

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Buku Cerita Anak Interaktif

Buku cerita interaktif diartikan sebagai buku yang menyajikan cerita dengan didominasi oleh gambar atau visual, serta memiliki elemen interaktivitas guna melibatkan audiens dalam proses membaca (Shafrina dkk., 2023). Media interaktif ini lebih efektif sebagai sarana edukasi dan dapat meningkatkan daya tarik dibandingkan dengan buku konvensional (Khasanah, 2023), dikarenakan buku interaktif mampu memberikan pengalaman visual dan sensorik yang lebih mendalam. Selain itu, buku cerita interaktif dapat menjadi cara yang menyenangkan bagi anak dalam proses edukasi (Khoir & Aminatuzzuhriah, 2024, h. 12003). Visual yang disajikan pada buku cerita dapat secara efektif membantu anak-anak dalam berimajinasi (Ummah, 2019, dalam Wicaksono dkk., 2019). Maka dari itu, buku cerita interaktif tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, melainkan juga sebagai sarana yang efektif untuk mendukung perkembangan kognitif dan motorik anak.

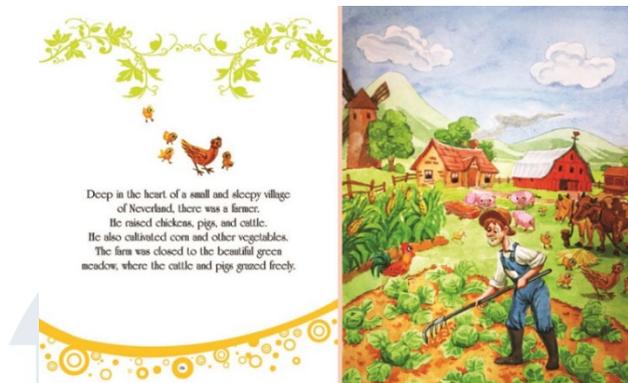
2.1.1 Jenis Buku Cerita Anak

Buku cerita anak dapat didefinisikan sebagai buku yang dirancang khusus untuk anak, yang biasanya memiliki narasi yang simpel dan dipenuhi oleh ilustrasi. Buku cerita anak berdasarkan cara bercerita dapat dibagi menjadi dua jenis, yakni *storybook* dan *picture book* (Ghozalli, 2020, h. 10).

A. *Storybook*

Storybook merupakan buku cerita anak yang menggunakan teks sebagai elemen utama dalam menyampaikan cerita, dengan ilustrasi sebagai elemen pendukung. Pembaca dapat memahami alur cerita, situasi, dan latar belakang hanya dengan membaca teks, tanpa harus melihat ilustrasi. Ilustrasi pada *storybook* biasanya hanya digunakan untuk memvisualisasikan hal yang diceritakan, estetika, atau memberikan jeda

visual agar teks tidak terlalu padat. Ilustrasi dalam *storybook* juga dapat berfungsi sebagai strategi desain untuk menarik perhatian anak.



Gambar 2.1 Buku Jenis *Storybook*
Sumber: <https://blueberryillustrations.com/inside-book-design>

B. *Picture Book*

Picture book merupakan buku cerita anak yang menggabungkan teks dan ilustrasi sebagai satu kesatuan dalam menyampaikan cerita. Dalam *picture book*, ilustrasi tidak hanya berperan sebagai pelengkap, tetapi juga menjadi elemen utama yang mendukung narasi. Teks dalam *picture book* biasanya tidak dapat berdiri sendiri tanpa ilustrasi, begitu pula sebaliknya. Ilustrasi dalam *picture book* tidak hanya memvisualisasikan cerita, tetapi juga membantu anak memahami alur, ekspresi karakter, serta suasana cerita secara lebih efektif. Selain itu, *picture book* dirancang agar menarik perhatian anak dan mempertahankan keterlibatan mereka dalam membaca.



Gambar 2.2 Buku Jenis *Picture Book*
Sumber: <https://prek-math-te.stanford.edu/measurement-data...>

Menurut Ghozalli (2020, h. 21), anak berusia 4-7 tahun termasuk dalam Jenjang Prabaca dan Membaca Dini. Teknis dalam pembuatan buku untuk anak-anak pada jenjang ini mencakup proporsi gambar sebesar 90-70%, penggunaan warna primer, sekunder, netral, dan lembut, serta *font sans serif* dengan ukuran minimal 28 pt. Selain itu, menurut Pedoman Perjenjangan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia (2022), buku untuk anak-anak usia 4-7 tahun dapat berbentuk *board book*, *cloth book*, atau buku kertas. Jenis buku yang sesuai meliputi *wordless picture book*, *picture book*, buku konsep sederhana, atau buku aktivitas, dengan kosakata yang simpel dan *familiar*, sebanyak 5-20 kosakata yang sering digunakan. Setiap kalimat dalam buku ini sebaiknya memiliki maksimal 5 kata, dengan maksimal 3 kalimat per halaman, dan jumlah halaman berkisar antara 8-24. *Font* yang digunakan minimal berukuran 24 pt.

2.1.2 Interaktivitas dalam Buku Anak

Buku dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia diartikan sebagai serangkaian lembar kertas yang berisi tulisan atau lembar kosong yang bisa digunakan untuk menulis. Sedangkan, interaktif dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia diartikan sebagai saling berinteraksi atau berhubungan. Apabila kedua kata tersebut digabung, maka buku interaktif dapat diartikan sebagai buku yang berisikan tulisan dan lembaran yang menciptakan sebuah interaksi dengan pembacanya (Suci & Anggapuspa, 2021, h. 99-100). Buku ini menggunakan berbagai cara untuk menyampaikan pesan agar pembaca dapat merasakan dan memahami isi yang disampaikan. Interaktivitas dalam buku anak dapat terbagi menjadi sembilan jenis, yakni *pop-up book*, *peek a boo*, *pull tabs*, *hidden objects*, *games*, *participation*, *play-a-sound*, *touch and feel*, dan interaktif campuran (Waluyanto, dalam Khairunnisa, 2022, h. 13). Dalam perancangan ini, penulis menggunakan beberapa jenis interaktivitas buku sebagai berikut.

A. *Peek a Boo*

Jenis *peek a boo* atau disebut juga sebagai *lift-the-flap* adalah mekanisme buku interaktif yang memungkinkan pembaca berinteraksi dengan membuka lipatan pada halaman untuk menemukan elemen tersembunyi di bawahnya. Gambar di bawah menunjukkan interaksi jenis *peek a boo*, di mana pembaca dapat mengangkat *flap* untuk mendapatkan konten tersembunyi.

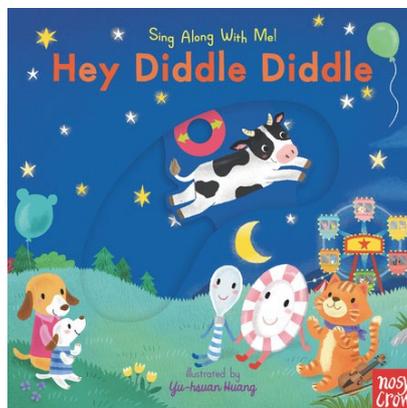


Gambar 2.3 Mekanisme *Peek a Boo*

Sumber: <https://www.nytimes.com/2020/01/07/books/review/books...>

B. *Pull Tabs*

Jenis *pull tabs* adalah mekanisme buku interaktif yang memungkinkan pembaca berinteraksi dengan menarik atau menggeser tab pada halaman untuk mengubah elemen visual dalam buku. Ketika *tab* ditarik, ilustrasi pada halaman akan bergerak atau berubah, memunculkan sebuah elemen yang tidak terlihat sebelumnya. Gambar di bawah menunjukkan interaksi jenis *pull tab*, di mana pembaca dapat menarik atau menggeser elemen tab untuk mendapatkan sebuah perubahan.



Gambar 2.4 Mekanisme *Pull Tabs*

Sumber: <https://ysbookreviews.wordpress.com/2022/10/09/hey-did...>

C. Interaktif Campuran

Buku interaktif jenis campuran menggabungkan beberapa mekanisme interaktivitas dalam satu buku. Gambar di bawah menunjukkan interaksi jenis campuran, di mana terdapat mekanisme *pop-up* dan *play-a-sound* pada buku interaktif anak.



Gambar 2.5 Mekanisme Interaktif Campuran

Sumber: <https://www.robert-frederick.co.uk/collections/pop-up-books>

Dengan menambahkan mekanisme interaktivitas dalam buku, anak-anak dapat merasakan pengalaman membaca yang lebih menyenangkan. Penggunaan elemen interaktif tidak hanya meningkatkan keterlibatan anak, tetapi juga dapat mengembangkan motorik halus. Dengan menggunakan interaktivitas jenis *pull tabs* dan *peek a boo* dapat melatih motorik halus anak. Kedua jenis interaktivitas ini cocok dan dapat dilakukan oleh anak tahap praoperasional karena tidak membutuhkan pola pikir yang kompleks (Caitlyn dkk., 2023, h. 116).

2.1.3 Elemen Desain dalam Buku Cerita Anak

Elemen desain merupakan dasar dalam merancang suatu desain. Seorang desainer perlu memahami elemen desain dan mengintegrasikannya dalam perancangan agar dapat menyampaikan pesan secara visual dengan efektif (Landa, 2018). Dalam merancang buku anak-anak, elemen desain berperan penting dalam menyampaikan pesan secara efektif kepada anak-anak. Elemen-elemen seperti warna, *layout*, *grid*, dan tipografi membantu

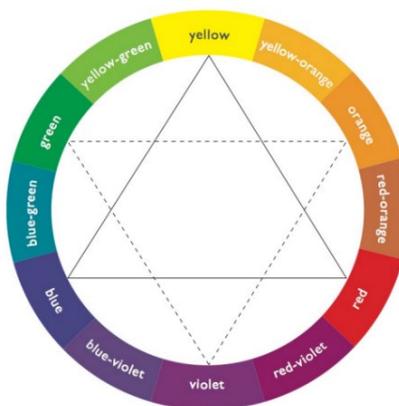
menciptakan tampilan yang menarik, mudah dipahami, serta sesuai dengan kebutuhan visual dan kognitif anak.

2.1.3.1 Warna

Warna adalah elemen esensial dalam kehidupan sehari-hari. Selain sebagai aspek visual, warna juga memiliki nilai filosofis, simbolis, dan emosional yang berperan dalam membentuk persepsi serta memengaruhi interpretasi makna dalam ranah psikologi warna (Nur & Paksi, 2021, h. 91). Elemen warna dapat dikategorikan menjadi tiga, yaitu, *hue*, *saturation*, dan *value*. *Hue* mengacu pada nama warna spektrum, seperti merah, biru, dan sebagainya. *Saturation* merupakan intensitas dari warna pada *hue*. Sedangkan, *value* merupakan gelap dan terang dari *hue*.

A. Skema Warna

Selain memahami elemen dasar warna, skema warna juga berperan penting dalam menciptakan keselarasan visual. Skema warna yang harmonis biasanya terbentuk dari warna -warna dengan saturasi penuh dan *value* menengah (Landa, 2018, h. 127). Dengan penggunaan skema warna, dapat terciptanya keseimbangan visual yang nyaman dipandang serta meningkatkan efektivitas komunikasi dalam desain. Hubungan antar warna dapat dilihat melalui *color wheel* yang menunjukkan harmoni warna dasar.

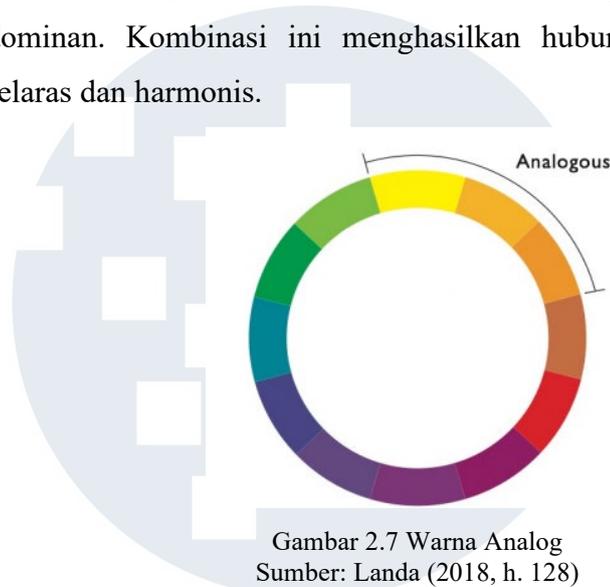


Gambar 2.6 *Color Wheel*
Sumber: Landa (2018, h. 125)

Skema warna menurut Landa (2018, h. 127) dapat dibagi menjadi beberapa kategori, yakni sebagai berikut.

1. Analog

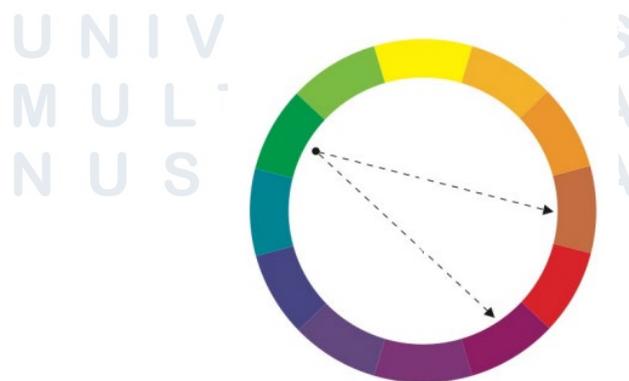
Skema warna analog menggunakan tiga jenis *hue* yang bersebelahan pada *color wheel*, di mana terdapat satu *hue* yang dominan. Kombinasi ini menghasilkan hubungan warna yang selaras dan harmonis.



Gambar 2.7 Warna Analog
Sumber: Landa (2018, h. 128)

2. Komplementer Terbelah

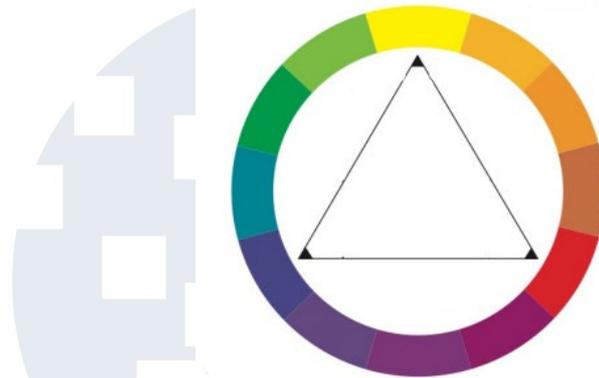
Skema warna komplementer terbelah menggunakan tiga *hue*, yakni satu warna utama dengan dua warna lainnya yang terdapat di arah yang berlawanan pada *color wheel*. Skema ini tetap memberikan kontras yang tinggi, tetapi dengan tampilan yang lebih halus dibandingkan skema komplementer biasa.



Gambar 2.8 Warna Komplementer Terbelah
Sumber: Landa (2018, h. 125)

3. Triadik

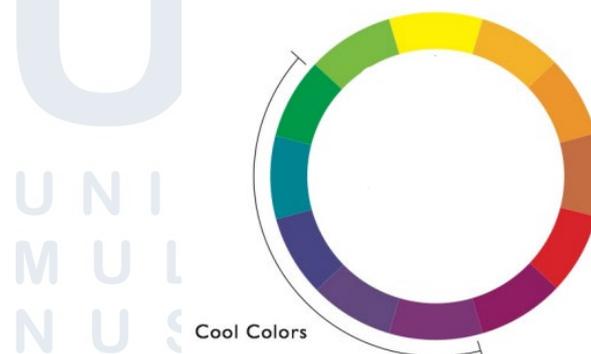
Skema warna triadik terdiri dari tiga warna yang posisinya membentuk segitiga sama sisi pada *color wheel*. Penggunaan skema ini menghasilkan kombinasi warna yang seimbang antara harmoni dan kontras.



Gambar 2.9 Warna Triadik
Sumber: Landa (2018, h. 125)

4. Warna Dingin

Skema warna dingin terdiri dari warna-warna yang berada di sisi kiri *color wheel*, seperti biru, hijau, dan ungu. Warna-warna ini dapat memberikan kesan sejuk dan menenangkan.

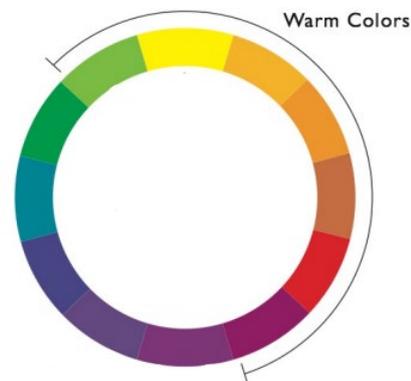


Gambar 2.10 Warna Dingin
Sumber: Landa (2018, h. 125)

5. Warna Panas

Skema warna panas mencakup warna yang terletak di sisi kanan *color wheel*, seperti merah, oranye, dan kuning.

warna *warm tone* memberikan kesan yang hangat, energik, dan menarik perhatian.



Gambar 2.11 Warna Panas
Sumber: Landa (2018, h. 125)

B. Warna dalam Persepsi Anak

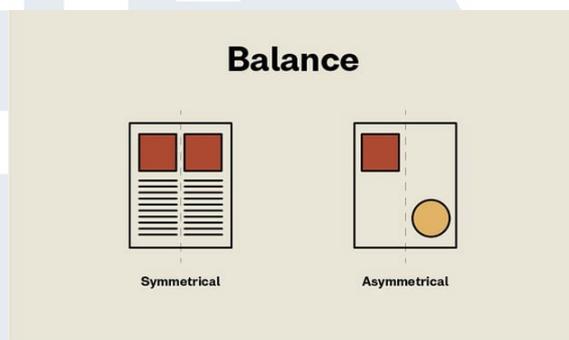
Asosiasi antara warna dan emosi sudah mulai terbentuk sejak anak berusia empat tahun, dipengaruhi oleh pengalaman sosial dan budaya (Miles dkk., 2021, h. 2). Dalam sebuah penelitian terhadap anak usia 5-6 tahun, ditemukan bahwa mereka lebih menyukai warna-warna cerah dan mengaitkannya dengan emosi positif (Boyatzis & Varghese, 1994, dalam Miles dkk., 2021, h. 2). Selain itu, penelitian oleh Umamaheshwari et al. (2013, dalam Miles dkk., 2021) terhadap anak usia 6-12 tahun menunjukkan bahwa warna kuning dan biru paling sering dikaitkan dengan kebahagiaan, sementara warna hitam dan merah lebih sering diasosiasikan dengan ketakutan. Temuan ini digunakan sebagai pertimbangan dalam desain interior klinik gigi anak untuk menciptakan suasana yang lebih nyaman dan ramah bagi mereka.

2.1.3.2 *Layout*

Layout adalah pengaturan tata letak elemen visual dalam sebuah desain yang mencakup teks, gambar, warna, dan ruang kosong untuk menciptakan komposisi yang seimbang dan harmonis. Menurut Rustan (2009), terdapat empat prinsip dasar *layout*, yaitu dari *balance*, *rhythm*, *emphasis*, dan *unity*.

A. *Balance*

Balance atau keseimbangan adalah keselarasan alam penempatan elemen desain agar terlihat harmonis dan tidak berat sebelah. Terdapat dua jenis keseimbangan, yaitu simetris dan asimetris. Simetris berarti antara sisi kiri dan sisi kanan memiliki bentuk, ukuran, dan posisi yang sama. Asimetris berarti keseimbangan dicapai dengan menggunakan elemen yang berbeda ukuran, warna atau posisi, tetapi tetap memiliki kesan yang harmonis secara keseluruhan.

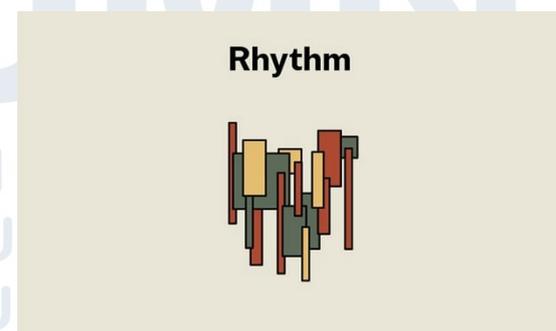


Gambar 2.12 *Layout Balance*

Sumber: <https://design.tutsplus.com/articles/the-principles-of-d...>

B. *Rhythm*

Rhythm atau irama adalah pengulangan elemen yang ditempatkan secara konsisten dalam sebuah desain untuk menciptakan kesan yang dinamis dan estetis.



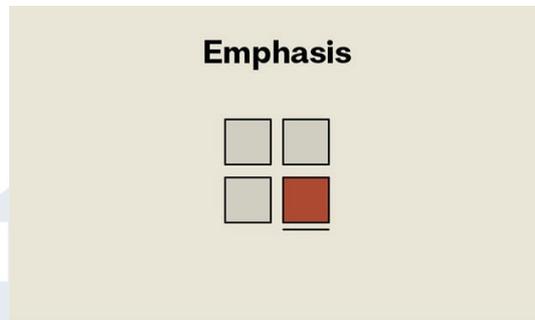
Gambar 2.13 *Layout Rhythm*

Sumber: <https://design.tutsplus.com/articles/the-principles-of-d...>

C. *Emphasis*

Emphasis atau titik berat adalah pemberian penekanan pada elemen tertentu dalam desain. Elemen yang ditekankan biasanya lebih

besar atau memiliki warna yang mencolok dibandingkan elemen lainnya. Tujuan dari penekanan ini adalah untuk mengarahkan fokus pengguna ke elemen tersebut.

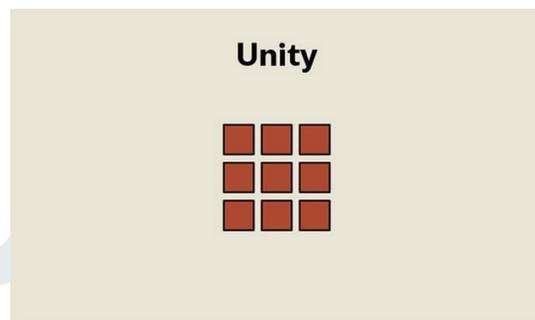


Gambar 2.14 *Layout Emphasis*

Sumber: <https://design.tutsplus.com/articles/the-principles-of-d...>

D. *Unity*

Unity atau kesatuan adalah keterpaduan dalam desain yang memastikan semua elemen saling terhubung dan mendukung satu sama lain. *Unity* membuat desain terlihat menyatu, dan harmonis. Kesatuan dapat dicapai dengan menggunakan warna, bentuk, atau gaya yang konsisten agar desain memiliki kesan yang selaras dan menyeluruh.



Gambar 2.15 *Layout Unity*

Sumber: <https://design.tutsplus.com/articles/the-principles-of-d...>

Keempat prinsip dasar *layout* ini berfungsi sebagai panduan penting dalam menyusun elemen visual agar terlihat rapi, seimbang, dan enak untuk dilihat. Dengan memahami prinsip-prinsip ini, penulis dapat menyusun tampilan yang menarik sekaligus dapat membantu menciptakan penyampaian pesan yang lebih jelas dan terarah.

2.1.3.3 Grid

Grid merupakan sebuah panduan dalam mendesain yang terdiri dari garis vertikal dan horizontal yang membagi ruang kerja menjadi beberapa kolom dan margin (Landa, 2018, h. 163). Panduan ini sangat penting dalam menyusun *layout* yang terstruktur, harmonis, dan mudah dipahami, sehingga menciptakan desain yang lebih teratur dan efektif. Selain itu, *grid* mempermudah proses penyusunan desain dengan menyediakan struktur yang jelas, memastikan setiap halaman tetap selaras dan berkesinambungan.

A. *Single-Column Grid*

Single-column grid atau yang juga dikenal sebagai *manuscript grid* terdiri dari satu kolom yang dikelilingi oleh margin di bagian kiri, kanan, atas, atau bawah halaman. *Grid* jenis ini adalah struktur yang paling sederhana dalam membuat *layout* sebuah desain. *Grid* ini umum digunakan dalam karya tulis yang panjang seperti laporan atau buku.



ONE-COLUMN GRID: PRINT MAGAZINE

Gambar 2.16 *Single-Column Grid*
Sumber: Landa (2018, h. 165)

B. *Multicolumn Grids*

Multicolumn grids terdiri dari dua atau lebih kolom dalam satu halaman, yang dipisahkan oleh ruang antar kolom, atau yang disebut sebagai *gutter*. *Grid* jenis ini memberikan fleksibilitas lebih dalam penyusunan *layout*, memungkinkan elemen desain untuk diatur dengan

lebih dinamis. *Multicolumn grid* sering digunakan dalam media majalah dan koran.

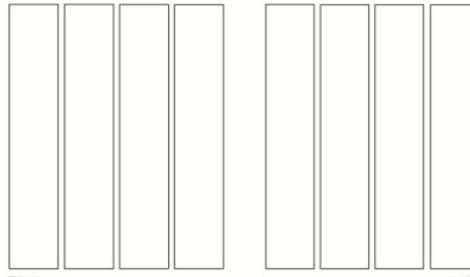
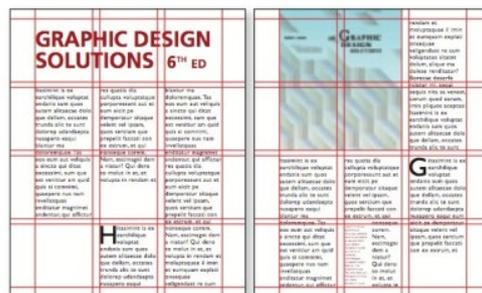


Fig 8-3 | FOUR-COLUMN GRID: PRINT MAGAZINE

Gambar 2.17 *Multicolumn Grid*
Sumber: Landa (2018, h. 165)

C. Modular Grid

Modular *grid* adalah *grid* yang membagi halaman menjadi beberapa kolom dan baris, membentuk modul-modul kecil yang digunakan sebagai area penempatan elemen desain. *Grid* ini memberikan struktur yang lebih terorganisir dan fleksibel, sehingga memudahkan dalam menyusun *layout* yang konsisten. Modular *grid* banyak digunakan dalam majalah, katalog, dan *user interface* (UI) karena dapat mengatur teks, gambar, dan elemen lainnya dengan lebih rapi dan proporsional.



Columns can be dedicated to text or image or image and captions.

Text and images can share columns.

Gambar 2.18 Modular *Grid*
Sumber: Landa (2018, h. 165)

Modular *grid* adalah *grid* yang membagi halaman menjadi beberapa kolom dan baris, membentuk modul-modul kecil yang digunakan sebagai area penempatan elemen desain. *Grid* ini memberikan

struktur yang lebih terorganisir dan fleksibel, sehingga memudahkan dalam menyusun *layout* yang konsisten. Modular *grid* banyak digunakan dalam majalah, katalog, dan *user interface* (UI) karena dapat mengatur teks, gambar, dan elemen lainnya dengan lebih rapi dan proporsional.

2.1.3.4 Tipografi

Typeface adalah desain satu set karakter yang mencakup huruf, angka, simbol, dan tanda baca, di mana karakter-karakter tersebut dirancang dengan gaya yang konsisten (Landa, 2018, h. 35). Penggunaan *typeface* dapat mempengaruhi persepsi pembaca, keterbacaan, dan juga pemahaman dari pesan yang disampaikan. Pemilihan *typeface* yang menarik dan mudah terbaca dapat menambah daya tarik dan minat anak dalam membaca. Anak-anak cenderung lebih menyukai *font sans serif* yang dianggap lebih ramah dan mudah untuk dibaca (Bernard dkk., 2002, dalam Burgar, 2022, h. 9). *Font sans serif* adalah *typeface* yang tidak memiliki garis lengkung atau kait pada ujung huruf, yang memberikan kesan yang *simple* dan modern.



Gambar 2.19 *Typeface* Helvetica

Sumber: <https://www.laprairie.com/ar-me/editorials-article/helv...>

Selain itu, anak-anak juga cenderung tertarik dengan *typeface* dekoratif yang menyerupai tulisan tangan (*handwritten*). *Typeface* yang dirancang mirip dengan tulisan tangan anak-anak dapat menciptakan kesan yang lebih ramah, akrab, dan menyenangkan, sehingga lebih mudah menarik perhatian anak-anak (Sassoon, 1993, dalam Burgar, 2022, h. 9).

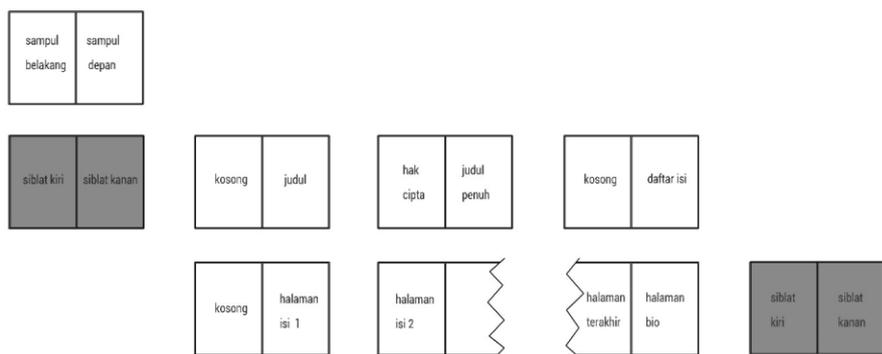


Gambar 2.20 *Typeface* Letters for Learners
 Sumber: <https://www.fontr.com/letters-for-learners-font>

Pemilihan *typeface* yang ramah dan mudah terbaca, seperti *sans serif* atau *handwritten type font*, dapat meningkatkan daya tarik dan minat anak-anak dalam membaca. Kedua jenis *typeface* ini memberikan kesan yang lebih akrab dan menyenangkan, yang efektif untuk menarik perhatian pembaca muda.

2.1.4 Struktur Anatomi Buku Anak

Struktur anatomi buku adalah komponen-komponen yang dibutuhkan dalam pembuatan sebuah buku agar menjadi fungsional. Dalam pembuatan buku untuk anak-anak, terdapat perbedaan anatomi dibandingkan buku-buku pada umumnya. Menurut Ghozalli (2020, h. 87), struktur anatomi buku untuk anak dapat disusun seperti pada gambar di bawah.



Gambar 2.21 Struktur Anatomi Buku Anak
 Sumber: Panduan Mengilustrasi dan Mendesain Cerita Anak untuk...

Dalam penggunaan struktur di atas, terdapat beberapa aspek yang perlu diperhatikan. Aspek-aspek tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut:

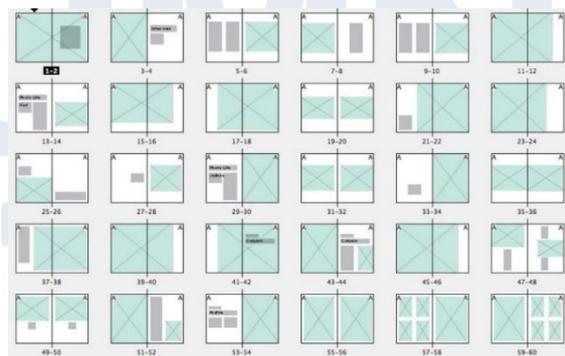
- A. Penggunaan daftar isi biasanya hanya disertakan dalam buku yang memiliki struktur bab, seperti *storybook* atau *chapter book*.
- B. Halaman bio berisi tentang informasi penulis, ilustrator, editor, desainer, serta penerjemah. Penempatan dari halaman ini dapat disesuaikan dengan kebutuhan desain.
- C. Pada halaman judul, hanya terdapat judul buku saja, sedangkan halaman judul lengkap mencakup judul buku, nama penulis, nama ilustrator, serta logo penerbit. Halaman judul lengkap dan halaman hak cipta merupakan persyaratan yang diperlukan untuk pendaftaran ISBN.

2.1.5 Flat Plan dan Katern

Dalam merancang sebuah buku, perencanaan teknis terhadap susunan halaman sangat penting untuk memastikan peletakan halaman dan pencetakan berjalan dengan baik. Dua elemen yang berperan dalam perencanaan ini adalah *flat plan* dan *katern*. Keduanya membantu desainer dalam mengatur struktur isi dan *layout* buku secara menyeluruh maupun teknis.

2.1.5.1 Flat Plan

Flat plan adalah skema visual yang menggambarkan urutan dan isi setiap halaman dalam buku. Melalui flat plan, desainer dapat merancang *layout* dan distribusi konten secara lebih terarah (Haslam, 2006, h. 189).



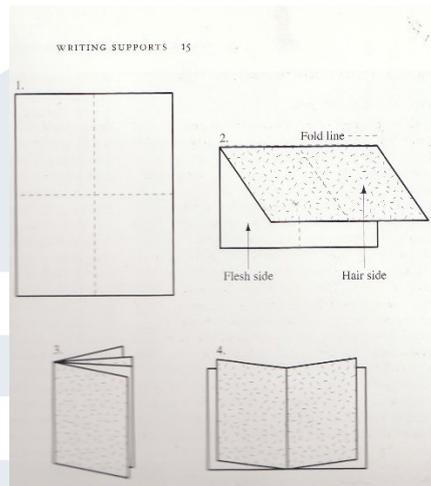
Gambar 2.22 Flat Plan

Sumber: <https://www.clavistechnologies.com/blog/why-use-flat->

Penggunaan flat plan dapat membantu desainer melihat keseluruhan isi buku secara menyeluruh sebelum proses cetak fisik. Dengan perencanaan ini, alur konten dapat lebih tertata dan memudahkan penyesuaian layout setiap halaman agar tetap selaras dengan narasi.

2.1.5.2 *Katern*

Katern adalah perencanaan susunan halaman berdasarkan sistem lipatan lembar cetak yang nantinya akan dijilid. Susunan ini dirancang agar setelah dicetak dan dilipat, urutan halaman tetap sesuai dengan alur cerita (Haslam, 2006, h. 188).



Gambar 2.23 *Katern*

Katern dapat memastikan halaman-halaman pada buku tersusun dengan urutan yang sesuai setelah dicetak dan dijilid. Dengan memperhatikan sistem lipatan, *katern* membantu mencegah kesalahan urutan baca, sehingga pengalaman membaca tetap nyaman dan terarah.

2.1.6 *Binding* Buku

Binding buku atau penjilidan adalah sebuah proses untuk menyatukan lembaran-lembaran kertas menjadi satu dalam bentuk buku. Proses *binding* merupakan tahap yang penting karena dapat menentukan bentuk akhir dari buku (Haslam, 2006, h. 219). Proses dari *binding* buku tetap mengikuti tahapan dasar yang sama walaupun sebagian besar *binding* sudah dilakukan dengan menggunakan mesin. Berikut adalah beberapa macam *binding* buku.

A. *Case Binding*

Case binding atau *hard cover binding* adalah teknik *binding* menggunakan sampul yang keras. Pada proses *binding* ini, biasanya

kertas disatukan dengan teknik jahit untuk menghasilkan buku yang tahan lama.



Gambar 2.24 *Case Binding*

Sumber: <https://www.myprintfinishing.com/pages/case-binding>

B. *Perfect Binding*

Perfect binding adalah teknik *binding* yang menggunakan lem untuk menyatukan kertas menjadi satu buku. *Binding* buku ini juga biasanya disebut sebagai jilid lem.



Gambar 2.25 *Perfect Binding*

Sumber: <https://www.swallowtailprint.co.uk/news/articles/post/161>

Buku cerita anak interaktif memiliki potensi besar sebagai media edukasi karena dapat menghubungkan antara hiburan dan pembelajaran. Dalam buku ini, elemen interaktivitas dapat membantu merangsang motorik anak dan menciptakan pengalaman membaca yang lebih menyenangkan dan mendalam. Elemen-elemen desain seperti *layout*, tipografi, serta ilustrasi yang tepat sasaran dapat memperkuat pesan yang ingin disampaikan. Pengetahuan mengenai anatomi buku, jenis *binding*, dan perencanaan *katern* menjadi aspek teknis yang penting dalam perancangan buku yang efektif. Dengan demikian, buku cerita interaktif

bukan hanya menjadi sarana baca, tapi juga ruang eksplorasi yang menyenangkan dan mendidik anak sejak dini.

2.2 Visualisasi Buku Cerita Anak

Visualisasi dalam membuat buku cerita anak sangat penting untuk membantu anak dalam memahami alur cerita dengan lebih baik. Dalam proses *storytelling*, anak membutuhkan visualisasi untuk memperjelas makna cerita, meningkatkan daya imajinasi (Cheng dkk., 2021, h. 2), dan membuat pengalaman yang lebih menarik. Visualisasi ini terbentuk dari berbagai elemen utama yang mendukung penyampaian cerita secara efektif, yaitu ilustrasi, narasi, dan karakter.

2.2.1 Ilustrasi Anak

Ilustrasi dalam buku anak berfungsi dalam mempermudah anak memahami teks yang sulit dipahami hanya melalui tulisan. Dengan melihat ilustrasi, anak dapat mengenali jalan cerita, memprediksi apa yang akan terjadi selanjutnya, serta mempertimbangkan berbagai kemungkinan makna dan akhir cerita (Arizpe, 2013, dalam Jančík Petrová dkk., 2025, h. 2).

2.2.1.1 Bentuk Dasar Ilustrasi

Bentuk dasar ilustrasi menurut Ghozali (2020, h. 15) memiliki fungsi tertentu dalam penyampaian cerita. Dalam pembuatan *picture book*, ilustrasi berperan dalam mendukung alur cerita dan memperjelas makna yang ingin disampaikan. Setiap bentuk ilustrasi memiliki ciri khas tersendiri dan digunakan sesuai dengan kebutuhan narasi. Bentuk dasar ilustrasi dapat dikategorikan sebagai berikut.

A. Tebaran (*Spread*)

Ilustrasi bentuk tebaran atau *spread* adalah ilustrasi yang mengisi satu bukaan buku, di mana gambar di halaman kiri dan kanan terlihat menyatu dan luas. Fungsi dari ilustrasi tebaran adalah untuk memberikan penekanan pada suatu adegan, sehingga terlihat lebih besar dan memberikan kesan yang lebih mendalam bagi pembaca.



Gambar 2.26 Halaman Bentuk Tebaran
 Sumber: <https://kathytemean.wordpress.com/2023/11/28/book-...>

B. Satu Halaman (*Single*)

Ilustrasi bentuk satu halaman atau *single page* adalah ilustrasi yang hanya terdapat pada satu halaman, sedangkan halaman di sebelahnya memiliki ilustrasi atau penceritaan yang berbeda. Bentuk ilustrasi ini digunakan untuk memberikan fokus pada satu adegan tertentu dalam cerita tanpa harus menyambung ke halaman berikutnya.



Gambar 2.27 Halaman Bentuk Satu Halaman
 Sumber: <https://www.amazon.com/stores/Olivia-Chin-Mueller/auth...>

C. Lepas (*Spot*)

Ilustrasi bentuk lepasan atau *spot* adalah ilustrasi berukuran kecil yang tidak memenuhi seluruh halaman dan biasanya tidak memiliki latar belakang penuh. Ilustrasi ini digunakan untuk menyoroti bagian tertentu dalam cerita, seperti suatu objek atau karakter, tanpa memenuhi ruang halaman secara keseluruhan. Fungsi dari ilustrasi lepasan adalah

untuk memberikan variasi dalam *layout* serta menambahkan elemen pendukung cerita agar lebih menarik. Bentuk ilustrasi ini sering digunakan dalam buku anak untuk memperjelas detail tertentu tanpa mengganggu alur utama cerita.



Gambar 2.28 Halaman Bentuk Lepas
Sumber: <https://www.amazon.com/Stay-Positive-Childrens-Picture...>

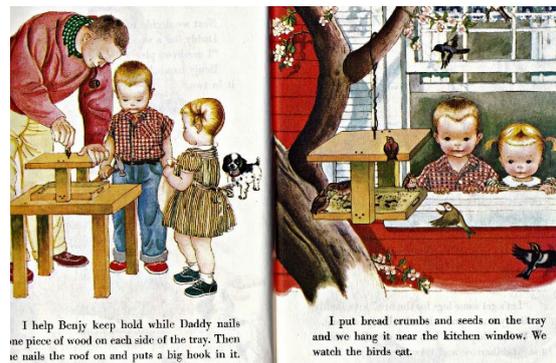
Dengan menggunakan ketiga bentuk dasar ilustrasi ini, desainer dapat menciptakan variasi visual yang dinamis dalam setiap bukaan buku cerita. Kombinasi penggunaan bentuk ilustrasi tersebut membantu menjaga ritme cerita, memberi penekanan pada adegan penting, dan membuat setiap halaman terasa menarik saat dibuka oleh pembaca.

2.2.1.2 Jenis Ilustrasi

Jenis atau *style* ilustrasi dalam buku anak menurut Aprilia (2019, dalam Karima & Sasi, 2023, h. 14) dapat dibagi menjadi empat kategori, yakni sebagai berikut.

A. Semi Realis

Ilustrasi jenis semi realis menggunakan bentuk anatomi tubuh yang menyerupai wujud aslinya. Warna yang dipakai disesuaikan dengan warna aslinya, tetapi visualnya dibuat lebih lucu agar terlihat lebih menarik.



Gambar 2.29 Ilustrasi Semi Realis

Sumber: <https://vintagebooksfortheveryyoung.blogspot.com/201...>

B. Kartun

Ilustrasi jenis kartun menggunakan anatomi tubuh yang masih menyerupai asli, tetapi dibuat lebih sederhana dan menggemaskan. Anak-anak akan lebih mudah mengenali dan mengingatnya karena tampilannya yang lucu.



Gambar 2.30 Ilustrasi Kartun

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/724587027570638790/>

C. Whimsical

Berbeda dari *style* kartun dan semi realis, ilustrasi jenis *whimsical* tidak mengikuti bentuk anatomi tubuh yang sesungguhnya. Gaya ilustrasi ini lebih eksploratif dan kreatif, sehingga menghasilkan karakter yang unik dan penuh imajinasi.



Gambar 2.31 Ilustrasi *Whimsical*

Sumber: <https://www.amazon.co.uk/Yawn-Patricia-Hegarty/dp/183891160X>

D. *Innocent Style*

Ilustrasi jenis *innocent style* digambar dengan kesan tidak rapi dan bentuknya lebih kekanak-kanakan. Gaya ini dibuat agar terlihat polos dan sederhana, seperti gambar yang dibuat oleh anak-anak.



Gambar 2.32 Ilustrasi *Innocent Style*

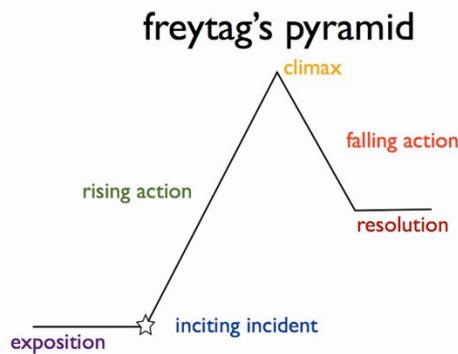
Sumber: <https://www.helenstephens.com/>

Keempat gaya ilustrasi tersebut memberikan ragam pendekatan visual dalam penyampaian cerita pada buku anak. Masing-masing memiliki karakteristik tersendiri yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan narasi dan audiens yang dituju. Dengan memahami variasi gaya ini, desainer dapat memilih *style* yang paling sesuai untuk membangun suasana cerita serta memperkuat keterhubungan antara ilustrasi dan pembaca.

2.2.2 Narasi

Dalam penyampaian sebuah narasi dalam buku cerita anak, *storytelling* bisa membantu anak mengembangkan daya imajinasi dan meningkatkan kemampuan berpikir kreatif. Selain itu, *storytelling* juga efektif dalam menyampaikan pesan moral serta membuat proses tersebut menjadi

lebih menyenangkan bagi anak-anak (Huriyah, 2019, h. 640-641). Namun, dalam membuat narasi, tidak hanya bergantung pada kreativitas dalam membuat cerita, tapi juga butuh struktur yang jelas agar alur cerita lebih teratur dan mudah dipahami anak-anak (Petrovic dkk., 2022, h. 2). Salah satu metode yang bisa digunakan untuk menyusun alur cerita adalah *Freytag's Pyramid* yang diciptakan oleh Gustave Freytag, yang terdiri dari lima tahapan utama: *exposition* (pengenalan), *rising action* (pemunculan konflik), *climax* (puncak cerita), *falling action* (penyelesaian konflik), dan *resolution* (akhir cerita).



Gambar 2.33 *Freytag's Pyramid*

Sumber: <https://elementgirl.medium.com/writing-tips-story-structure-c27f22ecdb19>

Terdapat beberapa hal yang perlu dipertimbangkan dalam membuat *storytelling* untuk anak. Narasi harus disesuaikan dengan usia dan pemahaman anak, supaya mereka bisa menangkap pesan yang disampaikan sesuai dengan kemampuan berpikir mereka (Huriyah, 2019). Selain itu, narasi dalam buku anak tidak boleh terlalu kompleks, supaya anak-anak tetap bisa menikmati cerita tanpa merasa bingung atau kewalahan dengan alur cerita. Oleh karena itu, dalam menyusun *storytelling* untuk anak, penting untuk menggabungkan kreativitas dengan struktur yang jelas agar cerita tidak hanya menarik, tetapi juga mudah dipahami dan memberikan pengalaman membaca yang menyenangkan serta bermakna bagi anak-anak.

2.2.3 Karakter

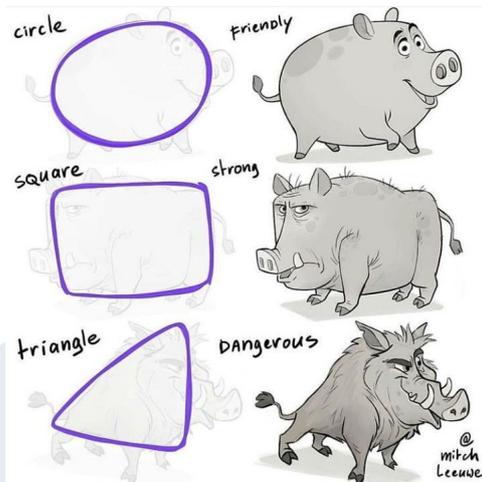
Dalam mendesain karakter buku cerita anak, terdapat beberapa hal yang perlu dipertimbangkan karena karakter akan menjadi representasi utama

dalam cerita. Anak-anak cenderung lebih mudah mengingat karakter dibandingkan dengan alur cerita di dalam buku (Boonman, 2024, h. 6). Oleh karena itu, desain karakter harus mencerminkan kepribadian, emosi, dan peran yang dimainkan dalam cerita. Pembuatan karakter yang kuat juga ditentukan oleh visualisasi dalam ilustrasi (Boonman, 2024, h. 6). Visualisasi karakter dapat membantu anak-anak untuk lebih mudah memahami kepribadian karakter, merasakan emosi, dan mengikuti perkembangan cerita. Beberapa elemen seperti warna, bentuk, dan gaya ilustrasi mempengaruhi cara anak-anak memahami karakter dan pesan yang ingin disampaikan.

Menurut Ghozalli (2020), visualisasi karakter dalam buku cerita anak dikembangkan berdasarkan beberapa aspek yang telah direncanakan sebelumnya, seperti jenis karakter, jenis kelaminnya (jika ada), usia dari karakter, kepribadian, kebiasaan, serta latar sosial dan budaya yang membentuk identitasnya. Terdapat beberapa aspek utama dalam visualisasi karakter, yakni sebagai berikut.

A. Bermain Bentuk

Visualisasi bentuk karakter dalam cerita perlu disesuaikan dengan *tone* dari cerita. Contohnya, *style* realis dapat digunakan untuk cerita yang memiliki *tone* serius. Bentuk-bentuk dasar geometris juga dapat digunakan untuk memvisualisasi karakter. Bentuk bulat biasanya diasosiasikan dengan karakter yang ramah, kekanak-kanakan, dan menggemaskan. Bentuk segitiga yang tajam dapat menunjukkan sifat agresif, tajam, dominan, dan licik. Bentuk kotak dapat diasosiasikan dengan stabilitas dan ketenangan, contohnya seperti penggambaran karakter lanjut usia.



Gambar 2.34 Implementasi Bentuk Karakter
 Sumber: <https://in.pinterest.com/pin/258745941085583393/>

B. Ciri Khas Karakter

Ciri khas karakter dalam cerita perlu dirancang agar karakter dapat dibedakan dengan karakter lain. Salah satu cara untuk mencapai hal ini adalah dengan memberikan atribut khas yang membedakan, seperti aksesoris unik, bentuk tubuh yang khas, atau warna yang mencolok. Warna juga dapat digunakan untuk memperkuat kepribadian karakter, misalnya warna cerah seperti kuning dapat diasosiasikan dengan karakter yang energik dan ceria, sedangkan warna gelap seperti biru tua dapat menggambarkan karakter yang lebih tenang atau misterius. Dengan memberikan elemen visual yang unik, karakter akan lebih mudah diingat dan dikenali oleh anak-anak.



Gambar 2.35 Implementasi Ciri Khas Karakter
 Sumber: <https://www.behance.net/gallery/83920233/Tiny-Eyes-Z...>

C. Emosi dan Posisi

Emosi dan posisi karakter dalam cerita perlu divisualisasikan dengan jelas agar pembaca dapat memahami perasaan dan tindakan yang dilakukan oleh karakter. Ekspresi wajah seperti senyum lebar dapat menunjukkan kegembiraan, sementara alis yang berkerut dan mulut yang melengkung ke bawah dapat menggambarkan kesedihan atau kemarahan. Selain ekspresi, gestur tubuh juga berperan dalam memperkuat emosi karakter, misalnya tangan yang terangkat menunjukkan keterkejutan atau tubuh yang membungkuk menandakan kesedihan. Dengan memvariasikan emosi dan posisi, karakter dapat lebih komunikatif untuk anak-anak.



Gambar 2.36 Implementasi Emosi dan Posisi
Sumber: <https://in.pinterest.com/pin/9851692931514872/>

D. Permainan Gaya Gambar dan Warna

Gaya ilustrasi dan pemilihan warna dalam cerita harus disesuaikan dengan suasana dan pesan yang ingin disampaikan. Gaya gambar yang lebih sederhana dan ekspresif cocok untuk cerita dengan nuansa ringan dan penuh keceriaan, sedangkan gaya yang lebih detail bisa digunakan untuk cerita yang lebih dramatis. Seperti pada bagian sebelumnya mengenai ciri khas karakter, warna tidak hanya membantu membedakan satu karakter dengan karakter lainnya, tetapi juga memperkuat kepribadian mereka. Misalnya, warna kuning yang sebelumnya disebutkan sebagai energik dan ceria dapat diterapkan dalam

color palette cerita untuk menambah kesan semangat, sementara warna biru tua yang melambangkan ketenangan dapat digunakan untuk menciptakan suasana yang lebih damai dan menenangkan.



Gambar 2.37 Implementasi Permainan Gaya Gambar dan Warna
Sumber: <https://www.hachettebookgroup.com/titles/anna-llenasthe-c...>

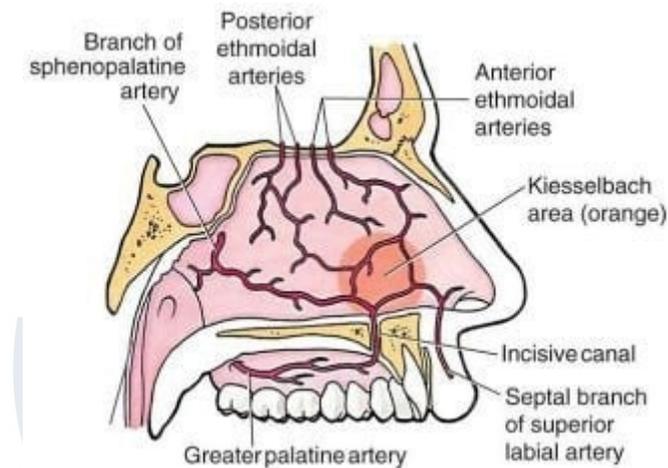
Visualisasi merupakan unsur penting dalam buku cerita anak karena anak usia dini lebih mudah menangkap informasi yang disajikan melalui visual dibandingkan teks. Ilustrasi yang dirancang dengan mempertimbangkan bentuk, gaya, dan ekspresi mampu menjelaskan cerita dengan lebih jelas dan menarik. Narasi yang memiliki struktur sederhana, sesuai usia anak, serta didukung oleh karakter yang kuat dan ekspresif akan membangun daya ingat dan emosi anak terhadap isi buku. Dengan visualisasi yang menyeluruh dan terencana, buku cerita anak dapat menjadi media yang mampu menyampaikan nilai dan informasi secara efektif dan menyenangkan.

2.3 Epistaksis pada Anak

Epistaksis diartikan sebagai pendarahan dari rongga hidung akibat pecahnya pembuluh darah di mukosa hidung. Fenomena ini umum ditemukan pada anak usia di bawah 10 tahun, dengan prevalensi sekitar 60%, dan sekitar 6% kasusnya memerlukan intervensi medis (Husni dkk., 2019, h. 27). Sebagian besar kasus epistaksis pada anak-anak berasal dari pleksus *Kiesselbach*, yang terletak di bagian anterior septum hidung (Ndyamuhakyi dkk., 2023, h. 17).

2.3.1 Klasifikasi Berdasarkan Sumber Pendarahan

Epistaksis atau mimisan pada anak dapat diklasifikasikan menjadi dua jenis berdasarkan lokasi perdarahannya, yakni epistaksis anterior dan epistaksis posterior.



Gambar 2.38 Anatomi Pembuluh Darah Hidung
Sumber: <https://medicastore.com/penyakit/1516/epistaksis-mimisan>

A. Epistaksis Anterior

Epistaksis anterior adalah jenis yang paling umum terjadi pada anak-anak. Jenis ini berasal dari pleksus *Kiesselbach* atau *Little's area*, yang terdapat pada bagian depan septum hidung. Pleksus ini merupakan daerah dengan aliran darah tinggi yang terdiri dari cabang-cabang arteri internal dan eksternal karotis. Biasanya, epistaksis anterior mudah diatasi, namun pendarahan berkemungkinan besar dapat berulang jika terdapat kelainan struktural (*hemangioma*) pada rongga hidung (Penezic, 2016, dalam Ndyamuhakyi dkk., 2023, h. 17).

B. Epistaksis Posterior

Epistaksis posterior adalah jenis mimisan yang lebih jarang terjadi pada anak-anak dan umumnya terjadi pada orang dewasa atau lansia dengan hipertensi. Jenis ini berasal dari bagian posterior rongga hidung, terutama dari cabang-cabang arteri sfenopalatina. Beberapa faktor yang dapat memicu epistaksis posterior adalah hipertensi arteri, gangguan koagulasi, atau trauma berat pada rongga hidung.

2.3.2 Penyebab Epistaksis Trauma Lokal

Epistaksis, atau mimisan, merupakan perdarahan pada rongga hidung yang umum terjadi pada anak di bawah 10 tahun, dengan sekitar 75% anak mengalami setidaknya satu kejadian selama masa kanak-kanak (Tunkel dkk., 2020, h. S4). Penyebab utama epistaksis pada anak adalah trauma lokal, yang dapat terjadi akibat mengorek hidung, benturan hidung, membuang ingus terlalu kencang, atau memasukkan benda asing ke dalam hidung (Husni dkk., 2019, h. 28). Struktur mukosa hidung anak yang masih tipis dan rentan juga menyebabkan mereka lebih mudah mengalami perdarahan akibat tekanan ringan (Husni dkk., 2019, h. 27). Selain itu, kurangnya edukasi anak mengenai kebiasaan yang dapat memicu epistaksis, seperti mengorek hidung dan membuang ingus terlalu kencang, meningkatkan risiko kejadian ini (Kliegmann dkk., 2007, dalam El-khedr dkk., 2024, h. 37). Jika kebiasaan ini tidak dikendalikan sejak dini, trauma lokal yang berulang dapat menyebabkan perubahan permanen pada mukosa hidung, meningkatkan kerapuhan pembuluh darah, serta memperbesar risiko komplikasi seperti peradangan atau infeksi (Husni dkk., 2019).

2.3.3 Risiko Epistaksis

Epistaksis merupakan salah satu kasus medis yang sering dilaporkan dalam bidang otorhinolaringologi (THT) (Yuksel, 2014, dalam Mishra dkk., 2024, h. 1). Meskipun umumnya bersifat ringan, epistaksis yang terjadi berulang kali dapat menimbulkan kekhawatiran bagi anak maupun orang tua (Qing dkk., 2023, h. 1). Kurangnya pemahaman orang tua mengenai cara penanganan yang tepat dapat memperburuk kondisi anak (Tabassom, 2022, dalam Ebrahim dkk., 2022, h. 955).

Epistaksis pada anak dapat dipicu oleh berbagai faktor, baik yang bersifat trauma lokal maupun kondisi medis tertentu. Salah satu penyebab utama adalah cedera pada kepala dan wajah, yang terjadi pada 92.5% kasus (Said & Mohasseb, 2020, h. 55). Benturan pada hidung, baik akibat terjatuh, terkena benda keras, atau aktivitas fisik yang menyebabkan trauma langsung

pada rongga hidung, dapat merusak pembuluh darah kapiler di area *Little's area*, yang merupakan lokasi utama epistaksis anterior.

Selain trauma lokal, beberapa faktor lain juga dapat meningkatkan risiko epistaksis, seperti paparan asap rokok (84.3%), rinitis alergi (72.4%), dan batuk kronis (50.7%) (Said & Mohasseb, 2020, h. 54-55). Faktor-faktor ini dapat menyebabkan iritasi atau peradangan kronis pada mukosa hidung, sehingga jaringan lebih rentan mengalami perdarahan. Meskipun sebagian besar epistaksis bersifat ringan, sekitar 10% kasus yang berulang dapat dikaitkan dengan gangguan hematologi seperti *von Willebrand disease* atau gangguan pembekuan darah lainnya (Yan & Goldman, 2021, h. 428).

Epistaksis pada anak umumnya terjadi karena trauma lokal, tetapi faktor lingkungan dan kondisi medis tertentu juga dapat berkontribusi dalam meningkatkan risiko perdarahan. Oleh karena itu, pemahaman mengenai faktor-faktor ini penting agar pencegahan dapat dilakukan sejak dini, terutama dengan menghindari kebiasaan yang dapat memicu trauma pada hidung.

2.3.4 Cara Penanganan

Sebagian besar epistaksis pada anak bersifat ringan dan dapat berhenti sendiri, tetapi beberapa kasus dapat terjadi berulang kali dan memerlukan tindakan medis lebih lanjut (Said & Mohasseb, 2020, h. 51-52). Langkah utama dalam penanganan epistaksis adalah menekan bagian bawah hidung selama minimal 5 menit untuk membantu menghentikan perdarahan (Yan & Goldman, 2021, h. 427). Jika pendarahan terus berlanjut, langkah berikutnya yang dapat dilakukan adalah menggunakan pelembap hidung, seperti *saline spray*, *petroleum jelly*, atau salep antibiotik, serta menjaga kelembapan udara dengan *air humidifier*. Untuk kasus epistaksis yang sering kambuh, dapat dilakukan tindakan medis seperti kauterisasi dengan *silver nitrate* atau terapi laser untuk menutup pembuluh darah yang rentan pecah (Yan & Goldman, 2021).



Gambar 2.39 Cara Penanganan Mimisan
Sumber: <https://humanfocus.co.uk/blog/can-stress-cause-nosebleeds/>

Epistaksis atau mimisan pada anak, khususnya akibat trauma lokal seperti mengupil, sering terjadi namun masih minim perhatian dalam edukasi anak dan orang tua. Risiko epistaksis yang berulang dapat dihindari dengan pemahaman yang benar tentang penyebab serta penanganan pertama yang tepat. Sayangnya, masih banyak orang tua melakukan tindakan keliru seperti mendongakkan kepala. Oleh karena itu, edukasi berbasis media yang visual dan interaktif menjadi penting untuk mengenalkan pencegahan sejak dini, khususnya bagi anak-anak usia dini yang sedang aktif bereksplorasi.

2.4 Peran Orang Tua dalam Pembelajaran Anak

Orang tua memiliki peran utama dalam mendukung pembelajaran anak usia dini, terutama dalam konteks pendidikan informal di rumah. Anak-anak pada usia 4-7 tahun berada dalam masa *golden age*, yaitu periode di mana perkembangan kognitif, emosional, dan sosial mereka berkembang pesat (Saripudin dkk., 2019, h. 115). Pada tahap ini, anak-anak cenderung lebih cepat menyerap informasi dan membentuk kebiasaan yang akan bertahan sampai mereka dewasa. Oleh karena itu, keterlibatan orang tua dalam pembelajaran anak, terutama terkait edukasi kesehatan seperti menjaga kebersihan hidung dan mencegah kebiasaan buruk seperti mengupil, sangat penting untuk membangun pola hidup sehat sejak dini.

2.4.1 Keterlibatan Orang Tua

Keterlibatan orang tua dalam pendidikan anak memiliki dampak yang signifikan terhadap perkembangan mereka, baik secara akademik, sosial, maupun emosional. Pendidikan yang diberikan di rumah membantu anak

mengembangkan keterampilan dasar sebelum mereka memasuki lingkungan sekolah formal. Penelitian menunjukkan bahwa keterlibatan aktif orang tua dalam pembelajaran anak dapat meningkatkan kepercayaan diri serta kemampuan kognitif mereka (Saripudin dkk., 2019, h. 121-122). Selain itu, orang tua tidak hanya berperan sebagai pendidik, tetapi juga sebagai *role model* dalam membentuk kebiasaan anak (Yusuf dkk., 2023, h. 37). Dalam konteks edukasi kesehatan, ketika orang tua mengajarkan cara membersihkan hidung dengan benar atau menjelaskan bahaya mengupil, anak cenderung meniru dan menerapkan kebiasaan tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

2.4.2 Edukasi di Rumah

Edukasi di rumah merupakan pendekatan efektif dalam memberikan pembelajaran kepada anak usia dini. Pendidikan yang dilakukan secara informal oleh orang tua dapat membantu anak memahami konsep dengan cara yang lebih menyenangkan. Menurut dr. Patricia Lukas Goentoro, Sp,A, seorang dokter anak, terdapat beberapa metode yang dapat diterapkan dalam edukasi anak di rumah, yakni sebagai berikut.

A. Metode Bercerita

Metode bercerita berarti menggunakan cerita atau dongeng untuk menyampaikan materi pembelajaran. Anak lebih mudah memahami konsep melalui narasi yang menarik, terutama jika disertai dengan ilustrasi yang mendukung. Orang tua dapat membacakan cerita dan berdiskusi agar anak lebih aktif dalam memahami isi buku.

Sebuah studi oleh Alsaadoon dkk. (2022) menunjukkan bahwa penggunaan buku cerita oleh orang tua terbukti efektif dalam meningkatkan pengetahuan kesehatan anak usia dini. Dalam penelitian tersebut, orang tua yang membacakan buku cerita tentang kesehatan gigi kepada anaknya mengalami peningkatan signifikan dalam pemahaman kesehatan mulut dan mampu menurunkan kecemasan anak terhadap kunjungan ke dokter gigi. Temuan ini memperkuat bahwa metode bercerita dapat menjadi alat edukasi yang relevan dan berdampak dalam konteks pembelajaran kesehatan anak di rumah.

B. Metode Belajar Sambil Bermain

Anak usia dini cenderung lebih fokus ketika belajar dilakukan dengan cara bermain. Orang tua bisa mengajak anak untuk berpartisipasi dalam permainan edukatif yang berhubungan dengan materi yang sedang diajarkan. Contohnya seperti melakukan *roleplay* sebagai pasien dan dokter.

C. Metode Tanya Jawab

Metode tanya jawab digunakan untuk membangun komunikasi dua arah antara anak dan orang tua dalam proses pembelajaran. Orang tua dapat mengajukan pertanyaan terbuka yang mendorong anak untuk berpikir dan mengungkapkan pendapatnya. Contohnya seperti menanyakan “Apa yang terjadi kalau kita sering mengupil?” kepada anak.

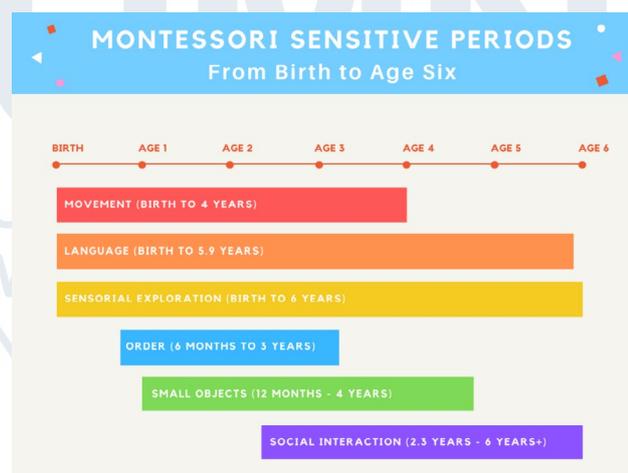
Dengan menerapkan metode-metode ini, orang tua dapat menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan bagi anak di rumah. Hal ini tidak hanya mendukung perkembangan kognitif anak, tetapi juga memperkuat hubungan orang tua dan anak melalui aktivitas bersama.

2.5 Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif diartikan sebagai bagaimana anak memperoleh, memahami, dan mengolah informasi dari lingkungan sekitarnya. Jean Piaget membagi perkembangan kognitif menjadi empat tahap utama, yaitu sensori (0-2 tahun), praoperasional (2-7 tahun), operasional konkret (7-11 tahun), dan operasional formal (11 tahun ke atas) (Babakr dkk., 2019, h. 518-520). Teori ini menekankan bahwa anak-anak tidak hanya menyerap informasi secara pasif, tetapi mereka secara aktif membangun pemahamannya melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan (Pakpahan & Saragih, 2022, h. 58). Setiap tahap perkembangan kognitif memiliki karakteristik unik yang terjadi secara bertahap dan tidak dapat dilompati, karena kemampuan berpikir anak berkembang sesuai dengan usia dan pengalaman mereka (Pakpahan & Saragih, 2022, h. 56).

2.5.1 Usia Praoperasional (4-7 Tahun)

Tahap praoperasional pada teori Piaget termasuk pada tahap kedua, di mana tahap ini dimulai dari usia 2 hingga 7 tahun (Cacioppo dkk., 2013, dalam Babakr dkk., 2019, h. 518). Pada tahap ini, anak mulai bisa menggunakan kata-kata, gambar, atau simbol untuk mewakili sesuatu, tetapi pola pikir mereka masih intuitif dan belum sepenuhnya logis (Bjorklund & Blasi, 2012, dalam Babakr dkk., 2019, h. 518). Menurut teori Jerome Bruner, anak di usia 3 tahun dapat mulai lebih mudah memahami cerita dan konsep jika dibantu dengan ikon atau gambar. Gambar dalam buku membantu anak menghubungkan kata-kata dengan makna, sehingga mereka lebih mudah mengerti isi cerita dan mengenal dunia di sekitarnya dengan cara yang konkret dan jelas (Bruner, 1915). Pada tahap ini, anak juga sangat dipengaruhi oleh lingkungan sosial mereka. Menurut teori Montessori pada periode sensitif (masa peka), anak usia 2,3 hingga 6 tahun sangat rentan terhadap pengaruh interaksi dengan orang dewasa di sekitarnya. Oleh karena itu, orang tua memiliki peran penting dalam memberikan dorongan belajar yang positif dan lingkungan yang mendukung, karena anak-anak di usia ini belajar banyak melalui imitasi dan interaksi dengan orang dewasa yang mereka percayai (The Montessori Room, 2015).



Gambar 2.40 Periode Sensitif Montessori
Sumber: <https://themontessoriroom.com/blogs/montessori-tips/mo...>

Tahap praoperasional memiliki beberapa ciri utama dalam perkembangan kognitif anak. *Semantic function* berarti anak mulai bisa menggunakan simbol untuk mewakili sesuatu, seperti menganggap boneka sebagai bayi atau orang dewasa. *Egocentrism* berarti anak masih sulit memahami sudut pandang orang lain dan menganggap cara berpikirnya adalah yang paling benar. *Decentering* menunjukkan bahwa anak belum bisa melihat suatu situasi dari berbagai sudut pandang. *Animism* adalah kecenderungan anak untuk mempercayai bahwa benda mati memiliki perasaan atau kehidupan. *Seriation* mengacu pada keterbatasan anak dalam mengelompokkan benda berdasarkan kategori tertentu. *Conservation* adalah ketidakmampuan anak untuk memahami bahwa suatu benda tetap memiliki jumlah yang sama meskipun bentuk atau tampilannya berubah (Pakpahan & Saragih, 2022, h. 57).

2.6 Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan atau penelitian terdahulu adalah penelitian yang sebelumnya telah dilakukan mengenai topik yang sama atau serupa. Bagian ini bertujuan untuk menganalisis hasil-hasil penelitian sebelumnya guna memahami kontribusi yang telah diberikan serta menemukan kebaruan (*novelty*) dalam penelitian yang akan dilakukan. Dalam penelitian ini, penulis menganalisis tiga penelitian terdahulu yang berfokus pada edukasi tentang epistaksis (mimisan) dan pertolongan pertama. Melalui analisis ini, penulis melihat sejauh mana penelitian tersebut dilakukan, serta bagaimana kebaruan dari penelitian yang akan dirancang nantinya dapat memberikan nilai tambah dalam penyampaian informasi terkait epistaksis kepada anak usia dini dan orang tua. Berikut adalah tabel dari hasil temuan penelitian yang relevan.

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1	Pengaruh Pendidikan Kesehatan Tentang	Regita Novrianti	Pendidikan kesehatan menggunakan media <i>booklet</i>	Dalam konteks edukasi kesehatan, penelitian ini menggunakan

	Pertolongan Pertama Epistaksis Di Rumah Terhadap Tingkat Pengetahuan Ibu Dengan Anak Sekolah		meningkatkan pengetahuan ibu dalam menangani mimisan anak usia sekolah. Sebelum edukasi, mayoritas ibu memiliki pengetahuan yang kurang (53,3%), setelah edukasi meningkat menjadi kategori baik (63,3%).	media <i>booklet</i> untuk meningkatkan pengetahuan ibu mengenai pertolongan pertama pada mimisan. Namun, penelitian ini belum secara khusus menargetkan anak usia dini maupun menggunakan pendekatan interaktif yang dapat dipahami oleh anak-anak, sehingga diperlukan inovasi dalam metode penyampaian materi agar lebih menarik dan efektif bagi anak usia dini.
2	Penyuluhan Penanganan Awal Epistaksis (Mimisan) Menggunakan	Muslim Kasim, Alfath Refyanus, Dea Rahma Kustiwa, Jofani	Penyuluhan melalui <i>Instagram Reels</i> meningkatkan pemahaman masyarakat tentang penanganan mimisan. Hasil	Dalam konteks media digital, penelitian ini menggunakan <i>Instagram Reels</i> sebagai alat penyuluhan

	<i>Instagram Reels</i>	Dimas Perdana, Jordan Tawarikh Hutabarat, Raihandy Qodris, Santri Ditira Welay, Soelastika Megarahayu, Tedi Ardiansyah	<i>polling</i> menunjukkan 94% responden memahami informasi yang diberikan dalam video edukasi.	kesehatan terkait mimisan. Namun, penelitian ini lebih berfokus pada masyarakat umum dan tidak dirancang khusus untuk edukasi orang tua maupun anak usia dini. Oleh karena itu, penelitian ini masih memiliki keterbatasan dalam aspek keterlibatan anak-anak dalam memahami cara menangani mimisan.
3	Buku Ajar Pertolongan Pertama Pada Anak Sakit	Ning Arti Wulandari, Zaenal Fanani, Bisepta Prayogi	Buku ajar ini mencakup edukasi tentang pertolongan pertama pada anak usia dini, termasuk cara menangani mimisan yang sering terjadi akibat cedera atau kondisi medis tertentu.	Dalam konteks edukasi anak usia dini, penelitian ini menghadirkan buku ajar sebagai referensi untuk pertolongan pertama bagi anak. Namun, buku ajar ini lebih bersifat informatif tanpa ada elemen interaktif atau

				visual yang dapat menarik perhatian anak-anak secara efektif. Oleh karena itu, penelitian ini masih memiliki celah dalam menciptakan media yang lebih <i>engaging</i> bagi anak-anak dan orang tua.
--	--	--	--	---

Berdasarkan penelitian terdahulu yang telah dianalisis, masih terdapat kesenjangan dalam pendekatan edukasi mengenai epistaksis untuk anak usia dini dan orang tua. Penelitian yang ada cenderung menggunakan media yang bersifat informatif dan umum, seperti *booklet*, buku ajar, atau media sosial, tetapi belum mengembangkan media yang secara khusus dirancang untuk anak usia dini dengan pendekatan yang lebih visual dan interaktif. Oleh karena itu, penulis berfokus pada perancangan media edukasi yang lebih menarik, mudah dipahami, dan efektif untuk anak usia dini serta orang tua, sehingga dapat meningkatkan pemahaman mengenai penanganan mimisan dengan cara yang lebih menyenangkan dan interaktif.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA