
PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI SEBAGAI MEDIA PENGENALAN EMOSI PADA ANAK UMUR 4 – 6 TAHUN

Ailsa Nabila Fattah¹, Dwi Puji Prabowo²

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro

Email: 114202003494@mhs.dinus.ac.id, dwi.puji.prabowo@dsn.dinus.ac.id

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel :

Diterima : tanggal artikel diterima
Disetujui : tanggal artikel disetujui

Kata Kunci :

anak usia dini, emosi, ilustrasi,
media pembelajaran

ABSTRAK

Pengenalan emosi pada anak usia dini khususnya berumur 4 – 6 tahun masih dianggap sepele bagi orangtua. Para orangtua cenderung tidak peduli dan lebih memilih melakukan metode *screen time* untuk mengalihkan emosi anak mereka. Pemilihan media harus berhati-hati agar media sesuai dan nyaman untuk anak sehingga menciptakan tumbuh kembang sosial emosional yang baik dan positif, salah satunya melalui buku ilustrasi anak yang menarik dan interaktif. Perancangan ini menggunakan metode penelitian kualitatif melalui observasi, wawancara, dan studi pustaka. Analisis data menggunakan 5W+1H dengan metode perancangan pra-produksi, produksi, dan pasca produksi. Perancangan ini menghasilkan media utama buku ilustrasi anak dan media pendukung yaitu *flash card*, stiker satuan, stiker set, gantungan kunci, kipas karakter, dan *pouch* kecil.

ARTICLE INFO

Article History :

Received : date of received article
Accepted : date of accepted article

Keywords:

*early childhood, emotions,
illustrations, learning media*

ABSTRACT

The introduction of emotions in early childhood, especially 4 – 6 years old, is still considered trivial by parents. Parents tend not to care and prefer the screen time method to divert their child's emotions. Media selection must be careful so that the media is appropriate and comfortable for children to create good and positive social-emotional growth and development, one of which is through an interesting and interactive children's illustration book. This design uses qualitative research methods through observation, interviews, and literature studies. Data analysis uses 5W+1H with pre-production, production, and post-production design methods. This design produces the main media of children's illustration books and supporting media, namely flashcards, unit stickers, sticker sets, key chains, character fans, and small pouches.

1. PENDAHULUAN

Selama masa emas, atau "*golden age*", anak-anak menjadi lebih peka atau sensitif terhadap berbagai stimulus. Setiap anak usia dini memiliki masa peka, pertumbuhan, dan perkembangan yang berbeda. Ini adalah tahap pertama dalam pembentukan dan perkembangan kemampuan moral, kognitif, bahasa, fisik motorik, dan sosial emosional (Ndari et al., 2019). Berdasarkan penelitian (Hare et al., 2021) perkembangan awal pemahaman emosional yang lebih baik dapat membantu anak-anak dalam meningkatkan interaksi sosial dengan teman sebaya dan orang tuanya. Selain itu, meningkatkan pemahaman emosional anak-anak dapat membantu mereka berkompetisi dalam situasi yang merangsang secara emosional, yang mengarah pada interaksi sosial dengan teman sebaya mereka.

Menggabungkan tingkat kesadaran emosional yang lebih tinggi ke dalam kurikulum pendidikan juga sangat penting untuk membantu anak-anak mengidentifikasi emosi inti sebelum memulai pelatihan keterampilan sosial dan pengendalian emosi yang lebih kompleks. Mengajarkan orang tua bagaimana memahami emosi anak-anak mereka di rumah sebelum mereka pergi ke taman kanak-kanak juga dapat membantu mereka lebih siap dan berhasil dalam bersosialisasi di taman kanak-kanak. Penggunaan media yang tidak sehat didefinisikan sebagai penggunaan media yang berlebihan yang tidak sesuai dengan kebutuhan anak. Penggunaan media yang tidak sehat menunjukkan masalah dalam kehidupan sosial, perilaku, atau akademis karena penggunaan media yang berlebihan atau tidak sesuai. Ini menyebabkan anak cenderung ketergantungan terhadap media, kehilangan minat pada kegiatan lain, keasyikan dengan media, bahkan menarik diri dari orang lain (Domoff et al., 2019).

Hasil Susenas MSBP (Survei Sosial Ekonomi Nasional Modul Sosial Budaya dan Pendidikan) tahun 2021 menunjukkan bahwa 68,01% anak usia dini menonton televisi, dalam seminggu terakhir. Informasi tidak hanya diperoleh melalui televisi, tetapi juga melalui perangkat elektronik seperti gadget. Keberadaan gadget dan koneksi internet yang tentunya dapat mendukung berbagai bidang kehidupan manusia. Pada tahun 2023 menurut BPS (Badan Pusat Statistik Indonesia) tercatat 38,92 persen anak usia dini yang menggunakan handphone serta terdapat 32,17 persen anak usia dini yang mengakses internet. Menurut Susenas MSBP 2021, sekitar sembilan dari sepuluh anak usia dini melakukan aktivitas makan bersama atau belajar makan bersama orang tua atau wali, dan sekitar tujuh dari sepuluh anak usia dini melakukan aktivitas berbicara atau berbicara dengan orang tua atau wali. Hal ini dapat membantu memperlerat hubungan antara anak dan orang tua mereka. Namun, persentase anak usia dini yang membaca buku cerita/dongeng dan belajar membaca buku bersama orang tua/wali masing-masing hanya sekitar 17,21% dan 11,12%. Padahal, kedua kegiatan ini sangat bermanfaat untuk meningkatkan literasi anak usia dini.

Orang tua akan lebih sering menggunakan game atau internet atau media elektronik lainnya untuk mengendalikan emosi anak-anak mereka yang sulit, terutama jika anak-anak itu temperamental. Selain itu, anak-anak dapat bergantung pada media tersebut untuk mengalihkan permasalahan emosi mereka secara keseluruhan dan akan menunjukkan perilaku yang lebih bermasalah yang disebabkan oleh media, termasuk menunjukkan lebih banyak emosi negatif ketika media tersebut diambil. (Coyne et al., 2021) menemukan bahwa ada hubungan antara regulasi emosi media dengan penggunaan media yang bermasalah harus dipelajari dan dibahas lebih lanjut untuk membantu orang tua membesarkan anak-anak mereka yang sehat dan tangguh secara emosional di dunia yang semakin bergantung pada media.

Menurut (Janottama & Putraka, 2017) gambar yang menyertai atau juga dikenal sebagai ilustrasi adalah representasi visual yang membuat naskah, artikel, atau bentuk media komunikasi lainnya lebih menarik. Menurut penelitian yang dilakukan (Ratnasari & Zubaidah, 2019), buku dianggap sebagai media keluarga terbaik, terutama untuk anak-anak. Isi buku harus disesuaikan untuk usia anak. Penggunaan buku ilustrasi dapat menarik dan menghibur pembaca, sangat disarankan bagi anak-anak usia dini. Buku-buku ini dihiasi dengan banyak ilustrasi berwarna yang menarik, sehingga meningkatkan pengalaman membaca untuk anak-anak. Selain itu, penggunaan tema dan bahasa yang disertakan dalam buku-buku ini membuatnya semakin menarik. Buku cerita visual dan berpartisipasi dalam kegiatan mendongeng bersama dapat membantu anak-anak usia dini dalam meningkatkan

kemampuan penalaran mereka. Anak-anak lebih mudah memahami cerita dengan visual daripada cerita hanya tertulis. Buku cerita interaktif dapat membantu mengendalikan emosi dan perkembangan bicara anak. Namun, perlu diingat bahwa keunggulan dan frekuensi penggunaan buku adalah hal yang sama pentingnya.

Melalui perancangan ini, bertujuan untuk memberikan pendekatan praktis bagi orang tua atau calon orang tua untuk memfasilitasi pengenalan emosi dasar pada anak usia dini, sehingga membantu mereka dalam memahami emosi positif dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu juga diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan pengetahuan mendasar tentang kesadaran emosional, khususnya pada masa awal pertumbuhan.

2. METODE

Metodologi kualitatif digunakan dalam perancangan ini. Menurut (Walidin et al., 2020), penelitian kualitatif bertujuan untuk mendapatkan pemahaman tentang fenomena manusia atau masyarakat melalui pemahaman yang menyeluruh dan rumit yang dapat dikomunikasikan dengan kata-kata. Pengumpulan perspektif tertentu dari berbagai sumber informan, dan dengan melakukan penelitian secara sebenarnya.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, studi pustaka, dan wawancara. Observasi dalam kegiatan pembelajaran anak-anak dan mencari permasalahan mengenai emosi pada anak melalui guru dan kepala sekolah di TK Marsudirini Kanak-Kanak Yesus. Studi pustaka melalui buku, jurnal, dan publikasi nasional maupun internasional. Wawancara dilakukan bersama psikolog anak, Angel Mikha Clara Sepang S.Psi, M.Psi.

Metode analisis yang digunakan penulis pada perancangan ini akan menggunakan metode analisis SWOT. Data diproses sedemikian rupa sehingga dapat diidentifikasi secara lebih akurat. Data dapat berupa matriks, gambar, atau format lainnya, yang diperlukan untuk menampilkan dan memvalidasi hasil (Fadli, 2021). Dalam perancangan buku ilustrasi anak menggunakan tahapan perancangan pra-produksi, produksi, dan pasca produksi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Kesimpulan Data

Anak-anak yang masih sangat kecil dapat mengalami gangguan kesehatan mental yang signifikan dan mengganggu pada tingkat yang sebanding dengan anak-anak yang lebih tua. Kesulitan sejak dini, seperti pelecehan dan penelantaran, meningkatkan risiko masalah emosional, perilaku, dan hubungan anak usia dini dan berkorelasi dengan masalah perkembangan, medis, dan kesehatan mental sepanjang hidup (Gleason et al., 2016).

Menurut American Academy of Periodontology (AAP) 2022, sekitar 16% anak-anak berusia 6 tahun ke bawah menunjukkan masalah kesehatan mental yang parah secara klinis sehingga membutuhkan penanganan profesional sejak dini. Mayoritas individu menunjukkan kecenderungan emosi atau perilaku yang tidak teratur, seperti kemarahan, kekerasan, atau kecemasan, yang menghalangi kemampuan anak untuk terlibat dalam kegiatan keluarga dan masyarakat.

Susenas MSBP 2021, mengatakan sekitar 4,59 persen balita mengalami penelantaran. Mereka adalah anak-anak yang orang tuanya melalaikan tanggung jawabnya sehingga kebutuhan jasmani, rohani, dan sosialnya tidak terpenuhi secara memadai. Data tersebut diperkuat dengan jumlah insiden kekerasan terhadap anak di bawah umur yang dilaporkan sebanyak 1.478 (KPAI, 2023). Sebanyak 303 di antaranya merupakan kekerasan fisik atau psikis yang mempengaruhi perkembangan sosial emosional anak usia dini.

Berdasarkan wawancara bersama Angel Mikha Clara Sepang S.Psi, M.Psi (2023). Seorang psikolog klinis anak dan remaja, yang berada di bidang stress, trauma, gangguan kecemasan, gangguan mood, pengembangan diri, pengasuhan dan anak. Mengungkapkan bahwa balita mungkin mengalami gangguan yang signifikan dan masalah kesehatan mental yang sebanding dengan anak-anak yang lebih tua. Masalah awal seperti penelantaran dan pola asuh yang salah meningkatkan masalah emosional, perilaku, dan interaksi saat bayi akan berpengaruh dengan masalah perkembangan, fisiologis, dan kesehatan mental dimasa

mendatang. Ini disebabkan oleh fakta bahwa anak-anak usia dini belajar mencontoh perilaku dari orang tua mereka ketika mereka marah, yang mengakibatkan masalah hubungan anak dengan orang tua mereka dan dapat menyebabkan masalah komunikasi seperti tantrum, keterlambatan bicara, atau bahkan *autisme* dan ADHD.

Salah satu bentuk pola asuh yang tidak tepat menurut (Naughton et al., 2013) adalah pengabaian atau orang tua terkesan tidak peduli. Anak-anak yang diabaikan memiliki tingkat emosi negatif yang lebih tinggi contohnya kemarahan, dibandingkan dengan anak-anak yang dianiaya secara fisik. Hal ini menunjukkan bahwa penyebab utamanya adalah kurangnya perhatian dan pemenuhan kebutuhan oleh orang tua mereka. Menurut penelitian (Moon & Bahn, 2022) mengungkapkan bahwa anak-anak membentuk hubungan emosional yang aman dengan orang yang mereka kenal, seperti orang tua mereka. Anak-anak sejak lahir hingga usia sekitar 36 bulan, mencari ketenangan dan rasa aman saat berada di dekat orang tua atau pengasuhnya. Akibatnya, mereka dapat mengalami tantrum ketika mereka dipisahkan dari zona nyaman mereka. Ini terjadi ketika mereka mengunjungi rumah yang tidak dikenal atau berada di tempat umum.

Media edukasi berdampak positif pada anak-anak, meningkatkan kemampuan mereka dalam berhitung, kosakata, dan kesiapan sekolah mereka. Namun, dalam beberapa kasus, paparan media pada bayi baru lahir dan anak kecil dapat berdampak positif (Shin & Kemps, 2020). Hasil buruk dapat dikaitkan dengan berbagai situasi, seperti konsumsi media secara soliter atau menggunakan media untuk mengatasi emosi yang tidak menyenangkan di prasekolah (Levine et al., 2019). Memanfaatkan media edukasi untuk membantu anak-anak dalam meningkatkan perkembangan kognitif mereka dengan mempertimbangkan semua kebutuhan mereka juga akan berdampak pada perkembangan sosioemosional anak (Hijriati, 2017). Menurut (Rakhmawati, 2022) media pembelajaran melalui Alat Permainan Edukatif (APE) lebih sering digunakan sebelumnya dalam meningkatkan perkembangan sosial emosional pada anak usia dini, seperti *lego*, *puzzle*, balok dan boneka jari atau *hand puppet*.

Penggunaan media buku cerita bergambar sebagai alat pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan bercerita anak. Pendekatan ini mengedepankan prinsip belajar sambil bermain dan menempatkan anak sebagai pusat pendidikan anak usia dini. Selain itu perolehan informasi terjadi melalui tindakan yang dilakukan sendiri atau dalam kelompok. Penggunaan media buku bergambar sangat ideal untuk mendorong pertumbuhan kemampuan berbahasa anak, yaitu kemampuan berbicara dan bercerita. Temuan penelitian ini dapat memberikan pengetahuan yang penting bagi lembaga pendidikan, orang tua, wali murid dan masyarakat, khususnya dalam kaitannya dengan mendorong perkembangan keterampilan komunikasi anak usia dini (Chan et al., 2019).

3.2 Kesimpulan Analisis

Data selanjutnya dianalisis menggunakan metode 5W+1H, yaitu sebagai berikut:

1. *What*

Masalah pada perancangan ini adalah anak-anak usia dini yang belum bisa mengendalikan emosi mereka, terutama emosi negatif. Mereka kemudian bergantung pada media layar untuk mengelola emosi mereka secara keseluruhan, dan akan menunjukkan perilaku yang lebih bermasalah, termasuk peningkatan emosi negatif ketika media diambil. Anak-anak dengan temperamen yang sulit lebih sering diberikan perangkat media seluler oleh orang tuanya, sebagai bentuk pengalihan emosi negatif mereka.

2. *Why*

Masalah ini dapat disebabkan oleh pola asuh orang tua yang kurang tepat dalam membantu meregulasi emosi anak. Mereka cenderung mengabaikan emosional anak. Orang tua akan lebih banyak menggunakan metode *screentime* untuk mengelola emosi anak-anak mereka yang sulit, terutama jika anak-anak memiliki sifat temperamen. *Screentime* membentuk pola penggunaan media yang tidak sehat pada anak usia dini dalam jangka panjang. Interaksi timbal balik yang terus menerus antara anak, orang tua, dan media dalam membentuk proses proksimal yang mempengaruhi bagaimana media mengatur emosi mereka. Pada pola asuh yang salah ini juga dapat menyebabkan interaksi antara anak dan orang tua semakin berkurang, sehingga anak cenderung menarik diri dari lingkungan sosialnya.

3. *Who*

Pada perancangan ini yaitu pada dua target utama: anak laki-laki maupun perempuan berusia 4 hingga 6 tahun sebagai target audiens, dan orang tua mereka yang berperan sebagai target pasar dan pendamping bagi anak-anak.

4. *Where*

Demografis dari perancangan adalah Jawa Tengah, Indonesia. Namun, permasalahan tersebut terjadi hampir di seluruh benua khususnya Asia.

5. *When*

Permasalahan ini terjadi saat kemampuan media dengan cepat, mudah, dan efisien dalam menenangkan anak usia dini yang sulit diatur. Selain itu, anak-anak yang cenderung mengalami emosi negatif yang kuat dapat mencari dan terlibat dengan berbagai bentuk media sebagai strategi untuk mengelola dan mengalihkan perasaan buruk.

6. *How*

Untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang dunia sosial mereka, anak-anak harus mempelajari emosi karakter, dorongan di balik tindakan mereka, dan konsekuensi dari tindakan mereka. Dalam buku bergambar, gambar dan katakata bekerja sama untuk menceritakan kisah dan menyajikan informasi, memberikan pengalaman kepada anak-anak untuk mengintegrasikan elemen-elemen tersebut. Anak-anak sangat terlibat dalam kegiatan membaca dan mahir menganalisis dan menginterpretasikan elemen visual. Anak-anak berusia dibawah 7 tahun dapat berbicara tentang konsep dan informasi yang disampaikan melalui kata-kata sederhana dan gambar. Membaca buku ilustrasi adalah kesempatan untuk tumbuh secara akademis dan mendukung pertumbuhan sosial dan emosional anak usia dini.

3.3 Metode Perancangan

1. Pra-Produksi

a) Pembuatan Konsep

Perancangan buku ilustrasi untuk anak usia dini memberikan alur cerita yang sederhana dengan penokohan gambar dan latar belakang yang menarik sehingga dapat membantu anak usia dini dalam memahami emosi pada diri mereka. Buku ini

berpegangan pada penggambaran emosi maupun ekspresi dalam ceritanya. Warna yang ada pada karakter monster bercampur dengan warna-warni lainnya. Hal ini memiliki makna bahwa di dalam buku akan ditemukan karakter dengan berbagai macam emosi dan ekspresi yang berubah mengikuti situasi atau keadaan dalam kehidupan sehari-hari.

Judul buku yang digunakan adalah “Teman Pertama Lily”. Karakter utama anak perempuan bernama Lily dan karakter monster emosi bernama Em. Penggambaran ilustrasi dalam buku cerita menonjolkan ekspresi-ekspresi pada wajah karakter Lily dan monster. Format *cover* buku berbentuk persegi. Buku ilustrasi ini memiliki ukuran 15 x 15 cm. Penggunaan gaya visualisasi tekstur crayon dan watercolor dengan alur cerita sederhana yang dikemas oleh warna cerah dan hangat agar sesuai dengan tingkat imajinasi persepsi visual anak usia 0-6 tahun.

b) Warna

Penggunaan kombinasi warna cerah dapat menyampaikan konsep abstrak, seperti konsep emosi dengan baik jika digunakan bersama dengan gambar yang mudah dipahami oleh anak-anak. Warna-warna cerah dapat menciptakan cerita dengan suasana yang hidup dan menarik, yang dapat membantu dalam perkembangan sosial dan emosional anak (Apsari & Guna Putra, 2021).



Gambar 1 *Color palette*
(Sumber: Ailsa Nabila Fattah, 2024)

c) Tipografi

Jenis tipografi yang dipilih untuk perancangan buku ilustrasi “Teman Pertama Lily” adalah font jenis *handwriting* dan dekoratif. Font ini dipilih karena mudah dibaca sehingga cocok untuk diaplikasikan pada isi buku ilustrasi anak, serta jenis font dekoratif sebagai teks judul buku yang menggambarkan karakter utama. Ada jenis tipografi yang dipilih untuk digunakan yaitu tipografi “Bubbly” dan “MADE Tommy Soft” untuk bagian isi naskah cerita. Lalu tipografi “Heyam” dan “Little Monster” pada judul buku.

2. Produksi

a) Desain Karakter

Pembuatan desain karakter berdasarkan penggambaran emosi maupun ekspresi dalam ceritanya. Warna yang ada pada karakter monster bercampur dengan warna-warni lainnya. Hal ini memiliki makna bahwa di dalam buku akan ditemukan karakter dengan berbagai macam emosi dan ekspresi yang berubah mengikuti situasi atau keadaan dalam kehidupan sehari-hari.



Gambar 2 Desain karakter
(Sumber: Ailsa Nabila Fattah, 2024)

b) Final Desain





Apa kau ingat?

Senang
(Happy)

Sedih
(Sad)

Marah
(Angry)

Jijik
(Disgust)

Takut
(Afraid)

Tenang
(Calm)

Gambar 3 Final desain isi buku
(Sumber: Ailsa Nabila Fattah, 2024)

3. Pasca Produksi

a) Mockup

- Media Utama



Gambar 4 Mockup media utama
(Sumber: Ailsa Nabila Fattah, 2024)

- Media Pendukung



Gambar 5 Mockup media pendukung
(Sumber: Ailsa Nabila Fattah, 2024)

4. PENUTUP

4.1. Kesimpulan

Emosi anak usia dini terutama pada umur 4 – 6 tahun sangat sulit untuk dipahami. Anak-anak yang belum bisa berbicara seringkali merasa kebingungan dalam mengekspresikan emosinya kepada orang tua. Mereka cenderung lebih memilih untuk menangis atau marah, sehingga para orang tua kesulitan dalam memahami emosi anaknya. Selain itu, peran orang tua yang cenderung mengalihkan emosi negatif anaknya dengan metode screen time yang berlebihan seperti penggunaan handphone, televisi, tablet, atau media elektronik lainnya. Metode screen time yang berlebihan mengakibatkan sang anak kecanduan dan melupakan pentingnya emosi dalam kehidupan mereka. Anak-anak akan lebih diam dan sulit untuk berbicara, sehingga menimbulkan efek berkepanjangan seperti speech delay. Selain itu kebersamaan orang tua dan anak semakin sedikit dan anak akan semakin tidak peduli dengan kegiatannya.

Untuk dapat memahami emosi anak-anak sebaiknya diberi pengetahuan mengenai pengimplementasian emosi dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga dibutuhkan perancangan buku ilustrasi memahami emosi untuk anak-anak khususnya prasekolah yang berumur 4 – 6 tahun dengan tujuan anak-anak dapat lebih mengetahui serta mengenali emosinya dalam kegiatan sehari-hari. Media yang diperlukan untuk mendukung perancangan buku ilustrasi "Teman Pertama Lily" ini yaitu flash card, stiker satuan dan stiker set, gantungan kunci, kipas karakter, serta pouch kecil. Perancangan buku ilustrasi ini juga diharapkan dapat menjadi karya yang bersifat edukatif dan dapat dijadikan bacaan bermanfaat bagi anak-anak.

4.2. Saran

Perancangan buku ilustrasi "Teman Pertama Lily" membutuhkan pendekatan desain yang matang dan memastikan bahwa buku tersebut memenuhi tujuan desain. Hal ini membutuhkan riset yang mendalam mengenai media buku ilustrasi dan segmentasi pembaca, yaitu anak usia dini. Buku ilustrasi menyediakan media alternatif bagi anak-anak yang tertarik untuk memahami emosi dasar manusia. Selain itu, buku ini dapat diubah menjadi buku ilustrasi anak-anak yang menyertakan elemen interaktif untuk mendorong anak-anak agar terlibat dalam kegiatan membaca dan bermain yang lebih imajinatif. Salah satu untuk meningkatkan daya tarik adalah dengan memanfaatkan model pop-up. Diharapkan buku ilustrasi anak dapat berkontribusi dalam meningkatkan minat baca anak umur prasekolah di Jawa Tengah dan sekitarnya.

5. DAFTAR PUSTAKA

- American Academy of pediatrics. (2022). *Supporting emotional, behavioral needs of children in the pandemic: Updated guidance*. 129: e827- e841
- Apsari, D., & Guna Putra, W. T. (2021). Memahami Ekspresi Emosional Melalui Bahasa Visual Dalam Buku Cergam Anak "Little Grey." *Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain Dan Periklanan (Demandia)*, 6(1), 1. <https://doi.org/10.25124/demandia.v6i1.2743>
- Badan Pusat Statistik Indonesia. (12 Desember 2023). Profil Anak Usia Dini 2023. Diakses pada 2 Februari 2024, dari <https://www.bps.go.id/id/publication/2023/12/12/e9b0a9a0adcffefb137e0d0d/profil-anak-usia-dini-2023.html>
- Chan, T. K. S., Wong, S. W. L., Wong, A. M. Y., & Leung, V. W. H. (2019). The Influence of Presentation Format of Story on Narrative Production in Chinese Children Learning English-as-a-Second-Language: A Comparison Between Graphic Novel, Illustration Book and Text. *Journal of Psycholinguistic Research*, 48(1), 221–242. <https://doi.org/10.1007/s10936-018-9600-9>
- Coyne, S. M., Shawcroft, J., Gale, M., Gentile, D. A., Etherington, J. T., Holmgren, H., & Stockdale, L. (2021). Tantrums, toddlers and technology: Temperament, media emotion regulation, and problematic media use in early childhood. *Computers in Human Behavior*, 120(February), 106762. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2021.106762>

- Domoff, S. E., Harrison, K., Gearhardt, A. N., Gentile, D. A., Lumeng, J. C., & Miller, A. L. (2019). Supplemental Material for Development and Validation of the Problematic Media Use Measure: A Parent Report Measure of Screen Media “Addiction” in Children. *Psychology of Popular Media Culture*, 8(1), 2–11. <https://doi.org/10.1037/ppm0000163.supp>
- Gleason, M. M., Goldson, E., & Yogman, M. W. (2016). Addressing Early Childhood Emotional and Behavioral Problems. *Pediatrics*, 138(6). <https://doi.org/10.1542/peds.2016-3025>
- Hare, M. M., Garcia, A. M., Hart, K. C., & Graziano, P. A. (2021). Intervention response among preschoolers with ADHD: The role of emotion understanding. *Journal of School Psychology*, 84(January 2020), 19–31. <https://doi.org/10.1016/j.jsp.2020.11.001>
- Hijriati, H. (2017). Peranan Dan Manfaat Ape Untuk Mendukung Kreativitas Anak Usia Dini. Bunayya : *Jurnal Pendidikan Anak*, 3(2), 59. <https://doi.org/10.22373/bunayya.v3i2.1699>
- Janottama, I. P. A., & Putraka, A. N. A. (2017). Gaya Dan Teknik Perancangan Ilustrasi Tokoh Pada Cerita Rakyat Bali. Segara Widya : *Jurnal Penelitian Seni*, 5(November), 25–31. <https://doi.org/10.31091/sw.v5i0.189>
- Levine, L. E., Waite, B. M., Bowman, L. L., & Kachinsky, K. (2019). Mobile media use by infants and toddlers. *Computers in Human Behavior*, 94(September 2018), 92–99. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.12.045>
- Moon, D. S., & Bahn, G. H. (2022). The Concept of Synchronization in the Process of Separation-Individuation Between a Parent and an Adolescent. *Journal of the Korean Academy of Child and Adolescent Psychiatry*, 33(2), 41–47. <https://doi.org/10.5765/jkacap.220003>
- Naughton, A. M., Maguire, S. A., Mann, M. K., Lumb, R. C., Tempest, V., Gracias, S., & Kemp, A. M. (2013). Emotional, behavioral, and developmental features indicative of neglect or emotional abuse in preschool children a systematic review. *JAMA Pediatrics*, 167(8), 769–775. <https://doi.org/10.1001/jamapediatrics.2013.192>
- Ndari, S. S., Vinayastri, A., & Masykuroh, K. (2019). *Metode Perkembangan Sosial Emosi Anak Usia Dini*. Edu Publisher.
- Rakhmawati, R. (2022). Alat Permainan Edukatif (APE) untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Bulletin of Counseling and Psychotherapy*, 4(2), 381–387. <https://doi.org/10.51214/bocp.v4i2.293>
- Ratnasari, E. M., & Zubaidah, E. (2019). Pengaruh Penggunaan Buku Cerita Bergambar Terhadap Kemampuan Berbicara Anak. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9(3), 267–275. <https://doi.org/10.24246/j.js.2019.v9.i3.p267-275>
- Shin, M., & Kemps, E. (2020). Media multitasking as an avoidance coping strategy against emotionally negative stimuli. *Anxiety, Stress and Coping*, 33(4), 440–451. <https://doi.org/10.1080/10615806.2020.1745194>
- Walidin, W., Saifullah, & ZA, T. (2020). *Metodologi Penelitian Kualitatif Dan Grounded Theory*. 8(January), 274–282.