BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Buku Interaktif

Activity book tergolong buku interaktif yang dikemas dengan gambar dan warna yang menarik. *Activity book* dimaknai sebagai buku interaktif yang terdiri dari beberapa halaman, memiliki warna yang kontras yang menarik bagi anak usia dini. Buku ini dilengkapi dengan berbagai kegiatan yang ditujukan untuk dikerjakan oleh anak (Marlina & Erowati, 2021, hlm. 3). Buku ini berfokus pada aktivitas yang berkaitan dengan keterampilan, seperti mencocokan, menempel pada halaman-halaman dalam buku. Buku interaktif menurut *The New Oxford Dictionary of English* merupakan buku yang berfungsi sebagai sarana pembelajaran yang memiliki "*two-way flow*" pada informasi yang disampaikan kepada pembaca (dalam Limanto, dkk., 2015, hlm. 3).

Buku interaktif merupakan media belajar yang cocok untuk anak usia dini. Fitriana (2015, hlm. 4) menyebutkan bahwa buku interaktif dianggap sesuai untuk media pembelajaran anak, karena memberikan ruang pada guru untuk menyampaikan materi melalui konsep bermain yang menyenangkan, dan menarik minat anak. Buku juga berupa media dengan berbasis cetak dan visual, serta bersifat tahan lama hingga dapat digunakan berulang kali.

2.1.1 Jenis Buku Interaktif

Berdasarkan jurnal Desain Komunikasi Visual Adiwarna dalam Suci, A.W., & Anggapuspa, M. L. (2021, hlm. 5) terdapat berbagai jenis buku interaktif, yaitu: *Activity book* merupakan salah satu bentuk dari buku interaktif karena terdapat *two-way flow* yang merupakan interaksi dua arah antara buku dengan pembaca (Siregar, dkk., 2020, hlm. 4). Buku interaktif memiliki beberapa jenis dan memiliki elemen-elemen pendukung yang terdapat pada visual buku. Beberapa jenis-jenis buku interaktif dijelaskan sebagai berikut:

A. Buku Interaktif *Paper Engineering* (*Movable Book*)

Jenis buku interaktif *pull tab* merupakan jenis buku yang memiliki Bagian kecil yang dapat ditarik sehingga memperlihatkan suatu gambar ataupun tulisan. Buku ini dilengkapi dengan teknik lipatan serta potongan kertas pada halaman-halaman buku, sehingga menimbulkan interaksi antara pembaca dengan buku.

Gambar 2.1 Buku Interaktif *Paper Engineering*
Sumber: https://id.pinterest.com

Beberapa teknik yang termasuk jenis *paper engineering* adalah *pop up* (pada halaman terdapat lipatan kertas atau potongan yang dapat berdiri dan menampilkan bentuk tiga dimensi), *pull tab* (bagian yang dapat ditarik), *lift the flap* (bagian pada halaman yang dapat dibuka tutup untuk mengetahui visual yang ada di dalamnya), dan *volvelles* (bagian yang dapat diputar pada halaman).

B. Buku interaktif *Peek a Boo*

Pada jenis buku interaktif *Peek a Boo* terdapat lipatan kecil berupa *flap* yang dapat dibuka tutup. Konten kejutan pada halaman buku dapat diketahui dengan membuka elemen *flap* tersebut.

Gambar 2.2 Buku Interaktif *Peek a Boo*
Sumber: https://id.pinterest.com

Buku interaktif yang membuat pembaca untuk membuka terlebih dahulu untuk mengetahui isi, gambar, atau ilustrasi di dalam buku tersebut.

C. Buku Interaktif *Hidden Object Book*

Buku interaktif dengan jenis *hidden object* menampilkan ilustrasi yang penuh.

Gambar 2.3 Halaman *Hidden Object Book*
Sumber: https://id.pinterest.com

Diantara visual yang terlihat penuh terdapat objek-objek tersembunyi yang mengajak pembaca untuk menemukan objek-objek tersebut.

D. Buku Interaktif *Participation*

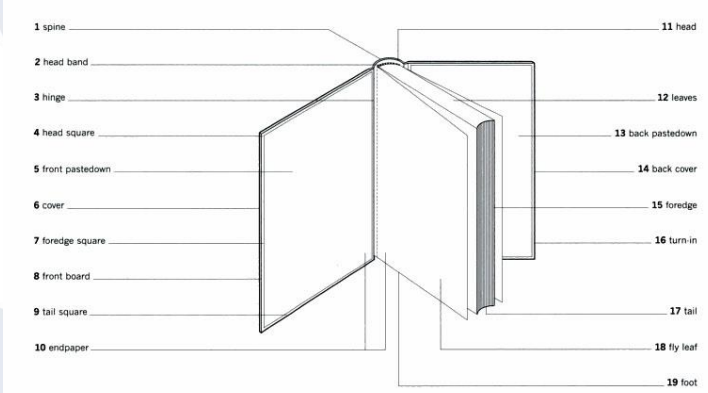
Buku interaktif yang memuat penjelasan atau cerita dengan dilengkapi aspek tanya jawab atau instruksi untuk melakukan sesuatu, yang bertujuan untuk menguji penjelasan atau cerita yang ada dalam buku tersebut.

Gambar 2.4 Buku Interaktif Participation
Sumber: https://id.pinterest.com

Buku ini memberikan ruang pembelajaran mandiri untuk para pembaca serta pemahaman dinilai melalui pertanyaan-pertanyaan atau instruksi yang dapat berbentuk pertanyaan pilihan ganda, pertanyaan terbuka, serta tugas-tugas yang harus dilakukan oleh pembaca.

2.1.2 Komponen Buku

Dalam proses perancangan buku, identifikasi komponen-komponen utama pada buku merupakan hal yang penting. Masing-masing komponen utama pada buku memiliki fungsi dalam membentuk struktur sebuah buku. Berdasarkan Haslam (2006) dalam bukunya yang berjudul *Book Design,* terdapat 19 komponen utama dalam buku yaitu:



Gambar 2.5 Komponen Buku
Sumber: https://parsonsdesign4.wordpress.com

1. ***Spine*****:** Bagian pada punggung buku yang berfungsi untuk menggabungkan semua lembar buku dengan proses jilid.
2. ***Head band*****:** Merupakan pita yang berasal dari benang yang diikat pada bagian-bagian buku.
3. ***Hinge*****:** Lipatan yang mengaitkan satu lembar dengan lembar lainnya. Terletak di antara pastedown dan *fly leaf.*
4. ***Head square*****:** Ruang tersisa pada bagian atas buku dari perbedaan ukuran antara *cover* dan isi.

5. ***Front pastedown*****:** Bagian menempel pada bagian dalam cover depan buku dari *endpaper*.
6. ***Cover*****:** Lembar tebal pada bagian depan sisi terluar buku untuk melindungi lembaran isi buku.
7. ***Foredge square*****:** Celah yang terdapat di bagian tepi *foredge* sebagai pelindung tambahan dari lapisan cover.
8. ***Front board*****:** Berfungsi sebagai penutup utama pada bagian depan buku.
9. ***Tail square*****:** Sisa ruang pada bagian bawah buku oleh perbedaan ukuran antara cover dan isi.
10. ***Endpaper*****:** Berfungsi menutupi papan sampul dalam yang berupa lembaran kertas tebal.
11. ***Head*****:** Bagian atas dari buku.
12. ***Leaves*****:** Kumpulan lembaran pada buku atau isi dari buku.
13. ***Back pastedown*****:** Merupakan bagian dari *endpaper* yang menempel pada bagian dalam cover belakang buku.
14. ***Back cover*****:** Lembar kertas tebal pada bagian belakang sisi terluar buku yang berperan untuk melindungi lembaran isi buku.
15. ***Foredge*****:** Tepi samping buku yang berlawanan dengan bagian punggung buku.
16. ***Turn in*****:** Potongan kertas yang dilipat ke dalam dan tersembunyi.
17. ***Tail*****:** Bagian pada bawah buku.
18. ***Fly leaf*****:** Halaman pertama dan terakhir yang berkaitan langsung dengan *cover* buku.
19. ***Foot*****:** Bagian bawah atau dasar buku.

2.1.3 *Binding*

Dalam mengikat halaman-halaman lepas menjadi sebuah buku dapat menggunakan banyak cara. Bahan pengikat halaman meliputi lem, staples, dan benang, pengikatan yang lebih kompleks dapat menggunakan beberapa bahan (Lupton, 2008, hlm. 121).

2.1.3.1 Jenis *Binding*

Terdapat beberapa jenis *binding* pada media buku yang dijelaskan sebagai berikut:

A. *Hardcover*

Halaman-halaman dibentuk menjadi tanda tangan yang dijahit menggunakan benang, kemudian direkatkan ke pita linen untuk fleksibilitas dan kekuatan. Blok tanda tangan (blok teks) dipotong dan dipasang ke sampul (sampul depan, punggung, dan sampul belakang) dengan kertas penutup. Buku bersampul keras dapat dibuka rata dan sangat tahan lama.

B. *Saddle stitch*

Sampul dan halaman dilipat dan dijahit dengan stapler. Karena seluruh buku dilipat menjadi dua, ketebalan maksimum yang efektif untuk jahitan saddle adalah sekitar setengah inci. Buku yang dijahit dengan metode saddle dapat diletakkan rata dan dapat diproduksi dengan biaya rendah baik menggunakan mesin maupun stapler berleher panjang. Penjilidan dilakukan dengan menjahit buku pada bagian tengah lipatan.

Meskipun disebut menjahit, proses ini tidak selalu diselesaikan dengan menggunakan jarum dan benang. Pada masa sekarang, buku tipis dengan halaman yang sedikit umumnya disatukan dengan menggunakan *stapler* pada bagian tengah lipatannya. Buku dengan jilid seperti ini dapat diletakkan secara terbuka, namun tampilannya tidak lurus sempurna.

C. *Perfect*

Halaman-halaman lepas direkatkan dengan lem di tepi yang akan dijilid. Sampul kemudian dililitkan dan direkatkan. Jumlah kecil dapat diproduksi secara manual atau bekerja dengan lembaran kertas yang dipotong mesin. Buku yang dijilid sempurna tidak dapat diletakkan rata.

Gambar 2.6 Jilid *Perfect Binding*
Sumber: https://veesham.com/

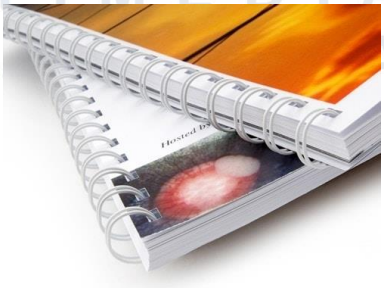
Jilid lem merupakan teknik penjilidan dengan menyatukan lembar-lembar halaman pada selembar kain, menggunakan lem lalu menempelkannya pada cover. Buku dengan jilid seperti ini umumnya dibaca secara dipegang, bukan diletakkan terbuka.

D. *Side stitch*

Halaman dan sampul dijahit melalui dari depan ke belakang. Karena ikatan melewati tepi buku, buku dengan volume kecil akan kehilangan banyak ruang visual di bagian tengah. Ketebalan buku menentukan kelayakan metode ikatan ini. Buku yang dijahit samping tidak dapat diletakkan rata.

E. *Spiral*

Lubang-lubang ditusuk melalui halaman dengan mesin, lalu kawat spiral diputar di sepanjang punggung buku. Buku yang dijilid spiral dapat diletakkan rata. Jilid spiral memungkinkan buku untuk diletakkan secara terbuka dengan lurus sempurna.



Gambar 2.7 Jilid *Spiral*
Sumber: https://maxipro.co.id/

Pada jilid ini, halaman individual dibolongi dengan jarak yang sesuai agar spiral kawat dapat masuk melaluinya. Pemilihan jenis *binding* sangat penting untuk dilakukan sebelum desainer mulai menentukan tata letak, karena jenis *binding* ini akan berpengaruh pada *margin* dan peletakan elemen.

2.1.3.2 Jenis Kertas

Berdasarkan Rustan (2020, hlm. 30) terdapat beberapa jenis kertas yang umum digunakan pada media certak. Jenis-jenis kertas tersebut antara lain:

A. *Art Paper*: Memiliki permukaan yang licin dan tampilan mengkilap, serta menyerap tinta dengan baik.

B. *Matte Paper*: Permukaan pada kertas berbahan *doff* dan tekstur permukaan halus.

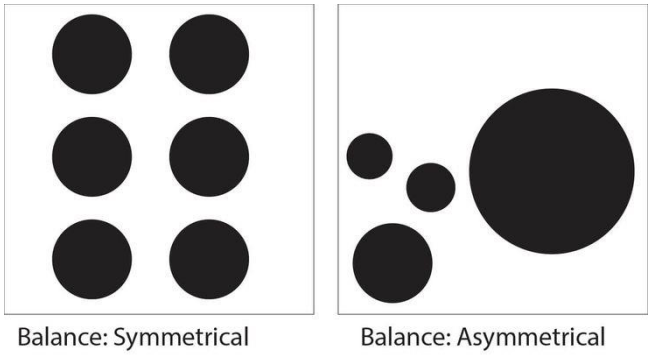
C. *Art Carton*: Mirip dengan *art paper* dengan permukaan yang licin tapi memiliki gramasi yang lebih tebal.

2.1.4 Prinsip Desain

Prinsip desain merupakan merupakan faktor inti yang digunakan untuk menciptakan karya desain yang berkesan. Dengan menerapkan prinsip ini dapat mencapai daya tarik visual dan komunikasi yang efektif dalam karya desain. Terdapat beberapa jenis prinsip diantaranya adalah keseimbangan, kesatuan, dan proporsi (Landa, 2010, hlm. 151).

A. Keseimbangan

Keseimbangan merupakan kesamaan antara bobot visual yang saling berhadapan dan memberikan kesan seimbang secara visual. Peletakan objek tidak harus berada di bagian tengah atau simetris untuk menampilkan keseimbangan.

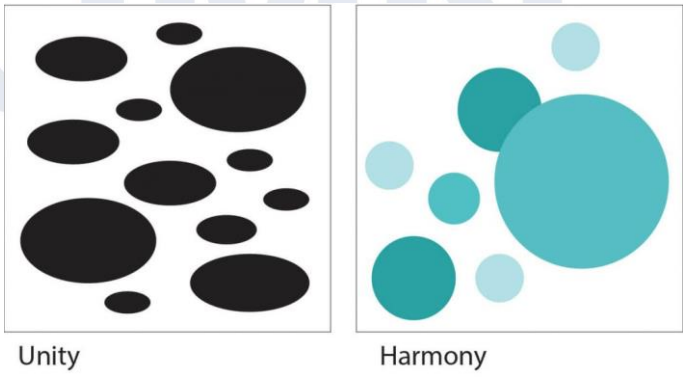


Gambar 2.8 *Balance*
Sumber: https://patternanddesign.com/

Balance juga dapat diperoleh antara kategorisasi elemen-elemen yang berukuran kecil dengan penempatan sebuah bidang yang berukuran besar. Gabungan beberapa elemen yang berwarna terang dengan yang berwarna gelap dapat memberikan kesan keimbangan (Suparta, 2010).

B. Kesatuan

Unity merupakan prinsip desain yang menciptakan konsistensi dan harmoni dalam tampilan keseluruhan, sehingga elemen-elemen dalam desain saling bekerja sama untuk mencapai tujuan penyampaian yang diinginkan.



Gambar 2.9 *Unity*
Sumber: https://patternanddesign.com/

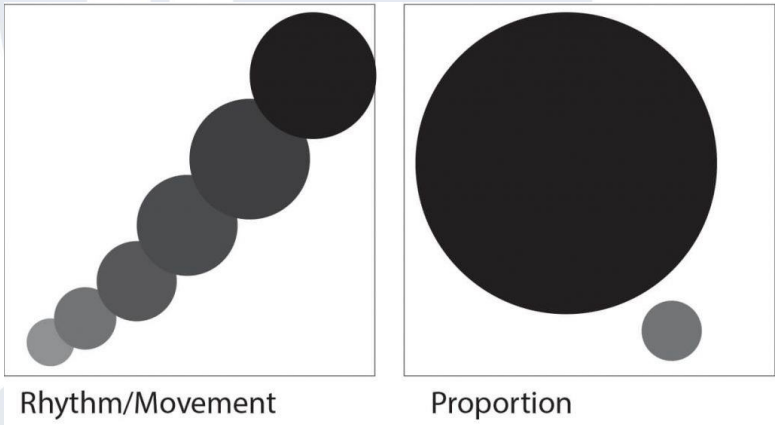
Unity atau esatuan tercipta ketika semua elemen grafis dalam sebuah desain saling terkait (Landa, 2010, hlm. 171).

C. Proporsi

Proporsi menekankan pada keterkaitan ukuran antara masing-masing Bagian atau elemen dan terhadap keseluruhan visual. Antar elemen satu dan lainnya dibandingkan berdasarkan aspek besarnya, ukuran, dan atau jumlah dengan menggunakan suatu ukuran berupa skala. Hubungan proporsional antara bentuk-bentuk didasarkan dengan skala (Landa, 2010, hlm. 171).

D. Ritme

Ritme atau *rhythm* berfungsi untuk menggambarkan elemen gerakan dalam media grafis yang tidak bergerak.

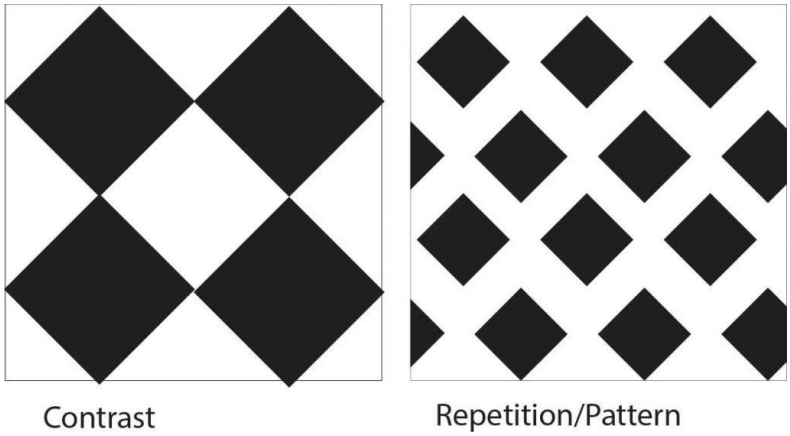


Gambar 2.10 *Rhythm*
Sumber: https://patternanddesign.com/

Ritme merujuk pada pengulangan gerak yang teratur dan terus menerus, membentuk repetisi sampai menjadi sebuah pola. Pengulangan dapat melibatkan pengulangan secara teratur dalam bentuk, ukuran, atau posisi.

E. Kontras

Kontras (*contrast*) mengacu pada berbedaan signifikan antar elemen-elemen pada desain. Kontras dapat berupa elemen warna, bentuk, ukuran, dan juga tekstur.



Gambar 2.11 *Contrast*
Sumber: https://patternanddesign.com/

Dengan kontras visual pada desain menjadi lebih mudah dipahami, menarik dan dapat terlihat dengan jelas.

2.1.5 Aspek Desain

Aspek desain mencakup unsur-unsur visual yang membantu dalam meningkatkan daya tarik media dan dalam implementasi media (Kusrianto, 2007, hal.30). Untuk mewujudkan suatu tampilan visual, ada beberapa unsur yang diperlukan berupa *grid,* tipografi, dan warna.

2.1.5.1 *Grid*

Penggunaan dari grid bertujuan untuk menciptakan keseragaman pada seluruh halaman dalam sebuah buku dan membentuk struktur dari tata letak. *grid* digunakan untuk menyusun tata letak setiap elemen desain, seperti itu teks, *headline*, dan foto sehingga membentuk menjadi satu kesatuan yang dapat mengkomunikasikan pesan dalam karya (Samara, 2005, hlm. 28).

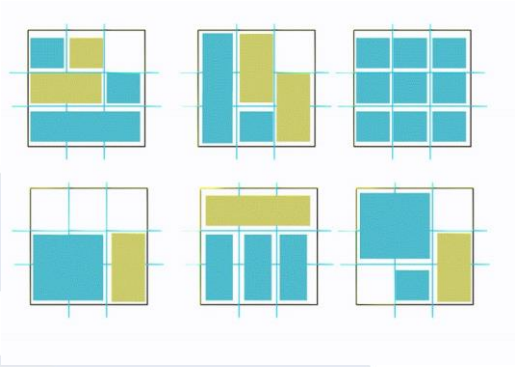
A. Jenis *Grid*

Terdapat beberapa macam *layout berdasarkan* konstruksi dari *grid* yang dijelaskan sebagai berikut:

1. *Modular Grid*

Modular grid merupakan sistem *grid* yang terdiri dari kombinasi kolom dan baris, yang membentuk modul-

modul kecil. Kolom dan baris pada *modular grid* memiliki sifat yang konsisten.

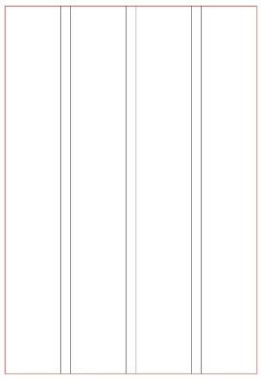


Gambar 2.12 *Modular Grid*
Sumber: https://id.pinterest.com/

Pada karya kompleks yang memiliki komponen dengan variasi ukuran yang berbeda, *grid* ini cocok untuk digunakan (Samara, 2005, hlm. 28).

2. *Column Grid*

Column grid merupakan penggunaan *grid* dengan membagi halaman dengan beberapa *column.*



Gambar 2.13 *Column Grid*
Sumber: https://id.pinterest.com/

Pembagian halaman ini menggunakan kolom-kolom vertical dan diberi jarak dengan *gutter* (Samara, 2005, hlm. 27). Kolom-kolom dapat bervariasi jumlahnya menyesuaikan dengan kebutuhan konten desain.

3. *Compound Grid*

Compound grid merupakan *grid* yang berupa gabungan dari beberapa jenis *grid* dengan ukuran yang berbeda. Jenis *grid* ini memungkinkan untuk membuat variasi pada tata letak yang lebih bebas namun tetap memiliki stuktur yang rapih (Samara, 2005).

B. Anatomi *Grid*

Berdasarkan buku Desain *Layout* oleh Anggarini (2021, hlm. 41), penjelasan beberapa anatomi grid sebagai berikut:

1. *Format*: Merupakan bagian area terletaknya desain, serta menentukan letak area elemen-elemen *layout*.

2. *Margins*: Merupakan ruang negatif antara sisi luar format dan batas luar dari konten.

3. *Flowlines*: Berupa garis horizontal yang memisahkan ruang menjadi beberapa bagian bidang horizontal.

4. *Modules*: Merupakan unit individu ruang yang terpisahkan secara teratur. Berperan sebagai blok bangunan dasar dari *grid*.

5. *Columns*: yaitu modul dalam format vertikal.

6. *Rows*: Merupakan baris yang serupa dengan kolom, dengan format horizontal.

7. *Gutters*: Merupakan jarak yang berperan dalam memisahkan antara kolom atau baris.

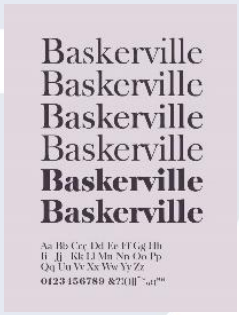
2.1.5.2 Tipografi

Beragam jenis huruf yang tersedia pengelompokkan menjadi hal yang penting, terutama untuk menyederhanakan komunikasi

spesifikasi dalam suatu karya. Ambrose (2009, hlm. 51). Terdapat beberapa kategori jenis huruf, yaitu:

A. Transitional

Huruf dengan jenis transisi mencakup pergeseran dari bentuk gaya lama menuju bentuk modern. Karakteristik dari huruf ini ditandai dengan kontras garis yang lebih besar dan tekanan vertikal yang kuat pada huruf-huruf yang melengkung.



Gambar 2.14 Baskerville
Sumber: https://id.pinterest.com/

Salah satu contoh dari jenis huruf transisional adalah huruf Baskerville.

B. Modern

Jenis huruf modern memiliki karaktes ditandai kontras garis yang dratis dan penggunaan luas garis tipis serta penggunaan *slab serif*.

Gambar 2.15 Bodoni
Sumber: https://id.pinterest.com/

Salah satu contoh pada huruf modern adalah pada huruuf Bodoni.

C. *Square serif*

Jenis huruf *square serif* memiliki bagian serif yang tebal yang membentuk seperti persegi.

Gambar 2.16 Clarendon
Sumber:https://charlottemartindesigns.wordpress.com

Salah satu contoh pada jenis huruf ini adalah pada huruf Clarendon.

D. *Sans serif*

Jenis huruf *sans serif* merupakan jenis huruf yang tidak menggunakan *serif*. Pada jenis *sans serif* terdapat varian bulat dimana ujung goresan pada huruf berbentuk yang bulat, bukan persegi. Bentuk ini menghasilkan bentuk huruf yang memberi kesan lebih rileks dan menarik dari segi tampilan visual.

Gambar 2.17 Helvetica Rounded
Sumber: https://id.pinterest.com/

Beberapa dari varian bulat ini berasal dari jenis huruf lain seperti, Helvetica Rounded didasarkan pada Helvetica standar). Pembulatan pada jenis huruf menciptakan tampilan yang terbuka dan bebas (Ambrose, 2005, hlm. 43).

2.1.5.3 Warna

Warna merupakan unsur penting dalam objek desain. Warna dapat menampilkan citra yang ingin disampaikan dalam karya. Untuk membangun kesan yang ingin dibangun dalam desain perlu memperhatikan pengaturan warna (Safitri, N, 2020, hlm. 3). Prinsip utama dalam mengkombinasikan warna adalah memastikan perpaduan warna yang harmonis, di mana menciptakan keseimbangan antar kombinasi warna (Yasa dkk., 2024, hlm. 37).

A. Jenis Kombinasi Warna

Beberapa jenis kombinasi warna yang harmonis adalah sebagai berikut:

1. Analogus

Warna analous Menggunakan warna-warna yang berdekatan pada roda warna.

Gambar 2.18 Warna Analogus
Sumber: https://id.pinterest.com/

Biasanya terdiri dari 3 warna atau lebih yang berurutan. Kombinasi pada warna ini memberikan warna terang dan memiliki kesan ceria dan terlihat harmonis.

2. *Split Comlementary*

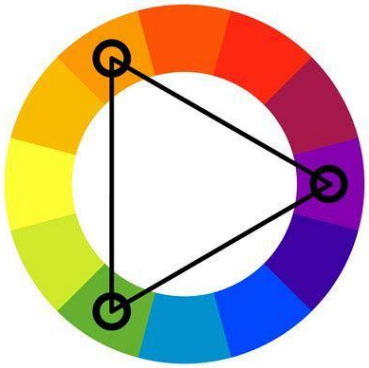
Pada warna ini menggunakan warna yang memiliki jarak yang berbeda pada *colour wheel* tidak yang bersebrangan untuk mendapatkan harmonisasi warna.

Gambar 2.19 Warna *Split Comlementary*
Sumber: https://id.pinterest.com/

Pada warna ini menggunakan warna yang memiliki jarak yang berbeda pada *colour wheel* tidak yang bersebrangan untuk mendapatkan harmonisasi warna.

3. *Triadic*

Pada warna ini menggunakan tiga warna yang memiliki jarak yang sama pada *colour wheel* di mana membuat bentuk segitiga sama sisi.



Gambar 2.20 Warna *Triadic*
Sumber: https://www.color-meanings.com

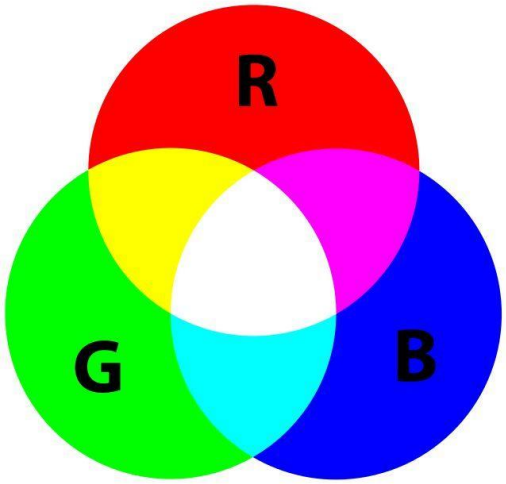
Penggunaan kombinasi *triadic* dapat menghasilkan arna yang kontras. Menghasilkan warna yang menarik untuk digunakan pada karya desain.

B. Sistem Warna

Berdasarkan buku *Basic Design: colour* oleh Ambrose & Harris (2007, hlm. 29), terdapat dua sistem warna yang paling umum digunakan yaitu RGB dan CMYK.

1. RGB

RGB merupakan singkatan warna *red* (merah), *green* (hijau), dan *blue* (biru), dan warna ini umumnya digunakan untuk media digital atau penerbitan digital.



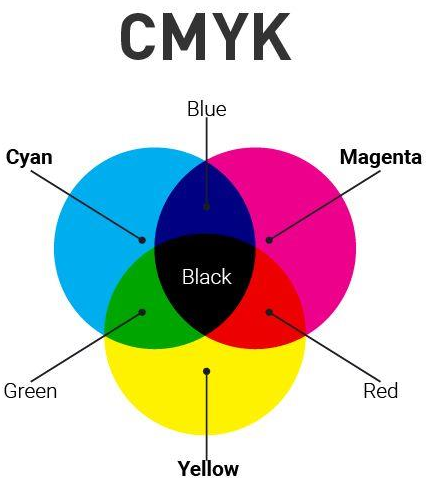
Gambar 2.21 Warna RGB
Sumber: https://id.pinterest.com/

Warna RGB digunakan pada media berbasis cahaya seperti pada monitor dan layar. Contoh desain pada media digital adalah konten pada *website* atau media sosial.

2. CMYK

Singkatan dari CMYK merupakan empat warna tinta utama yang biasa digunakan pada produksi percetakan, yaitu

cyan, magenta, yellow dan *key* (*black).* Warna CMYK umumnya digunakan untuk penerbitan cetak.



Gambar 2.22 Warna CMYK
Sumber: https://id.pinterest.com/

Pada proses tinta empat warna diterapkan melalui pelat cetak yang terpisah dan berurutan C, M, Y, K untuk mewujudkan sebuah gambar. Tetapi pada warna CMYK, ketika terdapat warna yang terlalu terang sangat sulit dicapai dan tidak sesuai saat dicetak.

C. Simbolisme Warna

Pada buku *Basic Design: colour* oleh Ambrose & Harris (2007, hlm. 105), warna memiliki banyak makna simbolis yang didasari asosiasi budaya serta sosial. Oleh karena itu pemilihan warna harus melalui pertimbangan asosiasi dari target audiens. Warna juga mampu memberikan reaksi emosional pada target. Makna dari beberapa warna dijelaskan sebagai berikut:

1. Merah: Merah merupakan warna yang memiliki kesan menarik, dinamis, dan energik. Merah dapat digunakan untuk menarik perhatian terutama pada suatu desain.

2. *Pink*: Warna *pink* atau merah muda merupakan warna yang hangat, menarik, menyenangkan, dan cenderung memiliki kesan feminim. Penggunaan warna *pink* membuat suatu visual menjadi lebih hidup.

3. Oranye: Warna oranye memiliki kesan ekstrovert, hangat, dan menyenangkan. Warna ini dapat menarik perhatian remaja dan juga anak kecil. Nuansa yang ditimbulkan pada warna ini adalah lembut, ramah, dan menenangkan.

4. Kuning: Warna kuning merupakan warna yang cerah dengan kesan bahagia.

5. Coklat: Warna coklat adalah warna yang netral, membumi, dan memiliki keterkaitan dengan alam.

6. Biru: Warna biru merupakan warna lautan dan juga langit. Warna ini berhubungan erat dengan dunia alam

7. Hijau: Warna hijau adalah warna yang mewakili kesejahteraan, alam, serta lingkungan. Warna ini memiliki kesan damai, menenangkan, dan harmonis.

8. Ungu: Warna ungu memiliki kesan yang menenangkan. Warna ini cenderung disukai anak-anak dan dianggap dapat membantu meningkatkan imajinasi anak.

9. Putih: Warna putih melambangkan kebaikan, kemurnian, kebersihan, dan kesederhanaan. Penggunaan warna putih merupakan warna yang netral dan memberikan kontras yang baik untuk warna yang kuat seperti hitam, oranye, dan biru. Warna putih krem dapat memberikan kesan yang tenang.

10. Hitam: Warna hitam memiliki kesan yang kuat. Warna hitam dapat menawarkan kontras yang sangat kuat ketika dipadukan dengan warna yang cerah.

2.1.5.4 Gaya Ilustrasi

Buku yang memiliki ilustrasi dapat menarik minat anak usia dini pada konten buku (Walker, 2012, hlm. 180). Berdasarkan Male

(2007), jenis publikasi buku ilustrasi *children's book* merupakan buku bergambar dengan gaya sederhana yang sesuai untuk anak-anak dan remaja. *Children's book* memiliki dua macam yaitu *non-fiction* yang memuat referensi, ilmu pengetahuan, dan kurikulum. Kemudian yang kedua adalah *fiction,* yang memiliki konten cerita fiksi dengan dominan ilustrasi. Ilustrasi yang menggunakan gaya *children's book* dinyatakan dapat membantu audiens untuk mengembangkan indra penglihatan, kecerdasan, dan imajinasi (Male, 2007, hlm. 10). Salah satu gaya ilustrasi yang sesuai dengan target anak-anak adalah gaya ilustrasi kartun.

Ilustrasi ini efektif dalam menarik perhatian anak-anak dan membuat penyampaian pesan menjadi menyenangkan karena diminati oleh target (Mirnayati & Sumadewa, 2020, hlm. 4). Gaya ilustrasi kartun merupakan gaya yang memvisualisasikan makhluk hidup, benda, alam, dan objek lainnya dengan penggambaran yang berbeda dari realita.

Gambar 2.23 Gaya Ilustrasi Kartun
Sumber: https://id.pinterest.com/

Gaya ilustrasi ini berbeda dengan seperti ilustrasi realis, ilustrasi kartun dapat mengandung unsur humor, dan tidak terlalu menekankan detail (Putri & Purnengsih, 2023, hlm. 5). Ciri-ciri dari ilustrasi kartun diantaranya adalah penggunaan bentuk dan warna yang mencolok, dapat menggunakan *outline* atau tidak, dan hasil

dari ilustrasi ini memiliki visual yang lucu (Chelsea, F. dkk., 2024, hlm. 5). Kemudian terdapat gaya *flat design* yang menekankan aspek pendekatan karakter *minimalism* (kesederhanaan), *usefulness* (kegunaan), dan *cleanliness* (kerapian) (Yasa, dkk., 2022).

Pada visual gaya *flat design* cenderung menggunakan elemen datar, warna *solid*, serta tidak menggunakan bayangan atau tekstur yang berlebihan. Warna yang digunakan cenderung cerah dan diharapkan mampu menyampaikan pesan secara mudah dan dimengerti oleh target audiens.

Gambar 2.24 *Flat Design*
Sumber: https://id.pinterest.com/

Berikutnya ilustrasi menggunakan *vector art* merupakan penggambaran ilustrasi yang dibentuk dengan sejumlah garis dan kurva. Karakter dari *vector art* adalah hasilnya yang menyerupai kartun tapi bentuknya nyata dan identik dengan bentuk aslinya. Pembuatan *vector art* dapat menggunakan *software* Adobe illustrator, Corel-Draw, dan Adobe Photoshop (Andriana, 2020).

2.1.5.5 Desain Karakter

Pada desain karakter terdapat beberapa aspek, seperti aspek sosiologi sebagai penggambaran kehidupan sosial pada karakter, kemudian aspek psikologi yang berupa karakteristik atau personal karakter, dan aspek fisiologi sebagai visualisasi fisik karakter secara

menyeluruh (Razaq Azhima & Budiman, 2021). Berdasarkan Shelldon (2004), aspek psikologis dijelaskan sebagai kepribadian bawaan atau dasar pada karakter. Kepribadian ini meliputi sifat, keseharian, hal-hal yang disukai, kebiasaan yang terdapat pada karakter yang dibuat.

Gambar 2.25 Desain Karakter
Sumber: https://id.pinterest.com/

Kemudian aspek fisiologis merupakan penggambaran tampilan dari karakter. Tampilan dari karakter berupa warna kulit, bentuk tubuh, bentuk rambut, pakaian, serta aksesoris yang digunakan oleh karakter. Berikutnya adalah aspek sosiologis merupakan keterkaitan karakter terhadap lingkungannya. Aspek ini meliputi pengalaman, respon, adaptasi, dan bagaimana perilaku karakter pada lingkungan tertentu.

2.1.5.6 Storytelling

Storytelling merupakan metode bercerita yang dapat digunakan orang tua sebagai pendekatan untuk mengembangkan nilai-nilai positif yang secara alami dimiliki oleh anak. *Storytelling* dapat diberikan sebagai terapi yang dapat meningkatkan aspek kecerdasan, seni, emosi, kepekaan, dan memperkaya imajinasi anak (Andani, S. dkk., 2017). Isbell (2002) menyatakan bahwa teknik

cerita dapat meningkatkan pengetahuan anak tentang dunia di sekitarnya dan juga mengembangkan keterampilan komunikasi dan sosial. Manfaat dari *storytelling* diantaranya adalah membuat anak merasa senang, dan dengan metode ini dapat mengajarkan anak mengenai banyak hal.

Berdasarkan Henny (2007) *storytelling* dapat menunjang perkembangan anak dalam berkonsentrasi, berpikir dan menangkap pesan dan kesan dalam sebuah cerita, dan menciptakan suasana eksplorasi yang menyenangkan.

A. Aspek Cerita

Berdasarkan buku berjudul "Memilih, Menyusun, dan Menyajikan Cerita untuk Anak Usia Dini" oleh Musfiroh (2008) terdapat aspek cerita untuk taman kanak-kanak, diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Plot atau Alur Cerita

Plot merupakan berbagi peristiwa naratif yang disusun dalam serangkaian waktu. Setiap kejadian dalam plot dihubungkan dengan cara sebab-akibat di mana suatu peristiwa menyebabkan peristiwa yang lain. Pada anak TK kemampuan logika mereka belum berkembang maksimal, maka plot yang disajikan dalam cerita cenderung sederhana, tidak membutuhkan analisis kognitif tinggi, tidak terlalu rumit. Bagian awal pada cerita anak, umumnya memperkenalkan *setting* dan tokoh. Pada klimaks cerita anak biasanya memberikan reaksi tertentu.

Cerita yang ditijukan untuk anak TK dianjurkan untuk tidak berupa multiklimaks, supaya tidak menimbulkan kesan menimbulkan pengaruh negatif pada emosi anak. Cerita sebaiknya diakhiri dengan cara tradisional, yang biasanya berupa kemenangan bagi tokoh utama yang

dibebani amanat dan kekalahan bagi lawannya. Rentang memori dan atensi anak pada usia TK yang masih terbatas sehingga penyajian cerita tidak menggunakan alur cerita yang panjang.

2. Tokoh

Tokoh pada cerita anak dapat berwujud selain manusia contohnya binatang atau benda-benda tertentu. Tokoh yang bukan berwujud manusia dapat bertingkah laku, berpikir, dan berbicara, layaknya manusia. Pada anak usia TK memerlukan penggambaran tokoh cerita yang sederhana atau *flat character.* Tokoh sederhana hanya mempunyai satu sifat aja yaitu baik atau buruk, agar mudah diidentifikasi. Kemudian pada cerita anak, tokoh memiliki jumlah yang terbatas sehingga mudah diingat

3. Sudut Pandang

Sudut pandang Memberikan informasi mengenai siapa yang menceritakan atau dari sisi siapa cerita dipaparkan. Sudut pandang orang ketiga mempermudah anak untuk memahami cerita, karena terbantu oleh pencerita yang menjelaskan hal-hal mengenai tokoh, tindakan, peristiwa, atau latar motivasinya. Saat membacakan, pencerita juga dapat memberi komentar untuk menanggapi rasa ingin tahu anak sebagai pengamat cerita. Denga teknik sudut pandang ketiga pencerita dapat lebih mengkreasikan cerita. Pencerita sebaliknya dapat memainkan peran tokoh sekaligus menjadi narator.

4. Latar Cerita

Cerita dibentuk dari empat unsur yaitu lokasi geografi (topografi, detail interior), keseharian kehidupan

tokoh, waktu terjadinya cerita, serta lingkungan sosial dan emosional dari tokoh. Latar cerita

5. Kebahasaan

Kebahasaan pada cerita anak perlu diseuaikan pada tahap perkembangan anak. Dalam cerita anak memuat beberapa konsep numerik dasar, kata sifat, kata keterangan (sangat, belum, sudah, mau, tidak), kata ganti, kata rujukan orang (aku, kamu, dia), preposisi (di, ke, dari), dan konjungsi (tetapi, namun, atau), akan tetapi belum dapat menggunakan kata-kata dengan tingkat kesulitan yang tinggi. Terkadang berisi kata-kata yang diulang terutama pada kata yang dianggap penting, dan menggunakan kata-kata yang mudah dicerna dan diingat. Selain itu berisi sedikit kalimat majemuk bertingkat dan berisi kalimat literal dan langsung.

B. Aspek Perkembangan melalui Cerita

Terdapat aspek perkembangan melalui cerita untuk anak (hlm. 50), diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Perkembangan Struktur

Stimulasi perkembangan struktur kalimat dapat dilakukan melalui *retelling* yang dapat mengetahui jika anak dapat menangkap isi cerita dan dapat mengungkapkan kembali. Untuk mengembangkan struktur kalimat anak melalui cerita dapat dilakukan dengan memilih atau membuat cerita yang berisi berbagai macam tipe kalimat, seperti kalimat berita, kalimat tanya, dan kalimat suruh. Kemudian menciptakan dialog langsung dengan anak saat bercerita maupun dialog dalam cerita dengan menggunakan kalimat tanya yang beragam seperti apa, siapa, mengapa, kenapa, bagaimana, mana, kapan, dan berapa.

Bimbing anak jika belum memiliki kemampuan untuk menjawab dengan benar. Ciptakan juga kalimat-kalimat yang menandakan hubungan yang bermacam-macam diantaranya adalah dan, lalu, kemudian, atau, tetapi, tapi, namun, padahal, hanya, biar, bahkan, waktu, sewaktu, sementara, serta, demi, ketika, sebelum, setelah, sesudah, sedari, sejak, lebih-dari, pada, seperti, karena, sebab, akibat, akibatnya, sehingga, jika, asal, asar, supaya, buat, untuk, dengan, kecuali, dan tanpa. Dan berikutnya adalah membatasi penggunaan kalimat kompleks dalam sebuah cerita. Kalimat kompleks yang banyak justru akan membuat kendala pada anak dalam memahami isi dan konten cerita.

2. Perkembangan Emosi

Berdasarkan riset mengenai respons anak terhadap hal yang terjadi pada tokoh cerita menunjukkan bahwa anak usia 3-4 tahun cenderung menunjukkan emosi melalui bentuk peristiwa diluar cerita, kemudian pada anak usia 5 tahun mampu memperkirakan aktivitas mental. Oleh karena itu, anak dapat menghubungkan dirinya dengan hal-hal yang dialami tokoh dalam cerita seperti perasaan sedih, kesepian, atau bahagia. Mereka juga mengerti mengapa tokoh cerita mengekspresikan emosi tertentu dengan cara tertentu pula. Contoh beberapa cerita yang dapat membantu anak mengaitkan perasaan dan emosi dirinya dengan lingkungan adalah cerita yang menggambarkan bagaimana rasanya memiliki teman. Tunjukkan bagaimana rasa saling memiliki membantu mereka untuk bahagia sehingga akan mempengaruhi persahabatan keduanya dan menndatangkan kebahagiaan. Kemudian cerita mengenai seorang anak yang enggan berteman.

Selalu merasa dirinya tidak baik dan tidak ada yang menyukainya, tidak pernah tersenyum dan menyapa orang lain, hanya diam dan tidak pernah bicara pada orang lain. Kemudian suatu saat ia dipuji oleh seseorang yang mengatakan bahwa dia merupakan anak rajin dan mandiri yang membuat anak terkesan dan mulai belajar menyukai dirinya. Cerita tersebut berusaha menyadarkan anak bahwa penting untuk berusaha menyukai diri sendiri, melihat sisi baiknya juga. Dengan begitu anak dapat belajar memahami bahwa dirinya menarik dan berarti.

C. Teknik Penyajian Cerita

Terdapat teknik penyajian cerita untuk anak-anak (hlm,139) diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Bercerita dengan Buku

Membacakan cerita dengan media buku memiliki beberapa kelebihan diantaranya adalah ketika memperhatikan tulisan, anak memiliki kesempatan untuk memprediksi kata dari kelanjutan cerita, dan gambar pada buku membantu pemahaman anak. Beberapa teknik yang dapat dilakukan adalah membaca terlebih dahulu buku yang akan dibacakan di hadapan anak. Kemudian tidak terpaku pada buku dan memperhatikan reaksi anak-anak pada saat membacakan buku.

Pada bagian-bagian tertentu, melakukan pemberhentian untuk sesi memberikan komentar, atau untuk memancing anak-anak untuk berkomentar. Pemberhentian juga dapat dilakukan untuk menunjukkan gambar-gambar dalam buku pada anak. Berikutnya adalah melibatkan anak dalam cerita agar tercipta komunikasi multiarah.

2. Mengekspresikan Karakter Tokoh

Melaui pengekspresian tokoh dapat mengetahui sifat-sifat tokoh, perasaan, dan emosi tokoh. Ekspresi sedih diperagakan dengan raut muka yang menciut, alis menurun, mulut mendekat ke hidung, mata redup tidak bercahaya, suara rendah tanpa irama.

Gambar 2.26 Ekspresi Karakter
Sumber: https://id.pinterest.com/

Kemudian ekspresi gembira diperagakan dengan suara agak meninggi berirama, wajah berseri dan mata bersinar, dan tersenyum. Berikutnya ekspresi marah diekspresikan melalui suara yang keras, bernada tinggi, ketegangan pada alis, tatapan mata tajam, dan warna kulit muka menjadi merah.

3. Melibatkan Anak dalam Cerita

Penyajian cerita akan lebih menggembirakan jika pencerita melibatkan anak masuk ke dalam cerita. Komunikasi multiarah antara anak, pencerita, dan tokoh

perlu dibimbing dengan cara ini. Anak diajak memasuki wilayah cerita sehingga akan mengasah simpati dan empati anak. Anak juga dapat merasakan dan memikirkan apa yang sedang dialami tokoh.

4. Improvisasi dan Adaptasi

Improvisasi terbentuk ketika terdapat masalah yang membutuhkan reaksi segera, karena improvisasi bersifat kreatif dan spontan. Improvisasi yang dapat dilakukan adalah membuat humor, menegur, memberikan pertanyaan. Improvisasi sebaiknya tidak dipersiapkan, tetapi melihat pada kebutuhan pendengar cerita. Jika terlihat anak-anak mulai menunjukkan perasaan jenuh, anak masih tampak antusias tapi sudah dekat akhir, jika suasana tampak tegang, jika anak tampak gelisah, jika anak sudah tidak tertari mendengar, jika terdapat gangguan suara luar, dan jika anak-anak tidak mau cerita berakhir.

5. Berolah Vokal dan Mimik

Melakukan perubahan mimik muka sambil terus bernarasi atau memainkan dialog tokoh dapat meningkatkan ketertarikan anak pada cerita. Dalam metode ini perlu memperhatikan respon anak dan menampilkan karakter tokoh baik dengan sebaik-baiknya.

Gambar 2.27 Mimik Wajah
Sumber: https://id.pinterest.com/

> Kesan mendalam pada anak perlu dibuat, melalui ucapan yang lembut, menyentuh, dan ekspresi muka bersahabat dan memastikan anak mendalami dan menghayati peran tersebut.

2.2 *Selective Mutism*

Selective Mutism (SM) merupakan gangguan kecemasan yang dimulai pada masa kanak-kanak. Gangguan tersebut ditandai dengan kegagalan konsisten untuk berbicara dalam situasi sosial yang mendorong anak untuk berbicara (misalnya sekolah) meskipun anak tersebut dapat berbicara dengan lancar dalam situasi lainnya. Kegagalan untuk berbicara berdampak signifikan pada prestasi akademik dan mengganggu komunikasi sosial normal. Perasaan takut, cemas, atau menghindari objek atau situasi tertentu umumnya dipicu oleh situasi fobia. Diantara jenis fobia spesifik yang dapat memicu perasaan cemas adalah fobia hewan, lingkungan alam, darah, suntikan, cedera, situasional, dan situasi lain (American Psychiatric Association, 2013 hlm.189). Saat ini SM dimengerti sebagai fobia berbicara, di mana ketika hendak berbicara, hal tersebut memicu respons ketakutan neuropsikologis pada individu, dan membuatnya membeku dan tidak mampu berbicara (Johnson dan Wintgens, 2016, hlm. 31). Gangguan kejiwaan dan gangguan perkembangan saraf lainnya sering terjadi bersamaan dengan SM. Sebuah studi terkait SM mengungkapkan bahwa terdapat diagnosis kejiwaan tambahan dari 69% subjek, dan yang paling umum adalah gangguan belajar, gangguan afektif, gangguan kecemasan, dan gangguan emosional yang dimulai pada masa kanak-kanak (Koskela et al., 2020).

Perilaku anak-anak dengan SM yang sering menolak berbicara di sekolah, menyebabkan gangguan akademik karena guru umumnya menjadi kesulitan dalam menilai kemampuan anak seperti membaca. Hal ini tentunya dapat mengganggu komunikasi sosial, dan anak-anak dengan gangguan ini terkadang cenderung menggunakan cara komunikasi nonverbal seperti, mendengus, menunjuk, dan menulis untuk berkomunikasi. Dan mungkin menunjukkan sikap antusias untuk berpartisipasi dalam interaksi sosial ketika aktivitas berbicara tidak diperlukannya

(APA, 2013, hlm. 195). Kondisi SM kemungkinan terdapat pada sebagian besar sekolah, setidaknya satu anak dengan SM terdaftar, baik telah diakui secara formal maupun tidak (Manassis, 2009).

Diagnosis pada gangguan SM tidak mudah karena meskipun kondisi SM berbeda dari autisme, pada penelitian mengungkapkan adanya populasi dengan komorbiditas yang signifikan (e.g Steffenburg dkk., 2018). Beberapa karakteristik yang terlihat dari anak dengan SM adalah anak umumnya dapat berbicara dengan orang-orang yang dikenal dan ketika berada di lingkungan yang familiar dan membuat mereka merasa nyaman. Dengan orang yang familiar, anak mungkin dapat berbicara di satu lingkungan tetapi diam ketika di lingkungan lain yang menurut mereka tidak terasa aman dan nyaman. Dalam lingkungan yang familiar, anak mungkin berbicara hanya dengan beberapa orang tetapi ketika dengan orang lain mereka diam. Situasi yang menantang adalah ketika di lingkungan sekolah dimana anak diberi ekspektasi untuk berbicara (ASHA, 2023). *Selective mutism* biasanya terjadi sebelum usia 5 tahun dan biasanya mulai muncul antara usia 3 dan 6 tahun (Sharp et al., 2007). Gangguan ini umumnya baru menarik perhatian klinis ketika anak masuk sekolah, di mana ketika di sekolah terdapat interaksi sosial dan tugas-tugas kinerja seperti membaca. Durasi dari gangguan bervariasi dan jangka panjang gangguan ini belum diketahui. Dalam beberapa kasus, kondisi SM mungkin menghilang, tetapi tetap menyisakan gejala gangguan kecemasan sosial (APA, 2013, hlm 196).

2.2.1 Penyebab *Selective Mutism*

Penyebab SM meliputi berbagai faktor seperti genetik, lingkungan, dan perkembangan saraf. Faktor-faktor yang juga berpengaruh dalam gangguan ini meliputi pindah rumah dan memulai sekolah atau tempat penitipan anak yang baru (White, J., & Bond, C., 2022). Terdapat tiga faktor utama yang dapat memicu mutisme pada anak yaitu, orang, tempat, aktivitas (Schwenck dkk., 2022). Gangguan perilaku dapat dipengaruhi dari lingkungan atau dari anak itu sendiri, akan tetapi kedua faktor tersebut saling mempengaruhi.

Penyebabnya antara lain sifat kepribadian yang diturunkan dari orang tua kemudian dari lingkungan berupa sikap orang tua, perpisahan dengan orang tua, orang-orang di sekitar anak, guru, ataupun teman-teman di kelas. Anak yang kerap mengalami penolakan dari lingkungannya, juga dapat mempengaruhi pribadi mereka menjadi tidak percaya diri, ragu-ragu dan merasa tidak aman. Dalam jangka waktu lama faktor ini dapat mempengaruhi psikis dan menimbulkan gangguan pada anak (Erawati, 2020, hlm. 2).

Berdasarkan buku *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders* (2013) terdapat beberapa faktor risiko dan faktor prognostik dari *selective mutism*:

1. Temperamental

Kecenderungan terhadap emosi negatif, seperti kecemasan, ketakutan, dan rasa tidak aman atau hambatan perilaku memiliki peran dalam gangguan. Begitu pula dengan riwayat orang tua yang memiliki sifat pemalu, isolasi sosial, dan kecemasan sosial. Anak-anak dengan SM mungkin memiliki kesulitan untuk memahami dan memproses bahasa lisan atau tulisan, dibandingkan dengan teman sebayanya, meskipun kemampuan bahasa reseptif mereka masih termasuk dalam rentang normal.

2. Lingkungan

Hambatan sosial pada orang tua dapat menjadi faktor untuk keraguan sosial dan SM pada anak-anak. Orang tua anak dengan *selective mutism* sering Memiliki perilaku terlalu protektif atau mengontrol dibandingkan orang tua anak dengan gangguan kecemasan lain atau yang tidak mengalami gangguan.

3. Faktor genetik dan fisiologis

Terdapat faktor yang bersinggungan antara mutisme selektif dan gangguan kecemasan sosial, memungkinkan adanya faktor genetik yang sama antara kedua kondisi ini.

2.2.2 Intervensi *Selective Mutism* pada Anak

Intervensi CBT (*Cognitive Behavioral Therapy*) untuk kondisi *selective mutism* yang disesuaikan untuk anak-anak telah terdapat perkembangan dalam beberapa tahun terakhir (Klein dkk., 2016; Bergman, 2013; Oerbeck dkk., 2014). Intervensi gangguan *selective mutism* pada anak dapat dilakukan dengan beberapa cara dan terapi sebagai berikut (Kristensen dkk., 2019):

1. Terapi Psikososial

Penanganan ini umumnya bersifat multidisiplin dan fokus utamnya adalah pada pengurangan rasa cemas, meningkatkan kemampuan komunikasi, dan perbaikan gangguan yang berkaitan dengan SM. Upaya menurunkan kecemasan dilakukan dengan mengurangi tekanan untuk berbicara dan meningkatkan kenyamanan pada anak. Dengan upaya tersebut telah ditemukan krusial bagi anak-anak dengan SM untuk menjadi tenang dan dapat terlibat dalam komunikasi dengan orang lain dalam lingkungan baru. Semua pendekatan menekankan strategi perilaku dari CBT dengan terdapatnya tugas paparan bertahap dan pemberian hadiah untuk perilaku berbicara.

Karena anak-anak dengan SM umumnya tidak berbicara dengan terapis atau orang lain, hal yang krusial dalam penanganan berupa mencari informasi mengenai ketertarikan anak, penggunaan permainan favorit yang menyenangkan, melakukan aktivitas bermain, serta menyediakan hadiah yang menarik. Pendekatan bermain dapat digunakan sebagai media terapi karena selama bermain menciptakan lingkungan yang nyaman pada anak. Sehingga anak dapat lebih terbuka dan bermain adalah sesuatu yang secara alamiah sudah menjadi aktivitas seorang anak. Terapi bermain membantu anak yang memiliki fobia sekolah, tantangan beradaptasi, dan tidak mau berbicara (Aryani & Zaly, 2021).

2. Terapi perilaku terpadu

Penanganan ini berlokasi di klinik oleh tenaga medis berpengalaman dan terdapat partisipasi orang tua. Terapi dilakukan menggunakan berbagai tugas paparan bertahap terhadap stimulus/situasi yang ditakuti (Bergman, 2013). Dalam terapi ini terapis dan guru berkoordinasi untuk memastikan tugas paparan di sekolah sudah sesuai untuk mendukung penanganan.

3. Terapi Kecemasan Komunikasi Sosial

Perawatan ini juga dilakukan di klinik dengan berkoordinasi dengan orang tua menggunakan tugas paparan bertahap dilengkapi konsultasi dengan guru untuk memastikan pemahaman tentang SM dan kesesuaian penyampaian tugas di sekolah. Dalam sebuah kasus, setelah 6 minggu, terdapat perubahan pada anak dengan SM. Terdapat perkembangan yaitu mulai berinteraksi teman-temannya di luar ruang pelatihan dengan berbisik, kemudian mulai berbicara secara lancar kepada teman-temannya dan orang dewasa.

Pada pemeriksaan ulang 5 tahun kemudian, anak tersebut tidak Memiliki kesulitan untuk berbicara dalam semua situasi dan tidak menampilkan gejala kecemasan sosial. Kedisiplinan terhadap terapi keluarga sangat berpengaruh dengan hasil yang lebih baik (Klein, dkk., 2016)

4. Intervensi Berbasis Rumah dan Sekolah

Penangan SM ini dimulai dari rumah, di mana lingkungan rumah dapat membuat anak merasa aman dan lebih memungkinkan untuk memicu anak berbicara, kemudian dilanjutkan ke sekolah di mana gejala dari SM lebih terlihat. Terdapat studi tindak lanjut terhadap 24 anak 1,5 tahun setelah program penanganan. Terdapat peningkatan kecil signifikan yang terlihat dalam perilaku berbicara seiring waktu (Oerbeck, dkk., 2015).

2.2.2.1 Terapi Perilaku

Terapi perilaku umumnya merupakan pendekatan multimetode yang harus memperhitungkan gejala dalam konteks lingkungan anak secara keseluruhan. Teknik-teknik spesifik seperti *reinforcement*, *stimulus fading*, *token procedures*, *shaping* atau *prompting*, *contingency management*, *self-modeling* memberikan data empiris berdasarkan pengalaman langsung, observasi, atau eksperimen nyata yang mendukung efektivitasnya. Terapi idealnya dimulai dengan menangani penguatan negatif verbal dan nonverbal yang mempertahankan perilaku mutisme selektif. Misalnya, guru yang menarik permintaan agar anak berbicara merupakan salah satu bentuk penguatan negatif yang mempertahankan perilaku tersebut. Penguatan negatif tersebut harus diidentifikasi dan ditangani sedini dan secepat mungkin (Wong, 2010).

A. *Self-Modeling*

Menurut Willis (2004), *self-modeling* merupakan teknik yang bertujuan untuk menghilangkan perilaku tertentu, dimana pembimbing menjadi model, dan pasien akan mengikuti. Dalam teknik *modeling* menurut Bandura dalam J. Feist dan Gregory, J (2008) terdapat tahap perhatian, dimana dengan memperhatikan model, cara berpikir dan bertindak seperti orang lain, setra penampilan model di hadapan orang lain dapat ditiru oleh individu. Pengaruh dari peniruan melalui *modelling* adalah hilangnya respon takut setelah memperhatikan tokoh (sebagai model) ketika melakukan sesuatu yang menimbulkan perasaan takut bagi pengamat, namun pada orang yang diamati tidak berakibat apa-apa atau bahkan berdampak positif (Bandura, 2007).

B. *Contingency Management*

Contigency Management merupakan teknik dimana orang tua secara terus menerus memberikan *positive reinforcement* pada

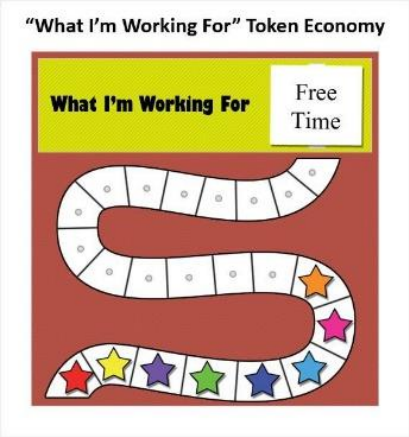
anak dengan SM. Berdasarkan teori Waston dalam Kumara (2014) mengatakan bahwa memberikan *contingency management* dilakukan dengan memberikan penguatan ketika anak melakukan kegiatan bicara dan mengabaikan perilaku tidak bicaranya. *Positive reinforcement* ini dapat dilakukan dengan memberikan hal-hal yang disukai oleh anak, seperti pujian, hadiah, dll (Kearney, 2010).

C. *Token Procedures*

Upaya dalam membantu kemampuan interaksi anak dengan SM dapat menggunakan teknik *stimulus fading* dan memberikan penguatan dalam bentuk teknik *token economy* (Alessandra & R-Suradijono, 2020). Penggunaan teknik ini berhasil dalam meningkatkan kemampuan berbicara anak-anak dengan *selective mutism* dalam berkomunikasi, terutama secara verbal di sekolah (Fischer et al., 2019). Pada teknik ini seseorang akan diberikan suatu penguatan untuk mencapai perilaku yang diinginkan dan mengurangi perilaku yang tidak diinginkan. Penguatan dapat dilakukan dengan pemberian hadiah. *Token economy* merupakan salah satu bentuk dari pendekatan perilaku, yang mana pendekatan ini sangat berkaitan dengan perubahan perilaku yang dibuat untuk meningkatkan jumlah dilakukannya perilaku yang diinginkan dan menurunkan kemunculan perilaku yang tidak diinginkan (Feldman, 2012). Pada *token economy* menerapkan *system operant conditioning* dengan mengganti hadiah yang akan diberikan langsung dengan sesuatu yang dapat ditukarkan setelahnya.

Disebut *operant* karena memberikan perlakuan terhadap situasi yaitu berupa hadiah untuk tingkah laku, dengan terdapatnya hadiah perilaku akan terus berulang (Rahma, 2013). Menurut Santrock (2008), salah satu prinsip dari *token economy* adalah *reinforcement,* yang dapat memperkuat perilaku. Dan pada sistem *operant conditioning* penentuan jadwal penguat merupakan

komponen penting dalam proses belajar. Kemudian pemilihan tipe token yang akan digunakan penting untuk dilakukan. Umumnya, jenis token harus bersifat menarik, tidak berat, mudah dipindahkan, mudah dipegang dan tahan lama. Beberapa contoh dari jenis token yang dapat digunakan Adalah berupa stiker, kepingan logam, koin, *checkmark*, poin, dan stempel.



Gambar 2.28 Contoh *Token Economy*
Sumber: https://id.pinterest.com/

Penentuan jumlah token yang didapatkan pada setiap perilaku juga berpengaruh pada aplikasi teknik ini. Penggunaan teknik *token economy* ini digunakan dengan pendekatan perilaku yang menerapkan *operant conditioning* dimana dalam jangka waktu tertentu dapat ditukar dengan hadiah setelah perilaku yang diinginkan terjadi. Penerapan *token economy* ini merupakan metode yang efektif dan sesuai untuk seluruh tingkatan usia. Metode ini disebut efektif karena didasari dari kendali yang sangat cermat dalam prosesnya, sehingga menjadi metode intervensi yang efektif.

D. *Shaping*

Berdasarkan Chaplin (2011), teknik *shaping* merupakan pengajaran sikap tertentu yang diinginkan dengan cara memperkuat semua aspek tingkah laku secara bertahap sampai kearah tingkah laku akhir.

Hal-hal yang berperan besar dalam mempengaruhi keberhasilan teknik *shaping*, yaitu dengan mengidentifikasi atau menentukan perilaku tujuan yang ingin dicapai. Kemudian langkah berikutnya yaitu dengan memahami perilaku awal (*starting behavior*), untuk mengetahui tingkat pencapaian dari perilaku sebelumnya yang sudah ada, karena teknik pencapaian dengan teknik ini dilakukan secara bertahap. Terdapat 3 tahapan dalam teknik *shaping*, yaitu yang pertama menentukan tujuan perilaku target final. Tujuan dari teknik *shaping* yaitu untuk menangani kecemasan sosial pada anak, dan melalui teknik ini di harapkan menjadi lebih berani untuk bersosialisasi dan berkomunikasi dengan orang lain. Yang kedua, mengidentifikasi respons dan menentukan perlakuan awal, contohnya tidak langsung meminta anak untuk langsung secara berani bersosialisasi dengan orang lain. Harus dimulai dengan pengajaran terlebih dahulu untuk bersosialisasi misalnya dengan teman sebayanya.

Kemudian yang ketiga adalah dengan menguatkan perilaku awal sehingga semakin mendekati perilaku tujuan yang ingin dicapai. Anak diawali dengan diajarkan untuk bersosialisasi dengan yang ia nyaman terlebih dahulu seperti dengan keluarga, setelah itu perlahan dengan orang lain misalnya dengan teman sebaya, kemudian diajarkan untuk berani bersosialisasi dengan orang lainnya. Secara bertahap kecemasan sosial pada anak akan teratasi ketika berhadapan dengan orang lain. Dalam teknik ini orang tua memiliki peran krusial orang tua untuk mengatasi kecemasan anak, dengan melakukan teknik secara perlahan dan bertahap dan tidak memaksakan anak.

F. *Stimulus Fading*

Stimulus fading dilakukan dengan memperkenalkan orang baru ke dalam kondisi yang membuat anak ingin berbicara (Nelson,

2019, hlm. 7). *Stimulus fading* (SF) merupakan teknik pengubahan perilaku untuk meringankan perasaan cemas dan membentuk perilaku baru. Prosedur dalam teknik ini dilakukan dengan menempatkan anak dalam situasi yang nyaman dan tanpa tekanan dan berbicara dengan seseorang yang dekat dengannya, umumnya orang tua. Intervensi *stimulus fading* dapt diterapkan di sekolah maupun di rumah. Hal tersebut dibuktikan melalui hasil penelitian sebelumnya oleh Usman (2016) bahwa penerapan *stimulus fading* sebagai salah satu intervensi dalam kelas yang efektif untuk menurunkan kecemasan pada anak usia dini. Hal tersebut menjelaskan bahwa teknik *stimulus fading* efektif dalam mempengaruhi perubahan perilaku siswa menjadi lebih mudah beradaptasi serta dapat menurunkan gejala-gejala dari kondisi *selective mutism*.

2.2.2.2 Terapi Bermain

Berdasarkan buku *Play The*rapy oleh Saadah dkk. (2024), bermain merupakan media alami bagi anak-anak yang memberikan ruang untuk mengekspresikan diri, baik perasaan, pikiran, kekhawatiran, masalah, maupun ketakutan yang sulit diungkapkan dengan kata-kata (Axline, 1969). Anak-anak kemampuan dalam memperbaiki diri mereka sendiri dengan diberikan lingkungan yang aman dengan penerimaan tanpa syarat. Terapi bermain terbagi menjadi dua macam yaitu berarah dan tidak berarah. Pada terapi bermain tidak berarah, memfokuskan relasi bermain yang hangat dan bersahabat, dengan menciptakan suasana bebas berekspresi, memperhatikan perasaan anak, menghargai setiap kemampuan anak dalam menyelesaikan masalahnya sendiri, tidak memberikan kritik, arahan, dan tidak memburu-buru proses terapi. Terapi bermain bertujuan untuk mencapai perkembangan baik dari segi fisik, intelektual, moral, dan emosional.

Bermain merupakan suatu proses pemberian bantuan yang dilakukan secara sistematis oleh seorang terapis untuk membantu anak mengurangi kesulitannya dan meraih fungsi pengembangan potensi anak secara optimal melalui aktivitas yang menyenangkan bagi anak berupa kegiatan bermain (Ulya, 2022). Dalam penelitian Fernandez dan Sugay (Fernandez & Sugay, 2006) menyimpulkan bahwa anak dengan *selective mutism* dapat dibantun dengan terapi bermain dalam menampilkan interaksi keluarga dan sebagai media perubahan perilaku anak. Sesuai dengan Cohan, dkk (2006) dengan terapi bermain, anak mampu menanggapi konflik ataupun perasaan dalam dirinya karena anak memiliki kendali pada alur dan cerita yang dimunculkan, maupun tema.

Ketika anak diberi ruang untuk mengekspresikan diri tanpa tekanan untuk berbicara terapi bermain menjadi metode yang efektif untuk kondisi *selective mutism*. Melalui terapi bermain, terapis dapat mengamati penyebab dari kondisi ini dan mencari cara untuk membantu anak menemukan keberanian mereka dalam berbicara. Dalam prosesnya, anak juga belajar lebih mengenali diri mereka sendiri dan meningkatkan keterampilan sosial yang penting untuk kehidupan sehari-hari. Ketika melakukan kegiatan bermain, anak perlu ditempatkan bersama teman sebaya, saudara, atau orang tuanya. Ada juga waktu tertentu dimana anak bermain sendiri agar dapat mengenali kebutuhannya sendiri. Kegiatan bermain yang dilakukan bersama orang tuanya akan meningkatakn kedekatan sekaligus memberikan ruang bagi orangtua untuk mengenali setiap permasalahan yang di alami oleh anak. Teman juga diperlukan untuk perkembangan sosil anak dan membantu anak untuk memahami perbedaan (Suhartanti, dkk., 2019). Dengan bermain dapat meningkatkan kemungkinan anak-anak akan berbicara dan berinteraksi dengan orang lain.

Pada usia prasekolah akhir (4-5 tahun), anak mulai ingin mengetahui lebih banyak tentang hal-hal di sekitarnya dan inisiatif pada anak juga meningkat. Dalam masa ini karakteristik sosialnya anak mulai bermain dengan teman-temannya. Contoh alat permainan yang direkomendasikan dapat berupa buku, majalah, alat tulis / krayon, balok dan aktivitas berenang. Beberapa manfaat terapi bermain diantaranya adalah mengembangkan kemampuan bahasa, berhitung, serta menyamakan dan membedakan, meningkatkan daya imajinasi, kreativitas dan kepercayaan diri, mengembangkan koordinasi motorik, sosial serta kemampuan dalam mengendalikan emosi, memudahkan komunikasi verbal dan nonverbal mengenai kebutuhan, dan keinginan. Aktivitas bermain dapat memberi pengaruh dalam perubahan perilakau anak yang bersifat cenderung permanen, yang berdampak positif terhadap peningkatan kualitas fisik, psikis, dan sosial anak. Dari segi aspek sosial, kegiatan bermain dapat meningkatkan kepercayaan diri pada anak, kerjasama serta sebagai sarana berkomunikasi yang efektif. Beberapa media atau pendekatan dalam *play therapy* diantaranya adalah seni.

Gambar 2.29 Aktivitas Menggambar
Sumber: https://id.pinterest.com/

Sebagian besar anak senang untuk menggambar, dan kegiatan menggambar akan memberikan kegiatan tanpa harus

berbicara mengenai pengalaman yang membingungkan anak. Kemudian membaca, dengan kegiatan tersebut bahan bacaan akan mengembangkan pengetahuan dan wawasan serta mengajari anak mengenai bahasa melalui perasaan yang diungkapkan secara lisan. Berikutnya adalah *roleplay*, dengan *roleplay* akan mudah mengamati cara anak berinteraksi dengan lingkungan, menyesuaikan diri, merubah cerita ke dalam tindakan, mewujudkan imaginasi, dan mengkreasikan cerita yang baru.

Meningkatkan kemampuan Berbahasa anak dapat dilakukan dengan beberapa sarana bermain. Pertama, melalui kegiatan menggambar, anak dapat menggambar benda-benda yang ada di sekitarnya seperti di rumah dan sekolah, gambar binatang, tempat rekreasi, olahraga, dan juga peralatan sehari-hari. Dalam menggambar peralatan atau benda, dapat membantu anak dalam mendeskripsikan fungsi, bentuk, dan warna. Kemudian kumpulan cerita pendek juga dapat digunakan untuk melatih anak dalam menceritakan kata-kata atau kalimat-kalimat pendek yang harus dilanjutkan oleh anak sebagai bentuk latihan kreativitas.

Gambar 2.30 Aktivitas Membaca
Sumber: https://id.pinterest.com/

Berikutnya dapat menggunakan kumpulan gambar atau poster dengan berbagai tema, untuk melatiha dalam mengenal konsep dasar berbahasa. Dengan terapi bermain juga dapat

meringankan permasalahan seperti rasa cemas, hambatan diri, rasa frustasi serta bertujuan untuk mengubah perilaku anak yang kurang sesuasi menjadi tingkah laku yang diharapkan (Noverita, 2017).

2.2.3 Peran Orang Tua

Keterlibatan orang tua sangat penting dengan memberikan ruang untuk berkomunikasi dalam rumah dan lingkungan publik dengan tingkat kecemasan yang rendah (Kristensen dkk., 2019, hlm.11). Dengan memberikan lingkungan pembinaan yang tenang, nyaman, bersahabat, konsisten, dan perlakuan yang positif dapat membuat peningkatan kepercayaan diri dan tingkat kecemasan pada anak menjadi berkurang (Cartwright-Hatton dkk., 2011). Berdasarkan buku *The Child Psychotherapy Treatment Planner, 6th Edition* oleh Jongsma Jr, A. E., Peterson, L. M., McInnis, W. P., & Bruce, T. J. (2023), terdapat beberapa intervensi terapeutik mengenai gangguan bicara dan bahasa yang meliputi gangguan *selective mutism*.

Tujuan jangka panjang dari intervensi tersebut adalah mengembangkan kesadaran dan penerimaan terhadap permasalahan bicara atau bahasa sehingga terdapat partisipasi yang konsisten dalam diskusi di kelompok sebaya, sekolah, atau lingkungan sosial. Kemudian orang tua dapat menciptakan lingkungan bahasa yang kaya untuk mendukung perkembangan kemampuan bicara atau bahasa anak mereka. Dan menyelesaikan konflik inti yang berkontribusi pada munculnya *selective mutism* sehingga anak yang memiliki gangguan dapat berbicara secara konsisten dalam situasi sosial. Berikut beberapa intervensi terapeutik yang dapat melibatkan peran orang tua:

1. Orang tua mematuhi dan menerapkan sistem penghargaan (*reward system*) untuk memperkuat individu dalam perbaikan perkembangan bicara atau bahasa.

2. Orang tua perlu terdorong untuk terlibat dalam aktivitas yang memperkaya bahasa yang mendukung perkembangan bicara atau bahasa individu seperti secara teratur membaca buku kepada anak menceritakan atau menciptakan cerita, membicarakan dan memberi label pada benda-benda yang dilihat individu, memberi komentar mengenai hal yang dilakukan oleh individu.

3. Mendorong individu untuk membacakan cerita kepada mereka selama 15 menit empat kali seminggu, kemudian individu diminta untuk menceritakan kembali cerita tersebut yang bertujuan membangun kosakata, dan juga dengan sistem hadiah untuk mempertahankan minat dan motivasi individu.

4. Orang tua didorong untuk terlibat dalam aktivitas yang diarahkan pada anak, di mana orang tua memberi label pada objek-objek berbeda untuk anak dan mengidentifikasi apa yang sedang dilakukan oleh anak. Dengan Keterlibatan ini, orang tua dapat meningkatkan waktu bersama individu dalam aktivitas yang kaya dengan bahasa yang mendukung perkembangan bicara atau bahasa individu.

5. Orang tua didorong untuk rutin berkomunikasi dengan guru-guru individu dan terapis wicara/bahasa yang bertujuan membantu memperlancar perkembangan wicara/bahasa. Dengan ini, orang tua menjaga komunikasi rutin dengan guru dan terapis bicara atau bahasa individu.

6. Membangun hubungan yang baik dengan individu untuk membentuk gabungan terapeutik yang kuat dengan menyampaikan kepedulian, dukungan, kehangatan, dan rasa empati. Kemudian memberikan dukungan tanpa penghakiman atau asesmen, dan mengembangkan tingkat kepercayaan dengan individu agar merasa aman untuk membahas masalah bicara atau bahasa dan dampaknya terhadap kehidupan individu.

7. Mengajarkan kemampuan komunikasi efektif contohnya, mendengarkan aktif, mencerminkan perasaan, dan pernyataan "aku" untuk memfasilitasi perkembangan bicara atau bahasa individu.

8. Melakukan kegiatan luar ruangan mingguan atau rutin. Kemudian, mintalah individu untuk menceritakan atau berbagi perasaan tentang kegiatan tersebut yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif dan reseptif.

9. Menggunakan teknik bercerita bersama di mana individu bergantian menceritakan cerita menggunakan boneka, boneka tangan, atau binatang berbulu. Biasanya dengan terapis terlebih dahulu mencontohkan cara yang membangun untuk mengatasi kecemasan atau frustrasi yang berkaitan dengan masalah bicara atau bahasa, kemudian individu mencontoh dengan menceritakan cerita yang memiliki karakter atau tema serupa.

10. Mengajarkan individu mengenai strategi pengendalian diri seperti pembicaraan positif pada diri sendiri, "berhenti, lihat, dengarkan, dan pikirkan" untuk menahan dorongan untuk bertindak impulsif saat menghadapi frustrasi yang diakibatkan masalah bicara atau bahasa. Mendorong individu untuk mengekspresikan ketidakamanan terkait masalah bicara atau bahasa atau menambahkan dengan memberi tugas untuk membaca. Dengan hal ini dapat mengurangi frekuensi dan tingkat keparahan perilaku agresif dan perilaku mencari perhatian negatif yang disebabkan oleh frustrasi bicara atau bahasa.

11. Mengajarkan indivisu mengenai teknik pengurangan kecemasan yang efektif relaksasi dan pembicaraan positif pada diri sendiri untuk mengurangi kecemasan antisipatif dalam situasi sosial dan membantu mengendalikan gagap.

12. Meminta individu untuk menghubungi tiga kontak sosial per hari dengan teman sebaya untuk membantu individu menghadapi dan mengatasi kecemasan dan ketidakamanan terkait gagap di hadapan teman sebaya. Hal ini dapat mengurangi frekuensi dan tingkat keparahan bicara yang tidak lancar.

13. Menggunakan pendekatan terapi seni seperti menggambar dan melukis pada tahap awal terapi untuk membangun hubungan dan membantu individu dengan *selective mutism* untuk mulai mengekspresikan perasaan melalui karya seni. Mengungkapkan perasaan dalam sesi terapi bermain individu dan karya seni.

2.3 Penelitian yang Relevan

Untuk memperkuat landasan pada penelitian dan menunjukkan kebaruan pada penelitian ini, penting untuk mengkaji penelitian terdahulu yang relevan untuk mendapatkan kebaruan/*novelty* dari penelitian ini, sebagai berikut.

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1.	Kekuatan Bermain: Pendekatan Terapeutik untuk Tantangan Mutisme Selektif	Njotomulio, Ariestya Magdalena, dan Mariana Foo	Penelitian ini berfokus pada metode bermain untuk penanganan anak dengan SM	**a.Menurunkan kecemasan dengan media permainan:** Menggunakan permainan yang berfokus menurunkan *separation anxiety* dan kecemasan **b. Fokus pada menurunkan rasa cemas**

				pada anak SM: Memberikan dorongan pada anak untuk berbicara tanpa tekanan.
2.	Penerapan Metode Bermain Peran (*Role Playing*) Untuk Menangani Anak yang Mengalami *Selective Mutism*	Deden Mulyadi	Penelitian ini menggunakan metode bermain peran serta melakukan proses *building rapport*	**a.Menggunakan metode bermain peran:** Menjadikan terapi bermain sebagai media perubahan perilaku dan membantu respon interaksi **b.Berfokus pada psikologis anak:** Membantu anak menemukan dirinya di lingkungan sosial
3.	Perancangan Buku Aktifitas Anak dengan Teknik Digital Painting Sebagai Media Belajar Anak Disleksia Usia 6 – 9 Tahun	Achmad Bustanul Arifin	konsep perancangan menggunakan pendekatan sifat *"affable"* bersifat mudah didekati	**a.Menggunakan pendekatan sifat *affable*:** Membuat penerapan media belajar menjadi menyenangkan dengan berbasis visual/spasial

				b.Menyesuaikan konten dengan kurikulum: Menciptakan media pembelajaran yang nyaman sesuai dengan lingkungan bagi anak disleksia

Pada penelitian terdahulu penurunan gejala gangguan perkembangan yang terjadi pada anak didasari dengan pendekatan yang nyaman dan tidak memberi tekanan pada anak. Pendekatan yang digunakan memanfaatkan hal-hal yang familiar dengan dunia anak seperti bermain dan dengan membuatnya senang. Dengan pendekatan tersebut anak dapat merasa nyaman dan lebih mudah termotivasi atau terdorong untuk secara perlahan mengalami peningkatan dan perkembangan yang lebih baik. Media yang digunakan juga cenderung berbasis visual yang menyenangkan bagi anak-anak. Tujuan media juga untuk membuat anak lebih mengenali dirinya sehingga dapat lebih percaya diri ketika berinteraksi dengan orang lain.

Berdasarkan temuan dari penelitian terdahulu, kebaruan yang akan diimplementasikan dalam perancangan *activity book* ini berupa pendekatan terapi bermain dan *roleplaying* dengan berfokus dalam menurunkan perasaan cemas pada anak. *Activity book* ini akan dirancang tidak hanya sebagai media untuk meringankan kondisi *selective mutism*, tetapi juga sebagai media yang dapat mendorong dan meningkatkan ikatan emosional atau *attachment* antara orang tua dengan anak. *Activity book* ini diharapkan dapat menjadi inovasi dalam media yang dapat menurunkan gejala *selective mutism* yang lebih menarik dan efektif untuk anak-anak dengan *selective mutism*.