

LAPORAN PERANCANGAN TUGAS AKHIR



PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI EDUKASI BERJUDUL
MARAHKU DALAM KENDALIKU UNTUK ANAK USIA 4 – 5
TAHUN

Disusun oleh :

Bima Syaiful Anwar

42321010022

Dosen Pembimbing :

NOVENA ULITA, S.Pd, M.Sn

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF
UNIVERSITAS MERCUBUANA JAKARTA
2025**

HALAMAN PENGESAHAN

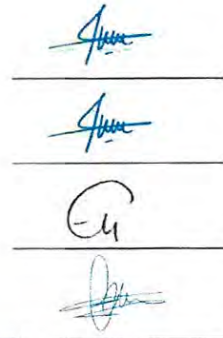
Laporan Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama : Bima Syaiful Anwar
NIM : 42321010022
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Tugas Akhir : Perancangan Buku Ilustrasi Edukasi Berjudul
Marahku Dalam Kendaliku Untuk Anak Usia 4
– 5 Tahun

Telah berhasil dipertahankan pada sidang di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Strata 1 (S1) pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana.

Disahkan oleh:

Pembimbing : Novena Ulita, S.Pd, M.Sn
NIDN : 0321128506
Ketua Penguji : Novena Ulita, S.Pd, M.Sn
NIDN : 0321128506
Penguji 1 : Edwar Juanda, S.Ds, M.IKom
NIDN : 0318018803
Penguji 2 : Nurlela, S.Sn, M.Ds
NIDN : 0329038202



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Jakarta, 8 Agustus 2025

Mengetahui,

Dekan
Fakultas Desain dan Seni Kreatif



(Dr. Agus Budi Setyawan, S.Ds., M.Sn.)

Ketua Program Studi
Desain Komunikasi Visual



(Irfandi Musnur, S.Pd., M.Sn.)

	LEMBAR PERNYATAAN SIDANG SARJANA KOMPREHENSIF LOKAL FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF UNIVERSITAS MERCU BUANA	Q
---	---	--------------------------------

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Bima Syaiful Anwar
 Nomor Induk Mahasiswa : 42321010022
 Program Studi : Desain Komunikasi Visual
 Fakultas : Fakultas Desain dan Seni Kreatif

Menyatakan bahwa Tugas Akhir ini merupakan karya asli, bukan jiplakan (duplikat) dari karya orang lain. Apabila ternyata pernyataan saya ini tidak benar maka saya bersedia menerima sanksi berupa pembatalan gelar sarjana saya.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya untuk dapat dipertanggung jawabkan sepenuhnya.

Jakarta, 7 Agustus 2025

Yang memberikan pernyataan,



Bima Syaiful Anwar

ABSTRAK

Penelitian tugas akhir ini memiliki judul “Amarahku dalam Kendaliku” dan berfokus pada pembuatan buku ilustrasi sebagai alat pembelajaran untuk membantu anak usia 4–5 tahun mengenali dan mengelola emosi marah. Masalah emosi pada anak usia dini adalah topik penting dalam proses tumbuh kembang, karena anak sering kali kesulitan mengenali dan menyampaikan perasaan mereka secara tepat. Penelitian ini bertujuan menciptakan karya visual yang edukatif, mampu menghubungkan kebutuhan emosional anak melalui narasi dan gambar yang sesuai dengan tahap perkembangan mereka. Metode yang digunakan adalah metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan perancangan komunikasi visual. Proses pembuatan dimulai dengan observasi di PAUD Teratai RT 08, wawancara dengan guru dan orang tua, serta tes langsung terhadap anak-anak melalui sesi baca bersama dan pameran karya. Buku ini menceritakan tokoh anak yang mengalami rasa marah dan belajar cara mengenali serta menenangkan diri. Desain visualnya menggunakan ilustrasi yang ekspresif, warna yang simbolik, dan tata letak yang sederhana agar anak mudah memahami. Hasil pengujian menunjukkan respons positif dari anak dan pendamping mereka. Anak-anak mampu mengenali emosi tokoh, mengaitkannya dengan pengalaman mereka sendiri, serta menyampaikan strategi yang bisa mereka terapkan. Guru dan orang tua menilai buku ini cocok digunakan sebagai media pendukung pembelajaran sosial dan emosional di lingkungan PAUD atau di rumah. Karya ini diharapkan dapat berkontribusi dalam pengembangan media visual untuk anak usia dini yang bermakna, menyenangkan, dan praktis.

Kata kunci: *emosi anak usia dini, buku ilustrasi, visual edukatif, kemarahan, pembelajaran karakter*

ABSTRACT

This final project, called “Marahku Dalam Kendaliku,” is about creating an illustrated book that helps kids aged 4 to 5 learn to recognize and handle feelings of anger. Understanding emotions is really important for young children, as they often have trouble figuring out and sharing how they feel. The goal of this project is to make a learning tool that uses pictures and a story to teach kids about anger in a way that fits their growing minds. The project used a qualitative method, focusing on visual communication design. I started by observing kids at PAUD Teratai RT 08, talked to teachers and parents, and did some tests by reading the book with kids and showing it at an exhibition. The story follows a child who feels angry and learns how to control those feelings. The pictures are expressive, use colors that help show emotions, and have clear layouts to make things easier to understand. When we tested the book, both kids and adults liked it. The kids could tell what the character was feeling, connect it to their own experiences, and even suggest simple ways to deal with anger. Teachers and parents also thought it was a good resource for teaching emotions in school and at home. This project hopes to help create more educational materials for young children that are fun, meaningful, and easy to use.

Keywords: *early childhood emotion, illustrated book, educational visuals, anger management, character education*

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur kehadiran Allah Swt, Tuhan semesta alam atas segala rahmat dan karunia-Nya telah memberikan kesempatan kepada praktikan, sehingga akhirnya dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir yang ditulis untuk memenuhi salah satu syarat mata kuliah Tugas Akhir. Pada kesempatan ini, izinkanlah penulis untuk menyampaikan rasa hormat dan ucapan terima kasih setulus-tulusnya kepada semua pihak yang telah banyak membantu dalam memberikan bantuan berupa dorongan dan motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini, dengan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Andi Adriansyah, M. Eng. Rektor Universitas Mercu Buana Jakarta.
2. Bapak Dr. Agus Budi Setyawan, S.Ds., M.Sn. selaku Dekan Fakultas Desain Dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana Jakarta
3. Bapak Irfandi Musnur, S.Pd, M.Sn.,selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Mercu Buana Jakarta
4. Ibu Novena Ulita, S.Pd, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing.
5. Para dosen dan staff Universitas Mercu Buana Jakarta yang telah membantu memberikan kemudahan dalam proses pengajuan syarat dan lampiran.
6. PAUD Teratai 08, selaku mitra saya melakukan riset dan melaksanakan pameran
7. Bapak dan Ibu yang selalu mendoakan serta mendukung dalam kegiatan perkuliahan baik dari segi moril maupun materil.
8. Teman-teman dan semua pihak lain yang selalu mendoakan serta mendukung selama kegiatan perkuliahan.

Praktikan menyadari bahwa dalam lampiran Tugas Akhir ini tidak terlepas dari bantuan banyak pihak yang dengan tulus memberikan doa, dukungan, saran dan kritik sehingga laporan Tugas Akhir ini dapat terselesaikan. Apabila dalam penulisan laporan Tugas Akhir ini kurang sempurna, penulis dengan terbuka menerima semua kritik dan saran.

Semoga dengan selesainya laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat khususnya bagi penulis, perkembangan dunia pendidikan dan umumnya untuk semua pihak.

Jakarta, 10 Januari 2025



Bima Syaiful Anwar



DAFTAR ISI

Cover Dalam	i
Lembar Pengesahan	ii
Lembar Pernyataan	iii
ABSTRAK.....	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
Daftar Gambar	x
Daftar Tabel	xi
Daftar Lampiran.....	xii
BAB I	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah Perancangan.....	3
1.3 Tujuan Perancangan.....	3
1.4 Manfaat Perancangan.....	3
BAB II	5
2.1 Orisinalitas	5
2.2 Target Perancangan.....	8
2.3 Relevansi Dan Konsekuensi Study.....	9
2.4 Skema Proses Desain.....	14
BAB III	22
3.1 Positioning Dan Konsep Desain	22
3.2 Strategi Pesan.....	22
3.3 Strategi Visual	23
3.4 Strategi Distribusi Karya	23
BAB IV.....	25
4.1 Deskripsi Karya	25
4.1.1 Penyajian Pesan.....	25
4.1.2 Penyajian visual.....	26
4.1.3 Hasil Relevansi Karya dengan Masalah Perancangan	35

4.1.4 Distribusi Karya.....	37
4.2 Pameran Karya	38
4.3 Hasil Uji Desain.....	40
4.3.1 Wawancara.....	40
4.3.2 Kuisisioner	45
4.4 Evaluasi Perancangan Karya.....	51
4.4.1 kekuatan karya.....	51
4.4.2 Kelemahan Karya.....	52
4.4.3 Rumusan Perbaikan.....	52
BAB V.....	55
5.1 Kesimpulan	55
5.2 Saran	55
5.3 Pengalaman merancang.....	56
DAFTAR PUSTAKA.....	58
LAMPIRAN	60



Daftar Gambar

Gambar 2. 1 Emphaty Map	15
Gambar 2. 2 Storyboard 1 – 12	19
Gambar 2. 3 Storyboard 1 – 12	20
gambar 4. 1 Ilustrasi Digital Buku “Marahku Dalam Kendaliku”	26
gambar 4. 2 Palet Warna.....	27
gambar 4. 3 Simbol.....	27
Gambar 4. 4 Font Andika Basic.....	28
Gambar 4. 5 Font Coffe Soda.....	28
Gambar 4. 6 Ilustrasi Buku Marahku Dalam Kendaliku	29
Gambar 4. 7 Ilustrasi Buku Marahku Dalam Kendaliku	29
gambar 4. 8 kegiatan pameran di mitra paud Teratai	37
Gambar 4. 9 Dokumentasi Pameran	39
Gambar 4. 10 Dokumentasi Pameran	40
Gambar 4. 11 Hasil Kuisisioner	46
gambar 4. 12 karya sebelum revisi	53
gambar 4. 13 karya setelah revisi.....	53

Daftar Tabel

table 2. 1 orisinalitas karya	8
table 2. 2 Rencana anggaran.....	11
table 2. 3 strategi pesan cerita.....	19
table 4. 1 hasil karya digital	33
table 4. 2 media pendukung	35
table 4. 3 wawancara anak-anak tentang pemahaman cerita	41
table 4. 4 wawancara anak-anak tentang ketertarikan visual	42
table 4. 5 wawancara anak-anak tentang relevansi cerita	42
table 4. 6 wawancara anak-anak tentang pemahaman visual.....	42
table 4. 7 wawancara guru dan orang dewasa tentang pemahaman anak terhadap cerita.....	43
table 4. 8 wawancara guru dan orang dewasa tentang relevansi cerita	44
table 4. 9 wawancara guru dan orang dewasa tentang ketertarikan terhadap ilustrasi.....	44
table 4. 10 wawancara guru dan orang dewasa tentang potensi buku untuk dijadikan media pembelajaran	45
table 4. 11 hasil kuisioner pertanyaan 1	46
table 4. 12 table 4. 11 hasil kuisioner pertanyaan 2	46
table 4. 13 table 4. 11 hasil kuisioner pertanyaan 3	47
table 4. 14 table 4. 11 hasil kuisioner pertanyaan 4	47
table 4. 15 table 4. 11 hasil kuisioner pertanyaan 5	48
table 4. 16 table 4. 11 hasil kuisioner pertanyaan 6	48
table 4. 17 table 4. 11 hasil kuisioner pertanyaan 7	49
table 4. 18 table 4. 11 hasil kuisioner pertanyaan 8	49
table 4. 19 table 4. 11 hasil kuisioner pertanyaan 9	50
table 4. 20 table 4. 11 hasil kuisioner pertanyaan 10	50

Daftar Lampiran

Lampiran 1 Kartu Asistensi.....	60
Lampiran 2 Surat Keterangan Hasil Sidang	61
Lampiran 3 Komentar Sidang Dosen Penguji 1	62
Lampiran 4 Komentar Sidang Dosen Penguji 2	63
Lampiran 5 Komentar Sidang Dosen Penguji 3	64
Lampiran 6 Turnitin	65
Lampiran 7 Similarity Check.....	66
Lampiran 8 Dokumentasi Pameran.....	67
Lampiran 9 kuisisioner	68

