

**PERANCANGAN BUKU EDUKASI INTERAKTIF MENGENAI
PARENTIFIKASI EMOSIONAL BAGI ORANG TUA**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Venessia Selma Brigitte

00000055098

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2025**

**PERANCANGAN BUKU EDUKASI INTERAKTIF
MENGENAI PARENTIFIKASI EMOSIONAL
BAGI ORANG TUA**



LAPORAN TUGAS AKHIR

**Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual**

Venessia Selma Brigitte

00000055098

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2025**

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Venessia Selma Brigitte
Nomor Induk Mahasiswa : 00000055098
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

~~Tesis/ Skripsi/ Tugas Akhir/ Laporan Magang/ MBKM*~~ saya yang berjudul:

PERANCANGAN BUKU EDUKASI INTERAKTIF MENGENAI PARENTIFIKASI EMOSIONAL BAGI ORANG TUA

merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan hasil plagiat, dan tidak pula dituliskan oleh orang lain. Semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya cantumkan dan nyatakan dengan benar pada bagian daftar pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan penyimpangan dan penyalahgunaan dalam proses penulisan dan penelitian ini, saya bersedia menerima konsekuensi untuk dinyatakan **TIDAK LULUS**. Saya juga bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang berkaitan dengan tindak plagiarisme ini sebagai kesalahan saya pribadi dan bukan tanggung jawab Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 13 Desember 2024



Venessia Selma Brigitte

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN BUKU EDUKASI INTERAKTIF MENGENAI PARENTIFIKASI EMOSIONAL BAGI ORANG TUA

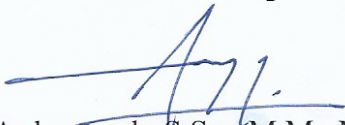
Oleh

Nama Lengkap : Venessia Selma Brigitte
Nomor Induk Mahasiswa : 00000055098
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

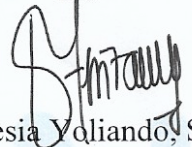
Telah diujikan pada hari Jumat, 3 Januari 2025
Pukul 09.00 s.d. 09.45 WIB dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

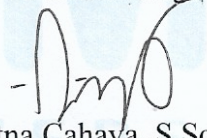
Ketua Sidang


Ardyansyah, S.Sn., M.M., M.Ds.
0318127603/L00011

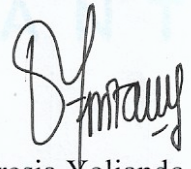
Penguji


Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/043487

Pembimbing


Dr. Ratna Cahaya, S.Sos., M.Ds.
0324087506/023899

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual


Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/043487

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Venessia Selma Brigitte
Nomor Induk Mahasiswa : 00000055098
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : D3/ S1/ S2*
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN BUKU EDUKASI
INTERAKTIF MENGENAI PARENTIFIKASI EMOSIONAL BAGI
ORANG TUA

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia* (pilih salah satu):

- ☒ Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh Sivitas Akademika UMN/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial.
- ☐ Saya tidak bersedia mempublikasikan hasil karya ilmiah ini ke dalam repositori Knowledge Center, dikarenakan: dalam proses pengajuan publikasi ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*) **.
- ☐ Lainnya, pilih salah satu:
 - ☐ Hanya dapat diakses secara internal Universitas Multimedia Nusantara
 - ☐ Embargo publikasi karya ilmiah dalam kurun waktu 3 tahun.

Tangerang, 13 Desember, 2024



Venessia Selma Brigitte

* Pilih salah satu

** Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/ HKI, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk diunggah ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas anugerahnya yang memampukan penulis untuk menyelesaikan tugas akhir ini yang berjudul Perancangan Buku Edukasi Interaktif Mengenai Parentifikasi Emosional Bagi Orang Tua. Buku ini bertujuan untuk mengedukasi orang tua mengenai tindakan parentifikasi emosional, sehingga tindakan kepada anak ini bisa dihindari.

Tugas akhir ini disusun sebagai syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana di bidang Desain Komunikasi Visual. Topik ini dipilih berdasarkan pengalaman teman-teman penulis yang pernah dan masih merasakan tindakan parentifikasi emosional oleh orang tuanya. Dari yang penulis lihat dan teliti, tindakan parentifikasi emosional berdampak negatif kepada perkembangan psikologis anak, dan semakin anak beranjak dewasa, anak dapat mengidap kecemasan, menjadi orang yang agresif, dan masih banyak lagi.

Hal ini membuat penulis termotivasi untuk membuat suatu solusi bagi orang tuanya, supaya kedepannya, tindakan parentifikasi emosional ini dapat dihindari, dan orang tua dapat mengkomunikasikan perasaan atau emosi tanpa memberikan beban emosional kepada anak. Penulis berharap perancangan ini dapat menjadi sebuah pencerahan bagi orang tua yang membutuhkan edukasi terkait ini. Penulis mohon maaf jika ada kekurangan dan kesalahan tutur kata di penulisan ini.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Andrey Andoko, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara.
3. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
4. Dr. Ratna Cahaya, S.OS., M.DS., selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.

5. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Harapan saya, semoga perancangan ini dapat memberikan manfaat kepada orang tua atau pihak lain yang membutuhkan informasi terkait parentifikasi emosional. Semoga karya ini juga dapat menjadi inspirasi bagi para peneliti atau perancang lainnya yang ingin membahas atau mengangkat topik yang serupa, serta mendorong perhatian yang lebih besar terhadap topik pembahasan parentifikasi emosional untuk kedepannya.

Tangerang, 13 Desember 2024



Venessia Selma Brigitte



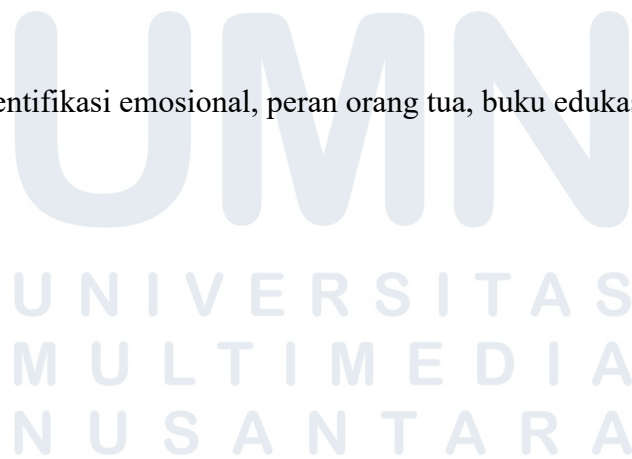
PERANCANGAN BUKU EDUKASI INTERAKTIF MENGENAI PARENTIFIKASI EMOSIONAL BAGI ORANG TUA

(Venessia Selma Brigitte)

ABSTRAK

Parentifikasi emosional, yaitu ketika anak memenuhi kebutuhan emosional salah satu atau kedua orang tua, memiliki dampak jangka panjang yang negatif, termasuk kecemasan, depresi, dan perasaan bersalah. Penelitian ini bertujuan untuk merancang buku edukasi interaktif yang mengedukasi orang tua tentang parentifikasi emosional, sehingga dapat dicegah. Metode perancangan yang digunakan adalah *Design Thinking*, yang terdiri dari tahapan empati, definisi, ideasi, prototipe, dan pengujian. Proses perancangan melibatkan pengumpulan data kualitatif melalui wawancara, kuesioner, diskusi kelompok terarah, dan observasi digital, dengan fokus pada kurangnya sumber informasi terkait parentifikasi emosional di Indonesia. Hasilnya adalah buku edukasi interaktif yang mencakup aktivitas, jurnal, dan konten edukatif. Buku ini dirancang untuk mendorong komunikasi orang tua dan anak yang lebih sesuai secara emosional dan menghindari pemberian beban emosional pada anak, sekaligus mengajarkan orang tua untuk meregulasi emosi tanpa melibatkan anak. Kesimpulannya, media edukasi interaktif ini berpotensi meningkatkan pengetahuan dan praktik orang tua terkait parentifikasi emosional, yang berdampak pada dinamika keluarga yang lebih sehat.

Kata kunci: Parentifikasi emosional, peran orang tua, buku edukasi



INTERACTIVE EDUCATIONAL BOOK DESIGN ON EMOTIONAL PARENTIFICATION FOR PARENTS

(Venessia Selma Brigitte)

ABSTRACT (English)

Emotional parentification, where a child fulfils the emotional needs of one or both parents, has long-term negative effects, including anxiety, depression, and feelings of guilt. This study aims to design an interactive educational book that educates parents about emotional parentification, thus helping to prevent it. The design method used is Design Thinking, which consists of stages such as empathy, definition, ideation, prototyping, and testing. The design process involves qualitative data collection through interviews, questionnaires, focus group discussions, and digital observation, focusing on the lack of information sources related to emotional parentification in Indonesia. The result is an interactive book that includes activities, journaling, and educational content. This book is designed to promote emotionally appropriate parent-child communication and prevent the emotional burden from being placed on children, while also to educate parents on regulating their emotions without involving their children. In conclusion, this interactive educational media has the potential to increase parents' knowledge and practices related to emotional parentification, which can lead to healthier family dynamics.

Keywords: Emotional parentification, parental role, educative book



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT (English)</i>.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir	4
1.5 Manfaat Tugas Akhir	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Media Informasi.....	5
2.2 Buku Edukasi Cetak	7
2.2.1 Buku Edukasi Interaktif.....	8
2.2.2 Elemen Buku.....	10
2.2.3 Aktivitas Pembelajaran	17
2.2.4 <i>Journaling</i>	19
2.3 Parentifikasi Emosional.....	19
2.3.1 Hubungan Orang Tua dan Anak.....	20
2.3.2 Peran Orang Tua Kepada Anak.....	22
2.3.3 Peran Anak Kepada Orang Tua.....	22
2.4 Penelitian Relevan	23
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN.....	25
3.1 Subjek Perancangan	25
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	26
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan.....	28
3.3.1 Observasi.....	28

3.3.2 Wawancara	29
3.3.3 <i>Focus Group Discussion</i>	32
3.3.4 Kuesioner	33
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	37
4.1 Hasil Perancangan	37
4.1.1 Emphatize	37
4.1.2 Define	72
4.1.3 Ideate	73
4.1.4 Prototype	82
4.1.5 Testing	117
4.1.6 Media Sekunder	121
4.2 Pembahasan Perancangan	125
4.2.1 Analisis <i>Market Validation/ Beta Test</i>	126
4.2.2 Media Utama	129
4.2.4 Anggaran	168
BAB V PENUTUP	172
5.1 Simpulan	172
5.2 Saran	172
DAFTAR PUSTAKA	174
LAMPIRAN	178



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Relevan.....	23
Tabel 4.4 Data Diri Responden.....	44
Tabel 4.5 Kesadaran dan Kebiasaan Orang Tua	45
Tabel 4.6 Pengetahuan Tentang Parentifikasi Emosional.....	47
Tabel 4.7 Media Informasi Terkait Parentifikasi Emosional	48
Tabel 4.1 SWOT Wreck This Journal.....	64
Tabel 4.2 SWOT Me Myself and I.....	67
Tabel 4.3 <i>SWOT Adult in Training</i> karya Rachel Rettie.....	69
Tabel 4.8 Struktur Buku	83
Tabel 4.9 Media Sekunder	121
Tabel 4.10 Hasil Kuesioner Beta Test.....	126
Tabel 4.11 Anggaran.....	168



DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 <i>Google Trends</i> Parentifikasi.....	38
Gambar 4.2 <i>Google Trends</i> Parentification.....	38
Gambar 4.3 <i>Google Trends</i> Emotional Parentification.....	39
Gambar 4.4 <i>Google Trends</i> Emotional Burden dan Beban Emosional	40
Gambar 4.5 Pencarian Instagram Terakit Parentifikasi Emosional	41
Gambar 4.6 Pencarian Artikel Terkait Parentifikasi Emosional.....	42
Gambar 4.7 Pencarian Buku Terkait Parentifikasi Emosional.....	43
Gambar 4.14 Wawancara Panji Hagarayu	49
Gambar 4.15 Wawancara Debby Kurniadi	51
Gambar 4.16 Wawancara dengan Pingkan C. B. Rumondor.....	53
Gambar 4.17 Wawancara dengan Nina Bomantari.....	56
Gambar 4.18 <i>Focus Group Discussion</i>	59
Gambar 4. 8 Wreck this Journal karya Keri Smith	64
Gambar 4.9 <i>Me Myself and I</i> karya Poppy Rianti	66
Gambar 4.10 <i>Me Myself and I</i> karya Poppy Rianti.....	67
Gambar 4.11 <i>Adult in Training</i> karya Rachel Rettie.....	69
Gambar 4.12 Buku Parentifikasi	71
Gambar 4.13 <i>The Parentifies Child Experience</i> karya Danielle Schultz	71
Gambar 4.19 <i>User Persona Primer</i>	72
Gambar 4. 20 <i>User Persona Sekunder</i>	73
Gambar 4.21 <i>Mind Mapping Data</i>	75
Gambar 4.22 <i>Brainstorming</i>	76
Gambar 4.23 50 Alternatif <i>Big Idea</i>	77
Gambar 4.24 Moodboard	78
Gambar 4.25 Tipografi.....	79
Gambar 4.26 Warna Primer Perancangan.....	80
Gambar 4.27 Warna Sekunder Perancangan.....	81
Gambar 4.28 <i>Key Visual</i>	82
Gambar 4.29 Katern.....	91
Gambar 4.30 Sketsa <i>Flat Plan</i>	92
Gambar 4.31 Ilustrasi Karakter Ibu dan anak	93
Gambar 4.32 Karakter Ibu.....	94
Gambar 4.33 Karakter Ibu sebelum revisi	95
Gambar 4.34 Karakter Ibu setelah revisi.....	95
Gambar 4.35 Karakter Anak	96
Gambar 4.36 Contoh Pengaplikasian Karakter.....	97
Gambar 4.37 Contoh Pengaplikasian Karakter.....	98
Gambar 4.38 Ilustrasi Supergrafis.....	100
Gambar 4.39 Supergrafis	101
Gambar 4.40 Ilustrasi 5-4-3-1 Technique	102
Gambar 4.41 Mencari Tempat yang Nyaman	102
Gambar 4.42 <i>Mencari lima barang sekitar</i>	103
Gambar 4.43 <i>Sentuh dan rasakan 4 benda</i>	104

Gambar 4.44 <i>Mendengar suara sekitar</i>	104
Gambar 4.45 <i>Mencium sebuah benda</i>	105
Gambar 4.46 <i>Fokus pada satu rasa di tubuh</i>	105
Gambar 4.47 <i>Sketsa Ilustrasi Box Breathing</i>	106
Gambar 4.48 <i>Judul dan Logo Buku</i>	107
Gambar 4.49 <i>Sketsa Sampul Buku</i>	108
Gambar 4.50 <i>Opsi kedua (Terpilih)</i>	109
Gambar 4.51 <i>Sampul Depan Buku</i>	110
Gambar 4.52 <i>Sampul Belakang Buku</i>	111
Gambar 4.53 <i>Grid</i>	112
Gambar 4.54 <i>Grid Supergrafis</i>	113
Gambar 4. 55 <i>Grid Halaman Pembuka Topik</i>	114
Gambar 4.56 <i>Grid Halaman Panduan</i>	115
Gambar 4.57 <i>Grid Halaman Divider Bab</i>	116
Gambar 4.58 <i>Grid Sampul</i>	117
Gambar 4.59 <i>Hasil Kuesioner Pertanyaan Nomor 1</i>	118
Gambar 4.60 <i>Hasil Kuesioner Pertanyaan Nomor 2</i>	118
Gambar 4.61 <i>Hasil Kuesioner Pertanyaan Nomor 3</i>	119
Gambar 4.62 <i>Hasil Kuesioner Pertanyaan Nomor 4</i>	119
Gambar 4.63 <i>Hasil Kuesioner Pertanyaan Nomor 6</i>	120
Gambar 4.64 <i>Hasil Kuesioner Pertanyaan Nomor 7</i>	120
Gambar 4.65 <i>Hasil Kuesioner</i>	128
Gambar 4. 66 <i>Hasil Kuesioner</i>	128
Gambar 4.67 <i>Analisis Sampul Depan</i>	130
Gambar 4.68 <i>Analisis Sampul Belakang</i>	132
Gambar 4.69 <i>Mockup Desain Sampul Buku</i>	133
Gambar 4.70 <i>Layout keseluruhan buku</i>	134
Gambar 4.71 <i>Analisis Layout Halaman Supergrafis</i>	135
Gambar 4.72 <i>Analisis Grid Halaman Bab</i>	136
Gambar 4.73 <i>Layout Halaman One Column Grid</i>	137
Gambar 4.74 <i>Halaman Single Column Grid</i>	138
Gambar 4.75 <i>Halaman Single Column Grid</i>	139
Gambar 4.76 <i>Halaman Two Column Grid</i>	140
Gambar 4.77 <i>Halaman Evaluasi dan Journaling</i>	141
Gambar 4.78 <i>Halaman Support System</i>	142
Gambar 4.79 <i>Halaman Box Breathing</i>	143
Gambar 4.80 <i>Video Box Breathing</i>	144
Gambar 4.81 <i>Halaman Interaktif Peek a Boo</i>	145
Gambar 4. 82 <i>Halaman Divider Bab</i>	146
Gambar 4.83 <i>Analisis Tipografi</i>	147
Gambar 4.84 <i>Halaman Divider Bab</i>	148
Gambar 4.85 <i>Analisis Warna</i>	149
Gambar 4.86 <i>Konten Halaman 2</i>	150
Gambar 4.87 <i>Desain Buku Journal</i>	152
Gambar 4.88 <i>Mockup Buku Journaling</i>	153
Gambar 4. 89 <i>Mockup Pembatas Buku</i>	154

Gambar 4. 90 Desain <i>Sticker Set</i>	155
Gambar 4.91 Desain <i>feeds Instagram</i>	156
Gambar 4.92 Desain <i>Story Instagram</i>	157
Gambar 4. 93 <i>Mockup Instagram</i>	158
Gambar 4. 94 <i>Mockup Tiktok Slides</i>	159
Gambar 4.95 <i>Mockup Desain Tampilan Shopee</i>	160
Gambar 4.96 <i>Mockup Video Youtube Shorts</i>	160
Gambar 4.97 Mockup Desain <i>Mug</i>	162
Gambar 4.98 Mockup Desain <i>Keychain</i>	163
Gambar 4.99 Desain Poster.....	164
Gambar 4.100 <i>Mockup Desain Poster</i>	165
Gambar 4.101 Analisis Desain <i>Flyer</i>	166
Gambar 4.102 Analisis Desain <i>Flyer</i>	167
Gambar 4.103 <i>Mockup Flyer</i>	168



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase <i>Turnitin</i>	178
Lampiran Form Bimbingan.....	180
Lampiran <i>Consent Form</i>	181
Lampiran Hasil Kuesioner	187
Lampiran Transkrip Wawancara.....	198
Lampiran Transkrip <i>Focus Group Discussion</i>	223
Lampiran Dokumentasi Wawancara.....	236



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA