

PERANCANGAN BUKU ANIMASI *FLIPBOOK* SEBAGAI TEKNOLOGI ASISTIF UNTUK ANAK DENGAN GEJALA ADHD

Nafisa Salma Sahara¹, Rosa Kamita²

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitek dan Desain, Institut Teknologi Nasional
Bandung

E-mail: Nafisa.salma@mhs.itenas.ac.id , Kamita@itenas.ac.id

Abstrak

Anak dengan ADHD tipe inatensi sering mengalami kesulitan dalam mempertahankan fokus dan konsentrasi, memiliki rentang perhatian yang pendek, serta kesulitan dalam mengelola impulsivitas dan emosi. Hal ini dapat menghambat minat dan kemampuan mereka dalam membaca, dalam kegiatan pembelajaran, bahkan dalam kehidupan bersosial. Penelitian ini dilaksanakan menggunakan metode kualitatif melalui observasi dan wawancara dengan ahli pengasuhan & anak, serta studi Pustaka mengenai hal terkait. Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak dengan ADHD memiliki kemampuan berkonsentrasi dan tetap fokus hanya 5-10 menit, perhatian anak dapat sangat mudah untuk teralihkan, tidak bisa duduk tenang, serta senang untuk menyendiri. Anak ADHD cenderung tertarik dengan media interaktif yang dapat bergerak, dan beraktivitas. Namun jika anak mempunyai satu ketertarikan dalam satu hal, maka anak tersebut akan menyalurkan seluruh fokusnya pada hal tersebut. Penggunaan buku interaktif animasi *Flipbook* sebagai media interaktif untuk menjembatani karakteristik anak adhd dalam membaca diharapkan dapat menjadi media edukasi bantu untuk melatih daya fokus pada anak ADHD tipe inatensi.

Kata kunci: anak ADHD; buku animasi *Flipbook*; literasi.

Abstract

Children with inattentive-type ADHD often struggle to maintain focus and concentration, have short attention spans, and face difficulties managing impulsivity and emotions. These challenges can hinder their interest and ability in reading, engaging in learning activities, and even in social interactions. This study was conducted using qualitative methods, including observation and interviews with child-rearing and child experts, as well as a literature review on related topics. The results show that children with ADHD can concentrate and stay focused for only 5 -10 minutes, are easily distracted, cannot sit still, and often prefer to be alone. Children with ADHD are generally attracted to interactive media that involve movement and activity. However, if a child with ADHD develops a specific interest, they tend to channel all their focus into that activity. The use of interactive Flipbook animation books as an interactive medium aims to bridge the reading challenges faced by children with ADHD, serving as an educational tool to help improve focus in children with inattentive-type ADHD.

Keywords: ADHD children; Flipbook animation; literacy.

1. Pendahuluan

Penelitian di Amerika menyebutkan 3,4% anak dan dewasa muda di seluruh dunia mengalami ADHD. ADHD adalah gangguan mental ketiga yang paling umum, setelah depresi dan gangguan cemas (Bélanger, Andrews, Gray, & Korczak, 2018). ADHD sering dikaitkan dengan prestasi buruk pada masa kanak-kanak dan remaja. Anak-anak dengan ADHD merasa kesulitan untuk mengendalikan aktivitas mereka, tidak dapat disuruh untuk duduk tenang, dan tidak dapat berhenti berbicara. Di sisi lain, anak-anak yang mengalami inattention memiliki kesulitan dalam memusatkan perhatian mereka pada segala hal, akan cepat bosan dengan tugas yang membutuhkan usaha yang lebih, serta kurang minat untuk membaca. Anak-anak dengan ADHD sering mengalami kesulitan fokus.

Dalam masalah belajar, anak dengan gangguan ADHD tipe Inatensi mengalami kesulitan berkonsentrasi untuk waktu yang lama, kesulitan mempelajari sesuatu secara terstruktur membuat mereka kehilangan benda-benda atau menempatkannya di tempat yang salah. Akibatnya, anak-anak dengan gangguan ADHD cenderung gagal. Ketika dia mendapat kritik dari guru, orang tua, atau orang lain di sekitarnya, masalah ini menjadi semakin buruk (Wender & Tomb, 2017). Anak-anak akan kurang antusias ketika belajar dan memiliki harga diri yang rendah. Akibatnya, hasil belajar siswa menurun.

Diperlukan pendekatan media komunikasi visual yang menggunakan strategi belajar yang interaktif untuk menarik minat anak dengan gangguan ADHD tipe inatensi dalam kegiatan belajar dan membaca, dengan mempertimbangkan karakteristik dan kebutuhan khusus karena anak cenderung mudah bosan tetapi dapat fokus pada sesuatu yang menarik bagi mereka.

1.1 ADHD Tipe Inatensi

Gangguan tumbuh kembang anak ADHD dicirikan oleh tingkat inatensi yang mengganggu, kurang terorganisir, dan atau hiperaktivitas-impulsivitas. Gangguan ini merupakan masalah perkembangan yang umum terjadi pada anak-anak usia sekolah dan pra-sekolah, dengan prevalensi sekitar 2-4% di antara populasi anak sekolah di Indonesia (Zaviera, 2019) .

Ketika penyandang ADHD memasuki usia sekolah dasar, atau sekitar usia enam tahun, gejala inatensi dan hiperaktif menjadi lebih jelas karena mengganggu aktivitas sekolah. Dalam masalah sosial anak dengan gangguan ADHD memiliki kecenderungan kurang sensitif terhadap perasaan orang lain (Wender & Tomb, 2017). Anak ADHD tipe inatensi menghadapi tantangan dalam berinteraksi dengan teman-temannya. Kesulitan mereka dalam mempertahankan perhatian dan memproses informasi secara efektif. Ini bisa membuat mereka tampak tidak peka atau tidak empati, yang dapat menghambat kemampuan mereka untuk membangun hubungan yang kuat dan sehat (Edelman, 2022). Karena kesulitan dalam berkomunikasi dan membangun hubungan, anak ADHD tipe inatensi ini lebih cenderung untuk menyendiri atau merasa terisolasi dan memiliki dunianya sendiri.

Meskipun impulsivitas lebih sering dikaitkan dengan tipe hiperaktif-impulsif, anak dengan tipe inatensif juga dapat menunjukkan perilaku impulsif, seperti bertindak tanpa mempertimbangkan konsekuensinya. Menurut (Mohammad, Miftah, & Susana, 2006) buku yang berjudul “Memahami dan Membantu Anak ADHD” Anak ADHD memiliki beberapa kebutuhan khusus, yaitu terkait dengan pengendalian diri dan kebutuhan belajar.

Pertama, pengendalian diri diperlukan untuk meningkatkan rentang perhatian, dan mengendalikan impulsivitas, beberapa pengendalian kebutuhan diri yaitu :

1. Rutinitas, struktur, dan konsistensi
2. Fokus pada hal-hal positif
3. Penjelasan sederhana dan singkat

Hal tersebut diperlukan karena anak ADHD tipe inatensi mengalami gangguan dalam rentang perhatian (Inattention), pengendalian diri (impulsivitas). Kedua, kebutuhan belajar, di mana anak ADHD, seperti anak-anak normal lainnya, membutuhkan pengembangan diri melalui pembelajaran. Namun, anak ADHD menghadapi hambatan yang tidak dialami oleh anak-anak. Pada umumnya, tanpa bantuan yang dirancang khusus, anak ADHD akan kesulitan belajar secara optimal dan mengembangkan potensinya. Padahal, secara umum, mereka memiliki tingkat kecerdasan yang relatif baik, bahkan sama dengan anak-anak normal lainnya.

1.2 Terapi Literasi Multisensori

Metode literasi multisensori pembelajaran yang menggunakan modalitas visual, auditori, taktil dan kinestetik. Menekankan pemanfaatan alat indra, dengan harapan seluruh sensor anak bekerja secara optimal serta mampu memberikan kesempatan bagi anak untuk lebih aktif-partisipatif. Metode ini mampu meningkatkan daya ingat dengan menganggap bahwa semakin banyak indera yang dipakai dalam proses pembelajaran, maka akan semakin baik pula pemahaman yang akan diperoleh anak (Putra, 2018). Model terapi ini dirancang dengan tujuan mengoptimalkan sensori auditif, visual, dan kinestetik untuk perkembangan literasi yang optimal. Ini meningkatkan pengalaman anak, mendorong imajinasi mereka, dan menumbuhkan ikatan yang lebih dalam dengan materi. Aktivitas sensori integrasi merangsang koneksi sinaptik yang lebih kompleks, dengan demikian bisa meningkatkan kapasitas untuk belajar (Widijati, 2019). Media interaktif seringkali mendorong anak-anak untuk berpartisipasi mereka memiliki kesempatan untuk berinteraksi langsung, dan meningkatkan perkembangan kognitif dan keterampilan berpikir kritis mereka. Media interaktif untuk anak-anak menggunakan teknologi dan elemen taktil untuk membuat lingkungan belajar yang menarik. Dengan menstimulasi indera peraba, fitur taktil menambahkan dimensi langsung ke pengalaman anak. Elemen interaktif ini tidak hanya memberikan input sensorik tetapi juga membuat koneksi kinestetik, yang membuat proses belajar lebih imersif.

Ilustrasi yang hidup, dan adegan yang bergerak meningkatkan keterlibatan visual anak. Ini menarik perhatian anak dan menumbuhkan kecintaan mereka pada media visual. Efek suara, musik yang terintegrasi, atau elemen narasi meningkatkan pengalaman belajar secara keseluruhan dengan menambah lapisan pendengaran. Dengan media interaktif memberikan anak-anak kesempatan untuk berpartisipasi secara aktif dalam belajar. Hal ini menanamkan rasa memiliki dan kepemilikan atas proses belajar serta meningkatkan perkembangan kognitif dan pemikiran kritis ('10 Benefits of Reading Interactive Children's Books', 2023).

Menurut penelitian penggunaan media interaktif dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan motivasi, keinginan dan minat baru. Media interaktif dapat menarik minat anak dan dapat meningkatkan konsentrasi untuk belajar memahami pembelajaran yang diberikan (Putra, 2018).

Metode literasi multi sensori mengajarkan orang tua dan pengasuh agar sering mengajak anak untuk berdiskusi, membacakan buku cerita bergambar, menggambar, mendongeng, merangsang anak menggambar kejadian dan tokoh dalam buku, bermain peran, menulis dan sebagainya. Kegiatan tersebut dapat disisipkan dalam rutinitas harian anak.

Tabel 1 Aspek-aspek multisensori

Multisensori	Multimode	multimedia	materi
Visual (Penglihatan)	Melihat mengamati objek, gambar, mengidentifikasi objek, mengidentifikasi dua atau lebih objek	Buku bergambar, buku bergambar dengan huruf, buku cerita bergambar.	Pengembangan kosa kata, bahasa ekspresif dan reseptif, pengenalan huruf kata dan kalimat.

Auditori (pendengaran)	Bercakap-cakap, bernyanyi, mendongeng.	CD lagu, CD dongeng, Boneka Tangan.	Pemahaman bahasa, kesadaran fonologis
Kinestetik dan Taktil	Melipat, menempel, menggunting, menggambar, membuat, menulis, bermain peran, dan sebagainya.	Kertas lipat, gunting, lem, sticker, buku gambar, puzzle.	Keterampilan motorik, kreativitas, kemampuan komunikasi dan interaksi, pengenalan bentuk.

Sumber : (Ruhaena, 2015)

Anak ADHD memerlukan strategi khusus yang sesuai agar mencapai perkembangan yang optimal. Model literasi multisensori dengan media interaktif dapat menjamin tercapainya rangsangan optimal terhadap sensori anak. Isi materi disesuaikan dengan jenis kebutuhan anak.

Buku konvensional, yang biasanya mengandung teks yang panjang yang ternyata kurang cocok digunakan untuk anak dengan gangguan ADHD karena dengan alur cerita yang rumit anak dapat kehilangan fokus dan kehilangan minat dalam membaca. Selain itu, buku-buku konvensional biasanya tidak memiliki banyak elemen interaktif dan hanya memiliki sedikit variasi visual, yang dapat menyebabkan mereka sulit terlibat secara aktif.

Support orang tua dalam melakukan praktik terapi literasi multisensory dapat dilakukan di rumah agar yang diperoleh dari sesi terapi tetap bertahan (Gerdawaty, 2022). Dari aktivitas membaca buku cerita anak bergambar, anak dapat diajak merasakan lembaran kertas yang dibuka, mencium bau kertas dan tinta pada buku, serta memahami pesan yang disampaikan oleh cerita tersebut (Australian Parenting, 2024). Kegiatan bermain dengan berbagai mainan di rumah juga bisa dimanfaatkan untuk melatih kemampuan sensorik anak.

Terapi ini bertujuan agar anak dapat memperbaiki dan mengembangkan respons yang tepat dan spontan terhadap pengalaman lingkungan sehingga fungsinya dalam kehidupan sehari-hari meningkat. Terapi ini mendukung perkembangan fisik, sosial, dan emosional anak. Pemberian terapi sensori integrasi akan mempengaruhi perhatian, koordinasi, partisipasi sosial dan perilaku anak. Sehingga, ada perbaikan kualitas hidup di rumah, sekolah, dan komunitas yang luas.

1.3 Pengaruh Gadget

Penggunaan media digital yang sering dapat meningkatkan risiko gejala ADHD sekitar 10% (McCarthy, 2018). Risiko ini lebih tinggi pada anak laki-laki daripada anak perempuan, dan juga lebih tinggi pada remaja yang sebelumnya pernah mengalami masalah atau depresi. Media digital lebih cepat dan lebih merangsang dibandingkan dengan media tradisional seperti menonton TV di ruang keluarga. Akibatnya, lebih rentan terhadap ketergantungannya. Dampaknya bisa membuat prestasi sekolah buruk, yang bisa berdampak sepanjang hidup (McCarthy, 2018)). Hal ini juga dapat membuat remaja lebih mungkin melakukan perilaku berisiko, serta menimbulkan kekhawatiran terkait ketergantungan pada teknologi dan gangguan pada kemampuan belajar serta memahami isyarat sosial.

2. Metode Penelitian

Studi pustaka menjadi dasar pengumpulan data dan informasi yang dibutuhkan untuk mendukung pokok bahasan penelitian anak ADHD, baik berupa *ebook*, jurnal, dan artikel. lalu melakukan wawancara dengan psikolog ahli tumbuh kembang anak & guru sekolah luar biasa, untuk

memperkuat data, serta melakukan Observasi langsung dengan mendatangi target audiens di salah satu Sekolah Luar Biasa di Bandung untuk mengamati tingkah laku, kehidupan bersosial, mengetahui minat serta ketertarikan untuk baca. seperti, memahami bagaimana anak dengan gangguan ADHD tipe inatensi ini berinteraksi dengan buku dan media lain. Penelitian ini menggunakan proses metode design thinking, yang meliputi proses *empathize, define, ideate, prototype, dan test*.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Hasil Wawancara dan Observasi

Hasil observasi menunjukkan bahwa anak-anak dengan ADHD hanya mampu berkonsentrasi sekitar 5-10 menit, tidak dapat duduk dengan tenang, jalan mengelilingi kelas, Anak cenderung cepat bosan. sangat tertarik untuk melakukan aktivitas kinestetik. Untuk melatih fokus anak dengan gangguan ADHD pihak Sekolah Luar Biasa ABCD Lob, disesuaikan dengan kebutuhan dan gaya belajar anak ADHD. seperti, menciptakan lingkungan sekolah yang nyaman dan minim gangguan, membuat metode pembelajaran kinestetik seperti menggunakan media tambahan yang interaktif. Pembatasan waktu belajar juga diperlukan untuk anak dengan ADHD waktu belajar yang teratur dengan istirahat yang cukup membantu anak untuk menjaga fokusnya.

anak-anak dengan ADHD dapat bersekolah di sekolah umum asalkan mereka masih dapat dikontrol dan menggunakan strategi pembelajaran yang sesuai, seperti belajar di luar ruangan dengan alat peraga dan belajar kinestetik, penggunaan perpaduan media interaktif dan teknologi animasi sebagai daya tarik anak ADHD untuk membantu meningkatkan fokus dan keterlibatannya dalam membaca.

3.2 Analisis SWOT

Strengths

1. Anak ADHD cenderung tertarik dengan hal-hal baru dan berbeda.
2. Anak ADHD dapat menanggapi rangsangan dan lingkungan dengan cepat, yang bisa menjadi keuntungan dalam belajar.
3. Konsep buku Interaktif dengan visual yang dinamis dapat membantu mempertahankan perhatian anak ADHD.

Weaknesses

1. Fokus dan perhatian Anak ADHD seringkali mudah terganggu.
2. Anak ADHD cenderung bertindak impulsif tanpa mempertimbangkan konsekuensi.
3. Minimnya buku bacaan interaktif yang dirancang khusus untuk anak ADHD.

Opportunities

1. Pendidikan inklusif dapat memberikan kesempatan bagi anak ADHD untuk belajar dari lingkungan yang mendukung dan inklusif
2. Meningkatkan kesadaran tentang ADHD. Bekerja sama dengan penerbit buku anak dapat membuka peluang yang lebih luas bagi buku.
3. Interaktif yang secara khusus dirancang untuk anak-anak ADHD, sehingga bisa tersedia di toko-toko buku.
4. Penggunaan pembelajaran teknologi animasi sebagai daya tarik anak ADHD untuk membantu meningkatkan fokus dan keterlibatan mereka.

Threats

1. Kurangnya pemahaman tentang ADHD dapat menyebabkan kurangnya dukungan dan layanan yang sesuai bagi anak-anak ini.

2. Stigma terhadap ADHD dan persepsi negatif dari orang lain dapat menghambat perkembangan dan kepercayaan diri anak.
3. Tantangan dalam mengadaptasi konsep animasi yang lebih terbiasa dengan teknologi digital yang memiliki dampak buruk bagi anak ADHD.

3.3 Matriks SWOT

Tabel 2 Matrix SWOT

	Strength	Weakness
Opportunity	Memanfaatkan kreativitas dalam buku edukatif interaktif yang menarik dengan menggunakan visual yang dinamis.	Memberikan stimulasi untuk meningkatkan keterlibatan anak ADHD dalam kegiatan membaca dan anak dapat berinteraksi dua arah meningkatkan bonding antara orang tua dan anak.
Threat	Menggunakan perpaduan media interaktif dan teknologi animasi sebagai daya tarik anak ADHD untuk membantu meningkatkan fokus dan keterlibatan dalam membaca.	Meningkatkan kesadaran tentang ADHD, melalui kerjasama dengan penerbit buku interaktif anak yang mendukung tumbuh kembang dan psikologi anak. Serta berkolaborasi dengan ahli untuk memastikan bahwa konten buku relevan dan efektif untuk digunakan sebagai salah satu media treatment atau pembelajaran

3.4 Target Audiens

Demografis :

Anak Usia : 8-10 tahun

Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan

Tingkat Pendidikan ; Sekolah Dasar

Tingkat Ekonomi : Menengah ke atas

Geografis :

Kota Bandung dan sekitarnya

Psikografis :

Memiliki kesulitan dalam mempertahankan fokus dan perhatian terhadap tugas-tugas yang membutuhkan ketelitian. Seringkali terlihat lalai atau mudah terdistraksi bahkan ketika melakukan kegiatan yang menarik, sulit untuk mempertahankan minat dalam jangka waktu yang lama, mengalami kesulitan dalam mengikuti arahan atau aturan yang membutuhkan konsentrasi yang tinggi, memerlukan pendekatan pembelajaran yang interaktif, kreatif, dan dukungan ekstra untuk membantu mereka tetap fokus.

Behavioral :

Antusias dan suka beraktivitas (bermain, bergerak) cenderung mudah terdistraksi dan sulit memusatkan perhatian pada saat beraktivitas yang membutuhkan perhatian yang berkelanjutan, memiliki rasa ingin tahu lebih tinggi terhadap hal-hal baru di sekitar.

3.5 Personifikasi Target

Alula (8 tahun) merupakan salah satu siswi ADHD di salah satu sekolah luar biasa di Bandung. Target memiliki gejala ADHD dari umur 6 tahun, yang menyebabkan Alula tidak dapat fokus dan mengikuti pembelajaran dan menyelesaikan tugas yang membutuhkan ketelitian seperti di sekolah dasar pada umumnya. Pada saat dalam waktu pembelajaran di kelas target mudah sekali terdistraksi dengan hal-hal yang menurutnya menarik dan memiliki dunianya sendiri.

3.6 *Insight Target*

1. *Needs*

Lingkungan nyaman dan mendukung serta perhatian dan kasih sayang orang tua, media edukasi yang menyenangkan dan tidak membosankan, baik dalam pendidikan formal maupun informal.

2. *Wants*

Memiliki banyak mainan, waktu bermain yang tidak terbatas, bermain di playground bersama banyak teman.

3. *Fear*

Mendapat teguran dari orang tua ketika berbuat kesalahan, merasa kesepian tanpa teman, dan diolok-olok oleh teman-teman.

4. *Dream*

Menonton kartun favorit tanpa ada batas waktunya.

3.7 *Problem Statement*

Observasi menunjukkan bahwa keterbatasan daya fokus anak ADHD selama 5 - 10 menit, sangat tertarik pada aktivitas interaktif atau media bergerak yang membuat aktivitas serta elemen yang memungkinkan interaksi secara langsung.

3.8 *Problem Solution*

Perancangan buku interaktif untuk anak ADHD memberikan pengalaman multisensori yang dinamis bagi berbagai gaya belajar, mempertahankan minat anak, dan memupuk hubungan positif dengan membaca. Kegiatan membaca juga memperkuat ikatan antara anak dan orang tua melalui waktu bersama, diskusi cerita, dan menjawab pertanyaan anak.

3.9 *Message Planning*

1. *What To Say*

“Mengasah Konsentrasi Melalui Interaksi”

Mengasah konsentrasi melalui interaksi yaitu memanfaatkan kegiatan interaktif untuk meningkatkan kemampuan anak dalam fokus dan perhatian. Kegiatan ini melibatkan anak dalam aktivitas yang membutuhkan keterlibatan aktif, kegiatan ini membantu melatih otak untuk tetap terpusat pada satu tugas. Dengan cara ini, anak dengan gejala ADHD, dapat mengembangkan konsentrasi mereka secara lebih efektif melalui stimulasi yang beragam dan menyenangkan.

2. *How To Say*

Merancang sebuah alternatif media pendukung terapi yang bermanfaat sekaligus menyenangkan bagi anak-anak penyandang ADHD yang mampu melatih daya fokus dan kepatuhan dalam mengikuti instruksi, serta menambah minat baca.

3. *Tone And Manner*

Dinamis, Sederhana, dan Ekspresif

- Dinamis, diterjemahkan ke dalam media yang interaktif yang disesuaikan dengan keadaan audiens yang membutuhkan media belajar yang meningkatkan konsentrasi.
- Sederhana, diterjemahkan ke dalam alur cerita yang ringkas dengan bahasa serta kosakata kalimat yang mudah dipahami dalam pemaparan materi, untuk mengurangi beban kognitif.

- Ekspresif, diterjemahkan ke dalam bentuk visual yang menunjukkan nilai emosi dengan jelas dan mudah dipahami untuk memantik rasa empati audiens.

4. **Color Scheme**



Gambar 1 Color Pallete
Sumber : Dokumentasi Pribadi

5. **Typography**

2. **FROGIE**

Aa bb cc dd ee ff gg hh Ii jj kk
ll mm nn oo pp qq rr ss tt uu
vv ww xx yy zz
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 ! @ # % ^ & * () _ - " , .
Sumber :(Gitayogi, 2022)

3. **Playtime With Hot Toddlies**

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk
Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu
Vv Ww Xx Yy Zz
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 ! @ # % ^ & * () _ - " , .
Sumber :(Fonts, 2004)

3.10 **Perancangan Media**

Judul

Cupi & Doki

Tokoh

Doki: Menokohkan seekor katak yang ceria, suka menolong dan lincah.

Cupi: Menokohkan seekor ikan cupang, ceria, pemberani, namun ceroboh.

Pemilihan karakter ikan cupang dan kodok dalam cerita Cupi & Doki menjadi relevan karena kedua hewan ini dapat mewakili sifat-sifat yang sering ditemukan pada anak dengan ADHD, seperti soliter, impulsivitas, dan keinginan untuk selalu bergerak dan menjelajahi lingkungan sekitar. Kedua karakter yang memiliki sifat-sifat tersebut yang diharapkan membantu anak dengan ADHD merasa lebih terhubung dan dimengerti.

Genre

Fabel

Latar tempat

Sungai

Premis

Persahabatan antara Seekor katak lincah dapat hidup di dua alam dan Ikan cupang yang tinggal di dalam air yang ingin mencoba melompat seperti katak.

1. **Desain Karakter**



Gambar 2 Desain Karakter
Sumber : Dokumentasi Pribadi

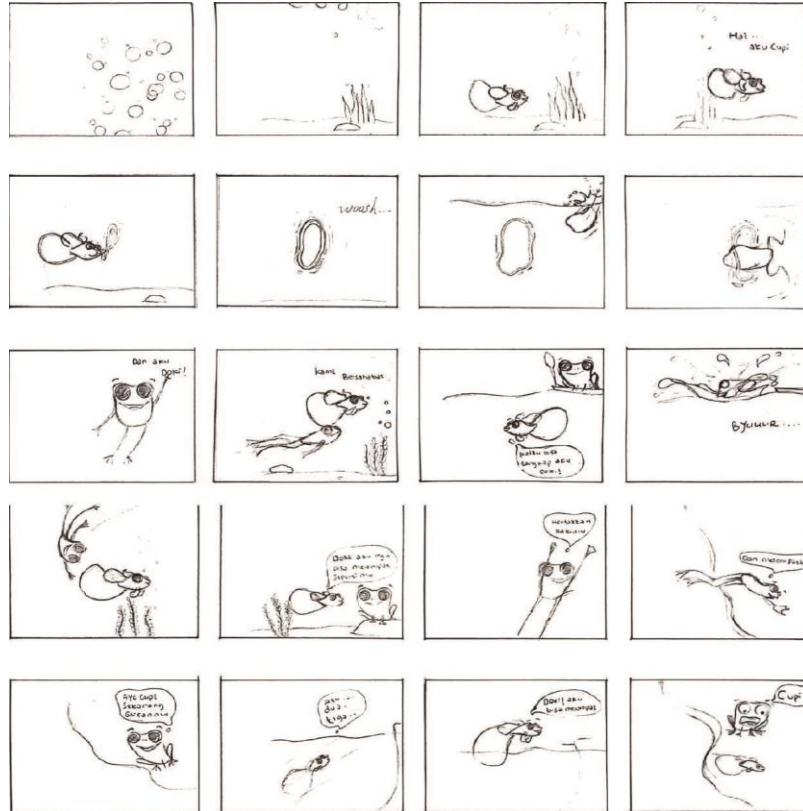
2. Latar Tempat



Gambar 3 Latar Tempat
Sumber : Dokumentasi Pribadi

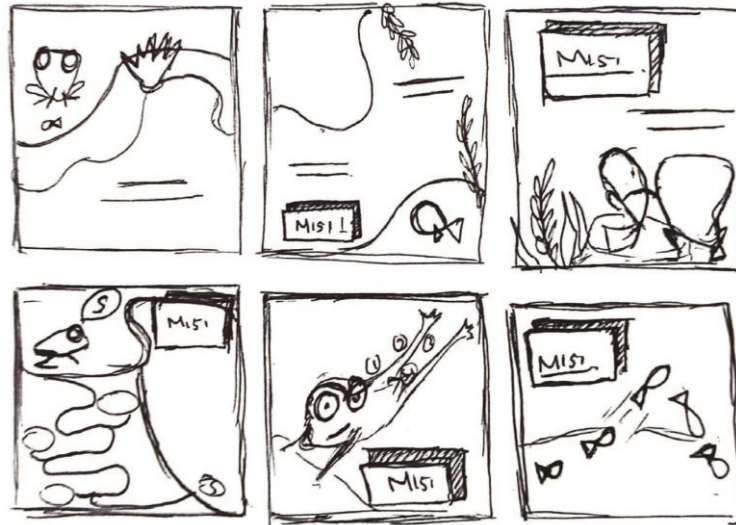
Visual suasana latar tempat disesuaikan dengan habitat asli kedua karakter, yaitu disekitaran sungai yang memiliki banyak tanaman sebagai tempat bermain dan sembunyi mereka.

3. Storyboard



Gambar 4 Storyboard Flipbook
Sumber : Dokumentasi Pribadi

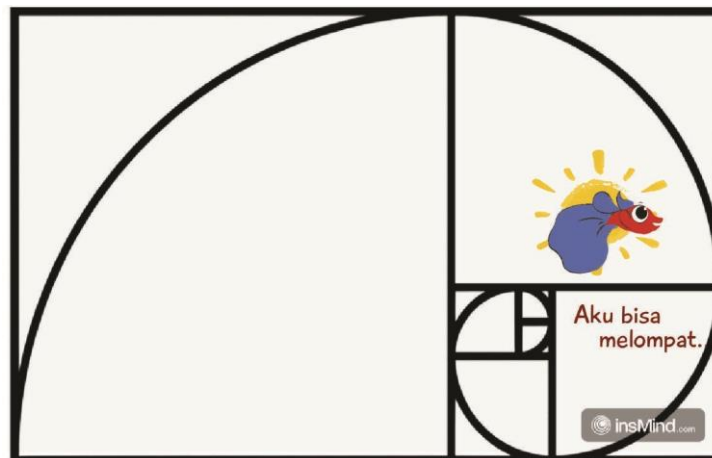
Tahapan pertama dalam pembuatan animasi *Flipbook* yaitu pembuatan *storyboard* yang berguna sebagai acuan untuk menentukan visual dari alur cerita dari konten yang akan di buat. Isi konten series *Flipbook* dibuat sederhana dan singkat dengan tujuan menarik audiens untuk tertarik membaca buku misi yang merupakan buku intinya.



Gambar 5 Storyboard Buku Misi
Sumber : Dokumentasi Pribadi

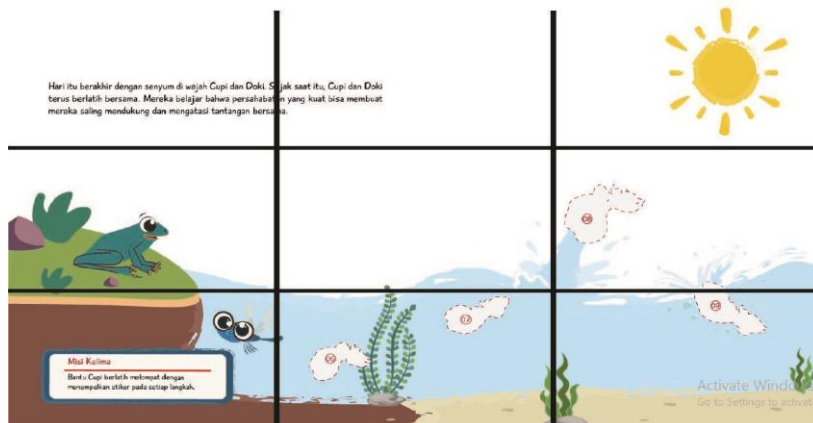
Pada bagian volume 3 buku misi, beban bacaan meningkat. Disertai media interaktif yang dirancang seperti misi yang harus diselesaikan untuk membantu karakter dalam memecahkan masalah.

4. *Layout*



Gambar 6 Layout Flipbook
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Pada Series Animasi *Flipbook* menggunakan *layout golden ratio*, membantu mengarahkan perhatian pembaca ke konten utama, menciptakan keseimbangan yang baik, dan membuat pengalaman membaca lebih nyaman dan menyenangkan.



Gambar 7 Layout Buku Misi
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Pada Buku isi menggunakan *layout rule of third*, membantu perhatian pembaca dapat diarahkan secara alami ke area yang paling penting. Ini membantu meningkatkan fokus dan keterlibatan anak dalam membaca, membuat cerita lebih mudah diikuti, dan menciptakan pengalaman visual yang lebih dinamis dan menarik.

3.11 Prototype

Media yang dirancang berbentuk seperangkat media interaktif, yang terdiri atas: buku series animasi *Flip Book* dan buku misi yang berisikan misi memecahkan masalah dengan media interaktif seperti, menempelkan stiker kertas, menghubungkan titik, dll. Serta pada akhir buku disisipkan *papercraft* yang dapat dirangkai, sebagai media penghargaan anak telah menyelesaikan serta memecahkan masalah dengan baik.



Flipbook

Buku series animasi *flipbook* terdapat 4 series yang dibagi menjadi 2 volume. Dimensi buku masing-masing berukuran 13 cm x 8 cm x 1,2 cm dengan jumlah halaman masing-masing kurang lebih 100 halaman. Buku animasi *flipbook* berisikan serangkaian gambar visual animasi yang dapat bergerak jika di buka dengan cepat.

Gambar 8 Prototype Flipbook
Sumber : Dokumentasi Pribadi



Gambar 9 Prototype Buku Misi
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Buku Misi

Buku Misi berukuran 19,5 cm x 21 cm dengan jumlah 15 halaman. Terdapat serangkaian kegiatan interaktif yang dapat dilakukan didalam buku.

5. Cover Buku Animasi Flipbook



Gambar 10 Cover Flipbook
Sumber : Dokumentasi Pribadi

6. Cover Buku Misi



Gambar 11 Cover Buku Misi
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Kedua cover menggunakan latar tempat dari cerita dengan gambaran visual dari cerita yang akan dibahas di dalam setiap bukunya.

7. Isi Buku Series Animasi Flipbook Volume 1A&1B (pengenalan karakter)



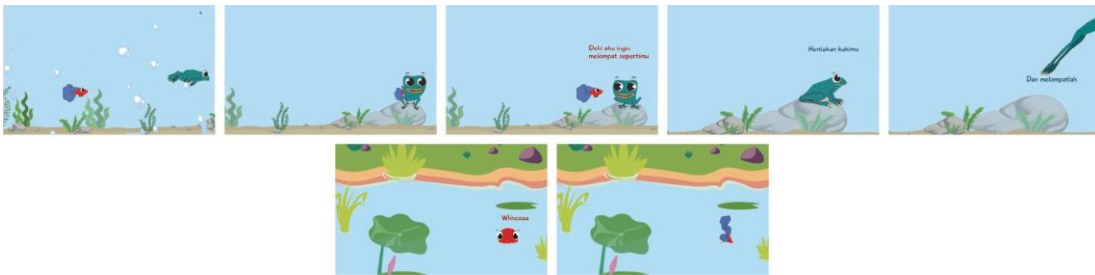
Gambar 12 Isi Flipbook Volume 1-A
Sumber : Dokumentasi Pribadi



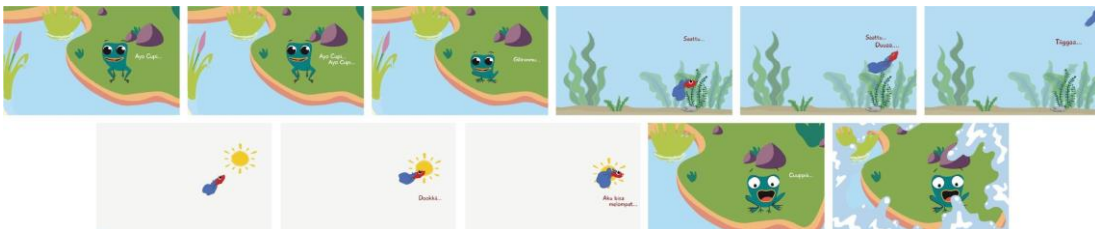
Gambar 13 Isi Flipbook Volume 1-B
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Menarik perhatian audiens dengan buku cerita interaktif yang dapat bergerak. Menyisipkan teks sederhana mengenalkan karakter dengan singkat dan jelas pada akhir buku.

8. Isi Buku Series Animasi Flipbook Volume 2A&2B (inti masalah)



Gambar 14 Isi Flipbook Volume 2-A
Sumber : Dokumentasi Pribadi



Gambar 15 Isi Flipbook Volume 2-B
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Pada volume ini, teks mulai sedikit bertambah namun masih dalam susunan kalimat sederhana, untuk menunjukan interaksi antar karakter. Isi cerita mulai merujuk ke inti masalah. Untuk menambah rasa penasaran audiens volume ini diakhiri dengan klimaks cerita. Dengan harapan audiens masih mempertahankan perhatian serta fokusnya dalam mengikuti cerita.

Yah, jadi karena Capi dan Daki tidak menggunakan alat untuk mencari makan, maka mereka harus berburu langsung. Dan langsung akan ada ya. Setelah beberapa kali berburu dan berburu maka mereka berburu di "Batu Kuning" atau "Batu Kuning".

Apa mungkin akan ada yang di dalam batu kuning itu? atau mungkin ada yang di dalam batu kuning itu?

"Jangan khawatir! Capi Aku akan memuntahnya!"

"Hhhheeuu!"

"Cuuuuupppp...!"

[illegible]

Teks mulai bertambah menjadi susunan kalimat cerita sempurna serta, dengan tambahan kotak misi yang berisikan teks instruksi sederhana dan jelas. Pada volume ini, audiens sudah mulai dapat berinteraksi dan terlibat dalam menyelesaikan masalah dengan fitur interaktif: menempelkan stiker, menyempurnakan kata, dan menghubungkan titik. Dengan harapan audiens dapat mengikuti instruksi dengan baik dalam menyelesaikan misinya.

3.12 Testing



Gambar 18 Proses Testing Prototype
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Testing dilakukan di salah satu Sekolah Luar Biasa di Bandung, dengan salah satu muridnya yang mengidap ADHD disertai gejala lainnya (ADHD tidak murni). Pada bagian testing anak didampingi dalam melakukan kegiatan dikarenakan anak belum dapat membaca dengan baik sehingga masih perlu didampingi sambil bercerita. Awal *testing*, anak terlihat antusias dengan buku animasi *Flipbook* gambar bergerak, dan mengulanginya beberapa kali. Setelah itu, anak dibimbing untuk melanjutkan cerita ke buku selanjutnya yaitu buku misi. Anak dapat mengikuti instruksi dengan baik, pada pertengahan aktivitas interaktif anak mengeluh membuat alur garis yang terlalu panjang. Namun, setelah diberikan support dan semangat anak dapat menyelesaikan misi hingga selesai.

4. Kesimpulan

Anak-anak dengan ADHD tipe inatensi menghadapi kesulitan dalam mempertahankan fokus, mengikuti instruksi, kurangnya minat baca, dan hubungan sosial yang buruk. Kurangnya kesadaran masyarakat dan rendahnya jumlah anak dengan ADHD yang terdeteksi menyebabkan sedikitnya produk khusus untuk anak dengan ADHD.

Hasil *testing* seperangkat media interaktif *Flipbook* sebagai teknologi asistif untuk anak-anak dengan gejala ADHD. Perancangan ini bertujuan untuk memberikan sebuah alternatif media pendukung terapi yang bermanfaat sekaligus menyenangkan bagi anak dengan gejala ADHD, yang diharapkan dapat melatih fokus, kemampuan mengikuti instruksi, serta meningkatkan minat baca. Hasil observasi, anak dapat mengikuti instruksi dengan baik serta, fokus dalam mengikuti cerita dan menyelesaikannya, serta ada peningkatan dalam daya fokus anak menjadi 45 menit. Diawali dengan animasi *Flipbook* yang digunakan sebagai media interaktif dengan tujuan untuk menarik perhatian anak, serta merangsang kemampuan anak dalam kegiatan kinestetik taktil. Dilanjutkan dengan menyelesaikan misi dalam buku misi dengan memberikan instruksi yang jelas dan mudah di mengerti, pada bagian ini anak mungkin saja dapat mengeluh, namun dapat disiasati dengan memberikan dukungan dan kalimat positif yang dapat membangkitkan semangat anak.

Seperangkat media interaktif ini memiliki potensi sebagai alternatif media bantu terapi anak dengan gejala ADHD untuk melatih fokus, mengikuti instruksi, dan minat membaca. Perancang media interaktif yang meliputi buku animasi *Flipbook* dan buku misi dengan kegiatan interaktif yang melibatkan anak secara langsung. Buku ini didesain dengan visual yang atraktif, warna cerah, dan elemen interaktif untuk menarik minat anak. Media ini juga dilengkapi dengan stiker dan spidol yang dapat digunakan saat menjalankan misi dalam buku, sebagai penghargaan di akhir buku. Selain itu, terdapat papercraft yang dapat dipajang untuk memberikan rasa bangga kepada anak. Media ini dapat membantu anak-anak dengan gejala ADHD inattentive untuk fokus dan menikmati proses belajar mereka.

Kendala yang dihadapi dalam perancangan ini adalah sulitnya menemukan sampel target di Bandung, kemungkinan disebabkan oleh rendahnya persentase anak dengan ADHD yang terdeteksi atau kurangnya kesadaran mengenai ADHD. ADHD sering kali terjadi bersamaan dengan gangguan lain, dan anak dengan ADHD murni (tanpa gangguan lain) sering kali terlihat normal.

5. Kesimpulan

- 10 Benefits of Reading Interactive Children's Books. (2023, December 1). Australian Parenting. (2024). Sensory integration therapy & autism. Retrieved 11 July 2024, from <https://raisingchildren.net.au/autism/therapies-guide/sensory-integration>
- Bélanger, S. A., Andrews, D., Gray, C., & Korczak, D. (2018). ADHD in children and youth: Part 1- Etiology, diagnosis, and comorbidity. *Paediatrics and Child Health (Canada)*, 23(7), 447–453. doi:10.1093/pch/pxy109
- Edelman, G. (2022, February 17). Will My Child Ever Have a Best Friend?
- Fonts, G. (2004). Playtime With Hot Toddlies font. Retrieved 11 July 2024, from <https://fonts2u.com/playtime-with-hot-toddies.font>
- Gitayogi. (2022). Frogie Regular font. Retrieved 11 July 2024, from <https://fonts2u.com/frogie-regular.font>
- Gerdawaty, T. (2022). Terapi Sensori Integrasi untuk Tumbuh Kembang Anak - Primaya Hospital. Retrieved 11 July 2024, from <https://primayahospital.com/anak/terapi-sensori-integrasi/>
- McCarthy, C. (2018, July 31). Can cell phone use cause ADHD?
- Mohammad, S., Miftah, B., & Susana, A. (2006). *Memahami dan membantu anak ADHD*. (A. Susana, Ed.). Jakarta: Refika Aditama.
- Putra, A. P. (2018). MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK DENGAN ADHD MELALUI LITERASI. Oleh. *Jurnal Abdau : Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 1(2).
- Ruhaena, L. (2015). *Model Multisensori: Solusi Stimulasi Literasi Anak Prasekolah* (Vol. 42).
- Wender, P., & Tomb, D. (2017). *ADHD : a guide to understanding symptoms, causes, diagnosis, treatment, and changes over time in children, adolescents, and adults* (Fifth Edition). New York,: Oxford University Press.
- Widijati, U. (2019). *TERAPI NON MEDIS BAGI ADHD*.
- Zaviera, F. (2019). *Anak hiperaktif: cara cerdas menghadapi anak hiperaktif dan gangguan konsentrasi*. (I. Muhsin, Ed.) (Cetakan II, 2019). Jogjakarta : Katahati.

4.