

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Buku Interaktif

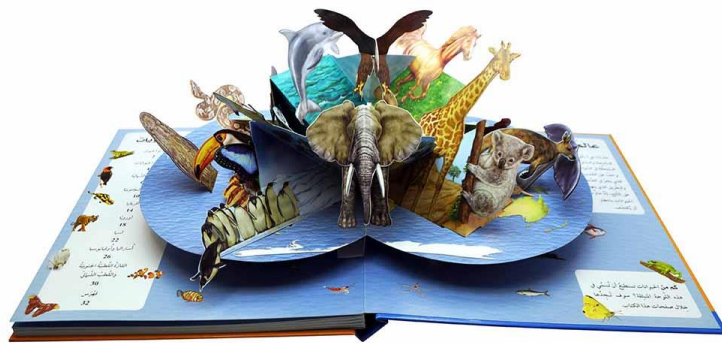
Buku adalah salah satu media yang berperan sebagai sumber pengetahuan yang tidak digantikan bagi manusia untuk belajar (Song, 2021). Salah satu jenis buku yang kini sering ditemui adalah buku interaktif. Buku Interaktif adalah salah satu sarana pembelajaran literasi yang melibatkan interaktifitas dalam proses pemberian informasi kepada pembaca. Keberadaan buku interaktif tercatat sudah diinovasikan sebagai sarana belajar dan bermain anak sejak abad ke-17 hingga sekarang (Reid-Walsh, 2017). Interaksi pada buku interaktif merupakan salah satu bentuk solusi dalam mempermudah proses belajar anak karena melibatkan permainan dan visualisasi sekaligus (Siregar et al, 2020). Hal ini dikarenakan dalam proses baca buku interaktif, pembaca tidak hanya menerima informasi yang ingin disampaikan tapi juga menerima umpan balik (*feedback*) dari buku (Suci & Anggaspuspa, 2021). Buku Interaktif juga merupakan media cetak yang dapat dibaca berulang kali dan memiliki ketahanan yang lama karena berbentuk media cetak fisik. Sebagai media informasi yang berbasis visual, pembaca dapat mengerti informasi dengan lebih mudah dan membantu memperkuat daya ingat (Azzahra & Haryana, 2023).

2.1.1 Jenis Interaksi pada Buku Interaktif

Secara umum, pembeda utama terbesar buku interaktif dari buku-buku lain adalah peran interaktivitas dalam buku. Interaktivitas berperan besar dalam penyampaian informasi pada buku dengan melibatkan permainan sebagai media pemberi informasi. Pada anak-anak, interaktivitas dapat menjadi salah satu poin penting yang menarik perhatian mereka. Dalam perkembangannya, buku interaktif memiliki bentuk media yang beragam, salah satunya adalah media cetak. Media cetak dari buku interaktif memiliki beragam interaksi yang dapat diimplementasikan. Berdasarkan Siregar et al (2020), buku interaktif memiliki jenis-jenis interaksi seperti:

2.1.1.1 Movable Book

Moveable book adalah buku interaktif yang memiliki interaksi berdasarkan potongan keras yang ditempel dan dilipat dengan maksud untuk memberikan interaksi tertentu dengan pembaca. Jenis interaksi ini menggunakan teknik *paper engineering* dalam proses pembuatannya. Beberapa interaksi yang termasuk ke dalam movable book adalah seperti *pop-up*, *lift-the-flap*, *pull tab* dan *volveles*.



Gambar 2.1 Pop-up Moveable Book

Sumber: <https://printninja.com/printing-resource-center/printing-options...>

Interaksi *Pop-up* pada *Moveable book* merupakan interaksi yang melibatkan *paper engineering* yang bertujuan membentuk kertas menjadi wujud figur atau model berkesan 3D. Figur bersifat menonjol dari layar dan akan berdiri ketika pembaca membuka halaman dari buku. *Pop-up* dapat digunakan untuk memberikan informasi secara menarik dan detail mengenai bagian dari cerita, anatomi dari suatu benda atau anatomi milik makhluk hidup.



Gambar 2.2 *Lift-the-flap Moveable Book*

Sumber: <https://www.etsy.com/listing/1598265780/forest-animals-diy...>

Interaksi *Lift-the-flap* pada *Moveable book* merupakan interaksi yang melibatkan kontribusi dari pembaca untuk membuka suatu bagian kertas yang ditempel atau terlipat di halaman buku. Interaksi ini dapat digunakan untuk keperluan keberlanjutan cerita, memberikan informasi tambahan mengenai topik buku, atau membuka layer gambar tersembunyi pada suatu bagian dalam buku.



Gambar 2.3 *Pull tab Moveable Book*

Sumber: <https://www.bookywooky.in/product/math-a-pull-the-tab-book/>

Interaksi *Pull tab* pada *Moveable book* merupakan interaksi yang melibatkan kegiatan menarik suatu lembar atau bagian pada buku untuk memperlihatkan atau mengganti suatu bagian pada halaman. Interaksi ini dapat digunakan untuk keperluan keberlanjutan cerita atau untuk memaparkan informasi yang sebelumnya tersembunyi dari mata pembaca.



Gambar 2.4 *Volvelles Moveable Book*
Sumber: <https://shopee.co.id/Faber-Castell...>

Interaksi *volvelles* pada *Moveable book* adalah interaksi yang bergerak seperti roda, dimana pembaca akan memutar salah satu bagian pada buku untuk menunjukkan bagian yang tersembunyi atau mengganti gambar pada halaman buku. Interaksi ini dapat digunakan untuk memaparkan informasi atau visualisasi secara bergantian.

2.1.1.2 Peek-a-boo Book

Peek-a-boo Book adalah jenis buku interaktif yang melihatkan interaksi dimana pembaca diperlihatkan sebagian kecil dari halaman pada buku yang membutuhkan interaksi dari pembaca untuk membuka keseluruhan halaman yang sebenarnya. Pada bagian awal buku, biasanya akan terlihat bagian yang terbuka dengan maksud untuk menjadi *teaser*

visual bagi pembaca. Interaksi ini banyak digunakan pada buku anak yang melibatkan pengenalan binatang atau objek.



Gambar 2.5 *Peek-a-boo Book*

Sumber: <https://www.edutoys.lk/product/lets-make-friends...>

Melalui interaksi *Peek-a-boo*, pembaca diajak untuk segera membuka halaman berikutnya untuk mengikuti keberlanjutan cerita atau informasi yang akan disampaikan. Dengan memberikan sedikit gambaran akan keberlanjutan halaman, tingkat ketertarikan pembaca akan meningkat karena rasa ingin tahu pembaca terkait keberlanjutan konten pada buku.

2.1.1.3 **Participation Book**

Participation Book adalah jenis buku interaktif yang mengajak keterlibatan pembaca dalam menyelesaikan permainan yang terdapat dalam buku untuk dapat mencapai tujuan tertentu atau keberlanjutan cerita pada buku. Jenis partisipasi yang umum ditemukan pada participation book adalah *puzzle*, *maze*, penyusunan alfabet, memasang objek dan menggambarkan suatu hal. Dengan mengajak pembaca untuk berpartisipasi pada buku, informasi dari buku disampaikan melalui aktivitas yang terdapat dalam buku sekaligus mengembangkan kemampuan kinetik dan motorik tangan pembaca.



Gambar 2.6 *Participation Book*
 Sumber: <https://qinprinting.com.au/activity-book-printing/>

Selain itu, melalui interaksi *Participation book*, pembaca diajak untuk berperan aktif dalam proses penyelesaian masalah. Pembaca diharuskan untuk berpikir dan memproses tantangan yang ada pada buku untuk dapat meraih solusi penyelesaian interaksi yang ada pada buku.

2.1.1.4 Hidden Object Book

Hidden Object Book adalah jenis buku interaktif yang melibatkan kegiatan mencari suatu barang atau hal yang berhubungan dengan keberlanjutan cerita pada buku yang disembunyikan. Untuk melanjutkan alur pada buku, pembaca harus menemukan objek yang tersembunyi tersebut. Interaksi ini banyak digunakan dalam upaya menjelaskan informasi yang lebih dapat disampaikan melalui visual, seperti habitat dari flora fauna, anatomi dalam tubuh manusia, dan lain-lain.



Gambar 2.7 *Hidden Object Book*

Sumber: [https://www.instagram.com/eyegasmvideo/...](https://www.instagram.com/eyegasmvideo/)

Dengan adanya interaksi *Hidden Object* pada buku, pembaca diharuskan untuk dapat memproses interaksi secara visual dalam upaya mengungkap benda yang tersembunyi dari pandangan mata. Interaksi ini umumnya menggunakan dua lapis kertas dengan layer pertama memuat ilustrasi dan layer kedua berupa kertas dengan warna yang gelap. Pembaca dapat menggunakan alat yang memiliki warna cerah di antara kedua layer untuk dapat melihat visual yang ada pada layer pertama.

2.1.1.5 **Play-a-Song Book**

Play-a-Song Book adalah jenis buku yang melibatkan interaksi indera pendengaran yang menggunakan media suara. Pembaca dapat berinteraksi dengan tombol pada buku yang umumnya terletak di samping ataupun di dalam halaman buku yang akan mengeluarkan suara sesuai dengan informasi yang sedang dijelaskan buku. Audio yang dikeluarkan dapat berupa informasi yang menjelaskan topik buku atau berupa informasi tambahan sebagai penguat dari topik yang dibahas dalam buku. Dengan menggunakan suara, buku akan bersifat lebih immersif dan menarik bagi pembaca, terutama pembaca anak-anak.



Gambar 2.8 *Play-a-Song Book*

Sumber: <https://bighearttoys.com/collections/interactive-sound-books>

Dengan adanya interaksi *Play-a-Song* pada buku, informasi yang diterima oleh pembaca tidak terbatas secara visual saja, namun juga melalui bentuk audio. Hal ini juga membantu dalam memberikan gambaran mengenai suatu situasi atau objek dalam buku dengan lebih lengkap tanpa memberikan terlalu banyak stimulasi pada anak.

2.1.1.6 Touch and Feel Book

Touch and Feel Book adalah jenis buku yang melibatkan adanya bagian yang menyediakan tekstur objek pada halaman. Pembaca dapat merasakan tekstur yang disediakan dan disesuaikan dengan objek yang dibahas pada tiap halaman buku untuk meningkatkan imersifitas dari pengalaman membaca. Interaksi ini banyak ditemukan pada buku yang menjelaskan tekstur makhluk hidup atau objek, seperti tekstur bulu hewan, teksut tanduk hewan, dan lain-lain.



Gambar 2.9 *Touch and Feel Book*
 Sumber: <https://www.goodreads.com/book/show/43330756...>

Dengan adanya interaksi *Touch and Feel* pada buku, pembaca tidak hanya memperoleh informasi secara visual, namun juga dapat merasakan tekstur dari objek pada buku dengan indera peraba mereka. Hal ini dapat membantu pembaca dalam membayangkan informasi dengan lebih akurat dibandingkan hanya sebatas visual di atas kertas.

2.1.1.7 **Mixed Interaction Book**

Mixed Interaction Book adalah buku yang merupakan perpaduan dari beberapa jenis buku interaktif yang telah dibahas pada poin-poin sebelumnya. Perpaduan interaksi dapat terletak pada implementasi interaksi berbeda per halaman ataupun disatukan di dalam satu halaman sekaligus. Perpaduan interaksi dapat memberikan kenaikan minat dan rasa ingin tahu dari anak dikarenakan ketidaha tahuan akan interaksi yang akan terjadi pada halaman berikutnya ketika anak membaca. Namun, perlu diperhatikan banyaknya interaksi per halaman sehingga tidak menyebabkan anak untuk merasa *overwhelmed*.



Gambar 2.10 *Mixed Interaction Book*
 Sumber: <https://www.ingelaparrhenius.com/...>

Perbedaan interaksi yang disajikan dalam buku dapat memberikan opsi perpaduan interaksi yang variatif dalam pemberian informasi. Pembaca juga dapat merasakan elemen kejutan ketika membuka halaman berikutnya karena memuat interaksi yang berbeda pada setiap halamannya tanpa ada template yang tetap.

Jenis-jenis interaktivitas digunakan pada perancangan ini sebagai komponen interaktif yang mendukung efektifitas proses membaca sekaligus penyampaian cerita dan pesan yang ingin disampaikan pada buku. Jenis-jenis interaksi yang akan diimplementasikan akan memiliki fungsi masing-masing dan disesuaikan dengan kebutuhan buku yang akan dirancang sehingga dapat menciptakan pengalaman membaca yang imersif dan menarik bagi anak.

2.1.2 Desain Buku Interaktif

Dalam menyusun sebuah perancangan terkait buku interaktif, diperlukan banyak faktor untuk diperhatikan sehingga dapat memperoleh hasil yang maksimal. Menurut Yu Song (2021), beberapa poin dari buku interaktif yang dapat menonjol bagi anak adalah seperti *Interest*, *Security* dan *Readability*. *Interest* adalah poin yang menekankan pada ketertarikan pembaca terhadap eksterior buku dan perubahan yang disebabkan oleh interaksi buku.

Security adalah poin yang menekankan pada keamanan materi buku dan perhatian terhadap detail buku untuk memberikan rasa aman kepada anak ketika berinteraksi dengan buku. Terakhir, *Readability* merupakan poin yang membahas mengenai kesesuaian konten pada buku dengan kemampuan literasi anak, memastikan anak dapat membaca dan berinteraksi dengan buku dengan jelas tanpa kebingungan. Untuk dapat memenuhi semua poin tersebut, beberapa hal yang harus dipertimbangkan dalam proses perancangan adalah implementasi prinsip interaktivitas, komponen buku, elemen desain buku dan konten buku.

2.1.2.1 Prinsip Interaktivitas

Dalam proses perancangan buku interaktif yang baik, diperlukan pertimbangan penting terkait komponen interaktif dari buku interaktif. Umumnya, dasar dari komponen interaktif merujuk kepada poin-poin fundamental interaktivitas menurut Norman (2013), yaitu *Affordance*, *Signifiers*, *Constraints*, *Mapping* dan *Feedback*. Setiap prinsip mewakili kebutuhan yang diperlukan dalam membentuk fungsi, cara kerja, dan apa saja yang dapat dilakukan oleh media interaktif, yang dalam konteks perancangan ini adalah buku interaktif.



Gambar 2.11 *Affordance* pada Buku Interaktif
Sumber: <https://www.shipt.com/up/baby-einstein-music...>

Fundamental pertama dari teori Norman adalah *Affordance*. *Affordance* membahas tentang bagaimana properti dari satu objek dan kapabilitas dari objek tersebut dalam menentukan bagaimana objek

tersebut dapat dimanfaatkan. Konsep *affordance* adalah hubungan yang terbentuk antara objek dan pengguna yang berinteraksi dengan objek tersebut, dengan kualitas dari objek dan kemampuan pengguna menjadi faktor determinan dalam hubungan tersebut. Untuk seorang desainer, konsep *affordance* sangat penting untuk dapat dimengerti dengan baik, dimana *affordance* membantu dalam memberikan panduan terkait interaksi yang ditawarkan dari objek yang desainer rancang. Salah satu contoh dari konsep *affordance* dari perancangan buku interaksi adalah *button* yang dapat dipencet oleh pembaca buku interaktif, dimanfaatkan untuk mengeluarkan elemen suara yang membantu penyampaian informasi buku.



Gambar 2.12 *Signifiers* pada Buku Interaktif
Sumber: <https://www.shipt.com/up/baby-einstein-music...>

Fundamental selanjutnya adalah *Signifiers*. Konsep *signifiers* adalah indikator yang dapat dimengerti dan menjadi kunci komunikasi untuk mengarahkan cara berinteraksi dengan desain. Keberadaan *signifiers* sangat krusial pada desain karena dapat menjadi penentu bisa atau tidaknya pengguna berinteraksi dengan objek perancangan yang desainer hasilkan. *Signifiers* juga berperan dalam berkomunikasi dengan pengguna sehingga pengguna dapat membentuk *affordance* dengan objek perancangan. Contoh dari konsep *signifiers* adalah tanda panah

pada bagian yang dapat ditarik di buku interaksi *pull tab* yang menjadi penanda arah bagi pembaca untuk menarik tab yang ada pada halaman.

Fundamental ketiga adalah *Constraints*. *Constraints* adalah batasan-batasan yang diberikan kepada interaksi pengguna sehingga pengguna dapat melaksanakan interaksi dengan sesuai yang diinginkan. Kehadiran konsep *constraints* berguna dalam menghindari pengguna kehilangan arah dan melewati tujuan dari suatu interaksi dengan membatasi hal-hal yang dapat dilakukan pengguna. Fundamental *constraints* sendiri terbagi atas 4 jenis, yaitu *physical*, *cultural*, *semantic*, dan *logical*.

1. *Physical constraints*: Batasan yang diberikan dengan bentuk fisik sehingga menciptakan interaksi yang tidak melebihi batas tertentu. Contoh implementasi *physical constraints* pada buku interaktif adalah seperti batasan bentuk *puzzle* yang hanya dapat memenuhi piece tertentu dengan baik pada interaksi *participation*.



Gambar 2.13 *Physical Constraint* pada Buku Interaktif
Sumber: <https://www.bookxcess.com/products/afs-jigsaw-...>

2. *Cultural constraints*: Batasan yang diberikan berdasarkan budaya dan norma yang berlaku dan ditetapkan. Pada buku interaktif, *cultural constraints* dapat diimplementasikan melalui arah baca buku yang umumnya dimulai dari halaman kiri dan lanjut ke halaman kanan, begitu juga dengan cara baca

teks pada buku yang dimulai dari kata paling kiri sebelum beralih ke kata selanjutnya yang berada di sisi kanan kata.



Gambar 2.14 *Cultural constraints* pada Buku Interaktif
Sumber: <https://www.alibaba.com/product-detail/Children...>

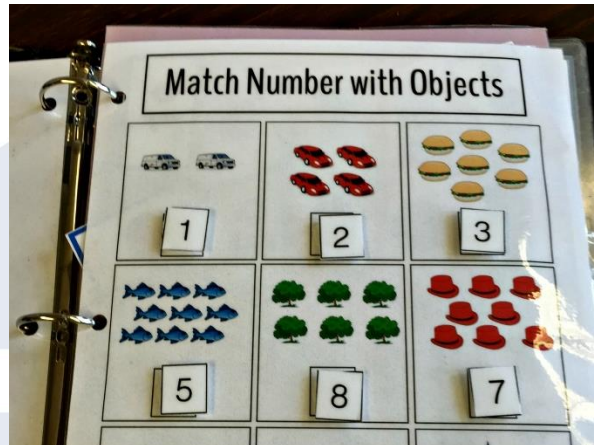
3. *Semantic constraints*: Batasan yang diberikan berdasarkan suatu arti dan fungsi suatu hal. Contoh implementasi dari *semantic constraints* pada buku interaktif adalah interaksi *participation* yang melibatkan memasangkan barang pada buku interaktif, dimana terdapat beberapa barang yang tidak memiliki kaitan atau fungsi jika dipasangkan dengan pasangan yang tidak cocok.



Gambar 2.15 *Semantic constraints* pada Buku Interaktif
Sumber: <https://adorababyco.com/products/matching-game...>

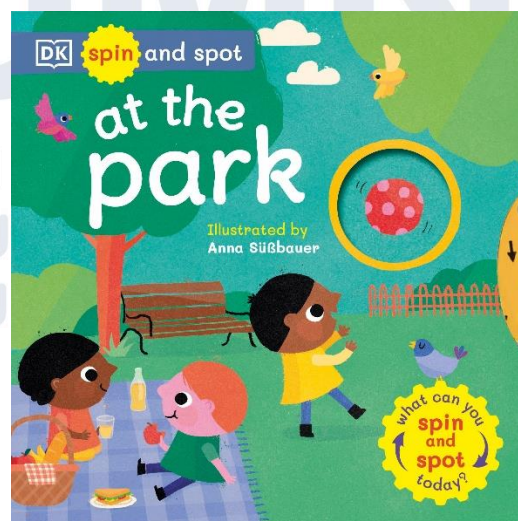
4. *Logical constraints*: Batasan yang diberikan berdasarkan pemikiran sebab-akibat atau penalaran logika. Contoh

implementasi dari *logical constraints* pada buku interaktif adalah interaksi *participation* yang melibatkan pola atau soal yang melibatkan angka sebagai sarana penyelesaian *puzzle*.



Gambar 2.16 *Logical constraints* pada Buku Interaktif
Sumber: <https://www.artofit.org/image-gallery/4465...>

Keempat jenis *constraint* tersebut memiliki tujuan yang sama, yaitu untuk memberikan batasan yang jelas dan mencegah interaksi untuk tidak berjalan dengan yang seharusnya, hanya saja dengan bagian batasan yang berbeda. Media interaktif, seperti buku interaktif, dapat mengimplementasikan lebih dari satu jenis batasan di saat yang bersamaan.



Gambar 2.17 *Mapping* pada Buku Interaktif
Sumber: <https://dk.com/en-us/products/978074...>

Fundamental keempat adalah *Mapping*. *Mapping* adalah hubungan tetap antara pemberi interaksi dan hasil dari interaksi yang dihasilkan. Konsep *mapping* memberikan kesan konsistensi terkait objek perancangan dengan pengguna sehingga pengguna dapat mengerti dampak apa yang bisa dia berikan melalui interaksi yang dia lakukan. Contoh implementasi dari konsep *mapping* pada buku interaktif adalah interaksi *volvelles* yang secara tetap akan berputar ke arah kiri jika pengguna memutar bagian wheel ke kiri, dan berputar ke kanan ketika pengguna memutar bagian wheel ke arah yang sebaliknya.



Gambar 2.18 *Signifiers* pada Buku Interaktif
Sumber: <https://gulalibooks.com/store/en/catalogue/34>

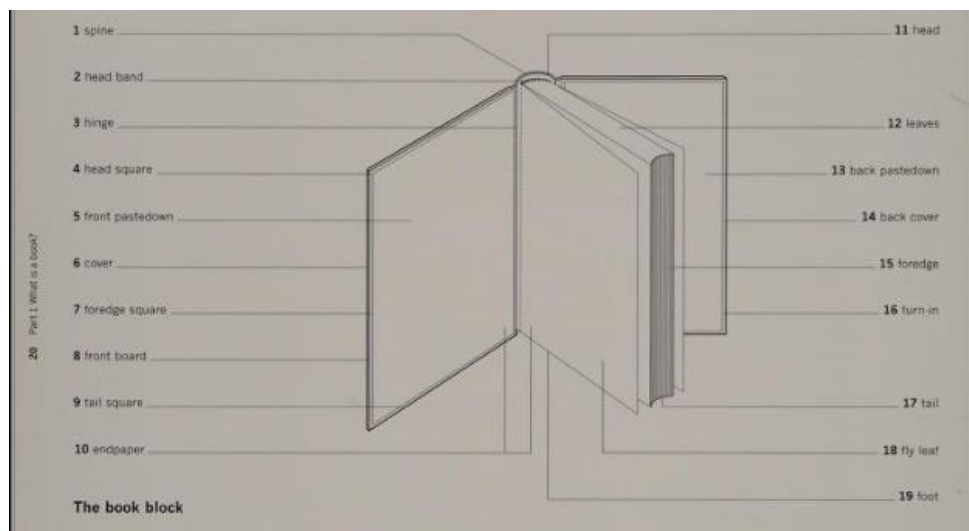
Fundamental kelima adalah *Feedback*. *Feedback* adalah indikator bahwa interaksi yang diinisiasi oleh pengguna berhasil dilakukan dengan sukses dan perubahan apa yang dihasilkan oleh interaksi tersebut. Konsep *feedback* membantu pengguna dalam menentukan apakah interaksi yang dia lakukan telah dilakukan dengan baik dan berhasil melalui hasil yang dia terima dari objek perancangan. Contoh implementasi konsep *feedback* pada buku interaktif dapat dilihat

melalui interaksi *lift-the-flap* yang akan menampilkan gambar atau informasi yang berbeda dengan gambar yang sebelumnya berada pada posisi tersebut atau berada di *flap*.

Kelima fundamental interaktivitas akan diimplementasikan pada perancangan dalam menentukan setiap interaksi yang akan digunakan, fungsi dari setiap interaksi tersebut, batasan-batasan untuk setiap interaksi yang ada pada buku dan *feedback* apa yang akan diberikan pada setiap interaksi yang ada pada buku. Fundamental ini penting untuk dapat memastikan setiap interaksi pada buku dapat dilaksanakan dan dirancang dengan baik dan ditafsirkan oleh pembaca dengan jelas sehingga tidak terjadi kebingungan.

2.1.2.2 Komponen Buku

Dalam membentuk sebuah buku, perlu dipahami dasar-dasar komponen pembentuk buku. Berdasarkan buku *Book Design* oleh Andrew Haslam (2006), komponen dari buku terdiri atas beberapa bagian dengan fungsi masing-masing.



Gambar 2.19 Komponen dari Buku
Sumber: Haslam, 2006

Berdasarkan gambar yang terlampir, komponen-komponen buku dapat dilihat terdiri atas:

1. *Spine*: Bagian dari sampul buku yang menutupi bagian isi buku yang terjilid.
2. *Head band*: Sedikit bagian tali dari proses penjilidan isi buku yang biasa diwarnai untuk dapat terlihat serasi dengan sampul buku.
3. *Hinge*: Bagian *endpaper* di antara *pastedown* dan *fly leaf* yang ditekuk ke dalam
4. *Head square*: Bagian tambahan protektif dengan ukuran sedikit lebih panjang yang terletak di atas buku, terbentuk karena bagian sampul dan *backboard* berukuran lebih besar dari halaman isi buku.
5. *Front pastedown*: Kertas dengan ketebalan yang lebih dibanding kertas halaman isi (*endpaper*), ditempel pada bagian dalam dari *front board*.
6. *Cover*: Kertas atau papan tebal yang ditempel dengan fungsi untuk melindungi *book block*.
7. *Foreedge square*: Bagian tambahan protektif dengan ukuran sedikit lebih panjang pada bagian *foreedge* buku yang tercipta karena ukuran sampul dan *backboard* lebih besar dari halaman isi buku.
8. *Front board*: Papan yang ditempelkan oleh sampul, berada pada sisi depan buku.
9. *Tail square*: Bagian tambahan protektif dengan ukuran sedikit lebih panjang pada bagian bawah buku yang tercipta karena ukuran sampul dan *backboard* lebih besar dari halaman isi buku.
10. *Endpaper*: Kertas dengan ukuran yang lebih tebal dari kertas halaman isi, berfungsi sebagai *support* untuk *hinge* buku. Bagian *outer leaf* dari halaman ditempel pada papan, sementara bagian *fly leaf* merupakan halaman yang dapat dialihkan untuk membuka halaman berikutnya.

11. *Head*: Bagian atas dari buku.
12. *Leaves*: Halaman inidividual yang merupakan isi dari buku, telah dijilid menjadi kesatuan; atau merupakan *vellium sheet* dua sisi halaman.
13. *Back pastedown*: *Endpaper* yang ditempel pada bagian dalam dari *back board*.
14. *Back cover*: Bagian sampul yang ditempel pada *back board* di bagian belakang buku.
15. *Foreedge*: Bagian ujung paling depan pada buku.
16. *Turn in*: Kertas atau kain yang ditekuk dari luar ke bagian dalam dari sampul.
17. *Tail*: Bagian bawah dari buku.
18. *Fly leaf*: Bagian dari *endpaper* yang dapat dibuka atau dialihkan ke halaman berikutnya.
19. *Foot*: Bagian bawah dari halaman.
20. *Signature* (tidak ada di ilustrasi): Kertas yang ditekuk dengan *paper bound* yang diprint dalam satu *sequence* untuk membentuk bagian *book block*.

Informasi terkait setiap bagian-bagian dari buku pada perancangan ini akan diimplementasikan pada pembagian elemen pembentuk buku dan memastikan bahwa tidak ada keliruan dalam anatomi buku yang akan dirancang oleh penulis.

2.1.2.3 Elemen Desain Buku

Buku terdiri atas beberapa elemen desain, dengan beberapa berupa panduan dan prinsip desain yang dapat membantu desainer dalam proses perancangan buku. Beberapa dari elemen yang perlu diperhatikan terkait perancangan buku sendiri adalah:

A. Prinsip Desain

Menurut Landa (2022), beberapa elemen formal yang digunakan sebagai dasar dalam merancang desain adalah *line* (garis),

shape (bentuk), *figure* atau *ground*, *typography* dan *pattern*. Elemen-elemen ini dapat dipadukan dan disusun dengan berbagai perancangan untuk menerima hasil desain yang berbeda. Penyusunan elemen tersebut memerlukan prinsip-prinsip desain untuk dapat menyuarakan ide dan konsep baik. Prinsip-prinsip tersebut berupa:

1. *Hierarchy*: Adanya urutan atau tatanan struktur dari elemen desain, dilihat dari yang dijadikan sebagai sorotan utama hingga ke elemen lain yang kurang menjadi sorotan. Hal ini membantu dalam memastikan fokus utama dari rancangan sesuai dengan apa yang dirancang.
2. *Alignment*: Penataan posisi elemen-elemen desain untuk membuat sebuah korelasi visual antara satu elemen dengan elemen lainnya.
3. *Unity*: Elemen-elemen desain yang ada pada rancangan dapat membentuk satu kesatuan yang terlihat *harmonious*.
4. *Space*: Bagian kosong pada perancangan yang berfungsi sebagai penghubung dari satu elemen ke elemen lainnya, memberikan ilusi berupa *spacial depth*.

Selain dari pendapat Landa terkait 4 prinsip utama desain, Matulka (2008) juga berpendapat bahwa prinsip desain terdiri atas 7 jenis prinsip. Prinsip-prinsip desain menurut Matulka (2008) antara lain adalah:

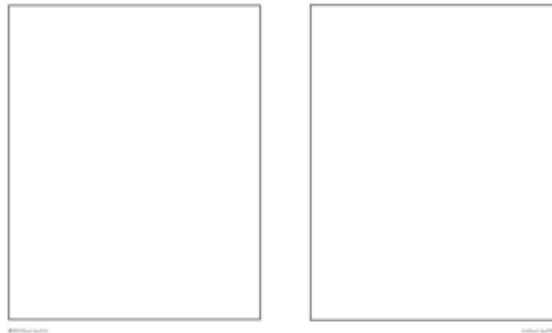
1. *Balance*: Visual weight pada komposisi desain harus memiliki keseimbangan sehingga tidak terlihat kaku atau tidak stabil. Beberapa jenis *visual weight* adalah *symmetrical*, *asymmetrical* dan *radial*.
2. *Contrast*: Perbedaan di antara elemen visual pada desain yang menciptakan perbedaan yang tegas antara satu objek dengan objek lainnya.

3. *Emphasis*: Penegasan pada salah satu elemen visual yang akan dijadikan sebagai *focal point* dari desain.
4. *Harmony and Variety*: *Harmoni* adalah cara halus dalam menggabungkan beberapa elemen visual pada desain sehingga terlihat sebagai satu kesatuan, sedangkan *Variety* adalah perbedaan yang ada dalam harmoni yang memberikan kesan unik dan menarik pada komposisi.
5. *Movement*: Pengarahan flow dari mata pembaca dari satu titik ke titik lainnya.
6. *Rhythm*: Repetisi dari suatu elemen sehingga terlihat sebagai satu ritme yang sama.
7. *Unity*: kualitas dari keseluruhan komposisi dalam membentuk satu gambar yang utuh dan terlihat sebagai satu kesatuan.

Kedua informasi terkait prinsip desain akan digunakan sebagai pedoman untuk proses penggambaran ilustrasi, perletakan objek visual dan *layouting* teks pada buku. Dengan mempertimbangkan prinsip-prinsip desain tersebut, buku yang dirancang dapat menyampaikan informasi visual ataupun teks dengan baik dan berkualitas.

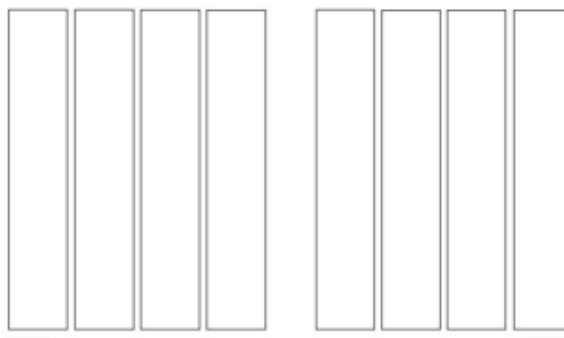
B. Grid

Grid merupakan panduan struktur yang berada dalam buku untuk perletakan konten dan teks. Kehadiran *grid* sebagai struktur dari halaman pada buku memiliki fungsi sebagai panduan komposisi yang terdiri atas garis vertikal dan horizontal. Format dasar dari *grid* berupa kolom tempat pengisian konten buku dan margin sebagai batasan-batasan pada setiap halaman buku. Berdasarkan Landa (2022), *grid* terbagi atas beberapa jenis, yaitu *single-column grid*, *multicolumn grids* dan *modular grid*.



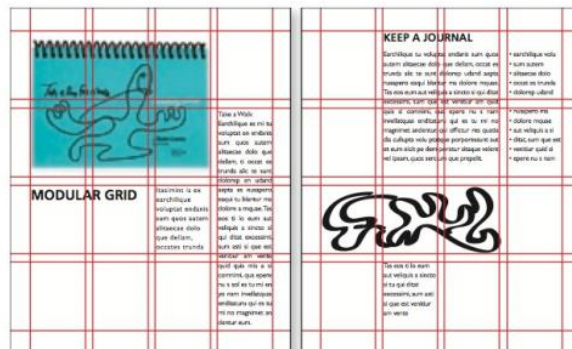
Gambar 2.20 *Single-column grid*
Sumber: Landa, 2022

Single-column grid merupakan *grid* yang terdiri atas satu kolom tanpa adanya pembagi pada *grid*. *Grid* memenuhi satu halaman secara keseluruhan, hanya didefinisikan sebagai teks yang dikelilingi oleh margin pada setiap sisinya. Margin pada *single-column grid* berperan sebagai bingkai yang membuat struktur pada halaman tetap proporsional untuk media cetak maupun media digital.



Gambar 2.21 *Multicolumn grid*
Sumber: Landa, 2022

Multicon grid merupakan *grid* yang terdiri atas lebih dari satu kolom, sehingga memiliki beberapa kolom yang terpisah atas satu atau lebih *interval*. Pada *multicon grid*, kolom dapat diisi dengan beberapa teks atau foto yang berbeda, memungkinkan adanya pembagian konten berdasarkan kolom *grid*. Teks dan foto juga dapat berbagi kolom pada perancangan, berkebalikan dengan *single-column grid* yang cenderung hanya dapat diisi full oleh salah satu konten.



Gambar 2.22 Modular grid
Sumber: Landa, 2022

Modular grid merupakan *grid* yang terdiri atas lebih dari beberapa kolom dan baris, membentuk *grid* dengan bentuk persegi yang lebih kecil. *Grid* dengan bentuk persegi yang lebih kecil ini disebut sebagai *grid modules*. Dalam penggunaannya, teks dan foto dapat menempati lebih dari satu *grid module*. Dikarenakan bentuknya, *modular grid* dapat memberikan keuntungan bagi desainer dikarenakan kemudahan dalam pengelompokan konten berdasarkan *module* yang ada pada *grid*, atau pengelompokan konten ke dalam beberapa *spatial zone*.

Pada perancangan ini, *grid* akan digunakan sebagai panduan untuk tata letak teks pada buku sehingga setiap halaman pada buku memiliki perletakan yang konsisten dan tidak menyulitkan pembaca ketika membaca informasi yang disampaikan melalui teks.

C. Typography

Typeface adalah teks pada buku yang menjadi sarana memberikan informasi terkait konten yang dibahas. Pemilihan *typeface* dan penyusunan dari teks di dalam halaman buku merupakan bagian penting dari menciptakan buku yang menarik dan sesuai dengan standar. Beberapa teks dapat diletakan dengan ukuran yang lebih besar dibandingkan teks yang lainnya dengan maksud untuk memberikan adanya hirarki dan *spotlight* pada teks tersebut. Menurut Lupton (2008), perletakkan (*alignment*) teks sendiri terbagi atas 4, yaitu *justified* dengan perletakan yang sejajar untuk kedua sisi, *flush left* yang perletakan teks

cenderung mengarah ke samping kiri, *flush right* yang perletakan teks cenderung mengarah ke samping kanan, dan *centered* yang perletakan cenderung mengarah pada tengah teks.

Menurut Landa (2022), *typeface* memiliki klasifikasi jenis berdasarkan tampilan yang mereka berikan, terdiri atas *old style*, *transitional*, *modern*, *slab serif*, *sans serif*, *blackletter*, *script*, dan *display*. Untuk perancangan buku yang ditujukan pada anak, terdapat beberapa pertimbangan dalam pemilihan *typeface* yang tepat. Berdasarkan pendapat Salariya (2024), *typeface* yang baik digunakan untuk buku anak adalah *typeface* yang memiliki kejelasan dan spacing yang baik dengan ketebalan yang *moderate*. Salariya juga menyatakan bahwa walaupun *serif* dan *sans-serif* dapat digunakan pada buku anak, *sans-serif* cenderung lebih baik karena kemudahan baca bahkan ketika berukuran kecil. Hal ini juga turut didukung oleh Ghosalli (2020) yang menyatakan bahwa jenis *typeface* yang ideal untuk buku anak berusia 4 hingga 6 tahun adalah *typeface sans serif*.

Informasi mengenai *typography* akan digunakan sebagai pedoman dalam menentukan jenis *typeface* yang digunakan pada buku sehingga pemilihan *typeface* dapat dinilai sesuai dan konsisten dengan tema dan target audiens dari perancangan buku.

D. Warna

Warna adalah bagian esensial dalam membentuk buku yang menarik untuk dibaca. Menurut Landa (2022), warna dapat digunakan untuk berkomunikasi secara simbolis dan memberikan personalitas pada buku. Landa (2022) juga berpendapat bahwa warna juga memiliki hubungan yang berbeda-beda antara satu sama lain, dengan pembagian skema warna seperti *monochromatic*, *analogous*, *complementary*, *split complementary*, *triadic*, dan *tetradic*. Warna juga dapat dikategorikan berdasarkan sifat *warm* atau *cool*, dengan warna *cool* berupa hue yang

cenderung ke warna biru, hijau dan ungu; dan warna *warm* berupa *hue* yang mengarah ke warna merah, oranye, dan kuning.

Song (2024) menyatakan bahwa warna adalah hal yang esensial dalam merancang buku yang ditujukan kepada anak, dimana *hue*, saturasi, dan kecerahan dalam menjadi fasilitas untuk anak dalam membentuk persepsi warna. Song juga menyatakan bahwa 69% dari anak-anak memiliki perpaduan warna dengan *hue*, saturasi dan *brightness* yang tinggi, dimana hal tersebut dapat memberikan stimulasi kepada otak mereka, memberikan rasa bahagia dan meningkatkan tingkat *interest* anak dalam membaca. Di sisi lain, 69% dari anak tidak memiliki warna-warna yang gelap seperti hitam dan abu-abu gelap. Warna-warna ini dapat menyebabkan *color fatigue* pada anak yang memudahkan anak untuk terdistraksi ketika sedang membaca buku.

Informasi mengenai warna akan digunakan sebagai pedoman dalam menentukan warna-warna yang digunakan pada buku sehingga kesesuaian warna dengan preferensi dari pembaca buku dinilai cocok dan dapat meningkatkan minat pembaca buku terhadap buku.

E. Komposisi

Komposisi adalah aransemen dari elemen-elemen desain pada halaman yang direlasikan antara satu sama lain untuk membuat desain berkomunikasi secara visual. Dengan mengatur komposisi pada desain, desainer dapat menarik perhatian dari pelihat hanya dengan tata letak dari komponen yang membuat satu kesinambungan. Menurut Landa (2022), terdapat beberapa jenis komposisi yang dapat digunakan pada perancangan, yaitu *closed versus open*, dan *symmetrical versus asymmetrical*.

Komposisi *closed* adalah komposisi yang menyebabkan arah pandang dari pengamat untuk terarah ke dalam desain dan searah dengan ujung dari desain. Di sisi lain, komposisi *open* adalah komposisi yang

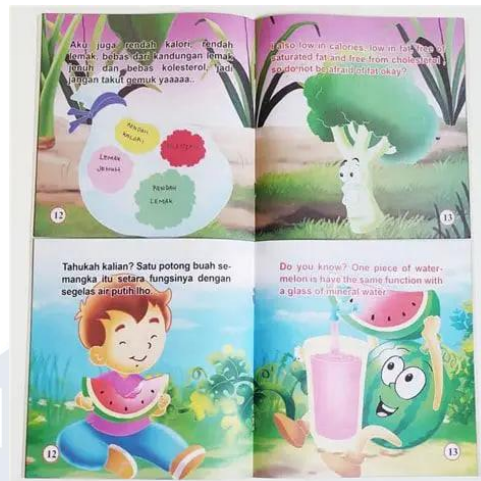
memiliki elemen desain yang berlawanan arah dengan ujung-ujung dari desain tersebut. Komposisi *closed* cenderung terkesan lebih rapih dan tertata, sementara komposisi *open* cenderung lebih fleksibel dan memiliki orientasi yang beragam.

Komposisi *symmetrical* adalah komposisi yang memiliki sifat simetris, dimana elemen desain memiliki perletakan atau bentuk yang sama pada kedua sisi dari *midline*, garis pemisah yang ada pada desain. Berkebalikan dengan *symmetrical*, komposisi *asymmetrical* adalah komposisi yang tidak memiliki persamaan pada kedua sisinya. Komposisi *symmetrical* menekankan poin balance yang diperoleh dari stabilitas pada desain, sementara komposisi *asymmetrical* menekankan pada poin balance yang diterima melalui aransemen dan perletakan elemen desain secara asimetri pada perancangan.

Informasi mengenai komposisi akan digunakan sebagai pedoman dalam menentukan komposisi yang baik dan bervariasi pada buku sehingga ilustrasi yang digambar dapat bervariasi, bersifat dinamis dan tidak kaku.

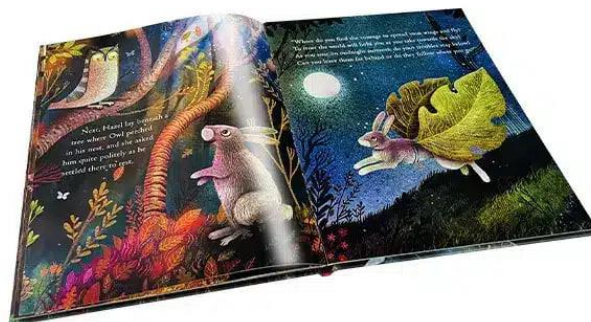
F. Ilustrasi

Ilustrasi adalah fundamental dalam sebuah buku. Penggunaan ilustrasi yang bervariasi dapat menjadi sarana bercerita yang baik, terutama bagi pembaca anak. Ilustrasi memiliki bentuk dengan fungsionalitas yang berbeda, tergantung apa yang ingin dituju dalam proses pemaparan informasi. Berdasarkan Ghodzalli (2020), ilustrasi dapat dibagi berdasarkan bentuk dasar dengan klasifikasi berupa *spread*, *single page*, dan *spot*.



Gambar 2.23 Ilustrasi *Spread*
Sumber: <https://www.kibrispdr.org/conto...>

Ilustrasi *spread* merupakan ilustrasi yang memenuhi satu *spread*. Menurut Lupton (2008), *spread* merupakan dua halaman berdampingan yang dilihat oleh pembaca di saat bersamaan oleh karena proses penjilidan. Bentuk ilustrasi *spread* memiliki fungsi untuk membuat pembaca menetap lebih lama pada suatu halaman untuk dapat memproses informasi yang diberikan pada ilustrasi dengan baik. Penggunaan bentuk ini dapat digunakan dengan maksud mengenalkan suatu lokasi atau waktu pada buku tanpa harus secara langsung menuliskannya pada teks.



Gambar 2.24 Ilustrasi *single page*
Sumber: <https://www.qinprinting.com/children...>

Ilustrasi *single page* merupakan bentuk ilustrasi yang mengisi satu halaman secara penuh. Bentuk ini berbeda dengan bentuk *spread* dikarenakan pada ilustrasi *single page*, satu *spread* dapat memiliki dua ilustrasi yang berbeda pada setiap halamannya. Bentuk ini digunakan untuk menceritakan informasi yang berbeda pada setiap halamannya. Penggunaan latar pada ilustrasi jenis ini harus diperhatikan dengan baik untuk mencegah salah tafsir bentuk ilustrasi karena latar yang terlalu menyatu dan dapat menyebabkan kebingungan dari sisi pembaca.



Gambar 2.25 Ilustrasi *spot*

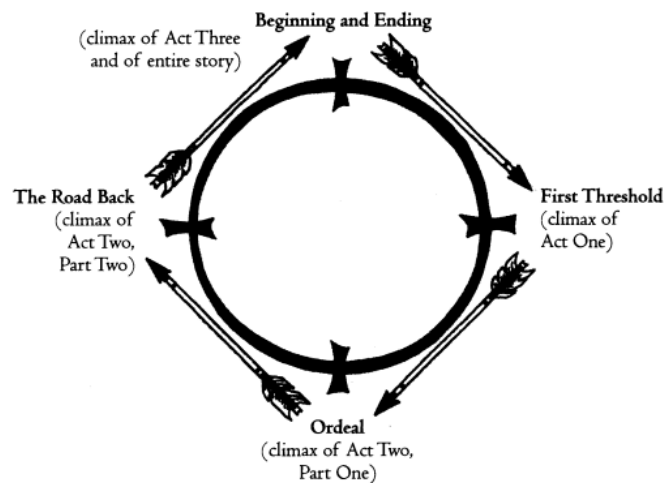
Sumber: <https://www.simonandschuster.com/books...>

Terakhir, bentuk ilustrasi *spot* merupakan bentuk ilustrasi yang memiliki ukuran gambar yang bervariasi pada halamannya atau terbagi atas beberapa adegan dalam satu halaman. Hal ini dapat dilihat melalui gambar yang terlampir di atas, dimana karakter pada halaman kiri memiliki ukuran yang lebih kecil dibandingkan dengan karakter di halaman kanan. Bentuk ilustrasi ini umumnya memiliki latar yang sederhana untuk mencegah terlalu banyaknya informasi yang diberikan kepada pembaca dan mengalihkan fokus pembaca dari informasi yang diberikan.

Informasi mengenai ilustrasi akan digunakan sebagai pedoman dalam menentukan *layout* ilustrasi yang baik dan bervariasi pada buku sehingga ilustrasi dapat memberikan output yang maksimal untuk pemberian informasi melalui media gambar.

G. Alur

Alur adalah salah penggambaran dari bagaimana sebuah cerita berjalan. Setiap buku cerita pasti memiliki sebuah alur yang memuat titik awal dari keberangkatan cerita, bertemunya konflik, hingga resolusi yang menandai akhir dari sebuah cerita. Berdasarkan Vogler (2007), alur memiliki sebuah struktur yang dapat membagi setiap tahap dari sebuah cerita secara garis besar yang diadaptasi dari teori *Hero's Journey* milik Joseph Campbell dari bukunya yang berjudul *The Hero with a Thousand Faces* (1949).



Gambar 2.26 Tahapan Hero's Journey Vogler
Sumber: Vogler, 2007

Struktur alur dibagi atas 3 bagian yang disebut sebagai *act*. Setiap *act* akan memiliki tujuan yang berbeda-beda sebelum diakhiri dengan satu konklusi dari konflik utama pada alur. Struktur cerita *Hero's Journey* dimulai dengan tahap *beginning*, yaitu pengenalan karakter dan lingkungannya pada tahap *beginning* sehingga pembaca dapat merasa familiar dan dapat mempelajari latar belakang dari alur tersebut. Alur akan berprogress menuju *act 1* yang akan membuat karakter utama pada cerita mengalami perubahan atau *shift* pada situasi, baik dalam konteks tempat atau situasi. Hal ini dilakukan untuk membuat karakter keluar dari zona nyamannya dan untuk mengenalkan tahap selanjutnya dalam

tahapan *Hero's Journey*, Beberapa karakter pendukung akan dikenalkan seiring dengan berjalannya *act* untuk dapat membuat alur bersifat progresif dan mengenalkan beragam hal baru kepada karakter utama.

Setelah *act* 1 dilalui oleh karakter utama, alur akan memasuki babak kedua yaitu *act* 2, dimana konflik mulai dikenalkan. Konflik berfungsi sebagai tantangan untuk membuat karakter dapat berkembang dengan seiring berjalannya cerita. Cara karakter melewati konflik akan digambarkan melalui *act* 3 yang berisi penyelesaian tantangan yang dihadapi oleh karakter utama sehingga dapat mencapai titik resolusi cerita. Bila konflik pada cerita telah berhasil diselesaikan oleh karakter utama pada *act* 3, maka karakter akan mencapai titik akhir dari sebuah alur cerita yang disebut sebagai *ending*.

Teori ini akan dijadikan pedoman untuk pembuatan struktur alur dari cerita pada buku dengan mengimplementasikan setiap tahap pada teori dengan setiap bagian dari alur yang akan diciptakan pada buku.

H. Karakter

Karakter adalah alat bercerita dalam buku yang memperagakan bagaimana cerita dimulai, dilalui dan diakhiri. Peran karakter dalam sebuah cerita sangat penting karena tanpa karakter, cerita tidak akan dapat diceritakan dengan baik. Menurut Ghazalli (2020), dalam proses pembuatan karakter, dibutuhkan empat aspek penting yang dapat dijadikan patokan dalam eksplorasi pembuatan karakter. Keempat aspek tersebut adalah menggunakan bentuk, ciri khas karakter, ekspresi karakter dan gaya visual.

Aspek pertama yang perlu dipertimbangkan adalah menggunakan bentuk sebagai dasar dari eksplorasi desain dari karakter. Bentuk umum digunakans sebagai siluet dasar dari perkembangan awal karakter sebelum diberikan detail. Beberapa bentuk yang umum digunakans sebagai dasar dari desain karakter adalah:

1. Bulat: bentuk yang umumnya mencerminkan karakter yang ramah, ceria dan lembut.
2. Segitiga: bentuk yang biasa digunakan untuk karakter cerdik dan energik.
3. Kotak: bentuk yang banyak digunakan untuk karakter yang kuat dan statis.

Aspek kedua adalah harus dipertimbangkan dalam proses perancangan karakter adalah ciri khas dari setiap karakter. Ciri khas berfungsi sebagai pembeda antara satu karakter dengan karakter lain sehingga karakter tidak salah dikira oleh pembaca sebagai karakter lain dalam cerita. Ciri khas dapat berbentuk siluet karakter, baju karakter, rambut karakter atau hal-hal lain yang hanya spesifik ada pada suatu karakter namun tidak ditemukan pada karakter lain.

Aspek ketiga adalah ekspresi dari karakter dalam buku. Ekspresi dapat menggambarkan sifat dari karakter yang sedang dikembangkan sehingga karakter tidak bersifat monoton dan memiliki sifat masing-masing. Ekspresi juga dapat membantu pembaca menganalisa cerita dengan melihat mimik wajah dari karakter dalam setiap adegan, seperti mimik menangis saat adegan menangis, mimik marah saat adegan yang menjengkelnya dan berbagai jenis ekspresi lainnya.

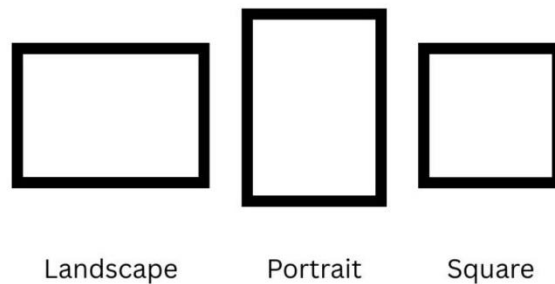
Aspek terakhir adalah mengenai gaya visual yang digunakan dalam eksplorasi karakter. Gaya visual penting untuk disesuaikan dengan target pembaca dari buku yang hendak dirancang sehingga pembaca dapat tertarik dengan buku melalui gaya visual yang digunakan pada karakter. Warna yang digunakan pada gaya visual juga berperan penting dalam membuat pembaca buku merasa nyaman saat membaca dan merasa bahwa gaya visual selaras dengan kesan cerita yang melibatkan karakter dalam buku.

Implementasi informasi ini akan digunakan pada perancangan karakter cerita pada buku sehingga setiap karakter dapat dioptimalisasikan dalam aspek desain, ciri khas, ekspresi dan gaya visual yang sesuai dengan target audiens dari buku.

2.1.3 Produksi Buku Interaktif

Menurut Haslam (2006), proses produksi dari sebuah buku harus memiliki semua proses produksi setelah perancangan isi dan visual buku telah diselesaikan. Proses yang terlihat dalam produksi buku sendiri adalah pre-production, proses *printing*, dan proses penjilidan. Beberapa poin penting yang harus diperhatikan dalam proses pre-produksi adalah ukuran dari buku, format orientasi yang digunakan pada buku dan proses pencetakan warna pada media fisik.

Dalam proses produksi buku, perlu ditentukan ukuran yang ideal bagi target pembaca yang ingin dituju. Berdasarkan Ghozalli (2020), ukuran umum untuk buku anak di tingkat Prabaca 2 (umur 4-6 tahun) dibebaskan, namun berada dalam range jumlah halaman 8 hingga 16 halaman. Proporsi gambar yang ideal pada buku juga umumnya 90% dengan penggunaan warna primer dan sekunder dan jenis *typeface sans serif* dengan minimal ukuran 28 pt. Walaupun begitu, Raven & Collett (2017) juga menyatakan bahwa buku anak, terutama *pictorial book* untuk anak-anak di tahap awal baca umumnya berukuran dalam range 12 hingga 48 pt, dengan kecenderungan untuk menggunakan ukuran yang besar dikarenakan *picture book* diperuntukan untuk dibaca orang tua yang memandu anaknya melalui setiap kata-kata. Jenis penyajian yang disarankan oleh Ghozalli (2020) berupa buku bergambar yang terdiri atas bahasa yang sederhana.



Gambar 2.27 Format Orientasi
Sumber: <https://www.malkistlab.com/orientasi-portrait...>

Format orientasi dari buku merupakan orientasi yang ditentukan berdasarkan hubungan dari panjang dan lebar buku. Menurut Haslam (2006), buku memiliki tiga format pilihan, yaitu format *potrait* orientation dengan ukuran *vertical* yang lebih panjang, format *landscape* dengan ukuran horizontal yang lebih panjang, dan *square* format dengan sisi vertikal-horizontal yang sama panjangnya. Penentuan orientasi pada buku umumnya didasari atas fungsi praktikal, produksi, dan *artistic choice*, namun ketiga hal tersebut harus bisa menyokong kemampuan baca dari pembacanya.



Gambar 2.28 Cara kerja CMYK
Sumber: <https://printingsolutions.com/cmyk-printing/>

Proses *printing* buku yang melibatkan warna memerlukan pemahaman terkait bagaimana cara warna tercipta di atas media cetak. Warna-warna dasar yang umumnya digunakan dalam proses percetakan adalah warna

CMYK yang terdiri atas *cyan*, *magenta*, dan *yellow*. Menurut Haslam (2006), proses percetakan dengan basis warna CMYK dilakukan dengan mengatur banyaknya persentase tiap warna yang digunakan untuk menciptakan campuran warna yang diinginkan. Banyaknya persentase warna juga mempengaruhi gelap-terang dan saturasi dari warna yang dihasilkan dari perpaduan CMYK.

Ketika buku mulai masuk ke dalam tahap percetakan atau *printing*, terdapat opsi dalam cara mencetak buku. Menurut Lupton (2008), teknik percetakan terbagi atas dua, yaitu *offset printing* dan *digital printing*. *Offset printing* adalah jenis percetakan yang menggunakan tinta dan *plate fisik* sebagai sarana mencetak buku, sedangkan *digital printing* adalah jenis percetakan yang menggunakan toner sebagai sarana utama mencetak buku. Untuk perancangan buku anak, *digital printing* dapat memberikan lebih banyak benefit dikarenakan *digital printing* memberikan hasil yang lebih akurat untuk *file* digital dan tidak memerlukan adanya *plate* fisik untuk memulai proses pencetakan. Ketika buku sudah selesai dicetak, penting untuk melakukan proses *proofing*, yaitu proses di saat desainer melakukan *check up* terkait hasil *print* yang telah dilakukan. Beberapa hal yang dapat diperhatikan adalah mengenai kejernihan gambar, konten yang tertinggal saat proses *print*, atau posisi yang berubah setelah buku dicetak (Lupton, 2008).

Terakhir, penjilidan atau *binding* adalah proses yang membuat buku menjadi satu kesatuan dengan menyatukan salah satu sisi dari keseluruhan halaman buku. Menurut Haslam (2006), proses penjilidan memiliki dua cara, yaitu menggunakan cara tradisional berupa *hand-binding* dan menggunakan mesin untuk melakukan penjilidan. *Hand-binding* merupakan cara penjilidan yang semuanya menggunakan tangan sendiri dan umumnya menggunakan teknik jahit, sedangkan *machine binding* menggunakan campur tangan mesin untuk melakukan proses penjilidan. Untuk membuat buku interaktif, tipe penjilidan yang lebih cocok merupakan dengan menggunakan mesin

dikarenakan struktur buku dan ketebalan halaman buku yang lebih kompleks dan akan memakan waktu yang lebih banyak jika menggunakan *hand-binding*.

Setiap informasi mengenai produksi dalam buku akan digunakan sebagai patokan dasar penentuan ukuran dan pencetakan buku ke dalam media cetak untuk memberikan hasil media cetak yang akurat dalam aspek warna dan ukuran.

2.2 Separation Anxiety Disorder pada Anak

Kecemasan adalah perasaan yang umum dirasakan oleh semua orang, termasuk anak-anak. Perasaan tersebut merupakan dampak emotional atau rasa khawatir yang muncul secara negatif berdasarkan rasa ketidakpastian dan ketidakberdayaan. Ketika tingkat kecemasan sudah ke titik yang abnormal, anak yang mengalami kecemasan dapat berisiko memiliki gangguan kesehatan mental disebut *Anxiety Disorder*. Berdasarkan *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (DSM-5)*, *Anxiety Disorder* terbagi atas berbagai macam, dengan salah satunya berupa *Separation Anxiety Disorder (SAD)* (Oktamarin et al., 2022). SAD adalah gangguan kecemasan yang umum ditemukan pada masa pertumbuhan anak, berakar dari ketakutan berlebih akan perpisahan dan kondisi dimana anak dihadapkan dengan situasi yang mengharuskan mereka untuk ditinggal oleh orang terdekat (Feriante et al., 2023). Menurut Scattolin et al. (2022), SAD merupakan jenis *anxiety disorder* yang paling banyak muncul di masa kecil, bahkan sebelum *Generalized Anxiety Disorder*.

2.2.1 Gejala Separation Anxiety Disorder pada Anak

Menurut Ramadani et al., (2022), anak-anak yang mengalami SAD menunjukkan gejala-gejala berupa:

1. Ketergantungan berlebih: Anak-anak yang mengalami SAD menunjukkan tanda ketergantungan yang berlebihan dengan frekuensi yang sangat sering di berbagai keadaan dengan sosok pendamping atau orang tua mereka.

2. Merasa takut di lingkungan yang baru: Anak-anak dengan SAD mengalami rasa takut yang besar ketika harus menghadapi situasi baru, terutama tanpa bimbingan atau pendampingan dari orang tua mereka.
3. Gejala fisik: Anak-anak dengan SAD menunjukkan beberapa gejala yang muncul secara fisik, seperti rasa mual, pusing dan tenggorokan yang sakit.
4. Menangis berlebihan: Anak-anak dengan SAD menunjukkan reaksi emosional mereka dengan menangis yang disertai dengan teriakan.
5. Menhindari kontak fisik: Anak-anak dengan SAD menolak untuk disentuh oleh siapapun sebagai bentuk penolakan terhadap situasi yang dia alami.
6. Perilaku agresif terhadap orang tua: Anak-anak dengan SAD dapat menunjukkan perilaku yang emosional dan penuh amarah ke pendamping atau orang tua mereka ketika berada di situasi yang membuat mereka harus terpisah dengan orang tua mereka.

Ramadani et al. (2022) juga membagi gejala *Separation Anxiety Disorder* pada anak ke tiga tingkatan kecemasan, yaitu *protest*, *despair*, dan *rejection*. Tahap *protest* merupakan fase dimana anak mencoba untuk menyuarkan keingnannya untuk menolak berpisah, dimana mereka akan berteriak-teriak, bertindak secara agresif dan menolak adanya interaksi dengan pihak lain selain orang tua mereka. Tahap *despair* merupakan fase dimana anak mulai bertindak secara lebih pasif dan melankolis, menunjukkan ketidak tertarikan mereka dalam bermain atau menolak untuk makan. Tahap terakhir adalah tahap *rejection*, dimana anak mulai menerima bahwa mereka sedang terpisah dengan orang tua dan mencoba untuk mulai beradaptasi dengan sekelilingnya setelah melewati waktu perpisahan yang lama.

2.2.2 Penyebab *Separation Anxiety Disorder* pada Anak

Separation Anxiety Disorder (SAD) memiliki berbagai faktor penyebab, baik dari faktor keturunan, pola attachment, pola asuh, ataupun

situasi yang dialami oleh anak-anak. Faktor penyebab SAD yang paling awal merupakan faktor keturunan, dimana SAD dapat disebabkan melalui garis keturunan keluarga. Beberapa studi terkait *family studies* menyatakan bahwa beberapa anggota keluarga dari mereka yang memiliki SAD terindikasi juga memiliki gangguan kesehatan mental di tingkat yang sama, seperti *panic disorder* dan *agoraphobia* (Silove et al., 1995). Silove et al. juga menambahkan bahwa ibu yang memiliki gejala *panic disorder* cenderung akan menghasilkan anak yang memiliki tingkat kemungkinan tinggi untuk terkena SAD.

Selain dari keturunan, cara anak dibesarkan juga memengaruhi terbentuknya tingkat kecemasan anak. Kehadiran dan dukungan dari orang tua merupakan hal yang penting bagi kehidupan dan proses pertumbuhan anak. Salah satu studi yang turut mendukung pernyataan tersebut merupakan studi yang dilakukan oleh John Bowlby, dimana dia melakukan eksperimen dengan memisahkan orang tua dengan anak untuk melihat reaksi yang diberikan oleh anak tersebut (Holmes, 2014). Berdasarkan studi yang dilakukan oleh Bowlby, ditemukan bahwa anak-anak akan membentuk pola *attachment* atau ketergantungan yang berperan dalam proses pembentukan ikatan dengan orang lain, dengan semakin sehat pola asuh yang diberikan, maka semakin besar kemungkinan anak untuk dapat membentuk pola hubungan yang sehat (Colonnesi et al., 2011). *Attachment style* sendiri sudah mulai terbentuk sendiri awal mereka lahir, dengan kepekaan ibu dan responsivitas yang memadai sebagai kunci utama dalam perkembangan pola *attachment*. Tipe *attachment style* yang dikemukakan oleh Bowlby sendiri terbagi atas 4 klasifikasi, yaitu *secure*, *insecure avoidant*, *insecure anxious* dan *insecure fearful* (Holmes, 2014).

♥ Secure	
Engages in healthy relationships with good intimacy, communication, and autonomy. Expresses needs well, trusts their partner, and finds the relationship fulfilling.	✓ committed to relationship, but independent ✓ attentive, affectionate, and accepting ✓ able to handle and resolve conflict
♥ Insecure	
Anxious	
Worries about their partner's availability and commitment. Often feels incomplete without their partner and may seek excessive reassurance or struggle with jealousy.	✓ distrustful of partner and relationship ✓ afraid of abandonment, rejection, & conflict ✓ sensitive to criticism & hungry for approval
Avoidant	
Can come across as aloof and emotionally detached. Tends to avoid intimacy, vulnerability, and commitment, often spending time away from their partner.	✓ overly rigid, guarded, and distant ✓ uncomfortable with emotions and conflict ✓ difficulty expressing needs and wants
Anxious-Avoidant	
Alternates between anxious and avoidant attachment. Simultaneously desires and distrusts intimacy with their partner, resulting in contradictory, inconsistent behavior.	✓ tendency toward emotional extremes ✓ difficulty maintaining healthy boundaries ✓ prone to high-conflict relationships

Gambar 2.29 4 Types of Attachment Style
 Sumber: <https://www.scribd.com/document/6589...>

Anak-anak dengan tipe *insecure anxious* memiliki kecenderungan untuk merasakan tingkat kesedihan yang tinggi ketika harus melalui perpisahan dengan orang terdekat mereka. Tingkat kesedihan yang mereka rasakan dapat menetap sampai orang terdekat mereka kembali ke sisi mereka, kecenderungan anak untuk sering menunjukkan rasa marah dan cemas kepada orang terdekat mereka. Menurut Bowlby melalui Holmes (2014), beberapa perilaku seperti menangis, berteriak, menggigit dan menandang yang dilakukan oleh anak kepada orang tua mereka merupakan bentuk respon defensif untuk mencegah adanya perpisahan dengan orang tua secara lebih lanjut. Anak-anak yang termasuk ke dalam *insecure anxious* dapat membentuk kemungkinan untuk memiliki permasalahan sosialisasi ketika bertumbuh dewasa, dimana pola pikir anak didasari atas pemikiran dan ekspektasi negatif terkait diri mereka sendiri ketika memulai hubungan baru dengan orang lain.

Jenis pola asuh dari orang tua juga berperan krusial dalam membentuk kecemasan yang anak mereka alami. Menurut Hurlock (1980), beberapa jenis pola asuh orang tua antara lain adalah otoriter, demokratis, permisif dan *neglected*. Anak-anak yang dibesarkan melalui pola asuh *neglected* cenderung terlihat memiliki gejala *Separation Anxiety Disorder* (Hasan et al., 2023). Orang tua, terutama ibu, yang termasuk ke dalam *working*

parent cenderung memiliki kesulitan dalam mengisi peran sebagai pemberi nafkah keluarga dan sebagai pembimbing anak sekaligus (Wijayanto et al., 2022). Sebagai ibu yang juga bekerja, kelelahan akibat pekerjaan dan keharusan untuk tetap mengurus rumah tangga dengan tidur yang sedikit membuat ibu lebih beresiko untuk merasa kelelahan emosional dan mengekspresikan emosi negatif. Mereka yang merasa kesulitan dalam membagi waktu bekerja dan tanggung jawab sebagai pendamping anak dapat mengarah ke jenis pola asuh *neglect parenting*, pola asuh dimana orang tua cenderung terkesan acuh tak acuh dan tidak memberikan perhatian yang cukup di mata anaknya.

Situasi yang tidak terduga seperti pandemi Covid-19 juga turun berperan dalam meningkatkan tingkat kecemasan yang dimiliki oleh anak. Pada masa maraknya virus SARS-CoV-2, seluruh orang di dunia mengalami fase yang disebut sebagai karantina *lockdown* yang memaksa semua orang untuk berkegiatan di rumah. Masa karantina merupakan masa yang sulit untuk dilalui oleh keluarga, dimana pandemi-pandemi selalu diasosiasikan dengan kebiasaan buruk individu yang berakibat ke gangguan kesehatan mental seperti *anxiety disorders*, keinginan untuk mengakhiri hidup, PTSD, dan *depressive disorders* akibat banyaknya batasan sosial dan kebebasan yang diimplementasikan pada saat karantina (Alnamkami et al, 2022). Diimplementasikannya masa karantina juga memengaruhi keseharian anak yang hanya dihabiskan di rumah mereka, membuat keseharian mereka cenderung sama tanpa adanya interaksi sosial dengan orang lain selain orang tua mereka. Hal ini membuat perkembangan kemampuan sosial anak menjadi lebih lambat dan memengaruhi kestabilan dari kesehatan mental mereka (Alnamkami et al, 2022).

Selain dari itu, Pelekasis (2021) berpendapat bahwa pandemi Covid-19 juga meningkatkan intensitas berita-berita buruk seperti ancaman virus SARS-CoV-2 yang terus bertambah dan berita duka yang datang dari keluarga atau orang terkasih dari anak. Hal ini dapat berdampak terhadap meningkatnya

tingkat *anxiety* anak-anak kala pandemi Covid-19 akibat rasa tidak aman dan ketidakpastian yang mengelilingi kehidupan anak-anak. Pelekasis (2021) juga melanjutkan dengan menyatakan bahwa SAD sangat berkemungkinan untuk terbentuk pada anak ketika pandemi dikarenakan anak harus berada di rumah dengan orang tua dengan memiliki pola asuh yang tidak *secure*. Dengan banyaknya faktor-faktor yang dapat memicu SAD pada anak kala pandemi, anak-anak dapat mengalami SAD ketika *lockdown* sudah diakhiri dan mereka harus kembali masuk ke sekolah secara *offline*, berpisah dengan orang tua yang selalu bersama mereka kala pandemi (Pelaez & Novak, 2020).

2.2.3 Dampak *Separation Anxiety Disorder* pada Anak

Anak-anak yang memiliki gejala atau telah didiagnosa memiliki *Separation Anxiety Disorder* (SAD) dapat memiliki gangguan dalam performanya di kehidupan sehari-hari. Feriante, Torrico & Bernstein (2023) menyatakan bahwa anak-anak yang diindikasi memiliki *Separation Anxiety Disorder* cenderung memiliki performa yang buruk dalam kemampuan motorik dan linguistik, seperti komprehensi menulis, membaca, dan berbicara secara jelas. Feriante, Torrico & Bernstein juga menyatakan bahwa anak-anak yang diindikasi memiliki gejala SAD memiliki masalah pada ingatan dan kemampuan semantik mereka. Hal ini berarti bahwa SAD dapat membuat anak memiliki gangguan performa ingatan dan bahasa, dengan semakin tinggi tingkat kecemasan yang dimiliki, maka semakin besar juga dampak dari SAD pada kemampuan mereka.

Selain dari rendahnya kemampuan bahasa dan ingatan, SAD juga dapat berdampak pada kemampuan anak dalam membangun hubungan yang sehat di masa depan. Beberapa studi telah menunjukkan bahwa SAD memiliki hubungan yang erat dengan gangguan personalitas pada orang dewasa, dimana orang dewasa yang memiliki SAD sejak kecil berkemungkinan besar memiliki tipe personalitas *insecure dependant* dibandingkan dengan orang dewasa yang tumbuh tanpa adanya SAD (Feriante et al., 2023).

Setiap informasi mengenai *Separation Anxiety Disorder* akan digunakan sebagai pemahaman dasar penulis terkait permasalahan yang diangkat dalam perancangan sehingga dapat memberikan *output* buku edukasi anak yang memuat informasi terkait SAD yang baik.

2.3 Perkembangan Anak-anak

Perkembangan anak-anak adalah hal yang dilalui oleh setiap anak sebagai jembatan menuju proses pendewasaan. Perkembangan pada anak terjadi pada berbagai kemampuan yang berbeda-beda. Dalam proses perkembangan anak, terdapat beberapa area yang menjadi poin-poin utama perkembangan kemampuan anak yang disebut sebagai *Domain of Development* (Panjeti-Madan & Ranganathan, 2023).

CENTRAL DOMAINS					
	APPROACHES TO LEARNING	SOCIAL AND EMOTIONAL DEVELOPMENT	LANGUAGE AND LITERACY	COGNITION	PERCEPTUAL, MOTOR, AND PHYSICAL DEVELOPMENT
▲ INFANT/TODDLER DOMAINS	Approaches to Learning	Social and Emotional Development	Language and Communication	Cognition	Perceptual, Motor, and Physical Development
● PRESCHOOLER DOMAINS	Approaches to Learning	Social and Emotional Development	Language and Communication	Mathematics Development	Perceptual, Motor, and Physical Development
			Literacy	Scientific Reasoning	

Gambar 2.30 *Domain of Development*
Sumber: Office at Head Start, 2015

Domain of Development terbagi atas 5 klasifikasi area perkembangan, yaitu kemampuan anak untuk belajar, perkembangan sosial-emosional anak, literas dan bahasa pada anak, kognitif anak, dan perkembangan fisik anak. Setiap area perkembangan memiliki kemampuan yang terkait dengan klasifikasi masing-masing (Panjeti-Madan & Ranganathan, 2023). Semua area kemampuan akan terus berkembang seiring kebutuhan anak dan berkaitan satu sama lain. Untuk dapat membentuk masa depan anak yang maksimal, semua kemampuan anak harus dikembangkan dengan baik dan sehat. Dalam penelitian ini, yang akan difokuskan adalah kognitif, sosial-emosional dan kemampuan literasi.

2.3.1 Kognitif Anak

Kognitif adalah kemampuan anak dalam menerima dan mengolah informasi yang berpengaruh dalam proses pemilihan keputusan anak dan kecerdasan anak. Setiap anak akan mengembangkan kemampuan kognitif mereka seiring bertambahnya usia. Salah satu teori yang membahas mengenai perkembangan kognitif adalah teori milik Jean Piaget. Jean Piaget mempelajari perkembangan kognitif manusia dan menyatakan bahwa perkembangan kemampuan kognitif manusia terjadi dalam beberapa fase dengan sudut pandang anak yang berbeda pada tiap fasenya (Sidiq et al, 2025). Teori Piaget didasarkan atas beberapa prinsip seperti *constructivism* yang berkaitan dengan pemahaman anak atas dunia, *schema* yang berkaitan dengan cara anak menyusun konstruksi mental mereka, *stages of development* yang membahas klasifikasi usia perkembangan kognitif anak, *universality and individual differences* yang membahas mengenai sifat universal dari teori namun juga mengakui adanya perbedaan kecepatan perkembangan individual, dan *active exploration* yang menyatakan bahwa anak-anak adalah individu yang akan terus belajar melalui lingkungan mereka (Ajayi, 2024).

Stage	Age	Thinking
Sensorimotor	Birth to 18-24 months	Object permanence
Preoperational	2 to 7 years	Symbolic thought
Concrete operational	7 to 11 years	Logical thought
Formal operational	Adolescence to adulthood	Scientific reasoning

Gambar 2.31 4 Stages of Cognitive Development milik Piaget
Sumber: <https://www.simplypsychology.org/piaget.html>

Berdasarkan klasifikasi yang dikemukakan oleh Jean Piaget, anak dalam jangkauan usia 0 hingga 7 tahun, disebut sebagai *Preoperational Stage*. Beberapa karakteristik yang dimiliki oleh anak-anak *Preoperational Stage* antara lain adalah:

1. *Symbolic Representation*: Kemampuan dalam membayangkan objek, gerakan, dan peristiwa dengan bentuk simbolis (kata, angka, gambar).
2. *Egocentrism*: Pemikiran egosentris yang menyulitkan mereka untuk melihat dari sudut pandang orang lain.
3. *Animisme*: Kepercayaan animisme yang membuat mereka mengaitkan sifat-sifat yang dimiliki manusia ke benda mati,
4. *Centration* yang menyebabkan mereka untuk fokus kepada satu detail dari situasi sementara mengabaikan sisanya.
5. *Lack of Conservation*: Ketidak mampuan dalam memahami konsep bahwa beberapa hal memiliki bentuk utuh dan tidak berubah dalam satuan jumlah, volume, dan massa walaupun berubah secara fisik dan visual.
6. *Language Development*: Perkembangan kemampuan linguistik anak dalam mengingat kata dan penggunaan bahasa sebagai sarana ekspresi diri.

Berdasarkan karakteristik pada klasifikasi usia *Preoperational Stage*, dapat terlihat bahwa anak berada dalam fase perkembangan kognitif yang berfokus pada cara berpikir secara simbolik, namun memiliki kelambatan perkembangan dalam logika. Walaupun anak mulai mengembangkan kemampuan untuk berbicara secara ekspresif dan berimajinasi dengan lebih kompleks, konsep-konsep kompleks masih sulit untuk dipahami oleh anak dengan baik. Anak juga memiliki ego yang besar pada masa ini, sehingga kerap memfokuskan perhatian mereka kepada diri mereka sendiri dibandingkan sekelilingnya. Hal ini menyebabkan anak untuk kurang dapat mengerti suatu permasalahan atau isu dari sisi orang lain selain dirinya dan mudah untuk menarik kesimpulan sendiri.

Sifat-sifat yang telah dibahas sebelumnya dapat berkaitan dalam menyebabkan kecemasan pada anak, dimana Piaget berpendapat bahwa anak-anak memiliki pandangannya sendiri akan pengalaman yang dia lewati

(Mooney, 2013). Anak-anak dapat menjadi terlalu nyaman dan percaya dengan pandangan yang dia buat sendiri ke titik perkataan dari orang tua juga sulit untuk mereka terima. Dalam kasus *Separation Anxiety Disorder*, anak-anak dapat membentuk pandangan bahwa orang tua meninggalkan dia pada satu situasi dikarenakan alasan negatif yang muncul dari persepsinya sendiri. Untuk dapat keluar dari cara pandangan tersebut, anak harus diberikan informasi dengan cara memberikan dia pengalaman baru yang bisa dia cerna dengan baik dan mematahkan pandangan yang sebelumnya dia pegang erat-erat. Proses pemberian informasi tersebut disebut oleh Piaget sebagai *disequilibrium*, dan proses anak mempelajari informasi baru tersebut disebut sebagai *accomodation*. Setelah anak berhasil mencerna informasi dan mengubah pandangan yang mereka buat atas dasar sifat egosentris mereka, anak akan kembali ke dalam fase yang stabil dan nyaman disebut sebagai *equilibrium*.

2.3.2 Sosial-Emosional Anak

Kemampuan sosial emosional pada anak, yang juga disebut sebagai kemampuan non-kognitif, merupakan kemampuan anak dalam mengontrol emosi, berkerja sama dengan sesama dan memenuhi keinginan mereka (Hosokawa et al, 2024). Berkebalikan dengan kognitif yang berfokus pada pengelolaan informasi, sosial-emotional berfokus terkait kemampuan anak dalam meregulasi perasaan, kompetensi sosial dan komunikasi interpersonal yang menjadi dasar dalam pembentukan kesuksesan akademik, kesehatan mental dan kesejahteraan hidup anak. Berdasarkan Takahashi et al. (2017), perkembangan kemampuan sosial emosional jangka panjang anak bergantung secara krusial pada masa kecil anak-anak, terutama dalam jangka usia 4 hingga 5 tahun. Hal ini juga turut didukung oleh pernyataan Hosokawa et al. (2024) bahwa kemampuan regulasi emosi dan kemampuan adaptasi anak-anak berusia mulai dari 4 tahun akan membekas pada nilai akademik dan hubungan sosial anak.

Stage	Period	Personality Attributes	Age
1	Early Infancy	Trust vs. Mistrust	1–2
2	Toddler	Autonomy vs. Shame and Doubt	2–4
3	Early Childhood	Initiative vs. Guilt	4–7
4	Middle Childhood	Industry vs. Inferiority	7–11
5	Adolescence	Identity vs. Identity Confusion	11–18
6	Young Adulthood	Intimacy vs. Isolation	18–29
7	Middle Adulthood	Generativity vs. Stagnation	29–48
8	Older Adulthood	Integrity vs. Despair	48–78+

Gambar 2.32 Klasifikasi 8 Tahapan *Psychosocial* Erik Erikson

Sumber: <https://www.researchgate.net/figure/Eriksons-...>

Salah satu peneliti yang karyanya berperan besar dalam meneliti bagaimana anak berkembang secara sosial-emotional adalah Erik Erikson (Mooney, 2013). Berdasarkan teori perkembangan *psychosocial* milik Erik Erikson, anak-anak dalam kurun usia 4-7 tahun berada dalam klasifikasi *Initiative vs Guilt*. *Initiative* berarti bahwa anak mulai mengembangkan kemampuan untuk menginisiasi suatu kegiatan atas keinginan sendiri, ditemani oleh resiko akan kehadiran *Guilt* yang dapat terbentuk ketika anak menghadapi kegagalan atau batasan dalam kegiatan yang dia inisiasi (Gunderman, 2022). Aktivitas seperti bermain dan bersosialisasi dalam keseharian anak berperan sebagai kesempatan untuk mendukung perkembangan inisiatif anak ketika berinteraksi dan berkomunikasi dengan teman-teman sebayanya. Walaupun anak-anak pada klasifikasi ini memiliki kemampuan untuk menginisiasi dari diri mereka sendiri, namun lingkungan sosial harus dapat mendukung kemampuan tersebut (Krismawati, 2018). Paksaan dan situasi yang mengekang anak dapat membuat anak merasa terjebak dan tidak nyaman. Hal ini yang akan menumbuhkan rasa bersalah (*guilt*) pada anak karena merasa kapasitas diri mereka sebagai kurang, baik secara kemampuan, keberanian atau kepercayaan diri mereka. Rasa bersalah (*guilt*) yang menjadi dampak dari gagalnya anak mencoba hal baru dapat seiring-iring menumbuhkan rasa cemas pada anak ketika harus menghadapi hal baru, seperti lingkungan, teman, dan situasi baru.

2.3.3 Literasi Anak

Kemampuan anak dalam memproses huruf menjadi bentuk kata yang dapat dimengerti dan menyerap informasi dari media tulis disebut sebagai kemampuan literasi anak (Rakimahwati, 2018). Kemampuan membaca anak merupakan salah satu kemampuan krusial yang harus dikembangkan seiring bertambahnya usia anak karena memengaruhi prestasi anak dalam proses belajar dari satu tingkat ke tingkat selanjutnya (Setyaningsih et al., 2022). Menurut Bromley melalui Suryana (2016), klasifikasi tingkatan kemampuan membaca anak terbagi atas lima tahap, yaitu:

1. *Magical stage*: Pada tahap ini, anak mulai menunjukkan ketertarikan terhadap buku dengan melakukan interaksi dengan buku, seperti sekadar membuka tutup halaman atau mulai memiliki buku kesukaan.
2. *Self concept stage*: Pada tahap ini, anak mulai tertarik untuk membaca buku, mencoba untuk memahami buku melalui visual walaupun belum memiliki tingkat literasi yang cukup untuk membaca seluruh atau sebagian dari buku.
3. *Bridging reading stage*: Pada tahap ini, anak mulai mengerti cara membaca dan mengenali simbol huruf pada buku. Anak-anak pada tahapan ini sudah mengenal makna dari beberapa kata dan memiliki ingatan terkait cerita yang dia baca.
4. *Take off reader stage*: Pada tahap ini, anak sudah lebih mengerti fungsi semantik, grafonik, dan sintatik. Anak-anak juga dapat mengenali berbagai simbol atau tanda yang ada di sekelilingnya.
5. *Independent reader stage*: Pada tahap ini, anak sudah dapat membaca beragam buku dengan mandiri dan dapat memahami informasi yang diberikan pada buku dengan lancar.

Walaupun kemampuan membaca anak dipengaruhi oleh beberapa faktor eksternal dan internal, anak-anak dalam rentang usia 4 hingga 7 tahun secara umum berada dalam tahap *self concept stage* hingga *bridging reading*

stage. Hal ini turut didukung oleh Indria et al. (2015) yang menyatakan bahwa kemampuan baca buku anak di atas umur 4 tahun ke atas sudah mulai mempelajari huruf alfabet dan sudah memiliki kemampuan dalam membentuk beberapa kata sederhana.

Seluruh informasi terkait perkembangan anak akan digunakan sebagai sebagai pemahaman dasar penulis terkait target audiens perancangan sehingga dapat merancang buku sesuai dengan kemampuan dan aspek-aspek perkembangan yang dimiliki oleh anak-anak.

2.4 Penelitian yang Relevan

Dalam proses perancangan, penulis melakukan studi terkait penelitian yang memiliki relevansi dengan perancangan penulis. Penelitian dilakukan dengan maksud untuk mempelajari perancangan yang telah dilakukan dan untuk mencari pembaruan dalam pembentukan solusi yang dirancang. Beberapa hal yang dijadikan patokan utama dalam mempelajari penelitian lain yang relevan adalah perancangan buku, gangguan yang berkaitan dengan kecemasan dan target audiens anak-anak.

Tabel 2.1 Tabel Penelitian yang Relevan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1.	Perancangan Buku Cerita Bergambar dalam Mengatasi Anxiety untuk Anak Usia 5 Tahun Keatas	Yasmine Azzahra, Warli Haryana	Kisah yang <i>relatable</i> dengan kejadian yang bisa saja terjadi pada anak dapat membantu anak untuk mempelajari informasi	Perancangan dapat ditambahkan elemen interaktif pada bukunya sehingga tidak terbatas pada ilustrasi saja.

			tentang Anxiety.	
2.	Program Intervensi pada Anak dengan <i>Separation Anxiety Disorder</i>	Nurfitriyanie Se, Farida Kurniawati	Terdapat beberapa intervensi yang dapat dilakukan untuk <i>Separation Anxiety Disorder</i> , seperti CBT.	Mengimplementasikan poin-poin yang dapat diadopsi dari CBT pada perancangan solusi namun dilakukan simplifikasi.
3.	Perancangan Buku Cerita Interaktif untuk Menimbulkan Minat Baca Anak Usia 4-6 Tahun	Albert Jesse, Bramantya, Ryan Pratama S	Terdapat interaksi yang melibatkan kegiatan participation pada buku yang melibatkan kemampuan anak dalam memasang barang dengan naratif pada halaman.	Menggunakan <i>spread</i> yang lebih variatif dengan interaksi yang lebih beragam, tidak hanya satu saja.

Berdasarkan hasil penelitian terkait studi relevansi dari tiga penelitian sebelumnya, isu terkait kecemasan (*anxiety*) dapat diceritakan kepada anak melalui cerita dan karakter yang *relate* dengan kehidupan mereka. Dengan dibuatnya

karakter dan latar sesuai dengan keseharian anak-anak, mereka dapat mengerti informasi dengan lebih baik karena kejadian pada cerita dapat terjadi di kehidupan mereka secara nyata. Perancangan buku interaktif juga melibatkan beberapa poin-poin penting yang diimplementasikan melalui CBT sebagai salah satu cara intervensi meredakan *Separation Anxiety Disorder* (SAD). Interaksi yang diterapkan pada buku interaktif juga dapat membantu dalam memberikan informasi melalui partisipasi anak dalam berjalannya alur cerita, namun interaksi yang diimplementasikan tidak terbatas hanya satu interaksi untuk keseluruhan buku. Secara keseluruhan, perancangan ini berharap untuk dapat memberikan kebaruan dengan menyertakan partisipasi anak melalui aktivitas dan cerita pada buku sekaligus membantu mereka untuk pelan-pelan menurunkan kecemasan terhadap perpisahan.

