

# Perancangan E-Book Ilustrasi Digital Dengan Teknik Flat Desain Sebagai Upaya Pengelolaan Emosi Negatif Anak Usia 4 – 6 Tahun

Laily Daffa Firjatullah<sup>1)</sup> Muh. Bahruddin<sup>2)</sup> Darwin Yuwono Riyanti<sup>3)c</sup>  
Program Studi/Jurusan Desain Komunikasi Visual  
Universitas Dinamika

Jl. Raya Kedung Baruk 98 Surabaya, 60298

Email : 1)[19420100025@dinamika.ac.id](mailto:19420100025@dinamika.ac.id), 2) [Bahruddin@dinamika.ac.id](mailto:Bahruddin@dinamika.ac.id), 3)[Darwinyr@dinamika.ac.id](mailto:Darwinyr@dinamika.ac.id)

**Abstrak:** Golden age atau masa emas anak merupakan masa kritis bagi anak dalam perkembangannya, poin penting dalam perkembangan anak termasuk perkembangan emosi untuk anak. Dalam rangka untuk memaksimalkan proses belajar dan kematangan anak maka perlu adanya pengawalan emosi anak untuk mengontrol sikap buruk yang keluar akibat emosi negatif anak, sehingga proses belajar dan kematangan anak bisa teraih tanpa banyak gangguan internal. Maka peneliti merencanakan pembuatan “Buku Ilustrasi Digital Dengan Teknik Flat Desain Sebagai Upaya Pengelolaan Emosi Negatif Anak”. Menggunakan acuan penelitian kualitatif dengan metode pengumpulan data dari study literasi, wawancara tatap muka dan dokumentasi. Wawancara dilakukan bersama pengajar PAUD Mentari Kasih, Psikolo Anak dan Desain. Analisa data menggunakan metode STP, USP dan SWOT dengan output keyword yang digunakan dalam rancangan buku. Dengan hasil keyword yang didapatkan adalah “Kontroling” dengan artian memiliki arti proses kegiatan pemantauan untuk memastikan bahwa hal yang dipantau tercapai sesuai rencana dan mengoreksi penyimpangan yang signifikan. Keyword tersebut diterapkan pada cerita dan karakter pendukung berupa orang dewasa seperti orang tua ataupun guru. Pemilihan font dan warna juga disesuaikan dengan anak-anak usia 4 – 6 tahun yang menjadi audience dari penelitian ini Buku digital yang berjudul “Emosi Negatifku” menjadi media paling utama dalam upaya pengenalan dan pengelolaan emosi negatif. Dalam penelitian ini ada pula media yang digunakan untuk memperkuat dalam hal memikat audience yaitu, poster, ganyungan kunci, dan stiker sebagai media pendukung dalam penelitian ini.

**Kata kunci:** Buku Ilustrasi, Buku Anak, Emosi Negatif, *Parenting*

Menggerakkan atau bergerak, dalam bahasa latin disebut *movere*’ (Mulyana et al., 2017). Emosi dapat berupa perasaan takut, marah, cinta, terkejut, jijik, dan rasa sedih (Mahmud dan Fajri, 2021) Emosi sendiri muncul ketika seseorang ada pada situasi atau afeksi yang ia anggap penting. Pada dasarnya emosi berhubungan dengan perasaan manusia. Proses kematangan dan proses belajar menjadi dua faktor penting yang mempengaruhi perkembangan emosi pada anak. Emosi juga memiliki dampak terhadap perkembangan pribadi dan sosial pada anak. Dalam ini juga harus ada pengawasan dari orang dewasa seperti guru atau orang tua. Emosi sendiri dibagi menjadi dua, yaitu positif dan negatif. Sabar, ceria, senang, bahagia, suka, cinta, dan sayang termasuk kedalam emosi positif. Sedangkan tidak sabar, marah, curiga, cemas, cemburu, takut, sedih, dan benci termasuk kedalam emosi negatif (Mulyana, 2017). Penelitian ini membahas emosi negatif, Menurut

Juraida, rasa marah pada anak disebabkan oleh keinginan anak yang tidak tercapai, diganggu, ataupun diharapkan pada sesuatu yang berlawanan dengan keinginannya. Ekspresi marah adalah ekspresi yang sering ditunjukkan pada masa anak-anak, karena anak mengetahui dengan kemarahan keinginannya dapat terpenuhi dan mereka memperoleh perhatian yang mereka harapkan (Karisma, Prasetyawati dan Karmila, 2020).

Menurut Loeziana Uce, masa emas dalam rentang kehidupan manusia disebut *golden age*, masa keemasan anak dimulai sejak lahir hingga usia 6 tahun, anak mengalami masa keemasan. Menurut Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar PAUD, periode emas merupakan periode kritis bagi anak saat perkembangannya. Perkembangan pada periode berikutnya hingga dewasa dipengaruhi oleh periode masa keemasan atau golden age.

Salah satu aspek penting dalam perkembangan seorang anak adalah kecerdasan emosional (Maulinda dan Yusuf Muslihin, 2020). Sebuah kemampuan untuk mengenali, mengelola, dan mengontrol emosi sehingga dapat direspon dengan positif atau baik disebut kecerdasan emosional (Mulyana, 2017). Kecerdasan emosional juga dapat diartikan sebagai kecerdasan dalam mengendalikan emosi negatif menjadi bentuk ekspresi positif yang tidak merugikan diri sendiri ataupun orang lain. Menurut Nyoman (2020), dalam faktor kesuksesan yang menyumbang 80% dari faktor kesuksesan adalah kecerdasan emosional, 20% sisanya oleh IQ (Intelligence Quotient). Salah satu bagian dari kecerdasan emosional adalah pengelolaan emosi yang baik. Peran orang tua menjadi sangat penting dalam proses menstimulus pengelolaan emosi pada anak, hal ini juga yang akan menentukan bagaimana seorang anak akan tumbuh.

Beberapa penelitian terbaru menyebutkan bahwa anak usia 4½ hingga 6 tahun berada pada masa peka untuk belajar membaca, karena telah memiliki kesiapan membaca atau *an emerging interest in reading* (Herlina, 2019). Anak sudah bisa diajarkan untuk membaca dan mengembangkan kosakata baru sejak usia 4 hingga 5 tahun. Sedangkan pada usia 7 – 6 tahun biasanya anak sudah memiliki buku favorit. Ada delapan faktor yang memberikan sumbangan bagi keberhasilan belajar membaca, yaitu kematangan mental, kemampuan visual, kemampuan mendengarkan, perkembangan bicara dan bahasa, ketrampilan berpikir dan memperhatikan, perkembangan motorik, kematangan sosial dan emosional, serta motivasi dan minat (Ariyati, 2014).

Indonesia berada di urutan kelima dunia terbanyak kepemilikan *gadget*, kepemilikan *gadget* di Indonesia ada sebanyak 60 juta penduduk. Pada 2018, diperkirakan oleh lembaga riset *digital marketing e-marketer*, lebih dari 100 juta orang Indonesia menjadi pengguna aktif *smartphone* di Indonesia. Melihat dari fakta tersebut, hal itu membuktikan banyaknya pengguna *gadget* di Indonesia, mulai dari anak-anak hingga orang tua atau lansia. Kebanyakan anak usia dini juga ingin menikmati penggunaan *gadget* karena orang disekelilingnya menggunakan *gadget* dan orang tua juga biasanya tidak keberatan untuk meminjamkannya pada mereka. Dalam hal berkomunikasi, memperbanyak relasi, menambah wawasan dan pengetahuan, pendidikan, dan bisnis, *gadget*

memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan manusia (Kakiet, 2018).

Literasi teknologi sama pentingnya dengan komponen-komponen tradisional literasi: membaca, menulis, membaca dan mendengarkan (Kakiet, 2018). Menurut (Rukiyah, 2018), pembelajaran anak usia dini menganut pendekatan bermain sambil belajar atau belajar sambil bermain. Salah satu media yang dapat menstimulasi indra yang ada pada anak adalah melalui audio. Menurut Arsyad (2002 : 94) media visual yang didalamnya terdapat kandungan unsur suara yang ditambahkan dalam produksinya disebut dengan media audio visual.

## METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini menggunakan metode yang digunakan adalah penelitian kualitatif. Metode ini lebih menekankan pada hipotesis-deduktif memiliki keterbatasan dalam menjangkau permasalahan yang diteliti. Dengan keterbatasan tersebut, diperlukan adanya metode alternatif yang bisa menjawab pertanyaan-pernyataan yang tidak bisa dijawab dengan metode penelitian kuantitatif. Terdapat beberapa cara dalam memperoleh pengumpulan data pada perancangan buku ilustrasi digital ini, yaitu, wawancara, dan studi literatur.

Metode pencarian data berupa penilaian data aktual yang didapatkan dari proses wawancara tatap muka terhadap guru pengajar anak usia 4-6 tahun, psikolog anak dan desainer grafis buku anak. Memungkinkan peneliti mendapat data kondisi aktual anak dan hipotesa metode pengajaran pada anak usia 4-6 tahun. Objek penelitian merupakan Pengajar PAUD Mentari Kasih untuk mendapatkan data aktual anak usia 4-6 tahun, bersama psikolog anak, ibu Putri Larasati untuk mendapat data sisi psikologis anak usia 4-6 tahun terkait emosi anak, bersama desainer grafis, saudara Rozi Hamdani untuk mendapat data pengaruh unsur desain ilustrasi terhadap anak usia 4-6 tahun.

## HASIL ANALISIS DATA

Dengan perolehan data dari wawancara pada tiap-tiap narasumber didapatkan kesimpulan bahwa orang-orang yang berada di lingkungan sekitar anak harus mengawasi dalam pengaruh emosi untuk anak anak usia 4-6 tahun, terutama orang tua anak. menggunakan visual yang menarik dan dapat mudah dimengerti anak. Pembentukan moral anak dapat mempengaruhi

emosi anak dengan terarahnya kontrol emosi anak. Perlunya bimbingan orang tua agar anak bisa tetap pada jalur output yang ada pada buku Wawancara dilakukan dengan miss Gita dan miss yang merupakan pengajar PAUD Mentari Kasih. Berdasarkan kesaksian dari pengajar PAUD Mentari Kasih, emosi anak sangat bergantung pada lingkungan si anak, terutama lingkungan rumah. Emosi buruk yang dibawa dari lingkungan rumah dapat berpengaruh pada keseluruhan sikap anak pada kesehariannya terutama di kelas. Emosi buruk yang dibawa bisa membuat anak murung dan susah diatur sepanjang kelas bahkan tantrum.

Penanganan yang bisa dilakukan oleh pengajar mulai dari berkoordinasi dengan orang tua/wali anak untuk ikut serta menstabilkan emosi anak dengan membangun suasana pagi hari yang baik sehingga anak bisa menjalani keseluruhan harinya dengan menyenangkan seperti emosi baik yang diraih dari penanganan awal orang tua/wali anak.

Penanganan lain yang dilakukan pengajar adalah penanganan dalam kelas yang berupa pendekatan, pembicaraan, pemberian informasi dan penerapan moralitas bagi anak sehingga bisa lebih mengontrol emosinya untuk membawa emosi baik bagi anak dan menekan emosi buruk bagi anak. Dengan penanganan yang baik maka pengajaran yang diterima anak bisa maksimal dan pertumbuhan anak bisa jadi lebih baik dari segi intelektual maupun mental anak.

Wawancara dilakukan dengan Putri Larasati yang merupakan Psikolog Anak mendapat hasil bahwa emosi anak ditentukan dari pengawalan orang tua. Melatih emosi anak dengan membuat kesepakatan dengan anak tentang hal apa yang boleh dan tidak boleh berdasar acuan emosi yang tercantum pada masyarakat sekitar.

Ada perbedaan yang cukup signifikan pada emosi negatif untuk anak-anak dan remaja ataupun dewasa. Ada beberapa emosi yang belum terbentuk pada anak yang meliputi kecemburuan, kedengkian, rasa balas dendam yang tidak signifikan dan tingkat emosi yang tidak sebesar dewasa. Sebaliknya tingkat kontrol emosi yang ada pada anak lebih kecil dibanding dewasa tidak sama dengan tingkatan emosi yang ada.

Penanganan yang bisa dilakukan adalah mengingatkan pada kesepakatan yang dibuat, selalu pastikan ada kesepakatan antara anak dan orang tua. Orang tua tidak selalu menuruti keinginan anak, menyesuaikan kondisi lingkungan si anak. Pengumbaran waktu anak tantrum bisa melatih

anak untuk mengatur emosi mereka, dengan konsep membuat anak lelah pada luapan emosi buruk mereka.

Faktor lain pengaruh emosi anak adalah faktor pendukung selain keluarga, terutama guru pengajar dan teman sebaya. Orang tua pun harus memperhatikan faktor ini karena hal tersebut merupakan faktor yang tidak bisa diatur. Tidak sedikit pengajar yang justru memberikan respon buruk untuk luapan emosi anak sehingga anak bisa makin tidak terkontrol, munculnya sosok-sosok menakutkan bagi anak juga mempengaruhi emosional anak yang terbawa sampai dewasa, contohnya polisi, badut dan sebagainya.

Pembuatan buku ilustrasi emosi negatif harus mengaitkan problem dan solusi sehingga ada output yang bisa diraih setelah pembacaan buku tersebut. Pembacaan buku yang melalui orang tua membuat buku ini lebih cocok dibuat dengan konsep buku parenting sehingga harus memperhatikan unsur-unsur yang dicantumkan guna membantu orang tua mengatasi emosi negatif anak.

Berdasar wawancara dari saudara Rozi Hamdani didapat bahwa perencanaan buku anak memerlukan berbagai unsur yang mencocokkan dengan sisi psikologis anak. Unsur-unsur yang digunakan terkait pemilihan font, font terbaik untuk buku anak merupakan font yang bulat dan menggelembung. Faktor perletakan typografi yang sama dominannya dengan karakter yang dibuat sehingga fokus anak tidak terdistraksi. Penggunaan ukuran kertas yang kecil dan kotak sehingga anak mudah membawa, cukup masuk tas yang kecil dan tidak bosan,

Pemilihan karya penunjang non buku juga harus diperhatikan terkait kegunaan dan ketertarikan untuk anak yang meliputi stiker, gantungan kunci, poster dan sebagainya. Bahan yang digunakan haruslah bahan yang ringan supaya tidak memberatkan anak, dan menghindari barang-barang dengan ujung tajam dan kasar agar tidak melukai anak.

Isi buku harus balance antara ketertarikan anak dan orang tua sehingga orang tua juga bisa ikut membimbing pembacaan anak, karena anak dibawah 12 tahun yang sulit untuk menafsirkan isi buku sehingga pendampingan orang tua sangat diperlukan. Penggunaan bahasa juga harus dipilih dengan hati-hati sehingga tidak memunculkan bahasa rumit yang susah dimengerti oleh anak.

Berdasarkan pengkajian literatur peneliti mendapat hasil bahwa penggunaan buku cerita untuk bahan pembelajaran bagi anak sangat

efektif. Selain meningkatkan indra anak juga dapat meningkatkan minat baca anak, sehingga anak lebih bersemangat dan berpotensi untuk menerima informasi baru sehingga dapat hasil yang lebih maksimal

Pengenalan karakter yang khas sehingga menempel pada ingatan anak dapat menggantikan sosok panutan untuk anak, terutama karakter karakter yang relevan terhadap kehidupan anak yang penuh warna. Penggunaan bentuk karakter yang kecil dan lucu membuat anak nyaman dan lebih memahami apa yang terjadi

Dokumentasi diambil dari ruang depan PAUD Mentari Kasih dan dalam kelas PAUD Mentari Kasih, memperlihatkan kondisi pengajaran dalam PAUD Mentari kasih.

Berdasar dokumentasi yang diambil didapatkan hasil bahwa PAUD Mentari Kasih memiliki kelas kecil berisi beberapa anak dengan ruangan yang menarik dan tidak membosankan untuk membuat anak-anak betah pada ajaran ajaran yang didapat.

Berikut adalah segmentasi buku ilustrasi digital pengelolaan emosi negatif, yaitu :

Geografis Wilayah	:Indonesia
Teritorial Demografis	:Pulau Jawa
Usia	:4-6 Tahun
Jenis Kelamin	:Laki-laki dan Perempuan
Pendidikan	:PAUD dan Taman Kanak-Kanak (TK)
Kelas Sosial	:Menengah

Yang menjadi target *audience* dari buku ini adalah anak usia 4 - 6 tahun dengan jenis kelamin perempuan dan laki-laki yang ada dalam tahap pengenalan dan pengelolaan emosi negatif. Berada pada jenjang Taman Kanak-Kanak yang memiliki rasa ingin tau, minat untuk membaca dan mendengarkan cerita.

Target Market dari buku ini adalah orang tua dan guru yang berusia 21 - 40 tahun yang bekerja sebagai guru Taman Kanak-Kanak atau profesi lain, dengan minimal pendidikan SMA yang memiliki minat untuk mengenalkan emosi negatif dan cara pengelolaannya pada anak usia 4 - 6 tahun.

Buku cerita bergambar digital ini merupakan buku cerita sebagai media parenting dalam hal pengelolaan dan pengenalan emosi negatif untuk anak usia 4 - 6 tahun.

Keunikan yang dimiliki oleh buku *digital* ini adalah terdapat *qr code* yang berisikan *audio* merepresentasikan suasana dari setiap

emosi negatif sesuai dengan babnya, *audio* yang diputar sebagai penunjang suasana cerita

Penggunaan metode analisa SWOT dimana melihat pada faktor internal *Strenght* (Kekuatan), *Weakness* (Kelemahan), dan faktor eksternal *Oportunity* (Peluang), *Threat* (Ancaman) di produk yang dibuat.

1. *Strenght* : Anak pada masa pertumbuhan, tingkat penasaran anak yang masih tinggi, media penyampaian yang menyenangkan
2. *Weakness* : Anak kurang bisa memahami isi buku Anak Cepat Bosan dengan banyak bacaan.
3. *Oportunity* : Adanya peralihan emosi negatif ke positif Adanya pembimbingan orang tua
4. *Threat* : Banyaknya buku anak tentang emosi yang beredar Misskonsepsi pada pemahaman anak tentang penghindaran emosi negatif
5. S-O : Pembuatan buku ilustrasi digital pengenalan emosi negatif.
6. S-W : Memberikan kemudahan akses pada orang tua sehingga pengajaran pada buku dikawal oleh orang tua
7. S-T : Merancang buku dengan ragam emosi yang lengkap beserta output yang dapat menunjang perkembangan anak
8. W-T : Merancang buku sebagai buku parenting yang difokuskan untuk pembacaan orang tua pada anak

Hasil dari proses analisa STP, USP dan SWOT peneliti mendapat keyword untuk buku ilustrasi digital tentang upaya pengelolaan emosi negatif untuk anak yaitu 'kontrolling' yang artiya proses kegiatan pemantauan untuk memastikan bahwa hal yang dipantau tercapai sesuai rencana dan mengoreksi penyimpangan yang signifikan. Yang mana nantinya buku ini bertujuan untuk mengkontrol pengembangan emosi anak agar oleh orang tua agar anak bisa tumbuh dengan emosi yang terkontrol.

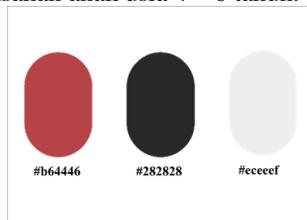
Buku ilustrasi digital ini dirancang dengan teknik Flat desain. Ilustrasi terdiri dari story board, game, dan pengenalan tokoh yang merepresentasikan setiap emosi negatif.

Tujuan dari perancangan ini adalah untuk mengenalkan emosi negatif dan cara pengelolaannya pada anak usia 4 - 6 tahun agar anak dapat memahami dan mengelola emosi negatif yang dirasakannya sejak dini.

Buku ini berjenis buku cerita anak bergambar yang berisikan audio dan layout yang ditampilkan menggunakan visual yang menarik dan mudah dipahami anak-anak.

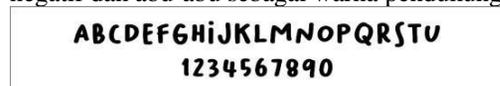
- a. Jenis Buku :Buku Cerita Bergambar
- b. Sampul Buku :Jilid hard cover dengan laminasi glossy
- d. Finishing :Ujung Round (Tumpul melingkar)
- e. Jumlah Halaman : 92 halaman
- f. Dimensi : 21 x 21 cm
- g. Teks : Bahasa Indonesia
- h. Jenis Kertas : Art Paper
- i. Gramatur Kertas : 150 gsm
- j. Layout : Grid Layout

Buku pengenalan dan pengelolaan emosi negatif ini terdiri dari berbagai emosi negatif dasar yang biasa dirasakan anak usia 4 – 6 tahun. Buku pengenalan dan pengelolaan emosi negatif ini terdiri dari berbagai emosi negatif dasar yang biasa dirasakan anak usia 4 – 6 tahun.



Gambar 1. Warna Utama (Firjatullah, 2023)

Warna utama yang digunakan dalam pembuatan buku ilustrasi digital ini adalah warna merah, hitam, dan abu-abu. Warna hitam dan merah dipilih sebagai penggambaran emosi negatif dan abu-abu sebagai warna pendukung.



Gambar 2. Font Bakso Sapi sebagai Utama (Firjatullah, 2023)



Gambar 3. Font Toto reguler sebagai kedua (Firjatullah, 2023)

Buku pengelolaan emosi negatif ini menggunakan 2 font, yaitu Bakso Sapi dan Toto reguler. Bakso sapi digunakan pada cover, judul bab dan isi. Untuk font kedua adalah Toto reguler yang digunakan pada isi buku. Pemilihan kedua font ini didasari dengan font dekoratif lucu yang cenderung menarik dan disukai oleh anak-anak.



Gambar 4. Desain Karakter (Firjatullah, 2023)

Berdasarkan data yang diperoleh, anak-anak lebih menyukai buku yang memiliki warna cerah, desain lucu dan merepresentasikan jenis kelamin atau fisik mereka.

Karakter utama yang digunakan dalam buku pengelolaan emosi negatif anak usia 4 – 6 tahun adalah :

- Baba (Tidak Sabar)
- Cici (Benci)
- Didi (Sedih)
- Gaga (Curiga)
- Lulu (Cemburu)
- Rara (Marah)
- Sasa (Cemas)
- Tata (Takut)



Gambar 5. Desain Cover (Firjatullah, 2023)

Desain cover dibuat dengan sederhana dengan menunjukkan berbagai ekspresi dari emosi negatif yang terdapat dalam buku. Selain itu juga terdapat qr code untuk mengakses buku dalam bentuk digital.



Gambar 6. Desain Layout (Firjatullah, 2023)



Gambar 7. Desain *Layout* (Firjatullah, 2023)

Layout pada buku ini berjenis grid layout yang di kombinasikan dengan beberapa ornamen pendukung berupa background suasana, yang mana desain ini termasuk sederhana sehingga memudahkan anak untuk fokus pada ekspresi setiap karakternya. Hal ini membuat anak lebih mudah untuk fokus melihat setiap ekspresi yang ditampilkan oleh setiap karakternya.

Dalam pembuatan buku ini terdapat beberapa media pendukung, diantaranya adalah :

a. Desain stiker



Gambar.8 Desain Stiker Firjatullah,2023

Desain stiker dibuat dengan bentuk persegi dengan ujung rounded. Desain stiker menggunakan karakter-karakter yang menampilkan emosi negatif agar anak-anak dapat mengingat ekspresi dari emosi negatif yang ada.

b. Desain gantungan kunci



Gambar.9 Desain Gantungan Kunci Firjatullah,2023

Gantungan kunci menggunakan bahan *acrylic*. Gantungan kunci ini dibuat berdasarkan bentuk dan warna karakter dari tiap emosi negatif pada cerita. Ekspresi pada gantungan kunci ini memudahkan anak-anak dalam mengingat ekspresi dari emosi negatif.

c. Desain Poster



Gambar 10. Desain Poster (Firjatullah, 2023)

Untuk menarik perhatian dan memberitahukan kepada masyarakat luas tentang buku digital yang berjudul ‘Emosi Negatifku’, maka diperlukan desain poster. Poster ini juga dilengkapi dengan qr code untuk membuka website buku digital.

**SIMPULAN**

Melalui penelitian yang telah dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan dari perancangan buku pengenalan emosi negatif dengan teknik flat desain dengan keyword

‘kontroling’ diambil dari hasil analisis STP, USP, dan SWOT. Kontroling memiliki arti proses kegiatan pemantauan untuk memastikan bahwa hal yang dipantau tercapai sesuai rencana dan mengoreksi penyimpangan yang signifikan. Keyword tersebut diterapkan pada cerita dan karakter pendukung berupa orang dewasa seperti orang tua ataupun guru. Pemilihan font dan warna juga disesuaikan dengan anak-anak usia 4 – 6 tahun yang menjadi *audience* dari penelitian ini.

Buku digital yang berjudul “Emosi Negatifku” menjadi media paling utama dalam upaya pengenalan dan pengelolaan emosi negatif. Dalam penelitian ini ada pula media yang digunakan untuk memperkuat dalam hal memikat *audience* yaitu, poster, gantungan kunci, dan stiker sebagai media pendukung dalam penelitian ini.

**SARAN**

Penelitian ini bertujuan untuk mengenalkan tentang emosi negatif dan pengelolaannya pada anak usia 4 – 6 tahun melalui buku cerita bergambar.

Adapun saran yang penulis rekomendasikan sebagai acuan pengembangan penelitian tentang pengelolaan dan pengenalan emosi negatif, yaitu:

1. Menambahkan penjelasan mendetil tentang cara penanganan emosi negatif pada anak.
2. Menambahkan penjelasan yang lebih mendetil tentang emosi negatif yang dirasakan oleh anak.

3. Menambahkan media interaktif tambahan berupa voice over yang menceritakan isi cerita.

### DAFTAR PUSTAKA

- Anindita, M. and Riyanti, T. (2016) *Tren Flat Desain Dalam Desain Komunikasi Visual*.
- Ariyati, T. (2014) *Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Penggunaan Media Gambar*.
- Azmi, M.U. (no date) *Penggunaan Unsur Warna Sebagai Citra Desain Pada Bangunan*.
- Fauzan, N.A. (2017) *Perancangan Buku Ilustrasi Kumpulan Hadist Pilihan Bagi Anak Dalam Kegiatan Sehari-Hari*.
- Firdaus, D.W. and Rahmawati, L. (2018) *Perancangan Sistem Informasi Akuntansi Laporan Perhitungan Hasil Usaha*.
- Gumelar, R.G. (2014) *Layout Majalah Sebagai Sebuah Cerminan Identitas Pembaca Studi Kasus Layout Majalah Cosmopolitan Dan Aneka Yes*.
- Hasanudin, D. and Adityawan, O. (2020) *Perkembangan Flat Design dalam Web Design dan User Interface (UI)*.
- Herlina, E.S. (2019) 'Membaca Permulaan Untuk Anak Usia Dini Dalam Era Pendidikan 4.0', *Jurnal Pionir LPPM Universitas Asahan*, 5.
- Iqoh, M. and Alief, B. (2021) 'Peran Keluarga Dalam Pengelolaan Emosi Anak Usia Golden Age Di Desa Gambarsari', *Jurnal Mahasiswa BK An-Nur: Berbeda, Bermakna, Mulia*, 7.
- Juraida, I. (no date) *Pengendalian Emosi Anak Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak-Kanak Ananda Pontianak Barat*.
- Kakiet, D.F.I. (2018) 'Gadget dan Budaya Literasi (Studi di SMA Negeri 12 Makasar Sulawesi Selatan)'. *Karisma, W.T., Prasetyawati, D. and Karmila, M. (2020) 'Peran Orangtua Dalam Menstimulasi Pengelolaan Emosi Anak Usia Dini'*, 9(1), pp. 94–102. Available at: <https://doi.org/10.26877/paudia.v9i1.6144>.
- Loeziana Uce (no date) 'The Golden Age : Masa Efektif Merancang Kualitas Anak'.
- Mahmud and Fajri, A. (2021) 'Strategi Pengendalian Emosi Pada Anak Usia Sekolah Dasar Untuk Mendukung Kecerdasannya', 4(1).
- Makdis, N. (2020) *Penggunaan E-book Pada Era Digital*.
- Maulinda, R. and Yusuf Muslihin, H. (no date) *Analisis Kemampuan Mengelola Emosi Anak Usia 5-6 Tahun*.
- Meilani (2013) *Teori Warna: Penerapan Lingkaran Warna dalam Berbusana* Meilani.
- Monica (2010) *Pengaruh Warna, Tipografi, dan Layout Pada Desain Situs*.
- Mulyana, E.H. et al. (2017) *Kemampuan Anak Usia Dini Mengelola Emosi Diri Pada Kelompok B di TK Pertiwi DWP Kecamatan Tawang Kota Tasikmalaya*.
- Nyoman, N., Putri, D. and Dewi, T. (2020) 'Mengembangkan Kecerdasan Emosional Anak Usia Dini Melalui Media Gambar Cerita Berseri', *Journal for Lesson and Learning Studies*, 3(3).
- Ratnasari, E.M. and Zubaidah, E. (2019) *Pengaruh Penggunaan Buku Cerita Bergambar Terhadap Kemampuan Berbicara Anak*.
- Ruddamayanti (2019) 'Pemanfaatan Buku Digital Dalam Meningkatkan Minat Baca', *Pemanfaatan Buku Digital Dalam Meningkatkan Minat Baca [Preprint]*.
- Rukiyah (2018) 'Meningkatkan Minat Belajar Anak Dengan Menggunakan Media Audio Visual di RA ANNajah Kecamatan Sei Baman', *Meningkatkan Minat Belajar Anak Dengan Menggunakan Media Audio Visual di RA AN-Najah Kecamatan Sei Baman*, pp. 1–114.
- Sari, N.I., Yuline and Purwanti (no date) *Studi Kasus Peserta Didik Sulit Mengendalikan Emosi Marah Kelas X SMA Islam Bawari Pontianak*.
- Sekarlaranti, A. and Junaedi, S. (2013) 'Persepsi Konsumen Terhadap Warna, Tipografi, Bentuk Grafis dan Gambar Pada Kemasan Produk Dengan Pendekatan Multidimensional Scaling', *Jurnal Manajemen Teori dan Terapan*, 6(1).
- Wijaya, P. (no date) *Perancangan Buku Ilustrasi Anak Berjudul Kerajaan Fantasi Indonesia Bertema Gotong Royong*.