

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Pertolongan Pertama**

Pertolongan Pertama atau biasa disingkat PP, adalah pemberian pertolongan segera kepada penderita sakit/ cedera yang membutuhkan penanganan medis dasar. Pertolongan pertama merupakan langkah cepat, sementara dan sederhana dengan minimal tidak memakai peralatan medis dan dilakukan di luar rumah sakit untuk mencegah kondisi korban dari keadaan yang lebih parah sebelum dipindahkan ke layanan kesehatan untuk pertolongan yang lebih intens (Fitriami, 2018).

#### **2.2 P3K**

Pertolongan Pertama Pada Kecelakaan atau yang disingkat P3K merupakan upaya atau perawatan sementara terhadap seseorang yang mengalami kecelakaan dengan tujuan memberi rasa nyaman, mengurangi gelisah, serta mencegah hal bahaya kedepannya pada korban.

##### **1. Prinsip P3K**

Sikap saat melakukan tindakan pertolongan pertama pada kecelakaan adalah tenang dan tidak bersikap panik, dengan cepat memberikan pertolongan yang tepat sebelum mengetahui berat ringannya cedera, serta tidak terburu-buru dalam memindahkan korban. Jika terdapat luka, korban diusahakan untuk tidak melihatnya agar tidak terjadi kepanikan. Setelah mendapat pertolongan pertama, sebaiknya korban diperiksa kepada yang lebih profesional dalam menangani penyembuhan seperti dokter rumah sakit ataupun puskesmas.

##### **a. Peran Orang Tua dalam Edukasi P3K**

Saat terjadi cedera di rumah, orang tua atau orang dewasa termasuk individu yang berperan dalam penanganannya (James, 2009). Orang tua tidak bisa menahan anak untuk bermain karena itu adalah tugas dan hak anak. Tugas orang tua selain mengobati luka, sebaiknya anak mengenal perlengkapan pertolongan pertama. Dalam penelitian (Julianto, 2014)

Orang tua memiliki pengetahuan sebagai andil untuk mengedukasi anak dalam berbagi hal dasar mengenai menjaga kesehatan tubuh. Peran orang tua dinilai penting dalam mengedukasi anak mengenalkan pertolongan pertama agar anak tidak timbul trauma dari rasa sakit luka yang diobati dan bisa bersahabat dengan perlengkapan P3K.

b. Edukasi P3K pada Anak

Edukasi Pertolongan Pertama merupakan edukasi yang penting untuk anak usia dini, agar anak dapat belajar mandiri serta mengenal tubuh dan cara menjaganya. Dengan adanya edukasi Pertolongan Pertama anak bisa menumbuhkan kesadaran untuk menjaga keselamatan dirinya. (Suyanto, 2018).

### **2.3 Cedera dan Luka Anak Usia Dini**

Cedera adalah suatu dampak dari agen eksternal berupa kerusakan baik fisik maupun mental. Cedera merupakan salah satu penyebab utama adanya morbiditas dan mortalitas pada anak di dunia (Hastuti, 2017). Sementara luka memiliki pengertian yang berbeda yaitu terputusnya suatu jaringan. Luka dapat diklasifikasikan berdasarkan struktur anatomis, sifat, proses penyembuhan dan lama penyembuhan. Adapun berdasarkan sifat yaitu : abrasi, kontusio, insisi (iris), laserasi, terbuka, penetrasi, puncture, dan sepsis.

Bentuk cedera yang umum dialami oleh anak berdasarkan artikel dalam situs web “sehatQ” yang disusun oleh Aby Rachman pada tahun 2019 yaitu ada cedera berupa luka, serpihan/ goresan, lebam, dan keseleo/terkilir. Sementara menurut artikel yang diluncurkan pada situs web Siloam Hospitals pada tahun 2021 menyebutkan bahwa cedera yang paling umum terjadi pada anak yaitu benturan ringan di kepala (benjol), tergores benda tajam, luka bakar, dan jari terjepit.

### **2.4 Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini**

Menurut UU Sisdiknas No. 20 tahun 2003 Pasal 28 ayat 1, rentangan anak usia dini adalah 0-6 tahun yang tergambar dalam pernyataan yang berbunyi: pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada

anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Sisdiknas, 2003). Menurut direktorat pendidikan anak usia dini (PAUD), anak usia dini merupakan insan yang memasuki usia dari 0 sampai 6 tahun, baik yang yang tidak terlayani maupun terlayani di lembaga pendidikan anak usia dini.

#### **2.4.1 Karakteristik AUD**

Secara umum karakteristik AUD (anak usia dini) antara satu dengan lainnya memiliki sifat yang sama. Berikut ini merupakan beberapa penjabaran karakteristik AUD (Anak Usia Dini) yang dikutip dari penelitian Mukti Amini pada tahun 2014.

##### **1. AUD Cenderung Kurang Perhitungan**

Anak usia dini belum bisa mempertimbangkan bahaya yang dapat ditimbulkan dari adanya tindakan. Mereka cenderung melakukan apa yang ingin dilakukan walau hal tersebut dapat menimbulkan cedera dan luka.

##### **2. AUD Memiliki Rasa Ingin Tahu yang Tinggi**

Anak yang memasuki usia 3-5 tahun gemar bertanya dan memiliki pemikiran yang kritis. Dari tahap pertanyaan seperti “apa ini dan apa itu” anak dapat melanjutkan pertanyaan tersebut dengan pertanyaan “mengapa begini dan mengapa begitu” untuk memuaskan rasa keingintahuannya.

##### **3. Anak Usia Dini Senang Bereksplorasi**

Rasa ingin tahu mendorong anak senang bereksplorasi terlebih mereka memasuki usia yang aktif dan energik dimana mereka tidak dapat diam kecuali saat tertidur.

#### **2.5 Desain Buku Anak**

Dalam merancang desain buku anak jenjang prabaca perlu diperhatikan saat mengaplikasikan narasi. Berikut ini adalah tabel jenjang Prabaca yang bersumber dari buku yang disusun oleh Evelyn Ghozalli, S.Sn. dalam buku berjudul “Panduan Mengilustrasi dan Mendesain Cerita Anak Untuk Profesional” dan diterbitkan oleh

Kementrian Pendidikan & Kebudayaan Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.

Tabel 2. 5 Karakteristik Buku Anak 1-3 Tahun

Jenjang	Karakteristik Umum	Deskripsi Teknis		
		Isi	Penyajian	Desain & Grafika
PRABACA 1 Setara PAUD tingkat awal atau antara usia 1—3 tahun	menstimulus perkembangan aspek fisiologis dan psikologis dasar anak melalui bimbingan	<p><b>Nilai:</b> ketuhanan dan kemanusiaan</p> <p><b>Sikap:</b> berani, jujur, gembira, dan kasih sayang</p> <p><b>Pengetahuan:</b> bentuk, warna, hewan, sayur, buah</p> <p><b>Keterampilan:</b> motorik dasar, fisiologis dasar (makan), menjaga</p>	<p>Buku papan (board book), buku kain, atau buku bergambar tanpa kata (wordless picture book);</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tanpa kata, kecuali judul buku, dapat memuat huruf dan/ atau angka;</li> <li>• Ilustrasi berupa gambar.</li> </ul>	<p>Bentuk dan ukuran buku bebas, 8—12 halaman;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Proporsi gambar 90%;</li> <li>• Warna primer dan sekunder;</li> <li>• Jenis font untuk judul tidak berkait</li> </ul>

Tabel 2. 5 Karakteristik Buku Anak 4-6 Tahun

Jenjang	Karakteristik Umum	Deskripsi Teknis		
		Isi	Penyajian	Desain & Grafika
PRABACA 2 Setara PAUD tingkat lanjut atau antara usia 4—6 tahun	Jenjang untuk mengembangkan kemampuan bersosialisasi dan berpikir sederhana melalui bimbingan	<p><b>Nilai:</b> ketuhanan dan kemanusiaan</p> <p><b>Sikap:</b> berani, gembira, dan kasih sayang.</p> <p><b>Pengetahuan:</b> ragam hewan, tumbuhan, benda di sekitar, konsep diri (manusia),</p>	<p>Buku bergambar atau model buku alternatif (seperti buku papan, buku kain.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• terdiri atas 1—3 kata konkret per halaman, belum menggunakan aturan ejaan; • ilustrasi berupa gambar.</li> </ul>	<p>bentuk dan ukuran buku bebas, 8—16 halaman; • proporsi gambar 90%;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• warna primer, sekunder, dan netral;</li> </ul>

		<b>Keterampilan:</b> Fisiologis dasar, menjaga kebersihan, beribadah & berdoa		• jenis fon tidak berkait.
--	--	--	--	-------------------------------

### 2.5.1 Ilustrasi Anak

Menurut Kartaatmadja (2015: 148), ilustrasi memiliki peran penting terhadap anak. Ilustrasi dapat menjadi kesatuan cerita yang membantu anak merangsang imajinasi sehingga anak menangkap apa yang disampaikan terlebih setiap anak memiliki sensitivitas visual yang sudah muncul sebelum anak dapat berbicara.

Gaya visual dalam konteks ilustrasi memiliki peran penting dalam meningkatkan perhatian anak-anak karena ilustrasi yang dibuat dengan hati-hati dapat membuat anak-anak ingin melihat dan mempelajarinya. Bersamaan dengan itu, ilustrasi juga berfungsi sebagai teks alfa untuk cerita dalam buku bergambar anak-anak. Sebuah ilustrasi yang baik harus mempertimbangkan format gambar yang akan digunakan dalam ilustrasi tersebut. Penggambaran ilustrasi dalam buku anak bersifat menyenangkan serta mudah dipahami 2021 (Alhakim).

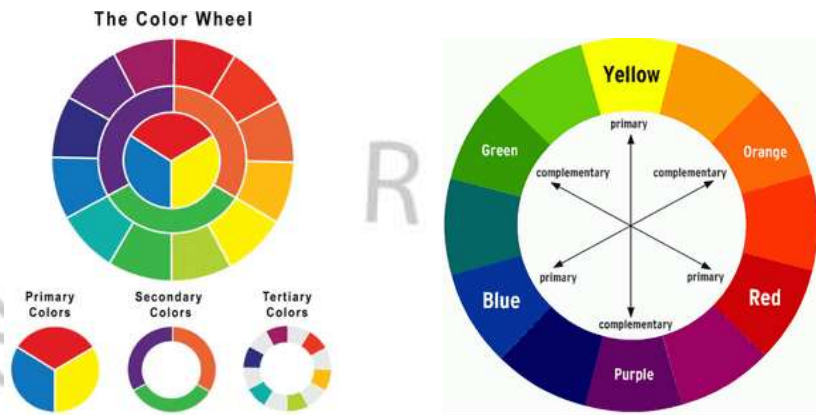


Gambar 2. 1 Contoh Ilustrasi Anak

### 2.5.2 Warna

Penggunaan warna memberi pengaruh penting dimata anak. Warna yang ceria merupakan ciri khas bagi audiens terutama anak usia dini. Menurut Crow (1995) anak anak mempunyai taraf penghayatan yang masih sederhana, sehingga dalam menciptakan suasana, warna dan bentuk adalah yang pertama bisa dinikmati.

Sedangkan kebutuhan selanjutnya adalah anak-anak yang membutuhkan ruang terkesan gembira yang bisa merangsang mereka untuk beraktivitas dengan kreatif.



Gambar 2. 2 Color Wheel

<https://i.pinimg.com/originals/0f/d2/3f/0fd23bf794e271d2ee7d6200a4cf557.png>

Warna primer dikelompokkan dari tiga warna dasar yaitu merah, kuning, dan biru. Sedangkan warna sekunder dihasilkan dari campuran dua warna primer dengan perbandingan 1:1 menghasilkan warna hijau, oranye, dan ungu.



Gambar 2. 3 Neutral Color Wheel

<https://i.pinimg.com/originals/06/e8/12/06e81260e71e78c4d0e52d27e48a0d8a.jpg>

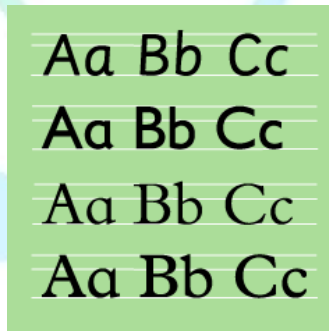
Warna netral diperoleh dari ketiga warna dasar yang dicampur. Warna netral biasanya digunakan sebagai penyeimbang serta memberi keselarasan percampurn warna.

### 2.5.3 Tipografi

Pendiri Type Studio dan pakar tipografi Ilene Strizver mencatat di situs [www.Fonts.com](http://www.Fonts.com) (2010) bahwa sebagian besar anak usia dini yang baru belajar membaca, mereka mengeja dengan membaca per huruf. Saat merancang sesuatu yang melibatkan tipografi anak, *legibility* serta *readability* perlu diperhatikan. Selain itu sangat penting untuk memastikan bahwa teks tersebut dapat terlihat menarik, mudah dibaca serta diaplikasikan ke dalam gaya yang paling sederhana (Fonts 2010).

#### 1. *Legibility*

Dalam buku berjudul *Tipografi dalam desain grafis* yang dikemukakan oleh Danton Sihombing, *legibility* mempengaruhi kualitas keterbacaan dalam suatu naskah. Tingkat keterbacaan dipengaruhi oleh ukuran, penataan, serta bentuk fisik huruf tersebut. (Sihombing 2001, 58).



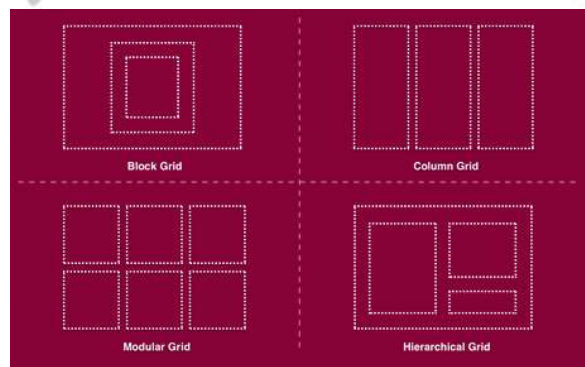
Gambar 2. 4 *Legibility*

#### 2. *Readability*

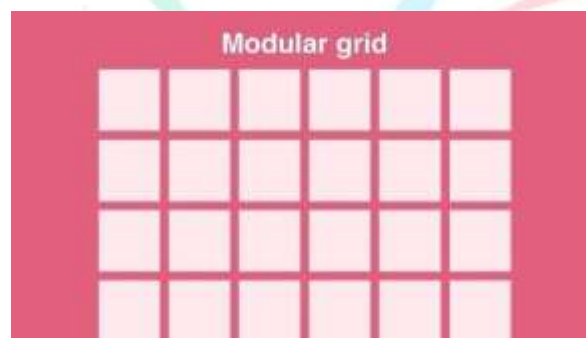
Ketika belajar membaca, anak harus belajar membaca dari sisi kiri ke kanan dan dimulai lagi melompat dari akhir kata paling kanan, ke awal kata paling kiri. Ukuran font 14 hingga 24 poin merupakan pilihan yang baik untuk memudahkan anak membaca namun sesuai dengan jenis *font* yang dipakai.

#### 2.5.4 Tata Letak

Tujuan pembuatan *layout* atau tata letak secara umum adalah sebagai peletakan elemen gambar ataupun teks agar mudah dipahami sebagai penyampaian informasi yang diberikan. Dalam penyusunan *layout* buku, halaman memiliki acuan yang teratur seperti *grid* agar *margin* berukuran sama. Prinsip dasar pada tata letak meliputi: kesatuan, urutan, penekanan, dan keseimbangan. Selain itu *grid system* diperlukan untuk mempermudah dan menata elemen dalam sebuah buku.



Gambar 2. 5 Modular Grid 1



Gambar 2. 6 Modular Grid 2

Sesuai dengan konsep buku anak untuk edukasi sekaligus bermain, tata letak *hierarchical/* hierarkis dipilih dalam buku interaktif ini. Penggunaan tata letak cenderung informal/ tidak terikat dengan sistem *grid*. Hierarki visual sendiri merupakan sebuah prinsip tata letak (*layout*) elemen desain yang tujuannya menampilkan poin utama terlebih dahulu.





Gambar 2. 7 Contoh Tata Letak Hierarkis

## 2.6 Buku Interaktif

Menurut KBBI buku merupakan lembar kertas berjilid yang berisi tulisan, kitab ataupun kosong. Sedangkan menurut *oxford dictionary*, buku merupakan hasil karya yang dicetak atau ditulis untuk penerbitan. Dengan demikian, buku interaktif dapat diartikan sebagai lembar kertas berjilid yang memiliki sifat interaksi karena dapat melakukan aksi antar hubungan dan bersifat aktif. (Oey & Wiliyanto, 2013).

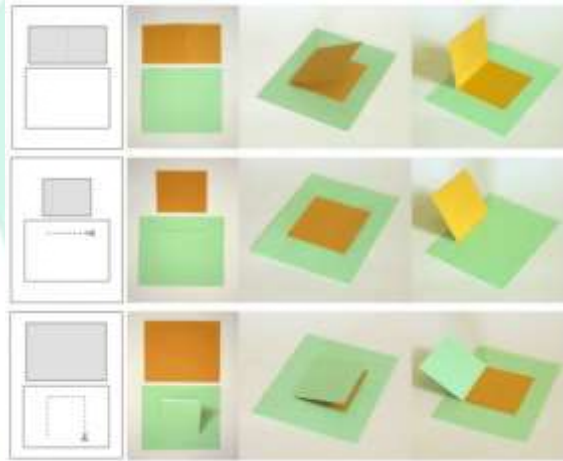
Menurut Bruno Bettheim (2011), anak-anak menyukai cerita yang menarik, seperti cerita yang penuh imajinasi, mengembangkan kecerdasan, menenangkan emosi anak, juga memberikan jalan keluar dalam suatu masalah agar dapat menyesuaikan diri. Buku untuk anak sebaiknya berkaitan dan familiar menurut pandangan anak dan salah satu jenis buku yang bisa memancing stimulus anak adalah buku interaktif. Dari buku interaktif, Dwicahya wibowo (2017) menguraikan bahwa terdapat jenis-jenis buku interaktif antara lain buku interaktif *pop up*, *lift flap*, *pull tab*, *games*, dan buku interaktif *participation*. (Azzahra, 2020).



Gambar 2. 8 Buku Interaktif

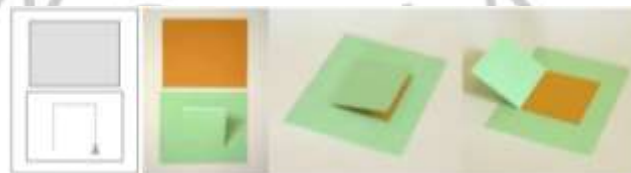
### 2.6.1 *Lift the Flap*

Secara umum interaktif *lift the flap* atau *lift-flap* memiliki banyak metode untuk membuatnya. Seperti halnya membuat jendela konstruksi *paper engineering* yang diterapkan dalam *lift flap*, kertas dibuat menyusun dan menumpuk setelah itu digunting sekitar bagian yang akan bergerak agar dapat dibuka dan ditutup seperti jendela. (Dewantari, 2014). Pada tahun 1765, penerbit Robert Sayer memproduksi *lift flap* sebagai media hiburan yang digemari orang dewasa maupun anak-anak. Mekanis *lift flap* terbilang sederhana dan mudah dibuat sehingga menjadikannya semakin berkembang dipasaran mencakup target anak-anak di masa itu.



Gambar 2. 9 Konstruksi Teknik Lift the Flap

Penerapan teknik konstruksi *lift the flap* pada buku ini yaitu membuat sebuah lapisan kedua yang dapat dilipat atau dibuka sedangkan lapisan pertama menjadi lapisan dasar yang berisikan informasi lebih lanjut mengenai visual *layer* ke-2.



Gambar 2. 10 Desain Grafis Indonesia (Alit Ayu Dewantari)



Gambar 2. 11 ) Intro to Lift the Flap + Simple Gift Card Slots)  
(Sumber : Youtube ((2) Intro to Lift the Flap + Simple Gift Card Slots)

### 2.6.2 Pull the Tab

Buku interaktif jenis *Pull Tab* adalah buku yang melibatkan kegiatan menarik sebuah tab yang memungkinkan pembaca untuk melihat gambar yang berbeda sebelum dan sesudah tab ditarik. (Fernanditha, 2019). Mekanik ini membutuhkan dua lembar kertas, satu untuk berfungsi sebagai penggeser, dan satu lagi untuk menampung penggeser. (Golond, n.d.). Konstruksi dari Teknik *Pull the Tab* dalam perancangan buku interaktif terdapat beberapa tahap sebagai berikut :

#### 1. Membuat Sketsa *Housing*

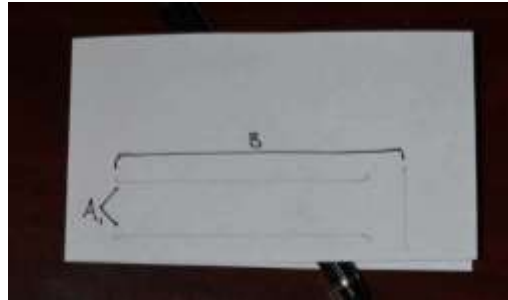
Ada dua ukuran penting yang harus cocok antara dua bagian:

- a) Ketinggian strip panduan dimana item akan berjalan
- b) Panjang potongan kertas yang akan dilalui barang, ditambah dengan jarak antara ujung strip pemandu dan slot untuk *tab* penarik. terdapat sedikit ruang di antara slot *tab* penarik dan tepi kertas agar *tab* penarik memiliki tempat untuk diletakkan di permukaan.

Strip harus cukup tebal (A) agar cukup kaku untuk menjaga *slider* tetap pada jalurnya dan kedua sisi harus sangat lurus dan sangat paralel. Saat menentukan panjang, *tab* penarik diberi ruang 1 inci. Setelah itu tarik garis tegak lurus dengan strip. Strip ini harus sedikit lebih besar dari A untuk mengakomodasi tinggi penuh *tab*, ditambah hanya sehelai rambut agar dapat meluncur tanpa mengikat.

Garis potong memiliki sedikit ikal di ujungnya untuk membantu mencegah terjadinya sobek saat penggeser atau *slider* menyentuh setiap ujung strip pemandu serta memungkinkan

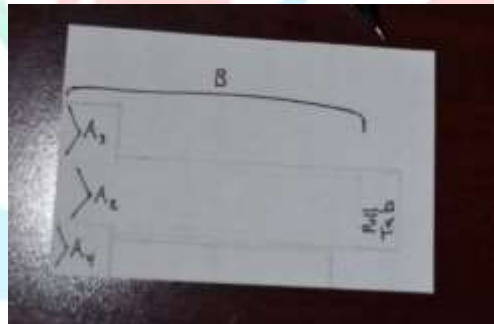
beberapa lapisan kertas melewati satu sama lain tanpa merobeknya. Saat menggunakan stok yang lebih tebal, hal ini penting untuk diperhatikan.



Gambar 2. 12 Konstruksi Pull Tab 1

## 2. Membuat Sketsa *Slider*

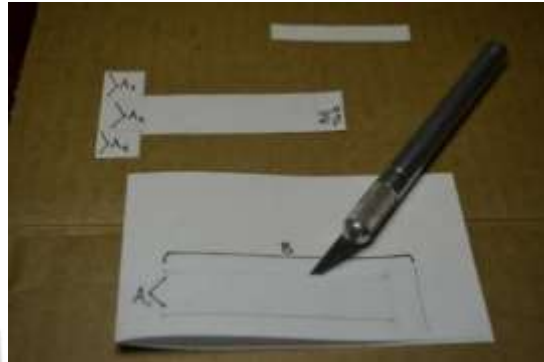
Ketinggian strip pemandu adalah 'A', dan harus sedikit lebih kecil dari *tab* penarik. *Tab* penarik dibuat sedikit lebih tinggi dari strip pemandu untuk membantu mencegahnya tertekuk dan mendorong *strip* pemandu menjauh dari bidang kertas saat mendorong *tab* kembali ke posisi "*housing*".



Gambar 2. 13 Konstruksi Pull Tab 2

## 3. Memotong Potongan

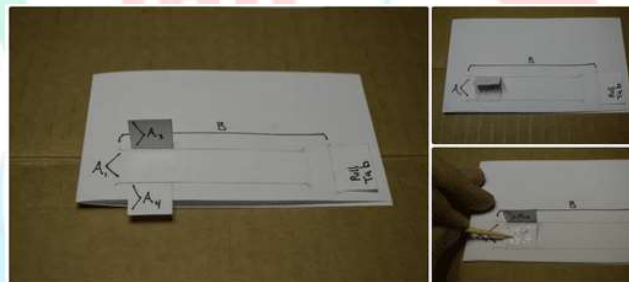
Pada tahap ini semua garis padat adalah garis potong, dan semua garis putus-putus hanya untuk menunjukkan area yang menarik, seperti dimana *tab* akan berada, atau dimana penggeser lebih lebar dari A, dan lainnya.



Gambar 2. 14 Konstruksi Pull Tab 3

#### 4. Menjalani *Slider* dengan *Housing*

Setelah memiliki flensa melalui *housing*, satu flensa ditebuk sehingga tumpang tindih dengan strip pemandu. Jika membengkokkan salah satu flensa saat menarik flensa ke atas melalui slot, flensa yang digunakan adalah flensa yang sudah ditebuk.



Gambar 2. 15 Konstruksi Pull Tab 4

#### 5. Memperkuat *Slot Tab*

Pada titik ini, dapat secara opsional menambahkan beberapa penguat ke slot *tab* dengan menempelkan cincin kertas serupa di antara strip pemandu dan slot *tab* penarik. Hal ini akan membantu menjaga setiap gaya naik turun yang diberikan pada *tab* penarik agar tidak merobek sudut slot *tab* penarik.



Gambar 2. 16 Konstruksi Pull Tab 5

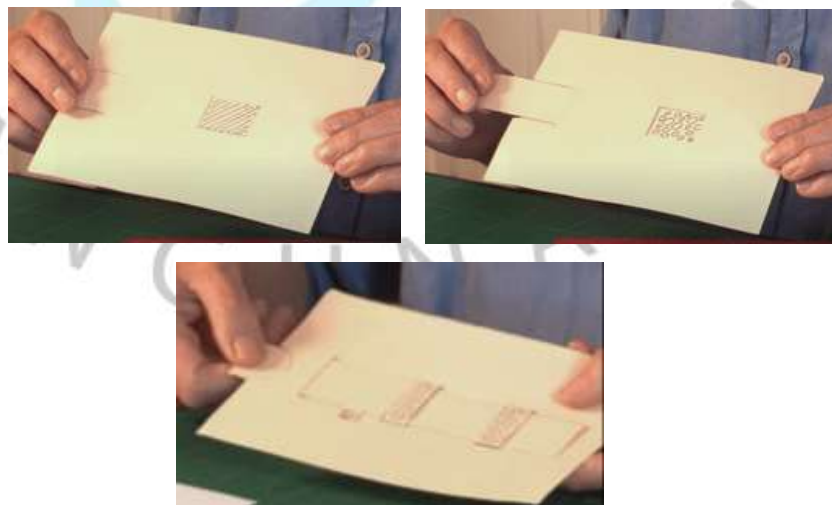
## 6. Menutup Halaman

Manik tipis dioleskan lem ke tepi lembaran depan dan belakang *housing* dan direkatkan bersama. Lem harus terhindar dari bagian yang bergerak. (Golond, n.d.)



Gambar 2. 17 Konstruksi Pull Tab 6

Dalam penerapan teknik *pull the tab* pada buku, penulis menerapkan teknik sederhana (*basic pull strip*) seperti *sliding pull*



Gambar 2. 18 Konstruksi Pull Tab 7

**Sumber :** Youtube (Pop-Up Tutorial 25 - Pull-tabs - Part 1 - The Basic Pull-strip)