

## **Perancangan Buku Bergambar Dengan Daya Tarik *Pop-Up* Tentang Manajemen Emosi Untuk Anak-Anak Usia 4 – 6 Tahun**

**Claudia Esterin Novia, Heru Dwi Waluyanto, Asnar Zacky**

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra,  
Jl. Siwalankerto 121 – 131, Surabaya,  
Email: clesternov@yahoo.com

### **ABSTRAK**

Buku bergambar ini memperkenalkan sekaligus mengajarkan kepada anak-anak usia 4 – 6 tahun mengenai emosi yang mereka miliki terutama emosi marah. Buku ini memperkenalkan anak-anak tersebut melalui cerita fantasi dan daya tarik *pop-up* yang disuguhkan menarik bagi mereka. Selain memperkenalkan buku ini juga mengajarkan cara-cara mengendalikan amarah yang dapat dilakukan dengan sederhana oleh anak-anak. Sehingga anak-anak dapat belajar sejak dini untuk mengenali dan mengendalikan kemarahan mereka agar tidak berlebihan atau dilampiaskan secara negatif.

Kata Kunci:

Buku Bergambar, Fantasi, Manajemen Emosi, Mengendalikan Amarah

### **ABSTRACT**

This picture book introducing and also teaching 4 – 6 year old children about emotion they have, especially their anger emotion. This book introducing children by using fantasy stories and pop up that will interest them. Beside introducing, this book also teaching children some simple ways to control their anger. So the children in early stage can learn how to recognize and control their anger without the need to release their anger in negative ways.

Keywords:

Picture Books, Fantasy, Emotion Management, Anger Management

### **Pendahuluan**

Manusia memiliki berbagai macam emosi. Emosi memerankan peran penting dalam bagaimana manusia berpikir dan berperilaku. Emosi sangatlah kompleks, ada 6 emosi dasar diantaranya takut, jijik, marah, terkejut, bahagia, dan kesedihan (Paul Ekman, 1999). Emosi ini sudah manusia miliki sejak ia lahir, dan terus berkembang semenjak anak-anak. Setiap emosi dasar tersebut memiliki kegunaannya masing-masing (Dodo, Imam, 2009, p.2).

Kemampuan anak dalam mengendalikan diri serta emosi mereka merupakan salah satu

kecerdasan emosional (*Emotional Intelligence*) yang dimilikinya. Kecerdasan emosional meliputi juga bagaimana semangat dan ketekunan anak, kemampuan anak untuk memotivasi diri sendiri dan menghadapi rasa frustasinya. Bahkan di saat mereka beranjak dewasa dan mulai bekerja nanti, kecerdasan emosional adalah salah satu faktor yang penting dalam penilaian suatu perusahaan, sehingga ada diantara perusahaan tersebut yang mengadakan psikotes sebelum mereka menerima seorang pegawai.

Salah satu emosi yang paling mudah terjadi dan paling sulit dikontrol adalah emosi kemarahan. Sebenarnya, marah adalah salah satu emosi yang normal setiap orang miliki. Secara ilmiah kemarahan memiliki tiga komponen, yang pertama adalah reaksi fisik. Diawali dengan meningkatnya adrenalin dan kerja jantung, tekanan darah dan ketegangan otot. Kedua adalah pengalaman kognitif, yaitu kejadian atau alasan yang membuat kita merasa marah. Lalu perilaku, yaitu bagaimana cara kita mengekspresikan kemarahan. Ada banyak cara yang biasa dilakukan untuk mengekspresikan perasaan marah tersebut, misalnya membanting pintu, meninggikan suara, dan sebagainya.

Semua orang pernah merasa marah. Emosi ini juga dapat berdampak positif bagi diri orang tersebut. Namun, apabila seseorang tidak dapat mengatasi atau menahan kemarahan yang berlebihan, emosi ini dapat berdampak paling buruk, tidak hanya bagi mental dan fisik orang itu sendiri tetapi juga bagi orang lain. Terutama di saat orang tersebut masih kanak-kanak. Karena banyak anak-anak yang tidak paham dan mengerti emosinya sendiri, sehingga ketika mereka dihadapkan dengan situasi yang membuat mereka marah, mereka seringkali melampiaskannya dengan cara yang tidak tepat.

Bahkan tidak jarang anak-anak marah dengan berlebihan, tidak berhenti, berteriak-teriak, menangis sekencang-kencangnya. Masalah ini mungkin terlihat sepele dan sering terjadi pada anak-anak. Akan tetapi apabila masalah kemarahan ini tidak segera diatasi, maka akan menjadi kebiasaan hingga karakter buruk anak saat mereka dewasa nanti.

Bahkan menurut Dr.Zulaehah Hidayati dan Ratihqah Munar Wahyu, S.Si., ketidaktahuan seseorang mengenai emosi marah dan dampaknya apabila dilampiaskan berlebihan merupakan salah satu penyebab seseorang tersebut menjadi mudah marah. Dengan mengenal emosi diri sendiri, seseorang akan memiliki kesadaran yang lebih untuk mengontrol emosi mereka.

Bagi anak-anak yang tidak mengetahui cara melampiaskan kemarahannya, dapat

melampiaskannya ke hal-hal yang buruk, misalnya dengan memukul temannya, menghina temannya, dan sebagainya. Tidak hanya itu, anak-anak yang mengalami kemarahan berlebihan semasa kecilnya memiliki resiko yang besar untuk mengalami kesulitan dalam belajar, melakukan kekerasan, dan memiliki gangguan jiwa. Karena itulah anak-anak perlu belajar dan memiliki pengetahuan mengenai kemarahan mereka dan cara mengatasinya sejak mereka dini. (*"Anger Management"*, n.d)

Pada usia dini, anak-anak memiliki rasa keingintahuan yang tinggi dan mulai memasuki sekolah. Mereka akan mulai banyak bertanya terutama kepada orang tua mereka. Untuk itulah, usia dini anak-anak menjadi saat yang tepat bagi orang tua untuk menanamkan nilai-nilai dalam diri anak. Nilai-nilai tersebut nantinya akan berpengaruh bagi perkembangan mental dan fisiknya (Ndraha, 2009, p.7 – 8). Karena pada usia tersebut anak-anak memasuki masa formatif, yaitu masa ketika anak-anak sedang mengembangkan pondasi bagi keyakinan, nilai dan sikap mereka yang paling dasar. Pada masa ini, anak-anak menjadi sangat tertarik dan terbuka untuk menerima arahan dari orang tua mereka. (Schaefer, 1997, p.vii).

Untuk itulah penulis amat tertarik untuk memberikan pelajaran mengenai manajemen emosi dan media yang penulis pilih adalah buku bergambar. Orang tua pasti sering mengalami kesulitan untuk menasihati anak-anak mereka sehingga buku bergambar merupakan salah satu pendekatan kepada anak-anak yang paling efektif. Karena buku bergambar juga menyuguhkan cerita yang menarik dengan berbagai pesan nilai dibalikinya. Dengan adanya buku bergambar dan cerita, pesan atau nilai yang ingin disampaikan dapat dikomunikasikan dengan lebih menyenangkan tanpa ada kesan "menggurui". (Ndraha, 2009, p.21 – 22).

Buku bergambar biasanya lebih didominasi oleh gambar dan ilustrasi dibandingkan dengan teksnya. Hal tersebut sangatlah cocok terutama bagi anak-anak yang mudah sekali bosan. Dengan adanya gambar yang

berwarna-warni, diharapkan anak-anak dapat belajar dengan lebih menyenangkan dan menarik. Selain membaca dan melihat melalui gambar, anak-anak juga akan disuguhkan dengan adanya *Pop-up* pada buku bergambar yang akan dirancang.

*Pop-up* juga dapat menggugah imajinasi dan rasa keingintahuan anak-anak. Terutama karena *pop-up* menyimpan banyak sekali kejutan karena dapat dibuka, dilipat, dibuka, ditutup, ditarik dan lainnya untuk menimbulkan sesuatu kejutan yang baru. Sehingga dengan kejutan dan keunikan *pop-up* dapat lebih melekat di ingatan anak-anak daripada sekedar buku bergambar biasa. Buku *Pop-up* terdiri dari berbagai macam ukuran. Ukuran yang besar biasanya memiliki teknik *Pop-up* yang lebih rumit dan menarik. Sedangkan buku *Pop-up* yang berukuran lebih kecil biasanya menggunakan teknik yang lebih sederhana.

Buku *Pop-up* biasanya ditujukan bagi anak-anak balita atau yang baru memasuki usia sekolah dasar. Karena kebanyakan dari anak-anak tersebut belum dapat membaca dengan lancar. Buku *Pop-up* yang juga lebih didominasi gambar ini menjadi alternatif bacaan mereka. Namun ada juga buku *Pop-up* yang ditujukan untuk orang dewasa, namun dengan isi buku yang telah disesuaikan. Tujuan penggunaan teknik *Pop-up* adalah untuk menambah daya tarik buku tersebut.

### **Metode Penelitian**

Dalam perancangan ini, metode penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut :

### **Metode Pengumpulan Data**

Dalam menemukan data primer yang akan digunakan dalam perancangan ini, maka dilakukan dua cara yaitu diperoleh melalui proses wawancara dan observasi. Sedangkan data sekunder diperoleh melalui studi pustaka dengan menggunakan internet dan buku.

### **Metode Analisis Data**

Metode analisis data yang digunakan dalam perancangan ini merupakan metode analisis 5W dan 1H. Tujuan dari analisis data adalah sebagai upaya untuk memahami subjek dan

objek perancangan ini dengan lebih mendalam. Data diperoleh secara kualitatif melalui kajian pustaka, literatur, hingga observasi langsung di lapangan.

### **Konsep Perancangan**

Untuk memberikan pemahaman kepada anak-anak usia 4 – 6 tahun mengenai manajemen emosi terutama emosi marah, media yang saya pilih adalah buku bergambar dengan daya tarik *pop-up*. Cerita yang disuguhkan dalam buku bergambar yang akan dirancang tidak akan langsung membahas topik perancangan, melainkan dipadukan dengan cerita petualangan agar lebih menarik bagi anak-anak. Dengan perpaduan tersebut, diharapkan nilai dan pemahaman yang disisipkan lebih mudah diserap.

### **Judul Buku**

Judul buku yang terpilih adalah “Letitia : Kemarahan Sang Pengrajin dan Sang Pangeran”. Judul ini mengambil dari nama tempat yang menjadi latar belakang cerita yakni negeri Letitia. Judul yang dipilih merupakan judul berbahasa Indonesia agar mudah dimengerti oleh target audiens.

### **Pembahasan**

#### **Tujuan Kreatif**

- a. Memberi pengenalan sejak dini secara sederhana kepada anak-anak mengenai emosi marah dan cara mengendalikannya.
- b. Menciptakan media belajar dalam bentuk buku bergambar untuk anak-anak.

#### **Strategi Kreatif**

Karena usia target perancangan yang masih sangat kecil, akan lebih baik apabila ketika mereka membaca buku didampingi oleh orang tua atau pembimbing mereka. Untuk itulah perancangan ini berisi satu paket untuk anak dan orang tuanya. Buku utama merupakan buku bergambar dengan daya tarik *pop-up* untuk anak-anak. Sedangkan buku panduan untuk orang tua hanyalah buku berukuran kecil yang lebih banyak berisi teks. Kedua buku tersebut kemudian akan dikemas dalam satu *packaging* yang menarik.

Untuk membuat buku ini semakin menarik, akan disediakan beberapa hadiah bonus untuk anak-anak tersebut. Berupa halaman bonus berisi gambar kostum yang dikenakan tokoh utama yang dapat digunting dan dilem untuk dijadikan kostum anak-anak. Sebagai media pendukung untuk mempromosikan buku, akan disediakan beberapa *merchandise* yang dijual secara terpisah, berupa boneka berbentuk karakter tokoh-tokoh yang ada didalam buku tersebut

Buku ini nantinya akan dipasarkan dan dipromosikan melalui toko-toko buku. Agar promosi lebih efektif, nantinya akan ada promosi berupa poster yang ditempelkan di sekolah-sekolah, gereja, dan tempat penitipan anak. Lokasi ini dipilih menjadi yang paling efektif karena dekat dengan target market orang tua dan anak yang diinginkan.

### **Karakteristik Target Audience**

Target perancangan dari buku bergambar dengan daya tarik *pop-up* ini merupakan anak-anak dengan usia rentang 4 – 6 tahun. Anak-anak pada usia tersebut memasuki masa formatif, yaitu masa anak-anak membangun fondasi keyakinan, nilai, dan sikap dasar mereka.

#### a. Demografis

Jenis Kelamin : Anak laki-laki dan perempuan

Usia : 4 – 6 tahun

Ekonomi : Menengah ke atas

#### b. Psikografis

Anak usia 4 – 6 tahun yang memiliki rasa keingintahuan yang tinggi dan belum memiliki pemahaman mengenai emosi.

#### c. Behavioral

Anak usia 4 – 6 tahun yang mudah merasa bosan saat belajar namun tertarik terhadap sesuatu yang baru. Mengikuti pendidikan formal maupun non formal.

#### d. Geografis

Anak-anak usia 4 – 6 tahun yang tinggal dan bersekolah (sekolah formal dengan pelajaran budi pekerti / *character building* dan sekolah minggu) di daerah Surabaya.

### **Isi Buku**

Halaman pertama buku diawali dengan cover lalu dihalaman selanjutnya adalah halaman

untuk judul dan penerbit serta penulis. Kemudian isi buku berlanjut langsung masuk kecerita yang diawali dengan kekacauan yang terjadi di negri Letitia. Digambarkan terdapat dua pengantar surat yang sedang terburu-buru untuk mengantarkan surat ke sebuah balai di dalam hutan.

Setibanya di balai, mereka bertemu dengan tokoh utama anak laki-laki bernama Gil dan sahabatnya, seekor burung merpati, bernama Eli. Mereka menerima surat tersebut dan memberikannya kepada tetua di balai yang bernama Kavi. Kemudian kavi pun memberikan perintah agar Gil dan Eli pergi ke istana karena ternyata di sana sedang terjadi kekacauan, sang pangeran sedang marah besar.

Kavi pun menunjukkan buku berisi pengenalan terhadap emosi marah, setelah membacanya, Gil dan Eli pun segera berangkat menuju ke istana. Di perjalanan melewati hutan, Gil dan Eli di hentikan oleh seorang kurcaci yang meminta tolong. Ternyata di hutan tersebut juga terjadi keributan karena sang pemimpin kurcaci marah dan tidak mau keluar rumah. Eli pun datang menolong dan memberi pengertian kepada sang pemimpin kurcaci, bernama Mentari. Setelah berbicara dengan Eli, Mentari pun belajar kalau ia sedang marah maka ia harus mengatakan alasannya. Ia pun keluar rumah dan meminta maaf kepada para kurcaci.

Kemudian cerita pertama diakhiri dengan halaman tanya jawab yang akan di isi anak mengenai apa yang telah dipelajari pada cerita sebelumnya. Setelah itu halaman selanjutnya dilanjutkan dengan cerita perjalanan Gil dan Eli menuju istana. Setibanya di Istana, mereka dikagetkan dengan berbagai kekacauan yang telah terjadi. Penjaga istana pun segera menunjukkan kamar pangeran pada Gil dan Eli. Di kamar, Pangeran marah besar dan merusak barang di sekelilingnya, bahkan para penjaga sampai ketakutan. Kemudian Gil pun berusaha berbicara kepada Pangeran. Gil meminta Pangeran untuk :

1. Menghirup dan menghembuskan nafas 10x
2. Berjalan sambil menghentakkan kaki

### 3. Menghitung angka 1-10 sebelum marah

Kemarahan sang Pangeran pun mereda. Ia lalu melihat kekacauan sekelilingnya, iapun menyesal. Ternyata kemarahan hanya bisa merusak. Karena itu Pangeran berjanji akan menahan kemarahannya agar tidak berlebihan lagi. Kemudian Gil dan Eli pun pulang membawa hadiah dari Pangeran. Buku pun di akhiri dengan halaman tanya jawab mengenai pesan yang telah dipelajari pada cerita Pangeran.

#### **Teknik Visualisasi**

Teknik visualisasi yang digunakan pada perancangan buku bergambar ini merupakan teknik visualisasi secara digital. Dengan menggunakan software raster yaitu photoshop dan alat gambar digital berupa pen tablet. Semuanya dilakukan secara digital mulai dari sketsa hingga pewarnaannya. Dengan memanfaatkan fitur *brush* yang ada di photoshop, pewarnaan akan menggunakan beberapa kombinasi *brush watercolor* dan *brush grain* untuk menghasilkan efek pada pewarnaan ilustrasi. Warna-warna yang digunakan juga akan memadukan warna-warni untuk menarik perhatian anak-anak yang menjadi target perancangan.

Setelah pewarnaan secara digital selesai, maka proses selanjutnya adalah proses mencetak gambar-gambar tersebut. Kemudian barulah gambar-gambar tersebut akan dipotong dan disusun sedemikian rupa secara manual untuk membentuk *pop-up*.

#### **Tone Warna**

Dalam pembuatan buku bergambar ini akan menggunakan berbagai macam warna-warni menyesuaikan dengan target audiens perancangan yakni anak-anak. Ada dua pilihan tone warna yang dapat digunakan dalam perancangan ini, yakni tone warna yang didominasi warna pastel dan sedikit penegasan dengan warna *vibrant*. Perpaduan dua warna ini bertujuan untuk memberikan warna yang memiliki kesan ceria, kalem, dan tidak terlalu ramai karena buku bergambar didominasi dengan ilustrasi yang cukup penuh. Warna *vibrant* digunakan untuk mempertegas beberapa ilustrasi atau bagian ilustrasi yang penting.

Pemilihan warna-warna pastel bertujuan untuk memberikan kesan kalem dan tenang yang berlawanan dengan kemarahan yang cocok dengan warna yang kuat dan tegas seperti warna merah atau warna vibran lainnya. Dipadukan dengan warna putih dan beberapa efek cahaya membuat ilustrasi dengan warna pastel lebih menarik.

#### **Gaya Visual Ilustrasi**

Gaya visual ilustrasi yang akan digunakan dalam perancangan buku bergambar ini adalah gaya ilustrasi buku anak-anak. Karakter digambarkan berdasarkan referensi manusia dan hewan asli, namun sudah mengalami deformasi sedemikian rupa. Gaya ilustrasi anak-anak biasanya mengabaikan proporsi dan ukuran manusia atau hewan sebenarnya. Pada proses pewarnaan ilustrasi juga tanpa menggunakan outline. Agar terkesan fantasi maka akan dimunculkan berbagai karakter dengan bentuk yang aneh dan lucu.

#### **Gaya Layout**

Karena buku bergambar ini akan didominasi oleh gambar / ilustrasi dan *pop-up* dibandingkan teks. Bahkan ada beberapa halaman yang *full* ilustrasi. Untuk itu layout teks harus diperkirakan menyesuaikan dengan ilustrasi dan desain *pop-up* yang sudah ada dan dapat terbaca. Dimana teks akan dilayout berada diujung-ujung halaman atau di dekat gambar yang memiliki *space* kosong. Ilustrasi dan *pop-up* akan selalu dikomposisi dan didesain agar tetap memiliki ruang kosong untuk penempatan teks

#### **Gaya Pop-up**

Bentuk buku dan gaya *pop-up* yang akan digunakan dalam perancangan ini adalah buku dengan penggabungan bentuk 90° dan 180°. Dengan menggunakan beberapa perpaduan teknik *pop-up*.

#### **Tipografi**

Untuk menyesuaikan dengan tema cerita buku bergambar yakni fantasi untuk anak-anak, maka tipografi yang digunakan merupakan typeface dekoratif. Walaupun dekoratif, typeface yang dipilih tetaplah yang terlihat

sederhana dan tebal, agar mudah dibaca oleh anak-anak. Typeface yang digunakan berbentuk agak bulat dan lucu untuk menarik perhatian anak-anak. *Cardenio Modern* merupakan pilihan typeface yang digunakan dalam buku bergambar ini.

### Biaya Kreatif

Teknik cetak untuk perancangan buku bergambar dengan daya tarik *pop-up* ini menggunakan cetak offset dengan perhitungan pembuatan 200 buku. Buku yang dibuat terdapat dua macam, yakni buku bergambar utama dengan teknik *pop-up* sebanyak 20 halaman dan buku panduan mini sebanyak 16 halaman. Kemudian terdapat proses *laser cutting* untuk memotong bagian-bagian *pop-up*. Dan proses penempelan, penyusunan, serta proses pelipatan *pop-up* dilakukan secara manual.

Setelah menghitung dan mempertimbangkan seluruh proses dan biaya produksi, maka per buku dihargai sebesar Rp 149.000. Harga ini belum termasuk harga komisi toko buku. Biaya tersebut sudah diminimalisir agar tidak terlalu mahal untuk ukuran sebuah buku bergambar dengan *pop-up*.

### Contoh Hasil Buku



Gambar 1. Cover Buku















Gambar 3. Hasil Bonus Topeng



Gambar 4. Penunjang Bantal Boneka



Gambar 5. Merchandise Notes

## Kesimpulan

Perancangan buku bergambar untuk anak-anak usia 4 – 6 tahun diharapkan dapat menjadi media pengenalan sekaligus pembelajaran awal bagi anak-anak untuk mengenal emosi mereka, terutama emosi marah. Dengan mengenali emosi sejak dini diharapkan dimasa mendatang mereka juga mampu untuk mengendalikan diri serta kemarahan mereka.

Dengan adanya buku ini juga diharapkan dapat membantu orang tua ataupun pembimbing di sekolah minggu dalam mengajarkan materi mengenai pengendalian amarah kepada anak-anak. Buku ini juga dapat dimanfaatkan sebagai sarana belajar mata pelajaran budi pekerti di sekolah-sekolah, dengan begitu anak-anak dapat lebih menyerap materi yang disampaikan menggunakan media yang menarik dan dekat dengan anak-anak

Selain itu buku bergambar ini telah disesuaikan agar tidak memiliki terlalu banyak teks, sehingga buku ini cocok untuk anak-anak usia 4 – 6 tahun yang baru memasuki masa sekolah. Materi juga diangkat dan disajikan sederhana mungkin namun dengan menggunakan tema fantasi, bertujuan untuk meningkatkan minat baca pada anak-anak dan juga daya imajinasi mereka. Materi yang disampaikan lebih mudah ditangkap dan anak-anak menjadi tidak mudah bosan.

## Saran

Waktu yang dipergunakan dalam proses pembuatan karya ini cukup singkat. Untuk itu manajemen waktu adalah hal yang paling utama dalam menyelesaikan karya tugas akhir berupa buku. Selain buku, masih banyak penunjang lain yang harus dibuat. Untuk itu sebaiknya manfaatkan waktu seefisien mungkin serta utamakan untuk menyelesaikan barang penunjang TA yang paling penting baru menyelesaikan penunjang lainnya, misalnya *merchandise*. Selain penggunaan waktu sebaik-baiknya untuk lebih banyak memperdalam konsep, mulai dari desain karakter dan lingkungan yang akan diilustrasikan agar sesuai dengan tema yang diinginkan.

Walaupun anak-anak memiliki daya imajinasi dan daya tangkap yang kuat sehingga media buku bergambar cukup efektif dalam memberikan edukasi kepada anak, kecenderungan anak yang mudah lupa membuat orang tua perlu terus memperhatikan mereka. Agar pelajaran yang diperoleh dari membaca buku Letitia ini semakin efektif, maka diperlukan peran serta orang tua atau

pembimbing untuk senantiasa mengingatkan nilai-nilai yang telah dipelajari anak melalui buku ini.

## Daftar Referensi

- 6 Ways to Help Kids Enjoy Books at a Young Age.* (n.d) Retrieved from <http://igamemom.com/how-to-help-kids-enjoy-books-at-young-age/>
- Abrams, D. (2012, February 15). *A is for Awesome : Paul Thurlby on Making the Alphabet New.* Retrieved from <http://publishingperspectives.com/2012/02/a-is-for-awesome-paul-thurlby-on-making-the-alphabet-new/#.Vt40R0B43IU>
- al-Qudsy, M., Nurhidayah, U. (2010). *Mendidik Anak Lewat Dongeng.* Yogyakarta, Indonesia : PT Pustaka Insan Madani
- Ali. (2015). *DIY Pop-Up Book and Paper Dolls.* Retrieved from <http://craftremedy.com/pop-up-book-and-paper-doll-set/samsung-csc-126/>
- Anger Management for Children.* (n.d.). Retrieved from <http://www.scholastic.com/parents/resources/article/praise-discipline/anger-management-children>.
- Bradley, V. (2012, January 16). *Biographies : To Bobble or Not to Bobble.* Retrieved from <http://childrensatheunum.blogspot.co.id/2012/01/biographies-to-bobble-or-not-to-bobble.html>
- Bucciari, Lisa Rojany. (2005). *Writing Children's Book for Dummies.* Hoboken, NJ: Wiley Publishing, Inc.
- Campbell, K. (2004). *7 Emosi Perusak Jiwa.* Yogyakarta, Indonesia: Penerbit Andi.
- Caryn. (2013, February 7). *Book Review : South by Patrick MCDonnell.* Retrieved from <http://www.threebooksanight.com/book-reviews/book-review-south-by-patrick-mcdonnell/>
- Cummins, J. (1992). *Children's Book Illustration and Design.* NY
- Dewantari, A.A. (2014, Januari 16). *Sekilas Tentang Pop-up, Lift the Flap, dan Movable Book.* Retrieved from <http://dgi-indonesia.com/sekilas-tentang-pop-up-lift-the-flap-dan-movable-book>
- Dodo. (2009). *27 Cara Menangani Emosi Anak.* Jakarta, Indonesia: Luxima Metro Media
- Gatley, O. (2015, Juni 24). *Pop-Up Adventures.* Retrieved from <http://owengatley.blogspot.co.id/2009/06/pop-up-adventures.html>
- Gunarsa, S.D. (1978). *Psikologi Anak Bermasalah.* Jakarta, Indonesia : BPK Gunung Mulia
- Hayes, E. (2003). *Tantrum : Panduan Memahami dan Mengatasi Ledakan Emosi Anak.* Jakarta, Indonesia: Penerbit Eirlangga
- Jackson, P. (1993). *The Pop-Up Book.* London : Anness Publishing Limited.
- Kate. (2014, Juni 14). *11 Beautiful Pop-Up Books to Bring Reading to Life in 3D, No Technology Required.* Retrieved from <http://coolmompicks.com/blog/2015/06/14/11-beautiful-pop-up-books-for-kids/>
- Kid's Activity Book.* (n.d). Retrieved from <http://www.mdspca.org/updates/detail/kids-activity-book>
- Mattoon, N. (2011, April 12). *Anatomy Gets Animated in Rare Flap Books.* Retrieved from <http://www.booktryst.com/2011/04/anatomy-gets-animated-in-rare-flap.html>
- Meidiska, A. (2015, Agustus 24). *5 Hal yang Perlu Anda Ketahui Tentang Busana Adat Bali.* Retrieved from <http://blog.villabali.com/id/2015/08/5-hal-yang-perlu-anda-ketahui-tentang-busana-adat-bali>
- Mitchell, L.D. (2009, November 21). *Movable Books and The Private Library (Part 1).* Retrieved from [privatelibrary.typepad.com/the\\_private\\_library/2009/11/movable-books-and-the-private-library-part-i.html](http://privatelibrary.typepad.com/the_private_library/2009/11/movable-books-and-the-private-library-part-i.html)

- Ndraha, Roswitha. (2009). *Mendisiplinkan Anak Dengan Cerita : Membangun Keintiman dan Komunikasi Dengan Anak*. Yogyakarta, Indonesia: Penerbit ANDI.
- Papova, M. (2012, December 24). *A Brief History of Children's Picture Books and the Art of Visual Storytelling*. Retrieved from <https://www.brainpickings.org/2012/02/24/childrens-picturebooks>.
- Pengertian dan Karakteristik Anak Usia Dini. (n.d). Retrieved from <http://tipsserbaserbi.blogspot.co.id/2015/07/pengertian-karakteristik-anak-usia-dini.html>
- Pop-up Book*. (n.d). Retrieved from <http://www.madehow.com/Volume-7/Pop-Up-Book.html>
- Recognising and Managing Emotions*. (n.d). Retrieved from <http://www.skillsyouneed.com/ps/managing-emotions.html>
- Printable Pop Up Cards*. (n.d). Retrieved from <http://www.timvandevall.com/templates/pop-up-cards/>
- Rubin, E.G.K. (2015). *Pop-up and Movable Books in The Context of History*. Retrieved from <http://popuplady.com/about01-history.shtml>
- Ryan, V. (2002). *Pop-Up Card Mechanism (1)*. Retrieved from <http://www.technologystudent.com/designpro/popup1.htm>
- Ryan, V. (2002). *Pop-Up Card Mechanism (2)*. Retrieved from <http://www.technologystudent.com/designpro/popup2.htm>
- Schaefer, C.E. (1997). *Cara Membicarakan Berbagai Topik Penting Dengan Anak*. Jakarta, Indonesia: Prenhallindo.
- Shepard, A. (2000). *The Bussiness of Writing for Children*. LA: Shepard Publications
- Sujiono, Y.N. (2009). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta, Indonesia : PT Indeks.