



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

**LAPORAN TUGAS AKHIR
SPESIFIKASI DESAIN**

**PERANCANGAN *FLASHCARD* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
MENGENAI EMOSI MANUSIA UNTUK TKIT ASH SHOFAANIYYAH**



**JURUSAN TEKNIK GRAFIKA PENERBITAN
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA**

**DEPOK
2025**



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

LEMBAR PERSETUJUAN
TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir :

**PERANCANGAN *FLASHCARD* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
MENGENAI EMOSI MANUSIA UNTUK TKIT ASH SHOFAANIYYAH**

Penulis : Maryam Halimah
Jurusan : Teknik Grafika Penerbitan
Program Studi : Desain Grafis

Penulisan Laporan Tugas Akhir ini dilakukan melalui proses bimbingan dan telah layak untuk mengikuti Ujian Sidang Tugas Akhir.

Depok, 30 Juni 2025

Menyetujui,
Dosen Pembimbing I

Rachmadita Dwi Pramesti, M.Ds
NIP. 199005112019032019

Dosen Pembimbing II

Ade Haryani, S.E., M.M.
NIP. 196601121998022001



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

LEMBAR PENGESAHAN

**PERANCANGAN *FLASHCARD* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
MENGENAI EMOSI MANUSIA UNTUK TKIT ASH SHOFAANIYYAH**

Oleh:

MARYAM HALIMAH
2106421072

Disahkan:
Depok, 10 Juli 2025

Penguji I


Wanda Kusuma Putri, S.Sn.
NIP. 520000000000000324

Penguji II


MRR.Tiyas Maheni DK, S.H.,M.H.
NIP. 197608241999032002

Kepala Program Studi


Dwi Agnes Natalia Bangun, S.Ds., M.Ds.
NIP. 198812152018032001

**Ketua Jurusan
Teknik Grafika Penerbitan**


Dr. Zulkarnain, S.T, M.Eng.
NIP. 198405292012121002



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TUGAS AKHIR

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir dengan judul:

PERANCANGAN FLASHCARD SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MENGENAI EMOSI MANUSIA UNTUK TKIT ASH SHOFAANIYYAH

adalah hasil karya saya.

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam Laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya orang lain yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar di suatu perguruan tinggi, dan atau sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam Laporan Tugas Akhir ini, dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila pernyataan ini tidak sesuai dengan kenyataan, maka saya siap menerima sanksi akademik yang berlaku.

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKA**

Jakarta, 2 Juli 2025

Yang menyatakan,



Maryam Halimah

2106421072



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

ABSTRAK

Emosi merupakan luapan perasaan serta dorongan yang mendasari terciptanya sebuah ekspresi dan tindakan seseorang. Dengan mempelajari cara meregulasi emosi dengan baik, seorang anak dapat memahami emosi diri sendiri dan orang lain serta menumbuhkan empati yang menciptakan kemampuan berinteraksi sosial yang baik sehingga dapat memudahkan anak menjalin hubungan pertemanan dengan anak seusianya. Metode belajar pengenalan emosi manusia di TKIT Ash Shofaaniyyah dilakukan melalui pembacaan buku cerita umum atau penayangan video edukatif sehingga dapat disimpulkan bahwa TKIT Ash Shofaaniyyah belum memiliki media belajar khusus yang secara spesifik membahas emosi manusia. Oleh karena itu, diperlukan media belajar khusus emosi dengan visual menarik dan interaktif untuk menarik minat anak serta mampu mengembangkan kreativitas anak. Media *flashcard* terpilih sebagai media belajar khusus emosi manusia karena mudah digunakan serta mampu meningkatkan memori anak. Penelitian ini bertujuan merancang sebuah media belajar berupa *flashcard* yang mampu mengenalkan berbagai jenis emosi manusia kepada anak usia dini melalui tampilan visual yang menarik. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif disertai pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan studi literatur. Perancangan desain *flashcard* emosi manusia dilakukan dengan pendekatan *design thinking* yang tahapannya terdiri dari *emphatize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing*. Hasil akhir perancangan ini adalah sebuah *flashcard* yang menampilkan ilustrasi anak bergaya *whimsical* dengan ekspresi yang berbeda-beda di setiap kartunya. Pada sisi belakang kartu terdapat penjelasan lebih lanjut mengenai emosi tersebut disertai hadits dan ayat Al Quran yang relevan. Perpaduan warna pada desain *flashcard* emosi manusia yang digunakan adalah warna cerah bernuansa hangat. Materi emosi manusia disampaikan melalui penggunaan tipografi berjenis *sans serif* sebagai judul dan *handwriting* sebagai isi teks.

Kata kunci: Media Belajar, Anak Usia Dini, *Flashcard*, Emosi, Ilustrasi



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

ABSTRACT

Emotion is an outpouring of feelings and a driving force behind the expression and actions of an individual. By learning how to regulate emotions properly, a child can better understand their own emotions and those of others, fostering empathy and developing social interaction skills that help them build friendships with peers. At TKIT Ash Shofaaniyyah, emotional learning is currently conducted through reading general storybooks or watching educational videos. Therefore, it can be concluded that TKIT Ash Shofaaniyyah does not yet have a specialized learning medium that specifically addresses human emotions. For this reason, a dedicated learning tool that focuses on emotions, featuring engaging visuals and interactive elements is needed to attract children's interest and enhance their creativity. Flashcards were chosen as the preferred learning medium for introducing human emotions because they are easy to use and can improve memory retention in young children. This study aims to design an educational medium in the form of flashcards that introduce various types of human emotions to early childhood learners through attractive visual presentations. The study uses a qualitative method supported by data collection through observation, interviews, and literature review. The flashcard design process follows a design thinking approach, which includes the stages of empathize, define, ideate, prototype, and testing. The final result of this design is a set of flashcards featuring whimsical-style illustrations of children with different facial expressions on each card. The back side of each card provides further explanation about the emotion, along with relevant hadiths and Quranic verses. The color palette used in the flashcard design consists of bright, warm tones. The emotion content is presented using sans-serif typefaces for the titles and handwriting-style fonts for the body text.

Keywords: *Learning Media, Early Childhood, Flashcards, Emotions, Illustration*



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

PRAKATA

Puji dan syukur saya panjatkan kepada Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini. Terima kasih juga kepada kedua orang tua penulis, keluarga dekat hingga keluarga besar penulis yang selalu menemani dan mendukung penulis. Adapun laporan tugas akhir ini ditulis dengan judul “Perancangan *Flashcard* sebagai Media Pembelajaran mengenai Emosi Manusia untuk TKIT Ash Shofaaniyyah”. Laporan ini nantinya akan menjadi syarat untuk dapat mengikuti tahapan selanjutnya dalam rangkaian proses tugas akhir serta kelulusan di Program Studi Sarjana Terapan Desain Grafis di Jurusan Teknik Grafika dan Penerbitan, Politeknik Negeri Jakarta.

Penulis berterima kasih kepada semua pihak terkait yang telah mendukung keseluruhan proses penyusunan laporan ini. Terima kasih diucapkan oleh penulis kepada:

1. Dr. Syamsurizal, S.E., M.M. selaku Direktur Politeknik Negeri Jakarta.
2. Dr. Zulkarnain S.T, M. Eng, selaku Ketua Jurusan Teknik Grafika dan Penerbitan.
3. Dwi Agnes Natalia Bangun, M.Ds, selaku Ketua Program Studi Desain Grafis.
4. Rachmadita Dwi Pramesti, M.Ds, selaku Dosen Pembimbing materi selama dirancangnya laporan tugas akhir oleh penulis.
5. Ade Haryani, S.E., M.M, selaku Dosen Pembimbing teknis selama dirancangnya laporan tugas akhir oleh penulis.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

6. Seluruh dosen pengampu dalam Program Studi Desain Grafis yang telah memberikan ilmu serta membimbing penulis selama melakukan studi di Politeknik Negeri Jakarta.
7. Seluruh guru, staff, hingga pengurus TKIT Ash Shofaaniyyah yang telah menerima memberikan kesempatan kepada penulis untuk merancang media pembelajaran interaktif ini
8. Molly, Buna, dan *trainer* Trustco yang sudah menemani penulis sejak kecil serta menemani penulis mengerjakan Tugas Akhir di kantor setiap *weekday*.
9. Inas sebagai sahabat penulis yang sudah menghabiskan banyak waktu menyenangkan bersama penulis sejak di bangku SMP.
10. Audrey dan Resti yang selalu kebersamai penulis dalam melalui segala rangkaian pembuatan laporan tugas akhir ini.
11. Teman-teman Ludeo yang saling mendukung satu sama lain dalam setiap proses perkuliahan di Politeknik Negeri Jakarta.

Penulis menyadari bahwa laporan tugas akhir ini masih jauh dari sempurna dan memiliki banyak kekurangan dan kesalahan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun demi perbaikan di masa mendatang akan sangat dihargai oleh penulis. Mohon maaf apabila terdapat kata-kata yang kurang berkenan. Terima kasih.

Bekasi, 2 Juli 2025

Maryam Halimah
NIM: 2106421072



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN TUGAS AKHIR.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TUGAS AKHIR.....	iv
ABSTRAK	v
<i>ABSTRACT</i>	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Ruang Lingkup Pembahasan.....	3
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian	4
1.4.1 Tujuan.....	4
1.4.2 Manfaat.....	4
1.5 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN PERANCANGAN.....	7
2.1 Media Pembelajaran.....	7
2.1.1 Fungsi Media Pembelajaran	7
2.1.2 Jenis Media Pembelajaran	9
2.1.3 Karakteristik Pembelajaran Anak Usia Dini	9
2.2 Emosi Manusia.....	11
2.2.1 Perkembangan Emosi pada Anak Usia Dini	12
2.2.2 Regulasi Emosi pada Anak Usia Dini	13
2.3 Media Pembelajaran Interaktif.....	14
2.4 <i>Flashcard</i>	15
2.4.1 Jenis-jenis <i>Flashcard</i>	17
2.4.2 Kelebihan <i>Flashcard</i>	19
2.4.3 Manfaat <i>Flashcard</i>	20
2.3.4 <i>Flashcard</i> sebagai Media Pembelajaran untuk Anak.....	20
2.4.4 Material <i>Flashcard</i>	21
2.5 Elemen Desain pada <i>Flashcard</i>	21
2.5.1 Ilustrasi	21
2.5.2 Warna	24



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

2.5.3 Tipografi.....	28
2.6 <i>Layout</i>	33
2.6.1 Elemen <i>Layout</i>	34
2.7 Prinsip Desain	35
2.8 Metode Perancangan	37
BAB III METODE PERANCANGAN.....	40
3.1 Metode Penelitian.....	40
3.1.1 Teknik Pengumpulan Data	42
3.2 Data dan Analisis	43
3.2.1 Profil Klien.....	43
3.2.1 <i>Product Knowledge</i>	44
3.2.2 Media Sejenis	44
3.2.3 <i>Consumer Insight</i>	51
3.2.4 Analisis SWOT	55
3.3 Arahan Kreatif.....	57
BAB IV HASIL & PEMBAHASAN DESAIN	59
4.1 Konsep Visual	59
4.1.1 Kata Kunci Visual	59
4.1.2 Visualisasi Kata Kunci	61
4.2 Sketsa Desain	65
4.2.1 Sketsa Gaya Ilustrasi Karakter	66
4.2.2 Sketsa Bingkai Depan	67
4.2.3 Sketsa <i>Layout</i> Belakang	70
4.2.4 Sketsa Kemasan <i>Flashcard</i>	73
4.2.5 Sketsa Terpilih.....	76
4.3 Digitalisasi.....	78
4.4 <i>Testing</i>	83
4.5 Finalisasi Desain	87
4.6 Pertimbangan Produksi FAW & proses dan material	93
BAB V KESIMPULAN & SARAN	95
5.1 Kesimpulan.....	95
5.2 Saran.....	96
DAFTAR REFERENSI.....	98
DAFTAR LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Flashcard</i>	15
-----------------------------------	----



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Gambar 2.2 <i>Flashcard</i> fisik	17
Gambar 2.3 <i>Flashcard</i> digital	17
Gambar 2.4 <i>Flashcard</i> bergambar	18
Gambar 2.5 <i>Flashcard</i> interaktif.....	18
Gambar 2.6 <i>Flashcard</i> berbasis permainan.....	19
Gambar 2.7 Contoh Ilustrasi untuk Anak.....	23
Gambar 2.8 <i>Color Wheel</i>	24
Gambar 2.9 warna aditif dan warna subtraktif.....	25
Gambar 2.10 Psikologi warna	27
Gambar 2.11 Anatomi Huruf	29
Gambar 2.12 Klasifikasi <i>Typeface</i>	29
Gambar 2.13 <i>Font Serif</i>	30
Gambar 2.14 <i>Font Sans Serif</i>	30
Gambar 2.15 <i>Font Script</i>	31
Gambar 2.16 <i>Font Slab Serif</i>	31
Gambar 2.17 <i>Font Decorative</i>	32
Gambar 2.18 contoh prinsip penekanan pada <i>flashcard</i>	35
Gambar 2.19 contoh prinsip urutan pada <i>flashcard</i>	36
Gambar 2.20 contoh prinsip keseimbangan asimetris pada <i>flashcard</i>	36
Gambar 2.21 contoh prinsip kesatuan warna pada <i>flashcard</i>	37
Gambar 3.1 Profil TKIT Ash Shofaaniyyah	43
Gambar 3.2 <i>Animal 4D+</i>	45
Gambar 3.3 <i>Ring Flash Card Baby Learning</i>	46
Gambar 3.4 <i>Ready to Learn Alphabet</i>	47
Gambar 3.5 <i>Brain Training Flashcard</i>	48
Gambar 3.6 <i>Brain Quest Smart Cards</i>	49
Gambar 3.7 <i>What am I?</i>	50
Gambar 3.8 <i>Lots to Spot Flashcards Nature!</i>	51
Gambar 4.1 <i>Mindmap</i>	60
Gambar 4.2 <i>Visual Board</i>	62
Gambar 4.3 <i>Character Style Board</i>	63
Gambar 4.4 <i>Card Layout Board</i>	64
Gambar 4.5 <i>Packaging Design Board</i>	65
Gambar 4.6 Sketsa Alternatif 1 Gaya Karakter.....	66
Gambar 4.7 Sketsa Alternatif 2 Gaya Karakter.....	66
Gambar 4.8 Sketsa Alternatif 3 Gaya Karakter.....	67
Gambar 4.9 Sketsa Alternatif 1 Bingkai Depan	68
Gambar 4.10 Sketsa Alternatif 2 Bingkai Depan.....	68



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Gambar 4.11 Sketsa Alternatif 3 Bingkai Depan.....	69
Gambar 4.12 Sketsa Alternatif 4 Bingkai Depan.....	69
Gambar 4.13 Sketsa Alternatif 5 Bingkai Depan.....	70
Gambar 4.14 Sketsa Alternatif 1 <i>Layout</i> Belakang.....	70
Gambar 4.15 Sketsa Alternatif 2 <i>Layout</i> Belakang.....	71
Gambar 4.16 Sketsa Alternatif 3 <i>Layout</i> Belakang.....	71
Gambar 4.17 Sketsa Alternatif 4 <i>Layout</i> Belakang.....	72
Gambar 4.18 Sketsa Alternatif 5 <i>Layout</i> Belakang.....	72
Gambar 4.19 Sketsa Alternatif 1 Desain Kemasan.....	73
Gambar 4.20 Sketsa Alternatif 2 Desain Kemasan.....	74
Gambar 4.21 Sketsa Alternatif 3 Desain Kemasan.....	75
Gambar 4.22 Sketsa Terpilih Ilustrasi Karakter.....	76
Gambar 4.23 Sketsa Terpilih Bingkai Depan.....	77
Gambar 4.24 Sketsa Terpilih <i>Layout</i> Belakang.....	77
Gambar 4.25 Sketsa Terpilih Kemasan <i>Flashcard</i>	78
Gambar 4.26 Digitalisasi Karakter Laki-laki.....	79
Gambar 4.27 Digitalisasi Karakter Perempuan.....	79
Gambar 4.28 Latar Taman Bermain.....	80
Gambar 4.29 Digitalisasi Objek Taman Bermain.....	80
Gambar 4.30 Digitalisasi Bingkai Depan.....	81
Gambar 4.31 Digitalisasi <i>Layout</i> Depan.....	81
Gambar 4.32 Digitalisasi <i>Layout</i> Belakang.....	82
Gambar 4.33 Digitalisasi Kemasan <i>Flashcard</i>	83
Gambar 4.34 Hasil <i>Test Print</i>	84
Gambar 4.35 <i>Testing</i>	85
Gambar 4.36 <i>Feedback</i> Matriks.....	86
Gambar 4.37 Pengubahan gaya <i>font</i>	87
Gambar 4.38 Pengubahan warna pada bingkai.....	87
Gambar 4.39 Desain Final <i>Flashcard</i> Depan.....	88
Gambar 4.40 Desain Final <i>Flashcard</i> Belakang.....	88
Gambar 4.41 Desain Final Media Pendukung.....	88
Gambar 4.42 <i>Mockup</i> Digital.....	89
Gambar 4.43 <i>Color Palette</i>	89
Gambar 4.44 Penggunaan Gaya tipografi.....	90
Gambar 4.45 Ilustrasi.....	91
Gambar 4.46 Penerapan Prinsip Desain.....	91



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perkembangan Emosi pada Anak.....	12
Tabel 3.1 Analisis SWOT	55
Tabel 3.2 Arahan Kreatif.....	57





Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lembar Bimbingan Tugas Akhir
 - a. Lembar Bimbingan Materi
 - b. Lembar Bimbingan Teknis
2. Hasil Cek Plagiarisme
3. Transkrip Wawancara
 - a. Narasumber : Bu Tari - Guru Kurikulum TKIT Ash Shofaaniyyah
 - b. Narasumber : Bu Saini - Wali Kelas di TKIT Ash Shofaaniyyah
 - c. Narasumber : Pak Arif - Praktisi Game Based Learning
 - d. Narasumber : Sarah Halimah - Psikologi Anak
 - e. Narasumber : Fahmi - Anak Murid TKIT Ash Shofaaniyyah
 - f. Narasumber : Qudsiyyah - Anak Murid TKIT Ash Shofaaniyyah
 - g. Narasumber : Kinarian - Anak berusia 6 tahun
 - h. Narasumber : Chloe - Anak berusia 5 tahun
 - i. Narasumber : Umar - Anak berusia 5 tahun
4. Dokumentasi
5. Daftar Riwayat Hidup

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Menurut Goleman, Mashar dan Yusuf (dalam Mulyana dkk., 2017) emosi berasal dari bahasa latin “*movere*” yang berarti menggerakkan atau bergerak. Berdasarkan kata “bergerak” dan “menggerakkan”, dapat disimpulkan bahwa emosi merupakan luapan perasaan serta dorongan yang mendasari terciptanya sebuah ekspresi dan tindakan seseorang. Sedangkan menurut Gross dan Thompson (dalam Angeling dkk., 2024) regulasi emosi merupakan proses individu dalam membentuk serta mengekspresikan emosinya dengan kemampuan untuk mengevaluasi dan mengubah reaksi emosional agar berperilaku sesuai dengan situasi dan kondisi. Kemudian, menurut Papalia dan Martorell (dalam Angeling dkk., 2024) regulasi emosi pada seorang anak tergambar dari kemampuan anak dalam mengenali emosi diri sendiri dan orang lain disertai kemampuan mengkomunikasikan perasaannya.

Menurut Santrock (dalam Leo & Hendriati, 2022) kemampuan regulasi emosi anak berusia 4-6 tahun sudah lebih berkembang, usia ini juga yang mendasari perkembangan mereka dalam meregulasi emosi di tahap usia selanjutnya. Selain itu, Sala dkk. (dalam Leo & Hendriati, 2022) menyebutkan anak berusia 4-6 tahun memiliki kemampuan kognitif yang sudah lebih berkembang sehingga dapat mempengaruhi kemampuan regulasi emosi mereka. Dengan mempelajari cara meregulasi emosi dengan baik, seorang anak dapat memahami emosi diri sendiri dan orang lain serta menumbuhkan empati yang menciptakan kemampuan berinteraksi sosial yang baik sehingga dapat memudahkan anak menjalin hubungan pertemanan dengan anak seusianya.

TKIT Ash Shofaaniyyah terpilih sebagai subjek penelitian ini karena kesesuaiannya dalam mencapai tujuan mengembangkan kemampuan life skill yang dimiliki anak TK yang nantinya akan menjadi bekal mereka dalam jenjang berikutnya. Dalam melanjutkan jenjang dan pendidikan selanjutnya, dibutuhkan pemahaman cara mengelola emosi dengan benar agar nantinya anak bisa mudah diterima oleh lingkungan baru saat melanjutkan pendidikan ke jenjang selanjutnya. TKIT Ash Shofaaniyyah melakukan kegiatan belajar dengan menerapkan konsep

dasar akidah islam yang lurus dengan mengimplementasikannya ke dalam kehidupan sehari-hari untuk mencapai tujuannya berupa kemampuan dasar sebagai bekal keterampilan melanjutkan pendidikan tahap selanjutnya.

Pembelajaran mengenai emosi di TKIT Ash Shofaaniyyah saat ini umumnya dilakukan melalui metode pembacaan cerita oleh guru yang bersumber dari buku cerita umum atau melalui penayangan video edukatif. Setelah itu, anak-anak diajak untuk berdiskusi dan memahami isi cerita atau video yang telah disajikan. Dalam proses ini, mereka diajarkan untuk mengidentifikasi berbagai jenis emosi yang muncul dalam cerita, memahami penyebabnya, serta mencari cara yang tepat dalam mengekspresikan emosi tersebut.

Namun, dalam pelaksanaannya, TKIT Ash Shofaniyyah belum memiliki buku atau media pembelajaran khusus yang secara spesifik membahas tentang emosi manusia karena buku yang digunakan saat ini masih berupa buku cerita umum yang tidak membahas pengenalan dan pengelolaan emosi secara lebih dalam. Hal ini menyebabkan pembelajaran emosi masih terbatas pada pandangan anak terhadap cerita yang disampaikan, tanpa adanya media yang lebih terfokus dan interaktif. Berdasarkan permasalahan tersebut, solusi dalam mengatasi permasalahan tersebut adalah menghadirkan suatu media pembelajaran yang berfokus pada pengenalan emosi manusia. Media yang akan dipilih tentunya harus menarik secara visual agar dapat menumbuhkan semangat belajar anak dan bersifat interaktif untuk menumbuhkan kreatifitas anak.

Menurut Herawati (2023), seorang anak dapat dengan mudah memahami, mengingat, serta mengembangkan kreativitasnya dengan menggunakan media visual yang salah satunya adalah *flashcard*, sehingga dapat dinyatakan bahwa penerapan media *flashcard* dapat menjadi sarana efektif dalam pembelajaran anak usia dini. Dalam hal ini, dinyatakan oleh Aziza & Yulia (2022) bahwa peningkatan kemandirian siswa dalam belajar dapat ditunjang secara efektif menggunakan *flashcard* yang diikuti dengan meningkatnya prestasi belajar siswa di kelas serta enggunaan *flashcard* dengan menerapkan metode membaca gambar yang disajikan melalui kartu sebagai alat bantu mampu memperkenalkan kosa kata sehingga

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

flashcard dapat disebut sebagai alat yang dapat membantu dan memudahkan guru dalam menyampaikan pesan atau materi kepada siswa pada kegiatan pembelajaran.

Menurut Susantini & Kristiantari (2021) media *flashcard* cocok untuk media belajar anak usia dini karena mampu menciptakan kegiatan belajar yang inovatif dengan cara mengajak anak belajar sambil bermain. Ditambahkan oleh Rosalita & Wulandari (2023) yang menyatakan bahwa, selain meningkatkan kemampuan anak dalam memahami materi, *flashcard* interaktif yang disajikan dengan kreatif mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan sehingga mampu mendorong dan memotivasi anak.

Berdasarkan uraian tersebut, media *flashcard* tentang emosi manusia harus dibuat karena dapat menjadi alat bantu pembelajaran yang lebih efektif, interaktif, dan menyenangkan bagi anak-anak dalam memahami serta mengelola emosinya. Media *flashcard* nantinya akan berisi visual yang menarik serta materi islami yang dapat memudahkan siswa serta guru dalam kegiatan belajar mengajar mengenai emosi manusia.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana merancang *flashcard* sebagai media pembelajaran mengenai emosi manusia untuk TKIT Ash Shofaaniyyah?

1.3 Ruang Lingkup Pembahasan

Dalam penyusunan dan penulisannya, tugas akhir ini memiliki lingkup pembahasan yang akan berfokus pada:

1. Proses perancangan *flashcard* yang sebagai media pembelajaran mengenai emosi manusia untuk TKIT Ash Shofaaniyyah.
2. Penerapan elemen, prinsip, serta teori desain grafis dalam *flashcard* sebagai media pembelajaran mengenai emosi manusia untuk TKIT Ash Shofaaniyyah.
3. Penerapan hasil karya desain *flashcard* sebagai media pembelajaran mengenai emosi manusia pada media utama yaitu *flashcard* dan media pendukungnya.

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Tujuan dan manfaat dari penyusunan dan penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1.4.1 Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai dari penulisan tugas akhir mengenai perancangan *flashcard* sebagai media pembelajaran mengenai emosi manusia adalah sebagai berikut:

- a. Menjelaskan proses perancangan *flashcard* sebagai media pembelajaran mengenai emosi manusia untuk TKIT Ash Shofaaniyyah.
- b. Menjelaskan elemen seperti warna, tipografi, ilustrasi hingga prinsip desain yang diterapkan dalam proses perancangan *flashcard* sebagai media pembelajaran mengenai emosi manusia untuk TKIT Ash Shofaaniyyah.
- c. Menjelaskan penerapan hasil karya desain *flashcard* sebagai media pembelajaran mengenai emosi manusia pada media pendukungnya.

1.4.2 Manfaat

Manfaat yang ingin didapatkan dari penulisan tugas akhir terkait perancangan *flashcard* sebagai media pembelajaran mengenai emosi manusia adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis yang ingin didapatkan dari hasil penulisan dan perancangan *flashcard* sebagai media pembelajaran mengenai emosi manusia adalah dapat menjadi referensi dalam penelitian serta perancangan media sejenis terutama media *flashcard* untuk anak TK.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi TKIT Ash Shofaaniyyah

Dengan adanya perancangan *flashcard* ini, TKIT Ash Shofaaniyyah memiliki media pembelajaran yang berfokus membahas emosi manusia serta diharapkan nantinya *flashcard* dapat menjadi media yang mendukung kegiatan belajar mengajar mengenai emosi manusia.

b. Bagi Target User

Flashcard dirancang guna mempermudah anak-anak TKIT Ash Shofaaniyyah dalam memahami serta mengingat materi mengenai emosi manusia melalui media pembelajaran yang menarik dan interaktif.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan bertujuan agar penulisan tugas akhir ini dapat tersusun dengan baik dan sistematis serta dapat mudah dipahami dan dibaca. Sistematika penyusunan tugas akhir “Perancangan *Flashcard* sebagai Media Pembelajaran mengenai Emosi Manusia untuk TKIT Ash Shofaaniyyah” antara lain berisi:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi penguraian latar belakang laporan tugas akhir dimulai dengan penguraian latar belakang yang didasari dari permasalahan klien dengan mencantumkan fakta dari penelitian dan literatur terkait yang sudah ada. Bab ini juga mencakup rumusan masalah, ruang lingkup pembahasan, tujuan dan manfaat, serta sistematika penulisan tugas akhir perancangan *flashcard* sebagai media pembelajaran mengenai emosi manusia untuk TKIT Ash Shofaaniyyah.

BAB II LANDASAN PERANCANGAN

Bab ini berisi pembahasan teoritis yang relevan sebagai pendukung proses perancangan *flashcard* sebagai media pembelajaran mengenai emosi manusia untuk TKIT Ash Shofaaniyyah. Teori akan bersumber dari berbagai buku, artikel ilmiah, jurnal hingga pendapat dari para pakar ahli dibidangnya.

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

BAB III METODE PERANCANGAN

Bab ini akan berisi pembahasan tentang metodologi yang digunakan dalam perancangan *flashcard* mengenai emosi manusia untuk TKIT Ash Shofaaniyyah. Kaidah metodologi akan mencakup pengumpulan data dan fakta, analisis data dan fakta, hingga arahan kreatif yang mendasari perancangannya.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN DESAIN

Bab ini berisi pembahasan mengenai hasil karya desain yang telah dibuat berdasarkan arahan kreatif di bab sebelumnya. Pembahasan pada bab ini dimulai dari tahap perencanaan konsep visual, proses pembuatan desain yang terdiri dari beberapa alternatif, desain terpilih dari alternatif yang sudah ada hingga penerapannya pada media utama.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi saran untuk penelitian selanjutnya dan kesimpulan dari hasil keseluruhan penelitian, analisis, hingga pembahasan yang telah didapat dari proses perancangan *flashcard* sebagai media pembelajaran mengenai emosi manusia untuk TKIT Ash Shofaaniyyah.

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

BAB V

KESIMPULAN & SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan tujuan perancangan yang menghasilkan desain *flashcard* emosi manusia untuk TKIT Ash Shofaaniyyah, diperoleh kesimpulan berupa:

1. Perancangan media belajar emosi manusia berbentuk *flashcard* ini didasarkan dari TKIT Ash Shofaaniyyah yang membutuhkan media belajar khusus yang membahas emosi manusia. Perancangan desain ini menerapkan pendekatan proses *design thinking* yang dimulai dari tahap mengetahui serta memahami permasalahan yang dialami oleh TKIT Ash Shofaaniyyah, yang dilanjutkan dengan mendefinisikan masalah secara lebih jelas serta mengolah data yang telah dikumpulkan menjadi sebuah arahan kreatif. Dilanjutkan dengan tahapan *brainstorming* yang dimulai dari pembuatan *mindmap* berisi kata kunci yang berasal dari *key message* dan *tone & manner* yang kemudian dikembangkan hingga menemukan kata kunci visual. Kemudian kata kunci visual akan disusun menjadi sebuah *moodboard* berisi berbagai gambaran visual yang akan menjadi konsep visual. Setelah konsep visual telah ditentukan, dilanjutkan dengan pembuatan 3 sketsa alternatif yang nantinya akan dipilih terlebih dahulu salah satunya baru dilanjutkan ke tahap digitalisasi. Setelah digitalisasi dilakukan, dilanjutkan dengan tahapan *test print* yang diikuti dengan testing. Testing dilakukan bersama 10 target pengguna yang hasilnya akan diolah menjadi sebuah matriks berdasarkan *feedback* yang didapat. Setelah desain disempurnakan dan sesuai kebutuhan target pengguna, barulah dibuatkan sebuah *final artwork* yang nantinya akan dicetak.
2. Desain *flashcard* yang telah dihasilkan menampilkan berbagai warna cerah bernuansa hangat yang dipadukan dengan ilustrasi kartun bergaya *whimsical* sehingga menciptakan kesan ceria dan menyenangkan serta mampu menarik perhatian anak. Penggunaan jenis tipografi berupa *sans*

serif rounded dan *handwriting* yang dipadukan dengan *outline* putih memberikan kesan sederhana dan bersahabat bagi anak. Prinsip desain yang diterapkan pada desain meliputi prinsip *emphasis* dengan menonjolkan ilustrasi karakter dibagian tengah, prinsip *sequence* atau alur baca yang terarah kiri ke kanan dan atas ke bawah diciptakan melalui penempatan teks dengan posisi rata tengah, prinsip keseimbangan diterapkan pada layout dimana elemen kanan-kiri memiliki berat yang sama, prinsip desain *unity* yang diciptakan melalui penggunaan warna, gaya tipografi, hingga elemen secara berulang.

3. Penerapan hasil karya desain *flashcard* pada media pendukungnya yang berupa kemasan *flashcard*, papan gambar, kartu mekanisme permainan, gantungan kunci akrilik serta sticker label dirancang menggunakan elemen visual yang sama seperti yang ada pada *flashcard*. Elemen visual tersebut meliputi penggunaan warna terang bernuansa hangat pada media pendukung, penggunaan tipografi *sans serif rounded* dan *handwritting* sebagai teks pada media pendukung. Penggunaan ilustrasi yang sama yaitu ilustrasi karakter anak, ilustrasi latar taman bermain, dan ilustrasi objek permainan. Penggunaan prinsip desain keseimbangan pada media pendukung serupa dengan prinsip desain yang diterapkan pada desain *flashcard*.

5.2 Saran

Saran untuk penelitian perancangan *flashcard* terkait emosi manusia selanjutnya adalah, mencari berbagai sumber secara lebih luas dan mendalam untuk dijadikan sumber keterangan informasi hadits dan ayat Quran yang nantinya akan diimplementasikan ke dalam teks di dalam kartu jenis emosi ini. Pencarian sumber dapat dilakukan melalui sumber literatur dari buku atau wawancara bersama ahli agama sehingga tidak hanya berpatokan pada pencarian internet seperti *website*.

Selain itu, sebaiknya proses *testing* dilakukan secara lebih luas dan mendalam dengan menggunakan material *flashcard* yang asli atau sesuai rencana akhir, bukan hanya menggunakan material *photo paper* seperti yang ada di tahap

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

test print dan *testing*. Hal ini bertujuan agar dapat menguji secara langsung aspek keamanan dan kenyamanan pengguna dalam menggunakan *flashcard* terutama pada anak usia dini. Hasil akhir *flashcard* bermaterialkan *PVC board* ternyata kurang aman untuk anak karena selain berbahan keras, berat, serta sulit dipotong, sudut pada *flashcard* tidak memungkinkan dibuat *rounded* sehingga berisiko membahayakan pengguna terutama anak usia dini.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR REFERENSI

- Amellya, A. F., & Aryanto, H. (2021). *Perancangan Buku Ilustrasi Pengenalan Permainan Dakon Untuk Meningkatkan Kemampuan Numerasi Siswa Kelas 1 Sdn Medaeng 2 Sidoarjo. BARIK - Jurnal S1 Desain Komunikasi Visual*, 2(3), 60–72.
- Angeling, A., Mahadiva, T., Ghinarahima, C. N., Azzura, C. D., Idulfilastri, R. M., & Marella, B. (2024). *Flashcard: Pengenalan Jenis Dan Regulasi Emosi Pada Anak Usia Dini. Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(3), Article 3. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i3.12300>
- Anjani, I. R. (2019). *Perancangan Buku Ilustrasi Edukasi Panduan Memelihara Kucing Untuk Anak Usia 10-12 Tahun. Jurnal Seni Rupa*, 7(1). <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/va/article/view/26687>
- Aziza, O. M., & Yulia, C. (2022). *Efektifitas Media Flashcard Untuk Meningkatkan Pemahaman Kemandirian Belajar Peserta Didik. EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 4(4), 6003–6014. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3635>
- Candra, A. F. M. (2022). *Penerapan Metode Design Thinking Dalam Rancang Prototipe Aplikasi Berbasis Web Sistem Peminjaman Dokumen Arsip Di Dinas Komunikasi Dan Informatika Provinsi Jawa Timur. Praja Observer: Jurnal Penelitian Administrasi Publik (e- ISSN: 2797-0469)*, 2(04), Article 04.
- Ginanjari, J., & Sukoco, I. (2021). *Penerapan Design Thinking Pada Sayurbox. JURISMA: Jurnal Riset Bisnis & Manajemen*, 12(1), 70–83. <https://doi.org/10.34010/jurisma.v12i1.5078>
- Gurning, L. R., & Susilowati, M. (2019). *Analisa Visual Desain Kemasan Lipstik Creamatte Emina Terkait Segmentasi Pasar. Magenta | Official Journal STMK Trisakti*, 3(01), Article 01. <https://doi.org/10.61344/magenta.v3i01.47>
- Halawa, W. E. S., Triyanto, R., Budiwiwaramulja, D., & Azis, A. C. K. (2020). *Analisis Gambar Ilustrasi Hombo Batu Nias Gunungsitoli. Gorga : Jurnal Seni Rupa*, 9(1), Article 1. <https://doi.org/10.24114/gr.v9i1.18793>
- Hartadi, M. G., Swandi, I. W., & Mudra, I. W. (2020). *Warna Dan Prinsip Desain User Interface (Ui) Dalam Aplikasi Seluler “Bukaloka.” Jurnal Dimensi DKV: Seni Rupa Dan Desain*, 5(1), Article 1. <https://doi.org/10.25105/jdd.v5i1.6865>
- Herawati, I. (2023). *Penerapan Media Visual Untuk Memudahkan Pembelajaran Anak Usia Dini. PERNIK*, 6(2), Article 2.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

<https://doi.org/10.31851/pernik.v6i2.13672>

- Iswanto, R. (2023). *Perancangan Buku Ajar Tipografi. Jurnal Desain Komunikasi Visual Nirmana*, 23(2), Article 2. <https://doi.org/10.9744/nirmana.23.2.123-129>
- Kanta, I. M. D. R., & Artayasa, I. N. (2022). *Analisis Tipografi Pada Logo Sprite. JURNAL PENALARAN Riset (Journal of Reasoning Research)*, 1(02), 130–134.
- Kurniawan, I. W. (2019). *Analisis Layout Buku Tematik Kelas 5 Sekolah Dasar Tema 8. Jurnal Seni Rupa*, 7(4). <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/va/article/view/31364>
- Leo, B. C., & Hendriati, A. (2022). *Perbedaan Regulasi Emosi Anak Usia 4-6 Tahun Berdasarkan Emotional Style Ayah Dan Ibu. Psikodimensia: Kajian Ilmiah Psikologi*, 21(1), Article 1. <https://doi.org/10.24167/psidim.v21i1.3504>
- Maghfiroh, A. N., Daksana, M. F. E. H., & Salma, S. N. (2024). *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 4(1), 55–64. <https://doi.org/10.29303/griya.v4i1.429>
- Mourin, L., Gunta, A. B., Naafi', M. I., Alia Putri, M., Pratama, A. R., & Nurhayati, E. (2024). *Eksplorasi Pengaruh Warna Terhadap Perkembangan Psikologi Dan Mental Anak Di Sdn Kalirungkut 1 Surabaya. Socius: Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*, 2(5). <https://doi.org/10.5281/zenodo.14553753>
- Mucjal, A. A., Mahardhika, G. P., & Suranto, B. (2021). *Perancangan Ivent: Aplikasi Berbasis Android Dengan Pendekatan Design Thinking. AUTOMATA*, 2(1), Article 1. <https://journal.uui.ac.id/AUTOMATA/article/view/17366>
- Mulyana, E. H., Gandana, G., & Muslim, M. Z. N. (2017). *Kemampuan Anak Usia Dini Mengelola Emosi Diri Pada Kelompok B Di Tk Pertiwi Dwp Kecamatan Tawang Kota Tasikmalaya. JURNAL PAUD AGAPEDIA*, 1(2), Article 2. <https://doi.org/10.17509/jpa.v1i2.9361>
- Mulyani, S. (2017). *Penggunaan Media Kartu (Flash Card) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Konsep Mutasi Bagi Peserta Didik Kelas Xii. Jurnal Profesi Keguruan*, 3(2), Article 2. <https://doi.org/10.15294/jpk.v3i2.10786>
- Munawir, M., Rofiqoh, A., & Khairani, I. (2024). *Peran Media Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ski Di Madrasah Ibtidaiyah. JURNAL Al-AZHAR INDONESIA SERI HUMANIORA*, 9(1), Article 1. <https://doi.org/10.36722/sh.v9i1.2828>
- Novitasari, V. D., & Anggapuspa, M. L. (2021). *Perancangan Buku Ilustrasi*



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Makanan Tradisional Khas Kota Surabaya Untuk Anak Usia 9-12 Tahun. BARIK - Jurnal S1 Desain Komunikasi Visual, 3(1), 111–121.

Nurfadillah, S. (with Septy Nurfadhillah, M.PdAprilia SetyoriniWinda YuniarYulianti DewiPutri Salsabilla SulistiyaniBunga CempakaFaradita RistavanaSerly AnggraeniTasya FarlidyaSiti AjzahroFarah Putri RahmandaSyifa NabilahAprilia Tri UtariCantika Rofiqoh AzharDewi Nur AiniShanti KusminartiIwit Januri ArmiantiPutri FauziahWilly KurniawanRobiatul AdawiyahReni SetianiZulfah HilmiyahPutri SalsabilaLuthfiah Nur FadillaFiqih ApriansyahTio SaputraSihury Wellya PamungkasSalma RamadhantyMelanisRaihan Fadhlurrahman Jamirulla). (2021). *Media Pembelajaran Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. CV Jejak (Jejak Publisher).

Nuri, N. A., Himmah, Z. K., Kusumawardhani, C. D., Ferdiansyah, Taqi, F. A., & Nurrohim, A. (2025). *Pengembangan Metode Pembelajaran Huruf Hijaiyah Dengan Media Flashcard*. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia (JPPI)*, 2(2), Article 2. <https://doi.org/10.62017/jppi.v2i2.3704>

Nurrita, T. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran Hadits Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171–210.

Paksi, D. N. F. (2021). *Color In The World Of Visuals*. *IMAJI*, 12(2), Article 2. <https://doi.org/10.52290/i.v12i2.49>

Ramlah, F., Mukminin, A., & Jannah, S. R. (2023). *Pengaruh Penggunaan Media Flash Card Terhadap Kemampuan Berpikir Simbolik Dan Kecerdasan Linguistik Anak Usia 5-6 Tahun*. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), Article 1. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i1.202>

Ratnawati, M. (2020). *Analisis Layout Desain Poster Solo International Performing Arts (Sipa) Tahun 2009-2018* [S1, Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta]. <http://repository.isi-ska.ac.id>

Riadoh, R., & Larasati, L. (2024). *Penggunaan Media Flash Card Dalam Pengembangan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini*. *Morfologi : Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra Dan Budaya*, 2(4), 167–180. <https://doi.org/10.61132/morfologi.v2i4.815>

Rosalita, N., & Wulandari, H. (2023). *Meningkatkan Kemampuan Mengenai Huruf Melalui Flashcard Pada Anak Usia Dini*. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(6), Article 6.

Rozi, F., & Rahayu, S. (2022). *Implementasi Media Gambar Ilustrasi Naturalis dalam Meningkatkan Konsentrasi Belajar Anak* | MANAZHIM. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/manazhim/article/view/1924>



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

- Santrock, J. W. (2007). *Perkembangan anak* (Edisi kesebelas, Jilid 2). Jakarta: Erlangga.
- Satriadi, S., & Catherine, R. A. (2021). *Pemanfaatan Tipografi Untuk Anak Usia Dini Melalui Media Komunikasi Visual*. Ruwina Aini Catherine. https://www.academia.edu/49017231/PEMANFAATAN_TIPOGRAFI_UNTUK_ANAK_USIA_DINI_MELALUI_MEDIA_KOMUNIKASI_VISUAL
- Sawitri, J. I., Sekali, T. N. B. K., Barus, C. M. B., Sahara, R. A., & Budi, V. C. (2024). *Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif*. *POTENSI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(4), Article 4.
- Setiawan, H., & Kartono, G. (2021). *Analisis Penerapan Prinsip Layout, Tipografi, Warna, Dan Gambar Pada Sampul Majalah Dinamika*. *Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS)*, 4(1), Article 1. <https://doi.org/10.34007/jehss.v4i1.660>
- Subroto, E. N., Qohar, A., & Dwiyan, D. (2020). *Efektivitas Pemanfaatan Komik sebagai Media Pembelajaran Matematika* (Nomor 2) [Journal:eArticle, State University of Malang]. <https://www.neliti.com/publications/480909/>
- Susanti, S., & Zulfiana, A. (2018). *Jenis – Jenis Media Dalam Pembelajaran*. *Jenis – Jenis Media Dalam Pembelajaran*, 1–16.
- Susantini, N. L. P., & Kristiantari, M. G. R. (2021). *Media Flashcard Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Pada Anak Usia Dini*. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(3), Article 3. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i3.37606>
- Syahnina, N., & Patria, A. S. (2021). *Ilustrasi Pada Merchandise Sebagai Media Untuk Membangun Cultural Awareness Anak Sekolah Dasar Di Kabupaten Sidoarjo*. *Jurnal Dimensi Seni Rupa Dan Desain*, 18(1), 127–141. <https://doi.org/10.25105/dim.v18i1.10606>
- Syarifuddin, D., & Utari, E. D. (2022). *Media Pembelajaran (Dari Masa Konvensional Hingga Masa Digital)*. Bening Media Publishing.
- Thung, C. X., & Ahmad, H. (2022). *Colour psychology in kindergarten classroom*. *ARTEKS: Jurnal Teknik Arsitektur*, 7(1), 61–66. <https://doi.org/10.30822/arteks.v7i1.1188>
- Ulfa, N. M. (2020). *Analisis Media Pembelajaran Flash Card Untuk Anak Usia Dini*. *GENIUS: Indonesian Journal of Early Childhood Education*, 1(1), Article 1. <https://doi.org/10.35719/gns.v1i1.4>
- Utari, A. D. (2023). *Pengembangan Media Flashcard Dalam Upaya Meningkatkan Menulis Teksdeskripsi Pada Siswa Smp Kelas Vii*. 05(02).



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Valentino, D. E., & Ramadhan, R. H. U. (2023). *Perancangan Buku Ilustrasi Partiality Of Options Kina Dalam Upaya Memperkenalkan Stoikisme. Wacadesain*, 4(1), 10–18. <https://doi.org/10.51977/wacadesain.v4i1.1094>

Wulandari, P., Darmawani, E., & Novianti, R. (2023). *Penggunaan Permainan Gambar Warna Dalam Menumbuhkan Minat Belajar Anak Di Paud Arrayyan Palembang. Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 5(2), 52–58. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v5i2.11376>

Yoedo, Y. C., & BATE'E, R. J. (2023). *Penggunaan Flashcard Guna Menciptakan Proses Interaktif. Aletheia Christian Educators Journal*, 4(2), Article 2.





© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

LAMPIRAN

1. Lembar Bimbingan Tugas Akhir

a. Lembar Bimbingan Materi

LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR			
PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS			
JURUSAN TEKNIK GRAFIKA PENERBITAN			
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA			
NAMA MAHASISWA		Maryam Halimah	
NAMA PEMBIMBING		Rachmadita Dwi Pramesti	
JUDUL TUGAS AKHIR		Perancangan Flashcard sebagai Media Pembelajaran "Emosi Manusia" pada TKIT Ash Shofaniyyah	
KETERA NGAN:		POLITEKNIK NEGERI JAKARTA	
1. Lembar bimbingan ini digunakan untuk mencatat aktivitas bimbingan mahasiswa			
2. Lembar bimbingan ini ditulis oleh mahasiswa dan diketahui oleh pembimbing			
3. Harap lampirkan lembar bimbingan ini pada laporan Tugas Akhir sebelum sidang			
BIMBIN GAN KE-		TANGGAL BIMBINGAN	KOMENTAR PEMBIMBING
			RENCANA PROGRESS/REVISI*



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

1	26 Februari 2025	latar belakang masalahnya adalah terdapat buku yang digunakan untuk pembelajaran emosi tapi buku tersebut tidak spesifik membahas tentang emosi atau ekspresi emosi manusia sehingga perlu media pembelajaran yang fokus membahas tentang emosi manusia itu sendiri. Disarankan bikin 2 flashcard, satu untuk aktivitas dan satu lagi untuk diperkenalkan kepada anak soal penggambaran emosi.	Revisi penulisan latar belakang pada laporan Tugas Akhir.
2	6 Maret 2025	Membuat paragraf tentang pentingnya regulasi emosi bagi anak TK atau anak berusia 4-6 tahun dan mengapa media visual penting menjadi sarana pembelajaran. 2. Pada akhir paragraf permasalahan dan solusi, tambahkan penjelasan mengapa penting untuk memvisualisasikan materi mengenai emosi manusia.	Revisi Latar belakang, menyelesaikan bab 1, memulai bab 2



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

3	13 Maret 2025	Latar Belakang Perlu lebih fokus kenapa flashcard? (Penjelasan kenapa flashcard lebih efektif sbg media pembelajaran utk anak) OUTLINE BAB 2 teori pendukung spt emosi berada dibelakang. dr umum ke khusus 1. media pembelajaran 2. media pembelajaran interaktif - flashcard sbg media pembelajaran interaktif 3. Flashcard (apa itu dan manfaatnya keunggulan) - sbg media pembelajaran 4. elemen desain -tipografi (jenis tipografi sans, serif serif) 5. Prinsip desain pada flashcard - layouy - unity, peneknan 6. teori pendukung ttg emosi 7. metode perancangan - design thinking (empathize, define, ideate, prototype, test)	Revisi latar belakang, menyempurnakan outline	
4	20 Maret 2025	1. Finalisasi Outline BAB 2 2. Asistensi awalan BAB 2	Melanjutkan penyusunan BAB 2	



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

5	28 Maret 2025	1. Tabel Media Pembelajaran dihapus. 2. Flashcard sebagai Media Pembelajaran Interaktif dimasukkan ke bab sebelumnya. 3. Tambahkan lagi material flashcard. 4. Elemen desain ditambahkan sub bab yang relevan untuk anak. (contoh : psikologi warna untuk anak) 5. Prinsip desain ditambahkan sub bab. untuk flashcard (contoh : prinsip sequence flashcard) 6. Design thinking tidak perlu jadi sub bab.	Merevisi dan menyelesaikan BAB 2	
6	9 April 2025	consumer insight dirapihin, dan tambahkan teknik pengumpulan data	merevisi consumer insight dan teknik pengumpulan data	
7	11 April 2025	SWOT disempurnakan lagi	Menyempurnakan SWOT berdasarkan saran-saran dari dosen.	
8	24 April 2025	Sosialisasi PMTA: 1. Bagaimana penulisan proposal PMTA 2. Rencanaluaran yang ingin dicapai 3. Penulisan Rancangan Anggaran Biaya	Menyusun proposal PMTA	
9	28 April 2025	Minta Tanda Tangan PMTA: 1. Mengecek lagi rencana anggaran biaya	Mengumpulkan Proposal PMTA	



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

10	9 May 2025	Mindmap : 1. Penambahan 2 cabang utama colorful dan ilustratif (ganti dari cabang utama gambar) 2. Kata kunci dari emosi cukup ekspresi dan gesture saja 3. Penggunaan warna dan tipografi harus disebutkan dalam mindmap 4. Kata kunci playground lebih dijabarkan lagi (objek-objek di dalamnya) 5. Rencana desain kemasan dimasukkan ke dalam moodboard 6. Moodboard dibuat menjadi 4 (visual, karakter, layout, kemasan)	1. Revisi mindmap 2. Pembuatan Moodboard
11	16 May 2025	Mindmap & Moodboard: 1. Mindmap sudah oke 2. Moodboard sudah oke Rencana Pembuatan alternatif sketsa : 1. 3 alternatif sketsa karakter 2. 5 alternatif sketsa layout/bingkai depan 3. 5 alternatif sketsa layout belakang 4. 3 alternatif sketsa kemasan flashcard	Membuat sketsa alternatif berdasarkan arahan dari pembimbing



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

12	23 May 2025	Pemilihan sketsa alternatif: 1. Sketsa karakter : penggabungan sketsa alternatif 1 (postur anak) dan sketsa alternatif 3 (detail pada ilustrasi) 2. Sketsa layout atau bingkai depan : Penggabungan sketsa alternatif 2 (simbol X dan next-prev seperti di game digital) dengan sketsa alternatif 3 (penonjolan bentuk mata dan mulut pada setiap ilustrasi ekspresi anak) 3. Sketsa layout belakang : Terpilihnya sketsa alternatif 2 karena dirasa lebih bebas dan bervariasi 4. Sketsa kemasan Flashcard : Penggabungan sketsa alternatif 2 bagian depan (berbentuk seperti gameboy yang berkesan interaktif sehingga cocok dengan key message) dengan sketsa alternatif 3 (suasana taman bermain dan anak-anak di dalamnya menciptakan sebuah cerita yang tersambung.	1. Pembuatan sketsa gabungan atau finalisasi sketsa 2. Digitalisasi desain sketsa yang sudah di finalisasi
----	-------------	--	--



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

13	16 Juni 2025	Penunjukan hasil test print: 1. Warna pada bingkai halaman depan flashcard diganti 1 warna gradasi monokrom 2. Sosialisasi Semnas Tetamekraf dan Banner Semnas Tetamekraf	1. Revisi hasil digitalisasi 2. Menyelesaikan desain banner semnas
14	26 Juni 2025	Penunjukan hasil testing: 1. Finalisasi Desain sudah oke 2. Laminasi bintang jadi digunakan untuk halaman depan flashcard dan halaman depan papan gambar	Menyelesaikan penulisan laporan tugas akhir
			*untuk menjadi acuan bimbingan selanjutnya

b. Lembar Bimbingan Teknis

LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR			
PROGRAM STUDI			
DESAIN GRAFIS			
JURUSAN TEKNIK GRAFIKA PENERBITAN			
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA			
NAMA MAHASISWA	Maryam Halimah		
NAMA PEMBIMBING	Ade Haryani, S.E., M.M.		
JUDUL TUGAS AKHIR	Perancangan Flashcard sebagai Media Pembelajaran "Emosi Manusia" pada TKIT Ash Shofaniyyah		
KETERANGAN:			



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

1. Lembar bimbingan ini digunakan untuk mencatat aktivitas bimbingan mahasiswa					
2. Lembar bimbingan ini ditulis oleh mahasiswa dan diketahui oleh pembimbing					
3. Harap lampirkan lembar bimbingan ini pada laporan Tugas Akhir sebelum sidang					
BIMBINGAN KE-	TANGGAL BIMBINGAN	KOMENTAR PEMBIMBING	RENCANA PROGRESS/REVISI*		
1	24 Maret 2025	1. Jelaskan alasan kenapa memilih TK. tersebut diawal paragraf pengenalan TK. 2. Pengelompokkan materi TK a dan TK b di latar belakang. 3. Cantumin ket TK a atau TK b di manfaat praktis. 4. Rapiakan jarak di bagian sistematika laporan. 5. Judul jgn berdiri sendiri. 6. Fungsinya ada berapa? 7. Keterangan tabel.	Merevisi dan melanjutkan BAB 2		
2	9 April 2025	revisi penulisan yang dicetak miring	merevisi penulisan		
3	26 Juni 2025	1. Revisi Penulisan Lampiran 2. Cek teliti keterangan gambar 3. revisi penulisan cetak miring	merevisi penulisan		
			*untuk menjadi acuan bimbingan selanjutnya		



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

2. Hasil Cek Plagiarisme



iThenticate®

Similarity Report ID: oid:3618:102520019

PAPER NAME

DG8C_Maryam_Perancangan Flashcard
sebagai media pembelajaran mengenai e
mosi manusia untuk TKIT Ash S

AUTHOR

Maryam

WORD COUNT

17015 Words

CHARACTER COUNT

109075 Characters

PAGE COUNT

90 Pages

FILE SIZE

1.5MB

SUBMISSION DATE

Jun 26, 2025 10:16 AM GMT+7

REPORT DATE

Jun 26, 2025 10:19 AM GMT+7

7% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

- 7% Internet database
- 2% Publications database
- Crossref database
- Crossref Posted Content database
- 0% Submitted Works database

Excluded from Similarity Report

- Bibliographic material
- Quoted material



Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Similarity Report ID: oid:3618:102520019

7% Overall Similarity

Top sources found in the following databases:

- 7% Internet database
- 2% Publications database
- Crossref database
- Crossref Posted Content database
- 0% Submitted Works database

TOP SOURCES

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

1	repository.pnj.ac.id	1%
	Internet	
2	repository.its.ac.id	<1%
	Internet	
3	123dok.com	<1%
	Internet	
4	core.ac.uk	<1%
	Internet	
5	pt.scribd.com	<1%
	Internet	
6	One Maoera Aziza, Cici Yulia. "Efektifitas Media Flashcard untuk Menin...	<1%
	Crossref	
7	id.scribd.com	<1%
	Internet	
8	pebriantie.wordpress.com	<1%
	Internet	



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

3. Transkrip Wawancara

Catatan:

Q : Penulis

A : Narasumber

a. Narasumber : Bu Tari - Guru Kurikulum TKIT Ash Shofaaniyyah

Waktu : 6 Februari 2025

Metode : Tidak terstruktur - Tatap muka

Tujuan : Mengetahui metode pembelajaran digunakan TKIT Ash Shofaaniyyah

Q: Assalamualaikum bu Tari, perkenalkan aku Maryam Halimah. Saya mahasiswi desain grafis Politeknik Negeri Jakarta. Saya mau nanya, ada ga sih materi belajar yang masih sulit dicerna oleh anak TKIT Ash Shofaaniyyah?

A: Waalaikumsalam, saya Bu Tari. Untuk pelajaran yang masih sulit dicerna pasti ada beberapa. Apalagi kemampuan tiap anak beda-beda ya. Yang paling kelihatan itu mereka masih kurang nerapin pelajaran di kehidupan sehari-hari kak. Contohnya, masih belum bisa bertanggung jawab, masih suka mengejek temannya, sama kalau lagi main kaya pedang-pedangan di awal sih masih seneng-senang tapi makin lama makin capek malah kebalasan jadi berantem.

Q: Waduh, berarti mereka belum paham kalau mereka tuh capek dan masih belum tahu cara menyampaikan rasa itu ya bu?

A: Iya kak, bener

Q: Ini bisa berkaitan sama ketidaktahuan mereka soal cara menyampaikan emosi ga sih bu? Apakah metode pembelajaran emosi yang sekarang emang kurang efektif?

A: Bisa jadi karena mereka belum paham ya kak, kalau metode belajarnya sendiri masih pembacaan cerita dari buku cerita atau penayangan video, terus nanti kita cari bareng-bareng hikmah, jenis emosi, sama solusi penyampaianya.

Q: Kira-kira kekurangan metode belajar itu apa bu?

A: Kekurangannya mungkin karena disampaikan secara verbal, anak masih merasa bosan jd ga dengerin waktu guru ngejelasin kak.

Q: Kalau misalnya dibuatkan media belajar yang efektif buat pembelajaran emosi apakah bisa bu?

A: Wah boleh banget kak

Q: Apakah flashcard nanti harus disertai nilai-nilai islam di dalamnya?



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

A: kalau bisa iya kak, agar nanti bisa diterapkan di kehidupan sehari-hari.

Q: Kalau misalnya flashcard mau dibuat interaktif dengan tambahan media menggambar biar anak-anak lebih semangat apakah bisa bu?

A: Bisa banget kak, cuma mungkin untuk media gambarnya berukuran besar ya kak, lebih besar dari kartu biasa mungkin sekitar A4 kak

Q: Baik ibu, nanti sara yang ibu kasih akan saya usahakan untuk diterapkan dalam rancangan flashcardnya ya bu. Terima kasih banyak atas waktunya Bu Tari.

A: Terima kasih kembali ya kak.

b. Narasumber : Bu Saini - Wali Kelas di TKIT Ash Shofaaniyyah

Waktu : 8 April 2025

Metode : Terstruktur - Tatap muka

Tujuan : Mengetahui keefektifan flashcard, kebiasaan dan ketertarikan anak.

Q: Assalamualaikum Bu Saini

A: Waalaikum salam Kak Iyam

Q: Aku izin wawancara ya bu. Buat nambah insight di rancangan flashcard aku nanti. Pertama-tama aku mau tanya bener ga sih metode pembelajaran emosi masih menggunakan metode penyampaian cerita secara verbal dan metode penayangan video? Kemarin Bu Tari menjelaskan metode pembelajarannya seperti itu.

A: Bener kak, metode yang digunakan masih seputar pembacaan cerita sm penayangan video.

Q Respon anak-anak ketika pelajaran emosi berlangsung gimana bu? Tantangannya pake metode tersebut apa bu?

A: Ya namanya anak-anak ya, mereka suka bosen kalo denger guru cerita, kecuali gurunya punya teknik cerita kaya pendongeng yang ekspresif tuh mungkin mereka bisa dengerin ya. Cuma kalo gurunya cerita biasa mereka bosan nanti yang di belakang pada tidur-tidurlah, mainlah. Kalo lewat penayangan video sih terbilang cukup menarik perhatian anak ya, soalnya kan gambar-gambar yang ditampilkan menarik.

Q: Berarti tampilan visual menarik tuh salah satu penarik perhatian anak ya bu?

A: Pasti kak, mereka jadi ga bosen selama belajar karena ada gambar lucu sama warna-warna cantik.

Q: Menurut Bu Saini, materi emosi manusia penting ga sih diajarin ke anak?



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

A: Penting banget kak, mereka sudah bisa ngenalin jenis emosi yang dirasakan. Rata-rata anak TK B udah cukup pahami lah kecuali mungkin yang berkebutuhan khusus. Tapi ya gitu masih gatau cara nyampeinnya contohnya masih ada aja yang tantrum pas belajar.

Q: kalo cara penggunaan flashcard tuh gimana bu di pelajaran?

A: flashcard tuh efektif ya kak, soalnya kan menarik perhatian anak, terus karena diulang-ulang anak jadi inget sama isinya. Kita udah cukup sering sih kak buat pake media flashcard

Q: jenis emosi apa aja sih yang harus ada di flashcard?

A: yang pastinya emosi dasar ya kak kaya marah, senang, sedih sama emosi yang tingkat lanjut kaya optimis.

Q: Media flashcardnya ukuran berapa kira-kira bu?

A: yang kita pakai sih biasanya sekitar ukuran A5 ya kak

Q: kalo flashcardnya bisa digambar kira-kira anak tertarik ga ya bu? Dan apakah bisa menumbuhkan empati anak? (menunjukkan cara penggunaan flashcard level 1 & 2)

A: Tertarik pasti kak, mereka tuh suka banget gambar. Terus juga dengan berbagi pengalaman kaya gitu pasti bisa numbuhi empati sama rasa peduli mereka ya.

Q: Baik ibu, terima kasih banyak atas waktunya.

A: Sama-sama kak

c. **Narasumber : Pak Arif - *Praktisi Game Based Learning***

Waktu : 8 April 2025

Metode : Terstruktur - online meeting

Tujuan : Mendapatkan saran mekanisme flashcard

Q: Assalamualaikum Pak Arif, perkenalkan aku Maryam Halimah. Saya mahasiswi desain grafis Politeknik Negeri Jakarta. Saya mau nanya seputar mekanisme permainan untuk perancangan flashcard saya boleh pak?

A: Waalaikumsalam, saya Pak Arif. Boleh kak silahkan dimulai saja.

Q: Saya sudah buat mekanisme bermainnya pak, kira-kira ada masukan ga ya pak? (menunjukkan mekanisme bermain flashcard level 1 & level 2)

A: Kalo dari saya sih mungkin pertimbangan mekanismenya sesuai kemampuan anak TK ya. Anak TK masih belum bisa memainkan permainan yang terlalu rumit sama berdurasi lama jadi sesuaikan saja dengan kemampuan mereka, hal ini bisa coba ditanyakan ke guru TK.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Q: cara agar anak tidak bosan saat permainan ini berlangsung gimana pak?

A: salah satunya yang tadi sudah saya sebutkan, jangan terlalu lama durasinya karena mereka cepat bosan. Kalo terlalu lama nanti mereka bosan dan suasana belajar jadi tidak kondusif.

Q: Baik kalau begitu, terima kasih atas saran dan waktunya ya pak.

A: Sama-sama mba, semoga sukses ya rancangannya.

d. **Narasumber : Sarah Halimah - Psikologi Anak**

Waktu : 6 Februari 2025

Metode : Terstruktur - Tatap muka

Tujuan : Mengetahui konten pada flashcard

Q: Saya berencana buat flashcard bertema emosi manusia buat TKIT Ash Shofaaniyyah. Tolong berikan saran terkait jenis emosi apa aja yang harus ada sebagai konten, selain emosi dasar kaya marah, senang, sedih.

A: Kalo jenis emosi dasar pasti harus ada ya, tapi buat anak TK B emosi tingkat lanjut udah bisa dikenalin kaya malu, bersalah, ingin tahu, cemas, sama asyik.

Q: Oke, terima kasih sarannya.

e. **Narasumber : Fahmi - Anak Murid TKIT Ash Shofaaniyyah**

Waktu : 8 April 2025

Metode : Terstruktur - Tatap muka

Tujuan : Mengetahui ketertarikan anak

Q: Kamu kenapa kalo sedih ngapain?

A: Aku nangis

Q: Tapi kadang kenapa jadi marah? Kamu belum bisa marah pake cara yang baik ya

A: iya aku belum tau

Q: Kamu suka ga belajar pake gambar?

A: Suka, aku kan punya spidol warna

Q: kamu suka gambar yang gimana?

A: Aku suka yang lucu, sama warnanya banyak.

Q: kamu lebih suka kartu bergambar atau kartu yang bisa digambar? Atau dua-duanya?

A: aku pengen beli dua-duanya.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

f. **Narasumber : Qudsiyyah - Anak Murid TKIT Ash Shofaaniyyah**

Waktu : 21 Maret 2025

Metode : Terstruktur - Tatap muka

Tujuan : Mengetahui ketertarikan anak

Q: Kamu kenapa kalo sedih ngapain?

A: Aku nangis

Q: Tapi kadang kenapa jadi marah? Kamu belum bisa marah pake cara yang baik ya

A: iya aku belum tau

Q: Kamu suka ga belajar pake gambar?

A: Suka, aku kan punya spidol warna

Q: kamu suka gambar yang gimana?

A: Aku suka yang lucu, sama warnanya banyak.

Q: kamu lebih suka kartu bergambar atau kartu yang bisa digambar? Atau dua-duanya?

A: aku pengen beli dua-duanya.

g. **Narasumber : Kinarian - Anak berusia 6 tahun**

Waktu : 8 April 2025

Metode : Terstruktur - Pesan Teks

Tujuan : Mengetahui ketertarikan anak

Q: Halo Kinarian, aku maryam. Boleh aku nanya-nanya sedikit ga sama kamu? Aku mau nanya kamu ngerasa seneng kalo lagi ngapain?

A: kalo lagi main sama mama & papa terus makan bersama

Q: Kamu kalo sedih ngapain?

A: aku sedih kalo lagi diomelin papa mama

Q: Menurut kamu kegiatan gambar tuh seru ga sih?

A: seru, soalnya aku suka gambar! buku tante aku aja penuh gambar sama aku

Q: lebih suka kartu bergambar atau yang bisa digambar? Atau dua-duanya?

A: aku suka yang bisa digambar, soalnya gambar tuh seru banget.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

h. Narasumber : Chloe - Anak berusia 5 tahun

Waktu : 8 April 2025
Metode : Terstruktur - Pesan Teks
Tujuan : Mengetahui ketertarikan anak

Q: Halo Chloe, aku maryam. Boleh aku nanya-nanya sedikit ga sama kamu? Aku mau nanya kamu ngerasa seneng kalo lagi ngapain?

A: waktu lagi main boneka

Q: Kamu kalo sedih ngapain?

A: kalo diomelin teti aku sedih, biasanya aku marah soalnya aku sedih.

Q: Menurut kamu kegiatan gambar tuh seru ga sih?

A: seru banget!

Q: lebih suka kartu bergambar atau yang bisa digambar? Atau dua-duanya?

A: Karena menggambar tuh seru, aku lebih suka yang bisa digambar.

i. Narasumber : Umar - Anak berusia 5 tahun

Waktu : 8 April 2025
Metode : Terstruktur - Pesan Teks
Tujuan : Mengetahui ketertarikan anak

Q: Halo Umar, aku maryam. Boleh aku nanya-nanya sedikit ga sama kamu? Aku mau nanya kamu ngerasa seneng kalo lagi ngapain?

A: Dede seneng kalo lagi makan es krim

Q: Kamu kalo sedih ngapain?

A: ngumpet sambil meluk mama atau tante

Q: Menurut kamu kegiatan gambar tuh seru ga sih?

A: Seru! Bisa dede coret-corek kak

Q: lebih suka kartu bergambar atau yang bisa digambar? Atau dua-duanya?

A: yang bisa digambar, soalnya dede suka gambar

Q: kalo belajar pake kartu yang ada gambarnya gini suka ga?

A: Suka soalnya bagus sama cantik



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

4. Dokumentasi

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta





Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

5. Daftar Riwayat Hidup



Maryam Halimah lahir di Kota Bekasi pada tanggal 20 Februari 2004 sebagai anak keempat dari lima bersaudara. Sejak kecil, ia telah menunjukkan ketertarikan yang besar pada dunia seni, khususnya dalam menggambar, mewarnai, dan mengkreasikan berbagai hal. Ia menempuh pendidikan dasar di SDIT IBS Al Ikhlas, melanjutkan ke SMPIT Insan Mandiri Parung Boarding School, dan kemudian menyelesaikan pendidikan menengah di SMAIT Buahati.

Selama masa sekolah, Maryam aktif dalam berbagai kegiatan ekstrakurikuler yang berhubungan dengan seni, seperti mewarnai, mengkreasikan tanah liat, bermain angklung, marching band, dan tari saman. Saat duduk di bangku SMA, ia dipercaya menjadi anggota divisi media dalam acara festival sekolah selama dua tahun berturut-turut. Meskipun mengambil jurusan IPA di SMA, Maryam merasa kurang sesuai dengan minatnya sehingga memutuskan untuk mengejar jurusan yang lebih ia sukai di perguruan tinggi, yaitu seni. Keputusan tersebut membawanya untuk memilih program studi Desain Grafis di Politeknik Negeri Jakarta dan berhasil diterima melalui jalur SBMPTN. Hingga kini, Maryam masih aktif menjadi relawan dalam berbagai kegiatan sosial, terutama di bagian dokumentasi acara, di mana ia bertanggung jawab dalam mengabadikan momen dan mendukung kelancaran acara.