

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Buku Interaktif

Buku interaktif merupakan buku ilustrasi yang dicampur dengan pengalaman atau aktivitas yang membantu anak-anak untuk berkembang tanpa merasakan frustrasi dengan menambah aspek bermain saat belajar. Buku interaktif menggunakan cerita pendek agar pembaca dapat mengerti dan memahami sebuah aktivitas dari dalam cerita dengan mudah. Buku interaktif memiliki ilustrasi di dalamnya sebagai alat yang dapat membantu dalam pembelajaran membaca dan menulis. Buku interaktif juga dibuat dan diorganisir sesuai level yaitu usia target dan tahap perkembangan maupun karakteristik dari anak tersebut (Helena, 2012 , h. 333). Menurut Ewers et al dalam jurnal yang berjudul “*Media Type Influences Preschooler’s Literacy Development: E-book versus Printed Book Reading*” volume 9 yang ditulis oleh Ely Kozminsky et al pada tahun 2013, interaksi aktif pada masa awal anak dengan aktivitas yang seru saat belajar dengan buku dapat menjadi jalan untuk pertumbuhan yang baik untuk keterampilan membaca dan pertumbuhan literasi mereka secara menyeluruh. Anak-anak menjadi lebih mengerti isi dari buku dan belajar kosakata baru saat mereka terlibat aktif dengan cerita dibandingkan saat mereka menjadi pendengar pasif dari cerita tersebut.

2.1.1 Buku Anak

Terdapat banyak sekali buku yang di buat khusus untuk anak, tetapi buku-buku ini tetap dibedakan dari usia karena anak masih berkembang dan tahap pemahaman mereka pun berbeda-beda (Barbara, 2011, h 13). Untuk anak berusia 2-7 tahun, buku yang memiliki banyak ilustrasi dapat membantu anak untuk belajar mengenai hal baru tentang diri mereka sendiri dan dunia namun tetap menstimulasi imajinasi mereka. Anak usia dini baru memulai untuk mengeksplorasi dunia di sekitar mereka, dan rentan perhatian mereka pun pendek, jadi buku yang dibuat untuk mereka pun harus sederhana dan simpel namun tetap menarik dan informatif. Pada umur 4 sampai 5 tahun, anak dapat

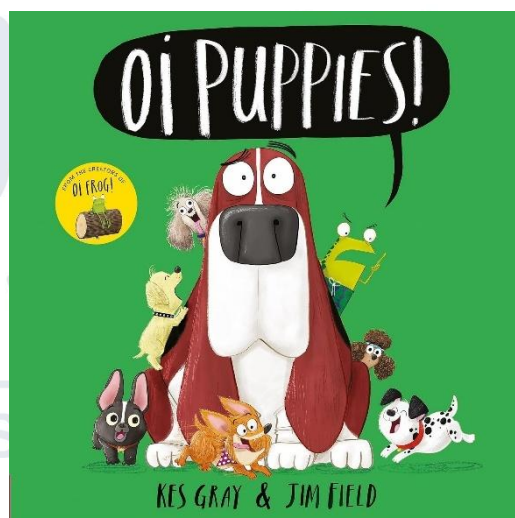
menangani cerita yang lebih kuat atau kompleks yang dapat membuat mereka berpikir, merasa, dan mengerti (Barbara, 2011, h 16).

2.1.2 Struktur Buku Interaktif untuk Anak

Menurut Suwarno pada tahun 2011, struktur atau bagian yang menyusun buku secara umum adalah bagian *cover* atau sampul buku depan, selanjutnya terdapat bagian utama yang merupakan isi dari buku tersebut, dan yang terakhir merupakan bagian sampul belakang buku. Buku yang ditujukan untuk anak biasanya tidak memiliki struktur atau elemen yang rumit dan langsung berisikan konten cerita atau biasa disebut *straight to the point*.

2.1.2.1 Cover

Sampul buku merupakan salah satu hal yang paling penting karena hal ini yang dilihat terlebih dahulu saat pembaca akan memilih untuk membaca buku. Tidak memperhatikan apakah isi buku yang sebenarnya berisi ilustrasi atau tidak, kebanyakan buku anak memiliki *illustrated cover* atau sampul yang memiliki ilustrasi karena biasanya akan lebih menarik perhatian dan dapat memberitahu isi dari buku tersebut secara tidak langsung (Salisbury, 2018, h 100)



Gambar 2.1 Contoh Sampul Buku Anak
Sumber: <https://www.goodreads.com/book/...>

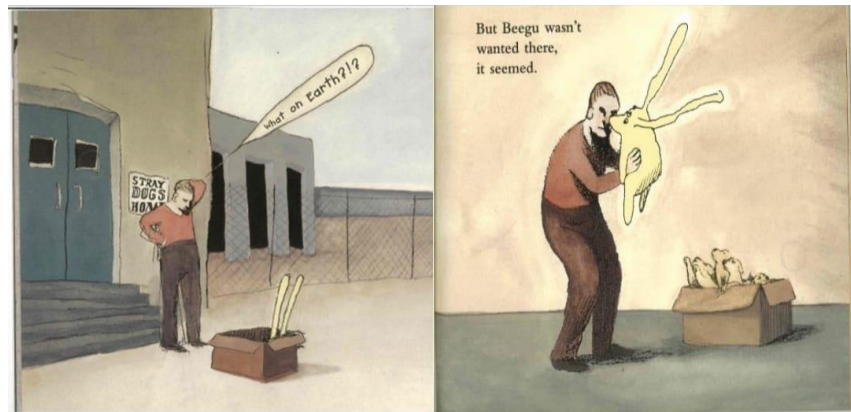
Sampul buku yang baik harus mengikuti gaya dari penulisan dan memberitahu percikan dari konten buku tetapi tidak

memberitahukan keseluruhan dari cerita dalam buku tersebut. Ilustrasi sampul dari buku yang akan dibuat harus dapat menarik perhatian dari *target audience* yang dituju namun tetap selaras dengan konten yang akan dibuat. Seperti contoh gambar sampul buku anak di atas, sampul buku tersebut terlihat simpel dan sederhana, namun terdapat keharmonisan antara karakter dan *background* yang tetap membuat buku itu tetap menonjol (Salisbury, 2018, h 102).

Dalam penerapannya, *cover* buku yang baik untuk target anak memiliki *illustrated cover* atau sampul dengan ilustrasi untuk dapat menarik perhatian dan memberitahu isi dari buku tersebut secara tidak langsung. Ilustrasi dibuat harus tetap selaras dengan *target audiens* dan konten dari buku, dengan *style* dan gambar dan ilustrasi juga tidak jauh berbeda dari isi buku.

2.1.2.2 Isi Buku

Dalam buku ilustrasi, terdapat hubungan antar kata-kata dan gambaran yang kompleks namun unik. Keduanya saling melengkapi agar terlihat harmonis dan menonjolkan satu sama lain. Saat membuat isi dari buku ilustrasi, hal terakhir yang mengikat keseluruhan halaman menjadi satu adalah teks (Salisbury, 2018, h 85). Dapat dilihat dari contoh buku anak berjudul “*Beegu*” yang dibuat oleh Alexis Deacon, terlihat bahwa teks dan ilustrasi dari halaman ini saling melengkapi satu sama lain dan menyelesaikan cerita agar lebih dapat dimengerti.



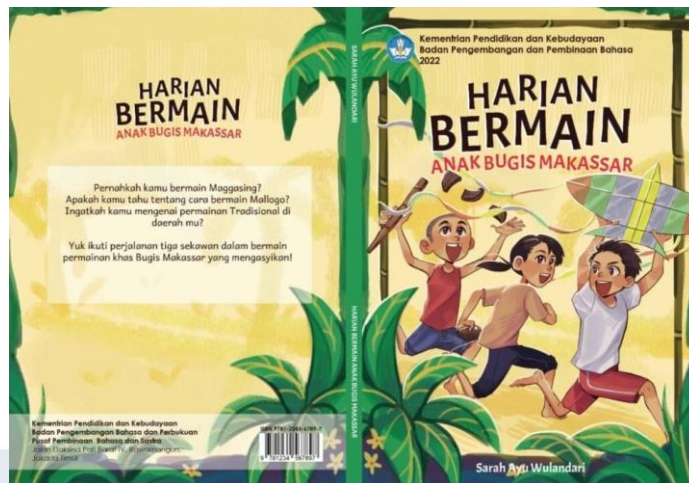
Gambar 2.2 Contoh Isi Buku Anak
Sumber: <https://www.st-josephs.sheffield.sch.uk>

Menurut jurnal yang ditulis oleh Halim dan Munthe pada tahun 2019, cara berpikir anak masih dibantu oleh benda atau objek yang nyata sesuai dengan peristiwa yang sudah pernah dirasakan dan dilalui oleh anak. Buku dengan cerita bergambar digunakan menjadi sarana pembelajaran bagi anak untuk membantu mereka mudah mengenal kata dan gambar secara jelas.

Dalam penerapannya, isi buku anak yang baik adalah terdapatnya ilustrasi jelas yang bisa membantu anak dapat memahami cerita. Ilustrasi buku dan kalimat penjelasan pendek mengenai cerita dapat membantu pemahaman dan pembelajaran anak dalam cerita tersebut. Kata-kata dan gambaran juga tidak berdiri sendiri, namun mereka saling melengkapi agar terlihat harmonis dan menonjolkan satu sama lain.

2.1.2.3 Sampul Belakang

Sampul belakang buku atau *back cover* biasanya berisi sinopsis tentang isi dari buku. Dapat dilihat dari contoh *cover* dan *back cover* buku anak yang dibuat oleh Sarah Ayu Wulandari yang berjudul “Harian Bermain Anak Bugis Makasar”, Ilustrasi, warna palet, dan teks masih selaras dengan satu sama lain. Judul buku ditaruh kembali dengan ukuran *font* yang lebih kecil, lalu terdapat sinopsis dari isi konten buku. Pada bagian paling bawah juga terdapat informasi penerbit buku maupun *barcode*.



Gambar 2.3 Contoh Sampul Belakang Buku Anak
Sumber: <https://share.google/rGnsUjF6TFHQEUF1w>

Dalam penerapannya, sampul belakang buku akan dibuat berisi sinopsis singkat mengenai isi cerita buku, judul buku, ilustrasi pendukung sebagai dekorasi, informasi penerbit, maupun *barcode* sebagai kode identifikasi buku.

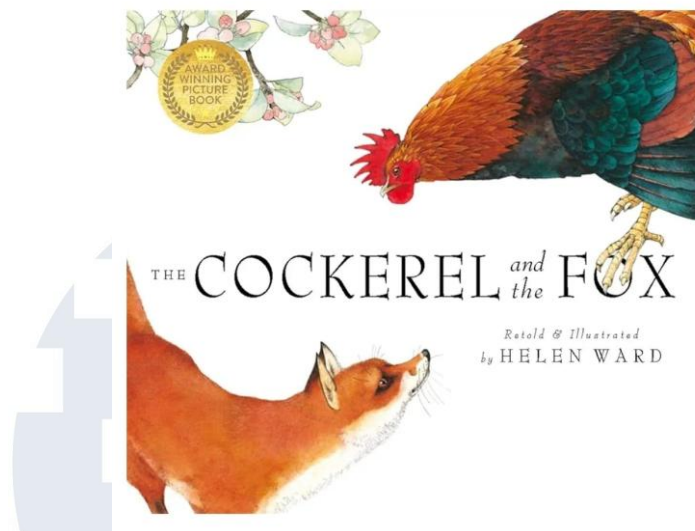
2.1.3 Elemen dalam Buku interaktif

Menurut Salsabilah yang diambil dari jurnal yang ia buat pada tahun 2025, Buku interaktif memanfaatkan berbagai elemen visual seperti pop-up dan *flap* untuk memberikan informasi secara menarik bagi pembaca. Pembuatan buku interaktif dapat digunakan untuk alat pembelajaran efektif bagi anak. Terdapat beberapa elemen dalam pembuatan buku interaktif seperti komposisi dinamik dan *layout*, tipografi, warna, ilustrasi, dan sistem *grid* yang digunakan. Berikut merupakan penjelasan elemen-elemen dari buku interaktif.

2.1.3.1 Komposisi Dinamik dan *Layout*

Komposisi dinamik dalam menaruh berbagai ilustrasi dan teks berpengaruh besar agar mudah dimengerti oleh pembaca maupun agar terlihat tetap padu, seimbang, dan harmonis. Komposisi dinamik dapat membantu cerita terlihat hidup, natural, dan tidak monoton. Ilustrasi bentuk pada halaman harus terlihat jelas dan mudah dibedakan dari latar belakang. Lebih disarankan lagi apabila bisa memperlihatkan perhatian lebih ke kedua bentuk positif dan negatif di suatu halaman tersebut. Tidak

kalah penting dari penempatan ilustrasi, teks juga berperan penting dalam membuat cerita menjadi hidup (Salisbury, 2018, h 120).



Gambar 2.4 Contoh Komposisi Dinamik dan *Layout*
Sumber: <https://share.google/QFznoZqpicaO0ZXPo>

Dapat dilihat dari contoh penempatan ilustrasi dan teks yang dibuat oleh Helen Ward dengan buku anak yang berjudul “*The Cockerel and The Fox*”, dinamika dari contoh halaman sampul tersebut sudah menonjolkan keharmonisan dan keseimbangan. Helen sangat memperlihatkan subjek utama yang menjadi *positive space* dan latar belakang yang menjadi *negative space* dengan jelas.

Dalam penerapannya, ilustrasi dari isi buku dapat menggunakan komposisi dinamik dan *layout* agar terlihat harmonis dan menarik perhatian ke bentuk positif atau karakter yang ingin dibuat. Ilustrasi karakter harus dibuat secara jelas agar dapat langsung dibedakan dengan latar belakang cerita oleh pembaca. Penempatan teks di cerita juga merupakan salah satu hal penting yang harus diperhatikan dan disesuaikan dengan ilustrasi untuk membuat cerita menjadi hidup.

2.1.3.2 Tipografi

Tipografi merupakan sebuah seni untuk menampilkan dan menyusun teks di desain yang telah dibuat. Tipografi digunakan untuk menambah kemenarikan sebuah desain tersebut, dan diharapkan

menambahkan dampak sebuah pesan yang ingin disampaikan. Pilihan tipografi yang benar dapat mengeratkan koneksi dengan pembaca di mana faktor seperti ukuran *font*, dan spasi dari setiap kata mudah untuk dilihat dan dipahami. (Mustafa, 2024).

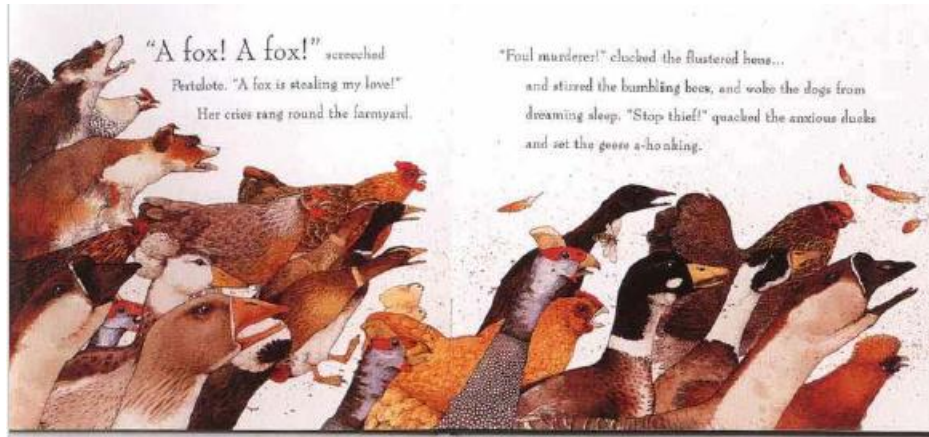
Tipografi adalah salah satu dari elemen desain yang memiliki dua fungsi yaitu sebagai tulisan dan gambar yang dapat menjadi pembantu anak dalam belajar (Setiautami, 2011, h 311). Saat memilih jenis huruf yang ditujukan kepada anak, desain sederhana dengan karakter huruf yang tidak tajam sangat cocok untuk digunakan. Contoh *font* yang baik untuk digunakan adalah Mikhak *Typeface* karena mudah untuk dibaca, tidak terlalu tipis dan memang dirancang khusus untuk anak-anak (Setiautami, 2011, h 315).



Gambar 2.5 Contoh Tipografi Mikhak *Typeface*
Sumber: <https://tse3.mm.bing.net/th/id/OIP.ny7j242r1Yq3P>

Membuat teks untuk menjadi mudah terbaca juga sangat penting bagi anak-anak karena mereka sedang berada di dalam fase belajar untuk mengikuti kata-kata saat mereka sedang membaca. Mengatur teks agar lebih besar dengan ukuran yang mudah dibaca, menjaga jarak panjang teks dengan tidak menempatkan terlalu banyak teks pada satu halaman, menggunakan warna teks yang kontras dengan latar belakang, dan menggunakan paragraf agar dapat memberi jeda

istirahat dalam membaca blok teks dapat membuat teks lebih mudah dibaca bagi anak.



Gambar 2.6 Contoh Tipografi Buku Anak
Sumber: <https://share.google/QFznoZqpicaO0ZXPo>

Seperti contoh yang diambil dari buku yang berjudul “*The Cockerel and The Fox*”, penempatan ilustrasi dan teks yang dibuat oleh Helen Ward menggunakan penempatan teks yang baik dengan menggunakan warna teks kontras dengan latar belakang yang digunakan. Dengan penggunaan *text* seperti contoh, anak dapat mudah memahami dan membaca isi dari halaman tersebut.

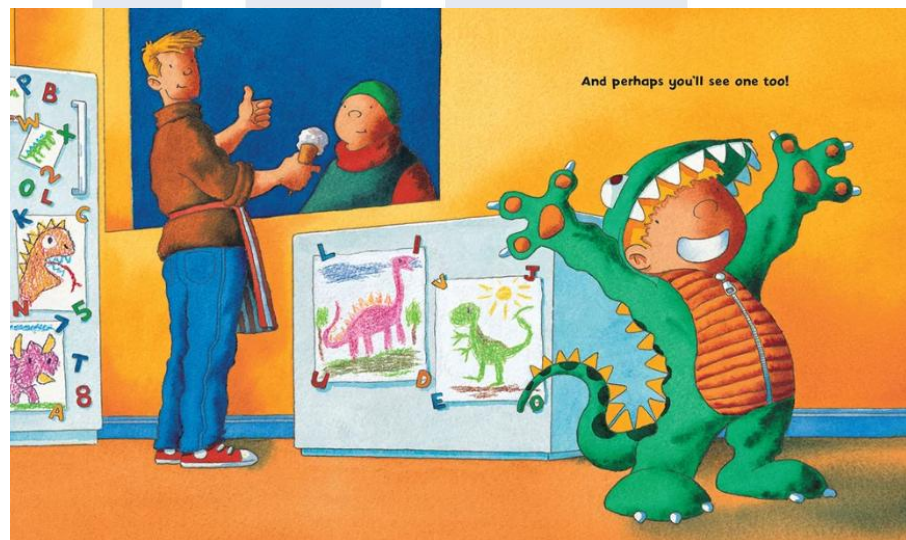
Dalam penerapannya, tipografi yang dapat dipakai adalah menggunakan Mikhak *font* agar mudah untuk dibaca anak berumur 4-7 tahun, dan penempatan tipografi harus diperhatikan untuk menyesuaikan dengan latar belakang dan ilustrasi yang ada.

2.1.3.3 Warna

Warna merupakan sebuah pengalaman yang dialami oleh manusia karena setiap orang melihat warna berbeda-beda tergantung dari visual persepsi mereka sendiri. Warna dapat dideskripsikan ke nama-nama seperti putih, hitam, kuning, merah, dan masih banyak lainnya. Persepsi dari warna yang dicerna merupakan respons dari otak saat cahaya memasuki retina (George, 2013, h. 9). Menurut Riadi pada tahun 2020, warna merupakan fenomena yang terjadi karena adanya cahaya,

objek, dan mata. Prosesnya adalah cahaya yang dipantulkan oleh benda dan dilihat oleh indra penglihatan manusia.

Warna yang cocok dengan perancangan buku cerita anak adalah campuran dari warna primer, sekunder, dan tersier namun lebih mengarah kepada warna cerah agar dapat membuat keadaan ceria dan menyenangkan bagi anak (Sutawijaya, 2024). Contoh penggunaan dari warna yang lebih mengarah ke hangat dapat dilihat dari halaman ilustrasi yang dibuat oleh Adrian Reynolds pada buku *“I’m Sure I Saw A Dinosaur”*. Adrian menggunakan warna-warna cerah yang nyaman untuk dilihat di mata dan terlihat harmonis.



Gambar 2.7 Contoh Warna Buku Anak
Sumber: <https://www.adrianreynoldsillustrator.co.uk/>

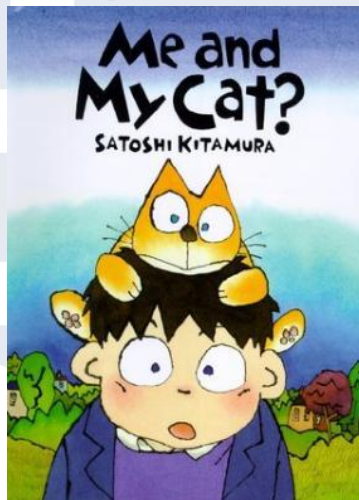
Dalam penerapannya, warna yang akan digunakan dalam perancangan buku interaktif merupakan warna yang cerah agar dapat membuat keadaan ceria dan menyenangkan bagi anak. Warna cerah yang dipilih juga harus harmonis agar nyaman untuk dilihat dan tidak terlalu melenceng dari warna palet yang akan dipilih nantinya.

2.1.3.4 Ilustrasi

Ilustrasi merupakan terminologi dari kata latin yaitu *Leuk* yang bermakna cahaya atau *Light*. Ilustrasi sendiri merupakan goresan gambaran yang mengandung dan membawa banyak hal seperti fakta,

cerita, dan simbol atau ide di mana seseorang dapat mengekspresikan diri mereka sendiri (Endmund, 2016, h. 3).

Gaya gambar yang sering digunakan dalam pembuatan buku yang ditujukan untuk anak usia dini juga merupakan gaya gambar kartun yang simpel, lucu dan tidak terlalu rumit agar mempermudah anak dalam memahami isi cerita (Sutawijaya, 2024). Dapat dilihat dari contoh buku ilustrasi anak yang dibuat oleh Satoshi Kitamura dengan judul “*Me and My Cat?*”, dengan gaya gambar yang simpel, lucu, dan tidak terlalu detail namun tetap dapat menghibur pembaca.

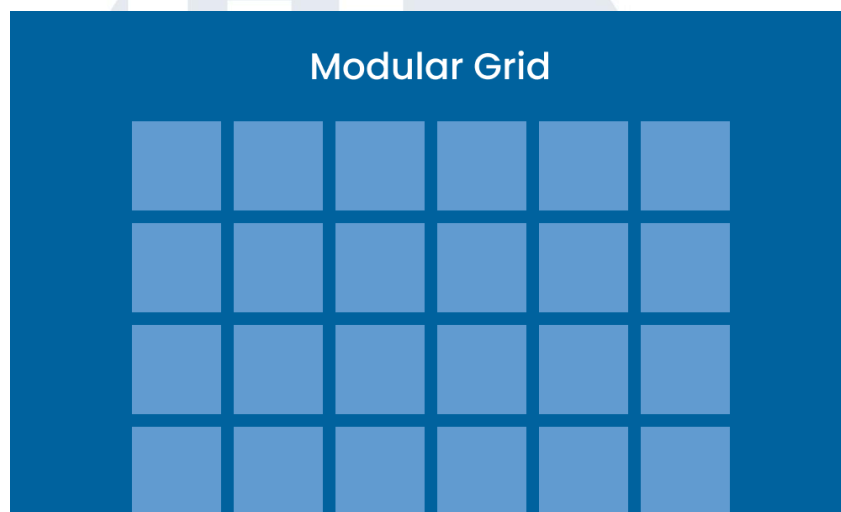


Gambar 2.8 Contoh Ilustrasi Buku Anak
Sumber: <https://www.goodreads.com>

Dalam penerapan, ilustrasi yang ditujukan kepada anak akan dibuat dengan gaya gambar kartun yang sederhana agar anak dapat mudah untuk menangkap maksud yang ingin disampaikan. Ilustrasi yang simpel dapat membantu anak untuk memahami isi cerita, namun ekspresi dari karakter dan cara mereka bergerak juga harus tetap diperhatikan agar visual tidak terlihat *flat* atau tidak bernyawa.

2.1.3.5 System Grid

Modular grid terdiri dari baris atau bisa disebut dengan *rows* dan kolom atau *columns* yang saling berpotongan dan membentuk kotak-kotak kecil. *Grid* ini membantu untuk memberikan fleksibilitas tinggi bagi desainer saat menempatkan desain yang mereka rancang dan juga membantu pembaca untuk memahami informasi dengan mudah karena elemen visual yang mengikuti *grid* ini akan terlihat lebih rapi, terstruktur dan teratur.



Gambar 2.9 Contoh *Modular Grid*

Sumber: <https://www.pinnaxis.com/?k=modular-grid-e>

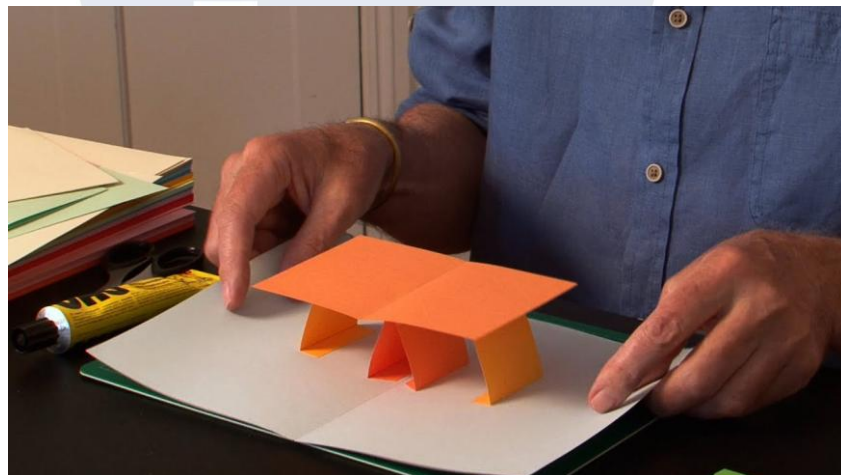
Dalam penerapannya, penulis akan menggunakan *modular grid* untuk memudahkan penataan elemen kompleks secara konsisten dan rapi. Penggunaan *modular grid* juga untuk membantu penulis menaruh visual dengan lebih bebas dan tidak kaku agar lebih terlihat hidup.

2.2 Jenis Interaktivitas Buku

Menurut Salsabilah yang diambil dari jurnal yang ia buat pada tahun 2025, Buku interaktif merupakan jenis buku yang melibatkan pembaca dengan aktivitas tertentu. Terdapat beberapa jenis elemen interaktif pada buku untuk melibatkan pembacanya secara langsung. Jenis elemen interaktif yang biasanya dipakai pada buku interaktif anak yaitu *pop up book* (*Floating layers* dan *v-fold*), *sliding motion*, dan *lift the flap*.

2.2.1 Pop Up Book

Dari buku Mark Hiner (2021) yang berjudul *Paper Engineering for pop-up books and cards*, diberitahu bahwa terdapat 10 tipe atau teknik untuk membuat *pop-up*. *Pop up book* merupakan buku interaksi yang saat dibuka halamannya, dapat muncul dimensi yang bergerak agar terlihat hidup. Terdapat berbagai macam model untuk membuat teknik *pop-up book*, beberapa model umum yang sering dipakai untuk pembuatan buku anak adalah *Floating Layers* dan *V-Fold*,. Mekanik bagaimana *floating layers* dapat bekerja saat mereka dibuka adalah mereka akan terlihat mengapung dari halaman saat sudah sepenuhnya terbuka. *Floating layers* berfokus kepada objek paling atas, dan menggunakan 3-4 kertas tipis di bawah dengan ketinggian yang sama untuk menopang objek atas.

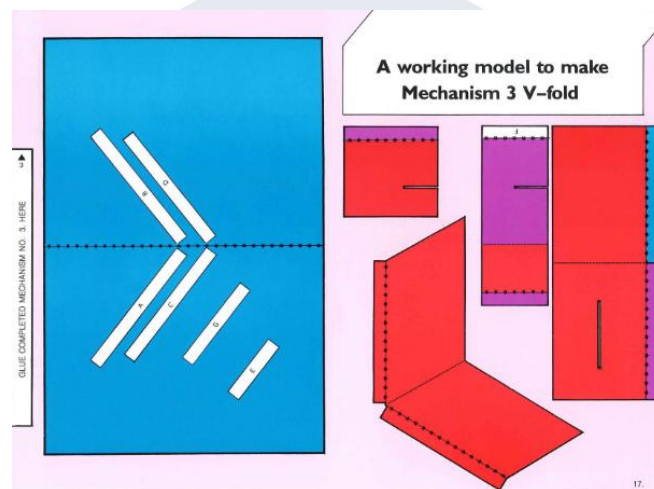


Gambar 2.10 Contoh *Floating Layers*

Sumber: <https://i.ytimg.com/vi/rvCJsCQp0Xc/maxresdefault.jpg>

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Selanjutnya merupakan *V-fold* yang paling umum dan berguna untuk digunakan. Nama dari *V-fold* datang dari bentuk yang dibuat oleh *flaps* atau bagian paling bawah pembuatannya. Ukuran dari garis tengah tidak terlalu penting tetapi mereka harus seimbang. *Flaps* dapat di lipat masuk agar tidak terlihat saat dibuka nantinya. Mekanik dari pembuatan *v-fold* sangat kuat dan kokoh, juga dapat memberikan kesan kedalaman pada halaman tersebut



Gambar 2.11 Contoh *V-fold*

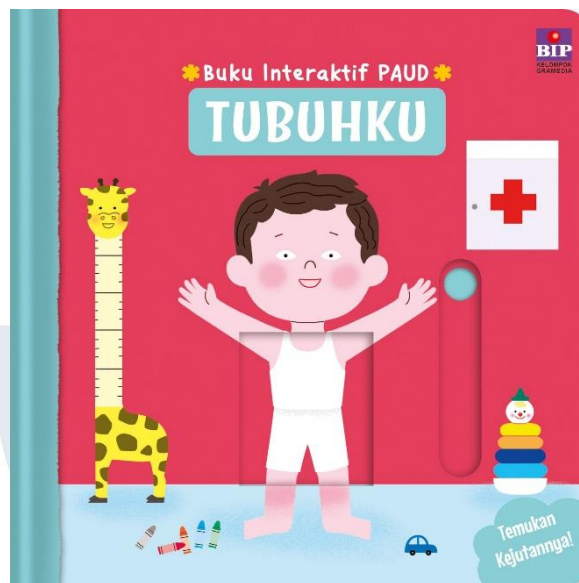
Sumber: *Paper Engineering for pop-up books and cards page 17*

Dalam penerapannya, akan digunakan dua mekanisme pop up interaktif dalam buku yaitu dengan teknik *floating layers* dan *v-fold*. Kedua teknik ini merupakan teknik umum dalam dunia pop up dan mudah untuk dipelajari dengan berlatih. Hal yang perlu diperhatikan adalah membuat bagian bawah dengan kuat dan teliti agar menjadi penopang yang kokoh.

2.2.2 Sliding Motion

Sliding motion pada buku interaktif merupakan mekanisme di mana elemen gambar dapat bergerak secara diinteraksikan dengan digeser atau ditarik. Fitur ini umum ditemukan pada buku ilustrasi anak untuk memberikan pengalaman yang menyenangkan saat membaca. Mekanisme dari fitur ini sederhana tetapi harus dibuat untuk bergerak dengan lancar agar bisa digunakan berulang kali. Tempat atau bagian yang ditujukan untuk menarik harus kokoh dan dibuat lebih kuat karena akan sering dipakai untuk diinteraksikan. Cara pembuatan dari *sliding motion* adalah dengan menaruh halaman ilustrasi objek

di belakang halaman utama dan tidak dapat dilihat sebelum diinteraksikan, lalu menaruh halaman utama di atas halaman objek tersebut untuk menutupi objek, dan menaruh mekanisme tarik atau geser agar objek di belakang dapat dilihat setelah diinteraksikan.



Gambar 2.12 Contoh *Sliding motion*
Sumber: <https://shopee.co.id/Buku-Interaktif-...>

Dalam penerapannya, *sliding motion* yang akan diterapkan dalam buku interaktif harus dapat diinteraksikan dengan baik atau *smooth*. Untuk membuat hal itu terjadi, elemen visual harus dipotong dengan teliti dan digunakannya bahan yang lebih tebal agar tidak mudah rusak saat dimainkan berkali kali.

2.2.3 *Lift The Flap*

Lift the flap merupakan salah satu jenis interaktif buku yang umum dipakai. Biasanya teknik ini diterapkan dalam buku cerita anak karena dapat juga membantu perkembangan motorik anak-anak usia dini. *Lift the flap* menggunakan mekanisme menyusun kertas yang ditumpuk dan mengunci satu bagian sisi kertas tersebut agar kertas dapat dibuka dan ditutup dengan mudah.



Gambar 2.13 Contoh *Lift the flap*
Sumber: pribadi

Dalam penerapannya, *lift the flaps* atau bisa juga disebut dengan mekanisme tutup buka, merupakan salah satu jenis interaktivitas yang cocok digunakan pada buku interaktif yang ditujukan kepada anak. Harus diperhatikan untuk membuat bentuk yang dipotong sedikit persegi agar mudah dan kokoh untuk diinteraksikan serta tidak menghilangkan estetika.

2.3 Masalah Kesehatan Mulut

Menurut jurnal yang ditulis oleh Made pada tahun 2021, dikatakan bahwa masalah kesehatan mulut di Indonesia belum mendapat prioritas tinggi karena kurangnya informasi yang diberikan kepada masyarakat akan pentingnya kesehatan mulut. Masalah kesehatan mulut menjadi salah satu penyakit masalah kesehatan nasional yang seharusnya lebih diperhatikan oleh masyarakat. Masalah kesehatan mulut yang sering didapati di masyarakat yaitu karies gigi yang diakibatkan karena pengetahuan masyarakat dalam menjaga kesehatan gigi dan mulutnya masih rendah. Masalah kesehatan mulut seperti karies gigi tersebut dapat menjadi penyebab munculnya masalah kesehatan mulut lain seperti masalah pada lidah, gusi, dan uvula.

2.1.4 Gigi

Gigi merupakan salah satu hal terpenting di dalam mulut. Gigi didefinisikan sebagai struktur keras yang memiliki fungsi untuk membantu dalam mengunyah makanan dan berbicara (Joe, 2025). Karies gigi adalah penyakit infeksi yang menyebabkan kerusakan progresif pada permukaan mahkota dan akar gigi. Karies merupakan salah satu masalah kesehatan mulut yang paling sering dialami oleh anak-anak maupun orang dewasa (Sri, 2021). Permasalahan gigi bukan hanya ditemukan di negara Indonesia saja, namun 98% penduduk dari seluruh dunia pernah mengalami karies gigi. Berdasarkan data Riskesdas pada tahun 2018, masalah karies gigi pada usia 3-4 tahun adalah 81,5% dan usia 5-9 tahun adalah 92,6% (Kementerian Kesehatan Republik Indonesia, 2018). *World Wellbeing Association* juga menyatakan pada tahun 2016, secara keseluruhan masalah karies gigi pada anak masih sangat tinggi yaitu 60-90% (Hidaya & Sinta, 2018).



Gambar 2.14 Contoh Karies Gigi Anak

Sumber: <https://riset.guru>

Karies gigi pada anak-anak biasa muncul karena plak, yaitu lapisan tipis tidak berwarna mengandung bakteri yang melekat pada permukaan gigi dan menumpuk lalu meningkatkan *patogenisitas* karies maupun *periodonitis* karies (Kasuma, 2016). Ketidaktahuan akan perawatan atau penjagaan kesehatan gigi dan mulut menjadi peran penting dalam kebiasaan pembersihan gigi anak. Kebiasaan menyikat gigi yang dianjurkan yaitu menyikat gigi 2 kali sehari dengan teknik menggosok benar merupakan salah satu hal yang dapat dilakukan anak untuk mencegah penyakit karies gigi (Dewi, 2023). Makanan

yang dikonsumsi juga dapat mempengaruhi masalah gigi berlubang. Secara umum, makanan utama yang dapat menyebabkan karies gigi adalah makanan-makanan manis seperti permen, coklat, kue dan makanan berkarbohidrat tinggi seperti nasi, mie, dan roti yang dapat dengan mudah diakses oleh anak di sekolah maupun rumah (Dewi, 2018)

2.1.5 Lidah

Lidah merupakan jaringan otot tanpa tulang yang berada di dalam rongga mulut. Lidah berperan penting dalam berbagai fungsi seperti mengunyah, mendeteksi rasa, dan berbicara. Banyak masyarakat yang kurang memperhatikan kebersihan lidah walaupun sebenarnya terdapat lebih dari 500 jenis bakteri berada di dalam rongga mulut yang jika tidak dijaga akan menyebabkan masalah kesehatan mulut pada lidah seperti infeksi, gangguan fungsi, dan kelainan anatomi. Penanganan khusus harus disesuaikan dengan penyebab dan jenis gangguan lidah yang dialami (Liza,2024).



Gambar 2.15 Contoh Masalah Lidah
Sumber: <https://www.klikdokter.com>

Demam *tifloid* merupakan salah satu penyakit infeksi pada saluran pencernaan yang sering menyerang anak dengan usia 6-15 tahun. Penyakit ini disebabkan oleh bakteri *Salmonella* yang ditularkan melalui makanan, minuman, dan lingkungan yang tidak sehat. Salah satu gejala yang timbul pada demam *tifloid* adalah lidah kotor atau *coated tongue* yang jika dibiarkan dapat meningkatkan bau mulut serta mengganggu kenyamanan mulut sehingga nafsu makan anak berkurang dan memperlambat proses penyembuhan (Jamilatun,

2024). Cara menangani lidah yang kotor adalah dengan menyikat lidah setelah menyikat gigi dengan perlahan dan berkumur setelah membersihkan lidah. Menyikat gigi dan lidah setelah makan dan sebelum tidur merupakan kebiasaan yang harus dilakukan setiap harinya bukan hanya untuk menjaga kesehatan mulut dan gigi tetapi juga untuk membuat nafas tetap segar (Jamilatun, 2024).

2.1.6 Gusi

Gusi merupakan bagian di dalam mulut yang menutupi beberapa tulang di dalam rongga mulut. Salah satu masalah penyakit gusi yang sering muncul adalah radang gusi atau *gingivitis*, ditandai dengan gusi yang terlihat kemerahan, bengkak, dan mudah berdarah saat menyikat gigi. Jika tidak ditangani segera, *gingivitis* dapat berkembang menjadi *periodontitis*, yaitu adalah kondisi kerusakan pada gigi dan pengeroposan tulang rahang yang pada akhirnya dapat berujung pada kehilangan gigi (Muhammad, 2025, h. 351).



Gambar 2.16 Contoh Masalah Gusi
Sumber: <https://primayahospital.com>

Gingivitis disebabkan oleh mikro bakteri yang terletak di dekat gusi dan masalah ini dapat ditemukan di semua usia. Cara mengatasi masalah kesehatan mulut ini adalah dengan menyikat gigi secara konsisten dan teknik yang benar pada tahap awal. Jika radang gusi sudah dalam berada kondisi buruk, dianjurkan untuk pergi mengunjungi dokter kesehatan mulut agar bisa ditindaklanjuti sesuai parahnya kondisi (Rathee & Jain, 2023).

2.1.7 Uvula

Menurut jurnal yang dibuat oleh Getachew untuk *Internasional Journal of Pediatric Otorhinolaryngology* pada tahun 2024, uvula merupakan objek lunak kecil yang berada menggantung di bagian belakang mulut, atas tenggorokan, dan di antara dua tonsil atau amandel. Fungsi dari uvula adalah untuk melindungi masuknya makanan atau minuman ke saluran pernapasan, meningkatkan fungsi kekebalan tubuh, dan membantu seseorang berbicara. Salah satu masalah penyakit uvula yang ditemukan adalah pembengkakan di uvula atau biasa disebut *uvulitis* yang ditandai dengan uvula serta amandel bengkak dan kemerahan, kesulitan menelan, batuk, demam, suara berubah, dan sakit tenggorokan.



Gambar 2.17 Contoh Masalah Uvula
Sumber: <https://hellosehat.com/>

Uvulitis dapat disebabkan oleh infeksi bakteri dan alergi. Penyakit ini dapat ditemukan di segala usia, bahkan anak-anak. Cara mengatasi masalah mulut ini adalah menjaga kesehatan mulut agar dapat meredakan peradangan. Berkumur dan mencukupi kebutuhan cairan tubuh dengan minum air putih. Namun jika uvula membengkak parah, disarankan untuk menemui dokter (Ecevit & Jones, 2021).

2.4 Perkembangan Anak

Perkembangan anak merupakan proses perubahan tumbuh besar anak dalam aspek fisik, mental, sosial, dan emosional. Perkembangan anak tidak hanya

dipengaruhi faktor internal, tetapi bisa juga dipengaruhi oleh interaksi dengan lingkungan di sekitarnya (Maulida, 2024). Berikut merupakan perkembangan anak dari aspek kognitif dan literasi.

2.4.1 Kognitif

Pada periode usia emas antara 0 sampai 6 tahun, anak-anak belajar dengan sangat cepat dan menyerap berbagai informasi seperti kata-kata, perilaku, dan hal positif atau negatif dari orang-orang di sekitarnya. Semua informasi inilah yang akan menjadi fondasi awal dalam pembentukan karakter, kepribadian, dan kemampuan kognitif mereka. Anak-anak dengan usia awal ini harus diberikan pendidikan agar mereka dapat bertumbuh dengan baik dan sehat. Kemampuan kognitif merupakan kemampuan atau pemahaman mengenai proses berpikir, pengamatan dan perilaku yang dapat membantu individu untuk mendapatkan pengetahuan dan dapat menerapkan pengetahuan tersebut dengan baik. Pengembangan kemampuan kognitif anak sangat penting karena mereka masih berada di fase pertumbuhan dan perkembangan yang di mana mereka selalu menyerap berbagai macam informasi dari pengalaman yang telah mereka lalui (Nurwijayanti, 2025, h 4225).

Perkembangan kognitif menurut Bruner terdiri dari tiga fase, yaitu fase enaktif, fase ikonik, dan fase simbolik. Fase enaktif merupakan fase di mana anak-anak banyak bertanya mengenai objek, peristiwa, dan orang. Anak-anak di fase ini sedang belajar untuk mengingat nama benda dan kejadian tertentu. Fase selanjutnya merupakan fase ikonik di mana anak mulai memahami ide dan konsep dan dapat mengaitkan suatu kata dengan benda atau orang yang diasosiasikan. Fase terakhir merupakan fase simbolik di mana pada fase ini menggabungkan fase enaktif dan ikonik menjadi satu. Anak sudah dapat mengaitkan berbagai objek yaitu manusia, benda, lalu peristiwa, dan mereka ingin mengetahui lebih mengenai hal tersebut, jadi mereka lebih sering bertanya apa dan kenapa.

2.4.2 Literasi

Kemampuan literasi anak adalah di mana anak dapat berbicara, menulis, membaca, dan berhitung. Literasi berasal dari bahasa Inggris yaitu *literacy* yang memiliki arti aksara. Kemampuan literasi merupakan salah satu kemampuan penting yang harus dikuasai oleh anak-anak dari masa awal hidup mereka. Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 137 tahun 2014 mengenai Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Bahasa Anak usia 4-5 Tahun meliputi pemahaman bahasa, mengekspresikan bahasa, dan keaksaraan. Perkembangan bahasa dan literasi anak dimulai pada saat anak lahir hingga memasuki usia sekolah untuk mengembangkan keterampilan membaca dan menulis mereka pada masa yang akan mendatang (Wildova, 2015). Maka dari itu, membaca merupakan kemampuan yang sangat penting untuk dikuasai anak pada usia dini agar mereka dapat mendapat informasi dan pengalaman baru (Suriyani, 2025).

2.5 Penelitian yang Relevan

Penulis melakukan penelitian studi terdahulu yang memiliki topik, permasalahan, dan teori yang relevan dengan penelitian yang penulis buat sekarang.

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1.	Memperkenalkan Pentingnya Kesehatan Gigi Kepada Anak Usia Dini Melalui Rancangan Buku Interaktif	Revian Alvero, Aditya Januarsa	Membuat sebuah rancangan media yaitu buku interaktif yang dapat memberikan pembelajaran mengenai cara merawat dan menjaga kesehatan gigi yang ditujukan	Memiliki banyak interaksi di 16 halaman buku yaitu aktivitas interaksi pop-up, tarik, geser, dan dapat digerakkan. Mengajarkan cara menyikat

			pada anak usia 6 sampai 12 tahun.	gigi dengan benar karena diberikan aset berbentuk sikat gigi jadi anak dapat langsung belajar.
2.	Perancangan Buku Interaktif Mengenai Onychophagia Sebagai Media Edukasi Kesehatan Pada Anak 4-6 Tahun	Talitha Islamey Almirasyah, Agus Rahmat Mulyana, Ganis Resmisari.	Merancang buku interaktif mengenai <i>onychophagia (nail biting)</i> yang ditujukan ke anak usia 4 sampai 6 tahun. Buku ini berisi tentang apa itu <i>onychophagia</i> , apa yang membuat <i>onychophagia</i> muncul dan bisa terjadi, dan apa saja dampak <i>onychophagia</i> . Buku interaktif ini mengajarkan anak bahwa kebiasaan menggigit kuku dapat berdampak negatif.	Berfokus kepada <i>Onychophagia</i> yaitu menggigit kuku. Buku interaktif yang dapat dibuka dan diinteraksikan tiap halaman. Terdapat juga halaman interaktif di mana anak dapat menyikat gigi karakter secara langsung.
3.	Pengaruh Penggunaan Media	Kristiani Anie,	Merancang <i>Busy Book</i> untuk anak	Menganalisis mengenai

<i>Busy Book</i>	Robbihi Hilmy Ila	kelas 2 SDN. Didapatkan hasil di mana tingkat pengetahuan anak meningkat setelah menggunakan <i>busy book</i> . Ditemukannya perbedaan antara pembelajaran menggunakan <i>busy book</i> dan tidak, jadi dapat disimpulkan penggunaan media <i>busy book</i> berpengaruh terhadap pengetahuan pemeliharaan kesehatan gigi dan mulut pada anak kelas 2.	pengaruh penggunaan <i>busy book</i> dan apakah sebuah media dapat mendukung proses pembelajaran lalu mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran. <i>Busy book</i> merupakan buku yang berisi gambar dan tulisan yang bertujuan untuk melatih anak dalam aspek bahasa, kognitif, dan motorik.
------------------	-------------------	---	---

Subjek Kesimpulan yang bisa didapatkan oleh penulis dari penelitian yang relevan di mana penulis melakukan penelitian studi terdahulu yang memiliki topik, permasalahan, dan teori yang relevan dengan penelitian yang penulis buat sekarang adalah di hasil penelitian pertama, Alvero dan Januarsa membuat rancangan media buku interaktif dengan elemen *pop up*, tarik, dan geser mengenai cara merawat kesehatan gigi untuk anak usia 6 sampai 12 tahun. Untuk hasil

penelitian kedua, Almirasyah, Mulyana, dan Resmisari merancang buku interaktif *lift the flap nail biting* untuk anak usia 4 sampai 6 tahun. Dan hasil penelitian ketiga oleh Anie dan Robbihi yang merancang *busy book* untuk mengetahui apakah tingkat pengetahuan anak meningkat setelah mencoba *busy book*. Dari ketiga hasil perancangan ini, dapat disimpulkan bahwa mereka banyak menggunakan aspek atau elemen interaktif dalam perancangan mereka untuk target anak kecil dari rentan usia 4 sampai 12 tahun.

Kebaruan yang dapat penulis masukan ke perancangan merupakan menggabungkan 3 elemen interaktif menjadi 1 buku dengan topik kesehatan mulut untuk target usia 4 sampai 7 tahun, dan bukan hanya berfokus kepada satu elemen interaktif saja. Penulis dapat menggabungkan elemen *pop up*, *lift the flap*, dan *sliding motion* untuk menambahkan aspek interaktivitas dalam buku namun juga mengajarkan dan memberikan informasi kepada anak untuk menjaga kesehatan mulut mereka.

