

**PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL MEDIA
INTERAKTIF SEBAGAI UPAYA PENGENALAN
EMOSI PADA ANAK USIA 2-5 TAHUN DI KOTA
PALEMBANG**



LAPORAN

Tugas Akhir Karya
Prodi Desain Komunikasi Visual
Minat Utama desain Komunikasi Visual

ALYA WULANDARI SALSABILA
2020620040

**UNIVERSITAS INDO GLOBAL MANDIRI
PALEMBANG
2024**

HALAMAN PENGESAHAN

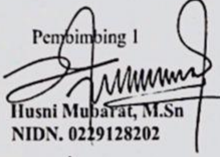
HALAMAN PENGESAHAN
PERTANGGUNGJAWABAN TERTULIS TUGAS AKHIR KARYA
PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL
MEDIA INTERAKTIF SEBAGAI UPAYA PENGENAALAN EMOSI
PADA ANAK USIA 2-5 TAHUN DI KOTA PALEMBANG

Diajukan oleh,

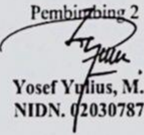
Alya Wulandari Salsabila
NIM. 2020620040

Telah dipertahankan pada tanggal 7 Agustus 2024
di depan Dewan Penguji yang terdiri dari

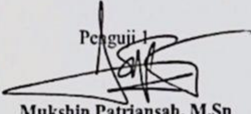
Pembimbing 1


Husni Mubarat, M.Sn
NIDN. 0229128202

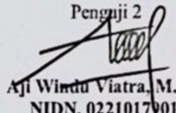
Pembimbing 2


Yosef Yulius, M.Sn
NIDN. 0203078701

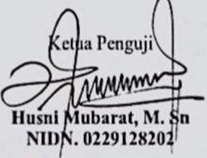
Penguji 1


Mukshin Patriansah, M.Sn
NIDN.0220058801

Penguji 2


Aji Windu Viatra, M. Sn
NIDN. 0221017901

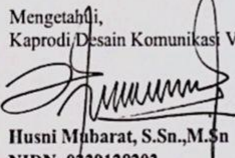
Ketua Penguji


Husni Mubarat, M. Sn
NIDN. 0229128202


Pertanggungjawaban tertulis ini telah diuji dan diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Desain

Palembang, 15 Agustus 2024

Mengetahui,
Kaprodi, Desain Komunikasi Visual


Husni Mubarat, S.Sn., M.Sn
NIDN. 0229128202

Menyetujui,
Dekan FIPD


Dr. Doris Febriyanti, S.IP., M.Si.
NIDN. 0222028203

HALAMAN PERSEMBAHAN

Motto:

*“Therefore, don’t worry about tomorrow. Because tomorrow has its own troubles.
One day’s trouble, enough for one day”*

“Setiap langkah maju adalah cerita yang menunggu untuk diceritakan.”

Saya persembahkan karya ini dengan segenap cinta kepada:

Mama saya, Evi Susanti, dan Papa saya, Azuan Firmanto yang selalu menjadi sumber inspirasi dan kekuatan. Dengan segala pengorbanan, cinta, dan dukungan yang telah kalian berikan, aku berhasil sampai di titik ini. Semoga ini bisa menjadi kebanggaan bagi kalian, seperti kalian selalu menjadi kebanggaanku. Terima kasih telah menjadi bintang penuntun dalam setiap langkahku

Terimakasih untuk dukungan dan do’a nya

HALAMAN PERNYATAAN

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Alya Wulandari Salsabila

NIM : 2020620040

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Tahun Akademik : 2024

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya desain dan pertanggungjawaban tertulis dengan judul :

***“PERANCANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL MEDIA INTERAKTIF
SEBAGAI UPAYA PENGENALAN EMOSI PADA ANAK USIA 2-5 TAHUN
DI KOTA PALEMBANG”***

Adalah benar-benar karya saya sendiri, dan saya tidak melakukan plagiatisme atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam dunia akademik. Apabila dikemudian hari ditemukan suatu jiplakan/plagiat, maka saya bersedia menerima akibat berupa sanksi akademis dan sanksi lain yang diberikan oleh yang berwenang sesuai ketentuan, peraturan dan perundang-undangan yang berlaku.

Palembang, 15 Agustus 2024

Yang membuat pernyataan



Alya Wulandari Salsabila

NPM : 2020620040

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat serta karunia-Nya kepada penulis sehingga berhasil menyelesaikan laporan Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan Komunikasi Visual Buku Ensiklopedia Tentang Kidal Sebagai Media Edukasi Untuk Anak-anak”. Laporan ini dibuat untuk memenuhi syarat menyelesaikan program Sarjana di Universitas Indo Global Mandiri. Penulis menyadari bahwa laporan Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu kritik dan sarannya yang bersifat membangun, penulis harapkan demi kesempurnaan laporan Tugas Akhir ini, sehingga laporan ini berguna nantinya.

Pada kesempatan ini penulis memberikan banyak terima kasih kepada pihak-pihak yang telah banyak membantu yaitu:

1. Allah SWT yang telah memberikan kemudahan, kesehatan dan kenikmatan kepada penulis sehingga bisa menyelesaikan Tugas Akhir ini.
2. Kedua orang tua yang telah memberikan semangat, kasih sayang dan doa yang tulus setiap harinya.
3. Terima kasih kepada Stiawan M, S.Ds yang telah membantu dan mendukung saya untuk terus berjuang menyelesaikan Tugas Akhir ini.
4. Dr. H. Marzuki Alie, SE., MM. selaku Rektor Universitas Indo Global Mandiri.
5. Dr. Sumi Amariena Hamim, ST., MT., IPM., ASEAN Eng. selaku Wakil Rektor I Bidang Akademik dan Kemahasiswaan Universitas Indo Global Mandiri.

6. Dr. H. Junaini, M.M. selaku Wakil Rektor II Bidang Administrasi dan Keuangan Universitas Indo Global Mandiri.
7. Prof. Erry Yulian T. Adesta, PhD. selaku Wakil Rektor III Bidang Perencanaan dan Kerjasama Universitas Indo Global Mandiri.
8. Dr. Doris Febriyanti, S.IP., M.Si. selaku Dekan Fakultas Ilmu Pemerintahan dan Budaya Universitas Indo Global Mandiri.
9. Husni Mubarat, S.Sn., M.Sn. selaku Kaprodi Desain Komunikasi Visual Universitas Indo Global Mandiri.
10. Husni Mubarat, S.Sn., M.Sn. selaku dosen pembimbing I yang telah membimbing dan memberikan saran serta masukan dalam perancangan Tugas Akhir ini.
11. Yosef Yulius, S.Sn., M.Sn. selaku dosen pembimbing II yang telah membimbing dan memberikan saran serta masukan dalam perancangan Tugas Akhir ini.
12. Seluruh dosen Desain Komunikasi Visual Universitas Indo Global Mandiri, yang telah memberikan banyak ilmu dan pengalaman.
13. Terima kasih kepada teman-teman seperjuangan, Ajeng, Yulia dan Tiara, yang telah membantu selama masa perkuliahan dan membuat masa perkuliahan menjadi penuh kenangan.
14. Teman-teman HIMA DKV UIGM, yang telah membantu menyelesaikan pameran Tugas Akhir “Artventure”

ABSTRAK

Penelitian ini berfokus pada perancangan media interaktif untuk mengenalkan emosi kepada anak usia 2-5 tahun di Kota Palembang. Pengenalan emosi pada usia dini sangat penting karena mempengaruhi perkembangan kecerdasan emosional anak yang berperan dalam kemampuan mereka mengelola emosi dan berinteraksi secara sosial. Buku ilustrasi interaktif dipilih sebagai media utama dengan tambahan narasi audio yang menarik. Buku ini dirancang agar anak-anak lebih mudah memahami berbagai jenis emosi seperti bahagia, sedih, marah, takut, dan terkejut melalui ilustrasi dan cerita sederhana. Selain itu, buku ini dilengkapi dengan fitur tombol audio yang memungkinkan anak mendengar narasi emosi secara langsung, meningkatkan pengalaman belajar mereka. Media ini juga berfungsi sebagai panduan bagi orang tua untuk lebih memahami perkembangan emosional anak dan membantu mereka dalam proses pengasuhan. Diharapkan, perancangan ini tidak hanya memudahkan anak dalam mengekspresikan emosi, tetapi juga menciptakan hubungan emosional yang lebih baik antara anak dan orang tua.

Kata Kunci: Emosi, anak usia dini, media interaktif

ABSTRACT

This research focuses on designing interactive media to introduce emotions to children aged 2-5 years in Palembang. Emotional recognition during early childhood is essential as it influences the development of emotional intelligence, which plays a crucial role in children's ability to manage emotions and interact socially. An interactive picture book was selected as the main medium, featuring engaging illustrations and audio narration. The book is designed to help children easily understand various emotions such as happiness, sadness, anger, fear, and surprise through simple stories and visuals. Additionally, audio buttons allow children to listen to emotion-based narrations, enhancing their learning experience. This medium also serves as a guide for parents to better understand their child's emotional development and support them in the caregiving process. It is expected that this design will not only help children express emotions effectively but also foster stronger emotional connections between children and parents.

Keywords: Emotion, early childhood, interactive media

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	9
C. Batasan Masalah.....	9
D. Tujuan Perancangan	9
E. Manfaat Perancangan	10
F. Tinjauan Ide Perancangan	12
G. Metode Perancangan	19
H. Landasan Teori	23
I. Sistematika Perancangan.....	29
J. Alur Pemikiran Perancangan.....	31

BAB II PENGOLAHAN DATA

A. Identifikasi Data	32
B. Analisis Data	59
C. Organisasi Pendukung.....	62
D. Faktor Penghambat dan Pendukung.....	63
E. Usulan Pemecahan Masalah.....	64
F. Sintesis	65

BAB III KONSEP PERANCANGAN

A. Konsep Perancangan Kreatif.....	66
B. Konsep Media	78

BAB IV VISUALISASI DESAIN

A. Identitas Visual.....	92
B. Media Utama.....	95
C. Media Isu.....	98
D. Media Pendukung	110

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	137
B. Saran.....	140

DAFTAR PUSAKA.....	142
---------------------------	------------

LAMPIRAN.....	143
----------------------	------------