

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN MEDIA EDUKASI UNTUK MEMBANGUN KEBERANIAN DAN RASA PERCAYA DIRI PADA ANAK USIA PRASEKOLAH

Untuk Memenuhi Persyaratan dalam Memperoleh Gelar Sarjana (S-1)



Disusun oleh:
Shabrina Aulia Putri
21052010017

Dosen Pembimbing 1:
Bayu Setiawan, S.Sn.,M.Sn

Dosen Pembimbing 2:
Sri Wulandari, S.Sn., M.A.

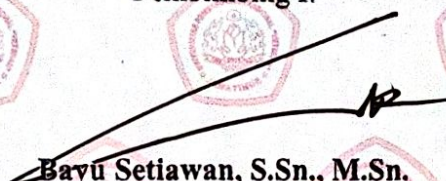
**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAWA TIMUR
2024/2025**

HALAMAN PENGESAHAN
PERANCANGAN MEDIA EDUKASI UNTUK MEMBANGUN
KEBERANIAN DAN RASA PERCAYA DIRI
PADA ANAK USIA PRASEKOLAH

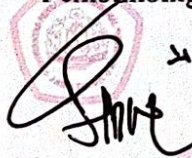
Disusun oleh:
SHABRINA AULIA PUTRI
21052010017

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji
Pada tanggal: 21 Mei 2025

Pembimbing I:


Bayu Setiawan, S.Sn., M.Sn.
NIP. 19910728 202203 1004

Pembimbing II:


Sri Wulandari, S.Sn., M.A.
NPT. 202 19930419 173

Penguji I:


Aminditya Daniar, S.Sn., M.Sn.
NIP. 19941124 202406 2002

Penguji II:


Aditya Rahman Yani, S.Sn., M.Med Kom.
NIPPPK. 19810929 202121 1002

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Arsitektur (S-1)
Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain:



Ibnu Sholichin, S.T., M.T.
NIPPPK. 19710916 202121 1004

HALAMAN PERSETUJUAN
PERANCANGAN MEDIA EDUKASI UNTUK MEMBANGUN
KEBERANIAN DAN RASA PERCAYA DIRI
PADA ANAK USIA PRASEKOLAH

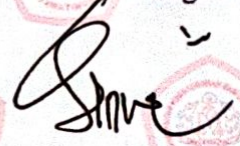
Disusun oleh:
SHABRINA AULIA PUTRI
21052010017

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji
Pada tanggal: 21 Mei 2025

Pembimbing I:


Bayu Setiawan, S.Sn., M.Sn.
NIP. 19910728 202203 1004

Pembimbing II:


Sri Wulandari, S.Sn., M.A.
NPT. 202 19930419 173

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Arsitektur (S-1)

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual:


Masnuna, S.T., M.Sn.
NIPPPK. 19840512 2021 212004

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Shabrina Aulia Putri
NPM : 21052010017
Program : Sarjana(S1)
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Fakultas Arsitektur dan Desain

Menyatakan bahwa dalam dokumen ilmiah Tugas Akhir ini tidak terdapat bagian dari karya ilmiah lain yang telah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu lembaga Pendidikan Tinggi, dan juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang/lembaga lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dalam dokumen ini dan disebutkan secara lengkap dalam daftar pustaka.

Dan saya menyatakan bahwa dokumen ilmiah ini bebas dari unsur-unsur plagiasi. Apabila dikemudian hari ditemukan indikasi plagiat pada Skripsi ini, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari siapapun juga dan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Surabaya, 10 Juni 2025

Yang Membuat Pernyataan



Shabrina Aulia Putri
NPM 21052010017

ABSTRAK

Anak usia prasekolah (3–6 tahun) berada dalam masa penting perkembangan sosial dan emosional. Namun, banyak dari mereka mengalami rasa malu berlebihan yang berdampak pada rendahnya kepercayaan diri, keberanian, serta kemampuan untuk berkomunikasi. Berdasarkan hasil wawancara dan kuesioner di TK Tunas Mekar, ditemukan bahwa sebagian besar anak kesulitan dalam mengekspresikan diri dan membuat keputusan secara mandiri. Hal ini menunjukkan perlunya media yang mampu mendampingi perkembangan emosional anak secara menyenangkan dan sesuai usia.

Perancangan media edukasi ini menggunakan metode Design Thinking yang berfokus pada kebutuhan pengguna. Prosesnya melalui lima tahap, yaitu empati, perumusan masalah, ideasi, pembuatan prototipe, dan pengujian. Data diperoleh dari observasi, wawancara, serta kuesioner kepada orang tua dan guru. Dari data tersebut, diperoleh pemahaman bahwa anak-anak prasekolah lebih mudah menyerap pesan melalui pendekatan visual dan aktivitas bermain peran.

Media yang dirancang berupa buku cerita interaktif dengan dukungan boneka tangan karakter utama. Buku ini memuat cerita sederhana yang relevan, ilustrasi penuh warna, serta elemen interaktif di setiap halamannya, yang mendorong partisipasi aktif anak. Boneka tangan digunakan untuk memperkuat keterlibatan anak dalam cerita, serta membangun hubungan yang lebih hangat antara anak dengan orang dewasa seperti guru atau orang tua.

Diharapkan, media edukasi ini dapat menjadi sarana yang efektif dalam menumbuhkan rasa percaya diri dan keberanian anak prasekolah. Selain itu, media ini juga bertujuan memperkuat keterlibatan orang dewasa dalam proses belajar anak, menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, dan membantu anak mengelola emosinya dengan lebih baik.

Kata kunci: anak prasekolah, rasa malu, percaya diri, media edukasi, buku interaktif, boneka tangan

ABSTRACT

Preschool-aged children (3–6 years old) are in a crucial period of social and emotional development. However, many of them experience excessive shyness, which affects their self-confidence, courage, and communication skills. Based on interviews and questionnaires conducted at Tunas Mekar Kindergarten, it was found that most children struggle to express themselves and make independent decisions. This indicates the need for a medium that can support children's emotional development in an enjoyable and age-appropriate way.

The design of this educational media uses the Design Thinking method, which focuses on user needs. The process includes five stages: empathy, problem definition, ideation, prototyping, and testing. Data was collected through observations, interviews, and questionnaires with parents and teachers. The findings revealed that preschool children absorb messages more easily through visual approaches and role-playing activities.

The media designed is an interactive storybook supported by a hand puppet of the main character. The book features simple, relatable stories, colorful illustrations, and interactive elements on each page that encourage active participation from children. The hand puppet helps to strengthen children's engagement with the story and foster a warmer connection between the child and adults, such as teachers or parents.

This educational media is expected to be an effective tool in nurturing self-confidence and courage in preschool children. Additionally, it aims to enhance adult involvement in the child's learning process, create enjoyable learning experiences, and help children better manage their emotions.

Keywords: *preschool children, shyness, self-confidence, educational media, interactive book, hand puppet.*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas rahmat, ridha, nikmat, Hidayat, dan karunia-Nya sehingga penulis diberi kelancaran dan dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “Perancangan Media Edukasi untuk Membangun Keberanian dan Rasa Percaya Diri pada Anak Usia Prasekolah” dengan tepat waktu. Perancangan media edukasi ini dibuat dengan tujuan membangun keberanian dan kepercayaan diri pada anak usia prasekolah di hari pertama sekolah. Diharapkan dengan adanya media edukasi ini, anak-anak dapat menjadi lebih berani dan percaya diri.

Penulis tidak dapat menyelesaikan tugas akhir ini sendirian, banyak pihak yang telah berkontribusi dan memberikan bantuan serta dukungan dalam proses penyelesaian tugas akhir. Pada kesempatan ini, penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Allah SWT dan Nabi Muhammad SAW.
2. Kepada kedua orang tua dan kakak penulis yang selalu mendukung, berdoa, dan siap direpotkan untuk membantu kelancaran dalam penyusunan perancangan ini.
3. Kepada Bapak Bayu Setiawan, S.Sn., M.Sn. selaku dosen pembimbing pertama yang sudah membimbing dan memberikan masukan selama proses perancangan dari awal hingga akhir.
4. Kepada Ibu Sri Wulandari, S.Sn., M.A. selaku dosen pembimbing kedua yang sudah membimbing dalam proses penyusunan perancangan.
5. Kepada Ibu Aninditya Daniar, S.Sn., M.Sn. dan Bapak Aditya Rahman Yani, S.T., M.Med.Kom. selaku dosen penguji pertama dan kedua yang telah memberi saran dan masukan dalam proses penyusunan perancangan.
6. Kepada Kepala Sekolah TK Tunas Mekar, Ibu Sumartin, dan murid-murid TK Tunas Mekar selaku narasumber dan objek observasi dalam proses perancangan ini.
7. Kepada Kak Avisena dan Kak Herry selaku narasumber ilustrator buku anak yang telah membantu dalam proses perancangan ini.

8. Kepada semua narasumber yang sudah memberikan ilmu dan juga informasi yang berguna pada penulis dalam proses penyusunan perancangan ini.
9. Kepada seluruh dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual UPN “Veteran” Jawa Timur atas ilmu yang telah diberikan, serta didikan dan bantuan sehingga penulis bisa menyelesaikan masa perkuliahan.
10. Kepada Bebel, Yasmin, Kenya, Haya, Izza, Conny, Sarah, Aliv, dan seluruh teman-teman angkatan 2021 DKV UPN yang telah memberikan dukungan dan selalu membantu selama masa perkuliahan.
11. Kepada Renita, Shela, Allena, Jihan, Jessica, Diana, Sekar, Gea, Iyud, Maulidya, Jica, dan teman-teman penulis yang selalu mendukung, memberi masukan, dan menjadi tempat berkeluh kesah penulis selama proses perancangan.
12. Serta kepada semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu; yang telah memberikan bantuan baik secara langsung maupun tidak langsung.
13. Terakhir, kepada diri saya sendiri karena telah berhasil menyelesaikan seluruh proses perancangan ini sampai akhir.

Penulis menyadari bahwa laporan tugas akhir ini masih memiliki banyak kekurangan, dengan ini penulis mengharap kritik dan saran untuk penyempurnaan laporan Tugas Akhir ini. Dan diharapkan perancangan ini dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan, sosial dan budaya, khususnya di bidang desain komunikasi visual dan pendidikan anak-anak.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
SURAT BEBAS PLAGIASI	iv
ABSTRAK	v
<i>ABSTRACT</i>	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Identifikasi Masalah	3
1.3. Rumusan Masalah.....	4
1.4. Batasan Masalah.....	4
1.5. Tujuan Perancangan	4
1.6. Manfaat Hasil Perancangan	5
1.7. Kerangka Perancangan	6
BAB II.....	7
LANDASAN TEORI & STUDI EKSISTING	7
2.1. Definisi Operasional Judul	7
2.2. Landasan Teori	8

2.3. Studi Eksisting.....	30
2.4. Studi Komparator	32
BAB III	36
METODOLOGI DESAIN	36
3.1. Metode Perancangan.....	36
3.2. Objek Perancangan	37
3.3. Teknik Pengumpulan Data	37
3.4. Teknik Analisis Data	41
3.5. Sintesis Data	55
3.6. Unique Selling Point.....	55
BAB IV	57
KONSEP DAN IMPLEMENTASI DESAIN	57
4.1. Keyword	57
4.2. Konsep Verbal	59
4.3. Konsep Visual.....	62
4.4. Konsep Media.....	65
4.5. Proses Perancangan Desain	68
4.6. Implementasi Desain	81
4.7. Rancangan Anggaran Proyek	88
BAB V.....	89
PENUTUP.....	89
5.1 Kesimpulan	89
5.2 Saran.....	89
DAFTAR PUSTAKA	90
LAMPIRAN.....	95

DAFTAR GAMBAR

<i>Gambar 1. 1 Kerangka Perancangan</i>	<i>6</i>
<i>Gambar 2. 1 Buku Abjad</i>	<i>17</i>
<i>Gambar 2. 2 Games Book</i>	<i>18</i>
<i>Gambar 2. 3 Buku Konsep</i>	<i>18</i>
<i>Gambar 2. 4 Wordless Picture Book</i>	<i>19</i>
<i>Gambar 2. 5 Picture Book</i>	<i>19</i>
<i>Gambar 2. 6 Boneka Tangan</i>	<i>22</i>
 <i>Gambar 3. 1 Observasi di TK Tunas Mekar</i>	 <i>45</i>
<i>Gambar 3. 2 Foto Zidan</i>	<i>53</i>
 <i>Gambar 4. 1 Keyword</i>	 <i>57</i>
<i>Gambar 4. 2 Referensi Gaya Ilustrasi</i>	<i>62</i>
<i>Gambar 4. 3 Color Palette</i>	<i>62</i>
<i>Gambar 4. 4 Font Modak untuk Headline</i>	<i>63</i>
<i>Gambar 4. 5 Font Quicksand One untuk Body Text</i>	<i>63</i>
<i>Gambar 4. 6 Referensi Layout</i>	<i>63</i>
<i>Gambar 4. 7 Acuan Karakter Rana, Chava</i>	<i>64</i>
<i>Gambar 4. 8 Acuan Karakter Galang, Sheo</i>	<i>64</i>
<i>Gambar 4. 9 Acuan Karakter Ibu Guru, Oki Setiana Dewi</i>	<i>65</i>
<i>Gambar 4. 10 Acuan Karakter Mama Rana, Dhannisa</i>	<i>65</i>
<i>Gambar 4. 11 Contoh Kaos</i>	<i>66</i>
<i>Gambar 4. 12 Contoh Botol Minum</i>	<i>67</i>
<i>Gambar 4. 13 Contoh Buku Tulis</i>	<i>67</i>
<i>Gambar 4. 14 Contoh Alat Tulis</i>	<i>68</i>
<i>Gambar 4. 15 Contoh Tempat Pensil</i>	<i>68</i>
<i>Gambar 4. 16 Sketsa Kasar Rana</i>	<i>69</i>
<i>Gambar 4. 17 Alternatif Desain Rana</i>	<i>70</i>
<i>Gambar 4. 18 Alternatif Terpilih Rana</i>	<i>70</i>
<i>Gambar 4. 19 Desain Final Karakter Rana</i>	<i>70</i>
<i>Gambar 4. 20 Sketsa Kasar Galang</i>	<i>71</i>

Gambar 4. 21 Alternatif Desain Galang.....	71
Gambar 4. 22 Alternatif Terpilih Galang.....	72
Gambar 4. 23 Desain Final Karakter Galang.....	72
Gambar 4. 24 Sketsa Kasar Ibu Guru	72
Gambar 4. 25 Alternatif Desain Ibu Guru.....	73
Gambar 4. 26 Alternatif Terpilih Ibu Guru.....	73
Gambar 4. 27 Desain Final Karakter Ibu Guru.....	73
Gambar 4. 28 Sketsa Kasar Mama Rana.....	74
Gambar 4. 29 Alternatif Desain Mama Rana.....	74
Gambar 4. 30 Alternatif Terpilih Mama Rana.....	75
Gambar 4. 31 Desain Final Karakter Mama Rana	75
Gambar 4. 32 Sketsa Kasar Sampul Buku	76
Gambar 4. 33 Alternatif Desain Sampul Buku	77
Gambar 4. 34 Alternatif Terpilih Sampul Buku.....	78
Gambar 4. 35 <i>Storyboard</i>	79
Gambar 4. 36 Alternatif Judul Buku	80
Gambar 4. 37 Judul Terpilih	80
Gambar 4. 38 Pola Boneka Tangan	81
Gambar 4. 39 Desain Final Sampul Buku.....	81
Gambar 4. 40 Desain Halaman Buku.....	82
Gambar 4. 41 Pop Up Buku	83
Gambar 4. 42 Desain Boneka Tangan	84
Gambar 4. 43 Kaos.....	84
Gambar 4. 44 Botol Minum	85
Gambar 4. 45 Kotak Bekal.....	85
Gambar 4. 46 Gantungan Kunci	85
Gambar 4. 47 Pin	86
Gambar 4. 48 Notebook A5	86
Gambar 4. 49 Pensil	86
Gambar 4. 50,Tempat Pensil.....	87

DAFTAR TABEL

<i>Tabel 2. 1 APE Dalam Ruang</i>	14
<i>Tabel 2. 2 APE Dalam Ruang</i>	15
Tabel 2. 3 Ragam Buku Anak	16
Tabel 2. 4 Analisis Poster Penanaman Adab	30
Tabel 2. 5 Analisis Paket Halo Balita	32
Tabel 2. 6 Analisis Animasi Meningkatkan Kepercayaan Diri	34
Tabel 3. 1 Studi Literatur	39
Tabel 3. 2 <i>Consumer Journey</i>	53
Tabel 4. 1 Alur Cerita	60
Tabel 4. 2 Biaya Produksi Media Utama	88
Tabel 4. 3 Biaya Produksi Media Pendukung	88

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Wawancara	95
Lampiran 2 Hasil Kuesioner	104
Lampiran 3 Validasi Desain.....	112
Lampiran 4 Lembar Form Asistensi	113
Lampiran 5 Pameran Tugas Akhir	116