

**TUGAS AKHIR**  
**Perancangan Buku Interaktif “Petualangan Arka dan 6 Monster  
Perasaan” Sebagai Pendekatan Edukasi Tentang Perasaan Emosi  
Anak Usia 3-6 Tahun**



Diajukan Guna Melengkapi Sebagian Syarat  
dalam Mencapai Sarjana Strata Satu (S1)



Disusun Oleh:  
**Nur Afidah Yusfa Yusuf**  
NIM 42320110049

Dosen Pembimbing:  
**Irfandi Musnur, S.Pd, M.Sn**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**  
**FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF**  
**UNIVERSITAS MERCU BUANA**  
**2024**

	<p><b>LEMBAR PERNYATAAN SIDANG SARJANA</b>  <b>KOMPREHENSIF LOKAL</b>  <b>FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF</b>  <b>UNIVERSITAS MERCU BUANA</b></p>	
---	--	---

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nur Afidah Yusfa Yusuf  
 Nomor Induk Mahasiswa : 42320110049  
 Jurusan/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,

Yang memberikan pernyataan,



**Nur Afidah Yusfa Yusuf**

## HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama : Nur Afidah Yusfa Yusuf  
NIM : 42320110049  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Judul Tugas Akhir : Perancangan Buku Interaktif “Petualangan Arka & 6 Monster Perasaan” Sebagai Pendekatan Edukasi Untuk Anak Usia 3-6 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 : Irfandi Musnur, S.Pd, M.Sn

NIDN : 0304039101

Ketua Penguji : Irfandi Musnur, S.Pd, M.Sn

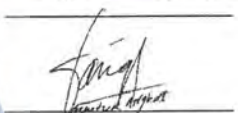
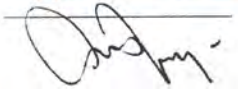
NIDN : 0304039101

Penguji 1 : Lukman Arief, S.Ds, M.Sn

NIDN : 0316128101

Penguji 2 : Guntur Angkat S.Sn., M.Ikom

NIDN : 0315056502



Jakarta, 7 Agustus 2024

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.)

**PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF “PETUALANGAN  
ARKA DAN 6 MONSTER PERASAAN” SEBAGAI  
PENDEKATAN EDUKASI TENTANG PERASAAN EMOSI  
ANAK USIA 3-6 TAHUN**

**ABSTRAK**

Pendidikan dini penting untuk perkembangan anak, terutama dalam pemahaman dan pengelolaan emosi. Penelitian ini merancang buku interaktif pop up untuk anak usia 3-6 tahun berjudul "Petualangan Arka dan 6 Monster Perasaan," bertujuan membantu anak memahami dan mengelola emosi dengan cara menyajikan media yang menyenangkan menggunakan media buku interaktif dan visual yang mudah dicerna oleh anak kecil. Metode penelitian melibatkan observasi, survei, wawancara, dan studi pustaka untuk memahami kebutuhan anak dan efektivitas metode edukasi. Buku ini terdiri dari 18 halaman dengan elemen interaktif seperti enam karakter monster perasaan, karakter Arka dan Ammy, serta game maze labirin. Desain buku ini mengutamakan teknik pop up agar anak dapat berinteraksi langsung, menjadikannya lebih menyenangkan dan efektif. Media pendukung seperti stiker, mug, pin, dan notebook akan menambah pengalaman belajar. Dengan pendekatan ini, diharapkan anak-anak dapat lebih mudah memahami dan mengelola emosi mereka sambil meningkatkan keterlibatan dalam membaca.

Kata Kunci: Pengenalan Emosi, 6 Monster Perasaan, Buku Interaktif



## ABSTRACT

Early education is important for children's development, especially in understanding and managing emotions. This study designed an interactive pop-up book for children aged 3-6 years entitled "The Adventure of Arka and 6 Monster Feelings," aiming to help children understand and manage emotions by presenting fun media using interactive and visual book media that is easy for young children to digest. The research method involves observation, surveys, interviews, and literature studies to understand the needs of children and the effectiveness of educational methods. The book consists of 18 pages with interactive elements such as six feeling monster characters, Arka and Ammy characters, and a maze maze game. The design of this book prioritizes the pop-up technique so that children can interact directly, making it more fun and effective. Supporting media such as stickers, mugs, pins, and notebooks will add to the learning experience. With this approach, it is hoped that children can more easily understand and manage their emotions while increasing their involvement in reading.

Keywords: Emotion Recognition, 6 Feeling Monsters, Interactive Book



UNIVERSITAS  
MERCU BUANA

## KATA PENGANTAR

Dengan penuh rasa syukur kepada Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya, penulis berhasil menyelesaikan laporan tugas akhir dengan judul "Perancangan Buku Interaktif "Petualangan Arka dan 6 Monster Perasaan" Sebagai Pendekatan Edukasi Tentang Perasaan Emosi Anak Usia 3-6 Tahun tepat waktu. Tugas akhir ini disusun guna memenuhi persyaratan dalam meraih gelar sarjana strata satu (S1) pada program studi Desain Komunikasi Visual Universitas Mercubuana.

Penulis juga ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah turut berperan serta dalam membantu penyusunan penulisan tugas akhir ini. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Irfandi Musnur, S.Pd, M.Sn selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan nasihat yang berharga.
2. Keluarga, Ayah dan Bunda penulis yang telah memberikan doa, dukungan, dan motivasi yang tiada henti selama proses penulisan tugas akhir ini.
3. Teman-teman penulis yang senantiasa memberikan semangat, dukungan, dan inspirasi.

Semoga laporan tugas akhir ini dapat memberikan manfaat dan pengetahuan bagi pembacanya, serta menjadi kontribusi yang berarti dalam bidang Desain Komunikasi Visual.

Tangerang Selatan, 19 Mei 2024

Penulis,

  
**Nur Afidah Yusfa Yusuf**

## DAFTAR ISI

<b>COVER DALAM</b> .....	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>iv</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>x</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Perancangan .....	1
1.2 Rumusan Masalah Perancangan .....	2
1.3 Tujuan Perancangan .....	3
1.4 Manfaat Perancangan .....	3
<b>BAB II METODE PERANCANGAN</b> .....	<b>5</b>
2.1 Orisinalitas.....	5
2.1.1 Ulasan Karya Sejenis.....	5
2.2 Target Perancangan.....	9
2.2.2 Target Sekunder.....	10
2.3. Relevansi dan Konsekuensi Studi .....	11
2.3.1 Studi Estetika .....	11
2.3.3 Studi Layout.....	20
2.3.4 Studi Komunikasi .....	21
2.4 Skema Proses Desain .....	22
2.4.1 Empathize .....	23
2.4.2 Define .....	24
2.4.3 Ideate.....	25
2.4.4 Prototype .....	25
2.4.5 Test.....	26

<b>BAB III DATA DAN ANALISA PERANCANGAN .....</b>	<b>27</b>
3.1 Positioning & Konsep Desain .....	27
3.2 Strategi Pesan .....	28
3.3 Strategi Visual .....	33
3.4 Strategi Distribusi Karya .....	35
<b>BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN .....</b>	<b>37</b>
4.1 Deskripsi Karya .....	37
4.1.1 Visual Karya.....	37
4.1.2 Penyajian Visual .....	37
4.1.3 Penyajian Pesan .....	46
4.1.3 Distribusi Karya.....	53
4.2 Pameran Karya .....	55
4.3 Hasil Uji Desain .....	57
4.3.1 Profil Pengguna .....	57
4.3.2 Umpan Balik .....	64
4.4 Evaluasi Perancangan Karya .....	65
4.4.1 Menemukan kekuatan karya.....	65
4.4.2 Menemukan kelemahan karya .....	65
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>67</b>
5.1 Kesimpulan.....	67
5.2 Saran.....	67
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>69</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>71</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Referensi Karya Terdahulu .....	9
Tabel 2. Prototype.....	26
Tabel 3. Strategi Pesan .....	31
Tabel 4. Story Design .....	33
Tabel 5. Alur Distribusi Media Karya Perancangan.....	36



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Skema Proses Desain (Sumber: Data Pribadi, 2024) .....	23
Gambar 2. Empathy Map .....	24
Gambar 3. Mind Map .....	33
Gambar 4. Mood Board .....	34
Gambar 5. Karakter Arka .....	34
Gambar 6. Karakter Pendukung Arka .....	35
Gambar 7. Monster Perasaan .....	35
Gambar 8. Halaman Sampul Buku Interaktif .....	37
Gambar 9. Cover Depan .....	38
Gambar 10. Halaman Judul .....	39
Gambar 11. Halaman Prolog (Halaman 1-2) .....	39
Gambar 12. Halaman 1-2 .....	40
Gambar 13. Halaman 3-4 .....	40
Gambar 14. Halaman 5-6 .....	41
Gambar 15. Halaman 7-8 .....	42
Gambar 16. Halaman 9-10 .....	42
Gambar 17. Halaman 11-12 .....	43
Gambar 18. Halaman 13-14 .....	44
Gambar 19. Halaman 15-16 .....	45
Gambar 20. Halaman 17-18 .....	45
Gambar 21. Cover Belakang .....	46
Gambar 22. Arka Karakter Utama Buku .....	47
Gambar 23. Monster Perasaan .....	48
Gambar 24. Monster Zuzu .....	48
Gambar 25. Monster Spark .....	49
Gambar 26. Monster Zoro .....	49
Gambar 27. Monster Slime .....	50
Gambar 28. Monster Rock .....	50
Gambar 29. Monster Luna .....	51
Gambar 30. Palet Warna .....	51

Gambar 31. Tipografi .....	52
Gambar 32. Hasil Cetak Buku.....	53
Gambar 33. Stand Banner .....	53
Gambar 34. Notebook.....	54
Gambar 35. Mug .....	54
Gambar 36. Pin.....	54
Gambar 37. Buku Interaktif .....	55
Gambar 38. Banner Pameran Karya.....	55
Gambar 39. Foto Display Pameran.....	56
Gambar 40. Hari H- Pameran .....	56
Gambar 41. Jenis Kelamin.....	57
Gambar 42. Usia Responden.....	58
Gambar 43. Hobi Responden .....	59
Gambar 44. Status Responden.....	60
Gambar 45. Seberapa sering Membaca Buku .....	61
Gambar 46. Asumsi Responden.....	61
Gambar 47. Buku Interaktif (Responden) .....	62
Gambar 48. Fitur Buku Interaktif.....	63
Gambar 49. Perasaan Responden .....	64