

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI MENGATASI *PEOPLE PLEASER* DALAM DUNIA KERJA

Untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana (S-1)



Oleh:

**Eulogize Gracia Putri Manullang
(NPM 21052010113)**

Dosen Pembimbing 1 :

**Restu Ismoyo Aji, S.Sn., M.A.
NPT. 201 19850106 174**

Dosen Pembimbing 2 :

**Aris Sutejo, S.Sn, M.Sn.
NIP. 19851106 201903 1002**

**DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN "VETERAN"
JAWA TIMUR**

2025

TUGAS AKHIR
PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI MENGATASI *PEOPLE PLEASER*
DALAM DUNIA KERJA

Untuk memenuhi Sebagian persyaratan dalam memperoleh gelar sarjana (S-1)



Oleh:

Eulogize Gracia Putri Manullang
(NPM 21052010113)

Dosen Pembimbing 1 :

Restu Ismoyo Aji, S.Sn., M.A.
NPT. 201 19850106 174

Dosen Pembimbing 2 :

Aris Sutejo, S.Sn, M.Sn.
NIP. 19851106 201903 1002

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

HALAMAN PENGESAHAN
PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI MENGATASI *PEOPLE*

***PLEASER* DALAM DUNIA KERJA**

Disusun Oleh:

EULOGIZE GRACIA PUTRI MANULLANG

21052010113

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji

Pada Tanggal : 19 Mei 2025

Pembimbing I



Restu Ismoyo Aji, S.Sn., M.A.

NPT. 201 19850106 174

Penguji I



Masnuna, ST., M. Sn.

NIPPPK. 19840512 2021 212004

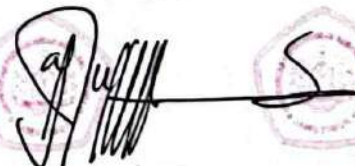
Pembimbing II



Aris Sutejo, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19851106 201903 1002

Penguji II



Mahimma Romadhona, S.T., M.Ds.

NIP. 19880428 201803 2001

Tugas akhir ini diterima sebagai salah satu persyaratan

Untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S-1)

Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain



Ibnu Sholichin, S.T., M.T

NIPPPK. 19710916 202121 1004

HALAMAN PERSETUJUAN
PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI MENGATASI PEOPLE

PLEASER DALAM DUNIA KERJA

Disusun Oleh:

EULOGIZE GRACIA PUTRI MANULLANG

21052010113

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji

Pada Tanggal : 19 Mei 2025

Pembimbing I



Restu Ismoyo Aji, S.Sn., M.A.

NPT. 201 19850106 174

Pembimbing II



Aris Sutejo, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19851106 201903 1002

Tugas akhir ini diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S-1)

**Koordinator Program Studi
Desain Komunikasi Visual**



Masnuna, ST., M.Sn.

NIPPPK. 19840512 2021 212004

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Eulogize Gracia Putri Manullang
NPM : 21052010113
Program : Sarjana(S1)
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
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 ditemulan indikasi plagiat pada Tugas Akhir 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, 11 Juni 2025

Yang Membuat pernyataan

A handwritten signature in black ink is written over a colorful postage stamp. The stamp features a Garuda emblem and the text 'METERAL TEMPEL' and '0CAMX32668297'.

Eulogize Gracia Putri Manullang
21052010113

ABSTRAK

Kompleksitas masalah "*people pleaser*" yang sering kali tersembunyi di balik senyum dan kata "iya", dibutuhkan media yang mampu menggambarkan nuansa emosi dan dilema batin tersebut secara utuh dan menyentuh. Banyak individu, terutama di usia produktif, merasa terjebak dalam ekspektasi sosial tanpa mampu menjelaskan perasaan mereka secara verbal. Di sinilah pentingnya sebuah buku ilustrasi, yang tidak hanya menyampaikan pesan secara visual, tetapi juga membuka ruang empati dan refleksi diri.

Untuk mewujudkan buku ini, langkah awal yang perlu dilakukan adalah mengumpulkan data dari pengalaman nyata para *people pleaser* melalui wawancara dengan narasumber, melakukan kuesioner dan observasi sosial di lingkungan kerja dan media sosial. Selain itu, penting untuk melakukan riset psikologis tentang akar dan dampak perilaku ini, serta menggali teori komunikasi dan empati. Proses ini melibatkan eksplorasi visual menciptakan karakter, suasana, dan simbol yang mewakili tekanan, penolakan, hingga pemulihan diri. Semua data ini diolah menjadi narasi visual yang menyentuh, edukatif, dan relevan dengan kehidupan.

Buku ini berjudul "*Si Tukang Iya: Are U a People Pleaser?*", menceritakan perjalanan seorang karakter yang awalnya tidak bisa berkata "tidak", selalu berusaha menyenangkan semua orang, hingga akhirnya menemukan keseimbangan antara kebutuhan pribadi dan tuntutan sosial. Buku ilustrasi ini tidak sekadar menyuguhkan cerita, tetapi mengajak pembaca ikut merasakan, bertanya, dan menjawab. Visualisasi emosi, ekspresi wajah, dan dinamika situasi dalam cerita menjadi media empatik yang kuat untuk menumbuhkan kesadaran diri serta keberanian menghadapi konflik dengan sehat.

Dalam konteks lebih luas, ilustrasi dalam buku ini memberikan kontribusi signifikan yang menyatakan bahwa manusia memiliki dualitas sebagai makhluk sosial dan individual. Ketika ilustrasi menyajikan adegan yang menunjukkan seseorang tersenyum meski batinnya lelah, atau ketika karakter mencoba menolak namun tertekan, pembaca akan lebih mudah memahami konflik internal yang terjadi. Visual yang kuat mampu menjelaskan hal-hal yang tak terucap, menyentuh aspek emosional, dan membantu pembaca menyadari bahwa perjuangan mereka valid. Buku ilustrasi ini tidak hanya menyampaikan pesan, tapi juga menjadi pengalaman emosional yang memfasilitasi proses penyembuhan dan pembentukan identitas yang lebih sehat.

Kata Kunci : Perancangan, Buku Ilustrasi, *People Pleaser*, Dunia Kerja.

ABSTRACT

The complexity of the "people pleaser" problem that is often hidden behind a smile and the word "yes", requires media that is able to describe the nuances of emotion and inner dilemmas in a complete and touching way. Many individuals, especially those of productive age, feel trapped in social expectations without being able to explain their feelings verbally. This is where an illustrated book is important, which not only conveys messages visually, but also opens up space for empathy and self-reflection.

To realize this book, the initial step that needs to be taken is to collect data from the real experiences of people pleasers through interviews with sources, conducting questionnaires and social observations in the work environment and social media. In addition, it is important to conduct psychological research on the roots and impacts of this behavior, as well as exploring communication and empathy theories. This process involves visual exploration creating characters, atmospheres, and symbols that represent pressure, rejection, and self-recovery. All of this data is processed into a visual narrative that is touching, educational, and relevant to life.

This book, entitled "Si Tukang Iya: Are U a People Pleaser?", tells the journey of a character who initially could not say "no", always tried to please everyone, until finally finding a balance between personal needs and social demands. This illustrated book does not just present a story, but invites readers to feel, ask, and answer. Visualization of emotions, facial expressions, and dynamics of situations in the story become a strong empathetic medium to foster self-awareness and the courage to face conflict healthily.

In a broader context, the illustrations in this book make a significant contribution stating that humans have duality as social and individual beings. When the illustration presents a scene showing someone smiling even though their heart is tired, or when a character tries to refuse but is depressed, readers will find it easier to understand the internal conflict that occurs. Strong visuals are able to explain things that are unspoken, touch on emotional aspects, and help readers realize that their struggles are valid. This illustrated book not only conveys a message, but also becomes an emotional experience that facilitates the healing process and the formation of a healthier identity.

Keywords: Design, Illustrated Book, People pleaser, World of Work.

KATA PENGANTAR

Saya ucapkan puji syukur serta nikmat kepada Tuhan Yang Maha Esa atas karunia-Nya, sehingga laporan perancangan buku ilustrasi mengatasi *people pleaser* dalam dunia pekerjaan ini dapat terselesaikan dengan baik. Buku ilustrasi ini berisi pengenalan tentang perilaku *people pleaser* di lingkungan kerja, yang sering tidak disadari namun berdampak besar terhadap kesehatan mental dan kesejahteraan individu. Buku ini tumbuh dari keresahan saya sendiri melalui pengamatan terhadap saudara-saudara saya dalam menjalani pekerjaannya. Salah satu saudara saya sendiri menunjukkan indikasi perilaku *people pleaser* yang secara nyata menghambat perkembangan kepribadiannya dan mengganggu kinerjanya di lingkungan kerja. Dari situ saya mulai mempertanyakan, apakah saya juga mengalami hal serupa? Dalam proses tersebut, saya menyadari bahwa karakter yang saya ciptakan dalam buku ini mengalami hal-hal yang juga saya alami secara pribadi, dorongan untuk selalu menyenangkan orang lain, rasa bersalah saat menolak, hingga kelelahan emosional yang muncul berulang kali. Semua itu membuat perjuangan ini terasa nyata, bahkan sampai ke titik rasa sakit.

Buku ini tidak hanya menjadi bentuk ekspresi, tetapi juga harapan agar para pembaca lebih sadar akan pentingnya mengutamakan kebutuhan diri sendiri, dan menyadari bahwa menyenangkan orang lain tidak harus berarti mengorbankan diri. Dalam proses pembuatan tugas akhir ini, saya tidak dapat melepaskan diri dari berbagai bantuan dan dukungan dari banyak pihak, sehingga tugas ini dapat terselesaikan dengan baik. Untuk itu, dengan setulus hati penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Kepada kedua orang tua tercinta. Kepada Papa yang sudah terlebih dahulu dipanggil oleh Tuhan sebelum melihat anak bungsunya menggunakan toga yang diimpikan. Kepada Mama sudah menjadi tempat pulang, tempat cerita, selalu sedia menampung manja dan tangisan, selalu memberikan semangat kepada penulis. Terima kasih atas doa dan curahan kasih sayang yang tak terhingga sampai akhirnya penulis bisa menyelesaikan skripsi ini. Semoga bisa membuat kedua orang tua bahagia dan bangga melihat anak bungsunya menyelesaikan perancangan ini.
2. Kepada Bapak Restu Ismoyo Aji, S.Sn., M.A sebagai dosen pembimbing pertama yang telah mengorbankan tenaga dan waktunya dalam membimbing dan memberikan saran serta masukan dalam perancangan ini.
3. Kepada Ibu Anasya Putri Handayani, S.Tr, Ibu Winanti S.Psi, M.Si, Bapak Nanda Raja Prawira Cameo, S.Agr dan Mas Arco Pradipta yang sudah mau meluangkan

waktunya untuk melakukan wawancara dalam membantu pembuatan perancangan buku ilustrasi ini.

4. Kepada Ibu, Bapak dan teman-teman yang sudah mau menjawab kuesioner dan melakukan FGD dengan penulis.
5. Kepada seluruh dosen DKV UPN "Veteran" Jawa Timur yang sudah membantu dan mendidik penulis hingga sampai pada tahap ini.
6. Kepada seluruh teman-teman DKV angkatan 2021 DKV UPN "Veteran" Jawa Timur sebagai teman dalam seperjuangan dan memberikan *support* satu sama lain.
7. Kepada sahabat penulis, Eldora, Agnes, Chelsea, Gracy, Deswita, Lutvia, Naila, Shafyra, Topa, Rafi, Raihan, Athoi, Grace dan Kak Pradnya yang sudah menjadi partner bertumbuh di segala kondisi yang terkadang tidak terduga, menjadi teman ngopi, teman cerita, pendengar yang baik untuk penulis serta menjadi orang yang selalu memberikan semangat dan meyakinkan penulis bahwa segala masalah yang dihadapi selama proses pembuatan perancangan ini.
8. *Last but not least*, terima kasih untuk diri sendiri karena setelah mampu berusaha keras dan berjuang sejauh ini, mampu mengendalikan diri dari berbagai tekanan di luar keadaan dan tidak pernah menyerah sesulit apapun prosesnya, ini merupakan pencapaian yang patut dibanggakan untuk diri sendiri. *I wanna thank me for just being me at all times.*

Akhir kata penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari kata sempurna, dengan ini penulis mengharap kritik dan juga saran untuk penyempurnaan laporan ini. Semoga laporan tugas akhir ini dapat memberikan banyak manfaat bagi semua pihak yang membaca.

Surabaya, 11 Juni 2025



Eulogize Gracia Putri Manullang

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	v
ABSTRACT.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xv
GLOSARIUM	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	17
1.1. Latar Belakang	17
1.2. Identifikasi Masalah	25
1.3. Rumusan Masalah	26
1.4. Batasan Masalah	26
1.5. Tujuan Perancangan	27
1.6. Manfaat Perancangan	28
1.6.1 Manfaat Bagi DKV	28
1.6.2 Manfaat Bagi Individu <i>People pleaser</i>	28
1.6.3 Manfaat Bagi Perusahaan	28
1.6.4 Manfaat Bagi Masyarakat.....	28
1.7. Kerangka Perancangan.....	29
BAB II LANDASAN TEORI & STUDI EKSISTING	30
2.1. Definisi Operasional Judul.....	30
2.1.1. Buku Ilustrasi.....	30
2.1.2. <i>People Pleaser</i>	30
2.1.3. Dunia Kerja.....	31
2.1.4. Usia 22-40 tahun.....	31
2.2. Landasan Teori	31
2.2.1. <i>People Pleaser</i>	31
2.2.2. <i>People Pleaser</i> Dalam Lingkungan Kerja	34
2.2.3. Buku	37
2.2.4. Ilustrasi	54

2.2.5. Desain Karakter	61
2.2.6. Penceritaan.....	65
2.2.7. Komik Strip	66
2.3. Studi Eksisting.....	68
2.4. Studi Komparator	72
BAB III METODOLOGI DESAIN	84
3.1 Metode Perancangan.....	84
3.2 Objek Perancangan	85
3.3 Teknik Pengumpulan Data	86
3.3.1. Data Primer.....	86
3.3.2. Data Sekunder	87
3.3.3. Target Audiens	89
3.4 Teknik Analisis Data	90
3.4.1. Analisis Data Wawancara.....	91
3.4.2. Analisis Data <i>FGD (Focus Group Discussion)</i>	101
3.4.3. Analisis Data Kuesioner	104
3.4.4. Analisis Data Observasi.....	109
3.4.5. Analisis <i>Consumer Insight</i>	109
3.4.6. Analisis <i>Consumer Journey</i>	111
3.5 Sintesis Data	114
3.6 <i>USP (Unique Selling Proposition)</i>	115
BAB IV KONSEP DAN IMPLEMENTASI DESAIN	117
4.1 Perumusan Konsep (<i>Keyword</i>)	117
4.1.1 Definisi <i>Keyword</i>	118
4.1.2 Konsep Verbal	119
4.1.3 Konsep Visual	141
4.2 Proses Perancangan Desain	147
4.2.1 <i>Rough</i> Desain (Sketsa Kasar)	147
4.2.2 Komprehensif Desain	152
4.2.3 Validasi Desain dan Naskah	161
4.2.4 Desain Final (<i>Final Artwork</i>)	164
4.3 Implementasi Desain	166
4.3.1 Media Utama	166

4.3.2 Media Pendukung	170
4.4 Rancangan Anggaran Proyek	179
BAB IV PENUTUP	181
5.1 Kesimpulan	181
5.2 Saran.....	182
DAFTAR PUSTAKA.....	183
LAMPIRAN	185

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Kerangka Perancangan	29
Gambar 2. 1 Anatomi Bagian Depan Buku	38
Gambar 2. 2 Anatomi Bagian Isi Buku	39
Gambar 2. 3 Anatomi Bagian Belakang Buku	40
Gambar 2. 4 Layout Sequence	41
Gambar 2. 5 Layout Emphasis	42
Gambar 2. 6 Layout Balance	43
Gambar 2. 7 Layout Unity	44
Gambar 2. 8 Color Spectrum Wheel	45
Gambar 2. 9 Preferensi Warna Karakter	45
Gambar 2. 10 Serif <i>Font</i>	52
Gambar 2. 11 Sans Serif <i>Font</i>	52
Gambar 2. 12 <i>Script Font</i>	53
Gambar 2. 13 Monospace <i>Font</i>	53
Gambar 2. 14 Display <i>Font</i>	54
Gambar 2. 15 lukisan di Gua, Chauvet, Perancis (atas) dan di Gua Lascaux, Perancis (bawah)	54
Gambar 2. 16 Gambar Ilustrasi Flat	58
Gambar 2. 17 Gambar Ilustrasi Semi Realis	58
Gambar 2. 18 Gambar Ilustrasi Kartun	59
Gambar 2. 19 Relasi Trikotomi	60
Gambar 2. 20 Iklan Mitsubishi Motors	61
Gambar 2. 21 Proporsi Tubuh	62
Gambar 2. 22 Tipe Tubuh Pria Ektomorf, Mesomorf, dan Endomorf	62
Gambar 2. 23 Tipe Tubuh Perempuan Ektomorf, Mesomorf, dan Endomorf	63
Gambar 2. 24 Perbedaan umum bentuk wajah ditentukan berdasarkan jenis kelamin.	63
Gambar 2. 25 Penilaian pengamat terhadap daya tarik dapat dipengaruhi oleh asimetri.	64
Gambar 2. 26 Tekstur kulit dapat mempengaruhi persepsi kesehatan suatu karakter	64
Gambar 2. 27 Fitur wajah balita dapat diadopsi dan dilebih-lebihkan untuk meningkatkan kelucuan karakter	65
Gambar 2. 28 Komik Strip	66
Gambar 2. 29 Karakter dan Gambar Komik Strip	67
Gambar 2. 30 Dialog Komik Strip	67
Gambar 2. 31 Panel Komik	68
Gambar 2. 32 Alur Cerita Komik Strip	68
Gambar 2. 33 Buku "What's The Matter With <i>People pleaser</i> "	69
Gambar 2. 34 Buku "Selalu Ada Pesan Untuk Saling Menguatkan"	73
Gambar 2. 35 Buku "Wanita Berkarir Surga"	77
Gambar 2. 36 Buku "Off The Record"	80
Gambar 3. 1 Wawancara dengan Psikolog Klinis	91
Gambar 3. 2 Wawancara dengan Karyawan Swasta dan Negeri	95
Gambar 3. 3 Wawancara dengan Ilustrator	99
Gambar 3. 4 Focus Group Discussion	101
Gambar 3. 5 Foto Sampel Target Audiens	111
Gambar 4. 1 Bagan <i>Keyword</i>	117
Gambar 4. 2 Acuan Warna dan Ilustrasi Metode Visual Metafora	142
Gambar 4. 3 Acuan Ilustrasi <i>Flat</i>	142
Gambar 4. 4 Acuan Komik Strip	142
Gambar 4. 5 Acuan Palet Warna	143
Gambar 4. 6 <i>Font</i> TT Chocolates Trl	146
Gambar 4. 7 <i>Font</i> Cleanow	146

Gambar 4. 8 Acuan Layout	147
Gambar 4. 9 <i>Brainstorming</i> karakter karyawan	147
Gambar 4. 10 Referensi acuan karakter karyawan	148
Gambar 4. 11 Anasya Putri Handayani	148
Gambar 4. 12 Sketsa Karakter Tara	149
Gambar 4. 13 Abdul Rahman.....	149
Gambar 4. 14 Sketsa Karakter Tuan Johnson	150
Gambar 4. 15 Dean Timothy Raja	150
Gambar 4. 16 Sketsa Karakter Felix	151
Gambar 4. 17 Gisela Cindy.....	151
Gambar 4. 18 Sketsa Karakter Shinta	152
Gambar 4. 19 Warna Karakter Tara	152
Gambar 4. 20 Warna Karakter Tuan Johnsom	153
Gambar 4. 21 Warna Karakter Felix	153
Gambar 4. 22 Warna Karakter Shinta	154
Gambar 4. 23 Alternatif A.....	154
Gambar 4. 24 Alternatif B.....	155
Gambar 4. 25 Alternatif C.....	155
Gambar 4. 26 Diagram Kuesioner Gaya Desain Karakter	156
Gambar 4. 27 Alternatif Desain <i>Cover</i> Depan	158
Gambar 4. 28 Diagram Kuesioner <i>Cover</i> Depan Buku.....	159
Gambar 4. 29 Desain <i>Cover</i> Depan Buku yang Terpilih	159
Gambar 4. 30 Alternatif Desain <i>Cover</i> Belakang.....	160
Gambar 4. 31 Diagram Kuesioner <i>Cover</i> Belakang Buku	160
Gambar 4. 32 Desain <i>Cover</i> Depan Buku yang Terpilih	160
Gambar 4. 33 Kuesioner Desain Karakter.....	161
Gambar 4. 34 Kuesioner Desain <i>Cover</i> Depan	162
Gambar 4. 35 Kuesioner <i>Cover</i> Belakang.....	162
Gambar 4. 36 Validasi Ilustrator	162
Gambar 4. 37 Validasi Dosen Pembimbing	163
Gambar 4. 38 Validasi Karyawan	163
Gambar 4. 39 Validasi Psikolog.....	164
Gambar 4. 40 Desain Final <i>Cover</i> Depan.....	164
Gambar 4. 41 Desain Final <i>Cover</i> Belakang.....	164
Gambar 4. 42 Halaman Buku "Si Tukang Iya"	166
Gambar 4. 43 <i>Cover</i> depan dan belakang buku.....	167
Gambar 4. 44 <i>Cover</i> depan & belakang Buku "Si Tukang Iya: <i>Are you a People pleaser?</i> "	167
Gambar 4. 45 Halaman Hak Cipta & Daftar Isi Buku "Si Tukang Iya: <i>Are you a People pleaser?</i> " ..	167
Gambar 4. 46 Halaman BAB 1 "Sukai Aku Dong!" Buku "Si Tukang Iya: <i>Are you a People pleaser?</i> "	168
Gambar 4. 47 Halaman BAB 2 "Topeng Di Tempat Kerja" Buku "Si Tukang Iya: <i>Are you a People pleaser?</i> "	168
Gambar 4. 48 Halaman BAB 3 "Kehilangan Jati Diri" Buku "Si Tukang Iya: <i>Are you a People pleaser?</i> "	169
Gambar 4. 49 Halaman BAB 4 "Tersadar" Buku "Si Tukang Iya: <i>Are you a People pleaser?</i> "	169
Gambar 4. 50 Halaman BAB 5 "Senyum Lebar, Hatipun Legah" Buku "Si Tukang Iya: <i>Are you a People pleaser?</i> "	170
Gambar 4. 51 Daftar Pustaka Buku "Si Tukang Iya: <i>Are you a People pleaser?</i> "	170
Gambar 4. 52 Info Penulis Buku "Si Tukang Iya: <i>Are you a People pleaser?</i> "	170
Gambar 4. 53 Implementasi Desain <i>Notebook</i>	171
Gambar 4. 54 Implementasi Desain Pulpen	171
Gambar 4. 55 Implementasi Desain Bantal.....	172
Gambar 4. 56 Implementasi Desain Lilin Aromaterapi	172
Gambar 4. 57 Implementasi Desain <i>Mug</i>	173

Gambar 4. 58 Implementasi Desain <i>Tumbler</i>	173
Gambar 4. 59 Implementasi Desain <i>Lunch Box</i>	174
Gambar 4. 60 Implementasi Desain <i>Lanyard</i>	174
Gambar 4. 61 Implementasi Desain <i>Mouse Pad</i>	175
Gambar 4. 62 Implementasi Desain <i>Casing Handphone</i>	175
Gambar 4. 63 Implementasi Desain <i>Sling Bag</i>	176
Gambar 4. 64 Implementasi Desain <i>Keychain</i>	176
Gambar 4. 65 Implementasi Desain <i>Post Card</i>	177
Gambar 4. 66 Implementasi Desain <i>Puzzle</i>	177
Gambar 4. 67 Implementasi Desain <i>Tote Bag</i>	178
Gambar 4. 68 Implementasi Desain <i>Sticker Pack</i>	178

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Studi Eksisting	70
Tabel 2. 2 Studi Komparator	73
Tabel 2. 3 Studi Komparator	77
Tabel 2. 4 Studi Komparator	81
Tabel 3. 1 Aktivitas Keseharian Anasya Putri Handayani, S.Tr.....	112
Tabel 4. 1 Paginasi Halaman Buku	120
Tabel 4. 2 Acuan Warna Tara	143
Tabel 4. 3 Acuan Warna Tuan Johnson	144
Tabel 4. 4 Acuan Warna Felix	144
Tabel 4. 5 Acuan Warna Shinta	145
Tabel 4. 6 Perhitungan Pengeluaran Tarif Desainer.....	179
Tabel 4. 7 Perhitungan Pengeluaran Biaya Produksi dan Bahan	179

GLOSARIUM

- Anxiety Disorder* : Gangguan kecemasan, suatu kondisi kesehatan mental yang ditandai oleh kekhawatiran dan ketakutan berlebihan, seringkali disertai gejala fisik seperti gelisah, kelelahan, dan kesulitan berkonsentrasi.
- Burnout* : Kelelahan emosional, fisik, dan mental yang disebabkan oleh stres berkepanjangan atau berlebihan.
- Major Depressive Disorder* : Gangguan depresi mayor, suatu kondisi kesehatan mental serius yang ditandai oleh perasaan sedih, putus asa, dan tidak berharga yang berkepanjangan yang dapat mengganggu aktivitas sehari-hari dan hubungan sosial.
- People pleaser* : Individu yang terlalu memprioritaskan kebutuhan orang lain daripada diri sendiri, ia terlalu peduli dengan mencari persetujuan dan menghindari konflik.
- People pleasing* : Tindakan berusaha keras untuk menyenangkan orang lain, sering mengorbankan kesejahteraan dan kebahagiaan diri sendiri.