shibyan: Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(02), 91–102. <https://doi.org/10.46963/mash.v4i02.346>
- Nurrahman, A. (2019). Peran serta media pembelajaran dalam memfasilitasi belajar anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 7(2), 101–105. <https://doi.org/10.21831/jpa.v7i2.24453>
- Pratama, H. P., & Zasa, E. U. (2024). Media pembelajaran pendidikan anak usia dini. *Jurnal KADESI*, 7(1), 91–113. <https://doi.org/10.54765/ejurnalkadesi.v7i1.106>
- Rahma, S. A., Ikhsan, A. P. P., & Yemima, D. (2024). Dampak Pengabaian Orang Tua Terhadap Regulasi Emosi Anak. *Jurnal Psikologi*, 1(4), 18. <https://doi.org/10.47134/pjp.v1i4.2649>

- Salsabilah, A. (2025). *Analisis penggunaan teknik interaktif buku cerita bergambar bahaya gula kemasan pada anak*. Abstrak: Jurnal Kajian Ilmu Seni, Media, dan Desain, 2(5), 60–69. <https://doi.org/10.62383/abstrak.v2i5.928>
- Setyowulan, A., & Salmaa Aaqilah, F. (2025). Strategi visual desain karakter dalam media pembelajaran interaktif anak usia dini (4–6 tahun). Jurnal Edu Aksara, 4(1), 65–76. <https://doi.org/10.5281/zenodo.16794987>
- Song, Y. (2021). *Research on interactive design in children's books*. In Proceedings of the 7th International Conference on Arts, Design and Contemporary Education (ICADCE 2021) (Vol. 572, pp. 531–536). Atlantis Press. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.210813.089>
- Tungary, O., Bangsawan, A., & Nilasari, K. (2023). *Perancangan buku ilustrasi interaktif aktivitas domestik sebagai media edukasi untuk anak usia 4–6 tahun*. Artika, 7(1), 25–38. <https://ejournal.ikado.ac.id/index.php/artika/article/view/652>
- Utami, K. A., & Nisa, F. K. (2024). *Buku ilustrasi jam weker birus sebagai media edukasi manajemen waktu untuk anak usia 6–8 tahun*. Jurnal Desain, 11(3), 546–558. <https://doi.org/10.30998/jd.v11i3.19769>
- Valencia, C., & Wardaya, M. (2024). *Perancangan buku cerita interaktif mengenal emosi anak Attention Deficit Hyperactivity Disorder*. Jurnal SASAK: Desain Visual dan Komunikasi, 6(1), 185–201. <https://doi.org/10.30812/sasak.v6i1.3870>