

Perancangan Buku Visual Interaktif Sebagai Upaya Mengelola dan Meningkatkan Kecerdasan Emosional Anak Usia Dini

Sarah Tri Santoso¹, Rabendra Yudistira Alamin²

Desain Komunikasi Visual – Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital, Institut Teknologi Sepuluh Nopember, Kota Surabaya, Indonesia
Email: ¹sarah.trisantoso78@gmail.com, ²rabendra@its.ac.id

Abstract

Emotional development is an important aspect that influences a child's ability to adapt to their surrounding environment. This means that emotional development must start from an early age so that children are able to identify and communicate the emotions they are feeling. Someone who has emotional intelligence is said to be able to recognize themselves and have good self-control. This can affect a person's ability to adapt because a person will be able to express their emotions well regarding the situation they are experiencing. Therefore, the role of parents is important to provide appropriate stimulation according to the child's growth and development, one of which is by playing. In this case, media is needed for children as play and learning activities. So media in the form of books is needed as a form of effort to introduce and manage emotions to children through an interactive visual book learning media approach. In this design, several methods were used, namely, literature study through journals, online media, depth interviews with relevant sources, observation and experimental studies. The result of this design is an interactive visual book with the concept of learning children's emotional development with interactive elements in it and packaged in a story. This aims to make it easier for the target audience to follow the information and learning about recognizing emotions contained in the book. Through this interactive visual book, it is hoped that it will become an alternative media to support parents in introducing and managing emotions to young children.

Keywords: Interactive Visual Books, Learning Media, Early childhood, Parents, Emotions

Pendahuluan

Perkembangan emosional adalah aspek penting yang memengaruhi kemampuan anak dalam beradaptasi dengan lingkungan sekitarnya. Oleh karena itu, perkembangan emosional perlu dimulai sejak dini agar anak bisa mengidentifikasi dan mengomunikasikan emosi yang mereka rasakan. Menurut Suyadi (2010), perkembangan emosional merupakan luapan perasaan anak saat berinteraksi dengan orang lain. Anak sering menunjukkan spontanitas dalam tindakan dan ucapan sebagai wujud reflektif dirinya (Tusyana et al., 2019). Namun, luapan ini tidak boleh dibiarkan melekat pada karakter anak, karena bisa berdampak negatif, seperti perilaku yang semena-mena. Dalam konteks berbangsa dan bernegara, anak adalah generasi penerus bangsa yang berhak atas kehidupan, tumbuh, berkembang, berpartisipasi, serta perlindungan dari kekerasan dan diskriminasi. Undang-undang Perlindungan Anak menggarisbawahi bahwa setiap anak berhak untuk hidup, tumbuh, berkembang, dan berpartisipasi sesuai dengan harkat dan martabat kemanusiaan, serta mendapatkan perlindungan dari kekerasan dan diskriminasi. Dengan pemenuhan hak tersebut, anak usia dini seharusnya mendapatkan hak yang tidak hanya dalam aspek kesehatan, kognitif, motorik, dan bahasa, tetapi juga aspek sosial emosional agar dapat berkembang dengan

optimal.

Penelitian menunjukkan bahwa masa anak dikenal sebagai masa *The Golden Age*, yang merupakan periode efektif untuk perkembangan pesat. Masa ini mencakup periode janin hingga beberapa tahun pertama kelahiran, yang diistilahkan sebagai usia dini (Chapnick, 2009). Pada masa ini, otak anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang cepat. Jika anak diberikan stimulasi yang tepat, seperti pengajaran cara mengelola emosi, maka mereka akan dapat menjalani perkembangan yang baik dan optimal. Perkembangan bersifat maju, sistematis, dan berkesinambungan dari usia dini hingga dewasa (Sukatin et al., 2020).

Seseorang dengan kecerdasan emosional yang baik mampu mengenali diri sendiri dan memiliki kontrol diri yang baik. Ini memengaruhi kemampuan adaptasi karena mereka dapat mengekspresikan emosi secara tepat sesuai keadaan yang dihadapi. Seseorang yang adaptif dapat lebih mudah menerima berbagai situasi dan orang yang tidak terduga dengan memberikan reaksi yang sesuai (Widihapsari et al., 2018). Anak dengan kecerdasan emosi tinggi juga diyakini memiliki peluang lebih besar untuk sukses di masa depan. Oleh karena itu, stimulasi untuk mengenali perasaan diri sendiri dan orang lain sangat penting. Tanpa pengajaran tentang cara mengelola emosi, anak bisa kesulitan merespons situasi dengan benar. Banyak anak mengalami gangguan emosi akibat kurangnya perhatian orang tua terhadap pembelajaran mengelola emosi. Ibrahim & Aldy menyatakan bahwa anak dengan gangguan emosi sering berselisih dengan lingkungan sekitar karena tingkah laku agresif, hiperaktif, menutup diri, dan melanggar norma-norma masyarakat (Setyawan, 2018).

Menurut *World Health Organization* (WHO) tahun 2017, 5-25% anak usia prasekolah mengalami gangguan perkembangan emosional, termasuk kecemasan ($\pm 9\%$), emosi yang mudah berubah ($\pm 11-15\%$), dan gangguan perilaku (9-15%). Data dari Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas) Nasional 2018 menunjukkan bahwa perkembangan anak usia 4-6 tahun di Indonesia mencapai 88,3% secara keseluruhan, dengan perkembangan sosial-emosional sebesar 69,9%, perkembangan fisik 97,8%, dan kemampuan menulis-membaca 64,6%. Riset Wijirahayu et al. (2016) menunjukkan sekitar 8-9% anak prasekolah mengalami gangguan sosial emosional seperti cemas, perilaku tidak taat, kurangnya keterampilan sosial, dan depresi. Salah satu aspek perkembangan penting pada tahap anak usia 36-72 bulan adalah perkembangan mental emosional atau perkembangan sosial emosi. Pada usia 36-72 bulan anak biasanya sudah memiliki tanggung jawab besar dalam beraktivitas sehari-hari dan menunjukkan tingkat yang lebih matang (Zulaikha & Sureskiarti, 2018).

Fanny et al. (2023) melaporkan hasil penelitian terhadap 125 anak prasekolah di Puskesmas Mulyorejo Surabaya, menunjukkan bahwa 78,9% responden memiliki perkembangan emosional yang tidak baik atau menyimpang, 21,1% memiliki perkembangan emosional yang meragukan, dan tidak ada anak dengan perkembangan emosional normal. Mayoritas anak prasekolah menunjukkan perkembangan emosional yang tidak baik atau menyimpang.

Perkembangan Emosional		
	Frekuensi (n)	Persentase (%)
Normal	0	0
Meragukan	20	21.1
Penyimpangan	75	78.9
Total	95	100.0

Gambar 1. Perkembangan Emosional Anak Prasekolah Usia 3-6 Tahun

Sumber : Fanny et al. (2023)

Untuk pemahaman pengenalan dan pengelolaan emosi pada anak, dukungan dari orang tua dan guru sangat penting. Dukungan ini membantu anak mengendalikan diri dan menunjukkan kasih sayang kepada orang lain sehingga memudahkan sosialisasi. Thompson menyatakan bahwa orang tua berperan penting dalam mengatur emosi anak, namun metode yang digunakan dapat berbeda-beda (Maghfiroh, 2017). Pola asuh orang tua menjadi faktor pembentuk kecerdasan emosional anak. Interaksi orang tua dan anak melalui bermain dan belajar ini sangat berpengaruh pada perkembangan emosi sosial anak.

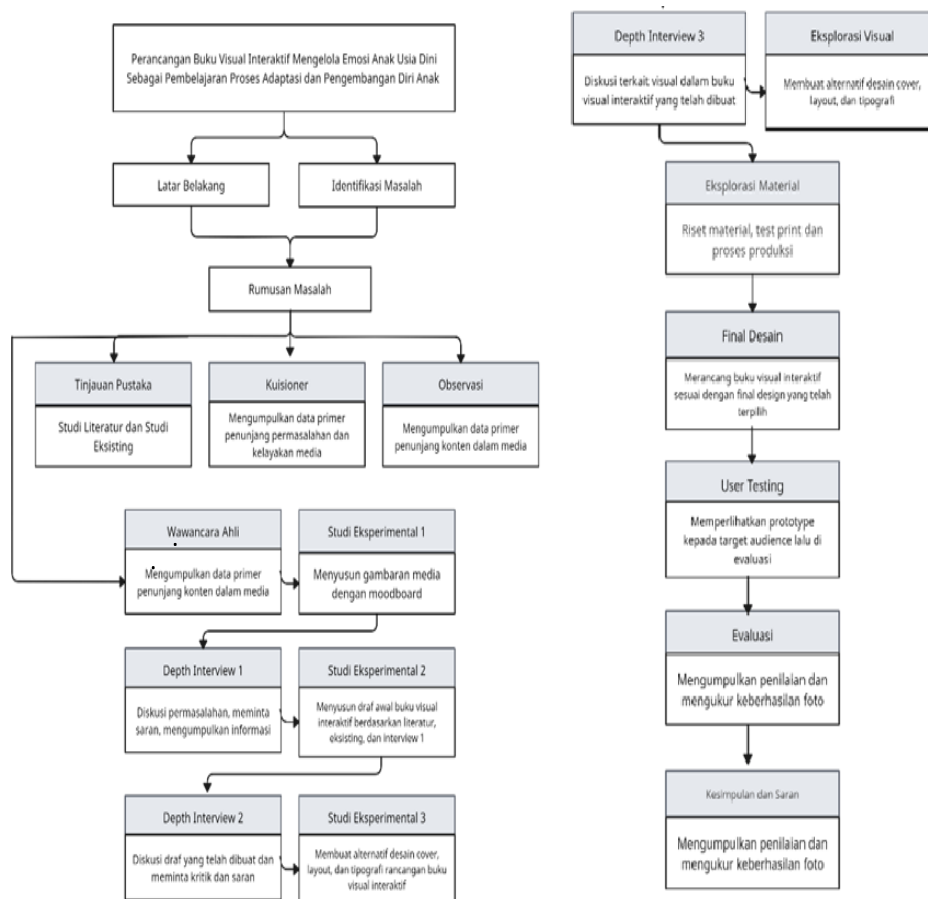
Pengembangan emosi pada anak sangat penting dan melibatkan beberapa strategi utama. Salovey dan Mayer menyarankan lima cara untuk membina emosi sehat: mengenali emosi diri, mengelola emosi, mengekspresikan emosi dengan tepat, memotivasi diri, memahami perasaan orang lain, dan membina hubungan sosial. Strategi pengembangan emosi juga dapat dilakukan dengan mengembangkan rasa cinta dan kasih sayang, empati, dan pengendalian emosi (Nugraha & Rachmawati, 2021). Hurlock (1991) menjelaskan bahwa kasih sayang melibatkan perhatian hangat yang dapat diwujudkan dalam bentuk fisik atau kata-kata, yang penting untuk pembentukan hubungan sosial. Empati memungkinkan anak merasakan dan memahami perasaan orang lain, sedangkan pengendalian emosi membantu anak menyesuaikan tindakan dengan situasi dan merasa tenang setelah mengelola emosinya. Orang tua dan pendidik memainkan peran penting dalam mengajarkan keterampilan ini melalui contoh, lingkungan yang mendukung, dan strategi efektif.

Buku menjadi media yang efektif untuk membantu orang tua membimbing anak dalam mengelola emosi. Penelitian Wandari (2018) menunjukkan bahwa media gambar lebih mempengaruhi emosi anak dibandingkan tanpa media bergambar. Media pembelajaran yang ada termasuk buku cerita anak, buku cerita interaktif, *card game*, dan *board game*. Buku "Aku Cerdas Mengelola Emosi" oleh Ideo & Restiana (2016) adalah salah satu contohnya, berisi sepuluh cerita pendek tentang emosi dan cara mengelolanya. Agar anak tidak merasa bosan dan lebih mudah menyerap informasi, dibutuhkan media yang menarik. Buku visual interaktif dapat meningkatkan minat anak untuk membaca dan membantu perkembangan motorik halus, bahasa verbal, kognitif, serta konsentrasi. Stimulasi motorik yang baik berhubungan dengan kestabilan emosi anak. Buku visual interaktif dengan elemen seperti *pop-up* dan *flip flap* dapat meningkatkan keterlibatan anak dalam pembelajaran, namun tetap memerlukan pendampingan dari orang tua atau guru.

Di Indonesia, media pembelajaran mengenai emosi masih banyak menggunakan buku ilustrasi tanpa elemen interaktif. Buku visual interaktif mengenai emosi, seperti "Perasaanku" oleh Auzou, hanya memperkenalkan emosi tanpa mengajarkan cara mengelolanya. Dengan tidak adanya buku visual interaktif yang menggabungkan elemen gimik dan pengelolaan emosi, buku semacam ini bisa menjadi alternatif untuk mengajarkan anak cara mengelola emosi dengan cara yang menyenangkan. Perancangan buku visual interaktif ini bertujuan untuk mengedukasi anak usia dini dalam mengelola emosi dan sebagai alternatif pembelajaran bagi orang tua. Dengan media buku visual interaktif, diharapkan anak dapat memahami cara mengomunikasikan, mengidentifikasi, dan mengelola emosi mereka dengan lebih baik, serta meningkatkan kecerdasan emosional dan pengembangan diri mereka.

Metode

Berdasarkan latar belakang dan tujuan yang telah dipaparkan sebelumnya, dibuat alur penelitian untuk membantu dalam pengambilan keputusan dan penyusunan buku.



Gambar 2. Diagram Alur Penelitian

(Sumber : Santoso. 2024)

Alur penelitian perancangan buku visual interaktif dimulai dengan mengidentifikasi masalah dan merumuskan rumusan masalah, diikuti dengan tinjauan pustaka untuk mengumpulkan data sekunder. Selanjutnya, data primer dikumpulkan untuk menilai kelayakan media, diikuti dengan pembuatan moodboard dan rancangan media pada studi eksperimental I. Wawancara I dilakukan untuk mendapatkan kritik, saran, dan referensi terkait konten. Kemudian, *draft* buku disusun pada studi eksperimental II, diikuti dengan wawancara II untuk revisi materi. Setelah revisi, eksplorasi visual dilakukan untuk desain sampul, *layout*, dan tipografi, dan wawancara III untuk memilih aset visual final. Proses ini dilanjutkan dengan eksplorasi material, riset, *test printing*, dan teknik pembuatan buku. *User testing* dilakukan untuk penilaian target audiens, dan akhirnya evaluasi dilakukan untuk kesimpulan dan saran dalam perancangan.

1. Studi Literatur

Dalam studi literatur dilakukan guna menguasai materi tentang subjek dan objek penelitian, yaitu mengenai perkembangan emosi pada anak usia dini, buku interaktif beserta jenis-jenisnya, serta teori bermainnya. Sumber data literature diperoleh dari berbagai macam sumber diantaranya yaitu, artikel ilmiah, jurnal, dan buku literatur. Selain itu, studi literature dilakukan dengan tujuan mengumpulkan berbagai fenomena yang ada dan latar belakang masalah yang diangkat dalam perancangan buku visual interaktif pengenalan emosi anak usia dini sebagai upaya meningkatkan kecerdasan emosional dan pengembangan diri anak serta sebagai media alternatif pembantu pembelajaran orangtua pada anak.

2. Studi Eksisting

Studi eksisting dilakukan untuk menentukan acuan dalam perancangan Buku Visual Interaktif yang bertujuan meningkatkan kecerdasan emosional anak usia dini. Referensi yang diambil meliputi berbagai buku interaktif dan buku cerita, seperti "Mengelola Emosi" oleh Kristiani (2020), "Aku Cerdas Mengelola Emosi" oleh Ideo & Restiana (2016) yang berisi 10 cerita pendek tentang emosi, serta "Saat Noni Datang" oleh Rhamdani (2023) yang mengenalkan jenis-jenis emosi anak. Selain itu, buku "Perasaanku" oleh Auzou (2021) menawarkan pengenalan emosi dengan sisi interaktif, dan "The Color Monster: A Pop-up Book of Feelings" oleh Llenas (2012) membantu anak memahami perasaan melalui asosiasi warna.

3. Observasi

Pada tahap observasi dilakukan untuk mendapatkan data primer yang akan digunakan untuk pendukung konten dalam media yang diangkat. Dalam tahap ini dilakukan pertimbangan konten yang tepat bagaimana cara mengelola emosi kepada anak-anak dengan media buku interaktif.

4. Kuesioner

Pada tahap kuesioner dilakukan untuk mendapatkan data primer yang akan digunakan untuk pendukung permasalahan yang telah diangkat. Dalam tahap ini akan mencari tahu bagaimana peran orang tua yang memiliki anak usia dini dalam mengelola emosinya. Tahap kuisisioner dilakukan dengan menggunakan media google form kepada target audiens.

5. Wawancara Ahli

Pada tahap wawancara ahli dilakukan dengan Ibu Watiek Ideo selaku Stakeholder serta penulis buku emo dan sisi, Ibu Ratna Nurwindasari selaku psikolog anak, dan Bapak Adit Susilo selaku ahli percetakan media edukasi buku. Wawancara dilakukan dengan tujuan untuk menggali informasi dan mendapatkan saran maupun kritik dari narasumber mengenai media yang berkaitan dengan emosi yang telah dirancang oleh narasumber. Hasil data yang didapat dari tahap wawancara ahli ini akan diolah dengan baik agar dapat menghasilkan konten yang maksimal untuk media buku interaktif yang akan dirancang.

6. Eksplorasi Visual

Pada tahapan eksplorasi visual dilakukan pencarian visualisasi yang tepat dan cocok sebagai pendukung isi konten dan sisi interaktif buku visual interaktif dengan membuat beberapa alternatif desain. Beberapa alternatif desain yang akan dibuat diantaranya yaitu, alternatif desain sampul yang meliputi sampul buku, sampul depan, serta punggung buku. Alternatif desain tipografi yang meliputi pemilihan jenis *typeface* untuk *headline*, *subhead*, *deck*, serta *body text*. Alternatif desain *layout* halaman yang meliputi halaman *front matter*, *main content*, dan *back matter*.

7. Eksplorasi Material

Pada tahapan eksplorasi material dilakukan pencarian material yang tepat dan cocok untuk buku visual interaktif serta mencari teknis pembuatan buku yang cocok sebagai pendukung isi konten sisi interaktif dalam buku visual interaktif. Tahapan eksplorasi material ini dilandasi dari studi eksisting, riset material, serta saran dan masukan dari narasumber ahli.

8. Final Desain

Pada tahap final desain dilakukan perbaikan desain atas masukan dan saran yang telah diberikan oleh narasumber saat melakukan diskusi. Adanya diskusi tersebut menghasilkan alternatif desain yang terpilih dari tahapan eksplorasi visual. Luaran dari tahapan ini yaitu hasil desain akhir dari Buku visual interaktif mengelola emosi dalam bentuk cetak yang kemudian akan diperlihatkan kepada target audiens.

9. User Testing

Pada tahap ini penulis akan melakukan uji coba kepada target audiens yang sebelumnya telah memenuhi kriteria dan segmentasi. Pada tahap user testing dilakukan dengan tujuan memetakan penilaian terhadap desain *prototype* yang telah dibuat berdasarkan pengelompokan skoring serta mengumpulkan *feedback* dan saran dari target audiens.

10. Evaluasi

Pada tahap evaluasi dilakukan post test kepada target audiens terkait output media perancangan atau buku visual interaktif. Pada tahap ini penulis mengumpulkan penilaian dan melakukan pengolahan data atas hasil *user test* yang telah dilakukan. Sehingga, output dari tahapan ini yaitu kesimpulan dari seluruh perancangan dan beberapa saran yang dapat penulis berikan kepada peneliti selanjutnya.

Pembahasan

1. Big Idea

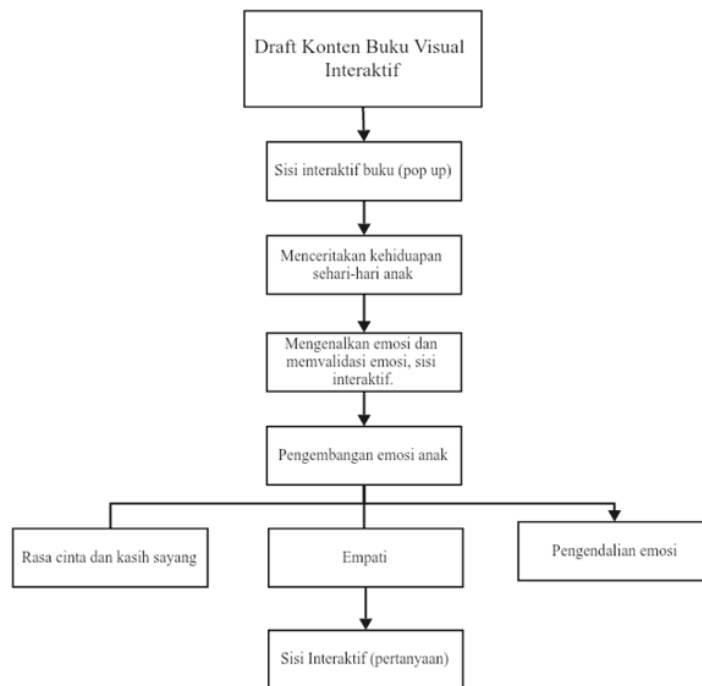
Konsep perancangan dari Buku Visual Interaktif didapatkan berdasarkan hasil analisa riset yang diperoleh dari observasi lapangan, depth interview, kuisioner yang diperoleh dari target audiens mengenai pengetahuan terkait buku visual interaktif mengelola emosi anak usia dini serta analisa eksisting yang memiliki pembahasan yang serupa yaitu mengenai mengelola emosi. Dari analisa tersebut didapatkan Big Idea untuk buku visual interaktif ini yaitu “Buku Harian Tentang Mengelola Emosiku: Hari ini aku merasa (marah, senang, terkejut, sedih, jijik, dan takut)”. Konsep “Buku harian tentang mengelola emosiku bertujuan untuk memberi pembelajaran kepada anak usia dini dengan umur 3-6 tahun mengenai mengelola emosi. Pada buku ini mengambil konsep dengan cerita kehidupan sehari-hari yang dilalui anak-anak agar anak dapat bercermin dan relate dengan apa yang diceritakan pada buku visual interaktif ini. Konten dari buku visual ini mengisahkan pada ‘hari ini’ anak sedang merasakan emosinya dan dapat sekaligus mengelolanya dengan baik. Sisi interaktif gimik pop-up dan pertanyaan-pertanyaan yang dapat mengajak pembaca aktif dapat menstimulasi keterampilan berimajinasi khususnya pada anak usia 3-6 tahun melalui gambar ilustrasi dengan sisi intersktif pop-up didalamnya. Berdasarkan riset dan observasi yang telah dilakukan, anak-anak cenderung lebih berminat ketika membaca buku yang bergambar dengan sisi interaktif pop-up. Dalam hal ini, pop-up juga akan mempermudah anak dalam mengetahui penggambaran suatu peristiwa yang ada dan dapat meningkatkan pemahaman anak terhadap konten Buku visual interaktif mengelola emosi anak usia dini.

2. Luaran Perancangan

Luaran perancangan ini yaitu berupa buku visual interaktif mengenai mengelola emosi anak usia dini umur 3-6 tahun. Konten didalam buku berupa cerita anak bagaimana anak dapat mengenali emosi, merasakan rasa cinta dan kasih sayang, empati, serta pengendalian emosinya yang dikemas dalam cerita anak dengan sisi interaktif dan pertanyaan-pertanyaan agar target audiens lebih tertarik dengan Buku visual interaktif-nya.

3. Struktur Konten

Buku visual interaktif ini terdiri dari 6 seri yang mengacu pada 6 emosi dasar manusia bagaimana mengelola emosi marah, senang, sedih, takut, jijik, dan terkejut yang dilengkapi dengan teori bagaimana mengelola emosi anak dengan baik oleh Reynolds 1990 pada Buku Pengembangan Sosial-Emosional anak oleh Ali Nugraha dan Yeni Rachmawati. Buku ini dilengkapi dengan halaman judul, halaman *copyright*, sisi interaktif *pop-up*, bagaimana mengelola emosi anak dengan baik dan ditutup sisi interaktif berupa pertanyaan guna mengajak pembaca aktif.



Gambar 3. Struktur Desain
(Sumber : Santoso. 2024)

4. Judul Buku

Judul buku menjadi elemen penting yang berpengaruh terhadap isi keseluruhan dari buku. Judul yang baik dapat merepresentasikan konten yang dikandung dan bersifat menjual serta mudah diingat oleh target audiens. Berdasarkan permasalahan dan analisis yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa judul dari buku visual interaktif mengelola emosi anak usia dini yakni 3-6 tahun yaitu “Buku Harian tentang Mengelola Emosi Anak Usia Dini: Hari ini aku merasa Marah”. Judul ini menunjukkan konten cerita yang ada pada buku adalah kehidupan sehari-hari yang dilalui anak-anak agar anak dapat bercermin dan *relate* dengan apa yang diceritakan pada buku visual interaktif ini. Diikuti dengan seri emosi lainnya yaitu ‘Hari Ini Aku Merasa Sedih’, ‘Hari Ini Aku Merasa Senang’, ‘Hari Ini Aku Merasa Takut’, ‘Hari Ini Aku Merasa Jijik’, serta yang terakhir adalah ‘Hari Ini Aku Merasa Terkejut’.

5. Teknis Spesifikasi Buku

Dalam membuat sebuah buku, hal yang perlu dipertimbangkan yaitu bagaimana teknis buku itu dicetak dengan mempertimbangkan *durability* atau ketahanan buku. Ukuran dan teknis cetak buku juga menjadi hal yang penting karena dapat berpengaruh pada kenyamanan dan kemudahan target audiens dalam membaca buku. Berikut merupakan rincian dari spesifikasi buku yang akan dirancang.

Jenis	: Buku Visual Interaktif
Bentuk	: Buku visual interaktif mengelola emosi
Bidang Kajian	: Kelola 6 emosi dasar yaitu, marah, senang, sedih, terkejut, takut, jijik

Spesifikasi Fisik

Ukuran Buku : 21 cm x 21 cm
Jumlah Halaman : 20 halaman/seri
Cetak : *Full color*

6. Konten Buku

Konten yang diangkat pada Buku Visual Interaktif mengelola emosi ini dibagi menjadi enam seri dengan masing-masing membahas konten inti dengan tujuan memenuhi keinginan calon pengguna yakni menjadikan buku ini salah satu media dalam mengoptimalkan keterampilan mengelola emosi anak usia dini. Dalam hal ini isi konten buku visual interaktif yaitu mengenai kehidupan sehari-hari anak dengan mengacu pada 6 emosi dasar manusia bagaimana mengelola emosi marah, senang, sedih, takut, jijik, dan terkejut yang dilengkapi dengan teori bagaimana mengelola emosi anak dengan baik oleh Reynolds 1990 pada Buku Pengembangan Sosial-Emosional anak oleh Ali Nugraha dan Yeni Rachmawati. Mengacu pada buku pengembangan Sosial-Emosional anak oleh Ali Nugraha dan Yeni Rachmawati serta argumen dari salah satu narasumber yaitu psikolog anak, bahwa pengelolaan emosi anak dapat diajarkan mulai dari pengenalan emosi, memvalidasi emosi, mengembangkan rasa cinta dan kasih sayang, dan diakhiri dengan pengendalian emosi. Pada bagian pertama buku merupakan bagian depan dari buku yang berisi sampul buku, halaman *copyright*, sampul dalam beserta tulisan kepemilikan. Pada bagian kedua berisi mengenai kehidupan sehari-hari anak dan bagaimana anak merasakan emosi dan diakhiri dengan mengelola emosinya. Pada bagian ketiga merupakan bagian akhir buku interaktif yang berisi interaktif pertanyaan untuk mengajak pembaca berbicara dengan orang tua.

7. Ilustrasi

Ilustrasi merupakan elemen visual utama yang digunakan dalam buku visual interaktif ini. Dalam hal ini ilustrasi menjadi cara untuk memberikan gambaran dan mempermudah pembaca dalam memahami emosi dan bagaimana cara mengelola emosi dengan memberikan cerita kehidupan sehari-hari anak agar anak dapat bercermin ketika membaca bukunya. Berikut merupakan hasil eksplorasi gaya ilustrasi untuk desain buku visual yang diperoleh. Desain ini akan menjadi acuan perancangan selanjutnya.



Gambar 4. Gaya Desain Ilustrasi
(Sumber : Santoso, 2024)

Dari eksplorasi desain gaya ilustrasi tokoh diatas, gaya ilustrasi yang digunakan oleh penulis yaitu gaya ilustrasi dengan penggunaan pewarnaan yang tidak memiliki garis tepi dengan *background* warna yang lembut. Dalam pembuatan ilustrasi ini, penulis menggunakan metode gambar digital dengan bantuan aplikasi Procreate dengan *brush Dry Ink*. Dengan ilustrasi yang dibuat oleh penulis ini, diharapkan pembaca dapat menangkap gambaran detailsuasana dan orang-orang yang digambarkan. Pewarnaan dalam buku visual interaktif ini yaitu menggunakan pewarnaan *full color*.

8. Layout

Konsep *layout* yang dipilih disesuaikan berdasarkan kebutuhan target audiens dengan dilakukan pembelajaran *layout* melalui mengamati eksisting yang ada. Sesuai dengan hasil peninjauan, konsep *layout* menitikberatkan pada ilustrasi yang menggambarkan informasi yang disajikan. Konsep ilustratif terdapat di setiap halaman yang memiliki teks yang tidak terlalu banyak. Lalu terdapat konsep simple yang bertujuan untuk membuat target audiens lebih fokus terhadap ilustrasi dan teks yang disampaikan. Pada perancangan ini penulis menggunakan aplikasi procreate untuk mendesain *layout* buku. Buku ini menggunakan satu grid di tiap halaman dengan konsep ilustrasi yang bersambung antara halaman satu dengan halaman lainnya. Berikut merupakan konsep *layout* yang digunakan di tiap halaman untuk membantu peletakkan teks agar tidak melebihi dari garis *layout* serta peletakkan teks yang seragam.



Gambar 5. *Layout*
(Sumber : Santoso. 2024)

9. Tipografi

Pada perancangan buku visual interaktif ini, penulis menggunakan 3 jenis *font* yang digunakan. *Font* yang digunakan diantaranya yaitu *The Simsong* dan *Magic Sound* yang digunakan untuk Judul Buku. *Font* tersebut merupakan tipe *font decorative* yang cocok untuk digunakan judul buku saja. Sedangkan untuk *body text* tipografi yang digunakan adalah Futura yang memiliki kesan modern dan klasik, *font* ini merupakan *font* yang sangat terang sehingga tidak akan mengganggu fokus pembaca dalam serta memberikan kenyamanan bagi yang membaca.



Gambar 6. *Tipografi*
(Sumber : Santoso. 2024)

10. Jenis dan Ukuran Kertas

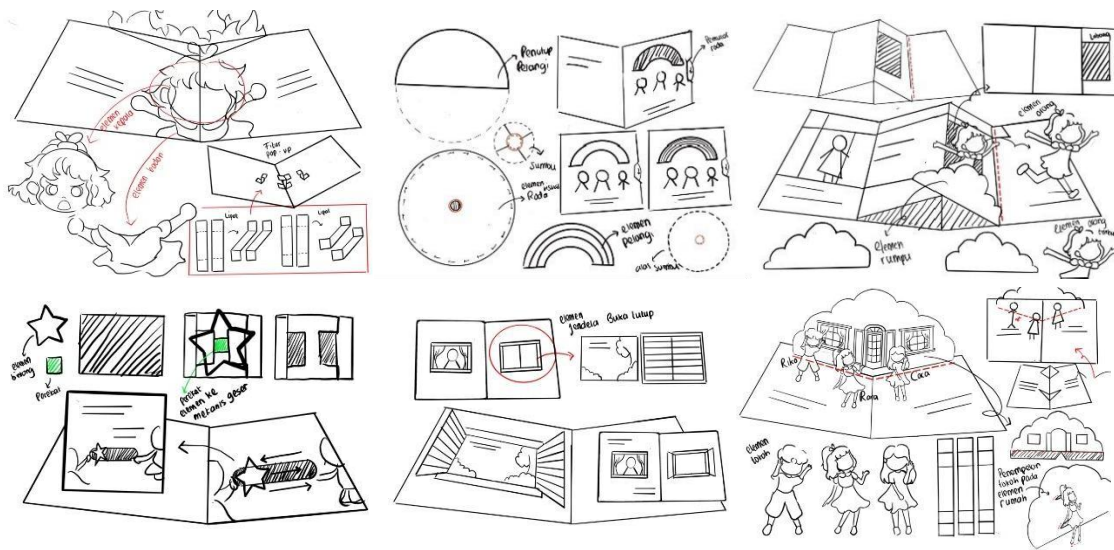
Art paper dan *art carton* menjadi jenis kertas yang akan digunakan dalam perancangan. *Art paper* digunakan dengan pertimbangan kelebihan yang dimilikinya yaitu sulit menyerap kotoran dan kotoran tidak akan menempel, lebih tahan terhadap udara yang lembap sehingga kertas ini dapat lebih aman disimpan di berbagai macam kondisi. Selanjutnya untuk ukuran dari buku visual interaktif ini yaitu 21 cm x 21 cm atau ratio 1:1.

11. Warna

Pemilihan warna juga menjadi komponen desain yang penting dalam perancangan ini. Warna yang digunakan cenderung memiliki warna yang *colorful* dan *soft color*. Penggunaan palet warna ini juga digunakan untuk font dari judul buku ini sendiri.

12. Sketsa Pembuatan Elemen Interaktif

Pembuatan sketsa alternatif untuk buku interaktif merupakan proses yang melibatkan perancangan awal yang komprehensif dan mendetail. Proses ini bertujuan untuk mengeksplorasi dan mengembangkan berbagai konsep serta ide inovatif mengenai bagaimana buku tersebut akan berfungsi secara interaktif dan memberikan pengalaman membaca yang lebih mendalam. Proses ini mencakup perencanaan berbagai elemen dan fitur yang akan menambah dimensi interaktivitas, mulai dari mekanisme interaktif seperti *pop-up*, *flip flap*, *wheel*, *drag and drop* hingga cara elemen tersebut berintegrasi dengan konten buku secara keseluruhan. Setiap Langkah pembuatan sketsa elemen interaktif bertujuan untuk memastikan bahwa desain akhir tidak hanya fungsional tetapi juga efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan kepuasan pembaca melalui pengalaman interaktif yang dirancang dengan baik. Berikut merupakan sketsa mekanik elemen interaktif yang penulis buat.



Gambar 7. Sketsa pembuatan Elemen Interaktif
(Sumber : Santoso. 2024)

13. Mekanisme Buku

Pada perancangan ini, penulis menggunakan elemen interaktif diantaranya yaitu, *flip flap*, *pop up*, *drag and drop*, dan pertanyaan kepada pembaca. Elemen interaktif tersebut digunakan sebagai aspek interaktif konten bermain dalam buku visual interaktif ini. Dalam hal ini aspek interaktif ditujukan kepada pembaca untuk memberikan pengalaman yang menarik bagi pembaca serta agar membuat pembaca berinteraksi secara langsung dengan buku visual interaktif ini.



Gambar 8. Mekanisme Buku
(Sumber : Santoso. 2024)

14. Brosur Panduan

Penulis menggunakan brosur panduan cara menggunakan interaktifnya sehingga orang tua dapat memahami isi buku terlebih dahulu dan selanjutnya dapat membaca bersama anaknya.



Gambar 9. Brosur Panduan
(Sumber : Santoso. 2024)

Desain Final

Desain sampul buku visual interaktif ini dirancang dengan memfokuskan jenis emosi yang muncul di tiap seri yang berbeda dan penjelasan sinopsis dari isi buku pada bagian belakang. Warna untuk judul dibuat lebih sederhana untuk menghindari kesulitan pembacaan judul. Selanjutnya yaitu ilustrasi yang menggambarkan teks cerita yang ada. Hasil desain dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 10. Desain Sampul

(Sumber : Santoso. 2024)

Desain pada bagian awal buku visual interaktif didesain *full color*. Penataan *layout* lebih mengutamakan kejelasan tulisan dan gambar yang lebih simpel untuk penggunaan sampel dalam, dan halaman *copyright* di bagian awal halaman buku.



Gambar 11. Sampul Dalam
(Sumber : Santoso. 2024)

Desain *main content* pada buku visual interaktif ini menggunakan fullcolor untuk bagian background diikuti dengan warna ilustrasi yang lembut. Hasil desain main content juga mempertimbangkan *layouting* untuk penempatan tokoh karakter dan teks penjelas ilustrasi yaitu mengenai cerita yang membahas pengelolaan emosi pada anak. Hal tersebut dilakukan penulis agar pembaca dapat fokus terhadap ilustrasi dan teks pada buku visual interaktif yang menjadi elemen utama memperkenalkan dan mengelola emosi.



Gambar 12. Main Content
(Sumber : Santoso. 2024)

Kesimpulan

Hasil Kesimpulan yang didapatkan dalam perancangan buku visual interaktif “Buku Harian Tentang Mengelola Emosiku - Hari Ini Aku Merasa Marah” hingga pada tahapan penelitian terakhir User Testing adalah Buku Visual Interaktif berperan sebagai media pembelajaran untuk orang tua kepada anaknya saat mengenalkan emosi dan mengelola emosi pada anak usia 3-6 tahun. Hasil dari perancangan buku sibuk ini menyajikan pengenalan emosi bagi

pembaca dan bagaimana mengelola emosi melalui visualisasi ekspresi karakter dan contoh cara menghadapi emosi yang dirasakan yang dikemas dengan berbagai sisi interaktif didalamnya untuk mengasah kemampuan motoric anak. Ilustrasi pada buku visual interaktif ini digunakan untuk penyeimbangan *layout* buku dan penambahan karakter tokoh diberikan untuk mewakili emosi yang sedang dirasakan. Dalam hal ini, penulis menampilkan visualisasi untuk keterangan teks cerita berdasarkan konsep dan teori yang sesuai dengan kebutuhan target audiens. Buku ini menyajikan 80% ilustrasi dan 20% teks dengan jumlah total 20 halaman. Buku ini dicetak menggunakan art paper 260gsm untuk bagian karton 3mm. Pada sampul buku.dalam satu seri dan dicetak menggunakan art paper 260gsm + laminasi glossy. Buku visual interaktif ini terdiri dari 6 seri.

Saran

Perancangan buku visual interaktif Buku Harian Tentang Mengelola Emosiku – Hari Ini Aku Merasa Marah sebagai media pengenalan dan pembelajaran mengelola emosi ini masih banyak yang dapat dikembangkan dalam hal segi konsep, konten, serta aspek visual. Saran yang didapatkan penulis dalam perancangan buku sibuk Jelajah Emosi adalah Konten mengelola emosi ini dapat dikembangkan dengan menambahkan emosi lainnya diluar dari 6 dasar emosi oleh Paul Ekman. Diantaranya yaitu emosi seperti gugup, malu, serta turuna emosi lainnya sehingga perlu dilakukan penelitian yang lebih mendalam. Buku visual interaktif ini merupakan buku yang berokus dalam pengenalan emosi dan bagaimana cara mengelola emosi. Dalam hal ini, pengemangan elemen interaktif yang lebih beragam bisa dilakukan unuk dapat lebih mudah mencapai tujuan awal perancangan yaitu untuk memberikan edukasi mengelola emosi kepada anak usia dini sebagai pembelajaran upaya meningkatkan kecerdasan emosional dan pengembangan diri anak.

Ucapan Terimakasih

Penulis mengungkapkan rasa terima kasih kepada bapak Rabendra Yudistira Alamin, S.T., M.Ds., yang telah menjadi pembimbing dalam penelitian dan perancangan Buku Visual Interaktif Sebagai Upaya Mengelola dan Meningkatkan Kecerdasan Emosional Anak Usia Dini, serta kepada teman-teman yang telah membantu selama proses penelitian dan perancangan buku ini.

Daftar Pustaka

- Auzou. (2021). *Perasaanku*.
- Chapnick, A. (2009). The Golden Age: A Canadian Foreign Policy Paradox. *International Journal*, 64(1), 205–221. <https://doi.org/10.1177/002070200906400118>
- Fanny, S. D., Nadhiroh, A. M., & Taufiqoh, S. (2023). HUBUNGAN POLA ASUH ORANG TUA DENGAN PERKEMBANGAN EMOSIONAL ANAK PRASEKOLAH USIA 3-6 TAHUN. *Sinar Jurnal Kebidanan*, 5(2), 52–62.
- Widihapsari, K., Luh, D., Pande, K., & Susilawati, A. (2018). PENYESUAIAN DIRI MAHASISWA BARU UNIVERSITAS UDAYANA YANG BERASAL DARILUAR

- PULAU BALI. *Jurnal Psikologi Udayana*, 5(1), 48–62.
- Hurlock, E. B. (1991). *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan*. Erlangga.
- Ideo, W., & Restiana, F. (2016). *Aku Cerdas Mengelola Emosi*. Bhuana Ilmu Populer (BIP).
- Kristiani, D. (2020). *Mengelola Emosi*.
- Llenas, A. (2012). *The Color Monster: A Pop-up Book of Feelings*. Chronicle Books.
- Maghfiroh, L. (2017). *Pengaruh Pola Asuh Orangtua Terhadap Kecerdasan Emosional Siswa Kelas IV SDN Grogol Selatan 01*. Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Nugraha, A., & Rachmawati, Y. (2021). *Metode Pengembangan Sosial Emosional* (2nd ed.). Universitas Terbuka.
- Rhamdani, B. (2023). *Saat Noni Datang*.
- Setyawan, V. (2018). KETERAMPILAN SOSIAL ANAK DENGAN GANGGUAN EMOSI DAN PERILAKU DI SEKOLAH INKLUSI. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Widia Ortodidaktika*, 7(6), 578–589.
- Sukatin, S., Chofifah, N., Turiyana, T., Paradise, M. R., Azkia, M., & Ummah, S. N. (2020). Analisis Perkembangan Emosi Anak Usia Dini. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 5(2), 77–90. <https://doi.org/10.14421/jga.2020.52-05>
- Suyadi. (2010). *Psikologi PAUD*. Insan Madani.
- Tusyana, E., Trengginas, R., & Studi Pascasarjana Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, P. (2019). ANALISIS PERKEMBANGAN SOSIAL-EMOSIONAL TERCAPAI SISWA USIA DASAR. *Jurnal Inventa Vol III*.
- Wandari, Y. (2018). *Pengaruh Penggunaan Media Gambar Terhadap Emosi Anak Usia 5-6 Tahun di TKIT Hikmatul Fadhillah Medan*. Universitas Negeri Medan.
- Wijirahayu, A., Krisnatuti, D., & Muflikhati, I. (2016). KELEKATAN IBU-ANAK, PERTUMBUHAN ANAK, DAN PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSI ANAK USIA PRASEKOLAH. *Jurnal Ilmu Keluarga Dan Konsumen*, 9(3), 171–182.
- Zulaikha, F., & Sureskiarti, E. (2018). STATUS PERKEMBANGAN TERHADAP PERKEMBANGAN EMOSI ANAK DI KOTA SAMARINDA. *Dunia Keperawatan*, 6(1), 19–26.