

BAB II

TINJAUAN UMUM

2.1 Tinjauan Pustaka

Buku cerita dengan ilustrasi telah terbukti ampuh dalam memajukan kemampuan kognitif, motorik halus, dan kemampuan mandiri anak-anak, termasuk dalam melatih kebersihan diri. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa buku interaktif yang menggabungkan elemen visual dan taktil dapat merangsang kemampuan anak dalam berinteraksi dengan materi pembelajaran dan meningkatkan pengalaman belajar mereka.



Gambar II. 1 buku interaktif (Pinterest (n.d.))

Beberapa penelitian yang relevan mengenai penerapan buku interaktif dalam pendidikan anak berkebutuhan khusus, serta mengidentifikasi gap yang ada dalam pengembangan media belajar yang selaras dengan kebutuhan spesifik anak-anak tersebut adalah:

- a. Wicaksono et al. (2020). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Menemukan Isi Cerita pada Siswa.

Jurnal ini membahas penerapan buku cerita bergambar yang interaktif guna memperbaiki keterampilan siswa dalam mengidentifikasi isi cerita. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif

berbasis gambar efektif dalam membantu siswa memahami konten pembelajaran karena kombinasi antara teks dan gambar mampu menarik perhatian serta merangsang daya ingat siswa. Hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa media interaktif dapat memperdalam pengetahuan siswa mengenai topik yang diajarkan.

- b. (Nurul Faroh & Setiawan Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 2018) Buku Cerita Bergambar Berbasis Montase untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa.

Jurnal ini membahas penerapan buku cerita bergambar berbasis montase yang dapat diterima dengan baik oleh siswa. Penelitian ini menunjukkan tingkat akseptabilitas mencapai 91,39% dan efektif untuk memperdalam pengertian siswa mengenai topik yang diajarkan. Buku cerita bergambar berbasis montase menggabungkan ilustrasi menarik dengan teks yang mudah dipahami, yang bisa menambah minat siswa dalam belajar.

- c. (Satria et al., 2020). Pengembangan Buku Cerita Bergambar tentang Permainan Tradisional Sipak Tekong.

Penelitian ini menciptakan buku ilustrasi tentang permainan tradisional Sipak Tekong dengan tujuan untuk meningkatkan pemahaman anak-anak tentang budaya lokal sekaligus memberikan manfaat edukasi yang berdampak positif pada perkembangan kognitif mereka. Buku ini menggunakan ilustrasi yang menarik dan warna cerah untuk menarik perhatian anak-anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media visual seperti ini mampu meningkatkan kesadaran budaya sambil mendukung perkembangan kognitif anak-anak.

- d. (Cedrik Putra Kalmansur et al., 2023) Buku Cerita Interaktif Sebagai Medium Keterampilan Motorik Halus Anak.

Penelitian ini mengindikasikan bahwa buku cerita bergambar yang interaktif dapat berfungsi sebagai alat latihan yang tepat untuk mengembangkan keterampilan motorik halus anak melalui aktivitas

seperti menjiplak, menempel, dan mewarnai. Selain itu, buku ini juga mendukung perkembangan aspek kognitif dan bahasa anak.

- e. (Fathonah et al., 2018) Pengembangan Media *Lift the flap Book* Berbasis *Discove Learning* dalam Pembelajaran Tematik Subtema Lingkungan Tempat Tinggalku.

enelitian ini mengembangkan media pembelajaran berbasis discovery learning menggunakan buku lift-the-flap. Hasilnya menunjukkan bahwa media ini efektif dalam meningkatkan pemahaman materi, minat belajar, dan konsentrasi siswa.

- f. (Mulyaningsih & Zubaidah, 2021) Pengaruh Buku Cerita Bergambar terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman dan Hasil Belajar.

Penelitian ini mengungkapkan bahwa pemanfaatan media buku cerita bergambar memiliki dampak yang signifikan terhadap kemampuan pemahaman membaca serta hasil belajar siswa kelas IV di sekolah dasar. Ini menunjukkan bahwa buku cerita bergambar bisa menjadi sarana yang efektif dalam mendukung pertumbuhan bahasa dan kognitif pada anak.

- g. (Feni Haryati et al., 2020) Optimalisasi Penggunaan Media Pembelajaran Pada Anak Berkebutuhan Khusus di MI NW Tanak Beak Narma.

Penelitian ini mengidentifikasi bahwa meskipun 90% media yang ada di MI NW Tanak Beak Narma digunakan, masih ada media yang belum dimanfaatkan secara maksimal. Hambatan yang dihadapi oleh para guru menjadi penyebab utama belum optimalnya penggunaan media tersebut. Hal ini menunjukkan pentingnya pemanfaatan media pembelajaran yang spesifik dan disesuaikan dengan kebutuhan unik ABK agar proses pembelajaran lebih efektif.

- h. (Shafrina et al., 2023) Pengembangan Buku Cerita Interaktif "Pemuda dan Singa" untuk Anak Berkebutuhan Khusus.

Penelitian ini mengembangkan buku cerita interaktif berjudul "Pemuda dan Singa" yang dilengkapi dengan elemen interaktif seperti *pop up* dan

lift the flap untuk memperbaiki pemahaman anak-anak yang memiliki kebutuhan khusus mengenai materi pembelajaran. Buku ini dirancang dengan pendekatan *Design Thinking* untuk memaksimalkan keterlibatan anak-anak dalam belajar. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa buku interaktif berbasis elemen desain yang menarik dapat meningkatkan pemahaman anak berkebutuhan khusus dalam proses pembelajaran.

- i. (Rahmawati et al., 2024) Pengembangan Buku Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Emosional Anak Usia Dini di LPA Sunshine UNESA.

Penelitian ini mengembangkan buku interaktif untuk meningkatkan kemampuan emosional anak usia dini di LPA Sunshine UNESA. Buku ini dirancang dengan mempertimbangkan karakteristik anak berkebutuhan khusus, dengan teks besar, gambar menarik, dan cerita sederhana. Hasil penelitian mengindikasikan bahwa buku ini mampu meningkatkan keterampilan emosional anak, yang merupakan aspek penting dari pertumbuhan sosial dan kognitif mereka.

2.2 Tinjauan Teori

Perancangan buku interaktif sebagai terapi okupasi ini memiliki peran penting dalam mendidik anak-anak berkebutuhan khusus usia 6-9 tahun. Buku ini dirancang untuk menjadi media efektif dalam membantu melatih keterampilan kebersihan diri secara mandiri. Melalui pendekatan visual yang menarik dan fitur interaktif, buku ini diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar serta membantu anak berkebutuhan khusus memahami pentingnya kebersihan diri dalam kehidupan sehari-hari.

Pemahaman ini didukung dan dikembangkan dengan beberapa sumber dan data, di antaranya sebagai berikut:

1. Terapi okupasi adalah pendekatan berbasis aktivitas yang bertujuan untuk memperkuat kemampuan individu dalam menjalani aktivitas sehari-hari.

(Farhan Anwarrul Anam & Ali Muhammad, 2023), kebersihan pakaian berkaitan erat dengan kesehatan anak binaan. Hal ini penting untuk meningkatkan kesadaran anak tentang pentingnya kebersihan diri, terutama dalam konteks pendidikan anak berkebutuhan khusus.

2. Media edukasi seperti buku cerita interaktif dapat membantu anak lebih mudah memahami konsep melalui kombinasi gambar, teks, dan fitur interaktif. (Satria et al., 2020) mencatat bahwa ilustrasi visual yang menarik dapat meningkatkan perhatian dan pemahaman anak terhadap materi yang disampaikan.
3. Di era digital, buku berbasis digital menjadi alat bantu yang efektif untuk anak berkebutuhan khusus. Penggunaan fitur multimedia sederhana, seperti warna-warna cerah dan animasi, dapat memperkuat daya tarik serta meningkatkan pemahaman anak terhadap aktivitas kebersihan.
4. Studi yang secara komprehensif menganalisis situasi dan dampak penggunaan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) dalam desain instruksional untuk anak berkebutuhan khusus, khususnya anak dengan autisme. Hasil penelitian menunjukkan bahwa program instruksional yang dikembangkan menggunakan model ADDIE memiliki dampak positif pada berbagai domain perkembangan anak, termasuk kemandirian dalam menjalani rutinitas harian.
5. Dengan menggunakan pendekatan *Design Thinking* dalam perancangan ini sebagai metode yang berfokus pada pengguna. *Design Thinking* adalah proses yang kreatif dan berulang yang terdiri dari lima langkah: merasakan, mendefinisikan masalah, menghasilkan ide, membuat prototipe, dan menguji. Metode ini memiliki tujuan untuk menggali kebutuhan pengguna dengan mendalam dan menghasilkan solusi yang relevan serta inovatif. Menurut Brown (2009), *Design Thinking* menggabungkan empati terhadap pengguna, kreativitas dalam menghasilkan solusi, dan rasionalitas dalam menyesuaikan desain terhadap konteks nyata yang dihadapi pengguna. Dengan metode ini, perancangan buku interaktif diharapkan dapat benar-

benar menjawab kebutuhan anak berkebutuhan khusus secara efektif (Gonen, 2019).

2.3 Teori Utama

2.3.1 Buku

Menurut Sutarno NS (2003), Buku merupakan sekumpulan halaman kertas yang memuat teks, ilustrasi, atau gabungan keduanya, yang ditujukan untuk memberikan informasi, gagasan, atau hiburan kepada audiensnya. Buku berperan sebagai sarana komunikasi antara penulis dan pembaca yang dapat digunakan untuk berbagai tujuan, termasuk edukasi, dokumentasi, dan rekreasi. Buku memiliki peran penting dalam menyimpan dan menyebarkan pengetahuan kepada generasi berikutnya.

- Sutarno mengklasifikasikan buku menjadi beberapa jenis berdasarkan tujuan dan kontennya, seperti buku pendidikan, buku referensi, buku cerita, dan buku panduan. Buku pendidikan dirancang untuk mendukung proses belajar-mengajar, sedangkan buku referensi menyediakan informasi yang dapat digunakan untuk keperluan penelitian. Buku cerita, seperti novel atau cerita anak, bertujuan menghibur sekaligus mengedukasi, sedangkan buku panduan menawarkan langkah-langkah praktis untuk menyelesaikan tugas atau kegiatan tertentu.

Buku memiliki peran yang signifikan dalam pendidikan sebagai sumber utama informasi dan referensi. Menurut Sutarno, buku mendukung pengembangan literasi dan kemandirian belajar siswa. Buku juga memungkinkan pembaca untuk mempelajari topik tertentu secara mendalam dengan kecepatan mereka sendiri, memberikan fleksibilitas dalam pembelajaran. Dalam konteks pendidikan formal, buku teks sering digunakan sebagai alat utama untuk menyampaikan kurikulum. Teori buku ini yang penulis gunakan untuk membuat buku interaktif anak berkebutuhan khusus usia 6-9 tahun. Buku perlu memperhatikan elemen visual, penggunaan bahasa, dan materi yang tepat dengan tahap perkembangan kognitif anak supaya dapat secara efektif mendukung proses belajar bagi anak-anak dengan kebutuhan khusus.

2.3.2 Buku Interaktif

Buku interaktif merupakan media edukatif yang dirancang untuk mendorong keaktifan dan keterlibatan pembaca, terutama kalangan anak-anak, selama proses belajar. Menurut (Oey et al., 2013) buku interaktif merupakan serangkaian halaman kertas yang dijilid, yang mengundang pembacanya untuk berpartisipasi langsung dengan konten yang disajikan. Interaksi ini dapat berupa aktivitas fisik seperti membuka lipatan, menarik tab, atau menempel stiker, yang semuanya bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan retensi informasi.

Buku interaktif memiliki peran penting dalam menstimulasi perkembangan kognitif dan motorik. Menurut penelitian yang dipublikasikan dalam jurnal Artika, perancangan buku ilustrasi interaktif aktivitas domestik dapat menjadi media edukasi efektif bagi anak. Buku semacam ini tidak hanya mengenalkan anak pada berbagai aktivitas sehari-hari, tetapi juga mendorong mereka untuk terlibat secara aktif melalui ilustrasi dan mekanisme interaktif yang disediakan.

Jenis-jenis buku interaktif beragam, masing-masing menawarkan cara unik untuk berinteraksi dengan pembaca. Beberapa di antaranya adalah:

1. Buku *Pop Up*: Menampilkan elemen 3D yang muncul ketika halaman dibuka, menciptakan pengalaman visual yang menarik.
2. Buku *Lift the Flap*: Memiliki *flap* atau penutup yang dapat diangkat untuk mengungkapkan informasi tersembunyi, meningkatkan rasa ingin tahu anak.
3. Buku dengan Tab Tarik (*Pull Tab*): Dilengkapi dengan tab yang dapat ditarik untuk menggerakkan bagian tertentu dari ilustrasi, menambah dinamika dalam membaca.
4. Buku dengan Stiker: Mengajak anak menempelkan stiker pada halaman sesuai instruksi, melatih koordinasi motorik halus dan kreativitas.
5. Buku dengan Suara (*Sound Book*): Dilengkapi dengan tombol yang menghasilkan suara terkait cerita atau informasi dalam buku, menambah dimensi auditori dalam pembelajaran.
6. *Busy Book*: Dilengkapi dengan kegiatan yang mendidik dan menyenangkan, seperti mencocokkan gambar, mewarnai, atau memecahkan teka-teki.



Gambar II. 2 Busy Book (Striving. (n.d.). Busykiddie Busy Board Montessori Toy for Toddlers)

Penulis menggunakan konsep *busy book* untuk buku interaktif anak berkebutuhan khusus karena dapat mengembangkan berbagai keterampilan. *Busy book* atau buku sibuk ini dirancang dengan berbagai aktivitas yang bertujuan untuk merangsang motorik halus, kognitif, serta keterampilan sosial dan emosional anak. Aktivitas dalam buku ini biasanya mencakup pengenalan warna, bentuk, angka, huruf, dan keterampilan kehidupan sehari-hari melalui kegiatan yang menyenangkan dan mudah diikuti.

Salah satu teori yang mendasari penggunaan *busy book* adalah Teori Perkembangan Motorik dari Gesell (1940) dan McGraw (1943), yang menyatakan bahwa aktivitas dalam buku ini dirancang untuk merangsang perkembangan motorik halus anak. Aktivitas seperti menggenggam, menekan, atau melibatkan keterampilan tangan dan jari sangat penting untuk perkembangan koordinasi tangan-mata. Keterampilan ini juga mendukung anak dalam tugas sehari-hari, seperti berpakaian atau makan.

Dengan menerapkan desain yang baik, *busy book* tidak hanya membantu anak belajar konsep-konsep dasar, tetapi juga membekali mereka dengan keterampilan hidup yang penting, seperti kebersihan diri, keterampilan sosial, dan pemecahan masalah. Aktivitas dalam buku ini dapat disesuaikan dengan usia dan kemampuan anak, maka menyediakan pengalaman pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan serta tahapan perkembangan mereka.

2.3.3 Terapi Okupasi

Menurut Setyoadi dan Kushariyadi (2011), dalam buku Terapi Modalitas Keperawatan pada Klien Psikogeriatrik, terapi okupasi adalah sebuah pendekatan intervensi yang bertujuan untuk membantu individu, terutama anak-anak dengan kebutuhan khusus, dalam mengembangkan keterampilan yang diperlukan untuk berfungsi secara optimal dalam kehidupan sehari-hari. Terapi okupasi tidak hanya berfokus pada pengembangan keterampilan fisik, tetapi juga aspek emosional dan sosial, yang meliputi keterampilan untuk berinteraksi dengan lingkungan, keluarga, dan masyarakat. Melalui pendekatan ini, anak-anak dapat lebih mandiri dalam menjalani aktivitas sehari-hari mereka.

Terapi okupasi berperan penting dalam membantu anak-anak berkebutuhan khusus untuk mengatasi berbagai hambatan yang dapat menghalangi mereka untuk berpartisipasi dalam kegiatan yang penting bagi kehidupan mereka. Menurut Setyoadi dan Kushariyadi, terapi okupasi juga memiliki tujuan untuk memodifikasi aktivitas dan lingkungan agar sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan individu tersebut. Dengan demikian, terapi ini tidak hanya berfokus pada anak-anak untuk menguasai keterampilan baru, tetapi juga memberikan kesempatan bagi mereka untuk mengembangkan rasa percaya diri dan kemandirian.

2.3.4 Integrasi Sensorik

Menurut Bundy dan Lane (1999), teori integrasi sensorik mengacu pada kemampuan sistem saraf untuk mengorganisir dan memproses informasi yang diterima melalui berbagai saluran sensorik, seperti penglihatan, pendengaran, perabaan, penciuman, dan rasa. Teori ini menjelaskan bagaimana individu mengumpulkan informasi dari lingkungan mereka dan menggunakannya untuk berinteraksi secara efektif dengan dunia di sekitar mereka. Proses ini penting dalam memungkinkan individu untuk merespon rangsangan secara tepat dan sesuai dengan situasi, baik secara fisik maupun emosional.

Bundy dan Lane (1999) menekankan pentingnya keselarasan antara rangsangan sensorik dan respons motorik. Teori ini menjelaskan bahwa jika sistem sensorik seseorang tidak dapat memproses rangsangan dengan cara yang terorganisir, hal ini dapat menyebabkan kesulitan dalam berfungsi sehari-hari. Misalnya, seorang anak yang mengalami kesulitan dalam memproses informasi sensorik mungkin akan merasa kesulitan dalam berpartisipasi dalam aktivitas sosial atau mengelola tugas-tugas sekolah, yang mengarah pada frustrasi dan masalah perilaku.

Teori integrasi sensorik juga mengidentifikasi dua jenis respons sensorik yang umum, yaitu respons berlebihan (*over-responsive*) dan respons tidak memadai (*under-responsive*). Anak yang berlebihan respons terhadap rangsangan sensorik, seperti suara keras atau sentuhan, mungkin akan merasa cemas atau terganggu dalam situasi yang memerlukan perhatian atau interaksi sosial. Sebaliknya, anak yang kurang respons terhadap rangsangan sensorik mungkin tampak tidak memperhatikan rangsangan yang ada di sekitarnya, seperti suara atau sentuhan ringan, dan kesulitan dalam merespon situasi yang membutuhkan perhatian.

Teori integrasi sensorik yang dijelaskan oleh Bundy dan Lane (1999) juga menekankan pentingnya lingkungan yang mendukung dalam membantu anak-anak mengembangkan keterampilan sensorik yang sehat. Melalui pendekatan yang tepat, terapi integrasi sensorik dapat membantu anak-anak mengelola masalah sensorik mereka dan mengoptimalkan perkembangan mereka dalam berbagai aspek kehidupan, baik di rumah, sekolah, maupun dalam interaksi sosial. Terapi berbasis integrasi sensorik menggunakan aktivitas bermakna untuk membantu anak mengembangkan kemampuan adaptif, yang juga dapat didukung oleh media edukasi seperti buku interaktif yang dirancang untuk memberikan pengalaman multi sensorial.

2.4 Teori Pendukung

2.4.1 Tipografi

Menurut Legge dan Bigelow (2011), tipografi adalah elemen penting dalam desain buku, terutama dalam konteks buku anak-anak, karena dapat mempengaruhi kenyamanan membaca dan pemahaman teks. Mereka mengatakan bahwa pemilihan jenis huruf yang tepat, ukuran *font*, serta pengaturan jarak antar huruf dan antar baris dapat meningkatkan keterbacaan dan memperkaya pengalaman membaca bagi anak. Tipografi yang baik dapat mendukung anak-anak dalam memproses informasi dengan lebih efisien, yang penting dalam membantu mereka memahami dan menikmati teks.

Legge dan Bigelow (2011) merekomendasikan penggunaan *font sans serif*, seperti *Arial* atau *Helvetica*, untuk memastikan keterbacaan yang optimal pada buku anak. *Font sans serif* lebih mudah dibaca karena tidak memiliki garis tambahan di ujung huruf, yang sering kali bisa mengganggu atau membuat huruf terlihat lebih kecil pada ukuran yang lebih kecil. Mereka menekankan bahwa anak-anak, terutama yang baru belajar membaca, akan lebih mudah mengenali bentuk huruf yang sederhana dan jelas tanpa gangguan elemen dekoratif yang dapat ditemukan pada *font serif*.

Ukuran *font* yang disarankan oleh Legge dan Bigelow (2011) untuk buku anak adalah antara 12 hingga 16 pt. Ukuran ini dianggap ideal untuk buku anak-anak karena cukup besar untuk memungkinkan pembaca muda untuk melihat teks dengan jelas, tanpa mengurangi ruang untuk ilustrasi atau desain lainnya. Ukuran *font* yang lebih kecil dapat menyulitkan anak-anak untuk membaca dengan nyaman, sementara *font* yang terlalu besar bisa membuat teks terasa terpotong atau tidak proporsional, yang dapat mengurangi aliran visual buku.



Gambar II. 3 typography (Pinterest (n.d.))

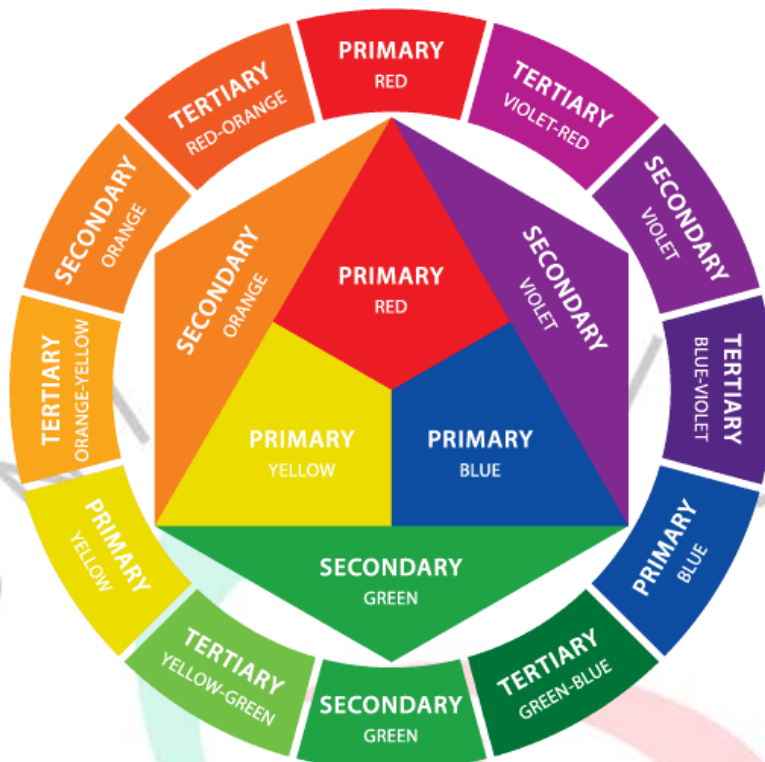
Selain itu, Legge dan Bigelow (2011) juga mengungkapkan pentingnya jarak antar huruf (tracking) dan jarak antar baris (leading). Mereka menyarankan agar jarak antar huruf tidak terlalu rapat agar setiap huruf dapat dikenali dengan jelas, terutama bagi anak-anak yang sedang belajar membaca. Untuk jarak antar baris, mereka menyarankan jarak yang cukup longgar agar teks tidak terasa padat dan memberikan ruang visual yang nyaman bagi pembaca. Jarak yang tepat antara baris teks juga dapat membantu anak untuk memusatkan perhatian pada teks, tanpa terganggu oleh elemen lainnya.

Secara keseluruhan, Legge dan Bigelow (2011) menekankan bahwa tipografi dalam buku anak-anak harus mempertimbangkan keterbacaan dan kenyamanan visual sebagai prioritas utama. Dengan memilih *font sans serif* yang jelas, ukuran *font* yang sesuai, serta pengaturan jarak yang tepat, desainer buku anak dapat menciptakan pengalaman membaca yang menyenangkan dan efektif. Tipografi yang dirancang dengan baik tidak hanya mempermudah anak-anak dalam membaca, tetapi juga mendorong mereka untuk lebih tertarik pada kegiatan membaca, yang pada akhirnya mendukung perkembangan literasi mereka.

2.4.2 Warna

Menurut Brewster (1831), teori warna berkaitan dengan cara warna dipersepsikan oleh manusia dan bagaimana warna dapat mempengaruhi emosi dan respons psikologis seseorang. Dalam konteks buku interaktif anak, penggunaan warna yang tepat dapat meningkatkan daya tarik visual serta memfasilitasi pemahaman konsep-konsep yang diajarkan dalam buku tersebut. Brewster mengemukakan bahwa warna tidak hanya memiliki efek estetika, tetapi juga dapat digunakan untuk menyampaikan makna dan mempengaruhi pengalaman pembaca, terutama anak-anak yang sedang dalam tahap perkembangan visual dan kognitif.

Brewster (1831) mengidentifikasi tiga warna dasar dalam spektrum warna, yaitu merah, biru, dan kuning, yang kemudian dapat dikombinasikan untuk menghasilkan warna-warna sekunder. Dalam buku interaktif anak, penggunaan warna-warna dasar ini dapat disesuaikan dengan tujuan untuk menarik perhatian anak atau menyoroti informasi penting. Misalnya, warna merah sering kali digunakan untuk menarik perhatian pada elemen tertentu, seperti tombol atau gambar, sementara warna biru memberikan rasa ketenangan dan konsentrasi, yang dapat digunakan untuk mengatur suasana dalam halaman yang lebih tenang atau edukatif.



Gambar II. 4 color wheel (Pinaffo, I. (2014))

Selain itu, Brewster (1831) menjelaskan bahwa kombinasi warna yang harmonis dapat mempengaruhi mood pembaca. Dalam buku interaktif anak, desain warna yang harmonis dapat mendukung penciptaan lingkungan yang menyenangkan dan tidak membingungkan. Misalnya, menggunakan warna-warna lembut seperti pastel pada latar belakang dengan aksen warna-warna cerah pada elemen interaktif (seperti gambar, teks, atau tombol) akan membantu menarik perhatian tanpa mengalihkan fokus dari konten utama. Penggunaan warna kontras juga penting dalam mempermudah anak-anak untuk membedakan elemen-elemen yang berbeda dalam buku.

Brewster juga menekankan pentingnya keseimbangan antara warna terang dan gelap. Dalam buku interaktif anak, warna terang seperti kuning atau oranye dapat digunakan untuk menciptakan rasa kegembiraan dan energi, sementara warna gelap seperti biru tua atau hijau dapat memberikan kestabilan dan kedamaian. Kombinasi yang bijaksana antara warna terang dan gelap dapat membantu menjaga keseimbangan visual dan emosi anak selama berinteraksi dengan buku. Misalnya, latar belakang yang lebih gelap dapat digunakan untuk menonjolkan elemen teks yang lebih terang dan lebih mudah dibaca.

Secara keseluruhan, penggunaan teori warna dari Brewster (1831) dalam desain buku interaktif anak dapat membantu menciptakan pengalaman yang menyenangkan, edukatif, dan memfasilitasi perkembangan visual anak. Dengan memahami pengaruh psikologis warna, desainer buku dapat memilih warna yang tidak hanya menarik, tetapi juga mendukung tujuan pembelajaran dan meningkatkan keterlibatan anak dalam aktivitas interaktif. Teori ini penulis gunakan untuk membuat buku interaktif untuk Anak berkebutuhan khusus, warna harus dipilih untuk mendukung keterbacaan, memberikan daya tarik visual, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, dan dapat memberikan stimulasi visual yang positif pada anak (Aisyafs, 2018).

2.4.3 Layout

Menurut Samara (2007), teori *layout* adalah panduan untuk mengatur elemen visual secara strategis dalam sebuah desain agar dapat menyampaikan pesan secara efektif. Dalam konteks buku interaktif anak, *layout* yang baik harus memperhatikan kebutuhan anak sebagai audiens utama, yaitu dengan menciptakan tampilan yang menarik, mudah dipahami, dan mendukung interaksi. Elemen-elemen seperti teks, gambar, dan elemen interaktif harus ditempatkan secara seimbang untuk memastikan keterbacaan dan kemudahan navigasi.

Samara (2007) menekankan pentingnya prinsip hirarki visual dalam *layout*. Hirarki visual membantu pembaca untuk memahami informasi berdasarkan urutan prioritasnya. Prinsip keseimbangan juga menjadi perhatian penting menurut Samara (2007). *Layout* yang seimbang memberikan kesan harmonis dan memudahkan pembaca untuk mengikuti alur cerita atau aktivitas dalam buku.

Samara juga menyoroti pentingnya penggunaan ruang kosong atau *white space*. Dalam buku interaktif anak, ruang kosong dapat memberikan istirahat visual bagi pembaca dan membantu mereka memusatkan perhatian pada elemen penting. Teori ini juga menggarisbawahi pentingnya konsistensi dalam *layout*. Konsistensi dalam penggunaan warna, jenis *font*, dan tata letak di seluruh halaman buku interaktif anak membantu anak-anak mengenali pola dan merasa nyaman saat membaca (Timothy Samara, 2007).

Berikut adalah jenis-jenis *layout* yang dijelaskan oleh Samara (2007), yang relevan untuk desain buku interaktif anak:

1. *Grid-Based Layout*

Layout berbasis *grid* menggunakan struktur kotak-kotak yang terorganisir untuk menyusun elemen visual. Jenis ini membantu menciptakan tata letak yang teratur dan mudah dipahami.

2. *Hierarchical Layout*

Layout ini menekankan hirarki visual, di mana elemen penting seperti judul atau gambar utama ditampilkan lebih menonjol dibandingkan elemen lainnya.

3. *Asymmetrical Layout*

Layout asimetris memberikan kesan dinamis dengan menempatkan elemen-elemen visual secara tidak simetris namun tetap seimbang.

4. *Modular Layout*

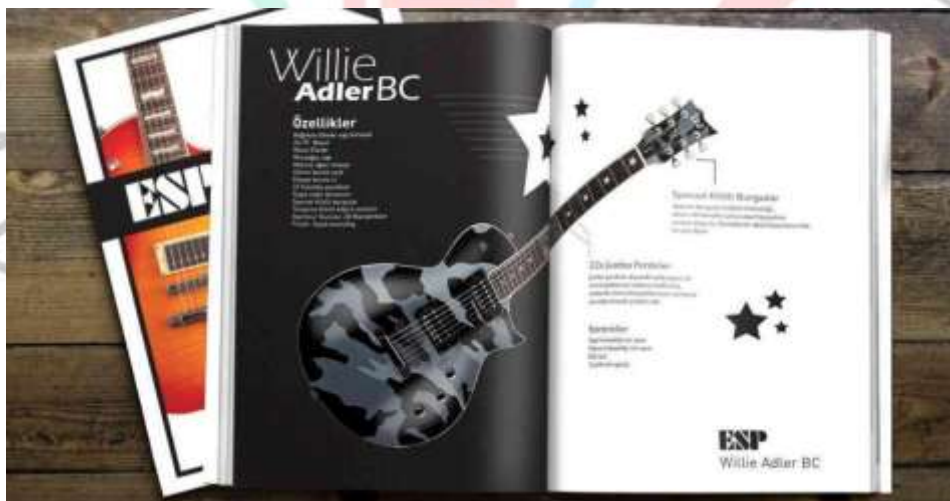
Layout modular membagi halaman menjadi beberapa modul atau kotak independen. Setiap modul dapat berisi informasi atau elemen visual yang berbeda.

5. *Free-Form Layout*

Layout ini memiliki pendekatan yang lebih bebas dan tidak terikat pada struktur grid atau pola tertentu.

6. *Axial Layout*

Tata letak berpusat pada sumbu utama, seperti gambar atau elemen interaktif di tengah halaman. Elemen-elemen lain disusun secara simetris di sekitarnya untuk menciptakan kesan harmonis dan fokus visual.



Gambar II. 5 axial layout (Arifin, S. (2023))

Axial layout adalah tata letak yang menggunakan sumbu sebagai titik pusat, di mana elemen-elemen visual disusun secara seimbang di kedua sisi sumbu tersebut. Dalam buku interaktif, *axial layout* membantu anak berkebutuhan khusus memusatkan perhatian pada elemen utama, seperti ilustrasi kartun atau instruksi aktivitas. Kesan harmonis dari tata letak ini membuat halaman lebih mudah dicerna

dan memberikan alur visual yang terarah, sehingga anak dapat mengikuti cerita atau aktivitas dengan lebih baik.

2.4.4 Ilustrasi

Menurut Susanto, ilustrasi dalam buku interaktif anak memiliki peran penting sebagai media komunikasi visual yang mampu menyampaikan pesan secara lebih efektif dibandingkan teks saja. Ilustrasi tidak hanya berfungsi sebagai pendukung teks, tetapi juga sebagai alat utama untuk membantu anak memahami konsep, alur cerita, atau instruksi dalam buku. Dalam buku interaktif anak, ilustrasi yang menarik dan sesuai dengan tema buku dapat merangsang imajinasi, menarik perhatian, dan meningkatkan motivasi belajar anak.

Susanto menjelaskan bahwa ilustrasi dalam buku anak harus memiliki sifat komunikatif, yaitu mampu menyampaikan pesan secara jelas sesuai dengan usia dan tingkat pemahaman anak. Ilustrasi yang terlalu kompleks atau abstrak dapat membingungkan anak, sehingga penting untuk menggunakan bentuk dan warna yang sederhana namun menarik. Misalnya, karakter dengan ekspresi yang jelas dan penggunaan warna-warna cerah dapat membantu anak memahami emosi atau tindakan dalam cerita yang disampaikan.

Fungsi edukatif dari ilustrasi juga ditekankan oleh Susanto. Dalam buku interaktif anak, ilustrasi dapat digunakan untuk memperkuat konsep-konsep pembelajaran, seperti pengenalan bentuk, warna, angka, atau huruf. Selain itu, ilustrasi juga berperan dalam menciptakan suasana yang mendukung pengalaman membaca. Susanto menekankan bahwa ilustrasi harus mampu membangun suasana yang sesuai dengan tema buku, seperti suasana ceria, penuh petualangan, atau menenangkan. Pemilihan warna, gaya gambar, dan tata letak ilustrasi harus dirancang untuk mendukung emosi dan pesan yang ingin disampaikan oleh buku. Dengan demikian, ilustrasi tidak hanya menjadi hiasan visual, tetapi juga elemen yang integral dalam menyampaikan cerita.

Terakhir, Susanto menyoroti pentingnya konsistensi gaya ilustrasi dalam buku interaktif anak. Konsistensi ini mencakup karakter, warna, dan elemen visual lainnya, sehingga anak dapat dengan mudah mengenali dan memahami isi buku. Ilustrasi yang konsisten juga menciptakan identitas visual yang kuat, membuat pengalaman membaca menjadi lebih menyenangkan dan berkesan. Dengan menggunakan teori ilustrasi ini, buku interaktif anak dapat dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang menarik, efektif, dan sesuai dengan kebutuhan anak (Gesya Dwi Augia, 2017).



Gambar II. 6 ilustrasi gaya kartun (Pinterest (n.d.))

Buku ini menggunakan ilustrasi kartun, karena gaya ini lebih komunikatif, sederhana, dan menarik bagi anak. Ilustrasi kartun juga mudah dipahami karena menampilkan ekspresi wajah yang jelas dan warna-warna cerah, yang membantu anak mengasosiasikan cerita dengan pesan yang ingin disampaikan. Selain itu, ilustrasi kartun dapat meningkatkan daya tarik visual dan memotivasi anak untuk berpartisipasi dalam aktivitas buku interaktif.

2.5 Ringkasan Kesimpulan Teori

Berdasarkan berbagai teori utama dan teori pendukung yang telah dibahas, dapat disimpulkan bahwa perancangan buku interaktif sebagai media terapi okupasi untuk anak berkebutuhan khusus memiliki dasar teoritis yang kuat dari berbagai aspek. Terapi okupasi berperan penting dalam membantu anak berkebutuhan khusus untuk melatih kemandirian dan keterampilan kebersihan diri secara bertahap. Melalui pendekatan yang terstruktur, terapi ini mampu menyesuaikan aktivitas dengan kebutuhan anak dan mendukung perkembangan fisik, emosional, serta sosial mereka. Buku interaktif yang dirancang dengan fitur seperti *pull-the-tab*, lepas-tempel, dan aktivitas taktil lainnya terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan anak dalam proses pembelajaran karena melibatkan aspek visual, motorik, dan sensorik secara bersamaan.

Teori integrasi sensorik turut memperkuat pentingnya penggunaan elemen-elemen multisensori dalam buku interaktif, di mana pengalaman belajar anak akan semakin optimal apabila informasi disampaikan melalui gabungan stimulasi visual, perabaan, dan pendengaran. Selain itu, aspek desain visual seperti tipografi, warna, *layout*, dan ilustrasi juga memberikan kontribusi signifikan dalam menciptakan media yang tidak hanya menarik, tetapi juga fungsional. Penggunaan huruf *sans-serif*, warna-warna cerah dan kontras, tata letak yang seimbang, serta ilustrasi bergaya kartun yang sederhana namun ekspresif sangat membantu meningkatkan keterbacaan dan pemahaman anak terhadap isi buku.

Keseluruhan teori tersebut saling melengkapi dalam mendukung rancangan buku interaktif yang tidak hanya edukatif, tetapi juga memiliki nilai terapeutik. Dengan demikian, buku berjudul “TAMA Sang Penakluk Kotoran” ini diharapkan mampu menjadi solusi media edukatif yang efektif dalam melatih keterampilan kebersihan diri secara mandiri pada anak berkebutuhan khusus usia 6–9 tahun melalui pendekatan yang menyenangkan, komunikatif, dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan mereka.