

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Desain Komunikasi Visual

Mengutip dari buku ‘Graphic Design Solutions’ oleh Robin Landa (2014), desain komunikasi visual adalah penyampaian informasi, pesan, dan ide kepada masyarakat dalam rupa visual. Direktur eksekutif AIGA, Richard Grefé, mengatakan bahwa desain komunikasi visual menjembatani informasi dan pemahaman. Keefektifitasan desain komunikasi visual dalam penyampaian informasi dapat berpengaruh hingga terjadi perubahan pada perilaku dan kebiasaan seseorang (hlm. 1). Desain komunikasi visual memiliki peran untuk menjadi sarana pendukung topik yang penulis angkat, yaitu *sibling abuse* sebagai dampak buruk dari *sibling rivalry*.

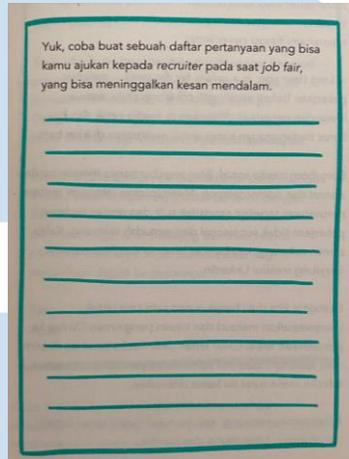
##### 2.1.1 Elemen Visual

Elemen visual adalah fondasi yang dibutuhkan dalam merancang desain visual. Dalam pengekplorasian desain visual, elemen visual dimanfaatkan untuk mengkomunikasikan dan mengekspresikan pesan yang ingin disampaikan dalam perancangan. Elemen visual terdiri dari garis, bentuk, warna, dan tekstur. (hlm. 19)

##### 2.1.1.1 Garis

Garis adalah titik yang ditarik menjadi panjang. Terdapat empat variasi dari sebuah garis, yaitu *solid line*, *implied line*, *edges*, dan *line of vision*. *Solid line* adalah garis yang terlihat jelas tergambar pada suatu permukaan. *Implied line* adalah garis yang terlihat seperti berkelanjutan, contohnya yaitu garis arsiran atau garis putus-putus. *Edges* adalah garis tepi yang membentuk suatu bentuk. *Line of vision*, atau juga disebut *line of movement* adalah ilusi garis yang terbentuk dari pergerakan mata seseorang saat sedang melihat komposisi karya desain. Garis tidak selamanya

lurus, terdapat juga garis lengkung dan garis sudut. Garis juga memiliki variasi ketebalan. (hlm. 19–20)



Gambar 2.1 Pengaplikasian Garis pada Buku  
Sumber: Ray (2020)

### 2.1.1.2 Bentuk

Bentuk adalah bidang dua dimensi yang terbentuk dari garis yang kedua ujungnya bertemu membentuk jalur tertutup. Pada dasarnya, semua bentuk berasal dari tiga bentuk dasar, yaitu persegi, lingkaran, dan segitiga. Masing-masing bentuk dasar tersebut memiliki bentuk volumetrik, yaitu kubus, bola, dan piramida. Bentuk memiliki beberapa jenis, yaitu bentuk geometrik, organik, abstrak, *rectilinear*, *curvilinear*, *representational*, dan *nonrepresentational*. Bentuk adalah elemen visual yang membentuk *typeface* –huruf, angka, dan tanda baca, yang terbentuk dari gabungan jenis bentuk. (hlm. 21–22)

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A



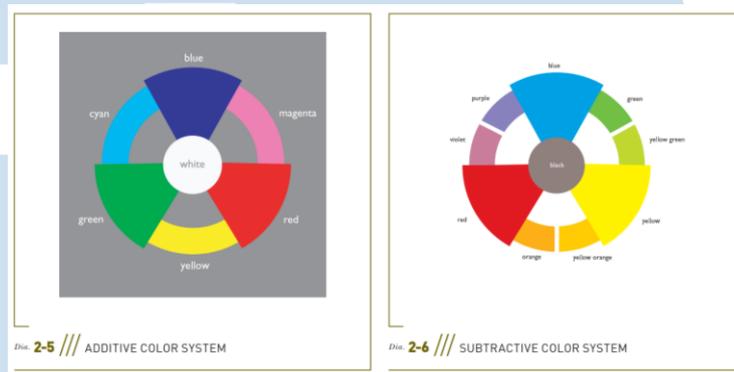
Gambar 2.2 Pengaplikasian Bentuk pada Buku  
Sumber: Ray (2020)

### 2.1.1.3 Warna

Landa (2014) menuliskan bahwa warna adalah elemen desain yang memiliki pengaruh dan tingkat provokatif yang tinggi. Warna terbagi menjadi tiga kategori elemen; *hue*, *value*, dan *saturation*. *Hue* adalah nama dari warna secara umum, contohnya hijau, biru, merah. *Value* adalah tingkat terangnya cahaya –gelap atau terang pada warna, contohnya hijau tua, biru muda, merah tua. *Saturation*, atau panggilan lainnya yaitu *chroma* dan *intensity*, adalah tingkat kecerahan –cerah/terang atau kusam/redup pada warna, contohnya hijau redup (*muted green*), biru terang, merah cerah. Pada warna juga terdapat istilah *temperature* (suhu), yaitu warna hangat atau dingin yang terbagi berdasarkan persepsi. Yang dianggap sebagai warna hangat adalah warna merah, kuning, dan jingga, sementara untuk warna dingin terdapat warna biru, hijau, dan ungu. (hlm. 23)

Warna dapat terbagi menjadi dua kategori, yaitu *additive colors* dan *subtractive colors*. *Additive colors* adalah warna-warna pada media digital. Warna primer dari *additive colors*, yaitu merah (*red*), hijau (*green*), dan biru (*blue*), yang lebih dikenal dengan singkatan RGB. Sementara, *subtractive colors* adalah warna-warna pada *offset printing* dan pigmen warna. Warna primer dari

*subtractive colors* pada pigmen warna, seperti *watercolor*, *acrylic*, *oils*, dan pensil warna, yaitu merah, kuning, dan biru. Sementara, warna primer pada *offset printing* adalah cyan, magenta, dan kuning (*yellow*), dengan tambahan hitam (*black*), yang lebih dikenal dengan singkatan CMYK. Warna-warna dasar dapat dicampurkan untuk menghasilkan variasi warna yang sangat luas. (hlm. 23–24)

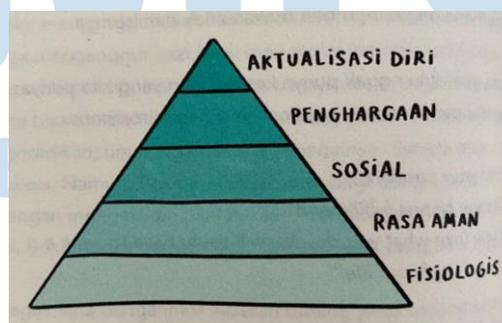


Gambar 2.3 Perbedaan Sistem *Additive Color* dan *Subtractive Color*  
Sumber: Landa (2014)

Pada warna terdapat istilah *color scheme*, yaitu kombinasi warna yang terlihat harmonis. Untuk menentukan kombinasi yang cocok, dapat menggunakan cara berikut (hlm. 132):

1. *Monochromatic*

*Monochromatic* hanya menggunakan satu *hue* (warna), dan memainkan saturasi, *shade*, atau *tint* untuk membuat *color palette*.



Gambar 2.4 Pengaplikasian *Monochromatic Color* pada Buku  
Sumber: Ray (2020)

## 2. *Analogous*

*Analogous* menggunakan tiga warna yang bersebelahan pada *color wheel*. Tiga warna tersebut terlihat harmonis karena kemiripannya satu sama lain. Pada *analogous*, satu warna akan mendominasi dan dua warna lainnya berfungsi sebagai pendukung.

## 3. *Complementary*

*Complementary* menggunakan dua warna yang berseberangan pada *color wheel*.

## 4. *Split Complementary*

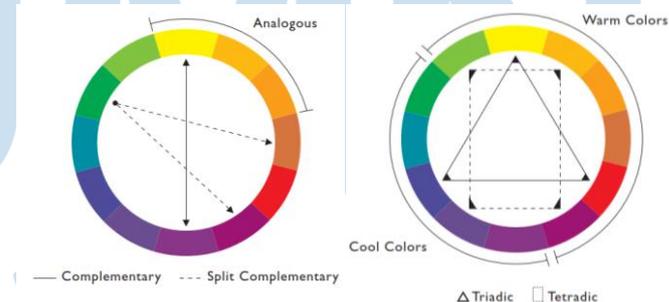
*Split complementary* menggunakan tiga warna; satu warna dan dua warna yang terletak di sebelah kiri dan kanan dari warna yang berseberangan dengan warna pertama pada *color wheel*.

## 5. *Triadic*

*Triadic* menggunakan tiga warna yang berjarak sama rata satu sama lain pada *color wheel*.

## 6. *Tetradic*

*Tetradic* menggunakan empat warna yang terpilih dari dua set *complementary* pada *color wheel*.



Gambar 2.5 *Color Scheme*  
Sumber: Landa (2014)

#### 2.1.1.4 Tekstur

Landa (2014) mengatakan bahwa tekstur adalah simulasi atau representasi kualitas sentuhan pada sebuah permukaan. Terdapat dua jenis tekstur, yaitu *tactile/actual* dan *visual*. *Tactile/actual texture* adalah tekstur yang dapat dirasakan secara langsung pada desain yang dicetak. Tekstur jenis ini dihasilkan melalui teknik percetakan, seperti *embossing*, *debossing*, *engraving*, *stamping*, dan *letterpress*. Sementara, *visual texture* adalah tekstur yang tidak bisa dirasakan secara langsung. Dengan kata lain, *visual texture* adalah ilusi tekstur pada suatu desain yang dapat dibuat dari hasil *scan* benda yang memiliki tekstur, hasil fotografi, ataupun hasil gambar/lukisan. (hlm. 28)



Gambar 2.6 Pengaplikasian *Visual Texture* pada Buku  
Sumber: Howey dkk. (2015)

#### 2.1.2 Prinsip Desain

Prinsip desain adalah fondasi dalam komposisi desain. Setiap prinsip desain tidak dapat berdiri sendiri, melainkan saling melengkapi. Prinsip desain yang dipalikasikan dengan baik dapat menarik perhatian pembaca untuk melihat perancangan desain. Berikut adalah prinsip-prinsip desain menurut Landa (2014:29–39)

### 2.1.2.1 Keseimbangan (*Balance*)

Pada desain terdapat istilah *visual weight*, yang mana ukuran, bentuk, nilai, warna, dan tekstur berkontribusi dalamnya. *Visual weight* tersebut harus didistribusikan secara merata dalam suatu komposisi agar terlihat harmonis. Untuk mendistribusikannya secara merata, terdapat 3 cara, yaitu keseimbangan simetris, asimetris, dan *radial*. Keseimbangan simetris, juga disebut *reflection simetry*, terjadi ketika distribusi dari *visual weight* sama persis, seperti mencerminkan (*mirroring*) pada kedua sisi sumbu vertikal ataupun horizontal. Keseimbangan asimetris dilakukan dengan menyeimbangkan elemen visual satu dengan lainnya dengan memikirkan posisi dan *visual weights*, serta terjadi tanpa pencerminan (*mirroring*). Keseimbangan *radial* terjadi ketika elemen diletakkan seperti memancar dari titik tengah. (hlm. 31–33)



Gambar 2.7 Keseimbangan Simetris, Asimetris, dan *Radial*  
Sumber: Landa (2014)

### 2.1.2.2 Hirarki (*Hierarchy*) dan Penekanan (*Emphasis*)

Hirarki digunakan dalam penyusunan elemen visual untuk menuntun mata pembaca menuju informasi berdasarkan tingkat kepentingannya. Hirarki sangat berhubungan dengan penekanan (*emphasis*) karena penekanan membantu menyorot informasi yang paling penting menjadi titik fokus. Untuk mencapai penekanan dapat dilakukan dengan beberapa cara, yaitu (hlm. 34–35):

#### 1. Pengasingan (*Isolation*)

Mengasingkan titik fokus dapat dilakukan dengan memberi jarak dan *white space* di sekitarnya. Hal ini juga

membantu memberi keseimbangan karena titik fokus biasa memiliki *visual weight* yang lebih besar.

## **2. Peletakan**

Peletakan pada posisi tertentu dapat menarik perhatian pembaca dengan mudah, seperti di ujung atas kiri atau tengah komposisi.

## **3. Ukuran (*Size dan scale*)**

Ukuran besar biasa menarik perhatian. Selain itu, ukuran memberikan ilusi kedalaman dalam komposisi, sehingga jika dilakukan dengan efektif dapat terlihat seperti berada di posisi depan.

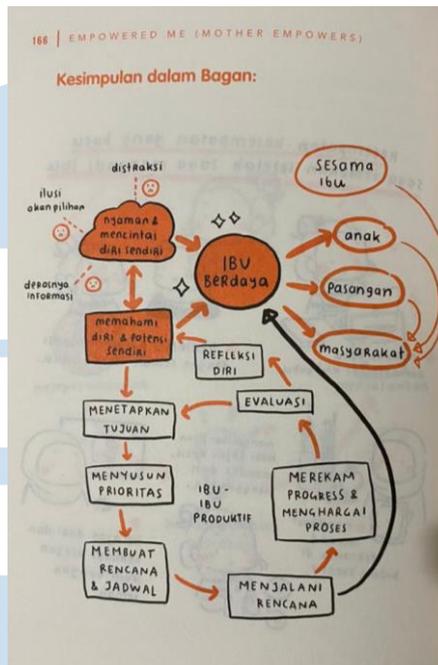
## **4. Kontras**

Kontras –gelap dan terang, besar dan kecil, terang dan redup, dan sebagainya dapat menarik perhatian pembaca menuju titik fokus. Contohnya, satu elemen berwarna gelap diletakkan di antara banyak elemen berwarna terang.

## **5. Arah dan Panah**

Arah dan panah secara literal mengarahkan mata pembaca ke titik fokus.

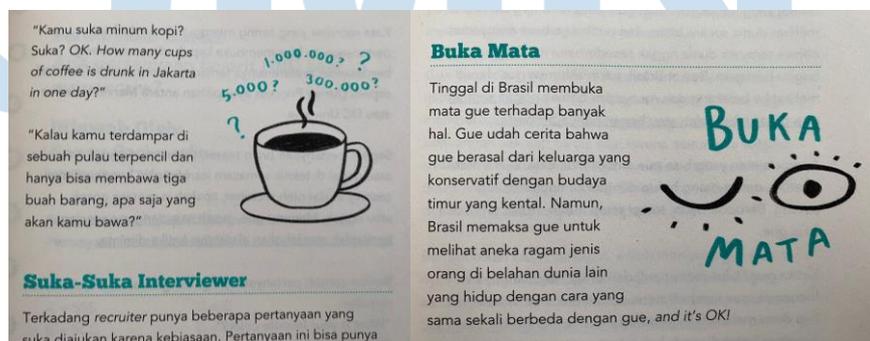




Gambar 2.8 Pengaplikasian Hirarki dan Penekanan pada Buku  
Sumber: Puar (2022)

### 2.1.2.3 Ritme/Pengulangan (*Rhythm*)

Ritme terjadi dengan melakukan pengulangan elemen. Faktor yang berkontribusi dalam menciptakan ritme adalah warna, bentuk, tekstur, keseimbangan, dan penekanan. Ritme dan pengulangan sangat penting untuk diterapkan pada perancangan media seperti buku, aplikasi, *website*, atau lainnya yang membutuhkan banyak halaman agar terlihat memiliki *visual flow* dan *cohesive*. (hlm. 35)



Gambar 2.9 Pengaplikasian Ritme/Pengulangan pada Buku  
Sumber: Ray (2020)

#### 2.1.2.4 Kesatuan (*Unity*)

Tujuan dari penerapan prinsip visual adalah agar hasil terlihat menjadi satu kesatuan. Pembaca akan lebih mudah mengerti dan mengingat ketika karya terlihat menyatu. Untuk mencapainya, dibutuhkan perubahan persepsi dalam pemikiran visual. Ini mengacu pada *gestalt*, bahasa Jerman dari ‘bentuk’. Dengan *gestalt*, pikiran akan mencoba untuk menyusun, menghubungkan antar elemen, dan melihat keseluruhan dengan pengelompokan, seperti melihat kumpulan elemen visual berdasarkan warna, bentuk, posisi, maupun orientasi. (hlm. 36)

#### 2.1.2.5 Ukuran/Skala (*Scale*)

Skala adalah perbandingan ukuran antar elemen visual dalam komposisi, yang menambah kontras dan dinamis. Contoh penerapannya, arsitektur akan menambahkan gambar manusia di sebelah bangunan yang ia buat agar pembaca dapat membayangkan ukuran bangunan tersebut. Jika sengaja dilakukan manipulasi pada skala yang sebenarnya, maka hasil akan terlihat *surreal*, dan dapat terlihat seperti tiga dimensi. (hlm. 39)

### 2.1.3 Tipografi

*Typeface* adalah desain dari satu set karakter –huruf, angka, simbol, dan tanda baca yang dipersatukan oleh visual yang konsisten. Hal ini penting agar *typeface* dapat tetap dikenali meskipun sudah dimodifikasi. (hlm. 44). *Typeface* berbeda dari *font*. *Typeface* adalah keluarga/koleksi dari jenis tulisan, terdiri dari variasi ukuran, *style*, dan ketebalan. Contohnya adalah Helvetica. Sementara, *font* adalah jenis tulisan yang sudah spesifik untuk ukuran, *style*, dan ketebalannya. Contohnya adalah Helvetica *bold* 12-*point*. Tipografi dapat mempengaruhi *mood* dan memberi kepribadian pada perancangan desain. (Hyndman, 2016:27).

### 2.1.3.1 Klasifikasi Tipografi

Dalam buku ‘Graphic Design Solutions’, tercatat 8 klasifikasi tipografi berdasarkan *style* dan sejarah (hlm. 47–48):

1. *Old Style/Humanist*

Adalah *typeface* roman yang diperkenalkan pada akhir abad 15. *Typeface* ini diturunkan dari huruf yang dibuat dengan pena berujung lebar. Contohnya adalah Times New Roman, Garamond, dan Caslon.

2. *Transitional*

Adalah *typeface serif* yang diperkenalkan pada abad 18. *Typeface* ini menjadi tanda transisi dari *style* kuno menjadi *modern*. Contohnya adalah Century dan Baskerville.

3. *Modern*

Adalah *typeface serif* yang dikembangkan pada akhir abad 18 dan awal abad 19. Karakteristik dari *typeface* ini *stroke* yang ketebalannya tidak rata, juga adalah *typeface* yang terlihat paling simetris dibanding *typeface serif* lainnya. Contohnya adalah Bodoni dan Didot.

4. *Slab Serif*

Adalah *typeface serif* yang diperkenalkan pada awal abad 19. Karakteristik dari *typeface* ini adalah tebal dan tegas. Contohnya adalah Bookman dan American Typewriter.

5. *Sans Serif*

*Sans* dalam bahasa Indonesia berarti ‘tanpa’. *Sans serif* adalah *typeface* tanpa keberadaan *serif*. Contohnya adalah Futura dan Helvetica.

6. *Blackletter*

Adalah *typeface* yang dikembangkan berdasarkan *medieval manuscript* pada abad 13 hingga 15.

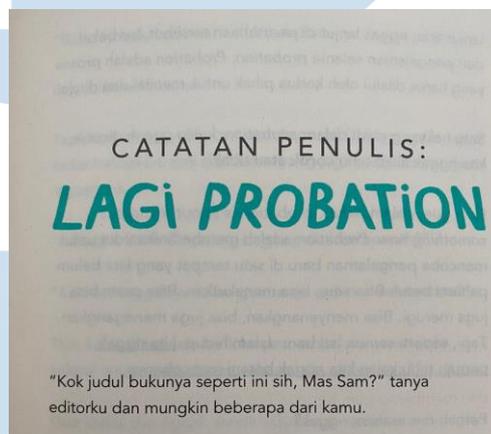
Karakteristik dari *typeface* ini adalah *stroke* yang sangat tebal dan jarak antar huruf yang rapat dengan sedikit lengkungan. Contohnya adalah Fraktur dan Rotunda.

#### 7. *Script*

Adalah *typeface* yang paling mirip dengan tulisan tangan. Jenis *typeface* ini terlihat seperti tiruan tulisan yang ditulis dengan pena fleksibel, pena berujung tajam, pensil, dan kuas. Contohnya adalah Brush Script dan Shelley Allegro Script.

#### 8. *Display*

Adalah *typeface* yang biasa digunakan sebagai *headline* dan judul yang biasa berukuran besar dan tidak cocok digunakan pada *body text*. Jenis *typeface* ini bertujuan lebih untuk dekorasi.

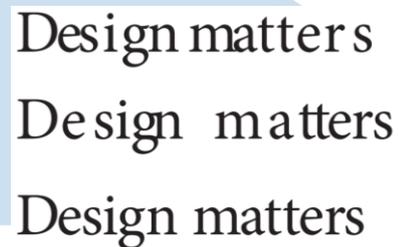


Gambar 2.10 Pengaplikasian *Typeface Sans Serif* dan *Script* pada Buku  
Sumber: Ray (2020)

#### 2.1.3.2 *Spacing*

*Spacing* adalah area negatif yang terletak di antara huruf, kata, ataupun *line*. *Spacing* berhubungan dengan tingkat kemudahan mata untuk mengenali tulisan (Cheng, 2020:50). Tulisan dapat terlihat aneh dan sulit terbaca ketika *spacing* tidak sesuai. Terdapat

tiga jenis *spacing*, yaitu *letterspacing (kerning)*, *word spacing*, dan *line spacing (leading)*. (hlm. 58)



Design matters  
Design matters  
Design matters

Gambar 2.11 Permasalahan *Spacing*  
Sumber: Landa (2014)

### 2.1.3.3 *Alignment*

*Alignment* adalah peletakkan elemen visual agar sisi-sisinya sejajar dan berbaris pada sumbu vertikal atau horizontal. (hlm. 39)

Berikut adalah jenis-jenis *alignment* (hlm. 57–58):

1. Rata kiri (*left-aligned* atau *flush left*)

Rata kiri adalah teks yang diratakan sejajar dengan *margin* kiri dan terlihat tidak rata pada bagian kanan. Ini adalah jenis *alignment* yang paling mudah dibaca (hlm. 62).

2. Rata kanan (*right-aligned* atau *flush right*)

Rata kanan adalah teks yang diratakan sejajar dengan margin kanan dan terlihat tidak rata pada bagian kiri.

3. Rata tengah (*centered*)

Rata tengah adalah teks yang berpusat pada sumbu vertikal imajiner.

4. *Justified*

*Justified* adalah teks yang bagian kiri dan kanannya rata, sehingga terlihat seperti sebuah persegi. Kekurangan dari *justified* adalah jarak antar kata yang tidak sama rata (Elam, 2005:99).

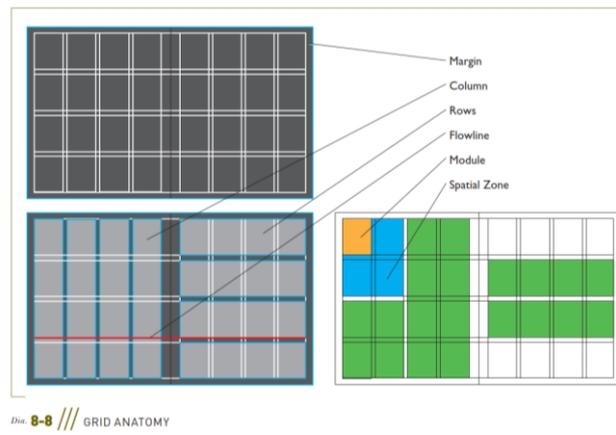
"Kok judul bukunya seperti ini sih, Mas Sam?" tanya editorku dan mungkin beberapa dari kamu.

Apa sih *probation* itu? Kamu yang bekerja kantor pasti paham artinya *probation* dalam konteks pekerjaan. Seorang karyawan yang **#LagiProbation** berarti sedang diuji kualitas pekerjaannya setelah diterima untuk bekerja dan sebelum diangkat menjadi karyawan tetap. Pada saat yang sama, si karyawan baru juga sedang menguji perusahaannya, apakah suasana baru ini cocok untuknya atau tidak.

Gambar 2.12 Pengaplikasian *Alignment* Rata Kiri pada Buku  
Sumber: Ray (2020)

#### 2.1.4 *Grid*

Landa (2014:174) menjabarkan *grid* sebagai alat bantu dalam penyusunan komposisi karya yang terdiri dari garis-garis vertikal dan horizontal. *Grid* digunakan dalam produksi media seperti buku, majalah, brosur, *website*, aplikasi, dan lainnya, untuk menyusun informasi yang kompleks secara rapi agar pembaca dapat membaca dengan nyaman. *Grid* memiliki anatomi yang terdiri dari 6 bagian, yaitu *margin*, *column*, *row*, *flowline*, *module*, dan *spatial zone*. (hlm. 175–179)



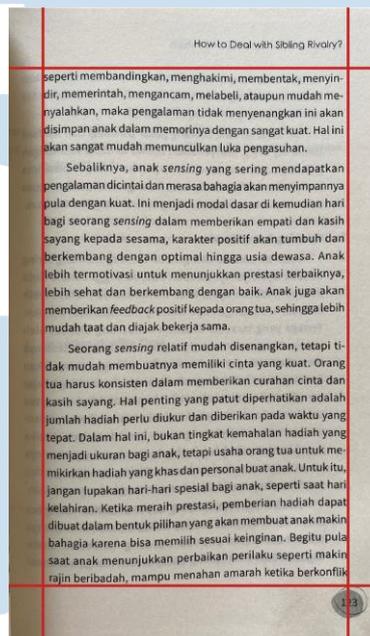
Gambar 2.13 Anatomi *Grid*  
Sumber: Landa (2014)

Terdapat tiga jenis *grid* yang umumnya digunakan, yaitu *single-column*, *multicolumn*, dan *modular*. Pemilihan jenis *grid* disesuaikan dengan maksud dan tujuan komunikasi, jumlah gambar dan teks, serta target

audiens. Pemilihan jenis *grid* yang tepat membuat pengalaman membaca perancangan desain menjadi *enjoyable*. (hlm. 175–181)

#### 2.1.4.1 *Single-column Grid*

*Single-column grid* adalah jenis *grid* yang paling dasar, sering disebut sebagai *grid* naskah kuno (*manuscript*). Gambaran dari jenis *grid* ini adalah sebuah kolom berisi konten seperti teks atau visual yang dikelilingi oleh empat garis tepi. Garis tepi ini berfungsi sebagai pembatas agar konten di dalam kolom tidak terpotong. Ukuran garis tepi pada setiap sisi dapat disamaratakan ataupun berbeda-beda disesuaikan dengan pertimbangan fungsional dan estetika. *Single-column grid* biasa digunakan pada buku ataupun media berbasis layar ukuran kecil. (hlm. 175–176)



Gambar 2.14 Pengaplikasian *Single-column Grid* pada Buku  
Sumber: Rimalia dkk. (2022)

#### 2.1.4.2 *Multicolumn Grid*

*Multicolumn grid* adalah jenis *grid* dengan jumlah kolom lebih dari satu. Banyaknya kolom bergantung pada ukuran atau

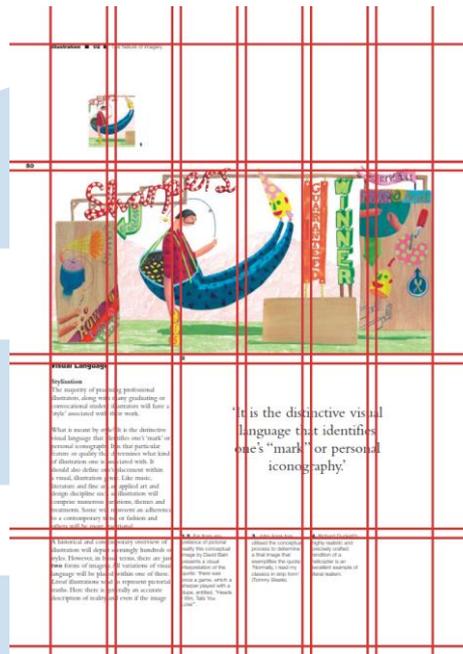
proporsi dari format desain, juga konsep, tujuan, dan bagaimana desainer ingin menampilkan kontennya. Ukuran kolom dapat disamaratakan atau berbeda-beda, bergantung pada konten dan fungsi. *Multicolumn grid* biasa digunakan pada layar desktop, tablet, dan ponsel, dan biasa menggunakan pengukuran *pixel*. (hlm. 179). Penulis menggunakan jenis grid ini karena fleksibilitasnya pada panjang konten *copywriting* yang tidak bisa dibatasi oleh *row*.



Gambar 2.15 Pengaplikasian *Multicolumn (Two-column) Grid* pada Buku  
Sumber: Howey dkk. (2015)

### 2.1.4.3 Modular Grid

*Modular grid* adalah jenis *grid* yang disusun oleh modul – satuan unit yang tercipta dari titik pertemuan kolom dan *flowline*. *Modular grid* memiliki manfaat fungsional untuk mengelompokkan beberapa informasi ke dalam satu modul atau menggunakan beberapa modul untuk satu gambar/paragraf teks. *Modular grid* banyak digunakan pada media yang memiliki banyak konten yang perlu dikelompokkan. (hlm. 181).



Gambar 2.16 Pengaplikasian *Modular Grid* pada Buku Sumber: Male (2007)

## 2.2 Media Informasi

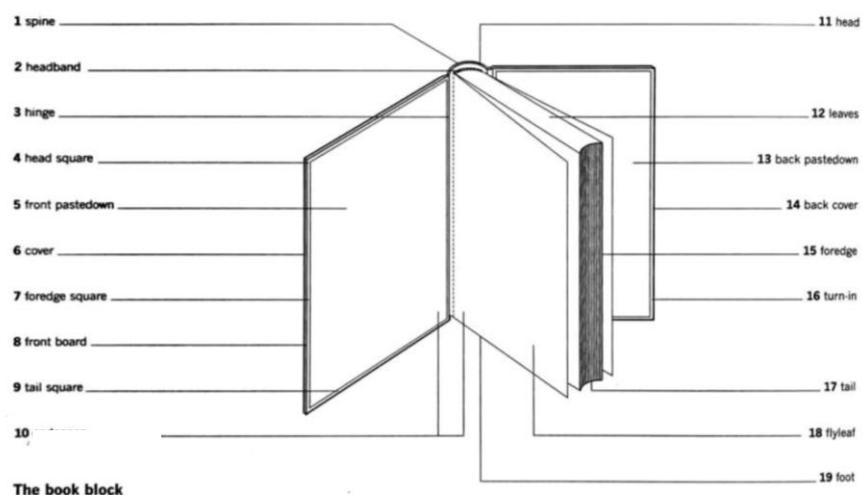
AIGA dalam buku ‘Graphic Design Solutions’ oleh Robin Landa (2014) mendefinisikan media informasi sebagai media dengan desain yang berspesialisasi dalam membuat informasi yang mulanya kompleks menjadi jelas, rapi, dan mudah diakses oleh masyarakat yang ditargetkan. Hal ini menjadi tanggung jawab desainer grafis untuk mengkomunikasikan informasi dengan jelas, membuat informasi mudah diakses, dan memperjelas informasi dengan bahasa yang disesuaikan untuk target. (hlm. 4). Jenis media informasi dibagi menjadi dua, yaitu media cetak dan media berbasis layar. Contoh dari media cetak, yaitu buku, koran, majalah, brosur, *booklet*, poster, sampul, *signage*, dan lainnya. Contoh dari media berbasis layar, yaitu situs *desktop*, situs *mobile*, media sosial, layar yang terdapat di ruang publik, dan sebagainya. Media informasi dapat ditemukan pada lingkungan sekitar, seperti komersial, edukasi, pemerintah, museum, ruang publik, dan lainnya. Pemilihan media informasi yang sesuai dengan sasaran pasar dapat membantu menyampaikan pesan secara efektif. (hlm. 9)

## 2.2.1 Buku

Haslam (2006:6) mengatakan bahwa buku adalah jenis dokumentasi tertua, menyimpan pengetahuan dunia, ide, dan kepercayaan. Landa (2014:213) memperjelas bahwa buku adalah salah satu jenis publikasi yang memiliki banyak halaman dengan konten yang terorganisir oleh bab. Beberapa jenis buku seperti buku pelajaran, buku literatur, buku panduan, buku nonfiksi, buku anak, buku koleksi gambar, dan banyak lainnya.

### 2.2.1.1 Anatomi Buku

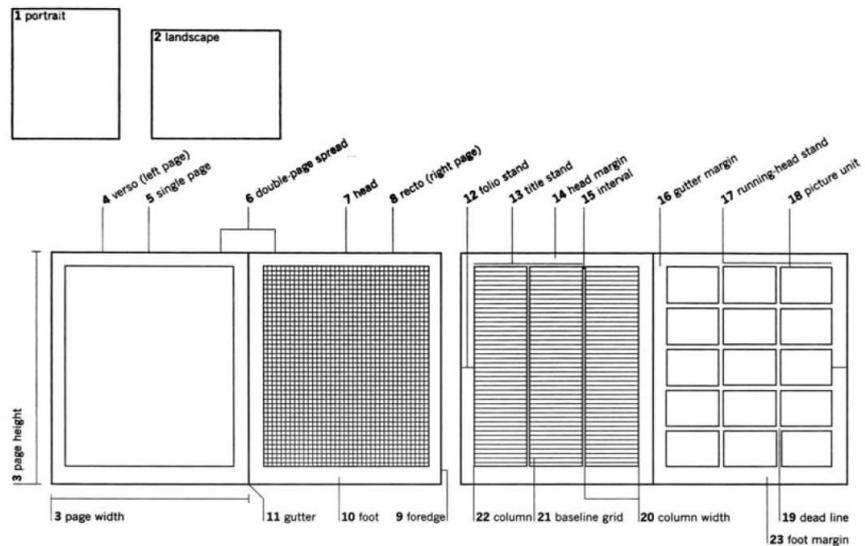
Haslam dalam buku 'Book Design' (2006:20–21) telah mengelompokkan komponen dasar buku menjadi tiga, yaitu blok buku, halaman, dan *grid*.



Gambar 2.17 Anatomi Blok Buku  
Sumber: Haslam (2006)

1. **Spine** adalah bagian dari sampul buku yang menutupi sisi blok buku yang direkat bersama (punggung buku).
2. **Headband** adalah benang pengikat yang menyatukan blok buku, terdapat di bagian atas dan bawah rusuk dari sisi blok buku yang direkat.
3. **Hinge** adalah rusuk lipatan kertas tebal (*endpaper*) yang menjadi *pastedown* dan *fly leaf*.

4. **Head square** adalah rusuk dari sampul buku yang terletak di sisi atas.
5. **Front pastedown** adalah lipatan dari kertas tebal yang ditempelkan pada bagian dalam sampul buku sisi depan.
6. **Cover** adalah pelindung blok buku, terbuat dari kertas tebal atau papan yang direkatkan pada blok buku.
7. **Foredge square** adalah rusuk dari sampul buku yang terletak di sisi samping depan.
8. **Front board** adalah papan sampul buku sisi depan.
9. **Tail square** adalah rusuk dari sampul buku yang terletak di sisi bawah.
10. **Endpaper** adalah kertas tebal yang dilipat menjadi dua; satu sisi ditempel pada papan sampul (*pastedown*) dan sisi lain dibiarkan (*fly leaf*).
11. **Head** adalah sisi atas buku.
12. **Leaves** adalah satuan lembar dari blok buku.
13. **Back pastedown** adalah kertas tebal yang ditempelkan pada bagian dalam sampul buku sisi depan.
14. **Back cover** adalah papan sampul buku sisi belakang.
15. **Foredge** adalah sisi samping depan buku.
16. **Turn-in** adalah lipatan dari kertas tebal yang menyelimuti papan sampul dari sisi luar ke dalam.
17. **Tail** adalah sisi bawah buku.
18. **Fly leaf** adalah lipatan dari kertas tebal yang tidak menempel pada papan sampul.
19. **Foot** adalah bagian bawah halaman.



Gambar 2.18 Anatomi Halaman Buku dan *Grid*  
Sumber: Haslam (2006)

1. **Portrait** adalah format yang mana ukuran tinggi lebih besar/panjang daripada ukuran lebar halaman.
2. **Landscape** adalah format yang mana ukuran tinggi lebih kecil/pendek dari ukuran lebar halaman.
3. **Page height&width** adalah ukuran (tinggi dan lebar) halaman.
4. **Verso** adalah sisi kiri halaman; halaman bernomor genap.
5. **Single page** adalah satu lembar halaman.
6. **Double-page spread** adalah dua halaman yang berhadapan.
7. **Head** adalah sisi atas buku.
8. **Recto** adalah sisi kanan halaman; halaman bernomor ganjil.
9. **Foredge** adalah sisi samping depan buku.
10. **Foot** adalah sisi bawah buku.
11. **Gutter** adalah sisi dari pertemuan area kosong bagian dalam dua halaman.
12. **Folio stand** adalah garis yang menegaskan posisi nomor folio.
13. **Title stand** adalah garis yang menegaskan posisi *grid* untuk judul buku.
14. **Head margin** adalah area kosong di bagian atas halaman.

15. **Interval/column gutter** adalah area kosong di antara kolom; pemisah kolom.
16. **Gutter margin/binding margin** adalah area kosong bagian dalam halaman yang dekat dengan jilid/perekat blok buku.
17. **Running-head stand** adalah garis yang menegaskan posisi grid untuk *running-head* (biasanya diisi judul bab).
18. **Picture unit** adalah kolom yang dipotong oleh *baseline* menjadi *cell*/persegi; dipisahkan oleh *dead line*.
19. **Dead line** adalah area kosong di antara *picture units*.
20. **Column width/measure** adalah lebar dari kolom.
21. **Baseline** adalah garis untuk ditempati teks.
22. **Column** adalah area persegi panjang berbentuk *portrait* pada *grid*.
23. **Foot margin** adalah area kosong di bagian bawah halaman.

### 2.2.1.2 Sampul Buku

Pepatah mengatakan ‘Jangan menilai buku dari sampulnya’, namun realita menunjukkan bahwa sampul buku menjadi hal pertama yang menarik perhatian pembeli (Zeegen, 2009:110). Sampul buku juga menjadi salah satu penentu pembeli berakhir membeli buku tersebut atau tidak (hlm. 213). Maka dari itu, impresi yang diberikan oleh sampul buku sangat penting.

Sampul buku yang baik dapat mengkomunikasikan tema dan isi utama dari buku melalui visual. Visual pada sampul tidak sebatas pada bagian depan saja, melainkan bagian samping (*spine*) dan belakang sampul juga penting. Namun diutamakan sampul bagian depan dan samping karena peletakan di rak buku (hlm. 219). Sampul buku membutuhkan berbagai komponen, yaitu judul buku, nama penulis, nama penerbit, harga buku, *barcode*, nomor ISBN, dan deskripsi singkat.

## 2.2.2 Ilustrasi

Ilustrasi adalah gambar buatan tangan yang melengkapi teks (Landa, 2014:4). Ilustrasi mendukung tulisan dan memperjelas pesan yang ingin disampaikan dalam perancangan desain. Menurut Male (2007) dalam bukunya yang berjudul ‘Illustration: A Theoretical Contextual Perspective’, ilustrasi berperan sebagai berikut:

1. Dokumentasi, referensi, dan instruksi

Ilustrasi yang digunakan untuk mendokumentasi, menggambarkan referensi, dan instruksi memiliki konteks yang luas dan dapat mencakup banyak subjek dan tema. Ilustrasi memudahkan pembaca dalam mencerna informasi ketika digambarkan secara visual. Peran ilustrasi ini sering digunakan pada konteks sejarah dan budaya, ilmu pengetahuan alam, kesehatan, dan teknologi. (hlm. 86)

2. *Commentary*

*Visual commentary* adalah esensi dalam editorial. Ilustrasi untuk fungsi ini bersifat konseptual, melebihi definisi dasar dari topik, dan memancing perspektif yang beragam. Peran ilustrasi ini sering digunakan pada politik, *lifestyle*, ulasan, dan objek *miscellaneous* yang memiliki *value* rendah. (hlm. 118)

3. *Storytelling*

*Storytelling* adalah prasyarat untuk menyediakan representasi visual dari fiksi naratif, yang adalah gagasan lazim secara sejarah dan kontemporer. Ilustrasi fungsi ini banyak ditemukan di buku anak-anak, novel bergambar dan komik, serta publikasi khusus seperti kompilasi mitologi, cerita gotik, dan fantasi. *Storytelling* memicu emosi dan imajinasi pembaca. (hlm. 138)

4. Persuasi

Dunia periklanan berhubungan erat dengan persuasi yang dapat dilakukan oleh ilustrasi. Ilustrasi sudah berkontribusi besar selama beberapa tahun dalam memperkuat persuasi. Selain di

dunia periklanan, ilustrasi juga menjadi alat yang manjur untuk propaganda dan promosi ideologi politik. (hlm. 164)

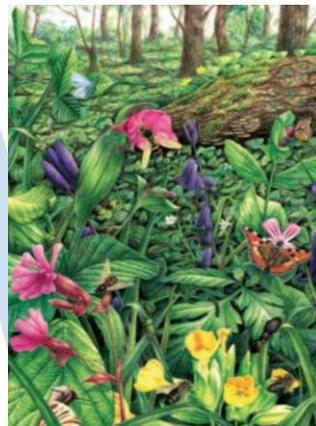
#### 5. Identity

*Visual identity* adalah esensi dari *brand* dan *corporate recognition*. Ilustrasi yang sesuai dapat meningkatkan penampilan dari produk yang terlihat biasa. Ilustrasi juga digunakan pada sampul buku di mana menjadi identitas yang membedakannya dengan yang lain dan juga menjadi poin plus dalam meningkatkan penjualan dan pemasaran. (hlm. 172)

Male (2007) mengatakan bahwa setiap ilustrator memiliki gaya yang berbeda-beda, disesuaikan juga dengan peran ilustrasi. Gaya ilustrasi menjadi ciri khas ilustrator masing-masing. Berikut adalah gaya-gaya ilustrasi menurut Male:

##### 1. Hiperrealisme

Hiperrealisme adalah gaya ilustrasi dengan penggambaran yang dibuat semirip mungkin dengan realita.



Gambar 2.19 Ilustrasi Hiperrealisme  
Sumber: Male (2007)

##### 2. Surrealisme

Surrealisme adalah gaya ilustrasi berkonseptual dengan penggambaran yang didasari oleh realita namun dibuat lebih ekspresif dan berlebihan.



Gambar 2.20 Ilustrasi Surrealisme  
Sumber: Male (2007)

### 3. *Stylized Realism*

*Stylized realism* adalah gaya ilustrasi dengan penggambaran yang didasari oleh realita namun dilakukan distorsi atau modifikasi. Modifikasi dapat dilakukan dengan bebas memainkan bentuk, warna, dan detail dari ilustrasi. Penulis menggunakan gaya ilustrasi ini di dalam perancangan.



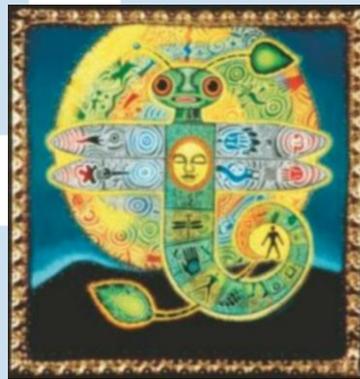
Gambar 2.21 Ilustrasi *Stylized Realism*

Sumber: <https://www.21-draw.com/course/stylized-characters-for-freelance-projects/>

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

#### 4. Abstrak

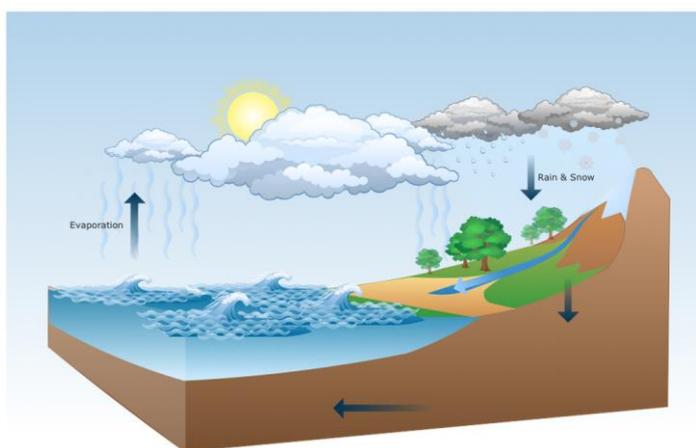
Abstrak adalah gaya ilustrasi dengan penggambaran yang tidak terbak, pesan yang sulit dimengerti, dan tidak merepresentasikan objek nyata apapun.



Gambar 2.22 Ilustrasi Abstrak  
Sumber: Male (2007)

#### 5. Diagram

Diagram adalah gaya ilustrasi yang berguna untuk menggambarkan proses atau sistematika dari suatu hal. Diagram dapat berupa tabel, grafik, atau bagan. Diagram sering digunakan dalam buku edukasi karena sifatnya yang memperjelas suatu hal dengan visualisasi.



Gambar 2.23 Ilustrasi Diagram  
Sumber: <https://www.conceptdraw.com/samples/illustration-nature>

### **2.3 Sibling Rivalry**

*Sibling rivalry* adalah salah satu penyebab dari terjadinya *sibling abuse*. *Sibling rivalry* memiliki arti perilaku kompetisi antar saudara, menurut Kamus Lengkap Psikolog (Chaplin, 2001). *Sibling rivalry* cenderung terjadi pada saudara dengan jarak usia yang terlalu dekat (Achmadi dkk., 2022). Perilaku ini bermula dari memperebutkan waktu, kasih sayang, dan perhatian orangtua. Perilaku ini wajar terjadi di dalam keluarga (Hirawan dalam Nisa, 2022), namun orangtua harus bisa membedakan *sibling rivalry* yang bersifat positif dan negatif (Tiyaningsih, 2017). *Sibling rivalry* yang bersifat positif adalah persaingan secara sehat guna saling memotivasi agar menjadi lebih baik. *Sibling rivalry* yang bersifat negatif adalah persaingan tidak sehat dengan intensi menjatuhkan atau merendahkan saudara.

Pada usia sekolah dasar, faktor terbesar dari *sibling rivalry* negatif adalah perbandingan prestasi akademik (Rimalia dkk, 2022). Pengalaman pertama kali mendapatkan PR dan ulangan di sekolah dapat membuat anak stress (Parenting.co.id, 2021). Ditambah pujian yang berlebihan dan terus menerus pada salah satu anak saja dapat memberikan dampak negatif pada anak lainnya berupa kehilangan motivasi dan rasa malas untuk belajar. Dibanding rentang usia batita, pada rentang usia ini, *sibling rivalry* negatif akan terekam di memori dan terbawa hingga dewasa. Menurut Dosen Psikologi Universitas Royal Holloway London, hal ini terjadi karena kemampuan memori anak batita masih terbatas karena bagian otak bernama *hippocampus* yang berperan pada pembentukan memori masih terus berkembang hingga usia 7 tahun (Health.kompas.com, 2016). Hasil wawancara bersama Psikolog Klinis Anak Mariska Johana mengatakan bahwa *sibling rivalry* negatif apabila tidak segera dicegah dan malah berlangsung lama hingga menjadi kebiasaan dapat menjadi *sibling abuse*.

### **2.4 Sibling Abuse**

*Sibling abuse*, dengan nama lainnya yaitu *sibling bullying*, adalah perilaku kekerasan antar saudara. Hal ini dapat terjadi karena *sibling rivalry* bersifat negatif berlangsung lama dan sudah menjadi kebiasaan. Selain *sibling rivalry*

negatif, faktor dari *sibling abuse* adalah keluarga yang *toxic*, pola asuh orangtua yang buruk, kurang pengawasan dari orangtua, penyelesaian konflik yang buruk, *anger issue*, dan lainnya. *Sibling abuse* terbagi menjadi tiga kategori, yaitu (Psychcentral.com, 2022):

1. *Emotional Abuse*

Jenis kekerasan antar saudara yang bersifat emosional atau psikis, seperti manipulasi, ancaman, hinaan, ejekan yang melewati batas, dipermalukan, barang kesayangan dirusak/dibuang, dan lainnya.

2. *Physical Abuse*

Jenis kekerasan antar saudara yang bersifat fisik, seperti ditendang, ditinju, dicekik, ditampar, digigit, dipukul dengan alat, dan lainnya yang menimbulkan luka yang terlihat oleh mata.

3. *Sexual Abuse*

Jenis kekerasan antar saudara yang bersifat seksual, seperti disentuh, dipaksa masturbasi, dipaksa berhubungan seksual, dipaksa menonton pornografi, dan lainnya dengan ancaman apa yang akan terjadi apabila melaporkan atau tidak mengikuti permintaannya.

Dampak dari *sibling abuse* adalah permasalahan psikis, seperti salah satunya yaitu PTSD (*Post-Traumatic Stress Disorder*), permasalahan fisik, terganggunya hubungan antar saudara hingga keharmonisan keluarga, dan terekstrimnya adalah kematian berupa bunuh diri ataupun pembunuhan pada saudara.

Dalam mengidentifikasi perilaku *sibling abuse*, orangtua harus memperhatikan tiga aspek, yaitu persepsi, intensi, dan tingkat kekerasan. Persepsi adalah bagaimana masing-masing anak memandang dan mengartikan perilaku kekerasan tersebut. Apabila seorang anak mengatakan hanya bercanda, namun satu anak yang lain tidak terima atau tidak menganggap itu hanya sebuah candaan, maka perilaku dapat dikategorikan sebagai *sibling abuse*. Intensi adalah maksud atau tujuan dari perilaku *sibling abuse*. Seperti misalnya, pelaku sudah sangat sebal dengan saudaranya yang selalu unggul sehingga menggunakan kekerasan untuk menjatuhkan saudaranya. Tingkat kekerasan, yang dimaksud adalah durasi

dan intensitas terjadinya perilaku. Pada *sibling abuse*, akan terlihat pola pengulangan dan peningkatan dari waktu ke waktu maka akan semakin jelas siapa korban dan siapa pelaku. (Baker dkk., 2017)

*Sibling abuse* dapat disadari oleh orangtua dengan memperhatikan hubungan antar anak. Indikasi dari *sibling abuse* adalah rasa takut berbicara dengan saudara, menjauh dari saudara, mudah menangis, tidak percaya diri, luka memar, pendidikan terganggu, percobaan kabur dari rumah, percobaan bunuh diri, dan gejala permasalahan psikis lainnya. Respon orangtua sangat penting dalam keputusan korban maupun pelaku untuk percaya dan terbuka dalam menceritakan peristiwa yang terjadi. Hubungi pusat kesehatan mental untuk dukungan profesional pada keluarga. (Choosintheraphy.com, 2023)

## **2.5 Tindakan Pencegahan**

*Sibling abuse* sangat berbahaya bagi kesehatan fisik dan psikis hingga keharmonisan keluarga. Peran orangtua sangat penting untuk mencegah terjadinya *sibling abuse*. Peran orangtua dapat berlangsung pada pola asuh serta pengelolaan emosi dan komunikasi. Refleksi dan evaluasi juga diperlukan orangtua dalam melihat ulang bagaimana dirinya mengasuh, melampiaskan emosi, cara berbicara, sehingga dapat dibenahi menjadi lebih baik ke depannya.

### **2.5.1 Pola Asuh Orangtua**

Pola asuh, atau lebih dikenal dengan istilah *parenting*, menurut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (dalam Rimalia dkk, 2022) adalah interaksi antara orangtua dan anak yang bertujuan mendukung perkembangan secara fisik, emosi, sosial, intelektual, dan spiritual. Diana Baumrind, Psikolog Klinis asal Amerika, mendeskripsikan pola asuh menjadi empat jenis sebagai berikut (dalam Santrock, 2010).

1. *Authoritarian*

*Authoritarian* atau otoriter adalah jenis pola asuh yang bersifat membatasi dan menghukum. Orangtua otoriter memaksa anaknya untuk mengikuti arahnya dan untuk menghargai jasa yang telah

dilakukannya, serta tidak ragu untuk menunjukkan amarah pada anak. Orangtua otoriter memperketat dan mengontrol tingkah anaknya tanpa memberikan alasan, sering memukul, serta tidak boleh membalas apa yang orangtua katakan. Anak yang dibesarkan dengan pola asuh ini umumnya sering tidak bahagia, memiliki rasa ketakutan dan cemas, sering membandingkan diri dengan orang lain, dan memiliki kemampuan komunikasi dan inisiasi yang lemah.

2. *Authoritative*

*Authoritative* atau otoritatif, juga disebut pola asuh demokratis di Indonesia, adalah jenis pola asuh yang bersifat menguatkan dan mendukung anaknya untuk menjadi mandiri tetapi masih terdapat batasan dan kontrol yang dilakukan orangtua. Umumnya, orangtua otoriter bersifat hangat, mendukung, dan mengasuh penuh anak, serta memiliki komunikasi dua arah yang baik dengan anak. Anak yang dibesarkan dengan pola asuh ini umumnya ceria, memiliki kemampuan kontrol diri dan kepercayaan diri yang baik, berorientasi pada prestasi, memiliki relasi yang baik dengan teman, orang dewasa, dan mengatasi stress dengan baik.

3. *Neglectful*

*Neglectful* atau lalai adalah jenis pola asuh yang mana orangtua tidak berpartisipasi dalam kehidupan anak, membiarkan anaknya tumbuh sendiri. Jenis pola asuh ini menumbuhkan anak yang lebih memikirkan orang lain dibanding dirinya, merasa dirinya tidak penting, dan kurang berkompotensi dalam kehidupan sosial. Kebanyakan anak yang dibesarkan dengan pola asuh ini memiliki kontrol diri yang lemah, memiliki kepercayaan diri yang rendah, tidak dewasa, dan mengasingkan diri dari keluarga, serta memiliki kemungkinan besar memasuki dunia kejahatan.

4. *Indulgent*

*Indulgent* atau sabar adalah jenis pola asuh yang mana orangtua sangat berpartisipasi dalam kehidupan anak, namun tetap meletakkan beberapa keinginan dan mengontrol anaknya. Orangtua *indulgent* membiarkan anaknya melakukan apa yang diinginkan. Sebagai akibat, jenis pola asuh ini menumbuhkan anak yang selalu keinginannya dipenuhi dan tidak belajar untuk mengontrol diri. Beberapa orangtua sengaja membesarkan anak dengan pola asuh ini dengan harapan anak tumbuh memiliki kreativitas dan kepercayaan diri yang tinggi. Namun, kebanyakan anak sulit menghormati orang lain, memiliki kesulitan mengontrol diri, egois, kurang patuh, dan memiliki kesulitan bersosialisasi dengan teman.

Pola asuh orangtua membentuk karakteristik anak (Hasanah, 2016). Karakter *abusive* pada anak dapat terbentuk dari pola asuh yang bersifat *neglectful* karena tidak pernah mendapat perhatian dan menelantarkan anak juga merupakan bentuk *abusive* pada anak. Selain *neglectful*, pola asuh otoriter juga dapat membentuk karakter *abusive* karena mendapat perhatian yang diberikan dengan cara kekerasan. Pada pola asuh *indulgent*, karakter *abusive* dapat kemungkinan terbentuk karena anak memiliki kebebasan berlebihan dan egosentris. Pola asuh otoritatif adalah pola asuh yang ideal dalam membentuk karakteristik anak dan menjaga keharmonisan keluarga.

Berikut adalah beberapa tips yang ditekankan oleh Psikolog Mariska Johana terkait pola asuh orangtua secara general:

1. Bersikap adil

Bersikap adil adalah cara pencegahan yang paling umum diketahui oleh orangtua dalam mempertahankan hubungan anak-anak yang harmonis, namun juga sulit dilakukan atau terjadi tanpa disadari. Dalam Bahasa Inggris, terdapat dua istilah untuk kata adil dalam konteks ini, yaitu *fair* dan *equal*. Dua kata tersebut memiliki arti yang berbeda. *Fair* berarti adil sesuai kebutuhan, sementara *equal* berarti adil sama rata

(Babywisemom.com, 2022). *Fair* dan *equal* digunakan sesuai situasi dan kondisi yang dihadapi.

2. Hilangkan *favoritism*, bersiap netral dan jangan memihak  
*Favoritism* atau pilih kasih adalah salah satu praktek dari ketidakadilan, dimana orangtua lebih berpihak kepada salah satu anak. Hal ini dapat terjadi secara sadar dan tidak sadar oleh orangtua. Saat terjadi perkelahian antar saudara, jangan mudah terpancing dengan aduan atau rayuan anak dan jangan langsung menuduh salah satu. Validasi perasaan dan dengarkan cerita dari masing-masing anak secara individual, serta gali informasi yang dalam untuk menemukan penyebab dari perkelahian.
3. Sesi dengan masing-masing anak  
Sediakan waktu bersama dengan masing-masing anak (*one-on-one*) dengan waktu yang sama rata (*equal*). Sesi ini dapat digunakan sebagai sesi privasi anak menceritakan *update* dalam kehidupannya, melihat apakah ada indikasi terjadinya *sibling abuse*, serta membangun hubungan yang lebih dalam pada masing-masing anak.
4. Tidak membanding-bandingkan anak  
Setiap anak adalah individu yang unik dan berbeda-beda. Setiap anak memiliki keunggulannya masing-masing yang tidak bisa disamakan. Sebagai orangtua, akan lebih baik untuk mendukung semua anak tanpa pemikiran subjektivitas dan *favoritism*.

### **2.5.2 Teknik Pengelolaan Emosi dan Komunikasi**

Komunikasi adalah kunci dari setiap hubungan. Jae Yeon Park dalam bukunya yang berjudul 'Seni Memahami Perasaan Anak' (2021:13–17) mengatakan bahwa komunikasi yang merusak hubungan didasari pada pikiran otomatis. Pikiran otomatis maksudnya adalah pikiran yang langsung muncul pada alam bawah sadar kita begitu melihat suatu kejadian. Pikiran otomatis membuat orangtua bertindak tanpa pikir panjang. Macam-macam

perilaku yang dihasilkan dari pikiran otomatis seperti menilai, mengkritik, mengancam, membandingkan, dan membenarkan.

Saat sedang marah, manusia sulit berpikir secara bijak dan rasional sehingga yang muncul hanyalah pikiran otomatis. Di saat seperti ini, komunikasi berjalan dengan kurang baik sehingga dapat menimbulkan kesalahpahaman. Maka dari itu, Psikolog Sutarimah Ampuni (dalam Ugm.ac.id, 2022) mengatakan bahwa penting bagi setiap orang untuk belajar mengelola emosi untuk dapat mengekspresikannya secara sehat sehingga tidak menimbulkan efek buruk bagi orang lain maupun diri sendiri. Menahan, menekan, atau memendam emosi adalah cara buruk dari pengelolaan emosi, karena tindakan tersebut tidak mengekspresikan emosi, dan itu dapat mengakibatkan ledakan emosi apabila emosi terus ditumpuk. Cara pengelolaan yang baik adalah dengan merenung, yaitu pengekspresian emosi dengan menyendiri dan diam terlebih dahulu. Park (2021:95) menceritakan, saat ia merenung, ia menulis surat berupa penjabaran apa yang mengganggu pikirannya. Namun pada akhirnya surat tersebut tidak disampaikan karena emosi yang sudah meredup dan ia dapat berpikir jernih untuk menyadari bahwa permasalahan tersebut bukanlah hal besar. Merenung dilakukan untuk mengetahui penyebab dari munculnya emosi dan perasaan tersebut, karena otak memiliki waktu untuk dapat kembali menghadirkan pikiran rasional.

Pengelolaan emosi yang baik menghasilkan kemampuan berkomunikasi yang baik pula (Husa dkk., 2022). Anak-anak yang tumbuh bersama orangtua yang dapat mengelola emosi dengan baik dan keterbukaan dalam komunikasi memiliki kemungkinan yang lebih rendah untuk terjadi permasalahan di kehidupannya (Rimalia dkk., 2022). Hubungan keluarga yang harmonis akan meminimalisir terjadinya *sibling rivalry* (Achmadi dkk., 2022)

### **2.5.3 Refleksi dan Evaluasi Diri pada Orangtua**

Psikolog Klinis Dewasa Dyah Larasati mengartikan refleksi diri sebagai proses eksplorasi dan pemahaman yang lebih dalam berdasarkan

hal yang sudah terjadi mengenai pikiran, perasaan, perilaku, motivasi, dan hal-hal lain yang berhubungan dengan diri sendiri. Evaluasi diri juga merupakan proses eksplorasi diri seperti refleksi diri, namun lebih berfokus dalam menilai dan menganalisis kejadian yang sudah berlalu dan ingin ditingkatkan ke depannya. Refleksi diri berhubungan erat dengan istilah *insight* dan penemuan, sedangkan evaluasi diri berhubungan erat dengan istilah peningkatan dan penguatan. (Limone.id, 2022)

Pakar Psikologi Irma Gustiana (dalam Umma.id, 2019) mengatakan bahwa refleksi dan evaluasi diri diperlukan orangtua untuk menjadi bahan introspeksi diri dan mengoreksi yang dirasa kurang. Pembelajaran yang dihasilkan dari hasil refleksi diri dapat melatih orangtua melakukan pola asuh yang lebih hati-hati (*mindful*) (Dahlan, 2020) sehingga *sibling abuse* sangat kecil untuk terjadi. Edukator *Positive Discipline Parenting* Camila Martelo juga menuliskan bahwa orangtua yang melakukan refleksi akan lebih mudah menghindari stress, serta dapat mengendalikan emosinya lebih baik (huckleberrycare.com, 2023).

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA