

## **PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF PENGENALAN EMOSI ANAK USIA DINI TERHADAP KEMAMPUAN MENGENALI DAN MENGEKSPRESIKAN EMOSI**

**Dila Viona Salsabila<sup>1)</sup>\* & Muhammad Rusdi Tanjung<sup>2)</sup>**

1,2) Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Potensi Utama, Indonesia

\*Corresponding Email: [dillasalsabilaa12@gmail.com](mailto:dillasalsabilaa12@gmail.com)

**Ringkasan** - Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan media buku interaktif sebagai sarana pengenalan emosi dasar bagi anak usia dini 3–6 tahun. Latar belakang penelitian ini didasari oleh pentingnya kecerdasan emosional sejak dini, karena anak sering kali belum mampu memahami dan mengekspresikan emosi yang dirasakannya. Metode penelitian menggunakan pendekatan kualitatif melalui observasi, wawancara, dan pengujian langsung buku interaktif kepada anak-anak di Taman Kanak-Kanak. Buku interaktif ini dirancang dengan tiga bagian utama, yaitu pengenalan enam emosi dasar (senang, marah, sedih, takut, terkejut, dan jijik), jurnal emosi, serta aktivitas regulasi emosi melalui permainan sederhana. Hasil implementasi menunjukkan bahwa seluruh responden anak memberikan respon positif terhadap isi buku, baik dari segi cerita, aktivitas, maupun ilustrasi yang disajikan. Buku interaktif ini mampu menjadi media edukasi yang menarik, interaktif, dan efektif dalam membantu anak mengenal serta mengekspresikan emosinya secara positif.

**Kata Kunci** : Buku Interaktif, Anak Usia Dini, Emosi Dasar, Kecerdasan Emosional, Regulasi Emosi.

**Summary** - This study aims to design and develop interactive books as a means of introducing basic emotions to early childhood aged 3–6 years. The background of this study is based on the importance of emotional intelligence from an early age, because children are often unable to understand and express the emotions they feel. The research method used a qualitative approach through observation, interviews, and direct testing of the interactive book with children in kindergarten. This interactive book was designed with three main sections, namely the introduction of six basic emotions (happy, angry, sad, afraid, surprised, and disgusted), an emotion journal, and emotion regulation activities through simple games. The results of the implementation showed that all child respondents responded positively to the content of the book, in terms of the story, activities, and illustrations presented. This interactive book is an attractive, interactive, and effective educational medium in helping children recognize and express their emotions positively.

**Keywords** : Interactive Books, Early Childhood, Basic Emotions, Emotional Intelligence, Emotion Regulation.

### **PENDAHULUAN**

Perkembangan anak usia dini mencakup aspek kognitif, fisik, dan emosional. Dari ketiganya, perkembangan emosional memegang peran penting karena menjadi dasar bagi anak dalam membangun kemampuan sosial. Emosi merupakan suatu keadaan perasaan yang muncul dari pengalaman afektif manusia, baik dalam bentuk perasaan menyenangkan maupun tidak menyenangkan. Bentuk emosi dapat terlihat dalam berbagai ekspresi seperti rasa marah, bahagia, sedih, takut, terkejut, maupun



## JUDIS

Jurnal Multidisiplin Dan Sains

Vol. 2 No. 2 Maret 2026, pp. 153-165

<https://jurnal.compartdigital.com/index.php/judis>

rasa jijik. Selain itu, emosi tidak hanya hadir sebagai pengalaman batiniah, tetapi juga sering kali tercermin melalui ekspresi perilaku dan disertai dengan respons fisiologis tubuh, misalnya perubahan pada raut wajah, intonasi suara, atau gerakan tubuh tertentu. Pada dasarnya, emosi memiliki peran penting karena menjadi bagian dari respons alami manusia dalam menanggapi situasi yang dihadapi, sekaligus menjadi dasar utama dalam proses interaksi sosial serta perkembangan psikologis sejak usia dini (Sukatin dkk, 2020 ; Ekman, 2019). Namun, banyak anak yang belum mampu mengenali dan mengendalikan perasaannya, sehingga kerap menampilkan perilaku seperti tantrum atau reaksi berlebihan yang sulit dipahami oleh orang dewasa. Kondisi ini dapat berdampak pada konsentrasi belajar, pola tidur, hingga hubungan sosial dengan teman sebaya. Hasil pengamatan maupun penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa masih banyak anak yang kesulitan mengelola emosi, misalnya saat menghadapi konflik sederhana dengan teman. Kurangnya pemahaman emosi sejak dini juga membuat anak berisiko memiliki kestabilan emosional yang rendah. Sementara itu, metode yang biasa digunakan seperti buku cerita atau video edukasi cenderung bersifat satu arah. Cara ini kurang memberi kesempatan bagi anak untuk berinteraksi, mengeksplorasi, dan mengekspresikan emosinya secara aktif.

Permasalahan utama penelitian ini adalah terbatasnya media pembelajaran yang interaktif untuk membantu anak mengenali emosi dasar. Selama ini, pengenalan emosi kepada anak-anak biasanya dilakukan dengan media edukatif seperti video atau buku cerita yang dirancang untuk membantu mereka memahami dan mengekspresikan perasaan. Dari kedua media tersebut pembelajaran cenderung bersifat pasif atau satu arah. Hal tersebut juga dapat membuat kesempatan peserta didik dalam mengeksplor materi pembelajaran menjadi berkurang (Nina dkk, 2021). Hal ini menunjukkan bahwa salah satu penyebab utama dari kurangnya kemampuan anak dalam mengenali dan memahami emosinya adalah minimnya media pembelajaran yang bersifat interaktif. Jika tidak ditangani, anak dapat tumbuh dengan kesadaran emosional yang rendah, yang berpotensi memengaruhi kemampuan mereka dalam bersosialisasi dan mengelola konflik di kemudian hari.

Sebagai upaya menjawab permasalahan tersebut, penelitian ini merancang buku interaktif yang memadukan narasi, ilustrasi, serta aktivitas sederhana yang sesuai dengan tahap perkembangan anak. Buku ini diharapkan tidak hanya menjadi sarana belajar mengenal emosi, tetapi juga menjembatani komunikasi antara anak, orang tua, dan guru. Adapun tujuan penelitian ini adalah memberikan pemahaman tentang pentingnya pengenalan dan pengelolaan emosi sejak dini melalui pendekatan visual, naratif, dan aktivitas eksploratif. Menyediakan alat bantu bagi orang tua dan pendidik dalam mendampingi perkembangan emosional anak. Mendorong peningkatan kecerdasan emosional, minat baca, imajinasi, serta kreativitas anak.

## **KAJIAN TEORI**

Pada buku “Mengembangkan Kecerdasan Emosional Anak”, John Gottman menjelaskan peran emosi sangat penting untuk perkembangan anak. . Buku ini menjadi panduan penulis dalam menyusun pembahasan yang terdapat di karya penulis dengan menyesuaikan teori dari John Gottman berupa strategi melatih emosi serta ilmu parenting dalam melatih emosi bagi anak. Dalam buku Mengontrol Emosi Menjadi Seni, Agus Santoso menjelaskan bahwa emosi bukan untuk ditekan, melainkan dikenali, diterima, dan diarahkan dengan tepat melalui proses regulasi emosi, yakni kemampuan memahami serta mengendalikan perasaan baik secara sadar maupun tidak sadar.

Buku Pengantar Psikologi Emosi karya Stefano Calicchio membahas konsep dasar emosi dalam psikologi, termasuk definisi, teori-teori ilmiah tentang emosi, serta perannya dalam menjaga keseimbangan psiko-fisik manusia. Buku Desain Layout karya Anggi Anggraini menguraikan prinsip dan teori dasar tata letak visual dalam media cetak maupun digital, mencakup struktur modular, grid simetris dan asimetris, hirarkis, serta layout bebas yang disesuaikan dengan kebutuhan komunikasi visual. E-book Clip Studio Paint by Example membahas teori dan praktik dalam pembuatan karya seni digital, mencakup penggunaan fitur-fitur seperti manajemen materi, integrasi 3D, serta kolaborasi dalam alur kerja kreatif. Pada paper yang ditulis Edi dkk membahas tentang pentingnya pengembangan kemampuan kognitif anak usia dini dalam mengenali warna,

yang merupakan bagian dari tahapan perkembangan perseptual-visual anak.

Pada paper yang berjudul “Eksplorasi Bahasa Warna pada Karakter Emosional Film Animasi “Inside Out” yang ditulis oleh Laura dkk ini membahas bagaimana warna digunakan untuk merepresentasikan emosi. Buku “12 Seri Mengenal Emosi” karya Watiek Ideo, Nindia Maya, dan Bella Ansori merupakan kumpulan cerita anak yang dirancang untuk membantu anak-anak mengenali berbagai emosi dasar melalui narasi sederhana dan ilustrasi menarik. Buku “Buku Interaktif PAUD: Tubuhku” karya Auzou ini memperkenalkan bagian-bagian tubuh manusia melalui mekanisme interaktif seperti tombol geser, putar, dan buka-tutup. Buku ini di ilustrasikan oleh salah satu ilustrator yang terkenal yaitu nabila adani. Penulis mencantumkan buku ini sebagai tinjauan karya bagi penulis karena terdapat ilustrasi pada cerita yang disampaikan dalam buku tersebut. Buku karya Ka Nara ini merupakan buku aktivitas edukatif untuk anak usia PAUD, TK, dan RA yang menggabungkan konsep belajar sambil bermain. Pada karya Journaling Kit “Melangkah Tenang” yang dibuat oleh Zhafirah Yumna Ashil ini menjadi salah satu terapi yang digunakan untuk mengatasi kecemasan.

## **METODE PENELITIAN**

### **1. Pengumpulan Data**

Penulis melakukan dua metode pengumpulan data yaitu data primer dan data sekunder.

#### **a. Data Primer**

Penulis mengumpulkan data melalui wawancara bersama psikolog, menyebarkan kuesioner secara online kepada orangtua dan umum serta observasi secara langsung kedua sekolah yakni di SD Swasta Hasanuddin Medan dan TK Aisyiyah Bustanul Atfhal 13.

#### **b. Data Sekunder**

Adapun data sekunder dari penelitian ini diambil dari berbagai referensi seperti buku, jurnal, ataupun artikel yang memiliki hubungan tingkat relevansi yang kuat dengan kebutuhan dan keinginan publik dalam pengembangan kecerdasan

emosi pada anak.

## 2. Analisis Data

Tahap analisis data adalah proses mengolah informasi yang telah diperoleh dari subjek maupun objek penelitian untuk kemudian ditelaah sehingga dapat memunculkan ide desain serta solusi kreatif yang mendukung pembuatan buku interaktif pengenalan emosi. Analisis data dalam perancangan ini dilakukan dengan pendekatan metode 5W+1H, yaitu sebagai berikut:

**Tabel 1.** Analisis 5 W + 1 H

5W + 1H	PERTANYAAN	JAWABAN
<i>What</i>	Apa menjadi permasalahan dalam penelitian ini?	Banyaknya kasus rendahnya pemahaman dan kesadaran anak usia dini dalam mengenali serta mengelola emosinya, akibat kurangnya media edukatif yang interaktif dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak. Maka penulis akan membuat buku interaktif yang mengenalkan emosi dasar pada anak.
<i>Why</i>	Mengapa buku interaktif ini perlu dibuat ?	Agar anak-anak usia dini mampu mengenali apa yang sedang mereka rasakan saat emosi-emosi tersebut terjadi serta anak mampu mengelola emosinya menjadi hal yang lebih positif dan media interaktif buku dapat menjadi salah satu cara meregulasi emosi dengan bantuan visual dan juga melatih motorik pada anak.
<i>Who</i>	Siapa saja target pengguna dari buku interaktif ?	Penulis menargetkan pada anak-anak dini berusia 3-6 tahun serta orangtua dan guru sebagai bahan ajar pengenalan emosi bagi anak dengan jenis kelamin perempuan dan laki-laki yang tinggal di Indonesia terutama di kota Medan.
<i>When</i>	kapan buku interaktif bisa digunakan?	Saat proses belajar mengajar yang dilakukan oleh orangtua ataupun guru, saat waktu bermain yang ingin disisipi dengan pembelajaran dan saat terapi ringan emosi yang dilakukan psikolog pada anak. Maksud dari terapi ringan yaitu mengajarkan anak mengenali, memberi nama, dan mengelola emosi mereka dengan peran psikolog sebagai pelatih emosi.
<i>Where</i>	Dimana buku interaktif akan digunakan ?	Buku dapat digunakan dimana saja dengan lingkungan yang mendukung seperti tempat pembelajaran sekolah PAUD/TK, ruang konseling anak, perpustakaan, ataupun saat di rumah.
<i>How</i>	Bagaimana buku interaktif yang akan dibuat?	Buku interaktif ini akan dirancang dengan ilustrasi cerita yang mendukung dan sederhana yang berhubungan dengan situasi sehari-hari. Terdapat berbagai aktivitas seperti menempel, menggambar, menggunting, mengisi jurnal harian yang akan dipandu secara langsung oleh pendidik serta interaktif yang membuka lipatan ataupun menarik kertas.

## 3. Ide Kreatif

Dalam menentukan sebuah ide kreatif dalam pembuatan karya Buku Interaktif “Pelangi Emosiku” penulis menentukan mind mapping, tema, target pengguna dan strategi kreatif agar tersampainya pesan dan nilai dalam sebuah karya.

#### 4. Visualisasi

##### a. Desain Karakter

Desain karakter yang telah dibuat mendefinisikan dari keenam emosi dasar manusia yang disesuaikan juga melalui ekspresi wajah dan gestur tubuhnya.



**Gambar 1.** Desain Karakter

**Sumber:** Dila Viona Salsabila, 2025

##### b. Tipografi

Tipografi yang akan digunakan pada perancangan buku interaktif ini yaitu menggunakan 2 font, yaitu font copyduck dan nancy. Penulis menggunakan font ini karena terkesan cocok untuk anak dengan gaya huruf yang tebal, bulat dan *playful*, yang biasa digunakan untuk desain yang bersifat informal atau ramah anak.



**Gambar 2.** Tipografi

**Sumber:** Dila Viona Salsabila, 2025

##### c. Media Utama

Buku interaktif “Pelangi Emosiku” dirancang dengan ukuran cover 24x24 cm

menggunakan bahan hardboard dan ring mekanik seperti binder pada bagian tengah buku. Pada bagian isi buku berukuran 21x21 cm dengan kertas TIK 310 gsm yang dilaminasi agar mempermudah anak untuk menulis dan menghapus pada halaman jurnal emosi. Dalam merancang desain pada buku menggunakan software Clip Studio Paint.

**Tabel 2.** Digitalisasi Buku

<p style="text-align: center;">Cover depan dan belakang</p>	<p style="text-align: center;">Halaman pengantar dan daftar isi</p>
<p style="text-align: center;">Halaman satu dan dua</p>	<p style="text-align: center;">Halaman tiga dan empat</p>
<p style="text-align: center;">Halaman lima dan enam</p>	<p style="text-align: center;">Halaman tujuh dan delapan</p>



Halaman sembilan dan sepuluh



Halaman sebelas dan dua belas



Halaman tiga belas dan empat belas



Halaman lima belas dan enam belas



Halaman tujuh belas dan delapan belas



Halaman sembilan belas dan dua puluh



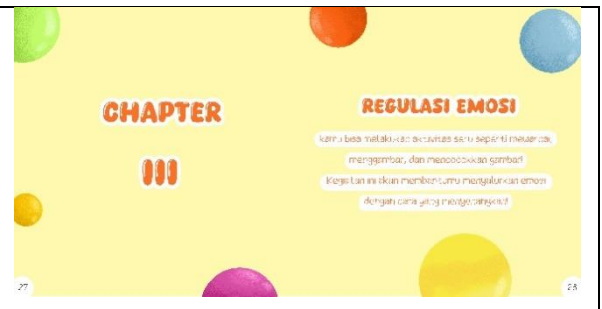
Halaman dua puluh satu dan dua puluh dua



Halaman dua puluh tiga dan dua puluh empat



Halaman dua puluh lima dan dua puluh enam



Halaman dua puluh tujuh dan dua puluh delapan



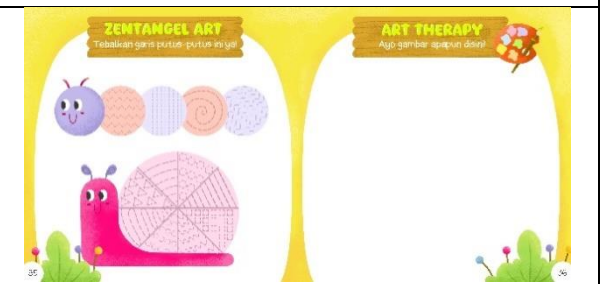
Halaman dua puluh sembilan dan tiga puluh



Halaman tiga puluh satu dan tiga puluh dua



Halaman tiga puluh tiga dan tiga puluh empat



Halaman tiga puluh lima dan tiga puluh enam



Halaman tiga puluh tujuh dan tiga puluh delapan

**Sumber : Dila Viona Salsabila, 2025**

d. Media Pendukung



**Gambar 3.** Display Karya

Sumber: Dila Viona Salsabila, 2025

Pada gambar di atas merupakan display dari karya utama penulis pada penelitian yang telah dilakukan yaitu buku interaktif “Pelangi Emosiku” dengan beberapa media pendukung antara lain banner, spidol *wipe and clean*, banner, infografis, manual book dan beberapa merchandise yaitu stiker, gantungan kunci, pin, notebook, kipas dan poster yang berisi *polling* terhadap perasaan anak-anak yang dirasakan saat itu.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahapan ini penulis melakukan implementasi karya ke salah satu TK yang ada di kota Medan yaitu TK Aisyiyah Bustanul Atfhal 13 Medan dengan rentang usia 5-6 tahun.



**Gambar 4.** Implementasi Karya

Sumber: Dila Viona Salsabila, 2025

Penulis menjadikan tolak ukur dalam ketercapaian karya melalui quisioner yang ditanyakan secara langsung dan menyuruh anak untuk menempelkan stiker pada quisioner tersebut. Hasil data yang diperoleh sebagai berikut :

**Tabel 3.** Hasil Jawaban Responden Anak TK Aisyiyah Bustanul Atfhal 13

No	Pertanyaan	Keterangan
1	Apakah kamu tertarik mendengar ceritanya?	Dari total 30 responden, 100% menjawab iya dan tidak ada yang menjawab tidak.
2	Apakah seru permainan di bukunya?	Dari total 30 responden, 100% menjawab Seru dan tidak ada yang menjawab Tidak Seru.
3	Apakah kamu senang belajar tentang perasaan di buku ini?	Dari total 30 responden, 100% menjawab senang dan tidak ada yang menjawab tidak.
4	Apakah kamu suka dengan gambar di bukunya?	Dari total 30 responden, 100% menjawab suka dan tidak ada yang menjawab tidak.
5	Apakah kamu ingin belajar dan bermain di buku ini lagi?	Dari total 30 responden, 100% menjawab mau dan tidak ada yang menjawab tidak.
6	Manakah ekspresi dari senang?	Dari total 30 responden 100% memilih gambar dari ekspresi senang pada bagian kiri.
7	Manakah ekspresi dari marah?	Dari total 30 responden 100% memilih gambar dari ekspresi marah pada bagian kiri.
8	Manakah ekspresi dari sedih?	Dari total 30 responden 100% memilih gambar dari ekspresi sedih pada bagian kanan.

**Sumber :** Dila Viona Salsabila, 2025

Kemudian penulis juga melakukan pengumpulan data melalui kuesioner yang disebarakan secara online dengan beberapa pertanyaan terkait karya yang telah dibuat. Hasilnya sebagai berikut :

**Tabel 4.** Hasil Jawaban Kuesioner Online

No.	Pertanyaan	Keterangan
1.	Mengajarkan anak mengenal emosi sejak dini adalah hal penting	Sebanyak 74,1% responden memilih <i>sangat setuju</i> , sedangkan 18,5% memilih <i>setuju</i> . Hanya sebagian kecil responden yang bersikap netral (3,7%) dan <i>sangat tidak setuju</i> (3,7%), serta tidak ada yang memilih <i>tidak setuju</i> .
2	Media (buku, TV, aplikasi, dll.) yang mengajarkan konsep pengenalan emosi kepada anak masih jarang ditemukan.	1% responden sangat setuju dan 29,6% setuju bahwa media yang mengajarkan pengenalan emosi pada anak masih jarang ditemukan, 18,5% cukup setuju, 3,7% kurang setuju, dan 0% sangat tidak setuju.
3.	Buku interaktif adalah media yang menarik untuk anak-anak belajar tentang emosi.	sebanyak 66,7% responden menilai buku interaktif sangat menarik sebagai media pembelajaran emosi bagi anak-anak, dan 29,6% responden juga menyatakan buku ini menarik. Hanya 3,7% responden yang memberikan penilaian netral.
4.	Ilustrasi cover buku sangat menggambarkan desain dari buku anak-anak dan membuat tertarik untuk membacanya.	Mayoritas responden yaitu sebesar <b>74,1%</b> menilai bahwa ilustrasi cover buku sangat menggambarkan desain buku anak-anak dan mampu menarik minat untuk membacanya. Sebanyak <b>22,2%</b> responden juga memberikan penilaian positif, sementara hanya <b>3,7%</b> yang memberikan tanggapan netral.

5.	Penjelasan yang diberikan pada pengenalan emosi dapat dipahami dengan baik.	Sebanyak <b>77,8%</b> responden menilai bahwa penjelasan mengenai pengenalan emosi dapat dipahami dengan sangat baik. Sebanyak <b>18,5%</b> juga memberikan penilaian positif, sementara hanya <b>3,7%</b> yang memberikan tanggapan netral.
6.	Jurnal emosi membantu anak lebih mengenal dan mengungkapkan perasaan mereka.	sebanyak <b>70,4%</b> responden menilai bahwa jurnal emosi sangat membantu anak dalam mengenal dan mengungkapkan perasaan mereka. Selain itu, <b>22,2%</b> juga memberikan penilaian positif, sementara hanya <b>7,4%</b> yang memberikan tanggapan netral.
7.	Aktivitas regulasi emosi membantu anak menyalurkan perasaan mereka dengan cara yang aman.	Sebanyak 74,1% responden memberikan penilaian tertinggi, sementara 22,2% responden juga menilai positif meskipun sedikit lebih rendah. Hanya 3,7% responden yang menilai cukup, dan tidak ada yang memberikan penilaian negatif.
8.	Desain/gambar dari buku sesuai dengan karakteristik buku anak.	Sebanyak 77,8% responden memberikan penilaian tertinggi, sementara 18,5% responden juga menilai positif dengan skor sedikit lebih rendah. Hanya 3,7% responden yang menilai cukup, dan tidak ada yang memberikan penilaian negatif.
9.	Edukasi emosi melalui buku ini berdampak positif pada perilaku anak di rumah.	Sebanyak 81,5% responden memberikan penilaian tertinggi, dan 14,8% responden menilai cukup positif. Hanya 3,7% responden yang memberikan penilaian sedang, sementara tidak ada yang memberikan penilaian negatif.
10.	Permainan dan aktivitas dalam buku membantu anak belajar sambil bermain.	Sebanyak 84,6% responden memberikan penilaian tertinggi, diikuti 11,5% responden yang menilai cukup positif. Hanya 3,8% responden yang memberikan penilaian sedang, dan tidak ada yang menilai negatif.

**Sumber :** Dila Viona Salsabila, 2025

## SIMPULAN

Emosi dasar seperti senang, sedih, marah, takut, dan terkejut penting dikenalkan kepada anak usia dini sebagai fondasi dalam memahami perasaan diri sendiri, mengenali emosi orang lain, dan membangun keterampilan sosial-emosional. Untuk itu, dirancang media interaktif yang memadukan unsur visual cerah, cerita singkat yang relevan, serta aktivitas bermain yang melibatkan partisipasi langsung anak. Fitur-fitur utama berupa pengenalan cerita, ilustrasi ekspresi wajah, aktivitas penguatan, dan jurnal emosi dipadukan dengan tata letak terstruktur, warna kontras, serta tipografi yang mudah dibaca. Alur pembelajaran disusun secara bertahap mulai dari pengenalan cerita hingga aktivitas interaktif, sehingga anak dapat belajar secara menyenangkan sekaligus terarah untuk melatih kemampuan mengenali dan mengelola emosi dalam kehidupan sehari-hari.



## JUDIS

Jurnal Multidisiplin Dan Sains

Vol. 2 No. 2 Maret 2026, pp. 153-165

<https://jurnal.compartdigital.com/index.php/judis>

---

### DAFTAR PUSTAKA

- Afida Gayego, Audrey Lutfianti, Ica Amali, 2022. Ekplorasi Bahasa Warna pada Karakter Emosional Film Animasi "Inside Out". Jurnal ATRAT. 10 (2), 144-153.
- Anggi Anggraini, "DESAIN LAYOUT" Jakarta, 2021
- Auzou, "Buku Interaktif PAUD: Tubuhku" Jakarta, 2021
- Avianti Armand, Nabila Adani "One Hair, One Angel" Jakarta, 2021
- Dr. Agus Santoso, S.Ag., M.Pd, "MENGONTROL EMOSI MENJADI SENI" Surabaya, 2021
- Edi Hendri Mulyana, Istikhoroh Nurzaman, Nur Asifa Fauziyah, 2017. UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN ANAK USIA DINI MENGENAL WARNA. Jurnal PAUD Agapedia. 1(1), 76-91.
- Ekman, P. 1999. Basic Emotion. Dalam Dalglish, T. & Power, M. (Eds.), Handbook of Emotion. Sussex: John Wiley & Sons, Ltd
- John Gottman , P.h, D, Joan Declaire , "Mengembangkan Kecerdasan Emosional Anak" Jakarta, 2008.
- Ka Nara, "Qiti Book Mewarnai Alam Semesta" Jakarta, 2019.
- Ludovico Serra, "Clip Studio Paint by Example" Inggris, 2021
- Nina Indriani, Arum Nur Aisyah , Faza Nurinda Elok, 2021. Pembelajaran Satu Arah Menyebabkan Pembelajaran Matematika Tidak Bermakna. Jurnal Amal Pendidikan. 2(3), 196-202.
- Sofyan Salam, "Seni Ilustrasi" Makassar, 2017
- Stefano Calicchio, "PENGANTAR PSIKOLOGI EMOSI : Dari Darwin hingga Ilmu Saraf, Apa Itu Emosi dan Bagaimana Cara Kerjanya" 2020
- Watiek Ideo, Nindia Maya, "Seri Mengenal Emosi" Yogyakarta, 2020
- Zhafirah Yumna Ashil, "Journaling Kit Melangkah Tenang" Medan, 2024.