

Perancangan Buku Interaktif Sebagai Media Pendukung Terapi Anak-Anak ADHD Usia 6-8 Tahun

Ng Natasha¹, Petrus Gogor Bangsa², Aniendya Christianna³

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra,
Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
Email: natasha.ng@live.com

Abstrak

ADHD atau *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* adalah gangguan perkembangan yang ditandai dengan inatensi, hiperaktif dan impulsif. Masalah yang dihadapi seperti kurangnya daya fokus, tidak mampu mengikuti instruksi, serta minat baca yang kurang serta hubungan dengan keluarga yang buruk. Kurangnya kesadaran masyarakat serta sedikitnya persentase penyandang ADHD menyebabkan jarang sekali ditemukan produk yang dirancang khusus untuk penyandang ADHD. Menurut sejumlah ahli, origami dapat membantu melatih daya fokus pada anak ADHD. Maka dari itu, dirancanglah sebuah buku interaktif berkonsep *activity book* yang menawarkan permainan origami yang diharapkan dapat menjawab masalah-masalah di atas.

Kata kunci: buku interaktif, *lift-a-flap*, *activity book*, origami, ADHD, buku anak-anak

Abstract

Interactive Book as a Therapy-Supporting Media for ADHD Children Ages 6-8 Years

ADHD or *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* is a neurodevelopmental disorder that is indicated by inattention, hyperactivity, and impulsivity. Known problems are difficulty staying focused, inability to follow instructions, little interest in reading and also poor family relationships. Products that are specifically designed for ADHD are rare, caused by lack of public awareness and the small percentage of ADHD community. According to some experts, origami can help train the ability to focus for Children with ADHD. Therefore an interactive activity book that offers the art of origami is created, in hopes that it can resolve those problems stated above.

Keywords: interactive book, *lift-a-flap*, *activity book*, origami, ADHD, children's book

Pendahuluan

ADHD adalah sebuah gangguan perkembangan yang ditandai dengan tingkat inatensi (kurangnya perhatian) yang mengganggu, tidak terorganisasi, dan/atau hiperaktivitas-impulsivitas. ADHD adalah gangguan perkembangan yang paling sering ditemui pada anak-anak usia sekolah dan pra-sekolah, dan dalam populasi anak sekolah di Indonesia, ada 2-4 % anak menderita ADHD (Zaviera, 2007). Inatensi berupa ketidakmampuan untuk fokus pada satu tugas, sedangkan hiperaktivitas dan impulsivitas berupa ketidakmampuan untuk duduk diam, seringkali mengganggu aktivitas orang lain, serta ketidakmampuan untuk sabar menunggu. Dalam lingkungan akademis, anak-anak ADHD cenderung menjadi anak bermasalah, dan dianggap bodoh, nakal, ceroboh, aneh sehingga kadang dijauhi oleh teman-temannya. Selain itu, akibat kesulitan untuk fokus serta hiperaktivitas, anak-anak ini juga memiliki gangguan membaca

sehingga mengakibatkan minat baca yang kurang.

Indikasi lain dari ADHD yaitu adanya keterlambatan dalam perkembangan berbahasa, motorik, maupun sosial; mudah frustrasi, mudah jengkel, maupun mood yang labil. Seringkali indikasi-indikasi ini tetap ada hingga dewasa, sehingga mengganggu fungsi sosial, akademik, dan okupasional. Selain itu, dewasa dengan ADHD memiliki resiko yang lebih tinggi untuk bunuh diri, menjadi pecandu obat-obatan, pengangguran maupun tahanan, lebih mudah terluka, mengalami kecelakaan maupun melakukan pelanggaran lalu lintas serta cenderung memiliki hubungan keluarga yang buruk serta konflik interpersonal dengan rekan-rekannya (American Psychiatric Association, 2013).

Maka dari itu penting bagi penyandang ADHD untuk menerima penanganan sedini mungkin. Dan penanganan tersebut berupa pemberian obat-obatan maupun terapi yang berfungsi untuk mengatur perilakunya, bukan menyembuhkan. Sedangkan

penyebab pasti dari ADHD sampai sekarang masih belum diketahui, sehingga sulit dicegah dan bisa terjadi pada siapa saja.

Origami adalah seni melipat kertas yang berasal dari Jepang. Menurut sebuah penelitian di Arab Saudi, origami mampu menurunkan tingkat inatensi dari penyandang ADHD dari 77% menjadi 55,5% (Motaweh, Fukuyama & Issa, 2014). Sedangkan menurut Carolyn Mehlomakulu, seorang *art therapist*, origami dapat digunakan terapi karena mampu membangun fokus dan persistensi anak dalam melakukan sesuatu, melatih kesabaran dan kepatuhan untuk mengikuti rangkaian petunjuk, mengurangi rasa stress, dan sebagainya. Namun sayangnya belum banyak yang menggunakannya dalam terapi untuk anak-anak penyandang ADHD. Tetapi menurut psikolog Cicilia Evi, Grad. Dipl.Sc, M. Psi, dari sisi teori origami tidak mustahil untuk diterapkan sebagai bentuk kegiatan terapi untuk anak-anak ADHD, karena akan bermanfaat untuk membantu anak fokus.

ADHD lebih mudah teridentifikasi ketika penyandanginya memasuki usia sekolah dasar, yang dimulai sekitar usia 6 tahun, dimana gejala inatensi dan hiperaktif tampak lebih menonjol karena mengganggu aktivitas sekolah. Untuk itulah dipilih usia 6-8 tahun sebagai sasaran perancangan. Pemilihan usia ini juga didasari fakta bahwa penanganan yang semakin cepat maka semakin baik, karena gejala-gejalanya dapat mengganggu fungsi kerja sehari-hari.

Bermain origami bukanlah kegiatan yang mudah bagi anak-anak usia 6-8 tahun, apalagi untuk anak-anak yang berkebutuhan khusus. Oleh karena itu dibutuhkan sebuah figur pendamping yang dapat membimbing mereka selama proses bermain origami berlangsung. Untuk itulah dalam perancangan ini diharapkan terdapat orang dewasa yang dapat berperan sebagai pendamping dan juga teman bermain, baik orangtua maupun tenaga ahli seperti psikolog dan terapis.

Mengingat penyandang ADHD memiliki kecenderungan untuk mudah bosan tetapi dapat fokus terhadap sesuatu yang menarik bagi mereka, maka perlu dirancang sebuah strategi media komunikasi visual yang interaktif agar dapat menarik minat mereka dalam melakukan kegiatan ini. Perancangan sebuah media berupa buku interaktif berkonsep *activity book*, yang diharapkan dapat menjadi alternatif kegiatan yang menyenangkan sekaligus terapeutik dan mungkin juga bisa menjadi wadah komunikasi bagi anak-anak penyandang ADHD dengan orangtuanya. Pemilihan buku interaktif sebagai media juga didasari beberapa faktor-faktor berikut:

- Penggunaan media digital memiliki pengaruh buruk untuk anak ADHD, sehingga disarankan untuk tidak menggunakan media berbasis digital.
- Anak-anak ADHD memiliki minat baca yang kurang, sehingga digunakanlah buku yang dirancang sekreatif

mungkin sehingga dapat disukai anak-anak tersebut.

- Perancangan berupa buku interaktif berkonsep *activity book*, dengan tujuan untuk menarik perhatian anak-anak penyandang ADHD yang mudah bosan dan teralihkan perhatiannya, sekaligus menjadi wadah interaksi antar orangtua dan anak sehingga meningkatkan kualitas relasi. Namun buku interaktif yang dimaksud tetap berbasis manual, dengan bentuk interaksi seperti bagian buku yang bisa dibuka oleh pembacanya. Selain itu, berdasarkan observasi hampir tidak ada ada buku interaktif yang khusus dirancang bagi anak-anak penyandang ADHD.

- Perancangan juga mengikutsertakan permainan origami, yang bertujuan agar dapat memberikan berbagai manfaat dari origami yang telah dijelaskan di atas serta menjadi wujud interaktif dari buku itu sendiri.

Dengan latar belakang di atas, maka menarik untuk dirancang sebuah media pendukung terapi berbentuk buku interaktif yang dapat membantu anak-anak penyandang ADHD dalam melatih daya fokus, berlatih untuk mengikuti instruksi, serta menambah minat baca.

Rumusan Masalah

Bagaimana merancang sebuah buku interaktif yang dapat menjadi media pendukung terapi bagi anak-anak penyandang ADHD usia 6-8 tahun untuk orang tua dan tenaga ahli?

Tujuan Perancangan

Memberikan sebuah alternatif media pendukung terapi yang bermanfaat sekaligus menyenangkan bagi anak-anak penyandang ADHD usia 6-8 tahun, yang mampu melatih daya fokus dan kepatuhan dalam mengikuti instruksi, serta menambah minat baca.

Metode Penelitian

- Data primer

Data primer adalah data yang secara khusus dikumpulkan untuk kebutuhan riset dan diperoleh dari objek penelitian, responden, dan pihak-pihak terkait. Data primer itu sendiri diperoleh dari:

- Wawancara
Dilakukan dengan bertanya pada tenaga ahli seperti psikolog serta penyandang ADHD.
- Observasi
Dilakukan dengan observasi langsung anak ADHD.
- Studi Pustaka
Dilakukan dengan mengambil informasi mengenai ADHD dan origami dari sumber-sumber seperti buku dan internet.

- Data sekunder

Sedangkan data sekunder adalah data-data pelengkap dalam melakukan sebuah perancangan, yang berupa:

- Penelitian Pustaka

Mengambil referensi dari buku-buku maupun sumber-sumber lain dari internet yang memuat topik yang sesuai dengan kepentingan perancangan karya desain sebagai landasan teori maupun referensi desain.

- Dokumentasi Data

Mengumpulkan data dengan menggunakan referensi gambar dan video yang diambil melalui kamera yang kemudian dijadikan acuan dalam mendesain.

Metode Analisis Data

Perancangan ini menggunakan metode analisis data berupa analisis deskriptif kualitatif dan metode 5W+1H. Metode deskriptif kualitatif yaitu metode yang bertujuan untuk membuat deskripsi atau gambaran secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta, sifat-sifat, serta hubungan antara fenomena yang diselidiki. Sedangkan metode 5W+1H adalah metode penelitian yang khusus digunakan untuk melihat kondisi spesifik.

Pembahasan

Tinjauan Fakta-Fakta Lapangan

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada SLB Siswa Budhi Surabaya, terlihat bahwa anak-anak ADHD di sekolah tersebut tidak bisa duduk diam dan tidak mampu untuk fokus mengerjakan satu hal dalam waktu yang lama, meski mengerjakan tugas yang tidak terlalu monoton seperti mewarnai, dan sering usil serta lari keluar dari tempat duduknya. Hal ini didukung oleh Ibu Rina, salah satu guru dari SLB Siswa Budhi, yang menyatakan bahwa anak-anak ini tidak mampu untuk fokus mengerjakan tugas yang sama lebih dari 15 menit. Namun dalam 15 menit ini tetap diberikan jeda pada setiap tahap-tahap pengerjaannya, seperti motivasi dan arahan. Ibu Rani kemudian menambahkan bahwa anak-anak ini cenderung tidak patuh dan memiliki *mood* yang labil, sehingga kadang tidak akan mau mengerjakan apapun meski dipaksa.



Gambar 1. Posisi duduk Rendy (kiri) dan Dea di dalam ruang kelas

Terlihat posisi duduk anak ADHD pada pojok kelas & ditutupi oleh meja agar tidak bisa keluar dari tempatnya. Namun cara ini terlihat kurang efektif

melihat Rendy yang tetap mampu menaiki meja dan berusaha untuk keluar sebelum ditahan oleh guru.

Kemudian menurut Ibu Cicilia Evi, Grad. Dipl.Sc, M. Psi, dalam membuat media edukatif atau permainan untuk anak-anak penyandang ADHD, yang harus diperhatikan adalah kondisi anak-anak tersebut. Media-media tersebut tidak akan efektif bila anak masih dalam fase hiperaktif, namun akan efektif bila anak dalam kondisi tenang, entah sudah meminum obat-obatan atau mengikuti terapi teratur.

ADHD adalah gangguan yang cukup asing di telinga masyarakat umum, sehingga belum banyak media yang membahasnya. Buku-buku mengenai ADHD dalam berbagai pendekatan pun sulit sekali ditemukan di toko buku-toko buku di kota Surabaya. Buku yang selama ini ada, seperti *Mrs. Gorski, I Think I Have the Wiggle Fidgets* karangan Barbara Esham; *Shelley, The Hyperactive Turtle* karangan Deborah Moss; dan *The Busy Beaver* karangan Nicholas Oldland. Ketiganya bertujuan sama, yaitu membuat pembaca mengerti akan kondisi yang dialami dari penyandang ADHD serta bagaimana cara mengatasinya dengan bahasa yang dimengerti oleh anak-anak. Dan sayangnya buku-buku inipun tidak beredar di Indonesia.

Tujuan Kreatif Pembelajaran

Tujuan kreatif dari perancangan ini adalah menjadi cara yang menyenangkan sekaligus efektif dalam membantu melatih daya fokus, kemampuan mengikuti instruksi, dan menambah minat baca dari anak-anak penyandang ADHD. Melalui unsur interaktif dalam buku, diharapkan sasaran perancangan tertarik untuk membaca dan bisa mendapatkan manfaatnya.

Topik dan Tema Pembelajaran

Topik perancangan ini adalah cara untuk mengatasi masalah yang dialami anak-anak penyandang ADHD seperti kemampuan untuk fokus dan mengikuti instruksi dengan cara yang menyenangkan. Sedangkan tema dari perancangan ini adalah permainan origami sebagai aktivitas untuk melatih daya fokus dan kemampuan mengikuti instruksi anak.

Sub Pokok Bahasan

Pada bagian awal buku juga akan dibubuhi sedikit penjelasan mengenai ADHD, seperti karakteristik dan penyebabnya. Penjelasan tersebut diberikan agar figur pendamping (yang ikut serta dalam proses permainan buku ini) yang kurang memahami apa itu ADHD dapat lebih memahami kondisi yang dialami anak tersebut. Selain itu, di dalam buku juga akan dijelaskan mengenai langkah-langkah membuat origami yang sederhana agar mudah dimengerti orang dewasa dan jika berkemungkinan, anak itu sendiri, yang kemudian akan terhubung dengan cerita dari buku yang berupa cerita petualangan. Cerita petualangan tersebut menceritakan petualangan seorang anak ADHD dalam mengejar mimpinya menjadi pahlawan melalui

sejumlah rintangan di alam. Cerita ini kemudian akan disusun dan dirangkum dalam sebuah buku interaktif berjudul Mahkota Impian.

Karakteristik Sasaran Perancangan

Berikut segmentasi dari sasaran perancangan:

- Geografik: nasional, tinggal di kota-kota besar (urban) seperti di Kota Surabaya.
- Demografik: usia 6-8 tahun, SES A-B.
- Psikografik: menyandang ADHD, kreatif, terbuka, suka mencari hal baru, mau belajar, memiliki motif untuk mencari media edukasi dan hiburan.
- Behavioral: frekuensi pemakaian seminggu sekali, keuntungan yang didapat dari menggunakan buku yaitu menemukan media yang tidak hanya menyenangkan tetapi juga berguna untuk melatih daya fokus dan kemampuan mengikuti instruksi.

Sedangkan sasaran perancangan sekunder dari perancangan ini adalah orangtua dari anak-anak penyandang ADHD ini serta ahli klinis seperti terapis, psikolog, dan psikiater.

Metode Pembelajaran dan Penyajian Content

Metode pembelajaran yang digunakan adalah *learning by doing*, yang memungkinkan anak untuk lebih mudah memahami dan mengingat apa yang dipelajari sehingga lebih membekas di benak anak. Metode ini kemudian diwujudkan dengan buku cerita petualangan yang berkonsep *activity book*, dengan langkah-langkah membuat origami yang akan menyatu dengan jalan cerita sebagai unsur *participation* yang dimiliki. Penggunaan origami sendiri dipilih karena mempertimbangkan manfaat-manfaat yang dimiliki origami terhadap penyandang ADHD. Buku juga mengikutsertakan unsur interaktif lain seperti *lift-a-flap* agar dapat turut membuat anak tertarik untuk membaca. Keseluruhan *content* kemudian akan disusun dengan bahasa verbal dan visual yang disesuaikan dengan karakteristik sasaran perancangan.

Indikator Keberhasilan Pembelajaran

Pembelajaran akan dikatakan berhasil apabila pembaca dapat meraih manfaat dari buku interaktif ini seperti terlatihnya daya fokus, naiknya kemampuan mengikuti instruksi dan naiknya minat baca yang sekaligus merupakan tujuan perancangan ini. Hal ini dinilai dengan menggunakan indikator berbasis kuantitas dengan cara menghitung berapa banyak jumlah origami yang dapat diselesaikan oleh anak dari jumlah keseluruhan origami yang dapat dibuat dalam buku dalam satu kali bermain dan membaca, yaitu 5 buah. Jika anak telah berhasil menyelesaikan 1 buah, berarti anak memiliki daya fokus yang kurang; 2 buah berarti cukup, 3 berarti baik, dan seterusnya. Indikator ini kemudian diwujudkan dalam bentuk stiker dan *scoreboard* tertera pada alas kolase yang akan didapatkan dan diisi saat proses membaca berlangsung.

Konsep Pembelajaran

Konsep pembelajaran yang digunakan adalah belajar sambil bermain, dimana pembaca sambil membaca buku akan belajar membuat origami secara *step by step* dan *learning by doing* dengan instruksi dari figur pendamping. Selain itu, akan digunakan *reward system* yang akan memacu anak untuk menyelesaikan origami sebanyak mungkin dan dapat menambah kepercayaan diri anak.

Jenis Media Pembelajaran

Jenis media pembelajaran yang akan dirancang adalah media yang dimainkan bersama, berupa seperangkat media yang menggunakan unsur interaktif seperti *pull tab* dan *participation*. Anak sebagai pembaca akan dibimbing seorang figur pendamping atau teman bermain dalam membaca dan melakukan aktivitas yang ditawarkan dalam buku. Jenis media ini dipilih dengan mempertimbangkan kondisi dari anak-anak penyandang ADHD, yang tidak seperti anak-anak normal yang kompeten, membutuhkan seorang figur pendamping sebagai motivator, pengajar, maupun teman bermain. Lalu origami bukanlah hal yang mudah dilakukan untuk anak-anak usia 6-8 tahun utamanya untuk menyandang ADHD, sehingga dibutuhkan seseorang yang dapat membimbing anak untuk melakukannya. Media ini juga dipilih agar dapat mencapai tujuan lain, yaitu menjadi wadah bagi orangtua dan anak untuk berkomunikasi.

Format Desain Media Pembelajaran

Media yang akan dirancang akan berbentuk seperangkat media, yang terdiri atas: buku cerita bergambar, buku instruksi origami, kertas origami, stiker serta kertas sebagai alas untuk kolase di akhir buku. Keseluruhan media-media ini akan dirancang dengan bahasa verbal dan visual yang disesuaikan dengan tingkatan usia sasaran perancangan.

Buku cerita bergambar akan berukuran 19,5 x 21 x 2,3 cm dengan jumlah halaman sebanyak 36 halaman. Isi buku adalah sebagai berikut: judul, kata pengantar, penjelasan mengenai ADHD, cerita, dan penutup. Sedangkan untuk buku instruksi origami akan berjumlah 22 halaman, dengan ukuran 12 x 19 cm. Isi dari buku instruksi adalah daftar isi, aturan bermain, dan instruksi dari keseluruhan origami yang ditawarkan pada buku. Sedangkan untuk media-media pelengkap, seperti stiker akan memiliki lebar 1,5 cm dengan jumlah sebanyak 5 buah untuk satu setnya. Untuk kertas-kertas origami yang disediakan akan memiliki ragam ukuran yang berbeda-beda, tergantung dari model yang akan dibuat. Kertas-kertas ini akan memiliki pola dari model yang dibuat agar memudahkan anak untuk memahami dan melipat dengan benar. Lalu juga disediakan kertas sebagai alas untuk kolase yang akan diberikan ketika anak sudah berhasil menyelesaikan keseluruhan buku. Alas ini kemudian akan menjadi tempat dimana anak dapat menyusun seluruh origami yang telah dibuat, dan di dalamnya akan terdapat *scoreboard* untuk menaruh

stiker yang didapat, agar dapat dipajang sehingga menumbuhkan rasa bangga pada anak.

Konsep Visual

1) *Tone Colour*

Warna akan menyesuaikan dengan karakter sasaran perancangan yang menyukai warna cerah dipadu dengan warna-warna alam, sesuai dengan jalan cerita.



Gambar 2. *Tone warna yang akan digunakan*

2) *Design Type*

Untuk tipografi perancangan akan menggunakan font family bernama Mikado. Varian yang akan dipakai yaitu *bold* untuk judul, *regular* untuk *text*, dan *medium* untuk *sub headline*. Kesan yang ingin ditampilkan melalui typeface ini adalah *fun*, kekanakan, nyaman dibaca, kasual, dan bebas sehingga sesuai dengan tema yang diusung serta sasaran perancangan.



Gambar 3. *Tampilan judul Mahkota Impian*

Mikado Bold

ABCDEFGHIJKLMN**OPQRSTUVWXYZ**

abcdefghijklm**nopqrstuvwxyz**

123456789!@#\$%^&*()

Mikado Medium

ABCDEFGHIJKLMN**OPQRSTUVWXYZ**

abcdefghijklm**nopqrstuvwxyz**

123456789!@#\$%^&*()

Mikado Regular

ABCDEFGHIJKLMN**OPQRSTUVWXYZ**

abcdefghijklm**nopqrstuvwxyz**

123456789!@#\$%^&*()

3) *Design Style*

Gaya desain yang akan digunakan dalam perancangan ini adalah perpaduan dari gaya desain *picture book* Eropa dengan gaya minimalis modern yang menggunakan banyak unsur *white space*, yang

kemudian akan disesuaikan dengan gaya ilustrasi dan gaya *layout*.



Gambar 4. *Gaya desain picture book*

Sumber:

http://payload248.cargocollective.com/1/12/402743/7272824/2-bear-intro_905.jpg

4) *Illustration Visual Style*

Gaya ilustrasi yang digunakan adalah gaya ilustrasi kartun, agar menarik dan disukai oleh anak-anak sebagai sasaran perancangan. Ilustrasi akan menggunakan teknik digital berupa vektor tanpa garis yang lalu diberi sentuhan tekstur kuas untuk ilustrasi buku, sedangkan untuk visualisasi instruksi origami akan menggunakan vektor dan garis.

5) *Page Layout Style*

Untuk buku cerita bergambar, gaya *layout* yang akan digunakan adalah gaya *picture book* atau buku cerita bergambar, dimana komposisi halaman akan didominasi dengan ilustrasi berupa visualisasi cerita yang dilengkapi dengan sedikit teks. Sedangkan untuk buku instruksi origami, gaya yang akan digunakan adalah *modular grid* dan *hierarchical grid* yang akan diaplikasikan pada susunan instruksi origami.

Penjaringan Ide

Agar lebih dekat dan mudah diterima dengan seluruh sasaran perancangan, maka karakter utama, yaitu Nara, digambarkan sebagai anak dengan usia 6-8 tahun serta uniseks, sesuai dengan konsep bahwa pembaca anak dapat melihat karakter utama sebagai cerminan diri sendiri. Desain karakter Nara juga dirancang agar terlihat tidak condong perempuan atau laki-laki, yang terlihat pada penggunaan atribut visual seperti warna, pakaian, gaya rambut dan model wajah.

Sedangkan untuk karakter pendamping Nara, dipilihlah figur beruang yang memiliki simbolisme berupa keberanian, kekuatan dan pelindung, serta telah sering muncul dalam media edukasi maupun hiburan untuk anak-anak. Sebagai karakter pendamping (*guardian*), maka karakter Sang Beruang Bijak akan digambarkan sebagai sosok yang bijak, sabar, dan kebabakan. Selain itu, gaya ilustrasi dan *character design* juga akan menganut aliran kartunis sehingga terkesan lucu dan menarik bagi anak-anak.

Berdasarkan observasi, instruksi origami yang ada selama ini kadang sulit untuk dipahami, bahkan untuk orang dewasa sekalipun. Instruksi yang minim warna,

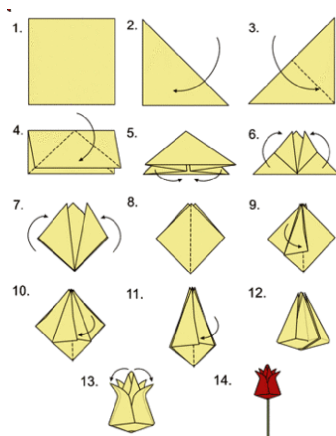
simbol atau grafis menjadi faktor dalam kesulitan pemahaman. Hal ini tidak dibantu dengan kertas origami yang umumnya polos dan memiliki satu atau dua warna saja pada kedua sisinya. Maka dari itu, dalam perancangan ini dibuat sebuah sistem baru yang memudahkan dalam pemahaman instruksi. Visualisasi instruksi yang lebih jelas, dilengkapi dengan gambar dan motif yang menjadi acuan dalam melipat pada instruksi maupun pada kertas origami itu sendiri.



Gambar 5. Final artwork desain karakter Nara

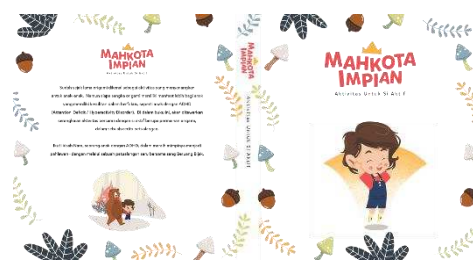


Gambar 6. Desain karakter Sang Beruang Bijak



Gambar 7. Contoh instruksi origami
Sumber: <http://www.7gy.ru/detskoe-tvorchestvo/origami/331-cvety-origami.html>

Final Desain



Gambar 8. Buku cerita halaman cover



Gambar 9. Buku cerita halaman subcover depan



Gambar 10. Buku cerita halaman 1



Gambar 11. Buku cerita halaman 2-3



Gambar 12. Buku cerita halaman 4-5

Karena dia berpikir nakal,
Nara sering nggak boleh main keluar rumah.
Teman-temannya juga takut sama Nara,
jadi ia sering merasa kesal.
Nara jadi sering sedih.



Gambar 13. Buku cerita halaman 6-7

Nara dan Sang Beruang Bijak lalu
memulai petualangannya dalam mencari mahkota impian.
Di tengah perjalanan,
terlihat balon udara milik Sang Beruang Bijak.
Merka lalu menaikinya untuk mencapai puncak gunung.



Gambar 18. Buku cerita halaman 14-15



Nara berbisik,
"sekarang heheh hehe
aku menjadi pahlawan,
yang ditakuti banyak orang."



Gambar 14. Buku cerita halaman 8-9

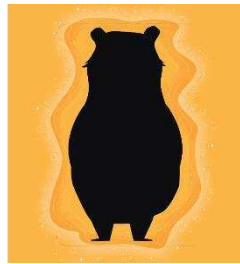


Saat mencapai gunung, terlihat beberapa balok-balok
berdinding tegak di sebuah anjak.

Dia berkata hal itu, hal itu sangat hebat rusak
Beruang Bijak lalu berkata pada Nara,
"Coba kamu lihat balok-balok itu,
kamu dengan keliatarannya!"

Gambar 19. Buku cerita halaman 16-17 (depan)

"Kamu bisa, Nara."
Terdengar suara misterius dari sosok cahaya berisik.
"Aku Beruang Bijak,
aku bisa membantu kamu menjadi pahlawan."
"Bagaimana bisa?" tanya Nara.
"Pahlawan adalah punya mahkota,
dan aku bisa membantumu memulainya,"
ujar Sang Beruang Bijak



Gambar 15. Buku cerita halaman 10-11 (depan)



Gambar 20. Buku cerita halaman 16-17 (belakang)



Gambar 16. Buku cerita halaman 10-11 (belakang)



Gambar 21. Buku cerita halaman 18-19



Setelah istirahat, Nara & Sang Beruang Bijak kemudian
membalok-balok petualangannya di atas gunung.



"Mahkota itu ada di puncak gunung,
dan aku bisa membawanya ke kamu," ujar Sang Beruang Bijak.



"Dan kamu tahu Nara,
kamu punya kekuatan ajaib! Kamu bisa
menciptakan apapun, hanya dengan melompat ke sana."

Dan kekuatan ini bisa membantumu mendapatkan
mahkota impianmu itu."

Gambar 17. Buku cerita halaman 12-13



Lihat!
Ada apa itu di dalam pohon?
Ada mata-mata misterius yang
menjajap di dari dalam pohon.

Gambar 22. Buku cerita halaman 20-21



"Tolong! Lampu rumah kami rusak,
kami jadi tidak bisa makan siang karena ini!"
ujar suara dari dalam pohon.
Sang Beruang Bijak lalu berkata,
"Bagaimana kalau kita buatkan mereka lampu?"



Gambar 23. Buku cerita halaman 22-23 (depan)



Gambar 28. Buku cerita halaman 28-29 (depan)



Gambar 24. Buku cerita halaman 22-23 (belakang)



Gambar 29. Buku cerita halaman 28-29 (belakang)



Gambar 25. Buku cerita halaman 24-25 (depan)



Gambar 30. Buku cerita halaman 30-31



Gambar 26. Buku cerita halaman 24-25 (belakang)



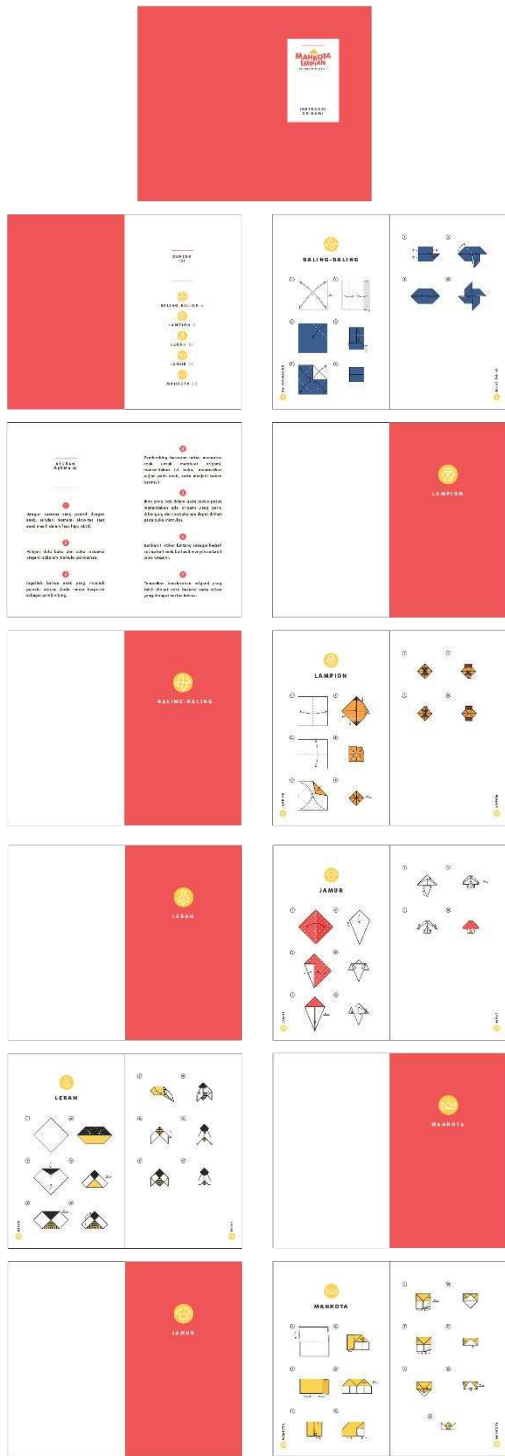
Gambar 31. Buku cerita halaman 32-33



Gambar 27. Buku cerita halaman 26-27



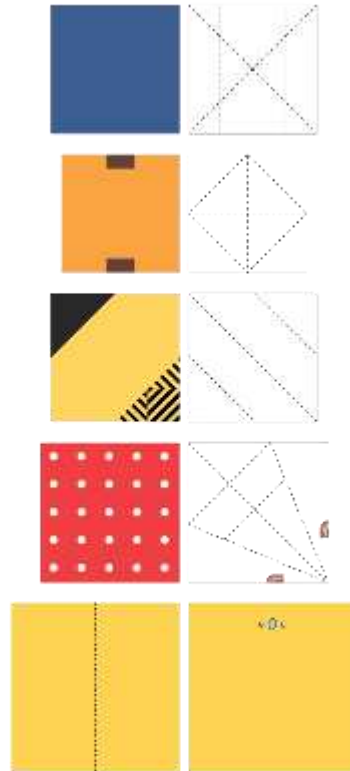
Gambar 32. Buku cerita halaman 34 dan subcover belakang



Gambar 33. Spread buku instruksi



Gambar 34. Final artwork stiker bintang



Gambar 35. Final artwork kertas origami



Gambar 36. Final artwork kertas kolase



Gambar 37. Tampilan lift-a-flap pada buku cerita



Gambar 38. Tampilan final bookset



Gambar 39. Tampilan final merchandise



Gambar 40. Tampilan final bookset, brosur, pembatas buku dan minifigurine

Simpulan

Masalah-masalah yang dihadapi anak-anak penyandang ADHD adalah kesulitan dalam mempertahankan fokus, mengikuti instruksi, minat baca yang kurang serta relasi dengan orangtua yang buruk. Kurangnya *awareness* masyarakat serta persentase penyandang ADHD yang sedikit menyebabkan sedikit pula karya atau produk yang dirancang khusus untuk penyandang ADHD. Anak-anak penyandang ADHD memerlukan sebuah media yang dapat menjawab masalah-masalah ini.

Menurut sejumlah ahli, origami dapat membantu melatih daya fokus serta kemampuan mengikuti instruksi pada anak ADHD. Sedangkan buku interaktif untuk anak-anak penyandang ADHD memiliki keunggulan seperti lebih mudah menarik perhatian pembaca dan sekaligus menambah minat baca anak yang selama ini kurang. Buku interaktif berkonsep *activity book* juga memungkinkan perbaikan kualitas relasi dengan orangtua jika di dalamnya terdapat unsur interaktif berbentuk sebuah kegiatan bersama dengan orangtua. Namun nyatanya belum ada buku interaktif yang khusus digunakan untuk anak-anak penyandang ADHD. Oleh karena itu dirancangnya sebuah buku interaktif yang mengikutsertakan permainan origami sebagai bagian dari aktivitas buku.

Buku ini dirancang dengan visualisasi yang atraktif dengan penggunaan banyak elemen gambar lucu, warna-warna yang cerah serta unsur interaktif agar dapat menarik minat anak. Adapun unsur interaktif yang digunakan adalah *lift-a-flap* serta *participation*. Buku ini juga dilengkapi dengan stiker serta kolase yang dapat diisi hasil origami anak sebagai penghargaan di akhir buku, yang dapat dipajang sehingga mampu memberikan rasa bangga pada anak.

Adapun kendala yang dihadapi adalah sulitnya menemukan sampel sasaran perancangan di Surabaya, yang mungkin disebabkan persentase penyandang ADHD yang memang sedikit, ataupun sedikitnya yang telah terdeteksi. Sedikitnya jumlah penyandang ADHD yang telah terdeteksi itu juga disebabkan faktor kurangnya *awareness* masyarakat mengenai ADHD, bahkan pada pihak yang bersangkutan sekalipun, seperti Sekolah Luar Biasa (SLB). Selain itu, ada pula faktor bahwa ADHD seringkali terjadi bersamaan dengan gangguan lain serta penyandang ADHD murni (tidak disertai dengan gangguan lain) terlihat normal akibat gejala dari ADHD kadang kurang terlihat jelas.

Daftar Pustaka

- American Psychiatric Association. *Diagnostic And Statistical Manual Of Mental Disorders* (5th ed.). (2013). Washington, D.C.: Author.
- Conners, C. K., & Jett, J. L. (1999). *Attention Deficit Hyperactivity Disorder (in adults and children): The latest assessment and treatment strategies*. Kansas City, MO: Compact Clinicals.
- Desmita. (2006). *Psikologi perkembangan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Gifford, S. (2015). *Origami: Everything you need to know about origami from beginner to expert*. United States: Createspace.
- Matlin, M.W. (1994). *Cognition*. New York: Holt Rinehart & Winston.

- Martin, G. (2008). *Terapi untuk anak ADHD*. (Tanto Hendy, Trans.). Jakarta: PT Bhuana Ilmu Populer.
- Nass, R. D., & Leventhal, F. (2012). *100 Tanya Jawab Mengenai ADHD Pada Anak: Dari Pra-Sekolah Hingga Perguruan Tinggi* (2nd ed.). Jakarta: Indeks.
- Osman, B. B. (2002). *Lemah Belajar dan ADHD: Panduan Hidup Keluarga dan Belajar Bersama*. Jakarta: Grasindo.
- Reid, S. (2001). The psychology of play and games. In Schaefer, C. E., & Reid, S. E. (Eds.). *Game Play: Therapeutic Use Of Childhood Games* (2nd ed.) (pp.30-31). New York: John Wiley & Sons.
- Rief, S.F. (2005). *How to reach and teach children with ADD / ADHD: Practical techniques, strategies, and interventions* (2nd ed.). San Francisco, CA: Jossey-Bass.
- Santrock, J. (2002). *Life-span development*. Surabaya: Erlangga.
- Saputro, D. (2009). *ADHD - Attention Deficit Hyperactivity Disorder*. Jakarta: Sagung Seto
- Zaviera, F. (2007). *Anak hiperaktif (cara cerdas menghadapi anak hiperaktif dan gangguan konsentrasi)*. Jogjakarta: Kata Hati
- American Psychiatric Association. (n.d.) *What is ADHD?* Retrieved December 9, 2015, from <http://www.psychiatry.org/patients-families/adhd/what-is-adhd>
- American Psychiatric Association. (n.d.) *What Is Autism Spectrum Disorder?* Retrieved December 9, 2015, from <http://www.psychiatry.org/patients-families/autism/what-is-autism-spectrum-disorder>
- ASD and ADHD Brief Comparison*. (n.d.). Retrieved December 9, 2015 from http://www.everydaywithadhd.com.au/user-assets/Info_Sheets/ASD_ADHD_Brief_Comparison.pdf
- Borkar, R. (2011, September 23). *Interactive children's books*. Retrieved March 18, 2016, from <http://www.buzzle.com/articles/interactive-childrens-books.html>
- Encyclopædia Britannica*. (n.d.). Origami. Retrieved February 20, 2016, from <http://www.britannica.com/art/origami>
- Klass, P. (2011, May 09). Fixated by screens, but seemingly nothing else. *New York Times*. Retrieved February 21, 2016, from http://www.nytimes.com/2011/05/10/health/views/10klass.html?_r=0
- Mehломakulu, C. (2012, July 30). *Creativity in therapy*. Retrieved December 6, 2015, from <http://creativityintherapy.blogspot.co.id/2012/07/origami-in-therapy.html>
- Montanaro, A. (n.d.). *Concise history of pop-up and movable books*. Retrieved March 19, 2016, from <http://www.libraries.rutgers.edu/rul/libs/scua/montanar/p-intro.htm>
- Motaweh, D. E. M., Fukuyama, H., & Issa, A. N. A. (2014, August). Effectiveness of the proposed training program on attention and working memory for children with special needs in Saudi Arabia. *Life Science Journal*, 11(8), 461-474. http://www.lifesciencesite.com/ljsj/life1108/060_24507life110814_461_474.pdf
- Kamus Besar Bahasa Indonesia*. (n.d.). Buku. Retrieved February 20, 2016, from <http://kbbi.web.id/buku>
- Kamus Besar Bahasa Indonesia*. (n.d.). Interaktif. Retrieved February 20, 2016, from <http://kbbi.web.id/interaktif>
- Kamus Besar Bahasa Indonesia*. (n.d.). Origami. Retrieved March 23, 2016, from <http://kbbi.web.id/origami>
- Rock, M. (2013, July 8). A nation of kids with gadgets and ADHD. *Time*. Retrieved from <http://techland.time.com/2013/07/08/a-nation-of-kids-with-gadgets-and-adhd/>
- Wier, A. (n.d.). *Multi-sensory interactive books - Infogram, charts & infographics*. Retrieved March 21, 2016, from <https://infogr.am/Multi-sensory-interactive-books>
- Wikipedia, the free encyclopedia* (n.d.). Interactive Children's Book. Retrieved February 21, 2016, from https://en.wikipedia.org/wiki/Interactive_children's_book