

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

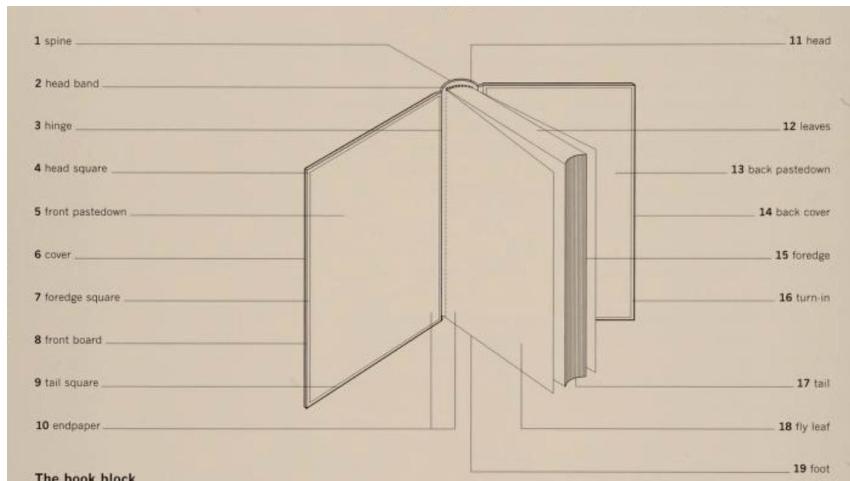
2.1 Buku Interaktif

Buku merupakan salah satu bentuk dari dokumentasi yang menyimpan pengetahuan dunia, ide, dan kepercayaan (Haslam, 2006, h.6). Buku sendiri merupakan wadah yang terdiri atas rangkaian halaman cetak untuk menyimpan dan memaparkan pengetahuan kepada pembaca dimana saja dan kapan saja. Buku terdiri atas tulisan dan gambar dimana gambar ini dapat berupa ilustrasi, desain grafis, statistik, dan fotografi. Sementara itu, interaktif pada dasarnya berkaitan pada perilaku dan transaksi antara dua makhluk hidup dalam bertukar informasi (Saffer, 2010, h.4). Lebih lanjut, Buku interaktif atau buku bergerak sendiri merupakan buku yang berisikan beberapa bagian yang melibatkan interaksi dengan pembaca sebagai sarana untuk melibatkan mereka dalam cerita (Walsh, 2017, h.1961). Buku interaktif memiliki material yang membuat pembaca terlibat langsung dengan objek material untuk menemukan kata-kata dan gambar yang memerlukan interpretasi.

Buku Interaktif merupakan halaman yang memuat informasi dan melibatkan interaksi antara buku dengan pembaca. Buku interaktif dapat berisikan gambar, tulisan, objek yang membuat pembaca terlibat langsung dengan buku atau cerita di dalam buku. Buku interaktif dapat bertujuan sebagai media untuk menyampaikan informasi kepada pembaca dengan melibatkan interaksi.

2.1.1 Anatomi Buku Interaktif

Pada buku sendiri, terdapat beberapa bagian tertentu yang menjadi bagian atau anatomi dari buku. Terdapat nama-nama khusus untuk bagian-bagian ini yang digunakan selama proses penerbitan. Adapun bagian tersebut menurut Haslam (2006) terdiri atas beberapa bagian sebagai berikut (h.20).



Gambar 2.1 Anatomi buku
Sumber: Haslam (2006)

Dalam sebuah buku cetak, terdapat 19 bagian-bagian yang menyusun sebuah buku. Adapun penjelasan dari masing-masing bagian pada buku sebagai berikut.

A. Spine

Spine merupakan bagian sampul buku yang melindungi tepi buku yang dijilid. Bagian ini pada umumnya digunakan pada buku -buku yang menggunakan *hard cover* untuk menutupi bagian buku yang dijilid

B. Head band

Headband merupakan benang berwarna yang mengikat bagian - bagian sesuai dengan jilidan sampul.

C. Hinge

Hinge merupakan lipatan yang ditimbulkan oleh pertemuan antara bagian *pastedown* dan *fly leaf*.

D. Head square

Head square merupakan bagian pelindung kecil pada bagian atas buku yang dibuat dari sampul dan papan belakang yang lebih besar dibandingkan dengan halaman isi buku.

E. Front Pastedown

Front pastedown merupakan kertas penutup yang direkatkan pada bagian dalam papan depan buku.

F. Cover

Cover merupakan kertas tebal atau papan yang melekat dan melindungi halaman isi buku. Cover merupakan bagian paling awal dan akhir yang umumnya menggunakan bahan yang lebih tebal dibandingkan dengan halaman isi buku.

G. Foredge square

Foredge square merupakan area pada buku yang tercipta dari sampul depan dan sampul belakang. Bagian ini umumnya berada pada bagian depan buku.

H. Front board

Front board merupakan papan penutup pada bagian depan dari buku. *Front board* merujuk pada sampul bagian depan dari buku yang menggunakan bahan yang lebih tebal.

I. Tail Square

Tail Square merupakan area pada bagian dasar dari buku yang terbentuk dari sampul dan bagian belakang papan yang lebih besar dari halaman isi buku. Bagian ini umumnya terletak pada bagian bawah dari buku.

J. Endpaper

Endpaper merupakan lembaran kertas tebal yang berfungsi untuk menutupi bagian dalam papan sampul dan menopang *hinge*.

K. Head

Head merupakan bagian atas dari sebuah buku

L. Leaves

Leaves merupakan kertas jilid inividual atau lembaran kertas dua sisi atau halaman *recto* dan *verso* yang merupakan isi buku.

M. Back pastedown

Back pastedown merupakan kertas penutup yang ditempelkan ke bagian dalam papan belakang. Bagian ini merupakan bagian yang serupa dengan *front pastedown*

N. *Back cover*

Back cover merupakan papan penutup di bagian belakang.

O. *Foredge*

Foredge merupakan tepi depan dari sebuah buku.

P. *Turn in*

Turn in merupakan kertas atau tepi kain yang terlipat dari dalam hingga bagian luar dari sampul

Q. *Tail*

Tail merupakan bagian bawah dari buku.

R. *Fly leaf*

Fly leaf merupakan halaman kertas akhir yang dapat dibalik.

Bagian ini umumnya tidak berisikan konten dan tidak menempel pada bagian sampul buku sehingga dapat dibalikkan.

S. *Foot*

Foot merupakan dasar pada sebuah halaman buku.

Pada perancangan buku interaktif, terdapat 19 komponen penyusun sebuah buku. Setiap komponen penyusun seperti *cover*, *spine*, *back cover*, dan lainnya pada buku ini bertujuan untuk mendukung kualitas buku. Pemahaman mengenai komponen-komponen ini penting untuk merancang sebuah buku agar buku yang dirancang dapat berfungsi dengan baik dan memiliki kualitas buku yang baik.

2.1.2 Jenis-jenis buku interaktif

Buku interaktif dapat menyampaikan pesan edukasi sekaligus menciptakan interaksi dua arah antara buku dan pembaca. Dalam menciptakan interaksi dua arah ini, terdapat beberapa jenis interaksi dalam perancangan buku interaktif untuk meningkatkan interaksi pembaca dengan buku. Adapun jenis-jenis buku interaktif sebagai berikut buku (Siregar dkk.,2020, h.831).

2.1.2.1 Buku interaktif *paper engineering*

Buku interaktif dengan *paper engineering* atau yang kerap disebut sebagai *movable book* merupakan buku yang menggunakan teknik melipat pada halaman buku. Buku dengan *paper engineering* ini

melibatkan interaksi pembaca dengan buku. Terdapat beberapa contoh *paper book engineering*. Adapun contoh dari buku interaktif yang menggunakan *paper engineering* adalah *pop up book*, dan *pull tab*.

A. Pop Up Book

Buku *pop up* merupakan buku interaktif yang pada beberapa bagian halamannya, terdapat lipatan dari kertas atau potongan kertas yang dapat berdiri atau membentuk tiga dimensi. Buku ini memunculkan interaksi antar pembaca dengan buku ketika membuka halaman.



Gambar 2.2 *Pop up book*

Sumber: <https://www.gramedia.com/blog/lebih-seru-menceritakan/...>

Buku *pop up* memungkinkan pembaca untuk berinteraksi dengan buku melalui halaman-halaman pada buku tersebut. Pada buku ini, beberapa halaman memiliki lipatan yang akan terbuka dan membentuk tiga dimensi ketika pembaca membuka halaman buku. Penggunaan lipatan pada buku jenis ini membuat kejutan yang dapat menambah pengalaman membaca.

B. Pull Tab Book

Buku dengan jenis *paper engineering pull tab* merupakan jenis buku dimana pada halaman buku tersebut terdapat kertas yang dapat ditarik. Pada jenis *paper engineering pull tab* ini, pembaca dapat melakukan interaksi dengan cara

menarik kertas pada halaman buku tersebut dan mengetahui bagian dari buku setelah kertas tersebut ditarik.



Gambar 2.3 *Pull tab book*

Sumber: [https://id.carousell.com/p/buku-pull-tab-thomas/...](https://id.carousell.com/p/buku-pull-tab-thomas/)

Buku dengan jenis interaktif *pull tab* ini meningkatkan pengalaman membaca dimana elemen yang terdapat pada halaman buku dapat berubah ketika ditarik. Buku dengan jenis ini dapat digunakan untuk menyampaikan informasi secara lebih menarik dan mendukung proses pemahaman terhadap topik pada buku.

2.1.2.2 Buku interaktif *peek a boo*

Buku interaktif *peek a boo* merupakan jenis buku interaktif yang melibatkan pembacanya untuk membuka bagian pada halaman untuk mengetahui kejutan dalam buku tersebut. Buku interaktif jenis *peek a boo* ini memiliki elemen yang dapat dibuka dan ditutup pada bagian halaman bukunya.



Gambar 2.4 Buku Interaktif *Peek a boo*

Sumber: [https://www.thelittleadventurer.com/sturdy-flap/...](https://www.thelittleadventurer.com/sturdy-flap/)

Buku ini menciptakan interaksi antara pembaca dengan buku dengan memicu rasa penasaran para pembaca dimana pembaca harus membuka halaman selagi membaca untuk menemukan informasi lebih lanjut. Buku interaktif jenis ini membuat pembaca terlibat dalam konten yang ada pada buku dan membantu pembaca dalam menerima informasi dengan cara yang menarik.

2.1.2.3 Buku interaktif *participation*

Buku interaktif *participation* merupakan jenis buku interaktif yang pada beberapa bagiannya terdapat tanya jawab atau instruksi untuk melakukan sesuatu untuk memberikan contoh penjelasan dari cerita yang terdapat pada buku tersebut. Buku ini melibatkan interaksi antara pembaca dengan beberapa bagian dari buku.



Gambar 2.5 Buku Interaktif *Participation*
Sumber: [https://id.pinterest.com/pin/134404988/...](https://id.pinterest.com/pin/134404988/)

Buku interaktif *participation* ini mengajak pembaca untuk melakukan sesuatu yang sesuai dengan topik dari buku tersebut atau menjawab pertanyaan yang diberikan pada halaman buku. Buku interaktif jenis ini dapat membantu pembaca dalam memahami informasi yang disampaikan serta membantu pembaca dalam meningkatkan kreativitas serta pemahaman akan topik.

2.1.2.4 Buku interaktif *hidden objects*

Buku interaktif *hidden objects* merupakan jenis buku interaktif dengan halaman yang mengajak pembaca untuk menemukan objek tersembuyi yang terdapat pada buku dengan mengikuti alur cerita dari

buku tersebut. Buku interaktif jenis ini menggunakan elemen bermain untuk meningkatkan keterlibatan pembaca.



Gambar 2.6 Buku interaktif *hidden object*
Sumber: [https://id.pinterest.com/pin/10217548/...](https://id.pinterest.com/pin/10217548/)

Buku interaktif *hidden objects* menciptakan keterlibatan pembaca dalam alur cerita atau konten yang terdapat pada buku dengan mencari objek tersembunyi. Adapun buku ini umumnya memiliki tampilan ilustrasi yang dipenuhi dengan detail objek tersembunyi.

2.1.2.5 Buku interaktif *play a song / sound*

Buku interaktif *play a song* merupakan jenis buku interaktif yang melibatkan tombol-tombol yang dapat menciptakan bunyi atau suara yang berhubungan dengan konten dari buku tersebut.

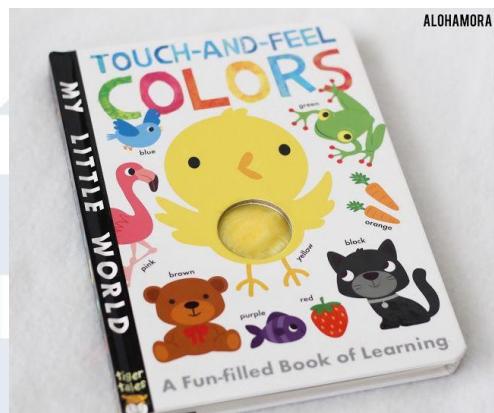


Gambar 2.7 Buku Interaktif *play a song*
Sumber: [https://id.pinterest.com/pin/13440498/...](https://id.pinterest.com/pin/13440498/)

Buku interaktif ini umumnya digunakan untuk memperkenalkan suara dari topik berkaitan. Buku interaktif jenis ini memiliki tombol-tombol yang dapat berbunyi ketika ditekan.

2.1.2.6 Buku interaktif *touch and feel*

Buku interaktif *touch and feel* merupakan jenis buku interaktif yang umumnya didesain untuk anak-anak pra sekolah dan bertujuan untuk mempelajari tekstur. Buku interaktif jenis ini menggunakan berbagai material untuk menciptakan tekstur pada buku.



Gambar 2.8 Buku Interaktif *touch and feel*
Sumber: [https://id.pinterest.com/pin/3183482/...](https://id.pinterest.com/pin/3183482/)

Buku interaktif *touch and feel* melibatkan pembaca untuk menyentuh berbagai material yang terdapat pada buku. Buku interaktif jenis ini digunakan untuk memperkenalkan teksur yang berbeda-beda.

2.1.2.7 Buku interaktif campuran

Buku interaktif campuran merupakan jenis buku interaktif yang terdiri atas beberapa gabungan buku interaktif. Buku interaktif campuran berisi gabungan jenis buku interaktif. Buku interaktif jenis ini dapat memiliki dua jenis maupun lebih interaksi pada bagian-bagian yang terdapat dalam halaman bukunya.

Dalam perancangan buku interaktif, terdapat beberapa jenis buku interaktif dengan elemen interaktif yang berbeda-beda. Jenis buku interaktif yang berbeda dapat digunakan untuk menyampaikan informasi kepada pembaca target usia yang berbeda. Variasi jenis buku interaktif ini melibatkan pembaca melalui cara yang berbeda-beda agar informasi yang disampaikan dalam buku dapat dipahami dengan baik oleh pembaca.

2.1.3 Prinsip Desain Buku Interaktif

Dalam perancangan buku interaktif, penting untuk memahami interaktivitas pada buku. Hal ini bertujuan agar buku interaktif yang dirancang dapat menciptakan pengalaman membaca yang menarik bagi pembaca. Selain aspek visual dan narasi, diperlukan pemahaman mengenai prinsip desain interaktivitas dalam perancangan sebuah buku interaktif. Adapun prinsip dari desain interaktif yakni sebagai berikut (Saffer, 2010, h.129-133).

2.1.3.1 *Direct* dan *Indirect Manipulation*

Prinsip pertama dari desain interaktif adalah *direct* dan *indirect manipulation*. Sebuah objek dapat dimanipulasi dalam dua cara yakni secara langsung (*direct*) dan tidak langsung (*indirect*). Kedua cara ini merepresentasikan mengenai cara kerja objek.

A. *Direct Manipulation*

Direct Manipulation adalah manipulasi secara langsung yang dapat dilakukan secara nyata seperti menekan tombol, membalikkan objek, memutar objek dan sebagainya. Dalam hal ini, pengguna atau pembaca dapat melihat, menyentuh, atau mengerakkan objek secara langsung.

B. *Indirect Manipulation*

Indirect manipulation adalah manipulasi secara tidak langsung pada objek. Dalam hal ini, manipulasi pada objek dapat dilakukan melalui instruksi atau suara sehingga pengguna tidak langsung berinteraksi dengan objek.

2.1.3.2 *Affordances*

Affordances merupakan bagaimana tampilan atau wujud dari sebuah objek (ukuran, bentuk, atau berat) dapat memberikan isyarat atau indikasi kepada pengguna mengenai cara penggunaannya. Sebagai contoh, sebuah tombol memiliki *affordances* untuk ditekan karena bentuknya dan cara geraknya. Prinsip ini penting dalam mendesain

interaktivitas dapat memastikan bahwa fitur dan fungsi dari karya yang dirancang dapat digunakan dengan tepat.

2.1.3.3 *Feedback* dan *Feedforward*

Feedback merupakan respon dari setiap interaksi yang terjadi pada objek atau produk yang dirancang. Sebagai contoh, ketika menekan sebuah tombol, akan muncul angka pada layar. Pengguna dapat menjadi bingung atau mengulang aksi tanpa adanya *feedback*. Selain itu, terdapat juga *feedforward* yakni memberitahu mengenai apa yang akan terjadi sebelum melakukan sebuah aksi. Adapun contoh dari *feedforward* yakni dapat berupa sebuah intruksi seperti “tekan tombol untuk melihat isi didalamnya”.

2.1.3.4 *Mental Model*

Mental Model merupakan pemahaman pengguna mengenai bagaimana sebuah sistem atau objek bekerja. *Mental model* tidak selalu sama dengan bagaimana cara kerja objek sebenarnya. Sebagai contoh, sebagian orang memiliki mental model mengenai bagaimana mobil bekerja walaupun tidak memahami mengenai bagaimana mesin bekerja. *Mental model* dapat terbentuk dari *affordances*, *feedback* dan *feedforward* yang disediakan oleh desainer. Sebuah *mental model* yang baik dapat membuat pengguna memahami cara mengoperasikan sebuah objek atau sistem tanpa mengharuskan pengguna untuk memahami kompleksitas teknis di baliknya.

Prinsip-prinsip interaktivitas tersebut dapat digunakan dalam proses perancangan buku interaktif ini. Penggunaan prinsip interaktivitas pada buku dapat membantu pembaca untuk berinteraksi dengan buku yang akan dirancang dengan baik. Penggunaan prinsip-prinsip interaktivitas tersebut juga dapat membantu dalam menciptakan pengalaman membaca yang optimal bagi pembaca dan pemahaman akan topik bagi pembaca.

2.1.4 Teknik cetak Buku Interaktif

Dalam perancangan buku sendiri, terdapat teknik yang digunakan dalam percetakan. Dalam perancangan sebuah buku, penting bagi desainer untuk mempertimbangkan ukuran, warna, tata letak, proporsi, hubungan, dan material percetakan yang akan digunakan (Lupton, 2008, h.159). Terdapat beberapa jenis teknik produksi atau teknik mencetak buku yakni *photocopy*, *letterpress*, *digital* atau *print on demand*, *ink jet*, *screen print* dan *offset lithography*. Adapun teknik cetak buku yang akan digunakan dalam perancangan buku ini yakni sebagai berikut(Lupton, 2008, h.119).

2.1.4.1 *Digital* atau *Print on Demand*

Teknik cetak digital ini merupakan salah satu teknik cetak yang digunakan pada *file* atau berkas *digital*. Teknik cetak ini memungkinkan banyak halaman untuk dapat dicetak dengan cepat dan waktu persiapan yang minimal karena dapat secara langsung membaca berkas *digital*. Lebih lanjut, teknik cetak ini juga cocok untuk pekerjaan jangka pendek yang membutuhkan anggaran yang lebih ekonomis.



Gambar 2.9 Percetakan *digital*

Sumber: <https://www.gelato.com/blog/what-is-digital/...>

2.1.4.2 *Offset Lithography*

Teknik cetak *offset lithography* merupakan teknik cetak standar yang umumnya digunakan untuk cetak komersial. Teknik cetak ini menggunakan plat yang dibuat untuk setiap tinta dan di *offset* ke rol yang kemudian akan mentransfer tinta ke kertas. Lebih lanjut, teknik cetak *offset* ini umumnya digunakan karena kualitas cetaknya yang konsisten dan ideal untuk percetakan dalam jumlah yang besar.

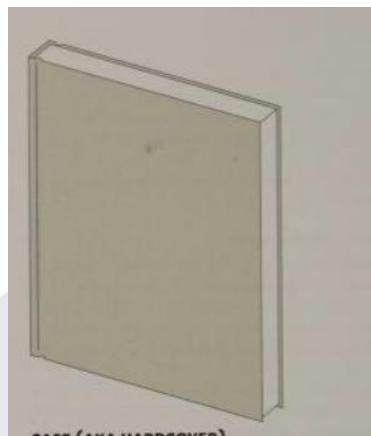


Gambar 2.10 Percetakan *offset*
Sumber: [https://zeepackaging.com/blog/what-is/...](https://zeepackaging.com/blog/what-is/)

Dalam Perancangan sebuah buku dapat melibatkan beberapa teknik dalam percetakan. Adapun dalam perancangan buku interaktif ini, teknik cetak yang digunakan adalah teknik *digital* yang memungkinkan buku untuk dicetak secara cepat.

2.1.5 Teknik Jilid Buku Interaktif

Selain teknik cetak, tentunya terdapat juga teknik untuk penjilidan buku. Dalam hal ini, terdapat banyak teknik yang digunakan untuk menyatukan halaman-halaman lepas menjadi sebuah buku. Teknik penjilidan yang dipilih dapat mempengaruhi biaya, kepraktisan, dan daya tahan dari buku. Terdapat beberapa jenis teknik jilid yakni *case*, *perfect*, *saddle stitch*, *tape*, *screw and post*, *spiral*, *plastic comb*, *stab*, dan *pamphlet stitch* (Lupton, 2008, h.120). Dalam perancangan buku ini, teknik penjilidan yang digunakan adalah *Case binding* atau menggunakan *hardcover*. Pada teknik jilid *case*, halaman-halaman buku akan direkatkan menjadi satu. Halaman buku yang telah direkatkan tersebut kemudian direkatkan pada pita linen untuk menambahkan fleksibilitas dan kekuatan buku. Setelah itu, blok halaman akan disatukan dengan sampul depan, punggung buku, dan sampul belakang melalui *endpaper*. Teknik *case binding* ini dapat membuat buku dapat terbuka lebar dan memiliki daya tahan yang tinggi.



Gambar 2.11 Jilid *Case Binding*

Sumber: Lupton (2008)

Dalam pembuatan sebuah buku, terdapat berbagai macam teknik jilid yang digunakan. Teknik jilid ini berfungsi untuk menyatukan lembaran-lembaran yang ada pada buku. Pada perancangan ini, teknik *case binding* digunakan karena teknik jilid ini mampu menghasilkan buku yang kuat dan tahan lama.

Dengan demikian, buku interaktif merupakan sebuah buku yang berfungsi untuk memberikan informasi dengan melibatkan interaksi antar pembaca dengan buku. Dalam perancangan buku interaktif, diperlukan pemahaman mengenai struktur bagian dari sebuah buku agar buku yang dirancang nantinya dapat berfungsi dengan baik. Selain itu, diperlukan juga pemilihan jenis buku interaktif yang sesuai dengan kebutuhan dari target audiens. Lebih lanjut, dalam perancangan buku interaktif ini, pemahaman mengenai teknik dalam percetakan serta penjilidan buku interaktif dapat digunakan agar buku yang dirancang memiliki kualitas yang cukup nyaman untuk digunakan oleh target audiens.

2.2 Komponen Desain Buku Interaktif

Pada perancangan buku interaktif, terdapat beberapa komponen desain yang digabungkan menjadi satu untuk menciptakan pengalaman membaca yang menyenangkan bagi pembaca. Elemen desain seperti bentuk dan warna dapat digunakan untuk membangun pola gambar dan mengkomunikasikan pesan melalui visual (Landa, 2018, h.19). Elemen desain yang ada berfungsi untuk menyampaikan informasi kepada pembaca.

Komponen desain dalam sebuah buku interaktif dapat berfungsi dalam membentuk sebuah karya. Komponen desain dapat berfungsi dalam menyampaikan pesan melalui tampilan visual. Komponen desain seperti warna, tipografi, dan tata letak dapat mendukung perancangan buku interaktif ini dalam menyampaikan pesan secara tepat kepada pembaca.

2.2.1 Warna

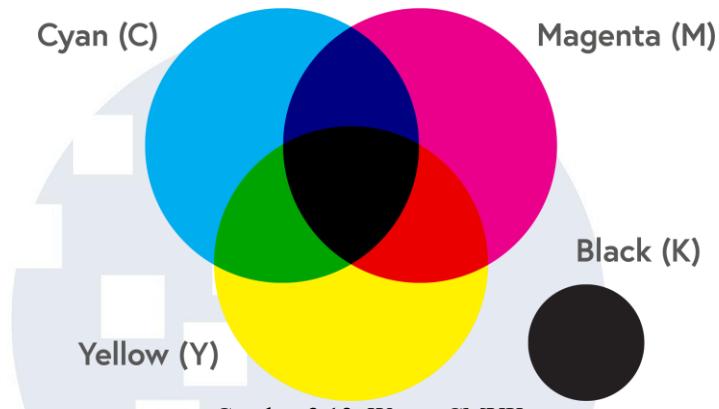
Warna merupakan salah satu hasil dari panjang gelombang tertentu yang diserap oleh objek tersebut ketika cahaya mengenai suatu objek, sementara panjang gelombang lain dipantulkan kepada orang yang melihatnya. Warna berperan penting dalam menampilkan dan merepresentasikan sebuah karya seni. Adapun warna dikelompokkan ke dalam 3 jenis yakni warna primer, warna sekunder, dan warna tersier (Mollica, 2020, h.8-13). Warna sendiri memiliki efek psikologis yakni mempengaruhi suasana hati atau *mood* dari pengamatnya secara tidak disadari. Warna memiliki pengaruh pada perasaan dan perilaku manusia. Oleh karena itu, pemilihan warna yang tepat menjadi hal penting dalam perancangan buku interaktif ini. Pemilihan warna yang digunakan dapat berpengaruh dalam menarik perhatian, membentuk persepsi, dan menyampaikan pesan (Handayani dkk., 2025, h.40). Dengan demikian, diperlukan pemilihan warna yang tepat dan sesuai dengan pesan yang ingin disampaikan untuk perancangan buku interaktif ini.

Warna merupakan salah satu aspek desain yang penting dalam pembentukan sebuah buku interaktif. Warna dapat mempengaruhi tindakan dan emosi dari seseorang. Warna pada perancangan buku interaktif juga digunakan untuk menyampaikan emosi dan pesan dari cerita atau konten yang terdapat pada buku.

2.2.1.1 Warna pada percetakan buku

Dalam merancang warna pada karya melalui komputer, perlu diketahui bahwa warna pada karya yang akan dicetak yang dilihat pada komputer tidak akan cocok dengan warna yang akan digunakan oleh mesin cetak pada kertas (Krause, 2002, h.288). Adapun warna yang

umumnya digunakan untuk percetakan adalah warna CMYK. Warna CMYK terdiri atas *Cyan*, *Magenta*, Kuning, dan Hitam. Dalam percetakan, semua warna dalam spektrum cetak standar dihasilkan melalui kombinasi dari keempat warna dari tinta ini.



Gambar 2.12 Warna CMYK
Sumber: [https://mixam.com/support/...](https://mixam.com/support/)

Jenis percetakan CMYK ini juga umumnya disebut sebagai percetakan proses empat warna dimana kepadatan setiap warna dalam campuran tertentu menentukan warna akhir (Krause, 2002, h.11). Dalam proses mencetak warna, perlu untuk melakukan perbandingan antara warna CMYK di layar dengan sampel yang di cetak. Hal ini bertujuan agar warna yang ada pada layar cocok dengan hasil cetaknya.

2.2.1.2 Warna pada buku anak

Anak-anak usia dini secara alami tertarik pada gambar, warna, dan bentuk. Anak-anak usia dini juga cenderung lebih sensitif terhadap warna. Anak-anak sangat sensitif pada warna dan umumnya menganalisis makna penggunaannya secara alami, anak-anak memberikan perhatian serius pada setiap aspek gambar yang menarik minat mereka (Salisbury & Styles, 2012, h.77-81). Dengan demikian, diperlukan perhatian dalam penggunaan warna untuk media yang ditujukan pada anak-anak sesuai dengan perkembangannya. Penggunaan warna cerah dapat memberikan dampak positif pada suasana hati anak-anak dan menarik perhatian anak. Selain itu, warna

cerah juga mempermudah pemahaman materi pada anak (Erlyana dkk., 2023, h.399). Dengan demikian, dalam pemilihan warna untuk anak-anak, diperlukan pemilihan warna-warna yang cerah.

Dalam perancangan buku interaktif, jenis warna pada layar yang akan digunakan dalam mencetak buku dapat berpengaruh terhadap hasil warna pada percetakan. Oleh karena itu, penulis menggunakan warna CMYK pada perancangan buku interaktif ini. Hal ini dikarenakan tinta jenis ini umumnya merupakan tinta yang umumnya digunakan dalam proses cetak. Selain itu, diperlukan pemilihan warna yang sesuai dengan usia anak-anak. Hal ini dikarenakan warna yang cerah dapat menarik minat anak untuk membaca. Oleh karena itu, Pada perancangan ini, warna yang akan digunakan adalah warna-warna yang cenderung cerah yang dapat mendukung ketertarikan anak-anak dalam membaca buku.

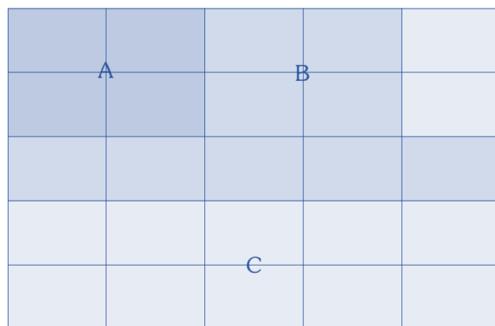
2.2.2 *Layout* Buku Interaktif

Tampilan layout pada buku interaktif berperan penting dalam menyampaikan pesan secara efektif kepada pembaca. Tata letak atau *layout* pada buku dapat membantu dalam mempertahankan minat pembaca dan memberikan jeda pada teks yang memungkinkan pembaca untuk berhenti sejenak dan merenungkan informasi yang telah diterima (Ambrose dan Harris, 2015, h.45). Adapun *layout* pada buku terdiri atas beberapa bagian yakni sebagai berikut.

2.2.2.1 *Page*

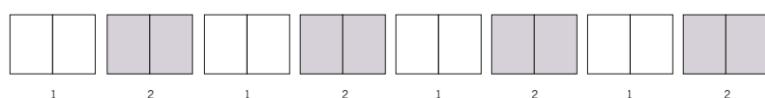
Pada saat melihat gambar atau desain, setiap individu pada umumnya secara otomatis mencari titik awal yang dapat membantu mereka dalam memahami apa yang diamati. Hal ini mengakibatkan mata bergerak dengan cara tertentu untuk membaca desain tersebut. Kebiasaan ini dapat dimanfaatkan untuk mengarahkan perhatian para pembaca untuk melihat bagian penting dari desain dengan meletakkan elemen-elemen pada bagian yang strategis. Berikut ini penggambaran tata letak

yang strategis pada halaman menurut Ambrose dan Harris (2015) yang terbagi menjadi tiga bagian (h.45).



Gambar 2.13 *Navigating a page*
Sumber: Ambrose & Harris (2015)

Pada halaman, terdapat tiga bagian yang merupakan letak strategis untuk menarik perhatian pembaca. Titik masuk memberikan pembaca cara untuk melihat sebuah desain, hal ini biasanya terdapat pada bagian kiri atas yakni pada bagian A yang merupakan tempat pertama yang secara alami pembaca lihat. Kemudian, mata akan bergerak ke bagian tengah yakni bagian B hingga akhirnya mencari informasi pada bagian luar yakni bagian C. Lebih lanjut, dalam merancang sebuah halaman, dapat dibuat juga sebuah *flat plan* dengan menggabungkan pola berulang untuk melakukan perencanaan halaman sebagai berikut.



Gambar 2.14 *Flat Plan*
Sumber: Ambrose & Harris (2015)

Selain itu, desain tata letak pada perancangan halaman juga dapat menggabungkan pola berulang dengan pola lainnya. Metode ini dapat digunakan untuk mengatur penggunaan warna, penempatan gambar, atau elemen lainnya (Ambrose dan Harris, 2015, h.47). Dengan menggunakan metode ini, halaman dapat terlihat lebih dinamis. Adapun dalam sebuah halaman, terdapat juga hal yang perlu diperhatikan diantaranya yakni:

A. *Layer*

Halaman pada umumnya memiliki bentuk yang datar. Namun, jika beberapa elemen ditaruh dengan posisi berbeda atau ditumpuk, Hal ini dapat menciptakan kesan bertingkat sehingga halaman terlihat memiliki kedalaman. Dalam mendesain halaman untuk membuat lapisan, terdapat beberapa hal yang dapat dilakukan seperti menambahkan lapisan dengan cara menumpuk gambar, menambahkan warna, maupun mengatur urutan informasi sesuai dengan hierarki visual(Ambrose dan Harris, 2015, h.150). Penggunaan lapisan atau *layer* pada halaman dapat membantu pembaca agar lebih mudah dalam mengikuti alur dan membuat desain tata letak menjadi lebih menarik karena memiliki kesan bertingkat dan kedalaman.



Gambar 2.15 Contoh *layer* pada halaman buku
Sumber: Ambrose & Harris (2015)

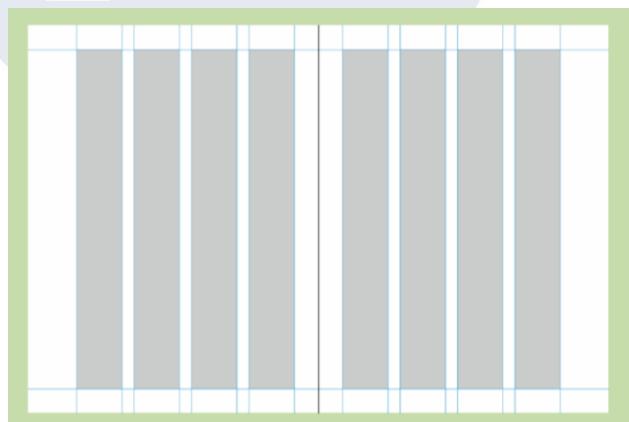
2.2.2.2 *Grid*

Grid merupakan alat dasar dalam desain yang digunakan untuk membantu dalam menempatkan berbagai elemen pada *layout*. *Grid* juga merupakan struktur dari halaman yang akan dirancang. *Grid* menjadi panduan dalam merancang sebuah halaman. Adapun penggunaan *grid* pada desain dapat membantu desain lebih teratur dan selaras. Dalam sebuah *grid*, terdapat komponen lainnya yakni *columns*,

gutter, dan *alleys*. *Columns* atau kolom merupakan pembagian vertikal dalam layout tempat teks umumnya diletakkan. Lebar atau sempitnya kolom dapat mempengaruhi keterbacaan teks. Kolom sendiri dipisahkan oleh ruang kosong yakni *alley* sebagai pemisah. Adapun *alley* yang berada pada bagian tengah umumnya disebut sebagai *gutter* yang digunakan untuk penjilidan. Lebih lanjut, *Grid* terbagi ke dalam dua kelompok sebagai berikut (Ambrose dan Harris, 2015, h.84-85).

A. Symmetrical Grid

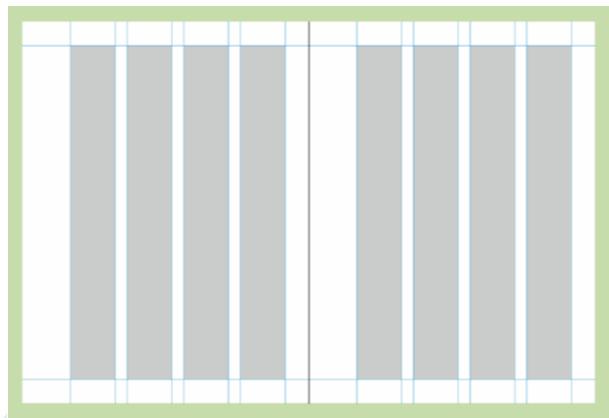
Grid Simetris atau *symmetrical grid* merupakan *grid* yang menampilkan tata letak halaman *verso* yang bercermin dari halaman *recto* yang digunakan dengan margin luar dan dalam yang serupa. Dalam *grid* ini, terdapat juga elemen utama lainnya seperti *gutter*, margin atas dan margin bawah.



Gambar 2.16 Symmetrical Grid
Sumber: Ambrose & Harris (2015)

B. Asymmetrical Grid

Grid asimetris atau *asymmetrical grid* merupakan *grid* yang menggunakan tata letak yang serupa pada halaman *recto* dan *verso*. Namun grid asimetris cenderung memiliki satu kolom yang lebih sempit dari kolom lainnya yang pada umumnya berada pada sisi kiri. Pada grid asimetris, kolom yang lebih sempit dapat digunakan sebagai *margin* lebar untuk menaruh *caption*, catatan, atau elemen tambahan lainnya.



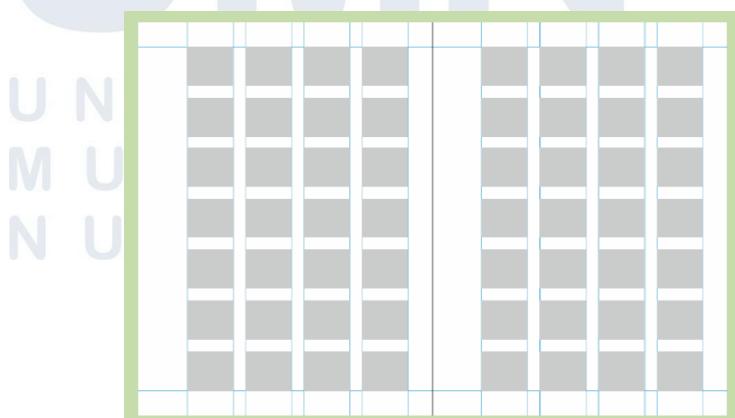
Gambar 2.17 Asymmetrical Grid
Sumber: Ambrose & Harris (2015)

2.2.2.3 *Modules*

Dalam merancang sebuah halaman, grid dapat dibagi menjadi beberapa bidang atau modul untuk membuat banyak ruang yang dapat digunakan. Dalam membagi grid, struktur kolom dasar tetap dipertahankan tetapi, teks dan gambar dapat ditata dengan lebih dinamis. Adapun pembagian grid ini terbagi menjadi dua kelompok grid yakni sebagai berikut (Ambrose dan Harris, 2015, h.88).

A. *Equal field grid*

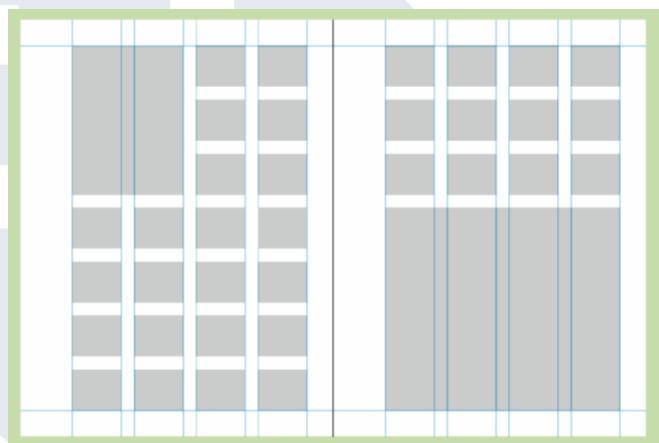
Pembagian grid ini merupakan pembagian grid asimetris dengan modul berukuran sama yang disusun ke dalam empat kolom. Pembagian grid ini merupakan variasi sederhana dari grid empat kolom asimetris.



Gambar 2.18 *Equal field grid*
Sumber: Ambrose & Harris (2015)

B. *Alternatives*

Pembagian *grid* juga tidak terbatas pada pembagian *grid* secara merata. Terdapat alternatif dalam pembagian *grid*. Dalam hal ini, pembagian *grid* asimetris empat kolom dapat dimodifikasi modulnya dengan dibuat menjadi ukuran yang berbeda sehingga dapat tercipta ruang gambar yang lebih besar serta lebih dinamis.



Gambar 2.19 *Alternative grid*
Sumber: Ambrose & Harris (2015)

Dalam perancangan buku interaktif ini, dapat digunakan grid seperti *symmetrical grid*, *assymetrical grid* maupun *modules* agar tampilan tata letak pada buku dapat lebih teratur dan seimbang. Lebih lanjut, penumpukan beberapa lapisan juga dapat digunakan untuk membuat desain menjadi lebih menarik. Selain itu, penggunaan titik baca pada halaman dapat digunakan untuk mempermudah alur membaca pada buku interaktif ini.

2.2.3 Ilustrasi dalam buku Interaktif

Ilustrasi merupakan gambar yang berfungsi untuk menjelaskan atau menghias karya cetak seperti buku (Valentino & Ramadhan, 2023, h.. Ilustrasi berperan penting dalam perancangan media buku agar pembaca dapat lebih mudah dalam memahami topik yang berkaitan. Ilustrasi dapat mempengaruhi cara kita mendapatkan informasi, mempengaruhi kita untuk melakukan sesuatu dan menceritakan kisah (Male,2017, h.24). Ilustrasi dapat

menjadi sarana untuk memperkenalkan topik secara lebih efektif, menarik, dan mudah untuk dipahami.

2.2.2.4 Jenis Ilustrasi

Ilustrasi memiliki berbagai bentuk dengan tujuan yang berbeda. Setiap ilustrator umumnya memiliki gaya khas dalam merancang karya. Gaya khas yang terdapat pada sebuah karya merupakan ciri khas yang membedakan karya seseorang dan bertujuan untuk menentukan kategori visualnya (Male, 2017, h.104). Ilustrasi dikategorikan menjadi dua jenis sebagai berikut(Male, 2017, h.113-114).

A. *Conceptual and Surrealism*

Jenis ilustrasi konseptual dan surrealisme merupakan jenis ilustrasi yang menggunakan metafora visual atau gambar imajinatif tetapi tidak literal. Jenis ilustrasi ini umumnya menggunakan penggambaran konten dengan menggunakan beberapa ide, metode komunikasi, simbolisme, ilusi dan ekspresionisme. Ilustrasi konseptual sendiri banyak dipengaruhi oleh aliran seni modern seperti surrealisme, ekspresionisme abstrak, dan kubisme yang menggunakan warna yang ekspresif dan elemen yang membentuk ilusi serta merepresentasikan makna. Oleh sebab itu, jenis ilustrasi ini lebih banyak menggunakan gambar-gambar yang tidak sesuai dengan wujud nyata atau simbolis. Adapun contoh dari jenis ilustrasi konseptual yakni sebagai berikut.



Gambar 2.20 Contoh *pictorial truth*
Sumber: [https://theinspirationgrid.com/surreal-illustrations/...](https://theinspirationgrid.com/surreal-illustrations/)

Ilustrasi konseptual umumnya menimbulkan banyak interpretasi makna. Jenis ilustrasi ini tidak bergantung pada wujud realistik dan akan terus berkembang mengikuti perubahan masyarakat.

B. *Pictorial Truths*

Pictorial truths merupakan jenis ilustrasi yang merepresentasikan wujud nyata atau objek sebenarnya. Jenis ilustrasi ini berbanding terbalik dengan jenis ilustrasi konseptual yang menggunakan gaya imajinatif. Jenis ilustrasi *pictorial truths* ini menggambarkan subjek secara realistik walaupun terdapat distorsi atau fantasi. Adapun contoh dari jenis ilustrasi ini yakni sebagai berikut.



Gambar 2.21 Contoh *pictorial truth*
Sumber: [https://blogarchive.goodillustration.com/...](https://blogarchive.goodillustration.com/)

Jenis ilustrasi ini umumnya terdapat pada buku cerita anak, poster, ensiklopedia, dan lainnya. Ilustrasi jenis ini menggunakan gaya visual yang menerapkan rasa nyata dimana gambar terlihat masuk akal namun tetap memiliki nilai estetis dan imajinatif melalui kreativitas.

2.2.2.5 Desain karakter

Ilustrasi karakter atau desain karakter merupakan elemen penting dalam sebuah cerita. Menurut sholi & Wahyudi (2022), karakter berperan penting dalam menyampaikan pesan dan cerita yang ingin disampaikan. Dalam mendesain sebuah karakter, terdapat beberapa hal yang perlu untuk dipertimbangkan agar karakter yang didesain terlihat menarik dan dapat menyampaikan pesan dengan baik. Karakter yang akan dirancang harus berpadu dengan elemen lainnya yakni dunia dimana karakter tersebut ditempatkan. Adapun hal-hal penting yang perlu dipertimbangkan dalam ilustrasi karakter atau mendesain sebuah karakter yakni sebagai berikut (Ghozalli, 2020, h.34).

A. Riset Karakter

Dalam merancang sebuah karakter perlu dilakukan riset mengenai karakter yang akan dibentuk. Dalam hal ini ilustrator dapat melakukan riset mengenai detail karakter seperti jenis atau wujud dari karakter, jenis kelamin, umur, sifat karakter, kebiasaan karakter, dan latar waktu. Riset ini akan berpengaruh terhadap visual karakter yang akan dibentuk nantinya seperti aksesoris dan kostum yang akan digunakan oleh karakter.

B. Bentuk Karakter

Setiap karakter umumnya memiliki bentuk. Bentuk dari karakter merupakan hal penting karena dapat menunjukkan emosi dari karakter kepada individu yang melihatnya. Adapun beberapa bentuk geometris yang dapat digunakan untuk menentukan tampilan dari karakter.

1. Bulat

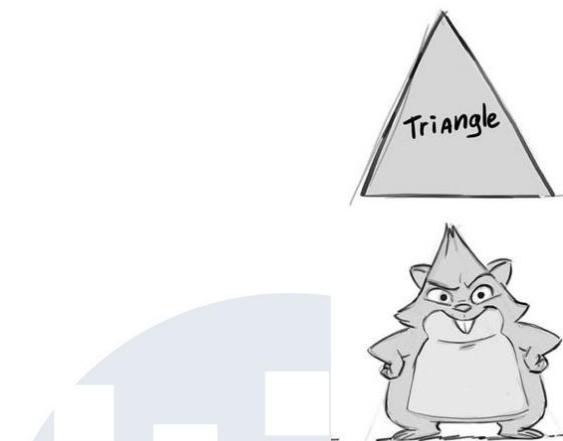
Bentuk bulat memiliki pemaknaan psikologi yang ramah, suka bermain, dan kekanak-kanakan. Bentuk ini umumnya digunakan untuk karakter yang memiliki sifat ramah ataupun menggemarkan. Bentuk bulat ini juga dapat dikaitkan dengan kelembutan karena bentuknya yang terlihat seperti awan atau bola.



Gambar 2.22 Contoh karakter berbentuk bulat
Sumber: [https://id.pinterest.com/pin/37717715/...](https://id.pinterest.com/pin/37717715/)

2. Segitiga

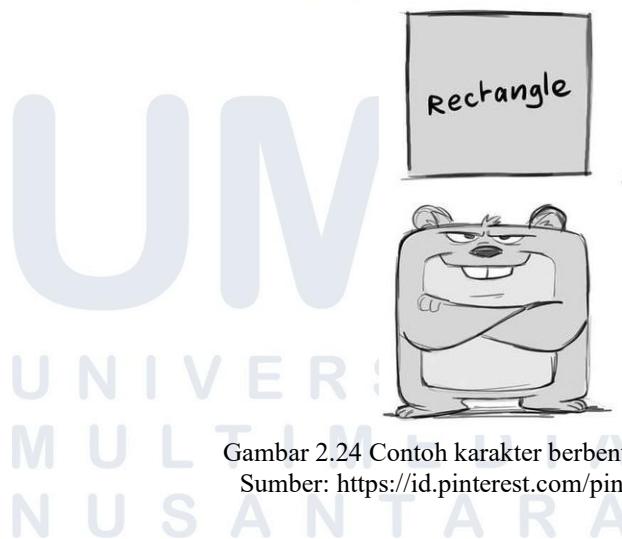
Bentuk segitiga memiliki pemaknaan psikologi yang berbahaya dan cenderung digunakan pada karakter yang memiliki sifat licik. Hal ini dikarenakan bentuk segitiga memiliki sudut yang tajam. Namun, variasi bentuk segitiga memiliki efek psikologi yang berbeda-beda seperti segitiga sama sisi yang memberikan efek stabil dan segitiga dengan sudut tajam yang memberikan efek mengancam.



Gambar 2.23 Contoh karakter berbentuk segitiga
Sumber: [https://id.pinterest.com/pin/37717715/...](https://id.pinterest.com/pin/37717715/)

3. Kotak

Bentuk kotak secara psikologis memiliki pemaknaan yang stabil dan kuat. Bentuk ini cenderung digunakan pada karakter yang memiliki sifat yang tenang. Lebih lanjut, bentuk kotak juga umum digunakan pada karakter yang memiliki dominasi kekuatan atau keinginan.



Gambar 2.24 Contoh karakter berbentuk kotak
Sumber: [https://id.pinterest.com/pin/37717715/...](https://id.pinterest.com/pin/37717715/)

C. Karakteristik

Karakteristik merupakan ciri khas dari karakter. Ciri khas ini dapat membantu karakter agar dapat lebih mudah untuk dikenali. Selain itu, perbedaan dari setiap karakter harus terlihat dengan jelas agar pembaca dapat mengikuti perjalanan karakter

dari awal hingga akhir. Dalam hal ini, dapat ditambahkan kostum atau aksesoris maupun warna khas pada karakter untuk menambahkan ciri khas pada karakter.



Gambar 2.25 Contoh karakteristik karakter
Sumber: [https://id.pinterest.com/pin/4785143/...](https://id.pinterest.com/pin/4785143/)

D. Sketsa Emosi dan Postur

Dalam pembuatan sketsa karakter, diperlukan perancangan beragam emosi yang dirasakan oleh karakter. Hal ini bertujuan agar pesan dapat tersampaikan dengan jelas melalui penggambaran emosi dari karakter mulai dari bahagia, sedih, marah, dan lainnya. Selain itu, diperlukan juga untuk merancang postur atau posisi yang sesuai dengan sifat dari karakter dan keseharian dari karakter. Hal ini dapat membantu dalam membuat karakter menjadi lebih dinamis dan terlihat hidup.



Gambar 2.26 Contoh sketsa emosi dan postur
Sumber: [https://id.pinterest.com/pin/3743624/...](https://id.pinterest.com/pin/3743624/)

E. Gaya Gambar

Gaya gambar merupakan hal yang penting dalam perancangan karakter. Setiap ilustrator umumnya memiliki gaya gambar yang berbeda. Gaya gambar harus sesuai dengan sifat dari karakter dan ceritanya. Oleh karena itu, diperlukan pemilihan gaya gambar yang selaras dengan sifat dari karakter dan alur cerita.

2.2.2.6 *Storytelling*

Storytelling merupakan cara efektif untuk menyampaikan pemahaman dan membuat pembaca tertarik (Lupton, 2017, h38). *storytelling* berperan dalam menyampaikan pesan atau cerita yang ingin disampaikan. Menurut Freytag (1863), Terdapat lima bagian dalam pembentukan sebuah cerita sebagai berikut (Sholihah, 2021, h.61).



Gambar 2.27 Piramida *Storytelling* Freytag

Sumber: [https://kindlepreneur.com/freytags/...](https://kindlepreneur.com/freytags/)

A. *Exposition*

Exposition merupakan bagian awal dari cerita. Bagian awal dari cerita umumnya dimulai dengan insiden. Pada bagian ini, umumnya mulai diperkenalkan mengenai karakter dan latar yang dapat membantu pemahaman.

B. Rising Action

Rising Action merupakan bagian dramatis dari cerita.

Pada bagian ini konflik pada cerita dimulai hingga menuju klimaks. Bagian ini umumnya merupakan komplikasi atau bagian dramatis dari sebuah cerita.

C. Climax / Resolution

Climax merupakan titik balik dalam aksi. Pada bagian ini, krisis dari konflik yang meningkat berbalik menjadi menurun atau menuju pada bagian penyelesaian.

D. Denouement

Denouement merupakan bagian akhir dari cerita. Bagian ini umum disebut *falling action* karena aksi yang menurun. Bagian ini umumnya berisi solusi dari konflik yang terjadi dan merupakan bagian penyelesaian.

Pada perancangan buku interaktif ini, Ilustrasi yang digunakan dapat menggunakan gaya khas dan jenis ilustrasi *pictorial truth*. Dalam merancang karakter untuk buku interaktif juga dapat dilakukan riset karakter, pembentukan karakter, sketsa untuk berbagai postur dan emosi dari karakter serta pembentukan karakteristik dari masing-masing karakter. Selain itu, dalam perancangan buku interaktif juga dapat digunakan alur cerita mulai dari bagian awal cerita, bagian dramatis, klimaks, hingga bagian akhir cerita untuk menyampaikan pesan secara efektif kepada pembaca.

2.2.3 Tipografi

Tipografi merupakan seni yang beruhubungan dengan perancangan huruf pada ruang sehingga pembaca dapat membaca secara optimal. Terdapat berbagai jenis tipografi yang dapat digunakan dalam sebuah karya desain. Pemilihan jenis tipografi harus memperhatikan karakter dari target audiensnya (Khotimah, 2020, h.17). Dengan demikian, penting untuk memilih tipografi yang tepat pada perancangan sebuah karya agar karya yang diciptakan dapat mengkomunikasikan pesan dengan baik.

2.2.3.1 Prinsip Tipografi pada buku

Dalam memilih sebuah tipografi, penting untuk memperhatikan beberapa aspek yakni keterbacaan, kemudahan dalam membaca, dan jarak pandang dari tipografi yang akan digunakan. Tipografi berperan penting dalam menyampaikan pesan pada sebuah karya. Tipografi juga memiliki aspek yang perlu diperhatikan yakni keterbacaan (*readability*), pengenalan huruf (*legibility*), dan jarak pandang (*visibility*) yang bertujuan untuk merancang teks menjadi lebih mudah untuk dipahami dan digunakan. (Setiawan dkk., 2025, h.43). Adapun penjelasan mengenai prinsip atau aspek dari tipografi sebagai berikut.

A. Legibility

Legibility merupakan salah satu prinsip tipografi yang mengacu pada kemampuan untuk membedakan satu bentuk huruf dari huruf lainnya melalui karakteristik yang terdapat pada jenis huruf tertentu seperti tinggi huruf, bentuk huruf, atau ketebalan huruf (Ambrose & Harris, 2011, h.158).

B. Readability

Readability merupakan prinsip tipografi yang berkaitan dengan keterbacaan. *Readability* berkaitan dengan bagaimana suatu jenis huruf mempengaruhi tingkat pemahaman pembaca dalam membaca sesuatu (Ambrose & Harris, 2011, h.158).

C. Visibility

Visibility merupakan prinsip tipografi yang berkaitan dengan bagaimana suatu huruf dapat terbaca dengan jelas pada jarak tertentu (Setiawan dkk., 2025, h.46)

2.2.3.2 Tipografi pada Buku

Penggunaan tipografi pada sebuah media cetak dapat berpengaruh pada kejelasan informasi yang diterima oleh pembaca (Setiawan dkk, 2020, h.49). Tipografi dapat digunakan dalam menyusun kata dan paragraf dalam buku agar pesan dapat

tersampaikan dengan baik. Terdapat beberapa unsur yang terdapat dalam perancangan tipografi agar setiap kata dan kalimat yang terbentuk dapat dikomunikasikan dengan baik serta terbaca dengan jelas sebagai (Ambrose & Harris, 2011, h.101) berikut.

A. Jenis Huruf

Terdapat berbagai jenis huruf dengan ketebalan, lebar, dan kemiringan yang bervariasi. Dalam tipografi terdapat *Type Family* yang merupakan serangkaian variasi jenis huruf yang konsisten untuk membantu menciptakan kejelasan dan keseragaman dalam sebuah karya. Adapun variasi ini bertujuan untuk membangun hierarki tipografi. Berikut ini adalah variasi yang umumnya terdapat pada *type family*.



Gambar 2.28 *type family*
Sumber: Ambrose & Harris (2011)

Berdasarkan hal ini, terdapat 4 variasi jenis huruf dalam suatu *type family*. Adapun penjabaran dari jenis huruf tersebut sebagai berikut (Ambrose & Harris, 2011, h.68).

1. Roman

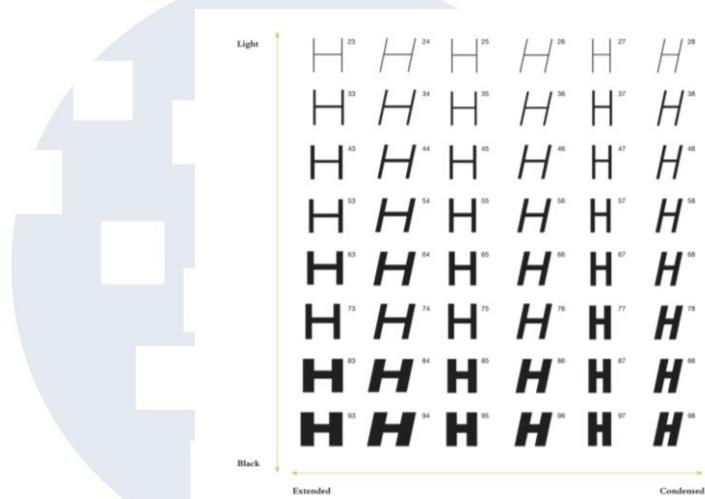
Roman merupakan salah satu gaya standar dari sebuah huruf. Jenis huruf ini juga sering disebut sebagai gaya “book” karena jenis huruf ini umum digunakan untuk teks pada buku.

2. Italic

True Italic merupakan jenis huruf miring yang digambar berdasarkan pada sudut. Jenis ini umumnya dirancang untuk huruf serif. Jenis huruf ini berbeda dengan *obliques* yang merupakan versi miring dari huruf sans serif.

3. Light

Light merupakan versi lebih tipis dari jenis huruf roman. Jenis huruf ini bergantung pada ketebalan dari huruf. Ketipisan dari jenis huruf ini dapat didasarkan pada “*Frutiger’s grid*” dimana semakin rendah angka maka akan semakin tipis huruf tersebut.



Gambar 2.29 *Frutiger’s grid*
Sumber: Ambrose & Harris (2011)

4. Boldface

Terdapat beberapa jenis *bold*, diantaranya adalah *bold*, *boldface*, *medium*, *semi bold*, *black*, *super*, atau *poster*. Jenis-jenis huruf ini mengacu kepada huruf yang memiliki ketebalan yang lebih tebal dibandingkan huruf roman. Jenis huruf ini juga bergantung pada ketebalan dari tiap hurufnya. Hal ini dijelaskan dalam “*Frutiger’s grid*” dimana huruf tertebal memiliki angka paling tinggi.

B. Line length

Dalam sebuah teks, diperlukan untuk mengatur panjang baris atau ukuran agar nyaman untuk dibaca. *Line length* sendiri merupakan pengukuran dari baris teks atau lebar dari kolom teks. Dalam mengukur, terdapat tiga elemen yang saling berkaitan yakni lebar kolom, ukuran huruf, dan jenis huruf

(Ambrose & Harris, 2011, h.103). Ketiga elemen ini saling berkaitan dan diperlukan penyesuaian ketika menyusun ketiga elemen ini. Hal ini dikarenakan jenis huruf dengan ukuran tertentu tidak memiliki lebar yang sama dan mengubah satu jenis huruf ke jenis huruf lainnya akan mengubah jumlah karakter per baris, lebar, dan ukuran keseluruhan. Oleh karena itu, diperlukan penyesuaian dalam menyusun teks.



abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

Gambar 2.30 Contoh *line length*
Sumber: Ambrose & Harris (2011)

Adapun terdapat metode untuk menentukan panjang baris optimal untuk sebuah teks yakni dengan menggunakan ukuran lebar dari huruf lowercase sebagai referensi dengan ukuran satu setengah hingga dua kali lebar huruf tersebut. Metode lainnya untuk mengukur hal ini adalah dengan metode penghitungan matematika yakni dengan melakukan pengukuran dalam pika dengan rasio 2:1 hingga 2:5:1 antara ukuran dalam pika dengan ukuran huruf dalam poin. Lebih lanjut yakni metode penghitungan karakter yang menggunakan rumus sederhana dengan memilih jumlah karakter tertentu per baris. Perhitungan dengan metode-metode ini membuat ukuran huruf yang nyaman untuk dibaca karena tidak terlalu pendek atau terlalu panjang yang dapat mengakibatkan ketidaknyamanan dalam membaca.

C. Kerning

Kerning merupakan pengaturan jarak antar huruf dengan menambah atau mengurangi spasi. *Kerning* diperlukan karena semakin besar ukuran makan ruang kosong yang ada akan semakin berkurang (Ambrose & Harris, 2011, h.104). Oleh

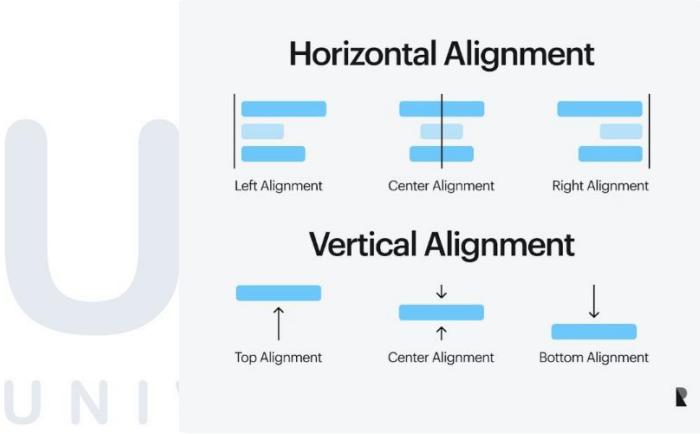
karena itu, *kerning* berfungsi untuk mengatur spasi antar huruf agar lebih nyaman untuk dibaca.



Gambar 2.31 Contoh *kerning*
Sumber: [https://www.creatopy.com/blog/kerning/...](https://www.creatopy.com/blog/kerning/)

D. Alignment

Alignment merujuk kepada posisi huruf dalam blok teks pada bidang vertikal dan horizontal. Pada bidang horizontal, teks dapat rata kiri, rata kanan, rata tengah atau rata kiri-kanan. Sementara itu pada bidang vertikal, teks diratakan dengan rata atas, tengah, dan bawah (Ambrose & Harris, 2011, h.107).



Gambar 2.32 *Alignment*
Sumber: [https://www.ramotion.com/blog/alignment/...](https://www.ramotion.com/blog/alignment/)

E. Word spacing

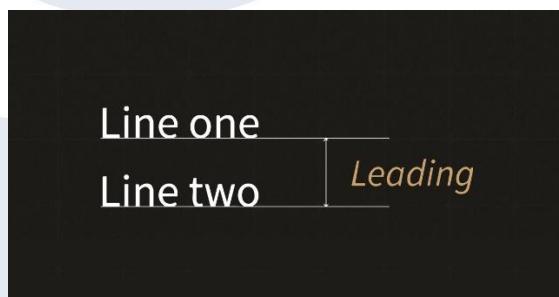
Word spacing berfungsi sebagai spasi antar kata dan kontrol dalam mengendalikan spasi antar kata dalam blok teks. *Word spacing* dapat membuat jarak antar kata menjadi renggang maupun rapat. Namun, *word spacing* tidak dapat mengubah jarak antar huruf (Ambrose & Harris, 2011, h.112).

The space between words
The space between words
The space between words
The space between words
The space between words

Gambar 2.33 Contoh *Word Spacing*
Sumber: Ambrose & Harris (2011)

F. Leading

Leading merupakan jarak antar baris teks pada blok teks. *Leading* bertujuan untuk menata blok teks agar menjadi seimbang. Adapun *leading* umumnya memiliki ukuran yang lebih besar dibandingkan dengan ukuran hurufnya. Setiap jenis huruf juga dapat terlihat berbeda ukurannya walaupun memiliki *leading* dengan ukuran yang sama. Hal ini dikarenakan setiap jenis huruf memiliki cara dan ukuran tersendiri dalam mengisi ruang kosong (Ambrose & Harris, 2011, h.114).



Gambar 2.34 Contoh *Leading*
Sumber: [https://www.ofspace.co/blog/leading/...](https://www.ofspace.co/blog/leading/)

G. Indents

Indents umumnya terdapat pada blok teks. Secara umum, paragraf pertama tidak digunakan indent. Indent dimulai dari paragraf kedua. Indent berfungsi sebagai titik masuk mata ketika membaca agar lebih mudah untuk diakses oleh pembaca. Adapun cara menentukan panjang *indents* yakni berdasarkan kesamaan ukuran huruf atau berdasarkan dari sistem pada grid yang ditentukan (Ambrose & Harris, 2011, h.120).

INDENTS

Dis nec nascetur adipiscing a
nec sed scelerisque urna sem
dignissim vestibulum eget
lorem vestibulum.

■ Parturient elementum eros
a scelerisque felis velit fames
hac hendrerit mi sociis.

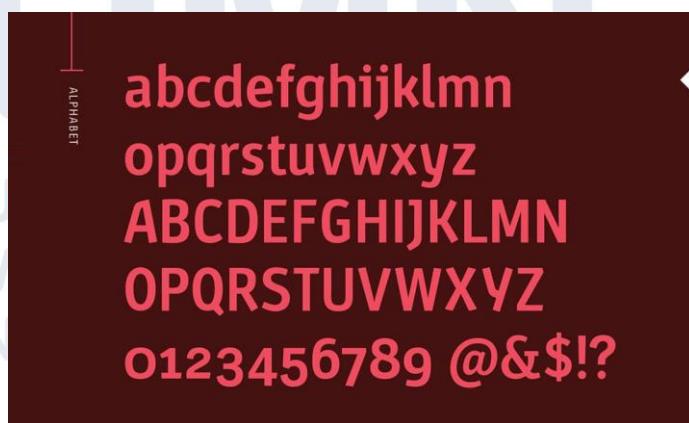
■ A molestie semper nam
eget laoreet placerat blandit
consectetur vel dignissim.

Gambar 2.35 Contoh *Indent*

Sumber: [https://internetingishard.netlify.app/...](https://internetingishard.netlify.app/)

2.2.3.3 Tipografi pada anak

Dalam perancangan buku untuk anak, pilihan tipografi yang digunakan harus mempertimbangkan kemudahan dan keterbacaan agar dapat mendukung proses membaca. Penting untuk memilih tipografi dengan jenis huruf yang sederhana dan mudah dibaca. Hal ini dikarenakan bentuk huruf yang jelas dan sederhana lebih mudah untuk dipahami oleh anak-anak. Lebih lanjut, Penggunaan huruf yang gemuk dan jelas dapat memudahkan anak-anak untuk mengenai dan membedakan masing-masing huruf. Dengan demikian, dapat digunakan jenis *font sans serif* yang lebih sederhana untuk memudahkan proses membaca pada anak.



Gambar 2.36 Contoh *Font Sans Serif*

Sumber: [https://www.atf.com.au/work/sans-serif/...](https://www.atf.com.au/work/sans-serif/)

Selain itu, penggunaan jenis huruf yang tebal pada judul buku juga menarik perhatian anak-anak dan membantu dalam meningkatkan fokus pada bagian utama buku. Dalam merancang tipografi untuk anak, diperlukan juga untuk mengetahui ukuran yang cocok agar mudah dipahami oleh anak-anak. Ukuran *font* lebih besar lebih cepat dipahami oleh anak-anak (Brata, 2025, h.44-49). Melalui hal ini, penggunaan jenis *font sans serif* dengan ketebalan dan ukuran huruf yang lebih besar dapat menjadi pilihan dalam merancang desain buku yang sesuai dengan anak karena dapat membantu proses pemahamanan anak dalam membaca.

Pemilihan tipografi yang digunakan pada buku interaktif penting untuk diperhatikan agar pembaca dapat membaca secara optimal. Dalam hal ini, dapat digunakan berbagai jenis huruf, *alignment*, *leading*, *word spacing*, *kerning*, *leading*, dan *indent* agar tipografi yang terdapat pada buku dapat sesuai dengan prinsip tipografi yakni *legibility*, *readability*, dan *visibility*. Selain itu, dapat digunakan juga font yang memiliki ketebalan, jenis huruf yang jelas, dan ukuran huruf yang lebih besar agar buku yang dirancang dapat mudah untuk dibaca oleh anak-anak.

Perancangan buku interaktif ini akan menggunakan elemen desain yang telah dijabarkan. Perancangan buku ini juga akan lebih memperhatikan komponen desain yang sesuai untuk anak-anak. Dalam perancangan buku interaktif ini, dapat digunakan elemen desain yakni warna-warna cerah yang dapat membangkitkan ketertarikan anak, tipografi dengan jenis huruf yang mudah untuk dibaca, perancangan ilustrasi dan storytelling yang dapat menarik anak-anak, serta layout yang sesuai untuk mempermudah alur membaca. Segala komponen desain tersebut akan dijadikan acuan dalam perancangan desain buku interaktif ini.

2.3 Emosi

Emosi merupakan serangkaian respon yang menakjubkan dari yang ringan hingga intens, dari yang singkat hingga panjang, dari simpel hingga kompleks, dan privasi hingga publik (Gross, 2014, h.4). Emosi dapat membantu dalam pengambilan keputusan. Namun, emosi juga dapat menyakiti ketika dalam

situasi dan intensitas yang salah. Emosi membimbing manusia dalam menghadapi kesulitan yang sulit untuk diserahkan kepada kal sehat dan mengarahkan kita pada keberhasilan dalam mengatasi tantangan (Goleman,2020, h.25). Adapun Emosi dalam buku *emotional Intelligence* oleh Daniel Goleman (2020) dikelompokkan menjadi beberapa kelompok utama yakni Marah, Sedih, takut, kesenangan, kejutan, jijik, rasa bersalah dan cinta (h.295). Walaupun tidak mengelompokkan variasi dari emosi, kelompok utama dari emosi-emosi merupakan emosi dasar yang dapat ditemukan secara universal. Lebih lanjut, emosi juga dapat dikelompokkan menjadi dua bagian yakni emosi negatif seperti marah dan takut serta emosi positif seperti rasa bangga dan bahagia (Gross,2014,h.341). Adapun berikut merupakan penjelasan lebih lanjut mengenai emosi.

2.3.1 Emosi negatif

Emosi negatif merupakan emosi yang dibentuk ketika kita menghadapi ancaman yang mendesak. Emosi negatif juga dapat berpengaruh terhadap kesehatan. Emosi negatif dapat meningkatkan masalah kesehatan yang melingkupi kerentanan terhadap infeksi, respons yang buruk terhadap vaksin, dan gangguan penyembuhan luka (Lewis dkk., 2008, h.190). Lebih lanjut, emosi negatif juga dapat berubah menjadi emosi baru ketika emosi tersebut ditekan. Ketika emosi negatif ditekan, emosi tersebut seringkali akan lebih menguat dan berubah menjadi emosi baru. Hal ini dijelaskan dalam teori psikoanalisis bahwa ketika emosi negatif menjadi intens, mekanisme pertahanan dapat mengubah dinamika sistem kontrol yang terkadang memiliki konsekuensi yang parah bagi individu tersebut (Lewis dkk., 2008, h.40).

2.3.1.1 Jenis-jenis emosi negatif

Dalam emosi, terdapat cara untuk membedakan emosi positif dan emosi negatif. Emosi positif umumnya membuat individu merasa termotivasi seperti Bahagia dan cinta. Sementara itu, emosi negatif cenderung membuat individu merasa tidak nyaman atau tertekan seperti marah,sedih, dan takut (Febrianty dkk., 2023, h.11). Emosi negatif daapat menimbulkan ketidaknyamanan atau perasaan yang tidak menyenangkan. Adapun contoh jenis emosi negatif yang

umumnya muncul pada anak usia dini yakni kecemasan yang merupakan perasaan khawatir atau takut dalam situasi tertentu, kesedihan yang merupakan perasaan murung atau sedih ketika menghadapi kehilangan atau penolakan, dan kemarahan yang merupakan ledakan emosi anak ketika tidak mendapatkan hal-hal yang diinginkan. (Istiqomah & Wahyuni,2023, h.246). Jenis-jenis emosi negatif ini merupakan contoh emosi negatif yang umumnya dialami oleh anak-anak dalam perkembangan emosinya.

Emosi negatif merupakan emosi yang terbentuk ketika manusia mengalami perasaan tidak nyaman. Emosi negatif dapat berdampak pada kesehatan. Terdapat beberapa jenis emosi negatif. Pada umumnya, terdapat beberapa emosi negatif yang dialami oleh anak-anak seperti kecemasan, kesedihan, dan kemarahan.

2.3.2 Pengelolaan emosi

Pengelolaan emosi atau regulasi emosi merupakan pembentukan emosi yang dimiliki oleh seseorang dan bagaimana emosi tersebut diatur. Pengelolaan emosi mencakup aktivitas yang dilakukan ketika merasakan emosi (Gross, 2014, h.6). Hal ini berkaitan dengan bagaimana seseorang mengekspresikan atau menyalurkan emosinya. Pengelolaan emosi memiliki tiga fitur inti. Fitur-fitur tersebut adalah tujuan pengelolaan emosi, strategi pengelolaan emosi, dan hasil dari pengelolaan strategi tersebut (Gross, 2014, h.8). Adapun penjabaran fitur-fitur inti tersebut sebagai berikut.

2.3.2.1 Tujuan pengelolaan emosi

Dalam mengelola emosi, terdapat beberapa emosi yang umumnya ingin dikurangi intensitasnya yakni emosi negatif seperti marah, sedih, dan cemas dengan fokus untuk mengurangi pengalaman menyakitkan dan mengendalikan perilaku yang diluapkan. Selain itu, terdapat juga emosi yang umumnya berusaha untuk ditingkatkan intensitasnya yakni emosi positif seperti cinta, rasa tertarik, dan Bahagia. Hal ini dapat diartikan bahwa setiap individu memiliki motivasi untuk mengurangi emosi negatif dan meningkatkan emosi positif. Namun,

dalam kondisi tertentu, beberapa individu berusaha untuk meningkatkan emosi negatif yang bertujuan untuk membangkitkan fokus, bersikap lebih analitis, menjadi lebih berempati, atau mempengaruhi individu lainnya (Gross, 2014, h.8-9). Oleh karena itu, tujuan pengelolaan emosi dapat berbeda pada beberapa individu.

2.3.2.2 Strategi pengelolaan emosi

Dalam mencapai tujuan pengelolaan emosi, seseorang pada umumnya melakukan berbagai hal untuk mencapai tujuan tersebut. Dalam proses pengelolaan emosi, proses dibedakan menjadi lima kelompok yakni *situation selection*, *situation modification*, *attentional deployment*, *cognitive change*, dan *response modulation*. Adapun proses pengelolaan emosi yakni sebagai berikut (Gross, 2014, h.9-10).

A. Situation Selection

Situation selection merupakan salah satu proses pengelolaan emosi yang melibatkan pengambilan tindakan yang membuat seseorang berakhir dalam situasi yang diharapkan atau menimbulkan emosi yang diinginkan maupun tidak diinginkan. Adapun contoh dari proses pengelolaan emosi ini seperti menghindari teman yang pemarah atau mencari teman yang dapat diajak menangis bersama.

B. Situation Modification

Situation modification merupakan proses pengelolaan emosi yang merujuk pada modifikasi situasi secara langsung untuk mengubah dampak emosionalnya. Contoh dari proses pengelolaan emosi ini adalah menyembunyikan tumpukan cucian kotor.

C. Attentional deployment

Attentional deployment merupakan proses pengelolaan emosi yang merujuk pada mengarahkan perhatian dalam situasi tertentu untuk mempengaruhi emosi seseorang.

Salah satu contoh proses pengelolaan emosi ini adalah pengalihan perhatian dalam bentuk distraksi.

D. Cognitive change

Cognitive change merujuk pada modifikasi cara seseorang menilai suatu situasi atau mengubah makna emosional baik dengan mengubah cara seseorang berpikir mengenai suatu situasi maupun mengenai kapasitas seseorang. Proses pengelolaan emosi ini umumnya digunakan untuk menurunkan emosi negatif. Contoh dari proses pengelolaan emosi ini adalah memotivasi diri sendiri atau dalam wawancara.

E. Response modulation

Response modulation merupakan proses pengelolaan emosi ketika respon telah dimulai. Proses pengelolaan emosi ini merujuk pada pengaruh langsung pengalaman, perilaku, atau reaksi tubuh pada respon emosional. Contoh dari proses pengelolaan emosi ini adalah latihan pernapasan yang dapat menurunkan intensitas emosi negatif.

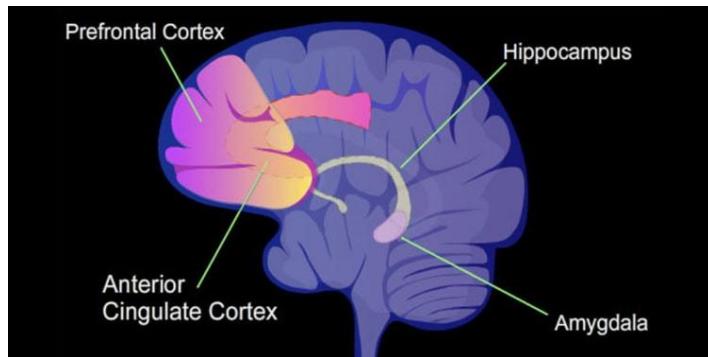
2.3.2.3 Hasil pengelolaan emosi

Fitur ini merujuk pada intuisi bahwa berbagai bentuk pengelolaan emosi memiliki konsekuensi atau hasil yang berbeda baik secara langsung maupun dalam jangka panjang (Gross, 2014, h.10). Pada akhirnya, tidak ada strategi pengelolaan emosi yang lebih baik dibandingkan dengan strategi lainnya. Setiap strategi pengelolaan emosi bergantung pada konteks yakni sudut pandang yang digunakan, tujuan yang ingin dicapai, dan detail situasi.

2.3.2.4 Menyalurkan emosi

Pada otak, terdapat bagian yang memproses emosi. Otak membantu setiap individu dalam berpikir jernih, mengontrol emosi, dan mengambil keputusan. Bagian otak yang mengatur proses berpikir dan pengambilan keputusan adalah korteks prefrontal. Sementara itu, bagian

otak yang mengatur dalam pengendalian emosi adalah bagian korteks cingulate anterior (Edwards, 2021, h.4).



Gambar 2.37 Bagian pada otak
Sumber: [https://www.psypost.org/political-ideology/...](https://www.psypost.org/political-ideology/)

Saat otak merasakan kemungkinan bahaya, otak cenderung beralih pada mekanisme bertahan hidup yang terdiri atas tiga bentuk yakni melawan, berlari, atau berdiam diri. Adapun dalam kondisi ini, otak umumnya mengalami luapan emosi dimana individu atau anak-anak tidak mampu bersikap rasional yang kemudian menyebabkan individu untuk bertindak dengan cara yang tidak sesuai. Lebih lanjut, zona luapan ini lebih sulit untuk dikendalikan pada anak-anak karena otak mereka belum berkembang seutuhnya (Edwards, 2021, h.8). Saat berada pada zona luapan ini, terdapat reaksi yang umumnya dilakukan oleh orang tua dan reaksi yang terdapat pada anak sebagai berikut (Edwards, 2021, h.12).

A. Reaksi Anak-anak

Pada saat mengalami luapan emosi, anak-anak umumnya memiliki reaksi seperti menolak bertanggung jawab, tidak ingin minta maaf, berbohong, menyalahkan dirinya sendiri, menunjukkan ledakan perilaku seperti memukul, menendang, dan menjerit atau diam. Anak-anak yang melampiaskan emosi umumnya akan segera membagikan kesulitan yang sedang mereka alami. Namun, orang-orang dewasa umumnya juga tetap kesulitan untuk tetap terkendali saat anak meluapkan emosinya.

B. Reaksi Orang tua

Kondisi luapan emosi juga dapat dialami oleh orang tua. Terdapat reaksi umum orang tua yang meluap-luap saat bereaksi terhadap anak yakni memberikan konsekuensi ekstrim, tidak mau mendengarkan, berteriak, atau mengancam. Kondisi luapan emosi ini dapat membuat orang tua atau orang dewasa cenderung bertindak dengan irasional atau impulsif atau tindakan yang disesali.

2.3.2.5 Strategi menyalurkan emosi

Dalam membantu anak-anak untuk mengendalikan emosinya, mengajarkan strategi *coping* atau strategi menyalurkan emosi merupakan salah satu langkah yang dapat dilakukan oleh orang tua. Terdapat beberapa strategi menyalurkan emosi yang dapat dilakukan yakni sebagai berikut (Edwards, 2021, h.109).

A. Strategi tempat aman

Strategi tempat aman ini dapat dilakukan dengan menggunakan bahan-bahan sederhana seperti kertas, spidol, dan krayon. Dalam strategi ini, anak dapat diminta untuk menggambarkan tempat yang membuatnya merasa tenang dan mewarnai gambar tersebut. Selain itu, anak-anak juga dapat diminta untuk memejamkan mata dan membayangkan mereka berada di tempat tersebut. Strategi ini dapat membantu anak-anak dalam menciptakan perasaan tenang.

B. Strategi 5 detik remas, 5 detik lepas

Strategi ini dapat dilakukan dengan menggunakan bahan-bahan seperti *stressball*, kertas, dan pensil. Dalam strategi ini, anak-anak dapat diminta untuk mengungkapkan perasaannya dengan menuliskan pada kertas maupun dalam benaknya. Lebih lanjut, anak-anak dapat diminta untuk meremas sekuat mungkin perasaannya melalui *stressball* selama 5 detik

dan melepaskan perasaannya. Strategi ini dapat membantu anak dalam melepaskan emosi negatif dengan cara yang lebih sehat.

Pengelolaan emosi atau regulasi emosi bagaimana emosi dari manusia diatur. Terdapat beberapa strategi dalam pengelolaan emosi, salah satunya adalah penyaluran emosi. Dalam hal penyaluran emosi, terdapat perbedaan penyaluran emosi antara anak dan orang tua. Pada anak-anak, umumnya terdapat reaksi luapan emosi seperti berteriak atau memukul. Walaupun begitu, terdapat juga beberapa strategi yang dapat dilakukan untuk membantu anak dalam menyalurkan emosi seperti strategi menggambar tempat aman dan strategi meremas.

Emosi merupakan bagian dari perkembangan manusia. Emosi dapat dibedakan ke dalam dua jenis yakni emosi negatif dan emosi positif. Emosi negatif sendiri memiliki berbagai jenis seperti marah, sedih, dan cemas. Emosi negatif ini perlu untuk dikelola dengan baik agar tidak menimbulkan dampak pada kesehatan baik fisik maupun mental. Pada anak-anak, umumnya anak-anak masih dalam tahap belajar cara mengatur emosinya dan menyalurkan emosinya. Dengan demikian, mengajarkan anak-anak mengenai strategi untuk menyalurkan emosi dengan menggambar atau menggunakan *stress ball* dapat dilakukan untuk membantu anak-anak dalam belajar menyalurkan emosinya secara positif. Oleh karena itu, penulis merancang buku interaktif yang berfokus pada cara menyalurkan emosi negatif pada anak agar anak-anak dapat mengenali cara berbagai cara menyalurkan emosi terutama emosi negatif.

2.4 Anak usia 5-7 tahun

Pada teori piaget, disebutkan bahwa anak usia 2 tahun hingga 7 tahun termasuk kedalam fase praoperasional dimana anak-anak sudah mampu berpikir menggunakan simbol dan memahami penggunaan bahasa. Namun, anak-anak dalam fase ini masih belum memahami bagaimana dunia beroperasi (Paris dkk., 2019, h.25). Pada fase ini anak-anak umumnya mulai bertumbuh secara fisik dan kognitif. Pada usia 5 tahun, anak-anak sudah mulai mengembangkan bagian otak mereka yakni pada korteks prefrontal yang membantu kemampuan berpikir dan

mengontrol emosi. Pada usia ini, anak-anak juga sudah mulai mengembangkan kemampuan motoriknya dan cenderung tertarik pada gerakan dan musik. Sementara itu, pada anak usia 6 tahun hingga 7 tahun, sudah mulai mempelajari cara membaca dan menulis. Anak-anak usia ini sudah mulai mengembangkan kemampuannya dalam berkomunikasi dengan lebih baik (Paris dkk., 2019, h. 147 & 240). Oleh karena itu, anak-anak usia 5-7 tahun sudah mulai memiliki kemampuan untuk berpikir dan berkomunikasi dengan lebih baik.

2.4.1 Perkembangan Emosional Anak usia 5-7 tahun

Perkembangan emosional yang dialami anak usia 5-7 tahun adalah mengenal berbagai macam emosi orang sekitarnya dan berusaha untuk mengontrol emosinya sendiri (Santrock, 2011, h.245). Pada usia ini, anak sudah mulai memahami mengenai emosinya sendiri dan sudah dapat mendeskripsikan emosinya. Anak usia ini juga mulai memiliki kesadaran untuk mengontrol emosinya. Pada anak usia 5-7 tahun, anak mulai mengadopsi sikap emosional yang tampak tenang saat berinteraksi dengan teman sebaya. Dalam hal pengelolaan emosi, emosi yang berhubungan dengan kesadaran diri perlu untuk dikelola. Selain itu, anak usia ini juga masih mencari dukungan dari pengasuhnya sebagai strategi pengelolaan emosinya. Namun, seiring dengan perkembangan, anak mencoba untuk menyelesaikan permasalahannya sendiri (Saarni & Linda, 2022,h.2). Dengan demikian, dalam perkembangan emosional anak usia ini masih memerlukan bimbingan dari orang dewasa.

Anak-anak usia 5-7 tahun memiliki perkembangan emosional yakni berusaha untuk memahami emosi dan mencoba untuk mengatur emosi. Selain itu, anak usia ini juga sudah mulai mencoba untuk menyelesaikan permasalahan secara mandiri. Walaupun demikian masih diperlukan pendampingan orang tua untuk mengembangkan aspek emosional pada anak.

2.4.2 Peran orang tua dalam perkembangan emosional anak

Orang tua memiliki peran penting dalam perkembangan emosional anak usia 5-7 tahun. Orang tua yang membantu anak dalam mengatur emosi mereka. Hal ini berkaitan dengan cara orang tua berbicara kepada anak-anak

mengenai emosi. Terdapat dua pendekatan yang umumnya diambil oleh orang tua ketika berkaitan dengan emosi yakni orang tua yang melatih emosi atau orang tua yang mengabaikan emosi. Perbedaan dari kedua pendekatan ini adalah cara orang tua dalam menangani emosi negatif pada anak seperti marah, sedih, frustasi dan sebagainya. Orang tua yang memiliki pendekatan melatih emosi umumnya memantau emosi anak-anaknya, berpandangan bahwa emosi negatif anak dapat dijadikan sebagai kesempatan untuk belajar, membantu anak dalam mengenali emosi, dan melatih anak mengenai cara menangani emosi dengan efektif. Hal ini berlawanan dengan orang tua yang mengabaikan emosi dimana mereka melihat peran mereka untuk mengabaikan, menyangkal, atau mengubah emosi negatif. Anak-anak pada orang tua yang melatih emosi umumnya memiliki kemampuan yang lebih baik dalam menenangkan diri pasa saat mengalami emosi negatif (Santrock, 2011, h.246). Sebagai pendidik utama dan teladan bagi anak, orang tua dapat memberikan dukungan yang optimal bagi perkembangan emosi anak. Adapun peran orang tua dalam mendukung perkembangan emosi anak yakni sebagai berikut (Setiowati dkk, 2025, h.1330).

A. Keterlibatan orang tua

Orang tua memiliki peran dalam menciptakan lingkungan yang aman dan penuh dengan kasih sayang untuk mendukung perkembangan emosional anak sejak dini. Keterlibatan orang tua untuk aktif dalam berinteraksi dengan anak dapat memperkuat ikatan emosional dengan anak.

B. Strategi perkembangan emosi

Terdapat berbagai macam strategi yang dapat diterapkan oleh orang tua untuk mengedukasi anak mengenai emosi. Orang tua dapat mengajarkan anak mengenai manajemen emosi, komunikasi yang baik, dan menjadi teladan bagi anak.

C. Pentingnya keseimbangan

Penting bagi orang tua untuk menjaga keseimbangan antara kasih sayang dan penerapan batasan. Hal ini penting bagi

anak agar dapat memahami konsekuensi atau akibat dari tindakannya dan memahami perbedaan antara perilaku yang baik dan buruk.

D. Edukasi emosi di rumah

Orang tua dapat mendukung perkembangan emosi anak dimulai dari rumah. Rumah merupakan lingkungan pertama bagi anak dalam memahami emosi. Pemahaman orang tua akan kebutuhan emosional anak dapat membentuk karakter dan kecerdasan emosional anak secara lebih optimal.

Orang tua berperan penting dalam aspek perkembangan emosional anak terutama anak usia 5-7 tahun. Orang tua dapat melatih dan membantu anak dalam mempelajari emosi agar anak memiliki kemampuan untuk tetap tenang saat menghadapi emosi negatif. Adapun orang tua dapat berperan dalam menciptakan lingkungan yang ramah untuk anak dan mengedukasi anak mengenai emosi dan manajemen emosi.

Anak-anak usia 5-7 tahun sudah bertumbuh baik secara fisik, kognitif maupun emosional. Anak usia ini sudah mulai memiliki kemampuan dasar untuk membaca dan menulis. Secara emosional, anak usia ini juga sudah mampu untuk mengenali emosi. Namun, anak-anak usia 5-7 tahun masih belum mampu untuk mengelola emosi sepenuhnya tanpa bantuan dari pendampingnya. Oleh karena itu, peran orang tua sebagai pendamping utama diperlukan dalam membantu anak untuk mengembangkan kemampuan emosionalnya. Dalam hal ini, keterlibatan orang tua dalam mengajarkan anak mengenai emosi dan cara menyalurkan emosi bagi anak dapat berpengaruh pada perkembangan emosional anak dan kemampuan anak dalam mengelola emosinya. Oleh karena itu, perancangan buku interaktif ini juga difokuskan untuk mendukung orang tua dalam mengedukasi anak mengenai cara menyalurkan emosi terutama emosi negatif secara sehat serta membangun interaksi antara anak dengan orang tua.

2.5 Penelitian yang Relevan

Penulis melakukan analisis terhadap penelitian terdahulu dengan topik serupa yang pernah dilakukan oleh peneliti sebelumnya. Analisis ini dilakukan untuk memberikan *insight* dan memperkuat pemahaman terkait topik yang

diangkat. Penelitian yang relevan dengan topik yang penulis angkat adalah penelitian yang berkaitan dengan topik cara menyalurkan emosi. Adapun berikut ini merupakan analisis penulis terhadap penelitian yang relevan dengan penelitian yang penulis lakukan.

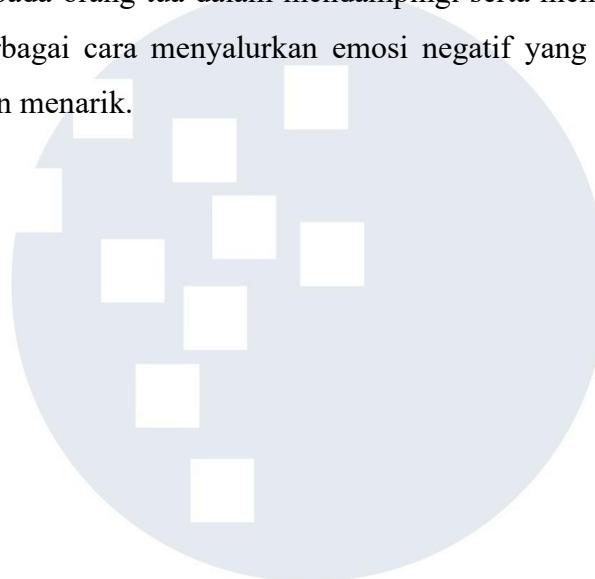
Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1.	Perancangan Buku Ilustrasi sebagai Media Pengenalan Emosi pada Anak Umur 4-6 Tahun	Ailsa Nabila Fattah dan Dwi Puji Prabowo	Penelitian ini berpusat pada perancangan buku ilustrasi untuk memperkenalkan emosi pada anak usia dini dengan alur cerita sederhana.	<p>a. Menggunakan panduan sebagai media edukasi : Menggunakan panduan dalam bentuk pertanyaan kepada anak untuk meningkatkan pemahaman anak dan interaksi anak dengan orang tua</p> <p>b. Berfokus pada edukasi anak usia dini : Memberikan edukasi kepada anak usia dini mengenai emosi dasar melalui pengalaman keseharian.</p>
2.	Perancangan Buku Bergambar dengan Daya Tarik Pop-up Tentang Manajemen Emosi untuk Anak-Anak Usia 4-6 Tahun	Claudia Esterin Novia, Heru Dwi Waluyanto, dan Asnar Zacky	Penelitian ini berpusat pada perancangan buku pop-up mengenai pengendalian amarah yang bertujuan untuk memberikan edukasi kepada anak usia 4-6 tahun mengenai	<p>a. Penggunaan Media interaktif : Menggunakan media interaktif berupa buku bergambar pop-up untuk meningkatkan daya imajinasi dan ketertarikan anak</p>

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
			pengendalian amarah serta meningkatkan daya imajinasi melalui tema fantasi	b. Topik manajemen emosi: memberikan edukasi mengenai pengendalian amarah melalui cerita bertema fantasi
3.	Perancangan Permainan Kartu Pengenalan Emosi Pada Anak Usia Dini untuk Meningkatkan Kemampuan Berkommunikasi	Adelia Nurul Aisyah dan Sri Retnoningsih	Penelitian ini berpusat pada perancangan permainan kartu untuk mengedukasi anak usia dini dalam mengenal emosi dan meningkatkan kemampuan komunikasi anak secara efektif dengan orang tua dan lingkungan sekitarnya	a. Penggunaan Media Edukasi yang berfokus pada interaksi : Menggunakan permainan kartu yang memanfaatkan interaksi sebagai media edukasi untuk memperkenalkan emosi. b. Pemanfaatan media interaktif yang melibatkan anak dan orang tua : Memanfaatkan media interaktif berupa permainan yang melibatkan keterlibatan antara orang tua dan anak

Berdasarkan hasil analisis penulis terhadap penelitian terdahulu, terdapat kebaruan yang akan penulis terapkan dalam perancangan buku interaktif ini. Kebaruan tersebut melingkupi penggunaan media interaktif yang berfokus pada cara menyalurkan emosi terutama emosi negatif, penggunaan panduan sebagai media edukasi untuk meningkatkan pemahaman, dan peningkatan interaksi antara

orang tua dan anak. Buku Interaktif ini akan dirancang sebagai media edukasi dan media untuk meningkatkan keterlibatan orang tua dan anak. Lebih lanjut, buku interaktif ini akan memuat panduan bagi orang tua dalam membimbing anaknya dalam menyalurkan emosi negatif mereka. Melalui edukasi dan pemanfaatan interaksi anak dengan orang tua, buku interaktif ini diharapkan dapat memberikan pemahaman kepada orang tua dalam mendampingi serta membantu anak dalam mempelajari berbagai cara menyalurkan emosi negatif yang sehat kepada anak secara efektif dan menarik.



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA