

Penerapan Elemen Interaktif pada Buku Cerita Anak Usia 6-8 Tahun sebagai Media Edukasi Nilai Empati & Keberagaman

Emily Aprilia Hartono

eaprilia01@student.ciputra.ac.id

Visual Communication Design, School of Creative Industry
Universitas Ciputra Surabaya

ABSTRACT

Buku cerita interaktif merupakan media edukasi yang signifikan dalam penanaman nilai empati dan keberagaman pada anak usia 6-8 tahun. Namun, masih terbatasnya media yang efektif dan relevan dalam penyampaian nilai sosial ini. Pentingnya peran seorang *designer* dalam menciptakan media yang mengedepankan prinsip *inclusive design* dan *user-centered design*. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi elemen visual interaktif yang inklusif dan relevan bagi anak usia 6-8 tahun sebagai sarana dasar penguatan literasi sosial. Metode penelitian menggunakan pendekatan kualitatif melalui studi literatur dan wawancara bersama pakar edukasi inklusivitas serta ilustrator buku anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa elemen interaktif dapat dikategorikan menjadi 2 sesuai dengan fungsinya, yaitu: elemen gerak seperti *flap page*, *pull tab* dan *pop up page* dan elemen aktivitas seperti *puzzle*, origami, lembaran panduan, *cut and paste* dan mewarnai. Serta komposisi konsep visual yang ramah dan hangat untuk buku cerita anak. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi pedoman dalam penerapan elemen-elemen interaktif yang signifikan pada perancangan buku cerita interaktif yang ramah inklusif kedepannya.

Keyword: Empati, Keberagaman, Buku Inklusif, Elemen interaktif, Buku Cerita.

ABSTRACT

Interactive storybooks are an important educational medium for instilling values of empathy and diversity in children aged 6–8 years. However, there remains a limited availability of effective and relevant media for conveying these social values. This highlights the crucial role of designers in creating media that prioritize principles of inclusive design and user-centered design. This study aims to identify inclusive and relevant interactive visual elements for children aged 6–8 as a foundational means of strengthening social literacy. The research employs a qualitative approach through literature review and interviews with experts in inclusive education as well as children’s book illustrators. The findings indicate that interactive elements can be categorized into two functional groups: movement-based elements such as flap pages, pull tabs, and pop-up pages, and activity-based elements such as puzzles, origami, guide sheets, cut-and-paste activities, and coloring. Additionally, the research highlights the importance of warm and friendly visual compositions for children's storybooks. This study is expected to serve as a guideline for the application of significant interactive elements in the future design of inclusive and user-friendly interactive storybooks.

Keywords: *Empathy, Diversity, Inclusive Book, Interactive Elements, Storybook*

PENDAHULUAN

Pandangan masyarakat yang menganggap *neurodivergent* berbeda dengan neurotipikal, memunculkan stigma negatif dan diskriminasi yang masih terjadi di Indonesia. Diskriminasi yang masih terjadi terbentuk dari akibat kurangnya empati dan literasi mengenai keberagaman sehingga menghambat kepekaan masyarakat (Alifiah et al., 2025) . Masih adanya stigma yang memicu diskriminasi karena kurangnya literasi mengenai keberagaman, mengakibatkan pembentukan lingkungan yang belum cukup inklusif di Indonesia (Nursholichah et al., 2024). Hal ini menjadi tantangan untuk individu *neurodivergent* dalam menghadapi kehidupan baik dalam lingkungan bersosialisasi hingga mencapai pendidikan yang berkualitas.

Pentingnya literasi yang dibentuk sejak usia dini dalam perkembangan anak sebagai langkah awal pengenalan pengetahuan dasar dan sarana anak dalam mengenal lingkungan, berekspresi diri, serta memahami nilai sosial. Edukasi mengenai keberagaman dapat menanamkan nilai toleransi dan empati pada

perkembangan sosial dan emosional pada anak, sehingga menciptakan sikap menghargai perbedaan yang inklusif sejak usia dini (Hamzah et al., 2025 ; Harini, et al., 2025). Pembelajaran nilai empati dan keberagaman tepat untuk ditanamkan sejak usia dini, khususnya pada rentang usia 6-8 tahun, dimana anak berada pada fase perkembangan kognitif, pengembangan kesadaran sosial dalam pemahaman emosi dan empati, serta perbedaan sosial yang menumbuhkan rasa ingin tahu tinggi terhadap lingkungan sekitarnya (Wati Anzani & Khairul Insan Universitas Muhammadiyah Tangerang, 2020). Sehingga literasi mengenai keberagaman yang menanamkan nilai empati sejak usia dini menjadi pendekatan strategis dalam penanaman nilai inklusivitas pada karakter anak.

Kurangnya kesadaran masyarakat akan pentingnya literasi dan nilai inklusivitas sejak dini menyebabkan minimnya media edukasi yang efektif dan menarik bagi anak-anak di Indonesia. Oleh karena itu, perancangan media edukasi yang interaktif dan relevan menjadi penting sebagai sarana komunikasi nilai sosial bagi anak usia dini. Permasalahan tersebut, menjadi landasan utama penelitian ini dilakukan sebagai langkah konseptual dan eksploratif dalam mengidentifikasi dan memahami elemen-elemen visual interaktif yang efektif digunakan dalam media edukasi sebagai pendukung literasi nilai empati dan keberagaman pada anak. Pendekatan ini berperan sebagai pedoman dasar dalam perancangan media edukasi interaktif yang efektif dalam menumbuhkan nilai empati terhadap keberagaman sejak usia dini sekaligus tetap ramah dan inklusif bagi anak-anak *neurodivergent*.

Buku cerita interaktif merupakan media edukasi yang menyajikan cerita dengan visual yang *relatable* serta penggunaan elemen interaktif yang dapat mengajak anak berinteraksi dan berpartisipasi lebih untuk mendalami pesan dan alur cerita yang dirancang (Shafrina et al., 2023). Dengan penggabungan narasi, visual dan elemen interaktivitas dalam satu pengalaman membaca yang imersif, buku cerita interaktif menjadi potensi besar yang signifikan sebagai media edukatif dalam menumbuhkan nilai empati dan pemahaman mengenai keberagaman pada anak (Agustina et al., 2018). Pendekatan elemen visual interaktif ini bertujuan untuk meningkatkan daya tarik dan minat belajar anak dalam pengalaman membaca

(Azzahra & Haryana, 2023). Dalam konteks DKV (Desain Komunikasi Visual), pentingnya peran seorang designer dalam menciptakan media interaktif dengan prinsip *inclusive design* dan *user-centered design* yang mempertimbangkan keberagaman dan kebutuhan audiens. Hal ini juga berlaku pada media edukatif anak yang kini dituntut untuk tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga ramah dan *relatable* agar media edukatif ini mudah diakses, menarik dan relevan terhadap berbagai kebutuhan kognitif anak.

Sehingga rumusan masalah pada penelitian ini merujuk pada bagaimana penerapan elemen visual interaktif pada buku cerita anak usia 6–8 tahun dapat mendukung penanaman nilai empati dan pemahaman terhadap keberagaman. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis dan mengidentifikasi elemen interaktif serta aspek visual yang efektif dan inklusif dalam meningkatkan pengalaman membaca anak, serta menumbuhkan nilai empatik terhadap keberagaman sejak usia dini.

METODA PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan mengevaluasi dan menganalisis kajian literatur serta didampingi dengan wawancara bersama pakar. Metode ini dipilih dengan tujuan untuk mendalami elemen visual interaktif yang relevan dan juga ramah inklusif bagi anak usia 6-8 tahun dalam penanaman nilai sosial empatik terhadap keberagaman. Kajian literatur dilakukan dengan menganalisis jurnal-jurnal yang membahas perancangan buku cerita interaktif, penerapan elemen visual interaktif yang relevan, perancangan elemen visual interaktif yang ramah inklusif, serta perkembangan nilai sosial empatik dan keberagaman untuk perkembangan karakter anak sejak usia dini. Hasil kajian literatur dikumpulkan sebagai dasar mengidentifikasi prinsip-prinsip karakteristik serta potensi overstimulasi dari elemen visual interaktif.

Untuk memperkuat temuan literatur, penelitian ini juga menggunakan pendekatan wawancara dengan 2 narasumber yang ahli dalam bidang yang relevan dengan topik penelitian ini. Wawancara dilakukan dengan seorang pakar edukasi

inklusivitas untuk mendalami edukasi nilai empati dan keberagaman serta visual elemen interaktif yang ramah inklusif dan seorang ilustrator buku cerita interaktif untuk mendalami aspek visual dan elemen interaktif yang relevan untuk menarik perhatian dan mengundang rasa ingin tahu anak dalam pemahaman isi buku secara mendalam. Tujuan wawancara ini untuk memvalidasi pemilihan elemen visual interaktif yang efektif dan relevan dari hasil analisis pengumpulan data kajian literatur yang diangkat. Melalui metode ini, dari hasil kajian literasi serta didukung oleh validasi dengan para pakar diharapkan dapat menghasilkan penerapan elemen visual interaktif yang signifikan dan relevan untuk perancangan buku cerita interaktif dalam pengembangan nilai sosial empati dan keberagaman yang bersifat inklusif bagi anak usia 6-8 tahun.

HASIL & PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian dan analisis data, elemen visual interaktif pada buku cerita anak signifikan untuk menarik perhatian dan daya fokus anak usia 6-8 tahun dalam proses membaca mereka. Elemen visual interaktif tertentu dapat menjadi suatu aktivitas dimana menciptakan sensasi bermain, sehingga anak akan menumbuhkan rasa penasaran dan menjadi daya tarik dalam memahami isi buku (Pradana et al., 2024). Interaktivitas yang dirancang menjadi sarana mendorong keterlibatan anak terhadap isi buku yang dapat memicu reaksi anak lebih aktif belajar dan mendalami isi cerita saat membaca. Dengan ini, konteks literasi dan pembentukan empati lebih mudah diterima dan diterapkan pada perkembangan karakter anak. Temuan ini mendukung penelitian bahwa elemen interaktif yang tepat menjadi strategi efektif dalam mengomunikasikan pesan sosial lebih natural dan menarik.

Berdasarkan kajian literatur, elemen interaktif pada buku cerita dapat diklasifikasikan ke dalam 2 kategori berdasarkan fungsinya. Elemen gerak seperti *flap page*, *pull tab* dan *pop up page* dapat menjadi sarana interaksi melalui elemen visual yang dapat menstimulasi rasa ingin tahu anak sehingga memicu rasa ingin tahu yang tinggi terhadap isi buku dan pesan cerita yang dirancang dapat dipahami dengan mudah dan efektif. Sedangkan pendekatan elemen aktivitas seperti *puzzle*,

origami, lembaran panduan, *cut and paste* dan mewarnai dapat menjadi ruang kolaborasi antar orangtua dan anak sehingga memperkuat pemahaman nilai sosial empatik terhadap keberagaman dalam perkembangan karakter anak.

Elemen gerak berperan sebagai media yang dapat menarik perhatian anak dalam interaksi berulang terhadap buku yang mereka baca. Hal ini memicu keterlibatan anak secara langsung terhadap buku yang meningkatkan rasa penasaran mereka terhadap alur cerita, membuat anak secara tidak langsung aktif belajar dan memahami pesan yang dirancang. Selain itu, elemen gerak ini juga dapat melatih kemampuan motorik anak dengan interaksi seperti membuka, menarik maupun menggerakkan objek visual. Namun perlu diperhatikan komposisi dan kompleksitas elemen gerak yang dirancang (Tare et al., 2010). Elemen gerak yang berlebihan atau kompleks menjadi pertimbangan yang dapat menyebabkan *overstimulating* bagi anak usia 6-8 tahun. Penggabungan antar 2 elemen gerak atau lebih menimbulkan kompleksitas yang berlebihan sehingga memberi kesan kurang ramah inklusif.

Elemen aktivitas dapat menjadi pendukung anak dalam mendorong interaksi yang disertai panduan kolaboratif bersama orangtua dengan tujuan memperkuat pemahaman nilai sosial dan empati dalam proses perkembangan anak. Selain memberikan pengalaman multisensorik, elemen aktivitas seperti *puzzle*, origami, lembaran panduan, *cut and paste* dan mewarnai yang mengandung nilai sosial empatik terhadap keberagaman, menjadi ruang kolaboratif antar orangtua dan anak dalam bekerja sama sekaligus mempelajari dan memahami nilai sosial tersebut (Nurfadhillah, S., Cahyati, S. Y., Farawansya, S. A., & Salsabila, 2022). Dengan panduan dengan pendamping melalui aktivitas bersama, menjalin refleksi dan diskusi bersama dalam menyalurkan pemahaman nilai sosial dari pembimbing (Agustina et al., 2018).

Aspek visual juga menjadi peran penting untuk diperhatikan saat perancangan buku interaktif anak karena merupakan sarana pusat perhatian anak dalam penerimaan informasi melalui buku yang mereka baca (Song, 2021). Anak-anak usia 6-8 tahun, cenderung memiliki gaya pembelajaran visual dimana mereka

memperoleh informasi melalui visual gambar maupun teks (Herawati, Indah. 2023) (Mahadi et al., 2022). Gambar, warna, *tone* dan teks merupakan komponen utama yang paling menarik perhatian anak-anak. Dengan penggunaan warna *cool tone* dan pendekatan warna lembut seperti *muted colors* yang memiliki aksent ketenangan dan tidak terlalu *overpowering*, sekaligus dapat meningkatkan daya fokus anak (Valencia et al., 2024). Untuk menciptakan kesan yang lebih *friendly*, *playful* dan relevan bagi anak-anak, penggunaan tipografi dengan sifat *'rounded'* dan *san-serif* merupakan pendekatan yang efektif dalam buku cerita. Menciptakan visual dengan nuansa aman dan hangat yang relevan, sesuai dengan kebutuhan dan preferensi anak-anak agar menjadi buku cerita yang signifikan dalam menarik perhatian mereka.

Setelah mengkaji berbagai literatur terkait penerapan elemen interaktif dalam media edukasi anak, tahap selanjutnya dilakukan wawancara dengan pakar untuk memperkuat temuan teoretis melalui perspektif praktis di lapangan.

Salah satu narasumber, Krisianto Gondohutomo, Co-Founder ELMO Surabaya dan pakar edukasi inklusivitas, menyatakan bahwa komponen utama yang efektif dalam perancangan buku cerita interaktif yang menanamkan nilai sosial empati dan keberagaman sejak dini adalah relevannya cara penyampaian nilai-nilai tersebut, yaitu melalui visual yang inklusif, ramah dan hangat sesuai dengan preferensi dan kebutuhan anak-anak. Dengan mengimplementasikan elemen aktivitas yang melibatkan interaksi orang dewasa dengan wawasan yang lebih luas, dapat membantu menanamkan pemahaman lebih dan mengembangkan kognitif anak mengenai pembelajaran nilai keberagaman dan nilai empati melalui pengalaman berdiskusi dan aktivitas bersama pendamping dari lingkungan sekitar yang mereka percayai.

Pandangan tersebut sejalan dengan hasil wawancara bersama Shania Pinnata, seorang ilustrator buku anak yang memiliki pengalaman dalam merancang buku cerita interaktif. Beliau menegaskan bahwa elemen interaktif pada buku anak tidak hanya berfungsi sebagai aspek estetika visual, melainkan sebagai media yang dapat mengundang rasa ingin tahu dan memperluas cara pandang dan berpikir anak dalam memahami nilai yang terkandung dalam buku secara mendalam.

Berdasarkan pengalaman beliau dalam perancangan buku interaktif berjudul '*It's Okay to be Me!*', dengan penerapan elemen gerak berupa *flap page*, bertujuan untuk menstimulasi repons kognitif anak dalam mendorong mereka menganalisis dan mengajukan pertanyaan yang muncul secara natural dari rasa penasaran terhadap kelanjutan cerita. Pendekatan ini diterapkan tidak hanya meningkatkan keterlibatan anak, tetapi juga menciptakan ruang interaksi dan refleksi antar pendamping dan anak. Dengan demikian, pengalaman membaca lebih relevan, bermakna, menyenangkan dan partisipatif dalam memahami pesan sosial yang terkandung dalam buku cerita.

Pemilihan elemen visual interaktif ini tidak hanya berfungsi sebagai komponen buku yang menarik secara visual, tetapi juga menciptakan media yang inklusif dan mengedepankan kebutuhan yang relevan bagi anak-anak. Elemen interaktif dan visual yang inklusif ini juga bertujuan untuk menjadi media inovatif yang dapat menjadi sarana kurangnya kesenjangan literasi sosial sejak dini sekaligus menjadi pedoman dalam penerapan desain komunikasi visual yang berorientasi empati dan keberagaman.

KESIMPULAN

Elemen visual interaktif pada buku cerita anak memiliki peran yang signifikan sebagai media edukatif yang mampu meningkatkan keterlibatan serta pemahaman konsep empatik terhadap keberagaman pada usia 6-8 tahun. Pemilihan elemen gerak dan aktivitas seperti *flap page*, *pull tab*, *pop-up page*, maupun *puzzle*, origami, lembaran panduan, *cut and paste* dan mewarnai bukan hanya sebagai aspek estetika visual, melainkan menjadi media yang dapat menciptakan pengalaman membaca yang lebih aktif dan menstimulasi anak dalam berpikir dan mendalami pemahaman nilai sosial yang terkandung dalam cerita agar dapat tersampaikan secara natural dan menyenangkan.

Penelitian ini juga menegaskan bahwa pentingnya mempertimbangkan aspek inklusivitas dalam penerapan elemen visual interaktif pada buku cerita anak. Elemen interaktif dengan tingkat kompleksitas tinggi atau berlebihan dapat

menimbulkan risiko overstimulasi, terutama bagi anak dengan kebutuhan sensorik dan kemampuan kognitif yang beragam. Oleh karena itu, prinsip *inclusive design* dan *user-centered design* menjadi pendekatan yang penting untuk memastikan buku cerita interaktif yang dirancang tidak hanya menjadi keestetikaan visual, namun juga mampu menghadirkan rasa aman, nyaman dan mudah diakses untuk berbagai kondisi kognitif anak. Desain visual dan elemen interaktif yang mengutamakan kebutuhan dan kenyamanan pembaca, akan menciptakan suasana baca yang lebih kontributif dan relevan sehingga menarik perhatian anak dan mendukung proses belajar yang positif.

Dengan dukungan hasil wawancara oleh para pakar dalam memvalidasi hasil kajian literatur, elemen-elemen tertentu terbukti efektif dalam memicu partisipasi aktif anak serta memperkuat kemampuan berpikir reflektif mereka dalam memahami isi cerita pada buku. Elemen-elemen interaktif tersebut dapat memicu kontribusi dan keaktifan anak dalam mengembangkan kognitif anak untuk menanamkan pemahaman nilai empati dan keberagaman sejak usia dini. Penerapan elemen interaktif yang dapat menstimulasi respons kognitif anak dalam mendorong mereka menganalisis dan mengembangkan rasa ingin tahu terhadap cerita yang disertai oleh panduan orangtua dalam menciptakan ruang diskusi mengenai pemahaman pesan yang terkandung dalam buku melalui aktivitas yang dirancang, menjadi media yang tepat dalam penanaman nilai sosial empati dan keberagaman secara natural dan *relateable* bagi anak usia 6-8 tahun. Tentunya disertai oleh narasi cerita yang relevan pada kehidupan lingkungan anak sehari-harinya.

Keseluruhan temuan ini dapat memberikan landasan awal yang menjadi acuan dalam penerapan elemen visual interaktif yang relevan dan signifikan pada perancangan media edukasi inklusif berupa buku cerita. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat menjadi bahan referensi dalam perancangan media edukasi berupa buku cerita interaktif yang kaya literasi akan nilai sosial empatik untuk menumbuhkan pemahaman keberagaman sejak usia dini yang relevan dan menyenangkan, serta dapat berkontribusi nyata dalam menciptakan akses literasi yang lebih inklusif dan bermakna untuk anak-anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, R., Lupita Sari, O., Anisfatus Sholihah, L., Rizqi, N., Octavia, L., Laras Pramesthi, I., Prafiantini, E., & Chandra Dewi Kardha, P. (2018). Development of Innovative Picture Storybooks to Empower Parents and Teachers for Early Childhood Education in Nutrition and Social-Behavior in Jakarta. *ASEAN Journal of Community Engagement*, 2(2), 298. <https://doi.org/10.7454/AJCE.V2I2.128>
- Alifiah, A., Syatifah, J., & Arifin, A. (2025). FAKTOR PENYEBAB STIGMA TERHADAP ANAK PENDERITA AUTIS DI MAKASSAR. *Phinisi Integration Review*, 8(1), 081–089. <https://doi.org/10.26858/PIR.V8I1.71776>
- Azzahra, Y., & Haryana, W. (2023). Perancangan Buku Cerita Bergambar Dalam Mengatasi Anxiety Untuk Anak Usia 5 Tahun Ke Atas. *Visual Heritage: Jurnal Kreasi Seni Dan Budaya*, 5(3), 377384. <https://doi.org/10.30998/VH.V5I3.6710>
- Jurnal, B., Hamzah, F., Tahir, S., & Miyodu, W. (2025). Pentingnya Toleransi dan Empati dalam Pendidikan Anak Usia Dini Inklusif. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 1(2), 296–301. <https://doi.org/10.63822/QYP9SB97>
- Harini, N., Noor, I., & Iqbal, M. (2025). Multikulturalisme pada Pendidikan Anak Usia Dini. *Adiba: Journal of Education*, 5(1), 97-112.
- Herawati, Indah. (2023). PENERAPAN MEDIA VISUAL UNTUK MEMUDAHKAN PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI. *PERNIK*. 6. 83-87. 10.31851/pernik.v6i2.13672.
- Mahadi, F., Husin, M. R., & Md Hassan, N. (2022). Gaya Pembelajaran: Visual, Auditori atau Kinestetik. *Journal of Humanities and Social Sciences*, 4(1), 29–36. <https://doi.org/10.36079/LAMINTANG.JHASS-0401.341>
- Nurfadhillah, S., Cahyati, S. Y., Farawansya, S. A., & Salsabila, A. (2022). Peran Tenaga Pendidik dan Orang Tua serta Masyarakat dalam Pendidikan Inklusi (Bimbingan dalam Pendidikan Inklusi). *TSAQOFAH*, 2(6), 653–651. <https://doi.org/10.58578/TSAQOFAH.V2I6.639>
- Nursholichah, K. U., Mufarrohah, A. F., & Setyo, B. (2024). STIGMA MASYARAKAT TERHADAP ANAK PENYANDANG DISABILITAS. *Al-ATHFAL: Jurnal Pendidikan Anak*, 5(2), 336–342. <https://doi.org/10.46773/ALATHFAL.V5I2.1456>
- Pradana, P. A., Kofan, P., Setia Utami, B., & Pratiwi, P. (2024). Perancangan Buku Aktivitas Interaktif Sebagai Media Edukasi dalam Meningkatkan Kepercayaan Diri Pada Anak Usia 4-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 5(12), 1751–1769. <https://doi.org/10.59141/JAPENDI.V5I12.6306>

Shafrina, A. ; Dwi, A., Natalia, B. *, Jurusan, T., Grafika, D., Penerbitan, D., Grafis, N., & Jakarta, I. (2023). BUKU CERITA INTERAKTIF “PEMUDA DAN SINGA” SEBAGAI MEDIA EDUKASI ANAK BERKEBUTUHAN KHUSUS. *Arty: Jurnal Seni Rupa*, 12(2), 161–173. <https://doi.org/10.15294/ARTY.V12I02.75684>

Song, Y. (2021). Research on Interactive Design in Children’s Books. *Proceedings of the 7th International Conference on Arts, Design and Contemporary Education (ICADCE 2021)*, 572, 531–536. <https://doi.org/10.2991/ASSEHR.K.210813.089>

Tare, M., Chiong, C., Ganea, P., & DeLoache, J. (2010). Less is More: The effect of manipulative features on children’s learning from picture books. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 31(5), 395–400. <https://doi.org/10.1016/J.APPDEV.2010.06.005>

Valencia, C., Wardaya, M., & Artikel, G. (2024). Perancangan Buku Cerita Interaktif Mengenal Emosi Anak Attention Deficit Hyperactivity Disorder. *Jurnal SASAK : Desain Visual Dan Komunikasi*, 6(1), 185–201. <https://doi.org/10.30812/SASAK.V6I1.3870>

Wati Anzani, R., & Khairul Insan Universitas Muhammadiyah Tangerang, I. (2020). Perkembangan Sosial Emosi pada Anak Usia Prasekolah. *PANDAWA*, 2(2), 180–193. <https://doi.org/10.36088/PANDAWA.V2I2.595>