

PERANCANGAN MEDIA INFORMASI TENTANG PENGENALAN EMOSI PADA ANAK USIA 4 – 6 TAHUN

Nadhira Alifah¹, Diani Apsari² dan Riky Azharyandi Siswanto³

^{1,2,3} *Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No.1, Terusan Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257*
nadhiraalif@student.telkomuniversity.ac.id, dianiapsari@telkomuniversity.ac.id,
rikysiswanto@telkomuniversity.ac.id

Abstrak : Perasaan yang membuat orang senang, sedih, atau marah dikenal sebagai emosi. Namun, jelas bahwa anak-anak usia empat hingga enam tahun tidak dapat secara langsung memahami perasaan yang mereka alami. Orang tua seringkali salah dalam mengajarkan anak mereka cara mengelola dan menerima emosi mereka. Media informasi yang tidak efektif dalam pengenalan emosi pada anak juga seringkali tidak menarik dan membosankan bagi anak-anak. Jika media informasi yang tersedia untuk anak-anak hanya berupa tulisan dan ilustrasi, mereka cenderung bosan. Berdasarkan fenomena yang terjadi, dapat disimpulkan bahwa anak-anak membutuhkan media informasi untuk pengenalan emosi yang lebih interaktif dan menarik. Ini memerlukan penggunaan prinsip desain grafis yang benar. Diharapkan perancangan ini akan meningkatkan ketertarikan dan minat anak untuk mempelajari lebih banyak tentang emosi mereka.

Kata kunci: Emosi, anak, Media Informasi, Ilustrasi

Abstract : Feelings that make people happy, sad, or angry are known as emotions. However, it is clear that children aged four to six years cannot directly understand their natural feelings. Parents often make mistakes in teaching their children how to manage and accept their emotions. Information media that is not effective in recognizing emotions in children is also often uninteresting and boring for children. If the only information media available to children is writing and illustrations, they tend to get bored. Based on the phenomena that occur, it can be concluded that children need information media to recognize emotions that are more interactive and

interesting. This requires the correct use of graphic design principles. This design will increase children's interest and interest in learning more about their emotions.

Keywords: Emotions, children, Information Media, Illustration

PENDAHULUAN (Capital, Bold, 12pt)

Periode perkembangan emosional berlangsung dari kelahiran hingga masa awal sekolah dasar. Masa ini membentuk dasar yang kuat untuk mengembangkan kemampuan emosional anak dan mempersiapkan mereka untuk tahap perkembangan berikutnya. Pada usia dini, anak-anak dapat belajar untuk mengelola emosi mereka. Anak-anak berusia empat hingga enam tahun, yang berada pada tahap prasekolah dan mengalami fase perkembangan yang dikenal sebagai masa emas, termasuk dalam kategori ini. Selama periode ini, hampir seluruh potensi anak akan mengalami perkembangan yang sensitif dan sesuai. Mereka juga akan termotivasi untuk mencoba hal-hal baru tanpa merasa bersalah jika hasilnya tidak seperti yang diharapkan.

Namun, banyak anak mengalami gangguan dalam perkembangan emosional mereka. Penelitian yang dilakukan oleh World Health Organization (WHO) pada tahun 2017 mengungkapkan bahwa antara 5-25% anak usia prasekolah mengalami gangguan perkembangan emosional, dengan 23.979.000 anak menderita gangguan kecemasan.

Fenomena yang terjadi menunjukkan bahwa masalah utama adalah gangguan emosional pada anak-anak. Masalah ini sering timbul akibat kurangnya pemahaman anak dan orang tua mengenai pentingnya pendidikan emosional. Akibatnya, anak-anak mungkin menunjukkan perilaku buruk dalam lingkungan sosial mereka karena ketidakmampuan mengelola emosi, yang dapat berdampak negatif pada perilaku, karakter, dan proses belajar

mereka. Selain itu, perkembangan motorik dan kognitif yang kurang optimal dapat menyebabkan kesulitan dalam mengontrol emosi. Sebagian besar media informasi yang ada cenderung menawarkan ide serupa. Oleh karena itu, media pembelajaran informatif perlu dirancang agar lebih menarik bagi anak-anak. Semakin banyak anak belajar tentang emosi mereka, semakin baik mereka dalam mengelola diri. Orang tua juga perlu memantau perkembangan sosial, emosional, dan fisik anak mereka. Agar anak-anak dapat tumbuh dan berkembang dengan baik, mereka harus diajarkan cara yang baik dan konstruktif dalam mengelola perasaan mereka.

METODE PENELITIAN

Penulis menggunakan studi pustaka, wawancara, observasi, dan kuisioner untuk mengumpulkan data, yang dianalisis dengan analisis perbandingan matrix dan analisis deskriptif. Teori-teori yang digunakan dalam penyusunan tugas akhir ini termasuk:

Media Informasi

Media informasi berfungsi untuk mengumpulkan, mengolah, dan menyampaikan informasi dalam format yang lebih berguna bagi penerimanya. Dalam buku mereka "An Introduction to Information Design," Coates dan Ellison (2014) menjelaskan bahwa media informasi memiliki berbagai definisi. Beberapa definisi tersebut mencakup visualisasi data dan penyampaian pesan dalam berbagai bentuk untuk menyampaikan informasi.

Buku Ilustrasi

Buku yang berisi tulisan yang disajikan secara visual melalui teknik seperti menggambar, fotografi, atau metode seni lainnya disebut buku ilustrasi. Ini adalah proses mengubah ide dari kata-kata menjadi gambar dan kemudian dituangkan ke dalam lembaran kertas. Buku ilustrasi untuk anak-anak dapat didefinisikan sebagai kumpulan halaman yang dijilid dan dilindungi oleh sampul yang lebih tebal, menurut Ars, Art Journal No. 4, 2007: 10.

Desain Komunikasi Visual

Adi Kusrianto menjelaskan bahwa desain komunikasi visual (DKV) adalah disiplin yang mengkaji konsep komunikasi dan metode kreatif dalam menggunakan media seperti gambar, tipografi, komposisi warna, dan tata letak untuk menyampaikan pesan dan ide. Selain itu, penting untuk memastikan bahwa pesan yang disampaikan diterima dengan baik oleh individu atau kelompok yang dituju

Ilustrasi

"Ilustrasi" berasal dari kata Belanda "ilustratie", yang berarti hiasan dengan gambar atau representasi visual yang jelas. Ilustrasi juga dapat digunakan untuk membuat tulisan atau cerita lebih jelas. Ilustrasi, menurut para ahli (Soedarso, 1990), adalah gambar yang menggambarkan tujuan tertentu, seperti yang terlihat dalam cerpen.

Warna

Poulin (2011) menyatakan bahwa warna memainkan peran penting dalam desain karena mencerminkan identitas, karakter, dan estetika visual bagi pengamat.

Tipografi

Menurut Anggraini dan Nathalia (2014), tipografi adalah seni pemilihan dan penggunaan huruf yang memiliki nilai estetika dalam desain komunikasi visual, dengan mempertimbangkan bentuk, karakter, dan ukuran yang sesuai dengan pesan yang ingin disampaikan oleh desainer.

Layout

"Layout adalah proses yang melibatkan penentuan bentuk dan penempatan fasilitas, yang dapat mempengaruhi efisiensi produksi atau operasi", kata Kasmir (2016:157).

HASIL DAN DISKUSI

Data dan Analisis

Anak usia dini mencakup anak-anak dari kelahiran hingga usia enam tahun, yang merupakan periode penting dalam pembentukan kepribadian, karakter, dan kemampuan kognitif, menurut Yuliani Sujiono (2014).

Berdasarkan pada kesimpulan wawancara yang dilakukan oleh seorang psikolog anak dan guru tk, anak – anak usia 4 – 6 tahun cenderung bosan jika media informasi yang diberikan hanya berupa teks dan visual saja. adanya media interaktif dalam buku cerita bergambar akan lebih menarik antusiasme anak – anak karena sang anak akan merasa lebih tertantang. Anak – anak yang memiliki masalah motorik, sensorik akan sangat berpengaruh pada bagaimana anak tersebut merespon emosi. aspek motorik dan kognitif pada media interaktif sangat membantu dalam perkembangan emosional anak.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di RA Bahrul Ilmi, membuktikan bahwa karakter setiap anak sangat berbeda. Ada beberapa anak yang sangat mudah mengeskpresikan apa yang ia rasakan. Namun, ada juga anak yang cenderung diam saja ketika ditanya tentang kegiatan sehari – harinya. Saat observasi dilakukan terdapat salah satu murid yang diam saja di luar ruang kelas dan enggan untuk masuk ke dalam kelas. Anak tersebut terlihat mengurung diri dan tidak ingin berbicara dengan siapapun. Ketika ditanya penyebab anak tersebut memisahkan diri kepada seorang guru, beliau menjelaskan bahwa memang ada anak yang sering memisahkan diri dari kelompok sosialnya akibat emosinya terpendam. Penyebabnya dikarenakan faktor parenting yang kurang baik yang menyebabkan anak tersebut tidak dibiasakan mengeluarkan emosinya dalam lingkup keluarga.

Berdasarkan hasil kuisisioner, sebagian besar responden setuju jika buku cerita bergambar yang dilengkapi dengan activity book merupakan media yang paling efektif untuk mengajarkan konsep emosi pada anak.

Tabel 1 Analisis Deskriptif

Metode	Hasil
Observasi	<p>Anak – anak pada usia 4 – 6 tahun sangat tertarik dengan media informasi berupa buku cerita bergambar yang tersebar melalui toko buku maupun perpustakaan. Media buku cerita bergambar sudah menjadi instrumen paling penting dalam aktivitas seperti pembelajaran dan hiburan. Selain itu, anak – anak usia tersebut akan lebih antusias dengan <i>activity book</i> karena membuat anak turut aktif dalam penyampaian cerita yang disampaikan.</p>
Wawancara	<p>Buku cerita bergambar menjadi panduan sebagai sumber informasi dan pengetahuan tentang pengenalan emosi terhadap anak. anak usia 4 -6 tahun lebih tertarik jika buku cerita bergambar yang disajikan dilengkapi dengan media interaktif seperti game – game</p>

	<p>interaktif (<i>activity book</i>) yang membuat mereka dapat berkontribusi dan lebih aktif dengan cerita yang disampaikan, bisa mengembangkan kognitif, motorik dan kekreatifitas anak.</p>
Studi Pustaka	<p>Periode perkembangan emosional merupakan aspek krusial dalam proses pertumbuhan anak karena pada tahap ini anak sedang dalam proses mengenal dan belajar tentang diri mereka dan lingkungan mereka.</p>
Kuisisioner	<p>Hasil kuisisioner diperoleh dengan menyebarkan link google form melalui whatsapp dengan kriteria orang tua muda yang memiliki anak berusia 4 – 6 tahun. Sebanyak 69 responden didapatkan dalam kuisisioner ini. Dalam kuisisioner ini, didapatkan bahwa masih banyak responden yang belum secara maksimal mengenalkan emosi kepada anaknya. Responden juga setuju</p>

	jika sebuah media informasi berupa buku cerita bergambar yang dilengkapi dengan <i>activity book</i> .
--	--

Penarik Kesimpulan :

Media Informasi seperti buku cerita bergambar, adalah pilihan yang bagus untuk mengajar anak usia 4 hingga 6 tahun, terutama tentang pengenalan emosi. Oleh karena itu, desain akan disesuaikan dengan kebutuhan perkembangan emosional anak pada usia tersebut, sesuai dengan aspek tumbuh kembang mereka. Dibutuhkan media informasi untuk membantu responden mengedukasi anak tentang emosi. Hasil dari kuesioner menunjukkan bahwa banyak responden masih mengalami kesulitan dan belum optimal dalam mengenalkan emosi kepada anak. Selain itu, media harus dilengkapi dengan buku aktivitas untuk membuat anak lebih tertarik dengan materi informasi yang ada.

Konsep Pesan

Sebagai anak usia dini yang sedang memasuki masa emas, sudah seharusnya anak mengenal dan mengelola emosinya. penyampaian ide dalam cara yang menarik bagi khalayak sasaran, yaitu anak-anak berusia 4 hingga 6 tahun. Pengenalan tersebut dilengkapi dengan media interaktif berupa *activity book*, dimana aspek perkembangan motorik, kognitif dan kreativitas anak akan berkembang dengan lebih baik. Melalui pesan yang dibahas sebelumnya, dapat ditarik sebuah pesan utama, yakni “terampil mengenal dan mengelola emosi” yang menjadi dasar serta fokus dalam perancangan ini. Diharapkan dengan memahami dan mengelola emosi secara terampil, anak dapat memperoleh pemahaman dan nilai – nilai mengenai emosi yang dapat diterapkan dimasa kini maupun kehidupan mereka di masa mendatang.

Konsep kreatif

Perancangan media akan menggunakan bentuk buku ilustrasi yang dilengkapi dengan media interaktif berupa *activity book* sehingga keterampilan anak dalam mempelajari tentang apa yang terkandung dalam buku tersebut dapat berkembang dengan baik. Jumlah halaman satu seri buku ini adalah 44 halaman. Penggunaan ilustrasi sebanyak 85%, sebagai penjelasan dari teks yang diberikan dimana solusi akan disampaikan. Selain itu, dalam setiap halaman juga terdapat *activity book* yang dapat membantu anak lebih terampil, aktif, serta mengembangkan aspek motorik, kognitif dan kreativitas dalam mendalami informasi yang diberikan. Media *activity book* yang disediakan terdapat media mewarnai, menggambar ekspresi senang, menarik garis, menghitung jumlah buah, mencari perbedaan, mencari barang yang tersembunyi, dan menempel stiker. Ilustrasi yang digunakan adalah gaya ilustrasi *chibi* dengan paduan warna *pastel* yang harmonis.

Konsep Media

Media utama akan berbentuk buku ilustrasi dengan penggabungan antara teks dan ilustrasi dengan *activity book*.

Media Utama : Buku Ilustrasi

Media utama berupa sebuah buku ilustrasi berukuran 20x20cm dengan total 44 halaman yang menggunakan *hardcover* dengan *artpaper* 210gr pada isinya.

Media Pendukung

Poster

Poster digunakan sebagai media promosi dari media utama untuk menarik target audience terhadap produk yang dibuat.

Penggaris

Digunakan sebagai media pendukung serta menambah daya tarik promosi pada audience yang dimana penggaris ini menggunakan bentuk ilustrasi

karakter yang ada dalam buku dan bisa digunakan anak dalam melengkapi keterampilannya.

Tempat Pensil

Digunakan sebagai media pendukung yang bisa dipakai anak dalam menjalani aktivitasnya.

Puzzle

Melalui aktivitas ini, pergerakan kognitif pada anak akan meningkat dalam memecahkan masalah.

Gantungan Kunci

Gantungan kunci memiliki tujuan sebagai merchandise dengan bentuk ilustrasi karakter.

Stiker

Stiker sebagai merchandise yang akan diberikan untuk menampilkan daya tarik.

Media sosial : Instagram

Media sosial menjadi wadah penghubung antara produk dan orang tua. Dengan adanya media sosial, tentu saja akan mempermudah akses orang tua dalam mengenal dan membeli produk yang dipromosikan.

Konsep Visual

Gaya ilustrasi yang dipakai pada buku ilustrasi ini adalah gaya ilustrasi yang menggunakan artstyle anak dengan lineart berbentuk 2D (2 Dimensi) Perancangan ilustrasi pada buku ini menggunakan aplikasi *photoshop*.



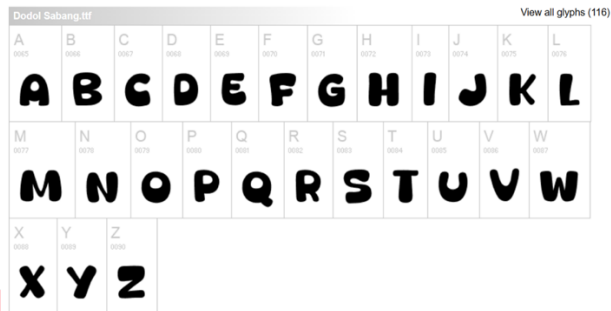
Gambar 1 Referensi Ilustrasi
(Sumber : Nadhira Alifah, 2024)

#71C7E2 ELSIE	#23AFD6 JACK	#D5B60D HARRY	#E1CE60 NINA	#FFB0B9 BETTY
#F19195 MARY	#F59138 NORAH	#F6CFB8 NANCY	#B4DCE1 EDDIE	#B0DE9A DOROTHY
#EEC151 WINNIEFRED	#F4AD84 ANNE	#F1815C MIA	#F16A40 SIMON	#71B578 HUGO
#BFE2D6 HARLE	#8AD1BA ALICE	#CFA0BE PENNY	#AD5B8F SYBIL	#999FC1 JANE
#C4C8DB JASPER	#D4DFE3 JONATHAN	#717FB6 OWEN	#3D4A81 WILLIAM	#AC90BB MOLLY
#815799 PHOEBE	#95D4A3 ERIK	#96D2CF EDITH	#63B8B3 WENDY	#F9A2BF ELLA

Gambar 2 Referensi Warna
(Sumber : Nadhira Alifah, 2024)

Warna yang digunakan dalam perancangan buku ilustrasi ini adalah warna yang colourful sehingga memberikan kesan ceria dan

menyenangkan sehingga menjadi warna untuk media yang cocok pada anak usia 4 – 6 tahun.



Gambar 3 typeface "Dodol Sabang"

(Sumber : Nadhira Alifah, 2024)



Gambar 4 typeface "Bond Story"

(Sumber : Nadhira Alifah, 2024)

Hasil Perancangan

Karakter Pendukung

Karakter pendukung pada buku ini adalah teman – teman dari tokoh utama yang menghadiri pesta ulang tahun dari tokoh utama. Penggunaan warna pada visual ini menggunakan warna yang cerah dan teknik pewarnaan yang dipakai dalam perancangan visual ini adalah teknik gradasi. Penampilan pada masing – masing karakter juga disesuaikan berdasarkan hasil observasi pada

pesta ulang tahun anak usia 4 – 6 tahun.. Selain itu, menampilkan juga karakter orang tua yang menggunakan pakaian sederhana namun tetap formal.



*Gambar 5 Hasil Perancangan Karakter
(Sumber : Nadhira Alifah, 2024)*

Karakter Utama

Pada hasil perancangan pada visual karakter utama, dapat dilihat bahwa visual dan penampilan karakter utama terlihat lebih menarik. Hal ini dikarenakan karakter utama merupakan karakter yang menyelenggarakan pesta ulang tahun pada alur cerita buku.



Gambar 6 Hasil Perancangan Karakter
(Sumber : Nadhira Alifah, 2024)

Final Illustrasi



Gambar 7 Final Illustrasi

(Sumber : Nadhira Alifah, 2024)

Buku Ilustrasi



Gambar 8 Final Ilustrasi

(Sumber : Nadhira Alifah, 2024)

Stiker



Gambar 8 Stiker

(Sumber : Nadhira Alifah, 2024)

Gantungan Kunci



Gambar 9 Gantungan Kunci
(Sumber : Nadhira Alifah, 2024)

Poster



Gambar 10 Poster
(Sumber : Nadhira Alifah, 2024)

Penggaris



Gambar 11 Penggaris

(Sumber : Nadhira Alifah, 2024)

Tempat Pensil



Gambar 12 Tempat Pensil

(Sumber : Nadhira Alifah, 2024)

Kesimpulan

Kesulitan anak usia 4 – 6 tahun dalam mengenal dan mengelola emosinya tentu saja dikhawatirkan akan mengalami penyimpangan terkait dengan kondisi emosinya. Seringkali orang tua juga keliru dalam mengenalkan proses mengelola dan menerima emosi pada anak. Maka dari itu, dibuatlah sebuah buku cerita bergambar yang dilengkapi dengan *activity book* sehingga anak tak hanya mengelola dan mengenal perkembangan emosinya, namun dengan adanya media *activity book* ini perkembangan kognitif, motorik serta

kreativitas anak akan lebih berkembang sehingga anak akan lebih terampil dalam mengelola emosinya. Selain itu, menjadi wadah bagi orang tua untuk meningkatkan *bounding* antara orang tua dan anak.

Melalui penelitian yang memanfaatkan pendekatan kualitatif deskriptif dan pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan studi pustaka, ditemukan bahwa buku ilustrasi dan buku kegiatan media dapat membantu anak-anak memahami dan mengelola emosi mereka. Kombinasi ini juga memberikan alat baru bagi orang tua untuk mengenalkan emosi kepada anak. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat buku ilustrasi berjudul "Pesta Ulang Tahun Nadin" yang akan membantu anak memahami dan mengelola emosi mereka serta membantu orang tua belajar tentang emosi mereka kepada anak.

