

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI INTERAKTIF UNTUK
MENINGKATKAN KETERAMPILAN SOSIAL
EMOSIONAL ANAK**



LAPORAN TUGAS AKHIR

**Janice Aurny
00000068426**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2026**

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI INTERAKTIF UNTUK
MENINGKATKAN KETERAMPILAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

Janice Aurnyn

00000068426

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2026

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Janice Aurnyn

Nomor Induk Mahasiswa : 00000068426

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa ~~Tesis/ Skripsi/ Tugas Akhir/ Laporan~~
~~Magang/ MBKM~~ saya yang berjudul:

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK

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, 8 Januari 2026



(Janice Aurnyn)

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Janice Aurnyn
NIM : 00000068426
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Laporan : PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI INTERAKTIF
UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN SOSIAL
EMOSIONAL ANAK

Dengan ini saya menyatakan secara jujur menggunakan bantuan Kecerdasan Artifisial (AI) dalam pengerjaan ~~Tugas/Project~~/Tugas Akhir sebagai berikut:

- ☐ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu dalam menghasilkan ide-ide utama saja.
- ☐ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu menghasilkan teks pertama saja
- ☐ Menggunakan AI untuk menyempurnakan sintaksis dan tata bahasa untuk pengumpulan tugas
- ☒ Karena tidak diizinkan: Tidak menggunakan bantuan AI dengan cara apa pun dalam pembuatan tugas.

Saya juga menyatakan bahwa:

1. Menyerahkan secara lengkap dan jujur penggunaan perangkat AI yang diperlukan dalam tugas melalui Formulir Penggunaan Perangkat Kecerdasan Artifisial (AI)
2. Saya mengakui bahwa saya telah menggunakan bantuan AI dalam tugas saya baik dalam bentuk kata, paraphrase, penyertaan ide atau fakta penting yang disarankan oleh AI dan saya telah menyantumkan dalam sitasi serta referensi
3. Terlepas dari pernyataan di atas, tugas ini sepenuhnya merupakan karya saya sendiri

Tangerang, 8 Januari 2026
Yang Menyatakan,



(Janice Aurnyn)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK

Oleh

Nama Lengkap : Janice Aurnyn
Nomor Induk Mahasiswa : 00000068426
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Kamis, 8 Januari 2026

Pukul 11.15 s.d. 12.00 WIB dan dinyatakan

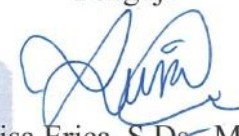
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang


Dr. Sn. Yusup Sigit Martiyastadi, S.T., M.Inf.Tech.
0319037807/ 023902

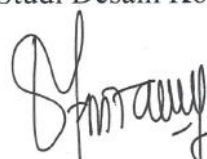
Penguji


Luisa Erica, S.Ds., M.Si.
0260774675230193/ 100194

Pembimbing


Nadia Mahatmi, M.Ds.
0416038705/ 039375

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 : Janice Aurnyn
Nomor Induk Mahasiswa : 00000068426
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : D3/ S1/ S2
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI
INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN
KETERAMPILAN SOSIAL EMOSIONAL
ANAK

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, 8 Januari 2026



(Janice Aurnyn)

KATA PENGANTAR

Terima Kasih kepada Tuhan Yang Maha Esa karena bimbingan-Nya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan judul “ Perancangan Buku Ilustrasi Interaktif untuk Meningkatkan Keterampilan sosial emosional Anak ”. Tugas akhir ini disusun sebagai syarat akademik untuk menyelesaikan program studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Multimedia Nusantara.

Perancangan ini tidak dapat berjalan dengan lancar tanpa bantuan pihak – pihak yang bersangkutan, maka penulis ingin mengucapkan terima kasih dengan penuh 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. Nadia Mahatmi, M.Ds., selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Cindy, M.Psi., Psikolog, selaku narasumber yang penuh kebaikan telah mendukung dan meluangkan waktu dan tenaga untuk wawancara
6. Peserta FGD yang sudah meluangkan waktu dan tenaga untuk diskusi
7. Teman penulis yang memberikan dukungan motivasi dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
8. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
9. Keluarga besar Universitas Multimedia Nusantara yang telah memberikan bantuan dan dukungan secara langsung maupun tidak langsung

Penulis berharap tugas akhir ini dapat menjadi acuan positif dalam desain komunikasi visual khususnya dalam buku ilustrasi interaktif. Semoga perancangan ini dapat membantu meningkatkan keterampilan sosial – emosional anak. Penulis juga mengharapkan semoga karya ilmiah ini dapat menjadi sumber

pembelajaran dan acuan kepada mahasiswa/i Universitas Multimedia Nusantara seputar pembelajaran yang sama pada pelaksanaan tugas akhir

Tangerang, 8 Januari 2026



(Janice Aurny)



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK

(Janice Aurnyn)

ABSTRAK

Keterampilan sosial emosional adalah aspek penting dari perkembangan kemampuan anak kemampuan ini membantu anak untuk mengenali diri mereka, mengelola emosi, dan membangun hubungan dengan individu lain. Namun, anak sering kali belum mengerti dan memahami sepenuhnya bagaimana mereka harus bertindak dan mengkomunikasikan apa yang mereka rasakan dengan baik. Kondisi ini membuat anak beresiko kesulitan dalam membangun hubungan yang positif dengan lingkungannya dan mengalami kesepian. Kesepian berkepanjangan dapat menghambat perkembangan mereka saat ini, tetapi juga pada perkembangan mereka di masa depan. Hal ini dikarenakan kurangnya media yang mengajarkan anak cara untuk meningkatkan keterampilan sosial emosional mereka. Oleh karena itu, perancangan bertujuan untuk merancang buku ilustrasi interaktif untuk meningkatkan keterampilan sosial emosional anak. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif meliputi observasi, wawancara, FGD, studi *Existing*, dan referensi. Hasil perancangan merupakan buku ilustrasi interaktif yang mengajarkan anak bagaimana untuk meningkatkan keterampilan sosial emosional anak.

Kata kunci: buku ilustrasi interaktif, keterampilan sosial dan emosional, anak



**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI INTERAKTIF UNTUK
MENINGKATKAN KETERAMPILAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK**

(Janice Aurnyn)

ABSTRACT (English)

Social-emotional skills are an important aspect of children's development. These skills help them to recognize themselves, manage their emotions, and build relationships with others. However, children often do not fully understand how to act and communicate their feelings effectively. This puts them at risk of difficulty in building positive relationships with their environment and might led them to experiencing loneliness. Prolonged loneliness can hinder not only their current development, but also their future development. This is due to the lack of media that teaches children how to improve their social-emotional skills. Therefore, the design aims to design an interactive illustrated book to improve children's social-emotional skills. The research method used is qualitative, including observation, interviews, focus group discussions (FGDs), existing studies, and references. The design results in an interactive illustrated book that teaches children how to improve their social-emotional skills.

Keywords: *children's interactive book, social and emotional skill, children*

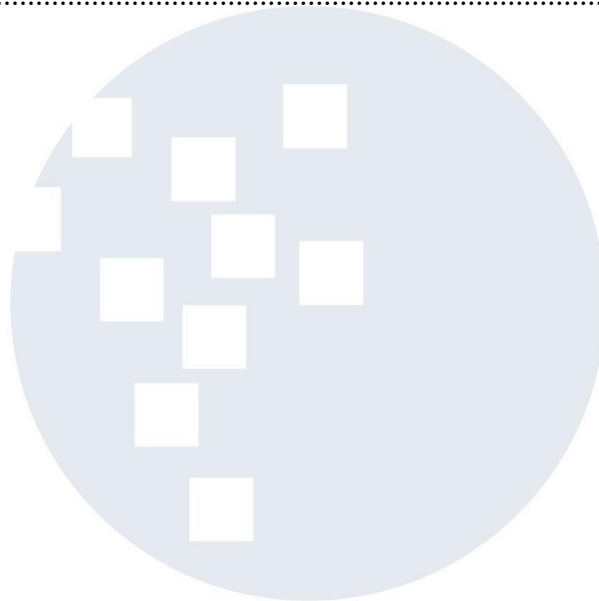


DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	viii
<i>ABSTRACT (English)</i>	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir	3
1.5 Manfaat Tugas Akhir	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Buku Interaktif.....	5
2.1.1 Jenis Buku Interaktif.....	5
2.1.2 Prinsip Desain Buku Interaktif.....	9
2.2 Buku Cerita Ilustrasi.....	13
2.2.1 Anatomi Buku Cerita.....	13
2.2.2 Elemen Desain Buku Cerita Ilustrasi.....	19
2.2.3 Prinsip Desain Buku Cerita.....	29
2.3 <i>Typography</i>	30
2.3.1 Prinsip <i>Typography</i>	31
2.3.2 Jenis <i>Typography</i>	33
2.4 Ilustrasi	34
2.4.1 Gaya Ilustrasi	35

2.4.2 Jenis Ilustrasi.....	37
2.4.3 Fungsi Ilustrasi.....	39
2.5 <i>Storytelling</i>	41
2.5.1 Manfaat <i>Storytelling</i>	41
2.5.2 Karakter dalam <i>Storytelling</i>	42
2.5.3 Karakter Hewan dalam <i>Storytelling</i>	45
2.6 Keterampilan Sosial dan Emosional	47
2.6.1 Faktor Keterampilan Sosial Emosional	47
2.6.2 Meningkatkan Keterampilan Sosial Emosional Anak	49
2.7 Penelitian Relevan	52
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	57
3.1 Subjek Perancangan	57
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	60
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan	61
3.3.1 Observasi.....	62
3.3.2 Wawancara	62
3.3.3 <i>Focus Group Discussion</i>	63
3.3.4 Studi Referensi	64
3.3.5 Studi <i>Existing</i>	64
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	66
4.1 Hasil Perancangan	66
4.1.1 <i>Orientation</i>	66
4.1.2 <i>Analysis</i>	96
4.1.3 <i>Concepting</i>	97
4.1.4 <i>Design</i>	110
4.1.5 <i>Implementation</i>	123
4.1.6 <i>Alpha Test</i>	124
4.1.7 <i>Revisi Desain Final</i>	130
4.1.8 <i>Media Sekunder</i>	132
4.2 Pembahasan Perancangan.....	139
4.2.1 <i>Beta Test</i>	140
4.2.2 Analisis Desain Buku	143

4.2.3 Anggaran.....	152
BAB V PENUTUP.....	157
5.1 Simpulan	157
5.2 Saran	158
DAFTAR PUSTAKA.....	xvi
LAMPIRAN.....	xvi



UMN
 UNIVERSITAS
 MULTIMEDIA
 NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Penelitian Relevan	53
Tabel 4.1 Tabel SWOT “Aku Paham Perasaanku”	79
Tabel 4.2 Tabel SWOT “I Am Enough”	84
Tabel 4.3 Tabel SWOT “The Original Pop Up Tale of Peter Rabbit”	88
Tabel 4.4 Tabel SWOT “Cook in A Book”	91
Tabel 4.5 Tabel SWOT “Dunia Binatang”	95
Tabel 4.6 Tabel Konten.....	105
Tabel 4.7 Tabel Penilaian <i>Alpha Test</i> Konten Buku	125
Tabel 4.8 Tabel Penilaian <i>Alpha Test</i> Visual Buku	126
Tabel 4.9 Tabel Penilaian Alpha Test Interaktifitas Buku	128
Tabel 4.10 Tabel Anggaran Jasa Desain	153
Tabel 4.11 Tabel Anggaran Produksi Buku	153
Tabel 4.12 Tabel Anggaran Promosi dan <i>Merchandise</i>	154



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Pop Up Book</i>	6
Gambar 2.2 <i>Pull Tab Book</i>	6
Gambar 2.3 <i>Peek a Boo Book</i>	7
Gambar 2.4 <i>Hidden Objects Book</i>	7
Gambar 2.5 <i>Touch and Feel Book</i>	8
Gambar 2.6 <i>Participation Book</i>	8
Gambar 2.7 <i>Games Book</i>	9
Gambar 2.8 <i>Visibility</i>	10
Gambar 2.9 <i>Constrains</i>	10
Gambar 2.10 <i>Consistency</i>	11
Gambar 2.11 <i>Affordance</i>	11
Gambar 2.12 <i>Feedback</i>	12
Gambar 2.13 <i>Anatomi Buku</i>	13
Gambar 2.14 <i>Complimentary</i>	20
Gambar 2.15 <i>Split Complimentary</i>	20
Gambar 2.16 <i>Double Complementary</i>	21
Gambar 2.17 <i>Analogous</i>	21
Gambar 2.18 <i>Triadic</i>	22
Gambar 2.19 <i>Monochromatic</i>	22
Gambar 2.20 <i>Hue, saturation, value</i>	23
Gambar 2.21 <i>Psikologi Warna</i>	24
Gambar 2.22 <i>Single Column Grid</i>	26
Gambar 2.23 <i>Multicolumn Grid</i>	26
Gambar 2.24 <i>Modular Grid</i>	27
Gambar 2.25 <i>Hierarchical Grid</i>	27
Gambar 2.26 <i>Symmetry</i>	28
Gambar 2.27 <i>Asymmetry</i>	28
Gambar 2.28 <i>Radial Balance</i>	29
Gambar 2.29 <i>Legibility</i>	31
Gambar 2.30 <i>Visibility</i>	31
Gambar 2.31 <i>Readability</i>	32
Gambar 2.32 <i>Clarity</i>	32
Gambar 2.33 <i>Old style</i>	33
Gambar 2.34 <i>Sans serif</i>	33
Gambar 2.35 <i>Script</i>	34
Gambar 2.36 <i>Realisme</i>	35
Gambar 2.37 <i>Kartun</i>	36
Gambar 2.38 <i>Ilustrasi Editorial</i>	37
Gambar 2.39 <i>Ilustrasi Komersial</i>	38
Gambar 2.40 <i>Ilustrasi Buku</i>	38
Gambar 2.41 <i>Ilustrasi Media Informasi</i>	39

Gambar 2.42 Ilustrasi Media Bercerita	40
Gambar 2.43 Ilustrasi Persuasif	40
Gambar 2.44 Ilustrasi Identitas	41
Gambar 2.45 Karakter Bulat	43
Gambar 2.46 Karakter Segitiga.....	43
Gambar 2.47 Karakter Kotak	43
Gambar 2.48 Ciri Khas Karakter	44
Gambar 2.49 Sketsa Karakter	45
Gambar 2.50 Jenis <i>Anthropomorphism</i>	46
Gambar 4.1 Buku “Saat Aku Merasa Marah”.....	67
Gambar 4.2 Halaman Akhir Buku “Saat Aku Merasa Marah”	68
Gambar 4.3 Buku Interaktif PAUD “Perasaanku”.....	68
Gambar 4.4 Dokumentasi Wawancara.....	70
Gambar 4.5 Dokumentasi FGD	73
Gambar 4.6 Buku “Aku Paham Perasaanku”.....	76
Gambar 4.7 Halaman Perubahan Emosi	77
Gambar 4.8 Gaya Ilustrasi Buku “Aku Paham Perasaanku”	78
Gambar 4.9 Buku “I Am Enough”.....	82
Gambar 4.10 Halaman Buku “I Am Enough”	83
Gambar 4.11 Buku “The Original Pop Up Tale of Peter Rabbit”.....	86
Gambar 4.12 Spread Buku The Original Pop Up Tale of Peter Rabbit	87
Gambar 4.13 Buku “Cook in A Book”	90
Gambar 4.14 Halaman Interaktif Buku “Cook in A Book”	90
Gambar 4.15 Halaman Interaktif Lain Buku “Cook in A Book”.....	91
Gambar 4.16 Buku “Dunia Binatang”	93
Gambar 4.17 Halaman “Dunia Binatang”.....	94
Gambar 4.18 <i>Mindmap</i>	98
Gambar 4.19 <i>Moodboard</i>	101
Gambar 4.20 <i>Color Palette</i>	101
Gambar 4.21 Seleksi <i>Typography</i>	102
Gambar 4.22 <i>Reference Board</i>	103
Gambar 4.23 Kateran Buku.....	111
Gambar 4.24 Raka dan Kancil	113
Gambar 4.25 Monyet dan Kelinci.....	114
Gambar 4.26 Kodok dan Musang	115
Gambar 4.27 Burung Gereja	116
Gambar 4.28 <i>Full Spread</i> Karakter.....	117
Gambar 4.29 Sketsa Komprehensif.....	118
Gambar 4.30 <i>Typography</i> Pilihan	119
Gambar 4.31 <i>Dummy Book</i>	119
Gambar 4.32 <i>Spread</i> Buku <i>Prototype</i>	120
Gambar 4.33 Halaman <i>Asset</i>	122
Gambar 4.34 <i>Cover</i> (atas) dan <i>Inside Cover</i> (bawah).....	122
Gambar 4.35 <i>Prototype Alpha Test</i>	123
Gambar 4.36 Revisi Halaman 2	130

Gambar 4.37 Revisi Halaman 5	130
Gambar 4.38 Revisi Halaman 7	131
Gambar 4.39 Revisi Asset.....	131
Gambar 4.40 <i>Spread</i> Hasil Revisi.....	132
Gambar 4.41 Sketsa Media Sekunder	133
Gambar 4.42 Instagram <i>Post</i> 1	133
Gambar 4.43 Instagram <i>Post</i> 2.....	134
Gambar 4.44 Instagram <i>Post</i> 3	135
Gambar 4.45 <i>Hanging Tag</i> dan <i>Sticker</i>	136
Gambar 4.46 <i>Keychain</i>	137
Gambar 4.47 <i>Die Cut Stickers</i>	137
Gambar 4.48 <i>Mini Drawstring Bag</i>	138
Gambar 4.49 <i>Children's Stamp</i>	139
Gambar 4.50 Dokumentasi FGD <i>Beta Test</i>	141
Gambar 4.51 <i>Cover Buku</i>	144
Gambar 4.52 Jenis <i>Open Flap</i>	145
Gambar 4.53 Halaman <i>Pop Up</i>	147
Gambar 4.54 Halaman <i>Slider</i> dan <i>Pull Tab</i>	148
Gambar 4.55 Halaman <i>Flashlight</i>	149
Gambar 4.56 Halaman <i>Gathering</i>	150
Gambar 4.57 Halaman <i>Rotating Wheel</i>	151
Gambar 4.58 Halaman <i>Wheel</i>	152



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin.....	xxi
Lampiran Form Bimbingan & Spesialis	xxvii
Lampiran <i>Non-Disclosure Agreement</i>	xxix
Lampiran Transkrip Wawancara	xxxvi
Lampiran Transkrip FGD.....	xlvi
Lampiran Transkrip FGD <i>Beta Test</i>	lvi
Lampiran Hasil <i>Alpha Test</i>	lix
Lampiran Dokumentasi.....	lxi

