

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Media Informasi

Media telah menjadi sebuah alat yang berperan penting dalam proses mengedukasi (Fadilah dkk., 2023, h.3), pengertian dari media itu sendiri berasal dari bahasa latin, yaitu *medium*, yang merupakan perantara untuk menyampaikan suatu informasi atau pesan (h.2). Memperoleh informasi sudah menjadi naluri dasar manusia, dan menjadi salah satu kebutuhan vital manusia. Sebelum teknologi berkembang pesat, harus ada interaksi secara sosial dan membeli media cetak untuk memperoleh informasi tersebut (Sevilla & Wahyuningratna, 2023, h.1). Namun, ilmu pengetahuan dan teknologi telah berkembang pesat, dan ini menyebabkan masyarakat untuk mendapatkan informasi dengan luas dan efisien (Fajriah & Ningsih, 2024, h.151). Menurut Sasmita dalam Rohman (2021, h.137), media informasi adalah alat untuk mengorganisasi dan menyampaikan kembali informasi yang bermanfaat bagi penerima informasi.

Media informasi disampaikan melalui beberapa hal yang mencakupi alat, seperti elektronik, visual, dan fotografis (Saurik dkk., 2019, h.72). Media Informasi dapat dikategorikan menjadi tiga jenis yaitu media cetak, media elektronik, dan media *online* (Putra, 2019, h. 1). Pertama adalah media cetak, media cetak adalah media informasi yang menjalani proses cetak seperti buku, majalah, spanduk, *flyer*, dan lain-lainnya. Selanjutnya adalah media elektronik, yang menyebarkan informasi melalui radio, televisi, dan media elektronik lainnya. Media elektronik dapat menjangkau area dan interaksi yang lebih luas dengan audiens (Saurik dkk., 2019, h.72). Media terbaru adalah media *online* yang menyajikan informasi melalui internet, seperti *blog*, *website*, dan media sosial. Media *online* dapat menyebarkan informasi dengan lebih cepat dan luas, jika dibandingkan dengan kedua jenis media informasi lainnya (h.4).

Media cetak mempunyai kelebihan dan kekurangannya tersendiri. Kelebihan nya adalah, informasi yang disampaikan lebih terperinci dan lengkap,

sehingga penyampaian informasi yang kompleks mampu dijelaskan dengan baik. Kemudian, media cetak mempunyai kemampuan untuk membuat seseorang untuk memproses informasi secara lebih spesifik. Namun, kekurangan dari media cetak meliputi kelambanan dalam penyampaian informasi, sehingga informasi tidak dapat disebar secara langsung. Elemen visual yang bisa digunakan oleh media cetak hanyalah teks dan gambar (Suyasa & Sedana, 2020, h.59).

Meskipun media cetak dianggap tertinggal di tengah-tengah perkembangan digital ini, media cetak mampu menyampaikan informasi secara lebih terperinci, jika dibandingkan dengan media digital, yang mengutamakan kecepatan penyampaian informasi, sehingga beberapa informasi yang disampaikan pun tidak lengkap (Hanum, 2023, h.548). Berdasarkan uraian diatas, dapat dilihat bahwa setiap jenis informasi mempunyai kelebihan dan kekurangan sendiri dari segi kecepatan dan isi informasi. Media informasi yang digunakan untuk perancangan media informasi mengenai emosional parentifikasi adalah media cetak yang berupa buku edukasi cetak, supaya buku dapat berisi informasi yang lengkap dan terperinci mengenai faktor, dampak, dan cara untuk menghindari tindakan parentifikasi emosional kepada anak.

2.1 Media Promosi

Telah diketahui bahwa media cetak telah dipandang tertinggal di era digital ini, oleh karena itu, tetap dilakukannya promosi mengenai perancangan buku ini. Promosi merupakan kegiatan yang wajib dilakukan bagi sebuah perusahaan, yang bertujuan untuk menarik perhatian dari target audiens (Puspitarini & Nuraeni, 2019, h.72). Promosi adalah suatu kegiatan untuk meningkatkan penjualan dan juga berkomunikasi kepada target audiens mengenai pesan yang ingin disampaikan, terkait produk yang ingin dijual (Hadi & Zainudin, 2023, h.3). Media promosi dapat dikategorikan menjadi tiga jenis, yaitu media cetak, elektronik, dan media papan. Pada jenis media cetak, promosi dilakukan melalui *flyer*, *booklet*, poster, dan lain-lainnya. Sedangkan media elektronik mengandalkan televisi, radio, dan media elektronik lainnya. Terakhir yaitu media papan, yang biasanya disebut sebagai *billboard* (Ernawati, 2022, h.143).

Salah satu media yang dijadikan sarana untuk melakukan promosi adalah media sosial. Menurut Contreras & Ramos dalam (Padapi dkk., 2022, h.30), media sosial dapat meningkatkan kesadaran dan membuat citra terhadap sesuatu produk. Anggraeni dalam Puspitarini & Nuraeni (2019, h.72) mengatakan bahwa, 49 persen dari populasi Indonesia menggunakan media sosial. Platform yang sering digunakan oleh masyarakat dan sebagai media promosi adalah *Instagram*, dan menurut riset dari "*We are Social*", Indonesia juga merupakan pengguna *Instagram* terbesar di Asia Pasifik. Meskipun perancangan utama nya berupa buku edukasi interaktif, hasil kuesioner menunjukan bahwa mayoritas responden biasanya menggunakan media digital untuk mencari edukasi terkait parentifikasi dan semacamnya. Oleh karena itu, tetap dibutuhkannya media promosi berupa media sosial untuk menarik perhatian target kepada buku edukasi interaktif tersebut.

2.2 Buku Edukasi Cetak

Edukasi mempunyai istilah yang luas, yang tentunya berkaitan dengan pengetahuan dan pembelajaran. Edukasi tidak terbatas hanya dalam memberikan pengetahuan baru, namun untuk mengembangkan pemikiran, emosi, pendapat, dan perspektif seseorang. Edukasi mempunyai peran yang sangat krusial dalam cara seseorang berkomunikasi, berpikir kritis, dan memecahkan masalah (Verma dkk., 2023, h. 2). Edukasi ini dapat disampaikan melalui media seperti buku, dan menurut Tampubolon dkk., (2016) dalam (Cahyani & Wahyunengsih, 2023, h.106), buku dapat memuat banyak informasi yang dapat meningkatkan dan mengembangkan pengetahuan manusia. Kemudian, menurut Landoni (2013), buku secara umum dipahami sebagai media untuk menyampaikan sebuah informasi, dan dapat mencakup topik fiksi, fakta, atau materi pembelajaran, dan buku adalah sebuah media yang dapat menjadi menjelaskan sebuah informasi secara mendalam (h.106).

Buku itu sendiri tidak terbatas hanya sebatas buku cetak, namun ada juga buku digital atau biasa disebut sebagai *E-Book*. Buku edukasi cetak dan buku digital mempunyai kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Buku edukasi digital mempunyai kelebihan yaitu isi konten buku dapat di perbaharui dengan

cepat. Selain itu, dalam situasi dan kondisi tertentu, buku digital mempunyai keterbacaan yang lebih baik, dan buku digital tidak mudah rusak jika dibandingkan dengan buku cetak pada umumnya. Namun, buku digital juga mempunyai kekurangan yaitu keterbatasan jumlah buku, ketergantungan pada baterai (h.107), harga kurang terjangkau dan aksesibel untuk semua orang (Jain, 2020, 1508), dan layar itu sendiri dapat menyebabkan *visual fatigue* (Cuiñas & Vailati, 2022, h.216). Sedangkan buku cetak tidak membutuhkan daya baterai, dan isi konten lebih terstruktur karena hanya menyoroti suatu aspek penting dalam topik yang dikumpulkan menjadi satu.

Buku cetak juga mempunyai kelebihan karena buku halaman buku dapat di tulis atau disorot, dan tidak menyebabkan kelelahan pada mata (h. 1507). Namun, buku cetak mempunyai ketebalan dan lebih berat bila dibandingkan dengan buku digital, sehingga kurang ada kemudahan untuk dibawa kemana-mana (Cuiñas & Vailati, 2022, h.220). Ketika pembaca menggunakan buku cetak, ada sensasi tersendiri ketika pembaca membalikkan lembaran halaman buku, dikarenakan adanya ritme dan alur nya tersendiri. Membaca buku cetak memudahkan pembaca untuk membentuk peta mental yang jelas dari informasi yang diperoleh. Meskipun generasi saat ini tumbuh dengan media digital, tetap diakui bahwa proses mengingat inti dari buku lebih mudah dilakukan melalui buku cetak (Carvalho, González, García, & Juárez, 2019, h. 36).

2.2.1 Buku Edukasi Interaktif

Dalam perancangan ini, buku edukasi akan disajikan secara interaktif, oleh karena itu, buku ini akan diisi oleh kegiatan-kegiatan, yang salah satu aktivitas utamanya berupa *journaling*. Menurut *The New Oxford Dictionary of English*, buku interaktif adalah media yang berfungsi untuk memberikan pembelajaran melalui interaksi dua arah mengenai informasi yang disampaikan ke pembaca (Siregar et al., 2020, h.831). Buku interaktif memberikan kesempatan bagi pembaca untuk ikut berpartisipasi dalam melakukan kegiatan di buku tersebut (Sabil, 2022, h.8). Menurut Samonna dalam Prasetyo, Streit & Thong (2022, h.152) manfaat dari buku interaktif adalah menarik perhatian atau memancing ketertarikan audiens untuk

membaca, dikarenakan adanya ajakan untuk berinteraksi. Jenis buku interaktif dapat di kategorikan menjadi 6 jenis, antara lain (Siregar dkk., 2020, h.831):

1. *Paper engineering*: Jenis buku interaktif ini dibuat dengan teknik lipatan dan halaman dengan potongan-potongan kertas. Teknik *Paper engineering* ini mencakup kategori *pop up*, *pull tab*, *lift the flap*, dan *volvelles*.
2. *Peek a boo*: Buku interaktif ini diisi oleh halaman-halaman yang mengajak pembaca untuk membuka berapa bagian tertentu untuk melihat objek atau kejutan yang ada di dalamnya.
3. *Participation*: Jenis interaksi *participation* menciptakan interaksi antara buku dan pembaca dengan adanya instruksi ataupun kuis untuk menguji pemahaman pembaca mengenai cerita, informasi, atau konten di dalam buku tersebut.
4. *Hidden objects*: Buku interaktif jenis *hidden objects* memancing pembaca untuk mencari hal-hal tersembunyi seiring jalan alur dari cerita tersebut.
5. *Play a song*: Interaksi yang diberikan oleh jenis ini adalah menyiapkan tombol-tombol yang akan digunakan oleh pembaca, sehingga buku tersebut akan mengeluarkan suara-suara tertentu.
6. *Touch and feel*: Jenis buku interaktif ini biasanya digunakan oleh anak kecil, dengan tujuan bagi mereka untuk merasakan tekstur yang bervariasi.
7. Campuran: Buku interaktif tidak diharuskan untuk mempunyai hanya satu kategori, oleh karena itu, dapat ditemukan juga jenis buku interaktif yang mencakup lebih dari satu elemen interaksi.

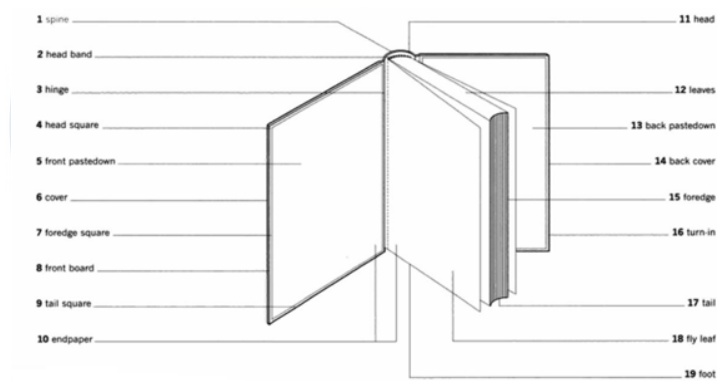
Dengan menerapkan konsep buku interaktif kepada perancangan mengenai topik ini, buku interaktif akan menggunakan jenis *participation*, dimana buku menjadi sarana bagi orang tua untuk melakukan berbagai aktifitas interaktif yang melibatkan refleksi diri, dan di saat yang sama diedukasikan mengenai parentifikasi emosional.

2.2.2 Elemen Buku

Dibutuhkan elemen-elemen untuk merancang sebuah buku informatif dan relevan. Elemen-elemen ini mencakup komponen buku, *layout* buku, tipografi, warna, serta ilustrasi. Berikut adalah penjelasan masing-masing elemen yang ada ditemukan di perancangan buku ini:

2.2.2.1 Komponen Buku

Berdasarkan *Book Design* oleh Andrew Haslam (2006), buku terdiri dari 19 komponen, yaitu sebagai berikut:



Gambar 2.1 Komponen Buku pada Book Design

1. *Spine* : Bagian ini bertujuan untuk menutup sisi tepi yang menyatukan buku.
2. *Headband*: Komponen ini berfungsi untuk memperkuat struktur punggung buku dengan sebuah pita kecil. Selain dari kegunaannya yang fungsional, pita ini juga dapat memberikan sentuhan estetis di bagian tepi halaman buku.
3. *Hinge*: *Hinge* berfungsi terletak di bagian antara sampul buku dan blok halaman, dimana sampul depan dan belakang tersambung dengan punggung buku, sehingga buku dapat dibuka tutup dengan lebar, tanpa merusak jilid buku.
4. *Head squares*: Berdasarkan gambar diatas, bagian ini adalah tonjolan kecil yang mengelilingi tepian blok halaman buku, dengan fungsi untuk memberikan perlindungan pada halaman dan meningkatkan keseimbangan visual dari buku tersebut.

5. *Front Pastedown*: Bagian ini adalah lembaran kertas yang ditempel diatas bagian dalam sampul buku, untuk menyatukan sampul dan blok halaman.
6. *Cover*: Bagian luar buku ini meliputi sampul depan, punggung buku, hingga sampul bagian belakang. *Cover* bertujuan untuk memberikan perlindungan bagi halaman di dalamnya. Bagian ini dapat terbuat dari material yang bervariasi, seperti karton hingga kulit.
7. *Foreedge square*: Ini merupakan bagian tepi terluar bagian sisi depan buku, yang berfungsi untuk memberikan ruang antara ujung sampul buku dan blok halaman.
8. *Front board*: Komponen ini adalah bagian dari sampul depan buku, untuk memberikan struktur dan perlindungan bagi halaman-halaman buku.
9. *Tail square*: Bagian ini adalah tonjolan kecil yang terletak di bagian ujung tepi bawah halaman buku.
10. *Endpaper*: Komponen ini merupakan tambahan lembar yang terletak pada bagian depan dan belakang sampul buku. *Endpaper* berfungsi untuk menyatukan sampul dan blok halaman.
11. *Head*: *Head* adalah bagian atas dari blok halaman, yang ditemukan sebaliknya dari bagian *tail*.
12. *Leaves*: *Leaves* tertuju pada halaman ganda dalam buku, yang terdiri oleh *recto* (halaman kanan) dan *verso* (halaman kiri).
13. *Back pastedown*: Sama seperti *front pastedown*, bagian ini adalah lembaran kertas yang ditempelkan di bagian belakang sampul buku, dengan tujuan untuk menyatukan sampul buku dengan blok halaman.

14. *Back cover*: Bagian ini adalah bagian dari *cover*, yaitu bagian luar belakang buku, dengan tujuan untuk melindungi isi buku.
15. *Foreedge*: Ini merujuk pada sisi terluar blok halaman, yang berlawanan dengan punggung buku. Komponen ini merujuk pada tepian halaman yang dibuka ketika membaca buku.
16. *Turn-in*: Merujuk pada bagian dari sampul buku yang dilipat ke dalam, di keliling tepian *cover board*, untuk membantu menahan *cover material* di tempatnya.
17. *Tail*: Bagian ini terbalikan dengan *head*, yang terletak di bagian bawah dari blok halaman. *Tail* juga merupakan tempat dimana *tail square* berada.
18. *Fly leaf*: Bagian ini adalah lembaran kosong atau dekoratif, yang umumnya diletakkan sebelum *title page*, yang berfungsi sebagai perlindungan tambahan dan sentuhan estetika.
19. *Foot*: Komponen ini terletak di bagian bawah punggung buku, dengan fungsi untuk menyatukan halaman buku, serta memberikan stabilitas.

2.2.2.2 Ilustrasi

Menurut Harsanto dalam Pahlevi & Handriyotopo (2024, h.14), pengertian dari ilustrasi itu sendiri adalah gambar yang dibentuk untuk memperjelas informasi atau ide yang ingin disampaikan secara visual oleh ilustrator ke audiensnya. Sepanjang sejarah, ilustrasi telah menjadi metode untuk memvisualisasikan sebuah ide atau cerita, oleh sebab itu, ilustrasi mempunyai kaitan yang erat dengan buku (Witabora, 2012, h.659). Dengan penggunaan ilustrasi, buku tidak harus menggunakan terlalu banyak kata-kata, sehingga membuat pembaca lebih mudah memahami pesan atau cerita yang disampaikan (Djogodkk., 2020, h.1-2). Menurut Lukman, dalam Kristianto dan Noviadjji

dkk., (2021, h.107), data yang akurat dan visual yang menarik akan meningkatkan efektivitas buku dalam menyampaikan informasi.

Menurut Arifin dalam Kristianto dan Noviadji dkk., (2021, h.107), Ilustrasi mempunyai fungsi-fungsi sebagai berikut:

1. Fungsi Deskriptif: Ilustrasi dalam buku berfungsi untuk menggantikan deskripsi verbal yang terlalu panjang melalui visual yang merepresentasikan informasi.
2. Fungsi Ekspresif: Ide, perasaan, dan situasi dalam disampaikan melalui ilustrasi, sehingga memungkinkan untuk menyentuh sisi emosional pembaca.
3. Fungsi Analisis: Ilustrasi dapat menggambarkan rincian mengenai sebuah proses atau kejadian secara detail.
4. Fungsi Kualitatif: Ilustrasi bermanfaat untuk menyampaikan sebuah informasi berupa tabel, skema, atau simbol-simbol.

Dari uraian diatas mengenai buku ilustrasi, dapat dikatakan bahwa ilustrasi dalam buku mempunyai manfaat untuk memperjelas suatu informasi, dengan menggambarkan sebuah pernyataan, situasi, atau proses. Oleh sebab itu, penggunaan ilustrasi untuk topik perancangan ini bisa menjadi solusi yang efektif dan edukatif.

2.2.2.3 Warna

Warna merupakan elemen yang ditemukan di kehidupan sehari-hari. Setiap warna mempunyai makna masing-masing, kegunaan warna adalah untuk merepresentasikan atau menyimbolkan sesuatu. Elemen warna dalam konteks seni rupa dapat menandai suatu masa atau jenis, melalui suhu warna (Paksi, 2021, h.91). Pengertian warna secara umum adalah spektrum yang terdapat dari cahaya alami berwarna putih, yang kemudian terbentuk oleh pantulan cahaya dan oleh pigmen pada permukaan objek (Dafrina, Fidayati, Abadi, & Lisa, 2022, h.3). Menurut teori warna *Brewster* (h.3), warna dikategorikan menjadi empat jenis, yaitu primer, sekunder, tersier, dan netral.

Menurut Sanyoto (2010), warna mempunyai karakter dan simbolisasi nya masing-masing. Pada perancangan ini, warna yang akan diimplementasikan adalah biru dan jingga. Penggunaan jingga adalah untuk menggambarkan kehangatan, pencerahan, penganugerahaan, dan kemerdekaan. Khususnya pada perancangan ini, jingga digunakan untuk memberi simbol terkait pencerahan yang orang tua akan dapatkan mengenai parentifikasi emosional dari buku edukasi interaktif tersebut. Sementara Biru diterapkan pada umumnya untuk menyimbolisasikan keyakinan, kecerdasan, harmoni, stabilitas, dan keamanan. Dikarenakan media informasi dari perancangan ini berupa buku edukasi interaktif, penggunaan warna biru akan merepresentasikan kecerdasan, karena informasi yang akan diperoleh oleh orang tua ketika membaca buku tersebut. Selain itu juga keamanan dan harmoni, karena buku edukasi interaktif ini diharapkan untuk memberikan sebuah rasa nyaman melalui kegiatan-kegiatan interaktif nya, contohnya *journaling*.

2.2.2.4 Layout

Menurut Rustan (2008), buku yang baik tidak terlepas dari penataan *layout* yang terstruktur dan rapi. Pengertian dari *layout* itu sendiri merupakan penataan dari elemen-elemen seperti teks dan gambar pada suatu halaman buku. Penting bagi buku untuk mempunyai penempatan *layout* yang terstruktur, karena akan mempengaruhi keefektifan penyampaian pesan kepada pembaca. Pembuatan *layout* pun tidak terlepas dari prinsip desain seperti urutan, penekanan, keseimbangan, dan kesatuan (Suci, 2021, h.100). *Layout* tidak terlepas dengan *grid system*, yang merupakan kerangka untuk membantu dalam meletakkan elemen visual yang diperlukan pada buku, secara hierarki.

Berdasarkan buku dari Beth Tondreau (2009) yang berjudul *Layout Essential 100 Design For Using Grid*, terdapat lima jenis *grid*. Pertama adalah *Single Column Grid*, yang digunakan biasanya untuk menyusun teks panjang berupa buku atau laporan. Yang kedua merupakan *Two Column Grid*, jenis ini digunakan ketika ada lebih dari

satu informasi, dan ukuran dapat disesuaikan dengan kebutuhan. Jika informasi yang disampaikan itu kompleks dan banyak, *Multicolumn Grid* dapat menggabungkan lebih dari dua kolom, dengan ukuran yang bervariasi dan mempunyai fleksibilitas dalam menampilkan elemen informasi. Kemudian, ada yang disebut sebagai *Hierarchical Grid*, yang menyusun kolom vertical dan horizontal di dalam satu halaman. Sementara itu, *Modular Grid* digunakan untuk menyusun kolom vertical dan horizontal kepada bagian kecil, dengan tujuan untuk meningkatkan efektivitas dalam penyampaian informasi.

Pada perancangan buku edukasi interaktif ini, jenis *grid* yang akan digunakan adalah *single column grid* dan *two column grid*. Dipilihnya ini didasarkan oleh penataan konten yang tidak terlalu kompleks, sehingga penulis tidak membutuhkan *grid* yang terlalu kecil dan berjumlah banyak. Sementara dipilihnya *single* dan *two column* untuk memfokuskan halaman pada satu dan beberapa jenis informasi, secara efektif.

2.2.2.5 Tipografi

Tipografi berperan penting dalam membuat sebuah teks terlihat nyaman dan indah untuk dipandang. Tipografi adalah sebuah teknik yang memilih dan mengatur penempatan teks, sehingga mempengaruhi penampilan teks secara keseluruhan (Mirza, 2022, h.71). Tipografi merupakan sebuah ilmu dan seni yang menyusun teks, sehingga terdapat makna yang jelas dan tentunya memiliki nilai estetika (Iswanto, 2023, h.125). Selain itu, tipografi juga dapat berperan untuk menyampaikan sebuah emosi tertentu mengenai informasi yang ingin disampaikan (h.72). Jika tipografi diterapkan dengan prinsip-prinsip yang benar, maka hasil dari tipografi pun akan mudah dicerna, karena komunikasi akan terlihat terarah, teratur, dan jelas (h.124).

Dalam meningkatkan efektivitas suatu informasi yang disampaikan, diperlukan pemilihan warna, *typeface*, *font*, *weight*, ukuran, *spacing*, dan elemen lainnya yang tepat (Cui dkk., 2023, h.111).

Prinsip Tipografi meliputi *legibility*, *hieararchy*, *unity*, dan *consistency*. Keterbacaan atau *legibility* harus diperhatikan dan disesuaikan dengan ukuran media yang ditentukan, supaya keterbacaan dari teks itu jelas. Menciptakan hierarki sangatlah penting, apabila ada teks yang ingin disorot, yang berarti menciptakan sebuah perbedaan antara informasi primer dan sekunder. Hal ini dapat diciptakan melalui tata letak yang disesuaikan dengan ukuran dan seberapa pentingnya informasi. Berikutnya ada *unity*, dimana tipografi disesuaikan dengan tema, sehingga terlihat selaras secara keseluruhan. Terakhir adalah *consistency*, prinsip ini diperlukan sehingga desain terlihat konsisten dari awal hingga akhir, melalui penggunaan *font*, warna, dan tata letak yang tidak berubah setiap waktu (h. 112).

Menurut Ilene Strizver dalam Valentino, (2019, h.162), huruf dikategorikan menjadi berbagai jenis, yaitu *serif*, *sans serif*, *scripts*, *calligraphic*, *tilting fonts*, *opticals and size senditive fonts*, dan *handwriting*. *Typeface* untuk *display* mempunyai sifat yang dekoratif, dengan tujuan untuk menarik perhatian, dan berfungsi untuk *headline*, sedangkan *typeface* untuk *copy* mempunyai sifat yang lebih sederhana, sehingga lebih nyaman untuk digunakan sebagai *bodytext* (h.128). Pada perancangan ini, jenis huruf yang akan digunakan adalah *handwriting* untuk keperluan *display*, sedangkan *sans serif* akan digunakan untuk keperluan *copy*. Penjelasan nya adalah sebagai berikut:

1. *Sans Serif*: Berbeda dengan *serif*, jenis ini tidak menggunakan ekstensi diakhir huruf, sehingga tampilannya lebih sederhana. Dengan demikian, *sans serif* akan digunakan untuk keperluan *bodytext*, dengan tujuan supaya informasi tertulis dengan lebih jelas dan sederhana. Kesederhanaan ini akan membantu meningkatkan readabilitas pembaca terhadap informasi yang tertulis.
2. *Handwriting*: Jenis ini memberikan kesan seakan-akan terlihat seperti tulisan tangan, sehingga gaya *handwriting* ini

mempunyai bentuk yang unik, dan tidak teratur. Pada perancangan ini, gaya *handwriting* tidak akan digunakan terlalu banyak, namun dalam bagian-bagian tertentu, dengan tujuan untuk memberikan kesan bahwa buku edukasi ini juga bisa menjadi tempat bercerita yaitu jurnal.

Dapat disimpulkan bahwa tipografi akan mengambil peran yang penting, terlebih lagi karena perancangan berupa buku edukasi interaktif. Oleh karena itu, dibutuhkan pemilihan warna, *typeface*, *font*, dan elemen visual lainnya yang selaras dengan topik perancangan ini. Buku edukasi interaktif ini pun harus menerapkan prinsip desain, supaya keterbacaan dan komunikasi dari media informasi kepada pembaca pun jelas. Dengan itu, perancangan ini akan menggunakan jenis *typeface sans serif*, *serif*, dan *handwriting*.

2.2.3 Aktivitas Pembelajaran

Pembelajaran berbasis aktivitas adalah teknik pembelajaran yang disertai oleh jenis-jenis kegiatan dalam menyampaikan informasi dan edukasi (Başerer, 2020, h.122). Teknik pembelajaran yang didasarkan oleh kegiatan yang bervariasi akan memicu keaktifan dan efektifan penyampaian subjek pembelajaran. Di dalam proses pembelajaran melalui aktivitas, penerima informasi bukan hanya memperoleh, namun diajarkan untuk menerapkan informasi pembelajaran pada kehidupan nyata (h.124). Aktivitas pembelajaran dapat berkisar dari kegiatan-kegiatan yang berhubungan dengan mental, hingga kegiatan yang mencakup fisik, seperti menggambar dan menciptakan sesuatu (Skulmowski, 2024, h.2). Pembelajaran berbasis aktivitas dapat dikategorikan menjadi dua jenis, yaitu *motor activity-based learning* dan *complex and generative-based learning activities* (h.6). Kedua jenis aktivitas pembelajaran ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. *Motor Activity-Based Learning*: Jenis aktivitas pembelajaran ini memberikan kesempatan bagi pelajar untuk menghubungkan sebuah informasi atau edukasi melalui tindakan fisik. Aktivitas nya pun

beragam, dari gerakan yang kecil seperti gerakan jari, sehingga gerakan besar yang melibatkan seluruh tubuh. Menurut Johnson & Glenberg (2014) dan Mavilidi (2022) dalam Skulmowski (h.7), aktivitas pembelajaran motorik dapat dihitung efektif jika ada relevansi dari materi dan gerakan tubuh tersebut. Jika aktivitas yang diberikan terlalu kompleks dan tidak ada relevansi dengan materi yang disampaikan, pelajar dapat merasa kewalahan dan terbebani. Oleh karena itu, pentingnya untuk menemukan keseimbangan antara materi yang disampaikan dan keterlibatan motorik pelajar.

2. *Complex and Generative-Based Learning Activities*: Cukup berbeda dengan pembelajaran berbasis motorik, jenis aktivitas pembelajaran ini mengedepankan kegiatan-kegiatan yang bermakna melalui menggambar dan mengajar. *Complex and Generative-Based Learning Activities* dapat dibagi lagi menjadi tiga jenis, yaitu *learning by drawing*, *learning by teaching*, dan *mental activities*. Pendekatan *learning by drawing* menguji pemahaman pelajar melalui menggambar materi yang disampaikan, sehingga pendekatan ini dapat menimbulkan motivasi dan keterlibatan antara pelajar dan materi yang disampaikan. Pada pendekatan *learning by teaching*, pemahaman diuji dengan melibatkan pelajar dalam menyampaikan ulang materi kepada orang lain. Sebaliknya, pada pendekatan *mental activities*, pelajar diberikan tugas yang tidak terlalu rumit, seperti menggunakan imajinasi dan daya ingat mereka. Menurut Fiorella & Mayer (2016) (h.14), meskipun gaya pembelajaran ini tidak melibatkan pelajar dengan tugas seperti menggambar atau mengajar, pembelajaran ini dianggap sebagai jenis pembelajaran yang menghasilkan pemahaman, dengan mengandalkan pengetahuan dasar alami yang digabung bersama respons emosional.

Berdasarkan kategori diatas, setiap jenis mempunyai kekurangan dan kelebihan masing-masing. Beberapa jenis aktivitas justru dapat membebaskan sejumlah pembelajar oleh tugas-tugas yang diberikan. Namun,

jika digabungkan keduanya dengan seimbang, pembelajaran berbasis aktivitas ini bisa menjadi efektif, tanpa menambah beban lebih kepada target perancangan.

2.2.4 Journaling

Jurnal adalah media untuk melakukan kegiatan *journaling*, yang biasa disebut sebagai buku harian dengan tujuan tertentu, yaitu melacak perasaan yang dirasakan penulis (Dwitami & Kusumalestari, 2023, h.190). *Health Encyclopedia* di *University of Medical Centre* menyatakan bahwa kegiatan *journaling* ini memiliki sejumlah manfaat yaitu merenungkan peristiwa atau perasaan, menyadarkan diri dan memberikan wawasan lebih untuk berkembang dan menyelesaikan masalah (Ramadhanti dkk., 2020, h.162-163). Manfaat dari *journaling* itu jangka panjang, yaitu mempengaruhi hubungan sosial dan sifat penulis (Dwitami & Kusumalestari, 2023, h.190).

Kegiatan *Journaling* sudah seringkali digunakan sebagai salah satu alat di ranah kesehatan mental, contohnya adalah psikoterapi (Sohal dkk., 2022, h.1). *Journaling* dapat dibagi menjadi dua bentuk utama, yaitu *expressive writing* dan *gratitude journaling*. *Expressive writing* dapat diartikan sebagai teknik menulis tentang perasaan dan pikiran terdalam seseorang, dan dilakukan selama 20 menit per sesi. Sedangkan *gratitude journaling* menonjolkan sisi positif dari penulis, mengenai hak-hal yang mereka syukuri. *Journaling* itu sendiri harus diiringi oleh instruksi yang jelas, dan disesuaikan oleh kebutuhan penulis jurnal tersebut, supaya hasil dari kegiatan ini efektif. Jika dikaitkan dengan topik perancangan, kegiatan *journaling* dapat menjadi ruang refleksi dan merenung bagi orang tua yang terbiasa bercerita topik perbicangan yang terlalu berat bagi anaknya.

2.3 Parentifikasi Emosional

Menurut Haxhe da Jurcovic, parentifikasi adalah keadaan dimana peran anak dan orang tua tertukar, sehingga tanggung jawab orang tua secara langsung atau tidak langsung diberikan kepada sang anak (Borchet et al., 2022, h.567-568). Parentifikasi terjadi akibat beberapa faktor seperti kurangnya ilmu pola asuh dari orang tua, orang tua yang mempunyai penyakit mental ataupun fisik, dan konflik

perkawinan. Parentifikasi memberi dampak yang buruk kepada anak secara mental dan jangka panjang, karena anak dipaksa untuk melakukan hal-hal atau bertanggung jawab atas sesuatu yang melebihi kemampuan mereka (Borchet dkk., 2022, h. 568). Parentifikasi dapat di bagi menjadi dua jenis berdasarkan peran, tugas, dan tanggung jawab anak, yaitu:

1. Parentifikasi Instrumental : Menempatkan anak dalam posisi yang bertanggung jawab secara kebutuhan rumah tangga dan finansial.
2. Parentifikasi Emosional : Memposisikan anak untuk bertanggung jawab atas kebutuhan emosional orang tua, sebagai penengah atau teman bercerita (Hooper, 2011, h.568).

Dari uraian diatas mengenai parentifikasi emosional, dapat dikatakan bahwa sudah menjadi sebuah kewajiban bagi orang tua untuk mengambil perannya sebagai orang tua, dan tidak membiarkan anak untuk ikut serta dalam memecahkan masalah dan mengambil tanggung jawab untuk memenuhi kebutuhan emosional orang tua atau keluarga.

2.3.1 Hubungan Orang Tua dan Anak

Hubungan orang tua dan anak adalah koneksi yang utama, krusial, dan terlama di dalam hidup manusia. Hubungan adalah hubungan interpersonal yang sudah dimulai dari kehamilan Ibu (Fu, 2023, h.287). Hubungan orang tua dan anak dapat dikatakan sebagai sumber emosional dan instrumental, dari anak masih kecil hingga bertumbuh besar (Zhang & Grant, 2023, h.2). Setiap pola hubungan orang tua dan anak akan berdampak ke perkembangan mental anak, dan dapat ditemukan 4 jenis hubungan orang tua dan anak (Fu, 2023, h.287), yaitu:

1. *Authoritarian Parenting*: Jenis hubungan ini menempatkan orang tua sebagai pemegang kontrol sepenuhnya, sehingga orang tua dapat memaksakan kehendak mereka kepada anaknya. Dalam jenis ini, komunikasi bersifat dua arah, yaitu orang tua ke anak, dan seringkali tidak mementingkan perasaan dan kebutuhan anak. Anak yang merasakan jenis hubungan ini dengan orang tuanya kemungkinan

akan bertumbuh sebagai anak dengan kepercayaan diri yang rendah dan jiwa inisiatif yang rendah.

2. *Permissive Parenting*: Berbanding terbalik dengan *Authoritarian Parenting*, jenis ini memposisikan orang tua sebagai "teman" ketimbang orang tua oleh anak. Di dalam hubungan ini, orang tua memberikan kebebasan mengambil keputusan kepada anak, yang disertai saran. Meskipun hubungan ini mempunyai komunikasi yang cukup baik, anak dapat bertumbuh sebagai anak yang hanya memikirkan dirinya sendiri.
3. *Authoritative Parenting*: Menurut Bi dkk., hubungan ini dapat dikatakan sebagai pola asuh yang efektif, dikarenakan orang tua dipandang sebagai guru dan juga orang tua yang peduli akan perasaan anak dan ingin terus belajar. Pola asuh ini mengajarkan anak melalui contoh, yang kemudian akan melatih kemampuan anak dalam berbagai aspek ke arah yang positif. Pada akhirnya, ketika anak beranjak dewasa, mereka akan mempunyai sikap yang disiplin, mandiri, dan pintar berkomunikasi.
4. *Uninvolved Parenting* (h.288): Jenis pola asuh ini biasa ditemukan di situasi dimana orang tua tidak terlibat dan lalai dalam mendidik anak. Dalam kondisi ini, orang tua lebih memprioritaskan kepentingan diri sendiri dibanding anak. Upaya orang tua untuk memberikan afeksi dan keterlibatan dalam perkembangan anak sangat rendah, sehingga orang tua terlalu membebaskan anak dan tidak menaruh ekspektasi ke anak. Anak yang mengalami pola asuh seperti ini bertumbuh sebagai anak dengan masalah di lingkungannya.

Dari penjelasan diatas mengenai kategori hubungan orang tua dan anak, dapat diketahui bahwa hubungan tersebut berperan besar kepada perkembangan mental, sosial, dan fisik anak ke arah yang positif ataupun negatif. Perancangan media informasi mengenai parentifikasi emosional ini mempunyai keterkaitan dengan berbagai jenis pola asuh.

2.3.2 Peran Orang Tua Kepada Anak

Keluarga, khususnya orang tua merupakan lingkungan pertama yang dikenal oleh anak. Oleh sebab itu, orang tua mempunyai peran yang penting dalam menanamkan moral, edukasi, dan memastikan anak tercukupi secara fisik, mental, dan sosial. Peran orang tua adalah membimbing anak dan menjadi panutan bagi anaknya (Sari, 2023, h.84). Peranan orang tua kepada anak yang baik didukung dengan *parenting* yang tepat, yaitu proses mengawasi pengembangan fisik, mental dan sosial anak. Seperti yang sudah dijelaskan di sub-bab sebelumnya, jenis pola asuh dapat dikategorikan menjadi 4 jenis (h.288), dan setiap jenis mempunyai kelebihan dan kekurangannya. Dampak dari peranan atau pola asuh orang tua yang tidak efektif akan berdampak kepada perkembangan anak, seperti gangguan mental, kecemasan, dan mempengaruhi kehidupan sosial anak semakin beranjak dewasa (Lanjekar, Joshi, dkk, 2022, h.2-3).

2.3.3 Peran Anak Kepada Orang Tua

Ketika orang tua mempunyai peran yang penting untuk terlibat di dalam perkembangan anak, anak juga mempunyai peran nya dalam keluarga (Khatijah & Sanusi, 2023, h.47). Peran yang diambil oleh setiap anggota keluarga mempunyai tujuan nya masing-masing, sehingga tercipta keseimbangan dan keharmonisan dalam keluarga. Menurut Horowitz, Suparlan, Zinn & Eitzen dalam Khatijah & Sanusi (2023, h.47), anak merepresentasikan pengikat perkawinan, sehingga kehadiran anak dapat mempengaruhi komunikasi orang tua ke arah yang lebih baik. Peran anak dapat dijelaskan secara pandangan sosial, ekonomi, dan psikologis. Secara sosial, pandangan orang tua terhadap anak adalah sebagai simbol status keadaan atau garis keturunan keluarga. Dari segi ekonomi, peran anak yaitu sebagai pewaris harta keluarga, dan yang terakhir yaitu dari segi psikologis, dimana anak dianggap sebagai sumber afeksi dan kasih sayang. Jika dikaitkan dengan topik perancangan ini, tindakan parentifikasi emosional menempatkan anak sebagai orang tua, dimana anak menjadi sumber untuk memenuhi kebutuhan emosional orang tua.

2.4 Penelitian Relevan

Penelitian relevan dilakukan oleh penulis untuk mendapatkan informasi terkait perancangan yang sudah ada sebelumnya. Penelitian relevan dilakukan terhadap perancangan media informasi dengan topik yang masih meliputi tema pola asuh. Berikut adalah penelitian relevan yang ditemukan oleh penulis:

Tabel 2.1 Penelitian Relevan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1	Perancangan Informasi Helicopter Parenting dan Pengaruh Psikologis Melalui Media Buku Ilustrasi	Rizqy Erent Annisa Mutiara Elmuhammadi	Media informasi berupa buku ilustrasi yang menyampaikan informasi mengenai <i>helicopter parenting</i> sehingga orang tua dapat menghindari pola asuh yang berdampak negatif kepada psikologis anak.	Target: Orang Tua di Kota Bandung Isi Buku: Memberikan edukasi mengenai <i>helicopter parenting</i> dan dampak-dampaknya yang harus dihindari oleh orang tua
2	Perancangan Komik Digital Pengenalan Toxic Parenting dan Dampaknya pada Remaja	Athiyyah Al Halimah	Perancangan media informasi berupa komik digital untuk meningkatkan pengetahuan masyarakat terhadap toxic parenting, dan dampaknya kepada remaja.	Target: Remaja dan dewasa berusia 13-30 tahun. Isi Buku: Komik digital yang menanamkan awareness tentang pentingnya pola asuh yang baik pada anak.
3	Perancangan Media Sosialisasi Pola Asuh Anak Usia Pra Sekolah Dengan Media	Yoga Kharisma Putra, Khamadi, dan Siti Hadiati Nugraini	Perancangan media sosialisasi yang berupa buku ilustrasi untuk meningkatkan pengetahuan orang tua mengenai pola	Target: Orang Tua Isi Buku: Buku itu berisi panduan mengenai hal-hal yang perlu diperhatikan dalam proses interaksi

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
	Utama Buku Ilustrasi		asuh yang baik.	orang tua dengan anak.

Berdasarkan penelitian relevan yang dilakukan oleh penulis, dapat dilihat bahwa penelitian sebelumnya membahas topik terkait pola asuh melalui buku ilustrasi dan komik. Dalam penelitian yang sudah ada sebelumnya, perancangan ini membahas jenis-jenis pola asuh yang dianjurkan untuk dilakukan dan yang harus dihindari, karena dampak buruknya kepada kesehatan psikologis anak. Kebaruan yang dimiliki oleh perancangan penulis adalah pada topik dan jenis media yang digunakan. Pada perancangan ini, penulis merancang media informasi berupa buku edukasi interaktif, yang mengedukasikan orang tua mengenai parentifikasi emosional, supaya orang tua dapat menghindari atau mengontrol tindakan tersebut terhadap anaknya.

