

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Buku Interaktif

Buku interaktif, menurut definisi dari *The New Oxford Dictionary of English*, adalah buku yang digunakan sebagai alat pembelajaran dengan adanya "*two way flow*" dalam pertukaran informasi antara buku dan pembaca (Limanto, dkk., 2015). "*Two way flow*" ini mengacu pada adanya interaksi dua arah di antara buku sebagai alat pembelajaran dan pembaca. Buku interaktif merupakan media pembelajaran yang efektif untuk anak-anak karena mampu menarik minat mereka, menstimulasi perkembangan kognitif, serta berfungsi sebagai sarana interaksi sosial mereka (Rahmawati, et al., 2024, h. 149).

2.1.1 Jenis buku Interaktif

Buku interaktif hadir dalam berbagai bentuk dan variasi, masing-masing menawarkan pengalaman belajar yang unik dan menarik bagi anak-anak. Berikut beberapa jenis buku interaktif (Limanto, et al., 2015):

1. Buku Interaktif *Movable Book*

Buku ini memanfaatkan teknik lipatan dan potongan kertas untuk menciptakan interaksi langsung antara pembaca dan buku. Contohnya termasuk *pop-up* (lipatan kertas tiga dimensi), *pull-tab* (kertas yang dapat ditarik), *lift-the-flap* (bagian kertas yang dapat dibuka untuk mengungkapkan kejutan di dalamnya), dan *volvelles* (bagian yang dapat diputar).



Gambar 2.1 West Java Traditional Games Pop up Book
Sumber: Sholihah (2020)

2. Buku Interaktif *Peek-a-Boo*

Buku dirancang penuh dengan kejutan yang mendorong rasa penasaran pembaca. Melalui mekanisme interaktif, pembaca diajak untuk membuka setiap halaman guna menemukan berbagai elemen dan objek yang tersembunyi di baliknya, sehingga pengalaman membaca menjadi lebih menarik dan partisipatif.



Gambar 2.2 Buku Interaktif *Peek a Boo*
Sumber: <https://www.behance.net/gallery/95970521>

3. Buku Interaktif *Participation*

Buku ini berisi cerita atau penjelasan yang dipadukan dengan pertanyaan serta instruksi khusus yang dirancang untuk melibatkan pembaca secara aktif dalam proses memahami

materi. Dengan pendekatan ini, pembaca tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga diajak untuk berinteraksi, berpikir, dan merespons isi buku secara langsung.



Gambar 2.3 Buku Interaktif *Pull Tab*

Sumber: <https://www.popupbooks.com/portfolio/the-elements-of-pop-up/>

4. Buku Interaktif *Hidden Objects*

Buku ini mengajak pembaca untuk berpetualang mengikuti alur cerita sambil mencari berbagai objek tersembunyi yang tersebar di setiap halaman. Aktivitas ini dirancang untuk meningkatkan rasa ingin tahu, konsentrasi, dan keterlibatan pembaca, sehingga proses membaca menjadi lebih menyenangkan dan interaktif.



Gambar 2.4 Buku Interaktif *Hidden Object*

Sumber: <https://ellesimms.com/hidden-objects-book-for-kids/>

5. Buku Interaktif *Play a Song atau Play a Sound*

Buku ini dilengkapi dengan tombol interaktif yang dapat ditekan oleh pembaca untuk memutar lagu atau efek suara yang relevan dengan alur cerita. Kehadiran elemen audio ini bertujuan untuk memperkaya pengalaman membaca, meningkatkan imajinasi, serta membantu pembaca lebih mudah memahami dan merasakan suasana yang disampaikan dalam cerita.



Gambar 2.5 Buku Interaktif *Play-A-Song*
Sumber: curiousuniverse.co.uk

6. Buku Interaktif *Touch and Feel*

Buku ini dirancang khusus untuk anak-anak prasekolah dengan tujuan membantu mereka mengembangkan minat dan kepekaan dalam mengenal berbagai tekstur. Melalui elemen taktil, seperti bulu halus pada ilustrasi burung, anak diajak untuk meraba dan mengeksplorasi permukaan gambar secara langsung, sehingga pengalaman membaca tidak hanya bersifat visual, tetapi juga melibatkan indera peraba.



Gambar 2.6 Buku Interaktif *Touch and Feel*
Sumber: <https://www.lazada.co.id>

7. Buku Interaktif Campuran

Buku ini menggabungkan beberapa jenis buku interaktif yang telah disebutkan di atas, menawarkan pengalaman belajar yang lebih kaya dan beragam.

Berdasarkan penjelasan diatas, buku interaktif dapat diartikan sebagai media berbasis kertas yang menggabungkan informasi dengan elemen interaktif yang memungkinkan pengguna untuk berpartisipasi secara langsung. Dengan adanya fitur ini, buku interaktif tidak hanya menyampaikan informasi secara pasif tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan mendalam bagi pembacanya.

2.1.2 *Layout*

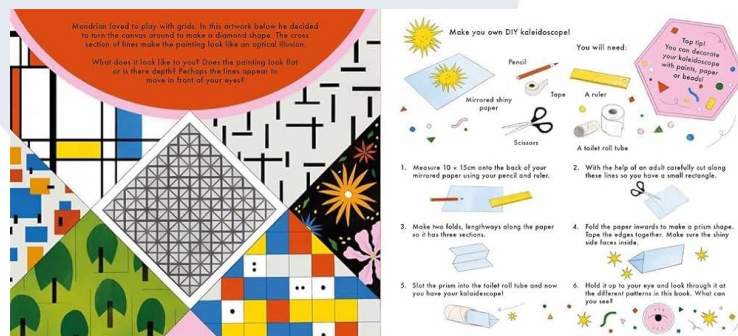
Layout dalam merupakan istilah bahasa Inggris dengan artian tata letak dalam bahasa Indonesia. Dalam ranah desain grafis umumnya digunakan dengan artian tata letak dalam bahasa indonesia, layout sendiri merujuk pada penyusunan elemen elemen visual yang digunakan dalam produk desain grafis lainnya (Anggarini, 2021, h.2-3). Anggarini juga menambahkan bahwa layout digunakan di hampir semua produk desain grafis, baik cetak maupun digital, mulai dari kartu nama, kop surat, amplop, poster, brosur hingga yang kompleks dan berlembar-lembar seperti buku,

majalah koran, booklet, dan lain sebagainya. Hal ini bertujuan untuk memastikan pesan dapat tersampaikan dengan baik, maka layout harus diperhatikan dan disusun dengan mengikuti kaidah-kaidah tertentu.

Terdapat beberapa jenis *layout* yang umum digunakan dalam desain (Hendratman, 2017, h.198-206), yaitu:

1. *Mondrian Layout*

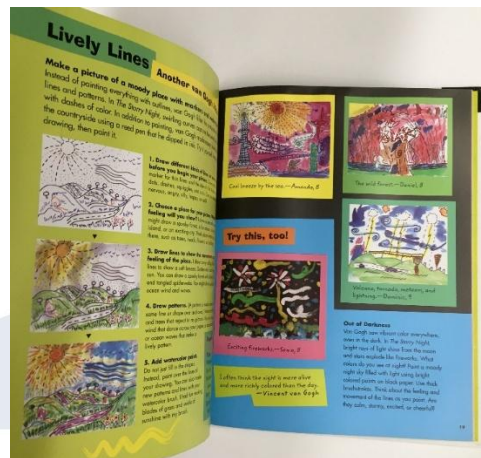
- a. Tata letak ini menggunakan bentuk geometris seperti persegi panjang, persegi, atau bentuk poligon lainnya yang disusun secara sejajar.
- b. Cocok untuk desain poster, sampul majalah, dan desain minimalis lainnya.



Gambar 2.7 *Meet the Artist: Piet Mondrian: An Art Activity Book*
Sumber: www.amazon.in

2. *Multi Panel Layout*

- a. Tata letak ini membagi ruang menjadi beberapa panel atau kotak yang berisi teks, gambar, atau elemen lainnya.
- b. Cocok untuk desain komik, infografis, dan desain yang ingin menyampaikan informasi secara terstruktur.



Gambar 2.8 *Express Yourself! Activities and Adventures in Expressionism*
Sumber: Raimondo (2005)

3. *Picture Window Layout*

- a. Tata letak ini menempatkan elemen visual utama, seperti gambar atau foto, di bagian tengah desain dengan dikelilingi oleh teks atau elemen lainnya.
- b. Cocok untuk desain poster, iklan, dan desain yang ingin menonjolkan elemen visualnya.



Gambar 2.9 *Totto-Chan: The Little Girl at the Window*
Sumber: Kuroyanagi & Slim Illus (2023)

4. *Frame Layout*

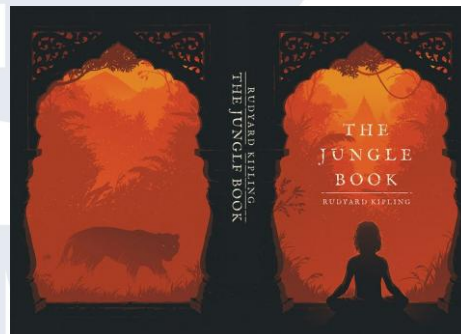
- a. Tata letak ini menggunakan bingkai atau border untuk membingkai teks, gambar, atau elemen lainnya.
- b. Cocok untuk desain undangan, sertifikat, dan desain yang ingin memberikan kesan formal atau elegan.



Gambar 2.10 Matilda
Sumber: D'avila (2025)

5. *Sillhouette Layout*

- Tata letak ini menggunakan bentuk siluet untuk menciptakan efek visual yang menarik.
- Cocok untuk desain poster, logo, dan desain yang ingin memberikan kesan misterius atau dramatis.



Gambar 2.11 *The Jungle Book*
Sumber: Kipling (2016)

6. *Copy Heavy Layout*

- Tata letak ini fokus pada teks dan menggunakan gambar atau elemen visual lainnya sebagai pelengkap.
- Cocok untuk desain laporan, artikel, dan desain yang ingin menyampaikan informasi tekstual yang banyak.



Gambar 2.12 *Copy Heavy Layout Design*
Sumber: Behance.net

Berdasarkan penjelasan di atas, layout memiliki peranan yang sangat penting dalam penyusunan elemen gambar dan teks pada buku interaktif, sehingga informasi dapat tersampaikan secara jelas, menarik, dan mudah dipahami oleh pembaca.

2.1.3 *Grid*

Grid merupakan garis bantu yang bersifat tidak terlihat namun berfungsi penting dalam mengatur penempatan elemen-elemen dalam sebuah layout. Secara umum, terdapat tiga jenis *grid*, yaitu: *manuscript grid*, *coloumn grid*, dan *modular grid* (Anggarini, 2021, h.40),

1. *The Manuscript Grid*

Manuscript grid adalah jenis grid yang hanya memiliki satu kolom dan digunakan untuk mewakili satu halaman penuh. Dalam menyusun layout menggunakan grid ini, diperlukan ketelitian agar komposisi visual tetap seimbang dan sesuai.



Gambar 2.13 *Broccoli Issue 06: A Magazine for Cannabis Lover*
Sumber: <https://broccolimag.com/p>

2. The Column Grid

Column grid merupakan garis bantu vertikal yang berfungsi sebagai panduan dalam penempatan elemen visual. *Grid* ini membagi halaman menjadi beberapa kolom, sehingga penulis atau perancang dapat menempatkan teks maupun gambar secara terpisah dalam kolom-kolom tersebut. Penggunaan *column grid* bertujuan untuk menciptakan tampilan layout yang lebih dinamis dan terstruktur.



Gambar 2.14 Buku Terra Bite
Sumber: <https://www.itsnicethat.com/articles/holly-eliza>

3. The Modular Grid

Modular grid merupakan susunan garis bantu horizontal dan vertikal yang membentuk pola kotak-kotak. *Grid* jenis ini

biasanya digunakan dengan membagi area gambar secara vertikal dan horizontal secara bersamaan. Tujuannya adalah untuk memudahkan penempatan dua atau lebih gambar dalam satu halaman, sehingga tata letak menjadi lebih fleksibel dan terorganisir.



Gambar 2.15 Buku *Write On: My Story Journal* (Wee Society)
Sumber: <https://www.weesociety.com/books/write-on>

Penggunaan *grid* pada buku interaktif memiliki peranan penting dalam menciptakan tata letak yang terstruktur dan konsisten. *Grid* membantu mengatur penempatan elemen visual dan teks secara seimbang, sehingga meningkatkan keterbacaan serta memudahkan pembaca dalam memahami informasi. Selain itu, penerapan *grid* juga mendukung kenyamanan interaksi pengguna dengan buku interaktif, karena alur visual menjadi lebih jelas dan terarah. Dengan demikian, *grid* tidak hanya berfungsi sebagai pedoman desain, tetapi juga sebagai elemen pendukung efektivitas komunikasi visual dalam buku interaktif.

2.1.4 Tipografi

(Dabner et al, 2023, h.70) tipografi didefinisikan sebagai proses pengaturan huruf, kata, dan teks yang menjadi elemen penting dalam desain demi mencapai komunikasi visual yang efektif. Tipografi tidak hanya bersifat teknis, tetapi juga dapat

dimanfaatkan secara kreatif, imajinatif, dan eksploratif oleh desainer, selama tetap mengikuti kaidah serta tradisi yang ada. Adapun perbedaan antara *font* dan *typeface* terletak pada ruang lingkungannya: *font* mengacu pada varian spesifik dari suatu *typeface*, mencakup ukuran, ketebalan, dan lebar tertentu misalnya *Times New Roman 12pt*, sedangkan *typeface* merupakan keseluruhan desain dari satu keluarga huruf, seperti *Times New Roman* itu sendiri.

2.1.4.1. Spacing

Pengaturan jarak (*spacing*) dalam tipografi merupakan aspek penting yang harus dipahami secara mendalam karena berdampak langsung pada tingkat keterbacaan suatu teks. Seorang desainer perlu memiliki pemahaman yang baik terhadap jarak antar huruf, sebab pengaturan bawaan (*default*) pada perangkat lunak komputer belum tentu menghasilkan jarak yang optimal. Oleh karena itu, penyesuaian jarak antar huruf, yang dikenal dengan istilah kerning, perlu dilakukan secara manual untuk mencapai tampilan teks yang seimbang dan mudah dibaca.

Berikut adalah beberapa istilah penting yang perlu dipahami dalam konteks spacing pada tipografi (Dabner et al, 2023, h.82):

- a. *Alignment*: Pengaturan posisi teks dalam baris atau paragraf, yang terdiri dari rata kiri, rata kanan, rata tengah, serta rata kanan-kiri (*justified*).
- b. *Centered*: Teks yang disejajarkan di tengah halaman atau kolom, tidak rata ke kiri maupun ke kanan.
- c. *Hyphenation*: Penggunaan tanda hubung (-) untuk memecah kata di akhir baris agar teks tetap rapi dan efisien.

d. *Justified*: Teks yang rata ke kiri dan kanan secara seimbang, menghasilkan garis tepi yang lurus di kedua sisi paragraf.

e. *Kerning*: Penyesuaian jarak antar huruf secara individual untuk menciptakan tampilan yang lebih proporsional dan estetis.

f. *Leading*: Jarak vertikal antara satu baris teks dengan baris berikutnya dalam satu paragraf.

g. *Ligatures*: Gabungan dua atau lebih huruf yang dirancang sebagai satu karakter tunggal, biasanya untuk alasan estetika atau keterbacaan.

h. *Optical Adjustments*: Penyesuaian spasi huruf yang dilakukan secara visual (dengan pengamatan mata), bukan hanya berdasarkan pengaturan mekanis atau otomatis.

i. *Orphan*: Kata tunggal atau sebagian kecil baris teks yang muncul sendirian di awal kolom atau halaman baru, sehingga mengganggu kesinambungan visual paragraf.

j. *Ragging*: Ketidakteraturan di tepi kanan paragraf yang rata kiri, ditandai dengan panjang baris yang bervariasi sehingga membentuk tepi yang tidak rata.

k. *Ranged*: Teks yang disejajarkan secara konsisten terhadap satu sisi kolom, misalnya sejajar ke kiri atau ke kanan.

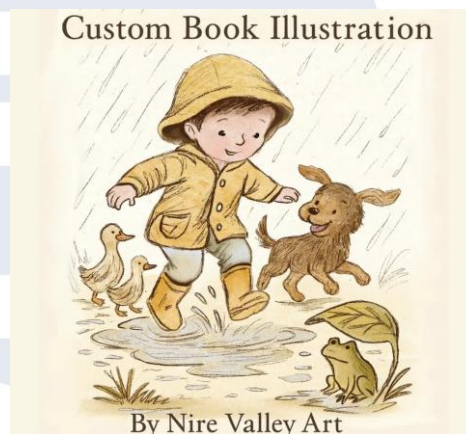
l. *Tracking*: Penyesuaian jarak antar huruf dalam satu kata atau kalimat secara keseluruhan, berbeda dengan kerning yang fokus pada pasangan huruf tertentu.

m. *Widow*: Kata tunggal atau bagian kecil dari kalimat yang terpisah di akhir paragraf dan muncul sendirian di baris terakhir, menciptakan kesan tidak rapi.

2.1.4.2 Klasifikasi Jenis Tipografi

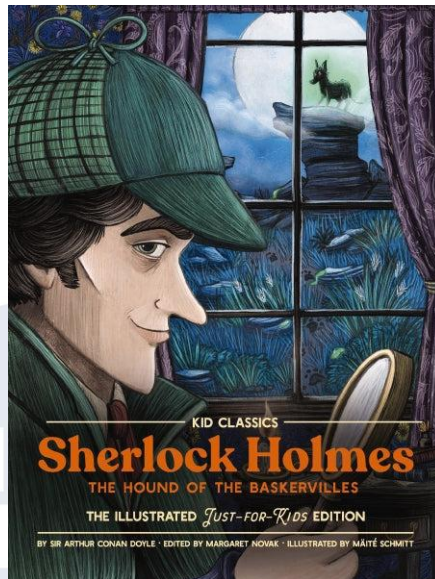
Berikut merupakan beberapa klasifikasi jenis tipografi menurut Landa (2014, h.47).

a. *Old Style*: Jenis tipografi *serif* klasik yang memiliki ciri khas berupa bentuk huruf dengan sudut melengkung dan adanya *bracketed serifs* (*serif* yang menyatu lembut dengan batang huruf). Gaya ini memberikan kesan tradisional dan mudah dibaca. Contoh: *Times New Roman*, *Garamond*, *Caslon*, *Hoefler Text*.



Gambar 2.16 Cover Buku Ilustrasi by Nire Valley Art
Sumber: <https://v.etsystatic.com/>

b. *Transitional*: Merupakan perkembangan dari gaya *Old Style* menuju bentuk yang lebih *modern*. Karakteristiknya meliputi kontras lebih tinggi antara garis tebal dan tipis, serta bentuk huruf yang lebih tajam. Contoh: *Baskerville*, *Century*.



Gambar 2.17 Cover Buku Sherlock Holmes
Sumber: <https://www.cidermillpress.com/>

c. *Modern*: Jenis *serif* ini menampilkan bentuk huruf yang lebih bersih dan geometris dengan kontras ekstrem antara bagian tipis dan tebal, serta serif yang lurus tanpa lengkungan. Memberikan kesan elegan dan kontemporer. Contoh: *Bodoni*, *Didot*.



Gambar 2.18 Font Bodoni Pada Buku
Sumber: <https://substackcdn.com/>

d. *Slab Serif*: Memiliki *serif* yang tebal dan berbentuk blok atau persegi. Gaya ini terlihat kuat dan solid, sering digunakan untuk tampilan yang mencolok. Contoh: *Bookman*, *Memphis*.



Gambar 2.19 *Font Memphis*
Sumber: <https://luc.devroye.org/>

e. *Sans Serif*: Tipografi yang tidak memiliki *serif* di ujung huruf. Tampilan hurufnya bersih, sederhana, dan modern, sehingga cocok digunakan dalam desain digital atau minimalis. Contoh: *Futura*, *Franklin Gothic*.



Gambar 2.20 *Font Futura Dalam Buku*
Sumber: <https://cdn.mos.cms.futurecdn.net/>

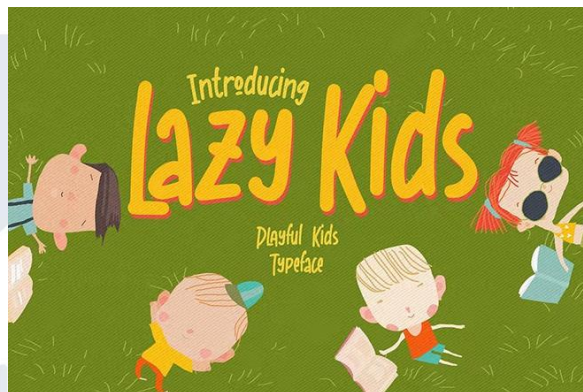
f. *Blackletter*: Juga dikenal sebagai *gothic type*, jenis ini memiliki guratan tebal dan tajam dengan kesan formal dan historis, mirip dengan tulisan abad pertengahan. Contoh: *Fraktur*.



Gambar 2.21 *Book Around the Table*

Sumber: <https://booksaroundthetable.wordpress.com/>

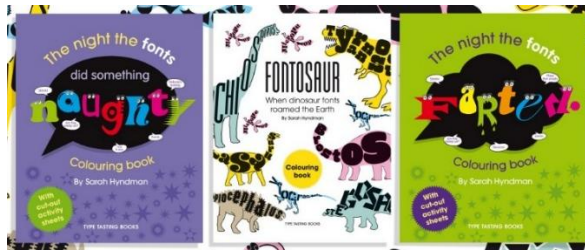
g. *Script*: Menyerupai tulisan tangan dengan huruf-huruf yang saling terhubung. Umumnya digunakan untuk memberikan kesan personal, elegan, atau artistik. Contoh: *Brush Script*, *Snell Roundhand Script*.



Gambar 2.22 *Font Lazy Kids*

Sumber: <https://designshack.net/>

h. *Display*: Jenis tipografi yang dirancang untuk tampilan besar, seperti judul atau poster. Bersifat dekoratif, unik, dan sering kali dibuat secara manual atau artistik. Fokus utamanya adalah menarik perhatian visual.



Gambar 2.23 Cover Buku Dengan *Font Display*
Sumber: <https://media.licdn.com/>

Penggunaan tipografi pada buku interaktif memiliki peranan penting dalam mendukung kejelasan penyampaian informasi dan kenyamanan membaca. Pemilihan jenis huruf, ukuran, serta pengaturan jarak antarhuruf dan baris yang tepat dapat meningkatkan keterbacaan serta membantu pembaca dalam memahami isi buku dengan lebih mudah. Selain itu, tipografi juga berfungsi sebagai elemen visual yang mampu memperkuat hierarki informasi dan menambah daya tarik tampilan buku interaktif. Dengan demikian, penerapan tipografi yang baik tidak hanya berpengaruh pada aspek estetika, tetapi juga pada efektivitas komunikasi dan pengalaman belajar pembaca.

2.1.5 Ilustrasi

Menurut Male dalam bukunya berjudul “*Illustration: A Theoretical and Contextual Perspective*”, ilustrasi didefinisikan sebagai bentuk komunikasi pesan yang disampaikan secara visual kepada audiens. Ilustrasi pada buku bergambar, baik fiksi maupun nonfiksi, sangat berpengaruh terhadap pembaca, terutama anak-anak, karena membantu mengembangkan kemampuan berpikir, indera penglihatan, dan kecerdasan melalui informasi yang disajikan. Ilustrasi tidak dibatasi oleh realitas, melainkan memberikan kebebasan bagi pencipta untuk berimajinasi dalam menciptakan gambar dan suasana yang mendukung pesan (Male, 2017, h. 12).

Male (2017) juga menyatakan bahwa informasi umumnya lebih mudah dipahami ketika disampaikan secara visual, sehingga ilustrasi menjadi media pembelajaran yang efektif. Dalam konteks pembelajaran, penelitian, atau pengambilan referensi baik untuk tujuan pendidikan, profesional, maupun rekreasi penyampaian yang menghibur dan interaktif memberikan pengalaman yang lebih menyenangkan bagi penerima informasi. Sebagian besar media tersebut memanfaatkan ilustrasi yang kreatif dan inovatif, dengan tujuan melebihi fungsi sekadar penyampai informasi dasar.

2.1.5.1 Jenis Ilustrasi

Berikut adalah jenis-jenis ilustrasi (Male, 2017, h.42-65).

a. *Visual Language*

Mencakup perpaduan antara gaya dan kecerdasan dalam menyusun elemen gambar. Gaya merujuk pada ciri khas visual yang membedakan karya seorang ilustrator dari yang lain. Dalam ilustrasi yang bersifat *literal*, tampilan gambar biasanya diupayakan agar terlihat masuk akal atau mendekati kenyataan, meskipun mengangkat tema fiksi atau fantasi selama keseluruhan adegannya tetap terasa logis dan meyakinkan. Gaya *hiperrealisme* sering dimanfaatkan ketika ilustrasi perlu menyampaikan informasi secara sangat rinci dan akurat.



Gambar 2.24 *Zodiac Garden*

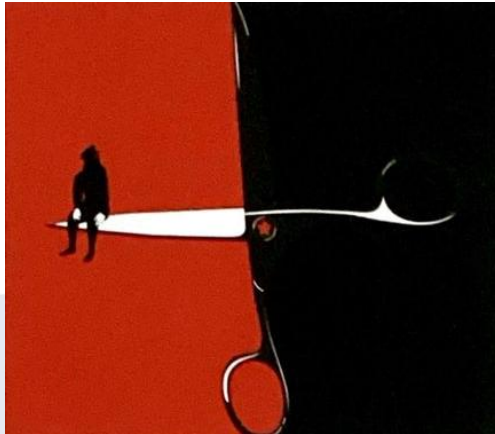
Sumber: Sveta Dorosheva

b. *Visual Metaphor*

Representasi gambar yang bersifat imajinatif dan tidak diartikan secara harfiah. Metafora ini digunakan untuk menyampaikan makna secara simbolis atau konseptual melalui elemen-elemen visual yang mewakili ide atau perasaan tertentu. Berikut adalah bagian dari metafora visual.

1) *Conceptual Imagery and Surrealism*

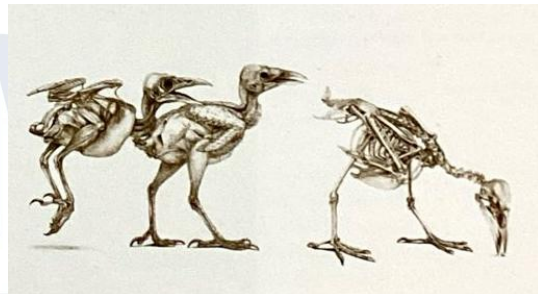
Jenis ilustrasi ini mengandung konsep yang kompleks, bersifat kritis, atau cenderung misterius dan ambigu, sehingga menuntut pembaca untuk berpikir lebih dalam serta menafsirkan maknanya secara mandiri.



Gambar 2.25 Gambar Surrealism
Sumber: Anne Xenx

2) *Diagrams*

Diagram sering kali diasosiasikan dengan buku teks pendidikan yang menampilkan gambar garis hitam-putih, terkesan terlalu ilmiah dan formal. Namun, diagram sebenarnya dapat diterapkan secara lebih inovatif dalam berbagai konteks visual, seperti peta ilustratif, materi promosi, kampanye iklan, media edukatif, dan lain sebagainya



Gambar 2.26 *The Unfeathered Book*
Sumber: Katrina van Grouw

3) *Abstraction*

Ilustrasi abstrak merupakan jenis ilustrasi yang tidak merepresentasikan objek nyata dan tidak bersifat figuratif. Umumnya, ilustrator menciptakan ilustrasi abstrak berdasarkan eksplorasi bentuk dan ekspresi visual mereka sendiri. Karena tidak terikat pada realitas atau bentuk-bentuk alam, ilustrasi ini

bersifat bebas dan subjektif, serta lebih menekankan pada emosi, komposisi, dan interpretasi visual.



Gambar 2.27 *Fun Under the Sun*
Sumber: Petra Stefankova

c. *Pictorial Truths*

Jenis ilustrasi ini merupakan ilustrasi yang menggambarkan kejadian asli atau nyata (Male, 2017, h. 57)

1. *Literal Representation*

Jenis ilustrasi ini menggambarkan objek sesuai aslinya, dan merupakan satu-satunya cara untuk merekam visual sebelum adanya fotografi. Meskipun sering dilebih-lebihkan untuk audiens yang lebih muda, ilustrasi ini tidak menyimpang dari bentuk asli. Contohnya bisa ditemukan pada poster iklan, ensiklopedia, dan buku referensi nonfiksi (Male, 2017, h.57).



Gambar 2.28 Gambar *Literal Representation*
Sumber: Alejandro Burdisio

2. *Hyperrealism*

Ilustrasi ini dibuat dengan detail yang sangat tinggi hingga menyerupai foto. Jenis ini biasanya menggambarkan objek atau pemandangan sehari-hari dengan tingkat ketelitian yang luar biasa (Male, 2017, h.58).



Gambar 2.29 *Melancholia*
Sumber: Fred Wessel

3. *Stylized Realism*

Gaya ilustrasi ini menampilkan distorsi atau pelebih-lebihan, namun tetap mempertahankan bentuk aslinya. Figur atau elemen visualnya sering dimodifikasi untuk

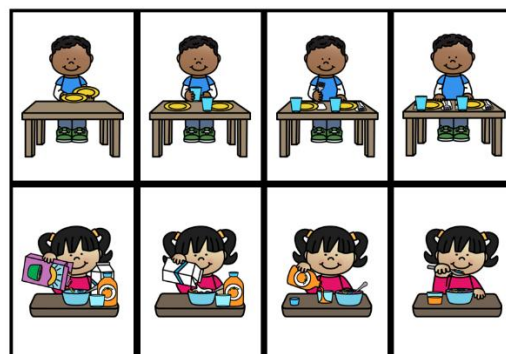
tujuan hiburan atau untuk menonjolkan karakter atau kepribadian tertentu (Male, 2017, h.61).



Gambar 2.30 *A Fashion Professional Image*
Sumber: Sarah Beetson

4. *Sequential Imagery*

Ilustrasi ini disusun secara berurutan untuk menceritakan sebuah narasi atau menyampaikan pesan. Setiap gambar saling berhubungan dan melanjutkan cerita dari gambar sebelumnya. Contoh umum dari jenis ini adalah komik, novel grafis, serta buku fiksi dan nonfiksi yang menggunakan urutan gambar untuk bercerita (Male, 2017, h.63).



Gambar 2.31 *Sequencing Pictures*
Sumber: <https://australianteachersmarketplace.com/>

2.1.5.2 Fungsi Ilustrasi

Ilustrasi memiliki fungsi sebagai informasi, komentar, fiksi naratif, persuasi, dan identitas yaitu penjelasannya sebagai berikut.

1. *Documentation, Reference, and Instruction*

Menurut Male (2017), ilustrasi sebagai media informasi memiliki beragam bentuk, seperti gambar visual, representasi literal, gambar berurutan (*sequential imagery*), ilustrasi konseptual, dan diagram. Dalam konteks mata pelajaran sejarah dan budaya, peran ilustrasi dijelaskan secara khusus dalam subbab *Dokumentasi, Referensi, dan Instruksi*. Pada bagian ini, Male menekankan bahwa ilustrasi memiliki peran penting dalam merekonstruksi dan menghidupkan kembali peristiwa masa lalu, sehingga tetap relevan sepanjang sejarah umat manusia (Male, 2007, h.86).

2. *Commentary*

Sering disebut sebagai komentar visual, merupakan bentuk ilustrasi yang biasanya dimuat dalam media massa seperti majalah dan surat kabar, serta berkaitan erat dengan dunia jurnalisme. Ilustrasi jenis ini bertujuan untuk menyampaikan opini atau tanggapan terhadap isu-isu aktual, terutama dalam bidang politik, ekonomi, maupun social. Ciri khas dari ilustrasi editorial adalah sifatnya yang provokatif, kritis, dan terkadang kontroversial, karena dirancang untuk merangsang pemikiran, memicu diskusi, atau menyampaikan kritik secara visual terhadap suatu peristiwa atau kebijakan (Male, 2007, h.118).

3. *Storytelling*

Ilustrasi sebagai media *storytelling* atau narasi fiksi berfungsi untuk memberikan representasi visual dari cerita yang disampaikan. Ilustrasi jenis ini membantu memperkuat alur, membentuk karakter, serta menciptakan suasana yang mendukung narasi. Ilustrasi fiksi naratif banyak ditemukan dalam media seperti novel grafis, komik strip, buku cerita anak, serta publikasi yang mengangkat tema mitologi, dongeng, dan fantasi. Peran ilustrasi dalam konteks ini tidak hanya sebagai pelengkap, tetapi juga sebagai elemen utama dalam menyampaikan cerita secara visual (Male, 2007, h.138).

3. *Persuasion*

Ilustrasi persuasif berkaitan erat dengan dunia komersial, khususnya dalam bidang periklanan. Dalam merancang visual untuk suatu kampanye, ilustrator dituntut untuk mampu mengembangkan konsep visual, desain, serta komposisi gambar yang menarik dan komunikatif. Meskipun demikian, ruang kreativitas ilustrator sering kali terbatas karena konsep kampanye umumnya telah ditentukan sebelumnya oleh tim kreatif, yang terdiri dari direktur seni (*art director*) dan penulis naskah iklan (*copywriter*). Dengan demikian, ilustrator perlu bekerja dalam kerangka arahan yang sudah ada, namun tetap diharapkan dapat menghadirkan interpretasi visual yang efektif dan persuasif (Male, 2007, h.164).

4. *Identity*

Fungsi ilustrasi ini berkaitan erat dengan pengenalan merek produk, layanan, maupun

perusahaan. Identitas korporat menjadi aspek penting dalam memastikan kepemilikan dan pengakuan suatu entitas. Contohnya dapat ditemukan pada simbol atau gambar yang dijadikan identitas khas sebuah perusahaan tertentu. Biasanya, desain visual logo dirancang untuk merepresentasikan karakteristik atau kepribadian perusahaan atau organisasi tersebut secara efektif dan mudah dikenali (Male, 2007, h.172).

Penggunaan ilustrasi pada buku interaktif berperan penting dalam memperjelas informasi serta meningkatkan daya tarik visual. Ilustrasi membantu pembaca memahami konsep yang disampaikan dengan lebih mudah, terutama ketika dipadukan dengan elemen interaktif yang mendorong keterlibatan aktif. Selain itu, ilustrasi juga mampu membangun suasana, memperkuat pesan, dan menstimulasi imajinasi pembaca. Dengan demikian, penerapan ilustrasi yang tepat tidak hanya memperindah tampilan buku interaktif, tetapi juga meningkatkan efektivitas penyampaian materi dan pengalaman belajar secara keseluruhan.

2.1.6 Warna

Menurut Supriyono (2010, h. 70-75), warna adalah elemen desain yang sangat menarik dan dapat memikat siapa pun yang melihatnya. Warna berperan penting dalam menyampaikan informasi, pesan, dan kesan dalam sebuah desain. Supriyono menjelaskan bahwa spektrum warna memiliki tiga jenis utama dan beberapa kombinasi lainnya, yang nilai utamanya ditentukan oleh terang dan gelapnya cahaya. Berikut adalah penjelasannya (halaman 70-75):

- a. Warna Primer: Ini adalah warna dasar yang menjadi fondasi semua warna lain. Tiga warna primer tersebut adalah merah, biru, dan kuning.
- b. Warna Sekunder: Warna ini dihasilkan dari pencampuran dua warna primer dengan perbandingan yang sama (1:1).
- c. Warna Tersier: Ini adalah hasil pencampuran antara warna primer dan warna sekunder.
- d. Warna Komplementer: Komposisi warna ini terdiri dari dua warna yang posisinya saling berlawanan pada roda warna (*color wheel*).
- e. Warna Monokromatic: Warna ini dihasilkan dari satu warna dasar yang dicampur dengan warna putih dan hitam untuk menciptakan variasi nilai (*values*) yang berbeda.
- f. Warna Analogus: Tiga warna yang posisinya berdekatan pada roda warna (*color wheel*).
- g. Warna Triadic: Tiga warna yang posisinya saling berlawanan dan membentuk segitiga sama sisi pada roda warna (*color wheel*).
- h. Warna Kuadrik: Empat warna yang digabungkan dengan membentuk persegi panjang pada roda warna (*color wheel*).

Penggunaan warna pada buku interaktif memiliki peranan penting dalam menarik perhatian pembaca serta memperkuat penyampaian informasi. Pemilihan warna yang tepat dapat membantu membangun suasana, menegaskan hierarki visual, dan memudahkan pembaca dalam mengenali elemen interaktif. Selain itu, warna juga berfungsi sebagai sarana untuk meningkatkan keterbacaan dan kenyamanan visual. Dengan demikian, penerapan warna yang terencana dan konsisten tidak hanya memperindah

tampilan buku interaktif, tetapi juga mendukung efektivitas komunikasi visual serta pengalaman belajar pembaca.

2.1.7 *Binding*

Dalam penjilidan buku terdapat beberapa hal utama yang dibutuhkan yaitu staples, benang, dan bahan perekat (Lupton, 2008). Berikut terdapat sepuluh cara dalam proses penjilidan buku, yaitu (Lupton, 2018, hal. 120-121):

1. *Case Binding*

Metode ini menggunakan penjilidan keras (*hardcover*) yang membuat buku sangat awet, baik dari segi daya rekat maupun kelenturannya. Prosesnya dimulai dengan menjahit setiap halaman dengan benang, lalu merekatkannya pada pita kain (*linen tape*). Setelah pita kain dipotong, bagian ini kemudian direkatkan ke sampul dengan menggunakan kertas akhir (*end paper*).



Gambar 2.32 Buku *Case Binding*
Sumber: <https://sgfteam.ca/>

2. *Perfect Binding*

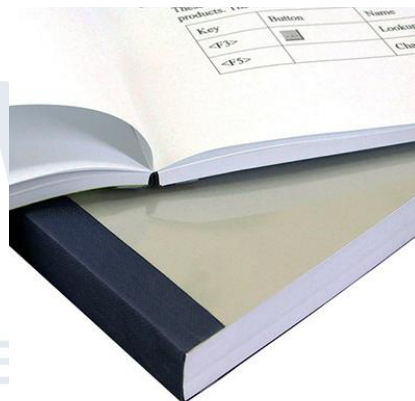
Teknik ini dilakukan dengan merekatkan semua halaman buku menjadi satu menggunakan lem di sepanjang bagian pinggir. Setelah itu, lembaran-lembaran tersebut ditempelkan langsung ke sampul buku.



Gambar 2.33 Buku *The Slumbering Dragon*
Sumber: <https://youloveprint.co.uk/>

3. *Tape Binding*

Penjilidan ini memanfaatkan pita kain berperekat yang sangat peka terhadap tekanan sebagai elemen utama dalam proses penyatuan buku. Pita tersebut digunakan untuk merekatkan setiap lembaran halaman dengan sampul buku secara rapi dan kuat, sehingga menghasilkan jilidan yang fleksibel namun tetap kokoh



Gambar 2.34 *Tape Binding*
Sumber: https://qpsprints.com/tape_binding-2/

4. *Side Stitch Binding*

Metode ini menggunakan staples yang disematkan pada bagian pinggir tumpukan halaman buku sebagai teknik penjilidan. Cara ini berfungsi untuk menyatukan seluruh

halaman agar tersusun rapi, sekaligus memberikan struktur buku yang sederhana, praktis, dan mudah digunakan.



Gambar 2.35 *Side Stitch Binding*
Sumber: <https://youmakeitsimple.com/>

Teknik ini mirip dengan jilid jahit sadel, tetapi dimulai dengan menjahit sampul dan halaman buku menggunakan benang sebagai pengikat.



Gambar 2.36 *Pamphlet Stitch Binding*
Sumber: <https://bookzoompa.wordpress.com/>

5. *Saddle Stitch Binding*

Teknik ini menggunakan staples yang disematkan pada bagian tengah lembaran halaman dan sampul buku sebagai metode penjilidan. Dengan penempatan tersebut, buku dapat dilipat menjadi dua secara rapi, sehingga membentuk struktur yang sederhana, ringan, dan mudah dibuka saat digunakan.



Gambar 2.37 *Saddle Stitch Binding*
Sumber: <https://www.chinaprinting4u.com/>

6. *Screw and Post Binding*

Penjilidan ini diawali dengan proses pelubangan pada setiap halaman dan sampul buku sesuai dengan titik yang telah ditentukan. Setelah itu, seluruh lubang tersebut disatukan menggunakan sekrup dan benang sebagai pengikat, sehingga halaman dan sampul buku terjilid dengan kuat sekaligus memberikan tampilan yang unik dan fleksibel.



Gambar 2.38 *Screw and Post Binding*
Sumber: <https://d2u1z1lopyfwlx.cloudfront.net/thumbnails/>

7. *Stab Binding*

Teknik yang juga dikenal sebagai *Japanese binding* ini dilakukan dengan menjahit setiap halaman dan sampul buku menggunakan benang. Penting untuk memperhatikan bagian

punggung buku (*gutter*) karena teknik ini memakan banyak ruang di area tersebut.



Gambar 2.39 *Stab Binding*

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

8. *Spiral Binding*

Proses ini dimulai dengan melubangi setiap halaman dan sampul buku. Setelah itu, lubang-lubang tersebut dimasukkan ke dalam gulungan kawat berbentuk spiral yang berfungsi sebagai punggung buku.



Gambar 2.40 *Spiral Binding*

Sumber: <https://s.alicdn.com/>

Penggunaan binding pada buku interaktif memiliki peranan penting dalam menunjang fungsi, kenyamanan, dan daya tahan buku. Pemilihan jenis binding yang tepat dapat memudahkan proses membuka halaman, mendukung keberlangsungan elemen interaktif, serta meningkatkan keamanan dan keawetan buku. Selain itu, binding juga berpengaruh terhadap fleksibilitas dan pengalaman

pengguna saat berinteraksi dengan buku. Dengan demikian, penerapan binding yang sesuai tidak hanya mendukung aspek teknis dan struktural buku interaktif, tetapi juga meningkatkan kualitas penggunaan serta efektivitas penyampaian informasi.

2.1.8 Teori UX Dalam Buku Interaktif

Berdasarkan jurnal yang ditulis oleh Yulianto, Hartanto, dan santosa dengan judul “Evaluasi Buku Interaktif Berbasis *Augmented Reality Menggunakan System Usability Scale dan User Experience Questionnaire*” mengevaluasi penggunaan UX seperti *System Usability Scale* (SUS) dan juga *User Experience Questionnaire* (UEQ), dimana dalam hasil evaluasi tersebut alat ukur ini dinilai dari *usability* pengguna terhadap sistem, dan juga UEQ dimana instrumen yang komprehensif untuk mengukur pengguna seperti *attractiveness*, *perspicuity*, *efficiency*, *dependability*, *stimulation*, dan *novelty*. Sedangkan untuk SUS dengan menganalisis tiga kategori yaitu *acceptability ranges*, *grade scale*, dan *adjective ratings* (Yulianto et al. 2020, hal. 482)

Berikut dibawah ini penggunaan *User Experience Questionnaire* (UEQ) dalam UX dimana UEQ adalah metode pengukuran UX suatu sistem, metode ini memudahkan bagi peneliti desain (Kharis, 2022).

1. *Attractiveness*

Attractiveness atau atraktif merupakan kesan yang dirasakan oleh pengguna terhadap sistem secara keseluruhan. Kesan ini berkaitan dengan penilaian pengguna mengenai tingkat ketertarikan, kenyamanan, serta rasa suka atau tidak suka saat berinteraksi dengan sistem. Aspek *attractiveness* dipengaruhi oleh tampilan visual, tata letak, dan kemudahan penggunaan sistem.

Selain itu, pengalaman pengguna yang menyenangkan dapat meningkatkan nilai atraktif suatu sistem.

2. *Perspiciuity*

Perspiciuity atau kejelasan merupakan kemudahan dalam mempelajari cara penggunaan dan menjadi familiar dengan sistem. Kejelasan dipengaruhi oleh struktur informasi, bahasa yang digunakan, dan konsistensi tampilan antarmuka. Sistem yang memiliki tingkat *perspiciuity* yang baik akan meminimalkan kebingungan pengguna.

3. *Effeciency*

Efficiency atau efisien dimana pengguna dapat menuntaskan suatu tugas dengan efisien dan cepat tanpa adanya usaha yang besar. Aspek ini berkaitan dengan kecepatan respons sistem, kemudahan navigasi, serta alur penggunaan yang sederhana. Hal ini dapat mengurangi waktu dan beban kognitif pengguna saat berinteraksi dengan sistem.

4. *Dependability*

Dependability atau keandalan merupakan tingkat kontrol yang pengguna rasakan pada saat interaksi. Sistem yang andal akan bekerja sesuai dengan harapan pengguna tanpa menimbulkan kesalahan yang membingungkan. Kejelasan *feedback* dan stabilitas sistem juga memengaruhi tingkat *dependability*.

5. *Stimulation*

Stimulation atau stimulasi merupakan tingkat kesenangan dan motivasi pengguna pada saat menggunakan sistem. Aspek ini berkaitan dengan sejauh mana sistem mampu memberikan pengalaman yang

menarik dan tidak membosankan. Tampilan visual, interaktivitas, serta fitur yang mendukung keterlibatan pengguna dapat memengaruhi tingkat stimulasi. Sistem yang mampu memberikan rangsangan positif akan mendorong pengguna untuk terus berinteraksi.

6. *Novelty*

Novelty atau kebaruan merupakan tingkat kreativitas dan inovasi sistem yang dapat menarik pengguna. Aspek ini berkaitan dengan keunikan desain, konsep, maupun fitur yang membedakan sistem dari sistem lain sejenis. Sistem yang memiliki unsur kebaruan dapat memberikan pengalaman yang berbeda dan tidak monoton bagi pengguna.

Pada penggunaan pengukuran UX menggunakan pengukuran UEQ diatas dapat disimpulkan penggunaan pengukuran bisa digunakan untuk mengetahui apakah sistem UX telah memadai dimulai dari aspek kegunaan (*usability*) hingga aspek pengalaman pengguna UX (Kharis, 2022). Sedangkan untuk penggunaan UX dalam *System Usability Scale* (SUS) merupakan evaluasi *usability* yang melibatkan pengguna akhir (end user) dalam proses pelaksanaannya (Oktaviani & fatmasari, 2020, h.281). sebagai berikut

1. *Acceptaility Ranges*

Metode interpretasi yang mengkategorikan skor evaluasi kedalam tingkat penerimaan yang luas terhadap suatu produk atau sistem. Hal ini menunjukkan seberapa layak atau dapat diterimanya sistem tersebut oleh pengguna secara umum.

2. Grade Scale

Sistem penilaian yang menggunakan simbol huruf (mirip dengan sistem penilaian akademik di sekolah atau universitas) untuk merepresentasikan tingkat kualitas atau kinerja tertentu.

3. Adjective Ratings

Metode interpretasi yang menggunakan kata-kata deskriptif atau kata sifat untuk menggambarkan kesan kualitatif pengguna terhadap produk atau sistem yang dievaluasi.

Dapat disimpulkan bahwa pengukuran menggunakan SUS adalah cara untuk menginterpretasikan data numerik, mengubah angka menjadi wawasan yang lebih bermakna (Brooke, 2013, h.30).

2.2 Anak

Menurut Lesmana, secara umum anak adalah individu yang dilahirkan dari hubungan antara seorang perempuan dan seorang laki-laki, bahkan jika mereka tidak menikah (Lesmana, 2012). Sementara itu, Kosnan menyatakan bahwa anak adalah manusia yang masih muda dalam hal usia, jiwa, dan pengalaman hidupnya, sehingga mudah dipengaruhi oleh lingkungan sekitarnya (Koesnan, 2005, h.99). Sugiri dalam Gultom menyatakan bahwa seseorang dianggap sebagai anak selama tubuhnya masih mengalami pertumbuhan dan perkembangan. Mereka baru dianggap dewasa ketika proses tersebut selesai, yaitu pada usia 18 tahun untuk perempuan dan 21 tahun untuk laki-laki (Sugiri & Gultom, 2010, h.32-33)

2.2.1 Rasa Takut Akan Gelap Pada Anak

Dalam jurnal publikasi dari Jurnal Lentera Anak yang ditulis oleh Sa'adah dan Aflahani menambahkan bahwa ketakutan atau kecemasan pada gelap atau yang biasa disebut nyctophobia dimana ketakutan atau fobia ini bisa dialami oleh semua kalangan salah satunya anak-anak, karena anak-anak lebih sensitif

terhadap lingkungan sekitarnya sehingga anak mudah merasakan sesuatu atau peristiwa yang mudah mereka merasa tidak nyaman atau terancam. Biasanya hal ini dapat menimbulkan trauma dan membekas hingga anak tersebut dewasa. Sa'adah dan Aflahani juga menambahkan bawa masa kanak-kanak merupakan masa mereka baru mengenal lingkungan sehingga ia tidak banyak memiliki pengalaman. Oleh karena itu anak-anak akan mudah menyerap pembelajaran dari dunia didekatnya. Kondisi ketika anak mengalami rasa takut akan gelap atau nyctophobia seringkali anak merasa cemas, panik, berteriak, mengamuk, dan lain sebagainya. Hal ini dapat berdampak kepada anak seperti anak menjadi pribadi yang lebih penakut, tidak dapat mandiri, dan aktivitas mereka terganggu karena anak memiliki ketakutan berlebih sehingga ruang gerak mereka terbatas. (Sa'adah & Aflahani, 2022, h.34)

Mulyadi dalam bukunya yang berjudul “Membantu Anak Balita Mengelola Ketakutan” menjelaskan bahwa anak-anak sering mengaitkan kegelapan dengan monster, hantu, atau makhluk-makhluk yang menurut mereka menakutkan. Hal ini karena mereka memiliki imajinasi yang kuat dan mereka belum mampu untuk membedakan fantasi mereka dengan dunia nyata. Mulyadi juga menambahkan ketakutan akan kegelapan dapat berkembang dan mengganggu aktifitas anak jika tidak diatasi dan dikelola dengan baik. Ketakutan ini dapat menyebabkan anak menjadi penakut dan bergantung dengan orang lain (Mulyadi, 2006, h.57)

2.2.2 Dampak Rasa Takut Akan Gelap Pada Anak

Berdasarkan situs artikel kesehatan dari sebuah instansi rumah sakit mengatakan dari segi emosional dan perilaku, ketakutan ini dapat memicu kecemasan berlebihan, serangan panik, dan membuat anak menjadi lebih bergantung pada orang tua karena rasa tidak amannya (Cleveland Clinic, 2022). Kemudian situs instansi kesehatan milik Primaya Hospital menjelaskan bahwa dampak rasa takut akan gelap ini dapat membuat anak mengalami ketakutan dan kecemasan yang berlebihan sehingga dapat mengganggu perkembangan sosial mereka.

Kemudian anak akan mengalami gangguan tidur misalnya mimpi buruk atau insomnia yang dapat menyebabkan mental mereka menurun dan kesulitan untuk berkonsentrasi saat di sekolah. Dampak selanjutnya adalah anak akan sulit hidup mandiri dan menggantungkan dirinya pada orang lain dan kemudian anak akan sulit mengekspresikan emosi mereka secara sehat (dr. Eka Sulastri, Sp. A, 2022)

2.3 Proses Belajar Baca dan Bahasa Anak

Menurut buku yang berjudul “*Perkembangan Bahasa Pada Anak Usia Dini*” yang ditulis oleh Beverly Otto yang dipublikasikan kembali pada tahun 2015, bahwa pengetahuan bahasa pada anak dapat dikategorikan melalui tiga tingkat: linguistik, meta-linguistik, verbalisasi linguistik (Otto, 2015, h.21). Tingkat pengetahuan tersebut dapat dijabarkan diantaranya adalah:

1) Pengetahuan *Linguistik*

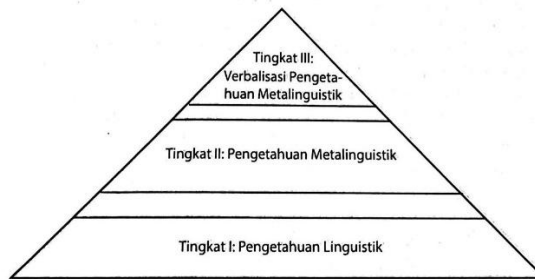
Pengetahuan ini mengenai bagaimana menggunakan bahasa untuk berkomunikasi. Pengetahuan bahasa pada tingkat ini terjadi pada batita dan anak-anak usia prasekolah. Contohnya mereka mulai menggunakan bahasa secara efektif untuk mengkomunikasikan apa yang ia butuhkan dan apa yang ia inginkan.

2) Pengetahuan *Metalinguistik*

Pengetahuan ini mengenai pemahaman secara sadar mengenai fitur – fitur tertentu pada bahasa. Biasa terjadi di usia prasekolah dan taman kanak-kanak. Contohnya mereka mulai fokus dan menggunakan bunyibunyi tertentu dalam permainan rima atau memperhatikan bagaimana bunyi yang dipresentasikan oleh huruf-huruf alfabetnya;”Oh, ada huruf *J*. Itu namaku Jon.”

3) Verbalisasi Pengetahuan *Metalinguistik*

Pada tahap ini anak bisa merespons secara lisan pertanyaan-pertanyaan mengenai fitur bahasa tertentu. Tingkat ini terjadi di akhir taman kanak-kanak dan sekolah tingkat dasar. Dimana anak mampu menjelaskan bagaimana kata-kata yang terdengar mirip.



Gambar 2.41 Buku *Perkembangan Bahasa Pada Anak Usia Dini*

Sumber: Beverly Otto

Perkembangan membaca anak berlangsung dalam beberapa tahapan sebagai berikut (Darnis, 2018, h.4):

1) Tahap Fantasi (*Magical Stage*).

Pada tahap ini anak mulai belajar menggunakan buku, melihat dan membalik lembaran buku ataupun membawa buku kesukaannya.

2) Tahap Pembentukan Konsep diri (*Self Concept Stage*).

Pada tahap ini, anak mulai melihat dirinya sebagai “pembaca” dan memperhatikan bahwa partisipasinya dalam kegiatan membaca, berpura-pura membaca buku, menafsirkan gambar berdasarkan pengalaman masa lalu, dan menggunakan bahasa baku tidak sesuai untuk menulis.

3) Tahap membaca gambar (*Bridging Reading Stage*).

Pada tahap ini pada diri anak mulai tumbuh kesadaran akan tulisan dalam buku dan menemukan kata-kata sebelumnya, ungkapkan kata-kata dan hubungkan dengan artinya, pelajari kata-kata yang ditulis dalam puisi dan lagu, serta mempelajari alfabet.

4) Tahap pengenalan bacaan (*Take Off Reader Stage*).

Anak-anak mulai menggunakan tiga sistem tanda (grafis, semantik dan gramatikal). Anak-anak menjadi tertarik membaca, mereka dapat mengingat tulisan dalam konteks tertentu, mencoba mengenali tanda-tanda di lingkungan, dan membaca tanda-tanda yang berbeda seperti papan reklame, karton susu, pasta gigi, dll.

5) Tahap membaca lancar (*Independent reader stage*).

Pada tahap ini anak dapat membaca berbagai jenis buku.

Menurut Lundsteen (1973) dalam jurnal yang ditulis Jannah & Depalina, (2025 , h..712) berjudul “*Perkembangan Bahasa Pada Anak Usia Dini dalam Konteks Multibahasa*” membagi perkembangan bahasa pada anak menjadi tiga tahap utama yang saling berkesinambungan dan menunjukkan kemajuan kemampuan bahasa seiring bertambahnya usia anak , yaitu:

1) Tahap *Pralinguistik* (0-12 bulan)

Pada usia 0-3 bulan, bayi mengeluarkan bunyi-bunyi yang berasal dari dalam tenggorokan, yang disebut bunyi "meruku". Pada tahap ini, suara yang dihasilkan bayi masih bersifat refleks seperti menangis sebagai bentuk komunikasi dasar tanpa arti kata yang jelas.

Pada usia 3-12 bulan, bayi mulai menggunakan organ bicara seperti bibir dan langit-langit mulut secara aktif, mengeluarkan bunyi-bunyi sederhana seperti "ma", "da", "ba". Meskipun bunyi ini belum bermakna secara bahasa, tahap ini merupakan fondasi penting bagi perkembangan bahasa selanjutnya. Tahap protolinguistik

2) Tahap *Protolinguistik* (12 bulan - 2 tahun)

Pada usia ini, anak mulai memahami konsep objek dan bagian tubuh yang sederhana. Mereka mampu mengenali dan menunjuk alat-alat tubuh mereka sendiri. Anak mulai mengucapkan beberapa patah kata yang bermakna, dengan kosa kata yang dapat berkembang mencapai 200-300 kata. Pada tahap ini, anak mulai menggunakan kata-kata untuk merepresentasikan objek atau kebutuhan sehari-hari, meskipun struktur kalimatnya masih sederhana dan belum teratur secara tata bahasa.

3) Tahap *Linguistik* (2-6 tahun atau lebih)

Pada tahap ini, anak sudah mulai mempelajari tata bahasa dengan lebih sistematis. Anak tidak hanya mengenal kata-kata baru tetapi juga mulai menyusun kalimat dengan struktur tata bahasa yang benar. Kosa kata anak berkembang secara pesat, dapat mencapai sekitar 3000 kata atau lebih. Perkembangan ini memungkinkan anak untuk berkomunikasi secara efektif,

mengungkapkan ide dan perasaan secara kompleks, serta mengikuti norma tata bahasa yang berlaku dalam lingkungan sosialnya.

2.4 Penelitian yang Relevan

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1	Perancangan Persuasi Deteksi Awal dan Terapi Dini Nyctophobia Pada Anak Melalui Media Boardgame	Rinaldes Duma (UNIKOM)	Berfokus pada perancangan media interaktif <i>board game</i> sebagai alat untuk orang tua dan anak dalam mengatasi rasa takut akan kegelapan untuk anak usia 6-12 tahun.	Media yang digunakan berupa penggunaan media <i>board game</i> sebagai alat bantu interaktif untuk membuat media dengan cara persuasi yang dibuat dalam bentuk visual mengenai nyctophobia pada anak dapat dicapai. Orang tua serta anak yang menderita nyctophobia membutuhkan sebuah media yang bersifat persuasi dengan visual yang menarik yaitu, <i>board game</i> sebagai media acuan untuk mendeteksi gejala dan terapi anak yang menderita nyctophobia
2	Perancangan Buku Interaktif	Nur Afidah Yusfa Yusuf	Peneliti merancang sebuah buku	Penggunaan buku interaktif pop-up untuk emosi, usia 3-6, metode

	<p>“Petualangan Arka dan 6 Monster Perasaan” Sebagai Pendekatan Edukasi tentang Perasaan Emosi Anak Usia 3-6 Tahun</p>		<p>pop-up interaktif dengan elemen <i>visual, game, maze</i>, karakter emosi dirancang agar anak usia 3-6 bisa memahami dan mengelola emosi melalui interaksi langsung. Media ini dianggap menyenangkan dan efektif dalam menarik perhatian anak.</p>	<p>interaktif fisik (pop-up, elemen visual) + game / aktivitas tambahan, hal ini berkaitan karena takut gelap sering berhubungan dengan emosi kecemasan.</p>
3	<p>Perancangan Buku Ceita Bergambar dalam Mengatasi <i>Anxiety</i> untuk Anak Usia 5 Tahun ke Atas</p>	<p>Yasmine Azzahra, Warli Haryana</p>	<p>Peneliti merancang buku cerita bergambar yang bertujuan mengatasi kecemasan pada anak-anak. Hasilnya, desain buku ini</p>	<p>Buku ini dibuat dengan tujuan spesifik mengatasi masalah kecemasan, bukan hanya sekadar cerita yang menghibur.</p>

			dibuat agar anak bisa mengelola dan memahami perasaan cemas mereka melalui cerita dan gambar.	
--	--	--	---	--

Ketiga penelitian tersebut menunjukkan bahwa media interaktif, terutama dalam bentuk website maupun buku interaktif, memiliki potensi besar sebagai alat bantu dalam mengatasi ketakutan dan kecemasan pada anak-anak, khususnya terkait rasa takut akan gelap dan masalah emosi lainnya. Selain itu, pendekatan ini tidak hanya berfungsi sebagai media edukasi, tetapi juga sebagai media pembantu anak dan panduan untuk orang tua dalam membantu anak mengatasi rasa takut gelapnya, dengan kebaruan berupa penggunaan buku interaktif dan metode kreatif untuk mendukung proses pembelajaran dan terapi emosional anak usia dini.

Secara khusus, media interaktif dapat membantu anak dalam menghadapi rasa takut akan gelap serta permasalahan emosi lainnya. Melalui visual, narasi, dan aktivitas interaktif, anak diajak untuk memahami emosi mereka dengan cara yang lebih menyenangkan dan tidak menakutkan, sehingga proses pengelolaan rasa takut dapat berlangsung secara bertahap dan alami.

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