

Perancangan *Busy book* Pengenalan Emosi pada Anak sebagai Media Alternatif Pembelajaran

Kealyn Din Dalmi¹, Putri Dwitasari², Sabar³, Rabendra Yudistira Alamin⁴

Desain Komunikasi Visual, Institut Teknologi Sepuluh Nopember, Surabaya

Email: ¹ dinkeal@gmail.com, ² dwitasari putri@gmail.com, ³ sabar@prodes.its.ac.id,

⁴rabendra@its.ac.id

Abstract

Childhood is the most important phase for the intellectual and emotional development of children. At the age of 18 months to 3 years, children begin to recognize emotions, other people's feelings, and other people's facial expressions regarding an emotional experience. Emotions in children turn out to play a very large role in shaping the structure of the brain; apart from that, recognizing emotions in children is a key to helping control emotions so that they grow up to be happy children and have good qualities. Therefore, it is important for parents to provide proper stimulation according to the growth and development of their children, one of which is playing. In carrying out play activities, learning media are needed that accommodate the needs of children not only to learn but also to play. So media is needed in the form of a busy book as a form of effort to introduce emotions to children with an approach through games, because if "emotions" are not introduced, it can have an impact on the growth, development, and character of the child. In this design, several methods are used, namely, literature studies through journals and online media, in-depth interviews with relevant sources, observation, and experimental studies, to support content and design development. The result of this design is a busy book with a game concept that is strengthened in content with the aim of making it easier for the target audience to follow the information and activities regarding emotion recognition contained in the book. This medium is expected to be a supportive alternative for parents in introducing emotions to their children from an early age.

Keywords: Busy book, Recognition of Emotions, Learning Alternative Media, Children aged 18 months to 3 years

Pendahuluan

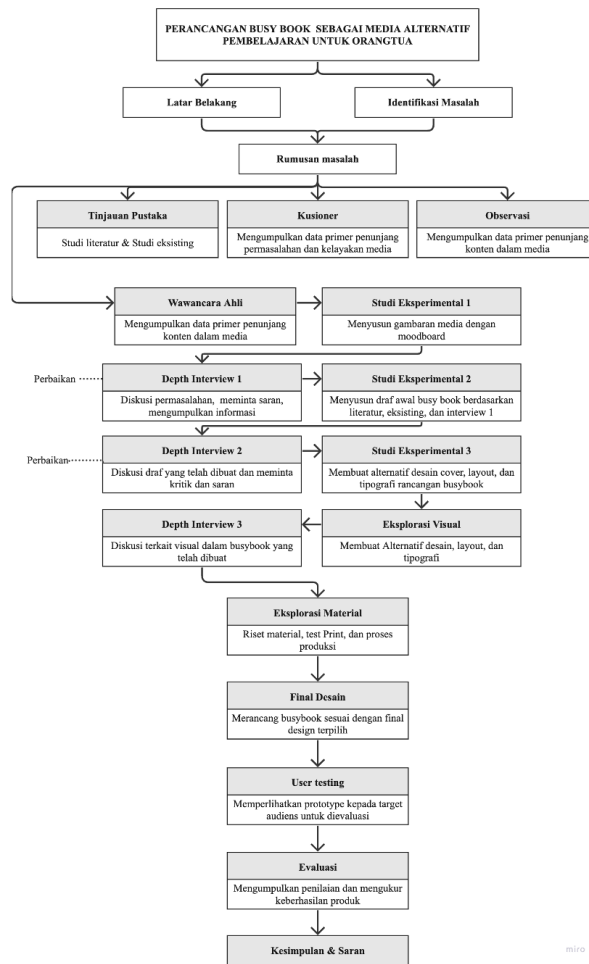
Perkembangan emosional anak terutama pada *Golden Period* atau periode keemasan pada usia dini (0-5 tahun) adalah tahap penting dalam tumbuh kembangnya (Mualli et al., 2022), di mana anak belajar berinteraksi dengan orang lain dan mengendalikan emosinya sendiri. Namun, ada risiko bahaya jika perkembangan emosi anak tidak berjalan dengan baik, seperti keterlantaran emosional, terlalu banyak kasih sayang, dominasi emosi yang tidak menyenangkan, emosionalitas yang meninggi, dan gagal dalam belajar mengendalikan serta mentoleransi emosi. Anak usia dini mulai mengenal emosi pada usia 18 hingga 20 bulan, dan pada usia 2 hingga 3 tahun, mereka mulai mengenali emosi seperti "senang," "sedih," "marah," dan "takut" (Pons et al., 2004). Mengenali emosi pada anak sangat penting karena membantu mereka mengontrol emosi dan menjadi anak yang bahagia serta memiliki perilaku yang baik (Saptandari et al., 2022). Selain itu, pengalaman emosi pada anak juga berperan besar dalam membentuk struktur otak anak (Sukatin et al., 2020). Dalam

pembelajaran, media *busy book* menjadi alternatif media yang interaktif yang dapat menarik minat anak, karena biasanya anak akan sulit memahami jika menggunakan metode dan media menggunakan sistem konvensional dan temporer. Menurut (Putri Ayu Sari, 2021) dan (Auliana, 2022), *Busy book* merupakan buku kain dengan berbagai kegiatan yang dirancang untuk melatih motorik kasar dan halus anak serta komunikasi verbal. Melalui media pembelajaran interaktif anak akan terbantu dalam proses pembelajaran, serta bermanfaat untuk tumbuh kembang anak, sehingga anak bisa belajar sambil bermain (Dwitasari et al., 2020).

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka rumusan masalahnya yaitu bagaimana desain media edukatif berupa *busy book* dapat membantu orang tua mengenalkan dan mengajarkan emosi kepada anak berusia 18 bulan sampai 3 tahun. Tujuan media ini adalah agar anak dapat belajar mengenal ekspresi emosi, mengasah kognitif, dan melatih konsentrasi melalui aktivitas yang menyenangkan.

Metode

Perancangan ini menggunakan beberapa metode penggalian data untuk membantu dalam pengambilan keputusan dan penyusunan *busy book*. Dimulai dari studi literatur dan studi eksisting untuk dijadikan data sekunder. Kemudian mengumpulkan data primer penunjang permasalahan dan kelayakan media, melakukan observasi, wawancara kepada narasumber, kuesioner, melakukan studi eksperimental sebanyak tiga kali, eksplorasi visual dan material, serta melakukan *user testing* kepada target audiens. Proses evaluasi pada *user testing* tersebut akan dijadikan kesimpulan dan saran perbaikan dalam perancangan. Berikut merupakan gambar diagram alur metode yang dilakukan oleh peneliti:



Gambar 1. Metode Penelitian
(Sumber: Dalmi, 2023)

Pembahasan

1. Analisa Hasil Penelitian

Observasi dalam penelitian ini dilakukan pada Sekolah PAUD Islam Cikal Harapan 4 Kota Depok, Jawa Barat. Sekolah PAUD Islam Cikal Harapan 4 menggunakan Kurikulum 2013 atau KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) untuk Pendidikan Anak Usia Dini. Kurikulum tersebut terdiri dari Program Stimulasi Pembelajaran yaitu Eksperimen Sains Sederhana (Bahan Alam), *Sensory Play*, Karakter dan Pembahasan Ibadah, *Life skill*, Toilet Training, dan Karya Seni. Kurikulum 2013 dengan Program Stimulasi Pembelajaran yang diterapkan oleh Sekolah PAUD Islam Cikal Harapan 4 mengacu pada pengembangan 6 aspek perkembangan anak, antara lain: nilai agama dan moral, Sosial emosional, kognitif, fisik motorik, Bahasa dan Seni. Hal tersebut sekaligus menstimulus 8 kecerdasan anak antara lain, intra personal, inter personal, kinestetik, linguistic, musical, spasial, naturalis, dan matematis logis.

Dari hasil kuisisioner yang telah dilakukan kepada 100 responden orang tua yang memiliki anak 18 bulan sampai 3 tahun maka terdapat hasil 51% responden menjawab media *Busy Book* merupakan media yang dapat membantunya dalam mendampingi anak untuk bermain dan belajar memahami emosi, 44% responden belum pernah menggunakan media busy book, 3% tidak pernah menggunakan media *busy book*. 72% responden memilih *busy book* yang dapat melatih motorik sebagai media yang bisa membantunya dalam menyampaikan materi pengenalan emosi untuk anak, 65% memilih mengembangkan kreativitas, 56% interaktif, 51% merangsang kognitif, 42% pembelajaran *lifeskill*, dan 36% pembelajaran kosa kata. Untuk mendukung hasil kuisisioner, wawancara ahli dilakukan bersama Watiek Ideo dan Nindia Maya selaku *Stakeholder* serta penulis buku emo dan sisi untuk mendapatkan informasi pengenalan emosi, konten pada media yang penulis buat, serta saran untuk perancangan. Studi Eksperimental 1 berfokus pada penyusunan draft awal daftar konten *busy book* dan penyusunan *moodboard* yang kemudian akan diajukan kepada narasumber yang ahli dalam bidang psikologis emosi. Kerangka dari sistematika buku yang berisi usulan daftar konten buku, dan *moodboard* disusun berdasarkan studi literatur, eksisting, kategori emosi *basic* dan sesuai dengan kurikulum 2013 khusus *toddler* yang telah dilakukan sebelumnya.



Gambar 2. Moodboard
(Sumber: Dalmi, 2023)

Depth interview pertama yang dilakukan penulis dengan Kak Eldiata Putri sebagai Psikolog klinis yang kini praktek pribadi di Unit Pelayanan Psikolog UNAIR dan sebagai terapis di Sekolah Altbata Islamic Montessori di Surabaya untuk mendiskusikan mengenai draf awal buku, mengetahui rekomendasi dan saran terkait buku yang sekiranya kurang dan untuk akan diperbaiki. Kemudian, pada tahapan selanjutnya penulis melakukan studi eksperimental kedua dengan tujuan membuat sebuah draf material *busy book*. *Depth Interview* kedua dilakukan bersama Watiek Ideo dan Nindia Maya selaku *Stakeholder* serta penulis buku emo dan sisi untuk mendapatkan pendapat stakeholder mengenai sketsa konten yang telah dibuat, lalu rekomendasi permainan yang akan diangkat, dan kritik serta saran mengenai perancangan *busy book*. Studi eksperimental ketiga melakukan perbaikan terhadap draft buku. Hasil yang didapatkan dalam draf ini buku yang akan dibuat menjadi

tiga seri dengan pembagian dua emosi dalam satu seri. Selain memperbaiki draft, konten permainan dalam buku juga dikembangkan sehingga di sesuaikan untuk tiga seri buku. Pengembangan karakter dan visual juga disesuaikan untuk menjadi buku berseri. Setelah draft yang berisikan konten selesai, penulis mulai melakukan eksplorasi visual untuk menentukan desain layout dan komponen visual penunjang ilustrasi isi buku. Pada pembuatan *prototype* draf visual buku yang kemudian akan dilakukan *depth interview* ketiga kepada ahli yang bersangkutan. Kegiatan *user testing* dilakukan secara *offline* kepada 5 Orangtua dengan anak usia 18 bulan sampai 3 tahun yang berdomisili di Depok. Berikut merupakan hasil dari kegiatan *user testing* yang telah penulis lakukan dengan pengisian form:

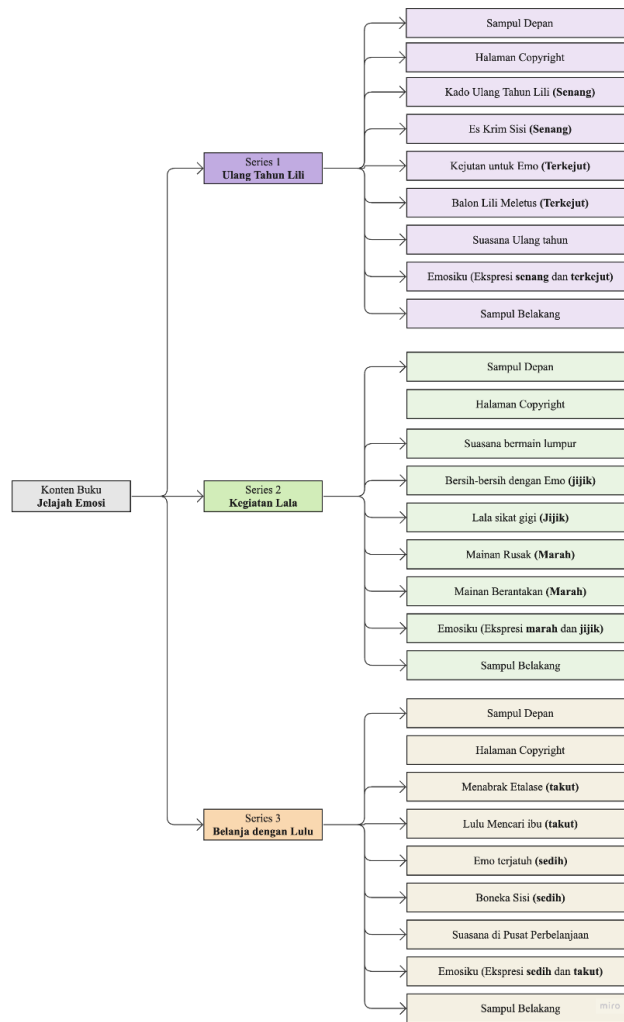


Gambar 3. User Testing
(Sumber: Dalmi, 2023)

2. Konsep Desain

a. Struktur Desain

Busy book ini terdiri dari 3 seri, seri pertama berisi pengenalan emosi senang dan terkejut yang di lengkapi dengan halaman judul, halaman copyright, konten kepemilikan buku, konten utama yaitu permainan – permainan yang dapat merangsang potensi anak, lalu di tutup dengan sampul belakang. Seri kedua berisi pengenalan emosi marah dan jijik, dilanjut dengan konten yang sama dengan seri pertama namun permainan yang berbeda. Terakhir yaitu seri ketiga yang berisi pengenalan sedih dan takut, dilanjut dengan konten yang sama dengan seri pertama dan kedua namun permainan yang berbeda.



Gambar 4. Struktur Buku
(Sumber: Dalmi, 2023)

b. Konten Buku

Konten yang diangkat pada *busy book* pengenalan emosi ini ini dibagi menjadi tiga seri dengan masing masing seri mengenalkan 2 emosi. Konten pada buku dibuat untuk menstimulasi anak agar penyajian informasi lebih terarah dan memudahkan target memahami konten. Pada bagian pertama dari buku ini merupakan bagian depan dari buku yang berisi halaman copyright dan kepemilikan *busy book*. Pada bagian kedua berisi bagian isi *busy book* dengan berbagai permainan. Pada Bagian ketiga merupakan bagian akhir *busy book* yang berisikan kesimpulan mengenai perasaan atau emosi yang sudah di pelajari oleh anak.

c. Judul Buku

Berdasarkan permasalahan dan analisis yang telah dilakukan, disimpulkan bahwa judul perancangan *busy book* ini memiliki tujuan untuk memperkenalkan emosi dasar pada anak usia 18 bulan – 3 tahun. Sehingga, penulis memberi judul untuk seri ini adalah “Jelajah Emosi” pada *busy book* yang telah dirancang. Jelajah Emosi seri pertama memiliki judul bernama “Ulang Tahun Lili: Bersama Emo dan Sisi. Judul ini dipilih untuk merepresentasikan suasana yang berkaitan dengan emosi yang akan di kenalkan yaitu senang dan terkejut. Seri kedua memiliki judul bernama “Kegiatan Lala: Bersama Emo dan Sisi.” Judul ini dipilih untuk merepresentasikan suasana bermain yang berkaitan dengan emosi yang akan di kenalkan yaitu marah dan jijik. Lalu seri terakhir yaitu “Belanja dengan Lulu: bersama Emo dan Sisi.” Judul ini dipilih untuk merepresentasikan suasana bermain yang berkaitan dengan emosi yang akan di kenalkan yaitu sedih dan takut.

d. Spesifikasi



Gambar 5. Sampul buku
(Sumber: Dalmi, 2023)

Jenis	: Buku aktivitas, Buku Sibuk / <i>Busy book</i>
Bentuk	: <i>Busy book</i> pengenalan emosi
Bidang Kajian	: Emosi Dasar
Ukuran Buku	: 23 cm x 23 cm
Bahan	: <i>Ivory</i> (1000-1800 gsm).
Binding	: <i>Comb Binding</i> (Jilid Spiral)
Finishing	: <i>Glossy</i>
Jumlah Halaman	: 14 halaman / Seri
Cetak	: <i>Full Color</i>

e. Visual Buku

Tahapan awal dalam pembuatan ilustrasi adalah pembuatan sketsa. Sketsa tersebut dikerjakan oleh penulis secara digital menggunakan *software* Procreate. Kemudian, tahapan

yang kedua adalah melakukan proses pewarnaan. Berikut merupakan hasil dari eksplorasi pewarnaan gaya gambar yang dilakukan oleh penulis.



Gambar 6. Proses Sketsa Ilustrasi seri 1, seri 2, dan seri 3
(Sumber: Dalmi, 2023)



Gambar 7. Hasil Ilustrasi seri 1, seri 2, dan seri 3
(Sumber: Dalmi, 2023)

Buku ini direncanakan akan dicetak dan didistribusikan ke toko-toko buku konvensional seperti Gramedia, Togamas, Mida Pustaka, dan toko buku lainnya. Selain itu, buku ini juga digunakan sebagai arsip untuk penerbit Ideo Kids. Untuk percetakan pertama, jumlah yang akan dicetak sebanyak 1000 eksemplar.

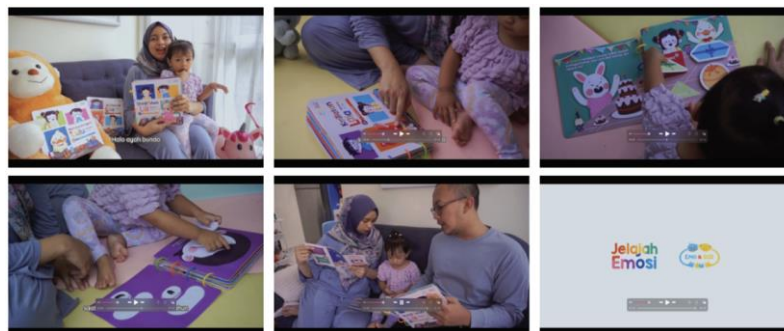
3. Implementasi Media Brosur dan Video

Pada bagian depan brosur berisi halaman depan brosur berisi judul dan ilustrasi tokoh sehingga pembaca dapat mengetahui isi dan tujuan yang ingin disampaikan oleh penulis mengenai brosur tersebut. Selain itu, terdapat penjelasan singkat mengenai produk dan quotes mengenai pentingnya pengenalan emosi. Terakhir terdapat QR menuju video product knowledge mengenai buku dan informasi alamat email dan sosial media buku. Pada bagian ini berisi ilustrasi setiap halaman konten pada buku sibuk, yang di sertai dengan penjelasan isi konten, tujuan, manfaat, dan cara bermain buku sibuk pembaca dapat mengetahui isi dan tujuan yang ingin disampaikan oleh penulis mengenai brosur tersebut.



Gambar 8. Brosur sisi depan seri 1, seri 2, dan seri 3
(Sumber: Dalmi, 2023)

Video dalam perancangan ini merupakan video mengenai *product knowledge*. Media ini digunakan sebagai media penunjang yang dapat diakses oleh pembaca ketika membeli buku ini. Video berisi penjelasan secara umum mengenai produk “Jelajah Emosi”. Pembaca dapat mengakses video melalui QR yang terdapat pada brosur panduan untuk orangtua.



Gambar 9. Media Video
(Sumber: Dalmi, 2023)

Kesimpulan

Kesimpulan dalam perancangan *busy book* “Jelajah Emosi” yaitu buku ini dapat berperan sebagai media pendamping orangtua saat mengenalkan emosi pada anak usia 18 bulan sampai 3 tahun dengan pengalaman interaksi yang baik. Karena buku ini menyajikan konten pengenalan emosi yang sebelumnya dirasa sulit bagi orang tua untuk disampaikan kepada anak mereka. Berdasarkan hasil *user testing*, orang tua dan anak dapat menikmati pengalaman belajar melalui visualisasi yang baik, ekspresi karakter yang dekat dengan anak dan dikemas dengan berbagai permainan interaktif yang mampu mengasah kemampuan motorik anak. Untuk mempermudah pembaca dalam memahami isi buku, buku ini juga dilengkapi dengan brosur panduan bermain untuk orangtua serta elemen *QR code* yang menuju pada video pengetahuan terhadap produk. Ilustrasi pada buku ini dimanfaatkan sebagai penyeimbang layout dan penambahan karakter tokoh yang dekat dengan anak diberikan agar mewakili emosi yang di pelajari. Dari sini penulis menampilkan visualisasi untuk keterangan informasi berdasarkan konsep dan teori yang sesuai dengan kebutuhan target audiens. Buku ini menyajikan 80% ilustrasi dan 20% teks dengan jumlah total 14 halaman dalam satu seri dan dicetak menggunakan kertas *blues white* 150gsm untuk bagian

isi serta *artcarton* 300gsm pada sampul buku dengan jilid spiral dan laminasi glossy. Perancangan buku sibuk Jelajah Emosi sebagai media pengenalan emosi ini masih dapat dikembangkan baik dalam segi konsep, konten, maupun aspek visual. Konten dalam buku dapat dikembangkan dengan memberikan elemen interaktif seperti adanya *pop up* pada icon-icon tertentu dari emosi atau pembuatan *boardgame*.

Daftar Pustaka

- Auliana, A. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Busy Book Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini*.
- Dwitasari, P., Darmawati, N. O., Agustin, S. A., Alamin, R. Y., & Prasetyo, D. (2020). *Community Empowerment Through Educational Media For Early Learners In Ex-Red Light District*. 302–307. <https://doi.org/10.5220/0008763803020307>
- Mualli, C., Rofiki, M., Listrianti, F., & Jufria Vinori, M. (2022). *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Concentration Of Children's Learning In Motor-Sensory Play Management Development Framework*. 6(5), 3807–3816. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2140>
- Pons, F., Harris, P. L., & De Rosnay, M. (2004). Emotion Comprehension Between 3 And 11 Years: Developmental Periods And Hierarchical Organization. *European Journal Of Developmental Psychology*, 1(2), 127–152. <https://doi.org/10.1080/17405620344000022>
- Putri Ayu Sari, A. (2021). *Pengembangan Media Busy Book Untuk Meningkatkan Kosa Kata Bahasa Inggris Anak Usia 4-5 Tahun Dengan Metode Bercerita*.
- Saptandari, E. W., Febriani, A., & Kisriyani, A. (2022). Siap Sekolah Dari Rumah: Stimulasi Aspek Sosial-Emosional Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 4417–4430. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2002>
- 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>