

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Buku *Pop-Up*

Pop-up merupakan sebuah buku dengan potongan kertas timbul yang membentuk struktur tiga dimensi saat terbuka dan tertekuk rapih saat tertutup (Yanto et al., 2023). Sedangkan menurut Winnuly et al. (2023), *pop-up book* merupakan sebuah media baca berbentuk tiga dimensi yang dapat dieksplorasi dengan memindahkan posisi gambar di dalamnya. Buku *pop-up book* membantu meningkatkan minat dan wawasan anak dalam belajar melalui visualnya yang menarik. Apabila dipadukan dengan isi cerita yang menyenangkan, *pop-up book* dapat mengajak anak untuk berinteraksi dengan cara berpendapat mengenai pertanyaan-pertanyaan dalam cerita (Hasya & Yus, 2023). Paul Johnson dalam buku *Pop-Up Paper Engineering: Cross-Curricular Activities in Design and Technology, English, and Art* (dalam Angherayati & Witanto, 2024), menyatakan bahwa sebuah buku *pop-up* memiliki ciri khas utama, seperti adanya visual dan interaktivitas, membantu meringkas cerita dalam buku, terdiri atas elemen yang dapat digerakkan atau berubah, dapat ditujukan bagi siapa pun sesuai kategori usia dan tema, mengoptimalkan motivasi belajar pembaca, dan menyediakan pembelajaran yang dinamis.

2.1.1 Anatomi

Dalam proses pembuatan sebuah buku fisik, tinjauan mengenai anatomi diperlukan untuk memperkirakan biaya produksi (Ghozalli, 2020). Anatomi buku anak, khususnya, tidak memiliki ketentuan wajib yang harus diikuti. Akan tetapi, terdapat empat konten yang harus diperhatikan, yaitu daftar isi, halaman bio, halaman judul, dan halaman penuh.

1. Daftar Isi

Daftar isi berada di halaman depan sebuah buku.

Halaman ini berfungsi untuk menunjukkan nomor halaman pada

setiap isi konten di dalamnya. Umumnya, daftar isi ditemukan pada buku dengan bab, seperti *chapter book*.



Gambar 2.1 Contoh Daftar Isi Buku Anak
Sumber: <http://resensibukuseru.blogspot.com/20...>

Pada gambar di atas, daftar isi dirancang dengan pendekatan untuk anak-anak. Dengan ilustrasi penuh yang berwarna, pembaca akan lebih tertarik untuk melihat. Daftar isi tersebut juga memberikan keterangan atas judul kumpulan cerita dan nomor halaman.

2. Halaman Bio

Halaman bio merupakan isi halaman yang menceritakan tentang pembuat buku. Di dalamnya tertera biodata dari penulis, ilustrator, mau pun orang lain yang berkontribusi dalam penerbitan buku tersebut.



Gambar 2.2 Contoh Halaman Bio Buku Anak
Sumber: <http://bukukita.com/Buku-Novel/Anak-...>

Halaman ini memiliki struktur yang fleksibel. Sehingga peletakkan halaman bio dapat dilakukan pada awal atau pun akhir buku cerita. Pada beberapa buku, halaman ini dapat diletakan pada *cover* belakang.

3. Halaman Judul

Halaman judul diposisikan pada bagian depan sebelum daftar isi dan bio. Halaman ini biasanya hanya terdapat pengulangan judul buku. Selain itu pada beberapa halaman judul, ilustrasi pada *cover* turut ditempatkan di dalamnya.

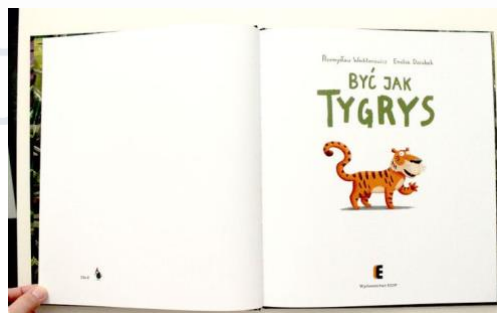


Gambar 2.3 Contoh Halaman Judul Buku Anak
Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/6614730698...>

Halaman tersebut bersifat sebagai peralihan dari *cover* ke pemaparan cerita agar pembaca tidak terkejut dengan adanya perubahan bacaan yang signifikan. Gambar di atas memperlihatkan halaman judul buku yang dihiasi oleh ilustrasi karakter dan pemberian judul sebelum memasuki alur cerita.

4. Halaman Penuh

Halaman penuh terletak pada bagian terdepan buku. Umumnya, halaman ini berada dalam satu tebaran yang sama dengan kertas kosong.



Gambar 2.4 Contoh Halaman Penuh Buku Anak
Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/5794163083...>

Halaman ini terdiri atas judul, nama penulis, serta penerbit. Sejalan dengan hal itu, keterangan hak cipta biasanya disertakan pada halaman penuh walaupun tidak wajib.

Dalam hal ini, adanya anatomi tubuh membangun isi buku yang terarah dan terstruktur. Sehingga pembaca dapat mengenali alur dari pembuka hingga penutup konten dengan jelas. Selain itu, adanya anatomi tubuh juga mendukung pemberian transisi terhadap konten agar tidak membuat pembaca terkejut dengan pemaparan informasi secara tiba-tiba.

2.1.2 Elemen dalam Buku *Pop-Up*

Dalam proses pembuatan buku cerita anak, terdapat beberapa elemen yang harus ditempatkan. Hal ini berguna untuk menciptakan keselarasan dan keseimbangan visual terhadap hasil akhir. Pada perancangan ini, elemen tersebut antara lain adalah *layout*, *grid*, tipografi, warna, dan ilustrasi.

1. *Layout*

Anggarini (2021) menyatakan *layout* sebagai tata letak atau penataan sebuah elemen, seperti teks dan visual pada ruang kosong (h.2). Dalam proses perancangan, penggunaan *layout* yang memikat harus dipertimbangkan. Sehingga hal ini dapat mendukung penyampaian informasi kepada *target audience*. Menurutnya, *layout* membutuhkan empat prinsip dalam penyusunannya, yaitu *sequence*, *emphasis*, *balance*, dan *unity* (h.11).

a. *Spread Page*

Spread page merupakan *layout* halaman dengan unsur kesinambungan pada dua halaman. Dimana latar visual yang sama menghiasi dari kiri hingga kanan halaman (Ghozalli, 2020, h.15). *Layout* ini bertujuan untuk membuat pembaca, terutama anak memusatkan perhatian kepada gambar ilustrasi di dalamnya.



Gambar 2.5 Contoh *Spread Page Layout*
Sumber: <https://www.behance.net/gallery/92980...>

Layout ini kerap digunakan dalam menunjukkan latar tempat dan waktu yang sama. Keadaan tersebut umumnya divisualisasikan dengan satu ilustrasi besar yang dominan dan sedikit teks. Bentangan gambar ilustrasi ini dapat dibagi menjadi dua, yaitu *full bleed* dan *framed illustration*.

b. *Single Page*

Single page adalah panduan tata letak elemen visual pada satu halaman (h.15). Penggambaran ilustrasi pada *layout* ini juga dibedakan menjadi dua, sama seperti dalam *spread*. Penggunaan *layout* ini berfungsi untuk membuat pembaca fokus pada satu kejadian terlebih dahulu.



Gambar 2.6 Contoh *Single Pages Layout*
Sumber: <https://www.behance.net/gallery/141036...>

Penerapan jenis *layout* ini biasanya digunakan untuk menunjukkan dua latar situasi yang berbeda, seperti waktu dan tempat. Meski terkadang *single page* diletakkan pada satu tebaran yang sama, tetap ada perbedaan pada kedua ilustrasi. Hal ini dapat digambarkan dengan perbedaan sudut pandang atau pun karakter. Pengaturan komposisi ini dapat memberi kerapian dan kenyamanan pembaca dalam melihat teks dan ilustrasi.

c. *Spot*

Spot dapat digunakan pada satu atau pun dua halaman. Pemaparan ilustrasi dilakukan dengan berbagai variasi ukuran. Akan tetapi cenderung memiliki ilustrasi yang lebih kecil diantara jenis *layout* lainnya. Sehingga, latar tempat sering kali tidak menjadi hal yang utama.



Gambar 2.7 Contoh *Spot Page Layout*
Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/3982877796...>

Pengaplikasian *spot* digunakan untuk menunjukkan bermacam kegiatan dalam satu waktu. Karena adanya kesamaan lingkungan, maka latar dapat diperkecil atau bahkan dieliminasi. Selain itu, penyampaian pesan akan lebih terfokus dan jelas terbaca.

Secara keseluruhan, *layout* memiliki kontribusi besar dalam menciptakan desain dengan keharmonisan yang tinggi. *Layout* mencegah elemen desain saling bertumpukkan dan mempertegas hierarki visual. Dengan demikian, alur pembacaan cerita akan lebih jelas dan terarah, terutama dalam buku cerita anak.

2. Grid

Landa (2019) mendefinisikan *grid* sebagai panduan yang membentuk *margin* melalui perpotongan garis horizontal dan vertikal (h.163). *Grid* berfungsi untuk meletakkan gambar dan tipografi yang terstruktur. Terciptanya keselarasan dan keharmonisan antara satu elemen dengan yang lainnya merupakan salah satu keuntungan dalam penggunaan *grid*. Menurut Anggarini (2021, h.40), jenis *margin* yang terbentuk dapat dibagi menjadi dua, yaitu *grid simetris* dan *grid asimetris*. Sehingga terbentuklah beberapa jenis *grid*, seperti *manuscript* dan *modular*.

a. Manuscript Grid

Manuscript dinyatakan sebagai *grid* yang hanya terdiri dari satu kolom besar (Anggarini, 2021, h.43). Umumnya, digunakan dalam pemberian narasi yang panjang agar pembaca fokus pada satu titik. Sedangkan *header*, *footer*, dan *page number* diposisikan pada area sekitar. *Manuscript* juga memungkinkan diletakkannya gambar pada bagian luar kolom.



Gambar 2.8 Contoh *Manuscript Grid*
Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/665689007...>

Jenis *manuscript* biasanya diimplementasikan pada buku, baik novel atau pun esai. Dalam proses pengaplikasian, *grid* ini membutuhkan perhatian detail. Hal ini diperlukan agar dapat mendukung kenyamanan alur cerita dalam membaca.

b. *Column Grid*

Column grid merupakan jenis yang didasari oleh penggunaan kolom (h.44). Tujuan penggunaan *grid* untuk menghindari kesan monoton dan membosankan pada sebuah buku. Sering kali jenis *grid* ini digunakan untuk menunjukkan beberapa peletakkan elemen yang lebih kompleks serta paling sering digunakan dalam memadukan gambar dan tipografi.



Gambar 2.9 Contoh *Column Grid*

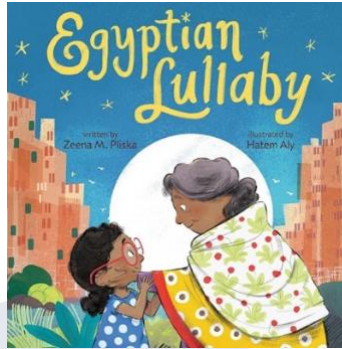
Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/1245533647...>

Kolom dalam *grid* dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembaca. Namun, jarak antara kedua kolom atau *gutter* perlu diperhatikan agar tidak terlalu dekat antara satu sama lain. Dengan begitu, buku akan terlihat rapih dan terstruktur.

Grid memandu dalam menghasilkan buku dengan hierarki visual yang jelas. Adanya *grid* turut menjaga keseragaman tata letak elemen di dalamnya. Sehingga akan mempermudah dalam menyusun konten yang mudah dimengerti anak-anak.

3. Tipografi

Tipografi merupakan teknik dalam menyatukan berbagai macam kata atau huruf hingga membentuk sebuah teks dengan keterbacaan yang jelas (Iswanto, 2023). Terlebih lagi, tipografi mampu menciptakan kenyamanan dan mempermudah penyampaian sebuah pesan kepada pembaca karena membentuk struktur kalimat yang jelas dan terarah (h.124).



Gambar 2.10 Contoh *Typeface Script*
 Sumber: <http://www.meoc.us/picture-book.html>

Dalam perancangan buku, penulis menggunakan jenis *typeface script* dan *sans serif*. *Typeface script* memiliki goresan yang serupa dengan tulisan tangan manusia (Landa, 2019, h.39). Guratan pada *script* terlihat fleksibel sebab menunjukkan ketebalan yang tidak konsisten. Meski demikian, jenis tulisan tersebut umumnya digunakan untuk menambah daya tarik visual (Fitriyani, 2024). Dengan begitu diharapkan *script* dapat memberikan kesan menyenangkan dan mencerminkan rasa sayang bagi anak.



Gambar 2.11 Contoh *Typeface Sans Serif*
 Sumber: <https://blog.tubikstudio.com/picture-boo...>

Sedangkan Landa (2019) mengartikan *sans serif* sebagai huruf dengan ketebalan garis yang stabil dan kontras (h.39). *Sans serif* juga menimbulkan kesan tegas dan dominan, sehingga mengoptimalkan legibilitas kalimat dalam buku (Setiawan, 2016). Selain itu, *typeface* ini bersifat adaptif yang membuatnya dapat digunakan pada berbagai macam media. Sejalan dengan hal tersebut,

pemilihan *typeface* bertujuan untuk memberi kenyamanan dan keramahan melalui halusnya lengkungan huruf.

4. Warna

Warna memiliki pengaruh besar dalam berkomunikasi. Pemilihan warna dalam desain, secara emosional membantu mengoptimalkan ciri khas sebuah identitas (Landa, 2019). Dalam menentukan warna, penggunaan *color schemes* dapat membentuk visual yang harmonis. Menurut Landa, *color schemes* dibagi menjadi enam, yaitu monokromatik, analogous, komplementer, split komplementer, tradik, dan tetradik. Merujuk pada hal tersebut, pengaturan *hue* dengan temperatur turut meningkatkan nilai estetika.

Sentuhan warna dalam buku anak melambangkan suatu emosi (Ghozalli, h.80). Dengan penggunaan *color schemes* dan *hue*, warna dapat menunjukkan kegembiraan atau pun kesedihan karakter dan lingkungan di dalamnya. Windaya dan Yusuff (2026, h.2) menyatakan bahwa warna cerah dan menyenangkan cenderung lebih disukai oleh anak. Hal ini dikarenakan warna tersebut dapat memberikan kesan positif.

Penggunaan warna penting dalam menginterpretasikan suatu keadaan. Dalam perancangan ini, penggunaan warna tidak hanya berperan untuk menunjukkan emosi, tetapi juga meningkatkan keterbacaan elemen di dalamnya. Adanya perpaduan warna juga menambah daya tarik visual.

5. Ilustrasi

Ilustrasi merupakan wujud bahasa untuk menginterpretasikan cerita dalam bentuk visual (Male, 2024). Selain menjadi media persuasi dan dokumentasi, ilustrasi juga berperan sebagai sarana penyampaian cerita (*storytelling*). Fungsi *storytelling* ilustrasi umumnya ditemukan dalam buku cerita anak dengan pendekatan visual berbeda sesuai dengan usia pembaca. Karakter manusia mau pun hewan turut memegang andil besar dalam

meningkatkan ketertarikan serta empati anak. Maka dari itu, sangat krusial untuk menciptakan ikatan kepercayaan yang tinggi antara pembaca dan karakter.



Gambar 2.12 Contoh Jenis Ilustrasi Kartun
Sumber: <https://www.chrischatterton.com/ten-mi...>

Perancangan buku mengacu pada gaya ilustrasi kartun guna menghasilkan visualisasi objek semi-tidak realistis dengan bentuk lucu (Soedarso dalam Nurfitriani, 2022). Menurut Pebriyanto (2024) Penerapan ini diharapkan dapat mendorong pemahaman anak terhadap pesan melewati penggambaran objek yang disederhanakan dari bentuk asli (h.200). Sehingga anak merasa terhubung dengan penggambaran situasi dari kesehariannya.

Berdasarkan penjabaran di atas, setiap elemen memiliki fungsi yang berbeda-beda dalam meningkatkan kesan dinamis dan daya tarik visual. Namun secara keseluruhan berperan penting dalam menjaga keharmonisan visual karya. Terlebih adanya elemen juga membantu penyampaian pesan dalam buku cerita agar lebih komunikatif dan deskriptif terhadap *target audience* terpilih.

2.1.3 Mekanisme dalam Buku *Pop-Up*

Dalam perancangan, mekanisme berfungsi memberikan interaktivitas pada *pop-up book*. Mekanisme terdiri atas beberapa jenis pembukaannya. Berikut adalah daftar mekanik dalam pembuatan *pop-up* menurut Winder et al. (2009):

1. *One Piece Mechanism*

One piece mechanism merupakan salah satu teknik yang termudah dan sederhana untuk diterapkan dalam buku *pop-up*. Pada

dasarnya, Teknik ini tidak memerlukan proses perakitan dan tambahan material, sebab hanya terdiri atas 1 kertas yang ditekuk atau digunting.



Gambar 2.13 Contoh *One Piece Mechanism*
Sumber: <https://www.google.com/url?sa=t&sourc...>

Meski pun elemen visual pada mekanik ini tampak pada saat terbuka rata, tetapi akan lebih terlihat secara optimal dalam posisi tegak lurus atau 90 derajat. Sistem ini kerap ditemukan pada kartu ucapan dengan teknik *cut and fold*, serta *stair cut*.

2. *Layered Mechanism*

Layered mechanism adalah teknik yang jauh lebih kompleks dari *one piece*. Hal ini dikarenakan mekanisme *layered* membutuhkan perakitan elemen di dalamnya dan terbentuk dari beberapa kertas.



Gambar 2.14 Contoh *Layered Mechanism*
Sumber: <https://en.pinkoi.com/product/GGT2yS...>

Teknik ini membutuhkan objek lainnya, seperti gunting dan lem selama proses. Meski kompleks, *layerd mechanism* menjadi salah satu mekanik yang paling sering digunakan, seperti pada teknik *v-fold* dan *box layer*.

3. *Planar Mechanism*

Planar mechanism adalah salah satu teknik yang memposisikan gambar pada bagian tengah lipatan buku. Umumnya mekanisme ini digunakan untuk memperlihatkan objek yang tinggi, seperti gedung, pohon, dan lain sebagainya. Sebab teknik ini membuat elemen berdiri menjulang tinggi.



Gambar 2.15 Contoh *Planar Mechanism*
Sumber: <https://pin.it/34pQujw26>

Mekanisme *planar* mengatur posisi objek pada halaman sejajar, sehingga tidak memiliki kesan bertumpuk di dalamnya. Teknik ini dapat ditemukan pada *arches*, *planar double-slit*, dan *tube straps*.

4. *Spherical Mechanism*

Spherical mechanism merupakan jenis teknik yang menonjolkan elemen visual pada bagian tengah buku. Objek pada mekanisme ini diposisikan tepat pada bagian lipatan. Teknik ini membuat arah timbul objek memancar ke arah luar dan umumnya berbentuk tiga dimensi.



Gambar 2.16 Contoh *Spherical Mechanism*
Sumber: <https://pin.it/2yod1YULa>

Mekanisme *spherical* umumnya ditemukan pada teknik pembuatan *v-fold* dan *single slit*. Walau pun terlihat mirip, tetapi penempatan *one piece/ layered mechanism* berbeda, yaitu berpusat di tengah.

Mekanisme dalam *pop-up* membantu terciptanya interaksi menyenangkan yang beragam untuk dilihat. Pada perancangan, mekanisme digunakan untuk menonjolkan kondisi penting seorang anak dan menunjukkan emosi yang dirasakan.

2.1.4 Interaktivitas dalam Buku *Pop-Up*

Hiner (2021) dalam bukunya yang berjudul *Paper Engineering for pop-up books and card* membagi jenis mekanisme menjadi sepuluh. Berikut adalah penjabaran *paper engineering*:

1. *Floating Layers*

Floating layers merupakan teknik dalam membuat elemen melayang secara *parallel* di atas permukaan. Namun, komponen yang timbul terlihat rata pada saat halaman dibuka. Penggunaan teknik dapat dilakukan secara vertikal atau horizontal.



Gambar 2.17 Contoh *Floating Layers*
Sumber: <https://beoverde.ie/products/books-walk...>

Model kerja ini dapat dimodifikasi menjadi beberapa lapisan. Lapisan tersebut bertujuan untuk meningkatkan terciptanya dimensi pada buku. Pada gambar di atas, *floating layers* diimplementasikan pada permukaan secara horizontal dan terdiri dari satu lapisan.

2. *V-fold*

Teknik v-fold dinamai atas bentuk V yang terbentuk pada dasar permukaan. *V-fold* merupakan teknik yang paling sering dijumpai dan banyak memiliki keuntungan. Adanya struktur kuat menjadikan teknik ini mampu diimplementasikan secara vertikal dan horizontal.



Gambar 2.18 Contoh *V Fold*

Sumber: <https://www.turbosquid.com/3d-models...>

Dasar model kerja ini dapat diadaptasikan sesuai kebutuhan yaitu A-fold dan V-fold. Sudut kedua model tersebut tidak berpengaruh besar pada efek yang ditimbulkan. Hanya saja, sudut kedua sisi tersebut wajib diposisikan sejajar.

3. *Rotating Disc*

Teknik ini memanfaatkan perputaran pada pusat model. *Rotating disc* bekerja dalam memicu proses kreatif anak. Hal ini dikarenakan adanya perubahan gambar pada dua sisi yang disajikan.



Gambar 2.19 Contoh *Rotating Disc*

Sumber: <https://mindyeggendesign.com/2024/11/...>

Selain itu, desain pola pada *rotating disc* juga bervariasi. Dengan demikian, kondisi ini memicu perkembangan imajinasi

anak. Teknik *rotating disc* dapat dirancang dengan media lain, seperti plastik bahan metalik.

4. *Sliding Motion*

Sliding motion merupakan teknik yang dioperasikan secara manual oleh pembaca. Dengan menarik bagian tertentu, gambar atau informasi yang tertera dapat tampak dan sebaliknya. *Sliding motion* tidak menimbulkan adanya dimensi.



Gambar 2.20 Contoh *Sliding Motion*

Sumber: <https://chinawenhui.en.made-in-china.c...>

Meskipun model ini terlihat sederhana, pergerakan pada teknik harus lancar. Panjang kertas harus diperhitungkan agar tidak kembali ke posisi semula setelah ditarik.

5. *Pull Up Planes*

Pull up planes memanfaatkan interaksi secara manual dengan pembaca, sama halnya seperti *sliding motion*. Akan tetapi, mekanisme ini menimbulkan dimensi setelah terjadi interaksi.



Gambar 2.21 Contoh *Pull Up Planes*

Sumber: <https://www.google.com/url?sa=t&sourc...>

Bentuk dasar dari model *pull up planes* diawali dengan permukaan yang rata. Kemudian umumnya diikuti dengan adanya perubahan gerak objek di dalamnya.

Mekanisme buku *pop-up* mendukung pengembangan alur cerita yang lebih menarik dalam buku. Adanya mekanisme dalam buku turut meningkatkan ketertarikan dan motivasi anak dalam membaca. Dengan tersedianya beragam mekanisme dalam buku, penulis dapat menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan menyenangkan bagi anak.

2.2 Perkembangan Anak

Golden age merupakan masa dimana perkembangan pada anak terjadi secara signifikan (Sukatin et al., 2023). Masa ini berlangsung dari 0-8 tahun dan membuat anak menjadi sensitif terhadap kejadian di lingkungan sekitarnya. Maka dari itu fase perkembangan ini menjadi landasan utama dalam membentuk perilaku dan kecakapan berpikir di masa yang akan datang. Untuk itu, peran orang tua sangatlah penting dalam mendukung seluruh aspek pertumbuhan anak. Berikut adalah penjabaran aspek perkembangan yang terjadi pada anak.

2.2.1 Perkembangan Sosial Emosional Anak

Menurut RA & Diana (2023), perkembangan sosial seorang anak bermula dari bayi. Seiring bertambahnya usia, anak akan berinteraksi dengan orang-orang sekitar dan memicu hadirnya sikap peduli sebagai bentuk emosi. Tahap perkembangan ini membantu pembentukan perilaku sosial anak di masa depan (Khadijah & jf, 2021). Oleh sebab itu, peran orang tua sangatlah penting bagi anak untuk membangun suasana nyaman dan hangat, serta memberi kebebasan bagi anak dalam mengeksplorasi lingkungan sekitar. Dengan begitu, anak dapat memahami perasaan diri sendiri dan menunjukkan perilaku sosial lainnya melalui emosi yang dirasakan. Namun dalam proses menuju perkembangan sosial yang optimal, anak dapat memperlihatkan berbagai macam tingkah laku, baik itu positif atau negatif. Dalam hal ini, seorang anak dapat menunjukkan persaingan.

Anak yang memasuki usia empat tahun kerap menunjukkan perilaku bersaing yang dipicu oleh rasa iri atau cemburu terhadap orang lain (h.20). Adler (dalam Feist, 2018) menyatakan bahwa emosi tersebut dapat disebabkan dari urutan kelahiran seseorang. Menurutnya, anak sulung

dalam keluarga umumnya memiliki rasa kompetitif yang tinggi karena berusaha mengembalikan keadaan sebelum kelahiran adiknya. Hal ini disebabkan oleh adanya rasa terbuang setelah menjadi satu-satunya orang istimewa dengan kasih sayang penuh dari orang tuanya. Apabila rasa bersaing tidak diatasi, perkembangan sosial anak akan terganggu dan memunculkan sikap cemas, merasa dirinya superior, bahkan kecenderungan menghakimi sesama. Untuk itu, langkah preventif sangat penting untuk memperbaiki regulasi emosi anak selama proses perkembangan. Menurut Sari et al. (2025), buku cerita membantu memvalidasi emosi dan mengajak anak menyelesaikan masalah melalui gambaran situasi terkait di dalamnya.

Berdasarkan uraian di atas, perkembangan sosial emosional anak menjadi hal yang perlu diperhatikan agar dapat mencegah terjadinya rasa cemburu. Apabila tidak segera diatasi, hal ini dapat mempengaruhi pembentukan emosi anak menjadi pribadi yang negatif. Oleh karena itu, pemberian media yang dapat membantu meregulasi emosi anak dengan baik dapat menjadi cara dalam mengurangi persaingan tersebut.

2.2.2 Perkembangan Kognitif Anak

Perkembangan kognitif merupakan perubahan tingkatan kecerdasan seorang anak dalam memahami suatu hal (Warmansyah et al., 2023). Kemampuan kognitif membantu menganalisis dan menyelesaikan permasalahan yang terjadi dalam kehidupan, baik secara akademis mau pun berbahasa. Menurut Piaget, anak berusia 4-7 tahun dikategorikan sebagai tahap perkembangan kognitif pra operasional (h.23). Pada tahap ini, anak telah dapat mendeskripsikan sesuatu menggunakan kata-kata dan gambar. Meski demikian, mereka mampu menyelesaikan permasalahan sederhana dengan logika. Namun anak tidak dapat menjelaskan bagaimana langkah memecahan sebuah persoalan. Selain itu, Piaget mengatakan bahwa tingkat egosentris anak masih cenderung tinggi. Hal ini berarti anak masih merasa sulit untuk merasakan dan memikirkan sesuatu dari sudut pandang orang lain. Sedangkan aspek keterampilan anak menunjukkan adanya perubahan

yang cukup signifikan, seperti kemampuan untuk mengimitasi perilaku orang dewasa dan penggunaan bahasa. Untuk menunjang perkembangan kognitif anak, media pembelajaran, khususnya media interaktif seperti *pop-up book* dapat mendorong minat anak dalam membaca dan belajar melalui gambar menarik yang mendominasi buku (Zulwati et al., 2022).

Berdasarkan uraian di atas, *pop-up book* dapat menjadi salah satu media dalam memberi penjelasan kepada anak mengenai perasaan yang mereka hadapi. Dengan adanya media, anak dapat memecahkan permasalahan mengenai kecemburuan yang dirasakan. Penggunaan cerita yang relevan dapat membantu keterhubungan koneksi anak dengan cerita untuk mengatasi egosentrisme.

2.2.3 Kemampuan Sensorimotor Anak

Motorik halus menurut Nurhasanah et al. (2024) adalah sebuah kemampuan koordinasi otot kecil dalam tubuh yang digunakan untuk menggerakkan jari atau pergelangan tangan dalam kehidupan sehari-hari. Apabila dikembangkan secara terarah dan maksimal, motorik halus dapat mendukung kegiatan anak dalam menulis, berolahraga, dan lain sebagainya (Az-Zahra et al., 2022, h.1). Dalam hal ini anak usia dini telah mampu menyelaraskan niat dan kebutuhan, sehingga dengan begitu anak akan menjadi lincah atau bahkan berlebih dalam melakukan sebuah kegiatan (Safitri, 2022). Untuk menunjang kemampuan motorik halus anak, beberapa kegiatan yang dapat dilakukan adalah dengan menyusun *puzzle*, menggambar, merobek kertas, atau kegiatan interaktif lainnya (Kalmansur et al., 2023, h.1720).

Motorik halus yang diasah dapat meningkatkan kemampuan anak dalam melakukan kegiatan sehari-hari, khususnya gerakan yang melibatkan jari dan tangan. Oleh karena itu, pemberian buku *pop-up* sebagai salah satu media manipulatif dapat menunjang kemampuan motorik anak melalui interaktivitasnya yang beragam.

2.2.4 *Sibling Rivalry*

Sibling rivalry merupakan sebuah keadaan yang menggambarkan persaingan antara saudara kandung (Hutama & Alfaridzi, 2024). Keadaan ini terjadi akibat adanya rasa cemburu yang tumbuh dalam diri kakak setelah kehadiran adik (Indriyanti et al., 2022). Kondisi ini dapat mempengaruhi perkembangan, terutama secara psikologis sebab anak sedang berada dalam *golden age*. Adler (dalam Feist, 2018) mengatakan bahwa kecemburuan terjadi karena adanya faktor internal diri anak, seperti pengaruh urutan dan jarak usia kelahiran anak. Menurutnya hal ini disebabkan oleh posisi unik anak pertama dalam keluarga yang telah terbiasa melakukan segala sesuatunya sendiri. Terutama bagi anak berusia 3 tahun ke atas yang sudah mengembangkan sikap *self-centered*. Sehingga dengan adanya orang baru, ia akan merasa terancam akan kedudukannya dalam keluarga. Selain itu Hasanah et al. (2020), turut mengutarakan bahwa *sibling rivalry* yang disebabkan oleh rasa cemburu dipengaruhi oleh tempramen anak tersebut. Tanpa penanganan yang tepat, anak akan memunculkan sifat agresif terhadap sesama, seperti memukul, mengganggu adik, dan perilaku menyakiti lainnya (Yetiningsih et al., 2022). Akan tetapi, Bala et al. (2025) mengatakan bahwa *sibling rivalry* dapat ditangani dengan pola asuh orang tua yang tepat, yakni mengimbangi cara bersikap kepada kakak dan adik, serta melatih pengelolaan emosi anak dengan menggunakan sebuah media.

Secara keseluruhan, *sibling rivalry* umumnya disebabkan oleh kecemburuan yang dialami anak terhadap adiknya. Kecemburuan tersebut dipengaruhi oleh faktor internal diri anak, seperti urutan kelahiran, jarak usia, dan tempramen masing-masing individu. Sebab anak merasa kasih sayang orang tuanya hilang begitu saja. Maka dari itu untuk mencegah terjadinya persaingan besar antara kakak adik kedepannya, dibutuhkan sebuah media atau pun informasi kepada anak agar mereka bisa memahami emosi melalui pemberian media cerita.

2.3 Penelitian yang Relevan

Dalam proses perancangan, penulis melakukan pencarian penelitian yang sejalan dengan topik dan media yang diangkat. Hal ini bertujuan untuk membantu menganalisis permasalahan terdahulu dan mengangkat unsur kebaruan pada karya. Penulis menemukan beberapa penelitian dengan fokus utama, *sibling rivalry* dan pembuatan media *pop-up*. Berikut adalah penjabaran penelitian yang relevan:

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1.	<i>Techniques for Managing and Reducing Sibling Rivalry: A Comprehensive Review</i>	Bala, Neeraj, Khusbu, & Ahlawat, Poonam.	Pola asuh orang tua berperan penting dalam proses penanganan <i>sibling rivalry</i> . Dengan pemberian atensi dan waktu bersama anak secara adil, anak akan merasa diperhatikan. Selain itu, melatih komunikasi dan regulasi emosi anak.	Hasil penelitian menyatakan bahwa regulasi emosi anak dapat dibantu dengan pemberian media kepada anak.
2.	Perancangan Buku Ilustrasi sebagai Media Edukatif untuk Anak tentang Kebersihan Sebelum Makan.	Sutanto, Shienny Megawati.	Buku ilustrasi dengan warna yang cerah dan didominasi dengan <i>background</i> polos terbukti efektif dalam	Menunjukkan adanya relevansi terkait perancangan karakter yang sesuai dengan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
			mengenalkan kebersihan kepada anak usia 3-5 tahun.	karakteristik anak Indonesia dengan rasa terhubung
3.	Perancangan Buku Pop-Up Sebagai media Pembelajaran Tentang Rumah dan Pakaian Adat Nusantara.	Najahah, Iftitahun & Oemar, Eko Agus Basuki.	Buku <i>pop-up</i> didapati cukup efektif dalam meningkatkan minat belajar anak mengenai rumah dan pakaian adat. Fitur <i>pop-up</i> membantu anak dalam memahami suatu cerita hanya dengan gambar yang ada.	Menunjukkan bahwa buku interaktif berupa <i>pop-up</i> dapat digunakan baik secara mandiri atau berkelompok dan meningkatkan antusiasme anak.

Berdasarkan penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa pemberian media kepada anak terbukti efektif. Pada penelitian sebelumnya, anak-anak menunjukkan antusiasme dalam membaca buku *pop-up* dengan teknik *v-fold*. Warna yang cerah dan hangat pada buku juga cenderung preferensi gaya visual yang disukai anak. Akan tetapi hal ini harus diikuti dengan adanya pembentukan karakter dan latar yang relevan dengan kondisi anak. Selain itu, penggunaan jenis kertas harus dipertimbangkan untuk menjaga keberlangsungan fisik buku cerita.

Oleh karena itu dalam perancangan, penulis akan mempertimbangkan pembuatan keseluruhan elemen visual yang memiliki tingkat relevansi tinggi dengan mengimplementasikan keadaan dari geografis yang dipilih. Terlebih, alur cerita dikembangkan dengan pemberian pendekatan emosional yang mendorong

tercapainya regulasi emosi anak yang positif melalui adanya validasi perasaan. Perancangan buku turut dilengkapi dengan lebih banyak teknik interaktif dengan tujuan menambah ketertarikan anak.

