

STRATEGI NARASI VISUAL DALAM PERANCANGAN *PICTURE BOOK* STRESS MANAGEMENT UNTUK USIA 6-9 TAHUN

Oleh:

Ester Anggun Kusumaningtyas^{1*}

*Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain
Universitas Multimedia Nusantara*

RR Annisa Rarasati²

*Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Teknologi dan Desain
Universitas Bunda Mulia*

ester.anggun@umn.ac.id^{1*}; rrarasati@bundamulia.ac.id²

***Corresponding Author**

ABSTRAK

Stres yang dialami pada masa kanak-kanak memberikan resiko jangka panjang terhadap perkembangan fisik dan psikis. Stres tidak hanya mengganggu kesehatan tubuh tetapi juga menyumbang kasus bunuh diri, gejala psikologis, depresi, dan putus sekolah. Usia 6-9 tahun merupakan masa perubahan pembelajaran eksplorasi dan bermain menuju sekolah formal dengan ujian sehingga usia ini rentan terkena stres dini. Aktivitas membaca buku yang dilakukan anak dan orangtua bisa memberikan rasa nyaman sehingga mengurangi stres anak. *Picture book* atau buku cerita bergambar dipercaya berelasi dengan pembentukan karakter anak, mengenalkan konsep, dan membawa dampak positif pada dunia anak. Narasi visual yang tersirat pada *picture book* dapat menjadi pendekatan visual yang menarik anak. Sampai saat ini belum banyak penelitian yang membahas mengenai narasi visual *stress management* untuk anak usia 6-9 tahun. Penelitian perancangan buku dengan pendekatan narasi visual pengenalan *stress management* sebagai alternatif solusi permasalahan perlu dilakukan dan dikaji. Penelitian ini bertujuan untuk merancang strategi narasi visual yang diimplementasikan dalam karya ilustrasi *picture book* bertema *stress management*. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan studi literatur, studi dokumen, observasi, dan wawancara untuk merancang strategi narasi visual. Temuan dari penelitian ini adalah pendekatan narasi visual kontradiksi, metafora, dan humor pada buku anak dapat menjadi teknik penggambaran yang memberikan kenyamanan dan efek rileks dengan ilustrasi yang nyaman dilihat bagi anak usia 6-9 tahun.

Kata Kunci: *Buku Cerita Bergambar; Literasi Visual; Narasi Visual; , Psikologi; Stres.*

ABSTRACT

The stress experience in the childhood poses significant and enduring risks to both physical and psychological development. Stress not only adversely affects physical health but also correlates with serious issues such as suicide, psychological symptoms, depression, and school dropout rates. The age of 6-9 years is a period of transition in exploratory learning and playing to formal schooling with exams so that this age is vulnerable to early stress. The activity of reading books that children and parents do can provide a sense of comfort, thereby reducing children's stress. Picture books are believed to be related to the formation of children's character, introduce concepts, and have a positive impact on the world of children. The visual narrative implied in the picture book can be a visual approach that attracts children. Until now, there has not been much research discussing visual narrative stress management for children aged 6-9 years. Research on book design using a visual narrative approach to introducing stress management as an alternative solution to problems needs to be carried out and studied. This study aims to design a visual narrative strategy that is implemented in a picture book illustration with the theme of stress management. This study uses a qualitative approach with literature studies, document studies, observations, and interviews to design the visual narrative's strategy. The finding is that a visual narrative

approach of contradiction, metaphor, and humor in children's books can be a illustration approach that provides comfort and a relaxing effect with easy-to-see illustrations.

Keywords: *Picture Book; Visual Literacy; Visual Narration; Psychology; Stress.*

Copyright © 2023 Universitas Mercu Buana. All right reserved

Received: August 9th, 2023

Revised: January 24th, 2024

Accepted: January 29th, 2024

A. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Stres tidak hanya dialami orang dewasa tetapi juga anak-anak. Stres yang dialami pada masa kanak-kanak akan memberikan efek kesehatan yang merugikan jangka panjang pada saat ia dewasa. Anak yang stres berisiko mengalami perubahan struktur otak, epigenetik, fungsi gen, dan inflamasi sistem imun. Beberapa penelitian menyebutkan efek kesehatan yang dialami yaitu keterampilan coping maladaptif, manajemen stres yang buruk, gaya hidup tidak sehat, penyakit mental, dan penyakit fisik. Respon stres negatif berperan dalam patofisiologi gangguan depresi, disregulasi perilaku, PTSD, dan psikosis. Respon stres negatif juga menghasilkan variasi kesehatan buruk termasuk kecanduan minuman alkohol, penyakit paru obstruktif kronik, depresi, kanker, obesitas, peningkatan upaya bunuh diri, penyakit jantung iskemik, dan berbagai penyakit lainnya (Franke, 2014, hlm. 390–392). Bragava dan Trivendi menyebutkan bahwa stres negatif berperan dalam kasus bunuh diri, gejala psikologis, depresi, dan putus sekolah (Bhargava & Trivedi, 2018, hlm. 110).

Stres pada anak dapat terjadi karena

rendahnya kehangatan dan kasih sayang dari orangtua. Dukungan dan kehangatan seorang ibu serta perlindungan ayah dapat dijadikan terapi respon positif untuk anak sehingga anak terhindar dari stres (Franke, 2014, hlm. 392). Anak yang percaya bahwa mereka diperhatikan oleh orangtuanya, memiliki tingkat stres sedang tetapi stabil selama seminggu. Sedangkan anak yang tidak diperhatikan orangtua memiliki tingkat stres lebih tinggi. Perselisihan yang sering terjadi di keluarga juga membuat anak mudah bereaksi secara fisiologis (yaitu kadar kortisol abnormal) dan perilaku (misalnya menghindari, ketakutan, atau agresi) sebagai respons terhadap konflik (Afifi dkk., 2020, hlm. 15). Berdasarkan wawancara dan observasi, aktivitas membaca buku dapat mempererat hubungan orangtua dan anak sekaligus memberikan rasa nyaman kepada anak sehingga mengurangi stres.

Picture book tidak hanya mempererat hubungan orangtua, tetapi juga membantu mengenalkan emosi stres yang kompleks (Templeton, 2020, hlm. 17) bahkan mengatasi stres anak-anak di rumah sakit (Sari dkk., 2021, hlm. 142; Sekhavatpour dkk., 2019). *Picture book* dapat menggambarkan emosi dari tokoh melalui ekspresi dan

gestur (Garner & Parker, 2018, hlm. 291–293). Cerita dan gambar pada *picture book* dapat mendistraksi dan melepaskan endorfin yang mengurangi emosi cemas saat ditransmisikan ke otak sehingga membantu mengurangi stres anak (Sari dkk., 2021, hlm. 145). Gaya visual kartun yang tidak abstrak, sederhana, dan sengaja dibuat kurang detail dapat membantu anak untuk mengenali tokoh, menenangkan, dan memahami *stress management* (Aqiela & Sihombing, 2023).

Picture book terkadang berisi tentang hal-hal yang tidak menyenangkan dan tantangan seperti stres. Desainer dan ilustrator perlu mengetahui pendekatan dan strategi visual yang efektif untuk menggambarkan hal-hal yang tidak menyenangkan supaya pembaca anak-anak mendapat energi positif dari buku yang dibaca. *Picture book* bertemakan *stress management* sudah banyak ditemukan, tetapi belum ada yang meneliti hingga mengimplementasikan tentang kegunaan ilustrasi yang kontradiktif dan penggunaan pendekatan yang sesuai dengan tema. Narasi visual pada buku yang beredar belum distrategikan secara efektif untuk merubah perasaan negatif stres menjadi perasaan positif. Mayoritas buku bergambar yang beredar bersifat informatif, rumit, tidak berpikir seperti anak-anak, dan terlalu dewasa karena menargetkan usia remaja dan 9 tahun ke atas sehingga orangtua masih kesulitan mencari buku *stress management* yang menarik

bagi anak usia 6-9 tahun. Orangtua masih memerlukan buku bergambar yang dapat mengenalkan *stress management* kepada anak dengan visual yang menenangkan dan meningkatkan *mood* positif anak. Orangtua berharap ada buku yang dapat mengerti permasalahan anak-anak dan memiliki konten buku yang sepemikiran dengan anak.

Permasalahan

Berdasarkan permasalahan perlunya kajian dan perancangan mengenai pendekatan dan strategi visual yang telah dijabarkan di latar belakang, maka penelitian ini merumuskan dua pertanyaan sebagai berikut:

- a. Bagaimana pendekatan dan strategi visual *picture book* yang tepat tentang *stress management* untuk anak usia 6-9 tahun?
- b. Bagaimana perancangan narasi visual *picture book* tentang *stress management* untuk anak usia 6-9 tahun?

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan strategi narasi visual dan merancang *picture book* tentang *stress management* untuk anak usia 6-9 tahun. *Picture book* dirancang untuk memberikan perasaan nyaman dan rileks pada pembaca anak-anak sehingga aktivitas membaca buku memberi dampak positif bagi anak yang membutuhkan *stress management*. Buku yang dirancang akan digunakan untuk aktivitas membaca bersama orangtua dan menjadi rekomendasi desain narasi visual bagi ilustrator buku anak.

B. TINJAUAN PUSTAKA

Stress Management Anak Usia 6-9 Tahun

Stres merupakan kondisi tekanan mental karena masalah dari lingkungan dan kesejahteraan sosial yang menyebabkan penyakit. Usia 6-9 tahun berada pada masa awal sekolah. Banyaknya tugas, ujian, aktivitas teman sebaya, kehidupan rumah yang sulit, dan gagal pemenuhan kebutuhan dapat menjadi pemicu stres (Bhargava & Trivedi, 2018, hlm. 110). Franke menggambarkan stres sebagai respons terhadap tuntutan yang dihadapi setiap hari di hidup manusia yang terjadi melalui pengalaman positif dan pengalaman negatif. Terdapat dua respon stres, yaitu melawan atau lari. Respon tersebut berasal dari stimulasi sistem saraf simpatis dan bersifat sementara sehingga tubuh manusia bisa kembali normal (Franke, 2014, hlm. 390).

Tidak semua stres bersifat negatif, ada pula stres yang bersifat positif. Stres positif dapat ditoleransi dan normal untuk pertumbuhan dan perkembangan anak sehingga meningkatkan motivasi dan ketangguhan. Stres positif umumnya tidak berlangsung lama dan bisa menghasilkan neuron baru di otak (Lite, 2013). Di sisi lain, stres negatif menghasilkan respon yang parah dan berkelanjutan dalam jangka waktu lama. Tubuh tidak bisa langsung pulih, menekan sel saraf baru, dan menghambat memori (Franke, 2014, hlm. 392; Lite, 2013). Stres negatif anak memiliki gejala perilaku yang tidak biasa, gangguan tidur, sakit kepala, sakit

perut, dan pernapasan dangkal. Stres yang terjadi terus-menerus akan merusak organ tubuh dan sistem utama. Dengan gangguan stres jangka panjang, kesedihan bisa berubah menjadi depresi dan kekhawatiran bisa berubah menjadi gangguan kecemasan. Banyak orang berpikir bahwa stres dapat membahayakan kesehatan umum atau fungsi kekebalan tubuh, yang mengakibatkan berkurangnya daya tahan terhadap penyakit. Stres negatif seseorang dapat menular ke lingkungannya, relaksasi dan ketenangan juga dapat menular (Lite, 2013). Perasaan cemas anak juga dapat menjadi stres yang mengganggu fungsi normal (Beckman, 2018, hlm. 2). Kecemasan sendiri memiliki ciri antara lain perasaan gelisah dan gugup, anggota tubuh seperti tangan dan kaki lebih mudah gemetar dan mudah berkeringat, kepala menjadi pusing dan kadang ingin pingsan, mulut dan tenggorokan terasa kering dan haus sehingga sulit berbicara dan bernafas yang mengakibatkan nafas pendek dan pendek, pada bagian jantung berdetak tidak teratur dan berdebar kencang, pada bagian tubuh lainnya mengalami kelemahan disertai rasa dingin dan mati rasa saat akan buang air kecil dengan ditandai muka memerah dan sensitif (Sari dkk., 2021, hlm. 143).

Stress management merupakan solusi yang bisa digunakan. *Stress management* memberikan efek fisiologis relaksasi untuk menurunkan respirasi, detak jantung,

tekanan darah, dan konsumsi oksigen. Teknik yang bisa digunakan untuk anak mungkin sesederhana dan informal seperti mengulang kata atau frase sambil duduk dengan nyaman di tempat yang tenang atau menarik napas dalam beberapa kali (Franke, 2014, hlm. 393). Terdapat empat komponen dasar yang jika digabungkan akan menghasilkan respons relaksasi, yaitu suara atau frase berulang, sikap pasif mengabaikan gangguan, posisi santai, dan lingkungan yang tenang. Berdasarkan Lori Lite, *stress management* anak dapat dilakukan dengan beberapa cara, yaitu pernapasan dan pernyataan positif, visualisasi, afirmasi, dan relaksasi otot. Tahapan yang dilakukan dalam proses *stress management* adalah mengatur pernapasan, mendengarkan musik, menulis beberapa afirmasi pada kertas berwarna, olahraga, refleksi dan kontempelatif, menyingkirkan hal yang tidak bermanfaat dan mencari kedamaian, memberikan waktu istirahat, bersyukur, dan mengikuti kegiatan yang bermanfaat (Lite, 2013).

Cara anak mengenal dan melepaskan stres dapat dibantu melalui media buku karena buku dapat menjadi media edukasi dan terapi stres atau gangguan kecemasan. Buku dianggap dapat menjadi media pengenalan stres karena ringan dan menyenangkan disertai bahasa visual mencakup teks dan gambar, karakter yang unik dan dapat dipercaya, tata letak spread atau single page yang mengatur kecepatan

alur cerita, alur cerita yang dibantu dengan elemen visual, warna kontras maupun kontradiktif, serta gaya visual yang sederhana dan tidak abstrak (Aqiela & Sihombing, 2023). Seseorang yang membaca buku dapat mengenali dirinya dan mendapatkan referensi mengatasi masalah yang dihadapinya dari buku (Rohmiyati, 2019). Pada perancangan ini, tahapan *stress management* ditunjukkan dan diilustrasikan melalui buku cerita bergambar dengan memperlihatkan kegiatan karakter tokoh dalam mengatasi stres dibantu dengan bahasa visual dan warna yang menenangkan.

Picture Book untuk Usia 6-9 Tahun

Picture book merupakan buku berkarakteristik tertentu yang bercerita melalui elemen teks, ilustrasi, dan desain yang saling melengkapi yang dibuat untuk anak-anak. Anak usia 6-9 tahun sudah terbiasa membaca teks dan ilustrasi yang ada dalam buku. Teks pada *picture book* dapat dibaca untuk menceritakan kisah. Ilustrasi pada *picture book* dapat dilihat dan dibaca untuk memberi detail kisah atau melengkapi. Bentuk dasar ilustrasi dapat disusun dalam bentuk tebaran (spread), satu halaman (single), dan lepasan (spot). Ilustrasi tebaran mengisi 2 halaman kiri dan kanan buku atau 1 bukaan halaman buku. Ilustrasi satu halaman adalah ilustrasi yang mengisi dan mendominasi ruang dalam satu halaman. Ilustrasi spot berbentuk ilustrasi lepasan yang ukurannya bervariasi, tetapi lebih kecil dari satu halaman (Ghozalli, 2020).

Usia pembaca berpengaruh terhadap perancangan spesifikasi buku. Perancangan spesifikasi *picture book* tentang *stress management* untuk anak usia 6-9 tahun mengacu pada panduan dasar yang ditulis oleh Evelyn Ghozalli. Menurut Evelyn Ghozalli, anak usia 6-9 tahun berada pada jenjang membaca dini dan membaca awal. Pembaca jenjang membaca dini berada pada tahap mengembangkan kemampuan belajar melalui kompetensi pengenalan simbol literasi dasar serta mengenal lingkungan sekitar. Penyajian *picture book* sebaiknya disertai teks dengan alur sederhana, tanpa subbab, belum ada aturan ejaan, terdiri atas 2-3 suku kata, ukuran buku bebas, 16-32 halaman, proporsi gambar sekitar 70%, warna lembut, dan menggunakan jenis *font* tidak berkait minimal 18 pt. Pembaca jenjang pembaca awal sedang dalam tahap mengembangkan kemampuan membaca secara benar, memahami alur tulisan, dan mengenal wilayah terdekat. Penyajian *picture book* sebaiknya mengenalkan pengetahuan sederhana, terdiri atas 2-7 suku kata, ukuran buku proporsional, 16-48 halaman, proporsi gambar sekitar 70%, warna lembut, dan menggunakan jenis *font* tidak berkait minimal 14 pt (Ghozalli, 2020).

Pendekatan Narasi Visual pada Picture Book

Narasi visual pada *picture book* membuat ilustrasi dan teks tidak dapat dipisahkan dan harus dibaca bersamaan. Jika anak hanya membaca teks maka ia tidak akan paham

ceritanya. Jika anak hanya membaca ilustrasi, ia tidak paham apa yang ingin disampaikan (Ghozalli, 2020). Teks cerita dan ilustrasi memiliki tanggungjawab yang seimbang dan sebanding untuk menjelaskan cerita dan pesan yang ingin disampaikan secara menyeluruh dan detail.

Picture book dengan desain yang baik harus memiliki konten yang sesuai dengan perkembangan emosi anak. Membaca buku berkonten emosi dapat membantu anak belajar mengidentifikasi emosi diri sendiri dan orang lain. Karakter atau sifat tokoh yang ditunjukkan sebaiknya beragam untuk memperlihatkan perbedaan perspektif (Garner & Parker, 2018, hlm. 298). Penelitian Pamela dan Tameka menyebutkan beberapa kata dan ilustrasi yang mendeskripsikan emosi tertentu, seperti selamat tinggal, menangis, takut, dan sendirian. Kata-kata tersebut dikodekan menjadi penggambaran perasaan dan keadaan fisiologis (Garner & Parker, 2018). Berdasarkan penelitian tersebut, rancangan ini mendapatkan inspirasi untuk mengumpulkan terlebih dahulu kata-kata yang berhubungan dengan stres anak sebagai ide teks narasi.

Gaya visual *picture book* yang dirancang sebaiknya menggunakan ilustrasi kartun sederhana tetapi tidak abstrak sehingga anak tidak bingung dan memiliki kedekatan dengan tokoh (Aqiela & Sihombing, 2023). Disamping gaya visual, pemilihan warna menjadi elemen yang paling signifikan untuk

membantu proses relaksasi tergantung spektrum warna yang diterima oleh mata anak. Penelitian di bidang psikologi dan kedokteran tentang warna dan terapi sudah dilakukan sejak akhir abad 19. Warna dapat mempengaruhi emosi dan suasana hati anak bahkan membantu proses penyembuhan. Berbeda dengan warna merah yang meningkatkan sirkulasi darah, warna hijau dapat menyeimbangkan tubuh dan menenangkan sistem saraf, sedangkan kuning membantu mengurangi rasa sakit dan radang. Warna hijau dan biru terbukti menenangkan, menyegarkan, dan menyeimbangkan (Harini, 2013) bahkan beberapa desain menggunakan warna hijau, biru, kuning, dan oranye dengan spektrum warna lembut, pastel, dan segar untuk menunjang suasana tenang dan ceria bagi anak yang mengalami stres (Paramarta, 2021; Hasibuan dkk., 2022; Mulyati, 2022). Oleh karena itu, ilustrasi pada buku akan mengambil latar suasana *outdoor* yang asri dan banyak menggunakan warna hijau dan biru.

Picture book dengan pendekatan narasi kontradiktif berisi teks dan ilustrasi yang dipadukan dengan cara ambigu atau kontradiktif sehingga orangtua dan anak memiliki kesempatan untuk berpartisipasi mengklarifikasi informasi (Garner & Parker, 2018, hlm. 295). Terdapat beberapa pendekatan lain untuk menstrategikan narasi visual *picture book* seperti penggunaan antropomorfisme, humor, dan metafora.

Penggunaan antropomorfisme, metafora, dan humor dapat meyakinkan pembaca untuk tidak takut dan tetap memotivasi pembaca (Moruzi dkk., 2022, hlm. 104–106). Pendekatan humor dalam *picture book* memberikan alternatif visual yang memberikan ketenangan, mengurangi kecemasan, stres, dan kebosanan. Humor membuat pembaca tertawa sehingga menangkal stres, lebih tangguh, dan menjalani kehidupan yang lebih menyenangkan. Pendekatan humor sering berisi sindiran, ironi, dan parodi sederhana yang lucu tetapi membuat pembaca berpikir dan berimajinasi dengan cara yang kompleks. Humor membawa anak tertawa dan berada pada skenario yang menyenangkan. Narasi visual diberikan dengan mengasosiasikan teks lucu dan kejadian yang mengejutkan sehingga memberikan motivasi bagi pembaca anak-anak (Serafini & Coles, 2015). Berdasarkan wawancara, anak usia 6-9 tahun menyukai humor ringan bersifat sindiran dan sudah memahami metafora terkait dengan sifat karakter. Contohnya, anak dapat mengasosiasikan tokoh kancil dengan temannya yang cerdik di sekolah atau tokoh Pinokio dengan temannya yang suka berbohong.

Beberapa *picture book* sukses memasukkan pendekatan humor pada narasi ceritanya. Contohnya monster kekanak-kanakan yang memiliki rasa takut dengan anak manusia. Pembaca anak-anak tidak

takut dengan tokoh monster tersebut malah memiliki empati terhadap monster yang seharusnya mengerikan. Humor merupakan strategi kreatif yang dicari dan ditunggu pembaca. *Picture book* dengan pendekatan humor dapat menggambarkan ilustrasi yang meyakinkan pembaca, relatif menyenangkan, meredakan ketakutan, dan meredakan kecemasan. Pembaca diajak untuk memilih antara merasakan sakitnya atau bertahan menghadapi (Moruzi dkk., 2022).

C. METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian deskriptif menurut Nazir adalah penelitian yang meneliti status kelompok manusia, objek, kondisi, sistem pemikiran ataupun peristiwa masa sekarang dengan tujuan untuk membuat deskriptif secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta yang diteliti. Metode penelitian kualitatif menurut Sugiyono adalah metode yang digunakan untuk meneliti kondisi objek yang alamiah dimana peneliti sebagai instrumen kunci. Sedangkan, penelitian deskriptif kualitatif menurut Sukmadinata ditujukan untuk mendeskripsikan dan menggambarkan fenomena alamiah maupun rekayasa yang dibuat manusia. Metode penelitian deskriptif kualitatif lebih memperhatikan karakteristik, kualitas, dan keterkaitan antar kegiatan (Utami dkk., 2021). Penelitian ini menggunakan metode perancangan Pahl & Beitz (dalam Mufdi dkk., 2020) memiliki

manajemen pengorganisasian untuk mendesain suatu produk. Metode ini terdiri dari empat fase, antara lain:

- 1) Perencanaan dan Penjelasan Tugas; menyusun spesifikasi produk berdasarkan fungsi khusus dan karakteristik. Hasil dari fase ini adalah spesifikasi produk yang dimuat pada daftar persyaratan teknik. Tahap perencanaan diawali dengan studi literatur dan studi eksisting untuk mengetahui karakteristik pendekatan narasi visual *picture book* yang beredar sesuai dengan tema.
- 2) Perancangan Konsep Produk; berdasarkan spesifikasi produk hasil fase pertama dicari beberapa konsep yang dapat memenuhi persyaratan-persyaratan dalam spesifikasi. Konsep produk merupakan solusi dari masalah perancangan yang harus dipecahkan. Pada tahap ini dilakukan analisis stres anak usia 6-9 tahun dan membuat daftar kata-kata yang menggambarkan stres anak, seperti cemas, teriak, mual, oh tidak, gemetar, takut, bersalah, marah, mengganggu, panik, syok, mengerikan, jengkel, frustrasi, sulit, sendirian, diabaikan, disalahpahami, gugup, pemarah, tidak dicintai, ketakutan, cemas, malu, dan lain-lain.
- 3) Perancangan Bentuk Produk; pada tahap ini komponen-komponen konsep atau gambar sketsa masih harus diberi

bentuk sedemikian rupa sehingga komponen-komponen tersebut secara bersama menyusun bentuk produk, yang dalam gerakannya tidak saling bertabrakan sehingga produk dapat melakukan fungsinya. Dalam tahap ini bentuk-bentuk pendekatan dalam ilustrasi sudah diproduksi dengan panduan tahap pengilustrasian *picture book* menurut Evelyn Ghozalli (Ghozalli, 2020) yaitu prasketsa, pembuatan sketsa, pembuatan storyboard, pengerjaan ilustrasi, dan finalisasi.

- 4) Perancangan Detail; hasil akhir fase ini adalah gambar perancangan lengkap dan spesifikasi produk untuk pembuatan. Produk yang dihasilkan sudah siap cetak dalam bentuk detail.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Strategi Narasi Visual untuk Perancangan

Picture book Bertema *Stress Management*

Picture book merupakan sumber media penting untuk anak karena dapat mengembangkan kognitif anak, merangsang bahasa, mendorong apresiasi membaca, memahami dunia, dan menawarkan karakter fiksi yang mendorong partisipasi anak. Tantangan dalam membuat *picture book* bertema *stress management* adalah buku akan membahas pengalaman tidak menyenangkan tokoh mengenai stres tetapi harus dikemas dengan menyenangkan untuk memberikan solusi *stress management*. Tantangan selanjutnya adalah buku harus dapat menarik

pembaca, memotivasi, mengenalkan stres, dan menunjukkan bahwa stres dapat dikelola. Ilustrator memiliki tanggungjawab untuk memotivasi anak melalui ilustrasi supaya anak rileks dan tenang, sedangkan pengalaman stres yang akan diangkat merupakan tema yang tidak menyenangkan. Strategi narasi visual dapat membantu menyelesaikan permasalahan atau tantangan tersebut. Berikut beberapa strategi dan pendekatan yang dapat dilakukan:

- 1) Pendekatan Narasi Visual yang Kontradiktif; pendekatan ini membuat narasi teks dan ilustrasi bersifat kontradiktif. Tahapan membaca gambar pada anak-anak adalah mengenali gambar sebelum memahami teks. Gambar dan narasi visual menjadi elemen penting bagi anak. Teks naratif menuliskan peristiwa, perasaan, dan pengalaman tokoh yang mengalami stres, sedangkan ilustrasi mengekspresikan solusi, tips *stress management*, ketenangan, kekuatan, ketangguhan dan keberanian tokoh. Ilustrator menggunakan pendekatan ini untuk mengubah penggambaran stres dan pengalaman tidak menyenangkan supaya tetap dapat dibaca dan dinikmati oleh pembaca anak-anak. Gaya visual yang dipakai sebaiknya ilustrasi kartun sederhana, tidak rumit, tidak terlalu detail, dan tidak abstrak (Aqiela & Sihombing, 2023). Berikut referensi gaya visual pada

sampul depan *picture book* yang berkaitan dengan *stress management*:



Gambar 1: Referensi Gaya Visual

Berdasarkan wawancara dengan lima anak usia 6-9 tahun, keempat buku tersebut memiliki gaya visual yang diminati dan merubah perasaan anak. Gaya visual diminati karena sederhana dan ada karakter tokoh. Perubahan perasaan anak dikatakan terjadi ketika melihat ekspresi karakter sehingga ada empati. Sementara gaya visual yang dianggap menyenangkan adalah buku *The Worry Box*.

2) Pendekatan Antropomorfisme, Humor, dan Metafora; pendekatan antropomorfisme dan metafora dapat digunakan untuk membantu alur cerita dan empati anak terhadap tokoh. Pendekatan humor yang digunakan berupa sapaan langsung dan hal-hal yang lucu bagi anak. Humor dapat mengatasi rasa cemas dan takut anak. Selain pendekatan humor, anak-anak yang mengonsumsi makanan bergizi seimbang lebih siap untuk mengatasi stres (Lite, 2013). Makanan yang dihias cantik merupakan hal yang disukai anak-anak. Hal-hal yang disukai anak-anak dapat dimasukkan dan digambarkan dalam buku untuk memberikan kesenangan dan

kenyamanan ketika membaca buku.

3) Pengembangan Tokoh; karakter tokoh bersifat menjadi teman pembaca selama ia membaca buku. Anak akan merasakan *role play* yang ditunjukkan melalui sifat, karakter, dan perilaku tokoh. Karakter yang digambarkan merupakan refleksi anak dan didasari pada bentuk fisik anak usia 6-9 tahun. Beberapa penelitian menyebutkan bahwa anak yang tangguh memiliki karakteristik IQ lebih tinggi, sabar, konsep diri yang positif, rasa kontrol situasi yang realistis, empati, dan keterampilan pemecahan masalah sosial (Franke, 2014, hlm. 393). Karakteristik tersebut dapat dijadikan dasar karakter tokoh Roran dan konten untuk mengkomunikasikan pesan *stress management*.

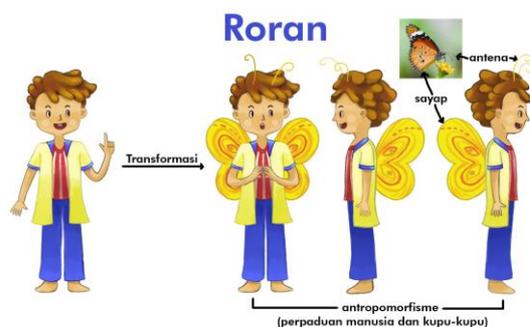
4) Tipografi, *Mood*, dan Warna; ketiga ini merupakan elemen penting yang dapat merubah *mood* ilustrasi. Tipografi yang digunakan harus mudah dibaca oleh anak, tidak menggunakan kait, ukuran *font* tidak terlalu kecil dan tidak terlalu besar. Warna menggunakan warna *full color* dominan hijau, kuning, dan biru untuk membangkitkan *mood* positif, tenang, dan ceria (Paramarta, 2021; Hasibuan dkk., 2022; Mulyati, 2022). Berikut *moodboard* yang menjadi referensi dan panduan perancangan *mood* dan warna:



Gambar 2: Moodboard
Sumber pinterest.com

Strategi Pengembangan Tokoh dan Konsep Cerita

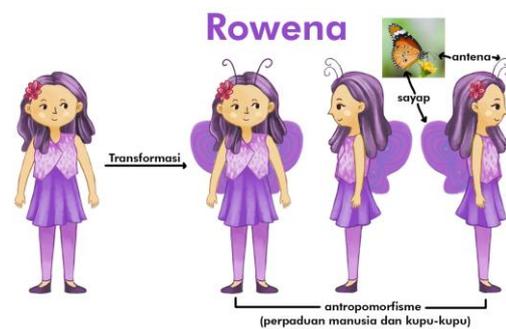
Terdapat dua tokoh yang akan menemani pembaca. Rowena adalah anak perempuan yang sensitif dan mudah stres digambarkan dengan warna ungu yang dingin. Roran adalah anak laki-laki yang ceria digambarkan dengan gabungan warna-warna cenderung komplementer, yaitu kuning, biru, dan merah. Walaupun terdapat warna biru yang dingin, tetapi kesan yang ditimbulkan tetap cerah, ceria, dan hangat. Dua karakter tokoh dirancang untuk membedakan tokoh Rowena yang stres dengan tokoh Roran yang punya *stress management* yang baik sehingga pembaca anak-anak dapat membandingkan kedua perasaan positif dan negatif.



Gambar 3: Karakter Tokoh Roran

Roran adalah anak laki-laki yang digambarkan memakai baju berwarna merah

dengan *outer* kuning dan celana panjang biru. Roran memiliki rambut berwarna coklat dan tersenyum ramah. Berdasarkan wawancara dengan anak, ilustrasi tokoh Roran memberikan kesan ramah, ceria, enerjik, dan tenang. Ilustrasi transformasi atau pendekatan antropomorfisme tokoh Roran juga dianggap lucu, menggemirakan, dan memberi semangat. Anak-anak senang jika memiliki teman seperti Roran yang peduli.



Gambar 4: Karakter Tokoh Rowena

Rowena adalah anak perempuan yang digambarkan memakai sepatu, baju, rok, dan celana berwarna monokrom ungu. Rambut Rowena pun berada pada spektrum warna ungu. Hanya saja Rowena mengenakan aksesoris bunga pink di kepalanya. Ekspresi Rowena tidak seramah dan seceria Roran tetapi masih tersenyum. Berdasarkan wawancara dengan anak, ilustrasi tokoh Rowena memberikan kesan cantik dan lucu. Ilustrasi transformasi atau pendekatan antropomorfisme tokoh Rowena mengingatkan anak-anak perempuan pada bunga dan kupu-kupu yang ada di taman. Beberapa anak merasa warna ungu pada tokoh Rowena membuat sedih, tetapi ada satu anak suka dengan perpaduan warna ini. Anak-anak suka

dengan bentuk busana Rowena yang unik.

Pengembangan ilustrasi tokoh Roran dan Rowena menggunakan pendekatan antropomorfisme dimana tubuh manusia dipadukan dengan tubuh binatang dalam hal ini kupu-kupu. Kupu-kupu memiliki keunikan yang khas pada bentuk tubuhnya, yaitu sayap dan antena. Oleh karena itu, karakter Roran dan Rowena diberi aksesoris sayap dan antena kupu-kupu untuk memperjelas alur cerita, kondisi transformasi waktu-tempat di kenyataan dan imajinasi atau alam pikir karakter, serta perubahan mood karakter. Berdasarkan wawancara, pendekatan antropomorfisme kupu-kupu ini membuat anak tenang karena melihat hal-hal yang indah, mengingatkan anak ketika diajak pergi ke taman bersama orangtua, dan mengingatkan kupu-kupu yang ada di taman bunga. Otomatis pikiran anak teralihkan ke hal-hal positif dan menyenangkan.

Konsep cerita berupa narasi teks atau naskah yang akan ditampilkan pada halaman buku. Tujuannya adalah untuk dibaca oleh anak sehingga anak tahu kondisi dan situasi yang diceritakan. Konsep cerita *picture book* "Survive from the Stress" memiliki alur, penokohan, latar, dan pesan. Alur cerita berupa alur maju dan simple plot supaya mudah dipahami oleh pembaca anak usia sekolah dasar. Konflik yang terjadi adalah adanya tokoh perempuan yang sedang stres dan menularkan stres kepada temannya. Latar tempat di lingkungan sekitar dan

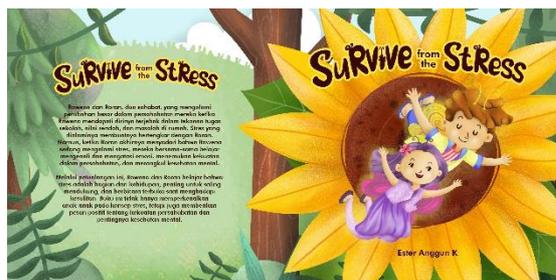
tempat bermain tokoh. Latar waktu siang hari setelah pulang sekolah. Latar situasi tokoh Rowena baru saja mendapatkan nilai jelek, ditegur oleh guru, dan diolok-olok teman sekelasnya. Buku ini memberi pesan kepada pembaca bahwa stres dapat menular, stres dapat bertambah menjadi parah atau berkurang, stres memang menyebalkan tetapi dapat dijinakkan, dan tips *stress management* yang dapat dilakukan untuk mengatasi stres.

Buku yang dirancang menceritakan tentang tokoh Rowena dan Roran yang sudah bersahabat sejak awal sekolah karena nama mereka mirip. Guru sering tertukar nama lalu mereka menjadi akrab. Suatu ketika Rowena sedang stres karena banyaknya tugas sekolah dan nilai yang jelek sehingga sering dimarahi ibu dan ditegur guru di sekolah. Tidak hanya itu, teman-teman di sekolahnya juga sering menghinanya sebagai anak bodoh. Banyak hal yang sedang terjadi di rumahnya sehingga Rowena gelisah, gemetar, dan berkeringat. Roran melihat temannya berbeda hari ini, tidak ceria seperti biasanya. Roran mencoba berbicara tetapi Rowena diam saja. Roran membawakan makanan, menari, dan melucu. Roran berusaha menghibur Rowena tetapi Rowena merasa terganggu dengan aktivitas yang dilakukan Roran. Rowena tampaknya ingin sendiri, tetapi Roran tidak peka dan tidak tahu apa yang harus dilakukan. Stres yang dialami Rowena menjadi semakin besar sampai ia memarahi Roran. Stres pun ikut meliputi

Roran sehingga tanpa sadar Roran juga mengalami stres. Terjadilah keributan. Mereka saling memarahi satu sama lain. Tiba-tiba Roran tahu emosi dikarenakan stres yang dialami Rowena. Ia ingat ketika mamanya mengajarkan bagaimana mengatasi stres. Roran pun bercerita bahwa ia kadang mengalami hal berat dan mengajak Rowena untuk mengatasi stres bersama dengan tahapan *stress management*. Hari itu Rowena memahami bahwa stres dapat diatasi.

Rancangan *Picture book* dengan Konten *Stress Management*

Picture book “Survive from the Stress!” merupakan *storybook* bertema *stress management* yang dirancang untuk memberikan alternatif solusi stres bagi anak-anak. Judul buku menggunakan kata seru untuk menggambarkan emosi tokoh, alur cerita, dan menarik perhatian calon pembaca. Judul juga memberikan informasi mengenai stres dengan lugas sehingga anak dapat menebak konteks dan isi cerita. Buku ini dirancang dengan format *landscape* 20x20 cm, *full color*, dan terdiri dari 32 halaman ilustrasi. Sampul buku terdiri dari sisi luar yang berisi judul, nama penulis dan ilustrator, jenjang baca, dan sinopsis.



Gambar 5: Ilustrasi Sampul Buku

Sampul buku menggambarkan tokoh Roran dan Rowena yang terbang keluar dari bunga matahari. Imajinasi pembaca akan dibawa ke ingatan yang menyenangkan. Genre buku ini berjenis fiksi realistik disertai dengan humor dengan tujuan memotivasi dan memberikan efek rileks bagi pembacanya. Pendekatan narasi visual kontradiktif digunakan untuk menyadarkan pembaca bahwa stres dapat ditangani dan merubah *mood* pembaca. Sapaan langsung, repetisi, dan rima juga digunakan dengan tujuan menarik perhatian pembaca dan memberi ketenangan secara bertahap kepada pembaca. Elemen visual yang ditampilkan dirancang untuk mendukung ilustrasi dan *mood* buku. Ilustrasi *spread page* digambar dengan bantuan software komputer lalu dicetak pada kertas dan dijilid. Tipografi menggunakan jenis *font* sans-serif supaya tingkat keterbacaan sesuai dengan anak.

Pendekatan narasi visual kontradiktif ditunjukkan pada mayoritas ilustrasi pada halaman buku. Teks naskah Rowena sedang stres sampai Roran melihat temannya tidak ceria diilustrasikan dengan tokoh Roran yang membawakan makanan, menari, melucu, dan menghibur Rowena. Ketika narasi Roran bercerita tentang stres yang pernah ia alami, ilustrator menggambarkan Roran sedang fokus bernafas menghitung 1...2...3... dalam tahapan *stress management* bahkan gestur Rowena terlihat bersiap mengikuti apa yang dilakukan Roran. Berikut contoh ilustrasi:



Gambar 6: Ilustrasi Roran Sadar Stresnya Datang

Teks narasi dengan ilustrasi digambarkan saling kontradiksi atau berlawanan untuk menceritakan dua kisah atau waktu yang berbeda sehingga memunculkan pilihan bagi anak. Pilihan tersebut antara lain apakah anak akan fokus pada masalahnya (teks narasi) atau fokus pada solusi permasalahannya (ilustrasi). Contoh lainnya, naskah teks menceritakan ketika Roran stres maka ia merasa ada tornado berwujud naga yang membuat kepala Roran berat. *Mood* narasi cerita bersifat menyeramkan dan tidak menyenangkan bagi anak tetapi ilustrasi yang ditampilkan menceritakan Roran dan Rowena yang sedang bermain dan memberi makan naga. Bentuk naga yang ditampilkan juga tidak menyeramkan. Ekspresi tokoh pun ditampilkan sedang bahagia dan tertawa.



Gambar 7: Ilustrasi Roran Bercerita tentang Stresnya

Pendekatan antropomorfisme ditunjukkan melalui ilustrasi anak laki-laki yang tiba-tiba memiliki sayap dan antena kupu-

kupu seperti ada campuran antara manusia dengan hewan. Pendekatan ini digunakan untuk menggambarkan perubahan *mood* anak menjadi lebih positif, seperti pada penjelasan gambar 3 dan 4. Penambahan sayap kupu di badan Roran terjadi ketika ia bermeditasi yang menggambarkan adanya proses perubahan dari dalam diri keluar. Pendekatan antropomorfisme pada perancangan ini tidak terlepas dari pendekatan metafora. Metafora naga yang melilit badan tokoh menggambarkan stres yang dirasakan oleh anak memberikan rasa sakit di kepala, leher atau pernapasan, dan perut. Metafora kupu-kupu menggambarkan keindahan dan ketenangan. Sayap kupu-kupu menggambarkan alat terbang yang walaupun rapuh sayapnya tetapi anak masih dapat melakukan kegiatan dan menuju ke level yang lebih baik. Pada gambar 7, pendekatan humor terlihat dari ilustrasi yang menggambarkan dua anak yang memberi makan naga dengan gulali pink. Naga yang seharusnya memiliki kharisma menjadi tokoh lucu yang menggemaskan, bahkan kekuatan naga digambarkan kalah dengan anak-anak dan gulalinya. Dalam kehidupan anak, makanan manis seperti gulali merupakan salah satu kudapan yang membuat senang. Gula juga dianggap dapat membantu memperbaiki *mood*. Daripada memikirkan masalah atau stres, anak diajak memikirkan hal positif dan kudapan favorit seperti gulali.

E. KESIMPULAN

Kesimpulan

Pendekatan narasi visual kontradiktif, antropomorfisme, humor, dan metafora berhasil diimplementasikan untuk perancangan *picture book* bertema *stress management* anak usia 6-9 tahun dan mampu mengubah suasana hati anak menjadi lebih positif dan mengingat kenangan indah. Perbedaan *mood* narasi teks dan visual menambah informasi yang bisa ditempelkan di buku. Ilustrasi yang kontradiksi dengan teks mempermudah ilustrator untuk mengubah narasi dengan *mood* negatif menjadi ilustrasi dengan *mood* positif sehingga ilustrator dapat dengan mudah memotivasi pembaca. Elemen visual yang dihadirkan melalui warna, ekspresi karakter, gestur karakter, latar tempat, dan properti dapat meringankan konteks. Elemen visual mengajak pembaca memahami emosi stres bukanlah sesuatu yang menakutkan dan menjadi halangan bagi hidup anak. Stres dapat diselesaikan dan selalu ada jalan keluar sehingga anak-anak sebagai pembaca tidak perlu sedih, panik, atau marah tetapi bisa menerima emosi stres sebagai teman. Karakter tokoh memberi contoh sikap penerimaan diri terhadap emosi stres. Tokoh mengajak pembaca untuk memikirkan keadaan saat ini, sehingga anak bisa lebih bijak dalam mengatur perasaan stres atau menanggapi emosi stres yang dirasakannya. Pesan yang ingin disampaikan yaitu stres adalah sesuatu yang wajar dan bisa

dialami oleh semua orang, tidak hanya anak-anak tetapi orang dewasa juga bisa mengalaminya. Orang yang bijak adalah orang yang bisa mengatasi stres dengan cara berteman dengan stres. Bukan menolak emosi stres.

Adanya perancangan *picture book* ini diharapkan menjadi rekomendasi atau acuan bagi ilustrator yang ingin mengilustrasikan tema-tema berkaitan dengan psikologi atau emosi anak. Penelitian ini menawarkan pemakaian ilustrasi kontradiksi atau humor untuk membantu ilustrator memberi motivasi dan mengubah *mood* negatif menjadi *mood* positif. Tujuannya adalah pembaca tetap dapat menikmati buku, tidak merasa ditakut-takuti, atau terbebani dengan perasaan harus mengatasi masalah emosinya. *Picture book* yang dirancang diharapkan dapat dipublikasikan sehingga bermanfaat bagi pemahaman anak terhadap *stress management*. Semoga anak-anak lebih mencintai setiap emosi yang dirasakannya sehingga nantinya ketika ia dewasa bisa lebih tangguh menghadapi dunia yang lebih kompleks.

Saran

Penelitian ini dapat dikembangkan lebih lanjut dengan mengkaji dan menguji pendekatan dan strategi narasi visual kontradiktif, antropomorfisme, humor, dan metafora untuk tema-tema lain yang ber*mood* negatif. Perancangan *picture book* yang sudah dibahas secara konsep dan pengembangan tokoh dapat dijadikan rekomendasi dan

referensi visual bagi desainer dan ilustrator buku anak dengan tema sejenis. Buku perlu diujikan untuk mengetahui gaya visual dan elemen visual mana yang secara spesifik mempengaruhi relaksasi dan ketenangan.

F. DAFTAR PUSTAKA

- Afifi, T. D., Harrison, K., Zamanzadeh, N., & Callejas, M. A. (2020). Testing the Theory of Resilience and Relational Load in Dual Career Families: Relationship Maintenance as Stress Management. *Journal of Applied Communication Research*, 48(1), 5–25.
DOI:<https://doi.org/10.1080/00909882.2019.1706097>
- Aqiela, H. S., & Sihombing, R. M. (2023). Analisis Ilustrasi Buku Anak sebagai Media Edukasi Stress dan Depresi kepada Anak. *Imatype: Journal of Graphic Design Studies*, 2(2), 79–88.
DOI:<https://doi.org/10.37312/imatype.v2i2.7457>
- Beckman, R. (2018). *Lucy Takes the Stage: a Story for Children with Anxiety*. Bank Street.
<https://educate.bankstreet.edu/independent-studies/202>
- Bhargava, D., & Trivedi, H. (2018). A Study of Causes of Stress and Stress Management among Youth. *IRA-International Journal of Management & Social Sciences*, 11(3), 108–117.
DOI:<https://doi.org/10.21013/jmss.v11.n3.p1>
- Franke, H. A. (2014). Toxic Stress: Effects, Prevention and Treatment. *Children*, 1(3), 390–402.
DOI:<https://doi.org/10.3390/children1030390>
- Garner, P. W., & Parker, T. S. (2018). Young Children's Picture-Books as a Forum for the Socialization of Emotion. *Journal of Early Childhood Research*, 16(3), 291–304.
DOI:<https://doi.org/10.1177/1476718X18775760>
- Ghozalli, E. (2020). *Panduan Mengilustrasi dan Mendesain Cerita Anak untuk Tenaga Profesional*. Pusat Pembinaan Bahasa dan Sastra, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Republik Indonesia.
- Harini, N. (2013). Terapi Warna untuk Megurangi Kecemasan. *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan*, 1(2), 291–303.
DOI:<https://doi.org/10.22219/jipt.v1i2.1584>
- Hasibuan, I. S., Anggraini, S., Hasibuan, Q., & Hasibuan, I. W. (2022). Implementasi Desain Ruang Kelas dalam Meningkatkan Kenyamanan Belajar Anak di RA AL-Ihsan. *Pema: Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(3), 200–207.
DOI:<https://doi.org/10.56832/pema.v2i3.307>
- Lori, L. (2013). *Stress Free Kids: a Parent's Guide to Helping Build Self-Esteem, Manage Stress, and Reduce Anxiety in Children*. Adams Media.
- Moruzi, K., Chen, S.-W. S., & Venzo, P. (2021). Public Health, Polio, and Pandemics: Fear and Anxiety about Health in Children's Literature. *Children's Literature in Education*, 53, 97–111.
DOI:<https://doi.org/10.1007/s10583-021-09439-8>
- Mufdi T, A., Ernawati, D., & Tranggono, T. (2020). Perancangan Produk Multifunction Box yang Ergonomis dengan menggunakan Metode Pahl & Beitz. *Juminten: Jurnal Manajemen Industri Dan Teknologi*, 1(5), 1–12.
- Mulyati, M. I. (2022). Studi Pemilihan Warna terhadap Interior Kamar Praktek Dokter dan Ruang Tunggunya Anak Berkaitan terhadap Tingkat Stres Pasien. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(6), 7464–7468.
DOI:<https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.9519>

Paramarta, F. N. (2021). Konsep Interior Ruang Fisioterapi Anak Berkebutuhan Khusus pada Klinik Anak Usia 1-5 Tahun. *Akselerasi: Jurnal Ilmiah Nasional*, 3(1), 42–49.

DOI:<https://doi.org/10.54783/jin.v3i1.358>

Rohmiyati, Y. (2019). Proses Pelaksanaan Biblioterapi sebagai Alternatif Penyembuhan Individu melalui Membaca Buku. *Anuva Jurnal Kajian Budaya, Perpustakaan, Dan Informasi*, 3(1), 11–17.

DOI:<https://doi.org/10.14710/anuva.3.1.11-17>

Sari, A. S. P., Lestari, N. E., & Istiani, H. G. (2021). Storytelling using Picture Books Reduces Anxiety in Hospitalized Preschool Children. *Jurnal Ilmiah Ilmu Keperawatan Indonesia*, 11(3), 142.

DOI:145.

<https://doi.org/10.33221/jiiki.v11i03.1350>

Sekhavatpour, Z., Khanjani, N., Reyhani, T., Ghaffari, S., & Dastoorpoor, M. (2019). The Effect of Storytelling on Anxiety and Behavioral Disorders in Children Undergoing Surgery: a Randomized Controlled Trial. *Pediatric Health, Medicine and Therapeutics*, 2019:10, 61–68.

DOI:<https://doi.org/10.2147/PHMT.S201653>

Serafini, F., & Coles, R. (2015). Humor in Children's Picture Books. *Reading Teacher*, 68(8), 636–638.

DOI:<https://doi.org/10.1002/trtr.1361>

Templeton, T. (2020). Picture Perfect: the Role of Picture Books in a Secondary Classroom. *Scan: The Journal for Educators*, 39(6), 17–20.

Utami, D. P., Melliani, D., Maolana, F. N., Marliyanti, F., & Hidayat, A. (2021). Iklim Organisasi Kelurahan dalam Perspektif Ekologi. *JIP: Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(12), 2735–2742.

DOI:<https://doi.org/10.47492/jip.v1i12.536>

