

Analisis Komparatif Elemen Visual pada Buku Aktivitas Anak *Best Seller*

Patricia Tessalonica Putri
ptessalonica@student.ciputra.ac.id

Visual Communication Design, School of Creative Industry
Universitas Ciputra

ABSTRAK

Buku aktivitas anak memiliki potensi besar sebagai media edukasi yang meningkatkan minat dan keterlibatan anak dalam proses pembelajaran. Unsur visual yang ditampilkan suatu buku seperti warna, ilustrasi, dan tipografi menjadi salah satu faktor yang menentukan minat anak dalam membaca; serta berperan penting dalam proses pengambilan keputusan orang tua sebelum pembelian. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi karakteristik desain visual yang menjadi daya tarik utama buku anak. Metode penelitian menggunakan studi literatur mengenai teori psikologi warna, teori ilustrasi anak, teori tipografi, dan prinsip desain untuk anak, serta pendekatan kualitatif melalui analisis komparatif terhadap 3 buku aktivitas anak *best seller*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ketiga buku aktivitas anak yang diuji memiliki karakter visual yang berbeda. Hal ini disebabkan oleh adanya perbedaan pada tujuan akhir, cara penyajian cerita, serta emosi yang ingin ditekankan pada masing-masing buku. Namun, terdapat pola yang konsisten seperti gaya gambar kartun yang sederhana dan ekspresif, tipografi sans serif yang mudah dibaca, serta palet warna yang menyesuaikan cerita. Kesimpulannya, pola ini dapat diadaptasi dan memberikan kontribusi penting yaitu, menjadi acuan dalam mengembangkan buku aktivitas anak yang menyelaraskan elemen visual dengan konteks cerita dan tahap perkembangan kognitif anak. Sehingga karya tidak hanya menarik secara estetika, tetapi juga efektif dalam mendukung keterlibatan serta proses belajar anak.

Keywords: Buku aktivitas anak, Ilustrasi buku anak, Warna, Tipografi, Desain komunikasi visual

ABSTRACT

Children's activity books have significant potential as educational media that enhance children's interest and engagement in the learning process. Visual elements presented in books such as color, illustration, and typography—are key factors influencing children's reading interest, as well as playing an important role in parents' purchasing decisions. This study aims to identify the visual design characteristics that serve as the main appeal of children's books. The research method employs a literature review on color psychology, children's illustration theory, typography theory, and design principles for children, along with a qualitative approach through comparative analysis of three best-selling children's activity books. The results show that the three analyzed books have distinct visual characteristics. These differences are influenced by variations in their intended goals, storytelling approaches, and the emotions each book aims to convey. However, consistent patterns were identified, such as simple and expressive cartoon-style illustrations, easy-to-read sans serif typography, and color palettes adapted to the narrative. In conclusion, these patterns can be adopted and provide an important contribution as a reference for developing children's activity books that align visual elements with the story context and children's cognitive development stages. Thus, the resulting works are not only aesthetically appealing but also effective in supporting children's engagement and learning processes.

Keywords: Children's activity books, Children's book illustration, Color, Typography, Visual communication design

PENDAHULUAN

Buku anak merupakan salah satu media yang berfungsi sebagai sarana edukasi sekaligus hiburan bagi anak. Konten yang disajikan umumnya dikemas dalam bentuk cerita dan dilengkapi dengan gambar. Hal ini bertujuan untuk memudahkan anak dalam memproses informasi, sekaligus meningkatkan pengalaman membaca menjadi lebih menyenangkan bagi anak. Berdasarkan teori *dual coding*, proses kegiatan belajar dapat ditingkatkan dengan memilih perpaduan media yang tepat, misalnya seperti buku yang memadukan teks dan ilustrasi yang relevan (Paivio, 2006).

Namun, efektivitas penyampaian informasi dalam buku anak juga perlu menyesuaikan tingkat kemampuan anak. Pemahaman pembelajaran anak tidak dapat disamaratakan. Anak dengan kategori usia yang berbeda memiliki kebutuhan yang berbeda. Menurut teori yang digunakan oleh para psikolog

sebagai acuan, terdapat 4 tahap perkembangan kognitif yang terjadi secara berurutan. Pertama, tahap sensori-motorik (0-18 bulan). Pada tahap ini anak belajar untuk menggerakkan anggota tubuhnya dan menggunakan kelima inderanya. Kedua, tahap pra-operasional (18 bulan-6 tahun). Dimana anak mulai belajar penalaran sederhana menggunakan lambang dan simbol. Ketiga, tahap operasional konkrit (6-12 tahun). Dimana anak mulai dapat berpikir secara logis namun masih terbatas dengan objek konkrit. Keempat, tahap operasi resmi (12+). Pada tahap ini anak dapat melakukan penalaran tanpa terikat objek serta memiliki daya pikir untuk mengambil keputusan dan membuat pertimbangan serta simpulan (Piaget, 1972). Maka dari itu, dalam proses pembuatan buku anak, penyampaian informasi pada anak perlu didesain sesuai dengan preferensi dan tingkat kemampuan anak. Tahapan kognitif tersebut dapat menjadi panduan dalam menyesuaikan cara penyampaian informasi melalui narasi dan visual.

Sejalan dengan kebutuhan untuk menyesuaikan preferensi dan tingkat kemampuan anak, buku anak turut berkembang menjadi buku aktivitas yang menuntut partisipasi lebih aktif. Buku aktivitas anak menarik perhatian orang tua dan anak karena menciptakan proses pembelajaran yang interaktif, di mana kegiatan membaca tidak hanya melibatkan indera penglihatan, tetapi juga gerakan fisik melalui aktivitas seperti menempel stiker, mewarnai, atau menyusun gambar. Pendekatan ini membantu anak lebih fokus, meningkatkan keterlibatan emosional, serta memperkuat pemahaman melalui pengalaman multisensori.

Dengan demikian, buku aktivitas anak menghadirkan bentuk pembelajaran yang lebih kontekstual dan menyenangkan. Namun, meningkatnya popularitas genre ini tidak menjamin semua buku memperoleh perhatian yang sama dari pasar. Orang tua sebagai pengambil keputusan utama cenderung menilai kualitas buku berdasarkan elemen visual yang tampak pada sampul dan halaman awal. Oleh karena itu, elemen visual tidak hanya berperan sebagai aspek estetis, melainkan juga menjadi faktor strategis yang menentukan persepsi nilai dan kualitas produk. Hingga kini, penelitian yang

secara spesifik menganalisis perbandingan elemen visual pada buku aktivitas anak *best seller* masih terbatas, sehingga diperlukan kajian yang lebih mendalam untuk memahami pola desain visual yang efektif dalam menarik minat anak dan orang tua.

Berdasarkan permasalahan diatas dan keterbatasan penelitian sebelumnya yang belum membahas perbandingan elemen visual pada buku aktivitas anak secara mendalam, penelitian ini berfokus pada pertanyaan: Bagaimana perbedaan pola visual seperti penggunaan warna, ilustrasi, dan tipografi dalam beberapa buku aktivitas anak? Tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan dan membandingkan elemen visual seperti pemilihan warna, gaya ilustrasi, dan tipografi pada buku anak serta mengidentifikasi pola desain visual yang ada pada buku aktivitas anak *best seller*. Temuan pola ini diharapkan dapat mengisi kekosongan kajian mengenai strategi visual yang efektif dalam menarik minat anak dan orang tua. Adapun penelitian ini akan dibatasi pada analisis komparatif terhadap tiga judul buku aktivitas anak yang menjadi *best seller* yaitu, Bermain Warna Bersama Leika, Dongeng Favorit Paud: Aladin, dan Rilakkuma (Toko Buku Online Terbesar (Gramedia.com., 2025)

RESEARCH METHOD

Penelitian ini berfokus untuk menemukan pola umum desain visual pada buku aktivitas anak yang berhasil meraih titel *best seller* menggunakan pendekatan analisis komparatif deskriptif. Teknik pendekatan yang dipilih merupakan kombinasi dari metode komparatif dan metode deskriptif; dimana metode komparatif digunakan untuk membandingkan objek penelitian sedangkan metode deskriptif digunakan untuk menjabarkan hasil temuan maupun hasil perbandingan. Hasil dari analisis yang memanfaatkan pendekatan ini berupa uraian analisa yang didukung dengan data perbandingan dari objek penelitian (Djiwandono & Yulianto, 2023).

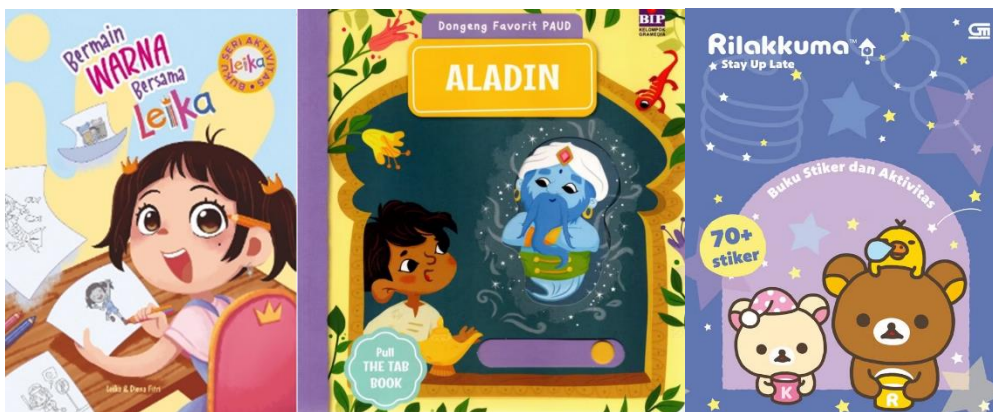
Metode penelitian menggunakan metode kualitatif. Hal ini sejalan dengan kebutuhan penelitian yang berfokus pada pemahaman dan pandangan subjektif terhadap objek penelitian, alih-alih berfokus pada data angka. Menurut Sugiyono, penelitian kualitatif berfokus pada penjabaran keadaan, sifat, nilai suatu objek, maupun gejala tertentu (Sugiyono., 2022). Penelitian kualitatif dapat dijalankan dengan beberapa metode pengumpulan data. Pada penelitian ini, data dikumpulkan melalui observasi pada objek penelitian.

Pengumpulan data melalui observasi berarti data diperoleh melalui pengamatan dan pencatatan karakteristik atau ciri khas dari objek yang diteliti. Objek penelitian merupakan tiga buku aktivitas anak yang dipilih berdasarkan kriteria *best seller* di platform Gramedia. Pemilihan berdasarkan kategori *best seller* diambil karena buku yang berhasil meraih kategori tersebut dapat merepresentasikan preferensi pasar serta keberhasilan strategi visual dalam menarik minat anak maupun orang tua untuk membeli. Judul dari tiga buku aktivitas anak yang menjadi objek penelitian adalah Bermain Warna Bersama Leika, Dongeng Favorit Paud: Aladin, dan Rilakkuma Stay Up Late. Pemilihan objek penelitian juga didasarkan pada pertimbangan bahwa ketiganya termasuk dalam genre yang sama, berada pada rentang usia pembaca yang serupa, serta menunjukkan variasi gaya visual yang relevan untuk dianalisis secara komparatif.

Observasi dilakukan melalui analisis deskriptif komparatif terhadap elemen visual pada masing-masing buku. Analisis difokuskan pada tiga komponen utama, yaitu ilustrasi, warna, dan tipografi. Sebagai upaya untuk menjaga objektivitas penelitian, proses analisis menggunakan rubrik penilaian yang sesuai dengan teori ilustrasi anak, teori psikologi warna, serta prinsip tipografi. Rubrik ini menyediakan parameter evaluasi yang memastikan setiap buku dinilai menggunakan indikator yang sama dan bukan berdasarkan persepsi subjektif peneliti.

HASIL DAN DISKUSI

Pada bagian selanjutnya akan diuraikan hasil analisis perbandingan terhadap tiga buku aktivitas anak: *Bermain Warna Bersama Leika*, *Dongeng Favorit PAUD: Aladin*, dan *Rilakkuma Stay Up Late*. Ketiga buku tersebut diamati melalui tiga aspek utama desain visual, yaitu warna, ilustrasi, dan tipografi, dengan mempertimbangkan teori persepsi visual anak serta prinsip desain komunikasi visual. Pembahasan diarahkan untuk melihat bagaimana setiap elemen visual membentuk karakter dan suasana masing-masing buku, serta bagaimana penerapan elemen-elemen tersebut membantu meningkatkan keterbacaan, menarik perhatian anak, dan selaras dengan tahap perkembangan kognitif mereka.



Gambar 1. Cover tiga buku aktivitas anak *Best Seller*
Sumber: Gramedia (2025)

Cover buku di atas menampilkan sampul dari ketiga buku aktivitas anak yang menjadi objek penelitian. Melalui tampilan awal ini, dapat diamati bahwa setiap buku mengusung pendekatan visual yang berbeda dalam menarik perhatian anak dan orang tua. Sampul menjadi elemen pertama yang membangun persepsi terhadap isi buku sekaligus mencerminkan strategi desain yang digunakan untuk menonjolkan tema cerita dan karakter utama. Oleh karena itu, analisis berikut berfokus pada penguraian elemen warna, ilustrasi, dan tipografi pada masing-masing buku untuk memahami pola

visual yang membentuk daya tarik dan efektivitas komunikasi visualnya (kutipan).

Ilustrasi



Gambar 2. Ilustrasi pada bagian buku
Sumber: Gramedia (2025)

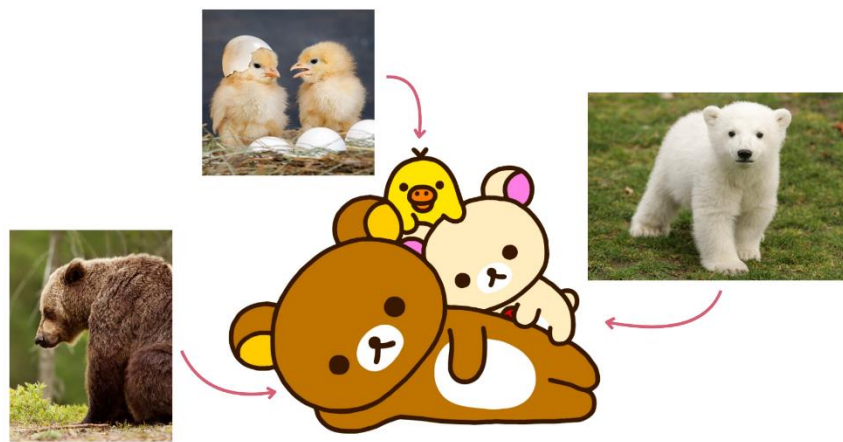
Pembuatan ilustrasi yang ditujukan untuk anak-anak umumnya menggunakan gaya kartun karena bentuknya yang cenderung sederhana dan ekspresif. Berdasarkan teori *amplification through simplification*, proses simplifikasi gambar menjadi gaya kartun bukan bertujuan untuk menghilangkan detail namun, justru menekankan detail yang diperlukan dengan menghilangkan bagian-bagian yang tidak relevan (McCloud, 1994). Prinsip ini sesuai untuk memudahkan anak dalam menangkap informasi yang ingin disampaikan dengan lebih mudah. Maka dari itu teori *amplification through simplification* digunakan sebagai acuan dan rubrik penilaian untuk analisis komparatif elemen ilustrasi pada objek penelitian.

Judul Buku	Elemen Ilustrasi
Bermain Warna Bersama Leika	<ul style="list-style-type: none"> • Gaya kartun dengan simplifikasi bentuk mengadaptasi efek psikologis yang dihasilkan dari bentuk dasar seperti bulat pada karakter anak untuk menonjolkan kesan ceria yang umumnya dimiliki oleh anak, dan siluet persegi panjang pada karakter remaja atau dewasa untuk menonjolkan kesan stabil.
Dongeng Favorit Paud: Aladin	<ul style="list-style-type: none"> • Gaya kartun dengan simplifikasi bentuk mengadaptasi efek psikologis yang dihasilkan dari bentuk dasar seperti bulat pada karakter dengan perangai baik (karakter utama) dan segitiga pada karakter dengan perangai buruk (penjahat). • Pada buku ini juga terjadi proses simplifikasi tanpa menghilangkan identitas dan ciri khas pakaian ala timur tengah yang menggunakan kain dan banyak perhiasan.
Rilakkuma Stay Up Late	<ul style="list-style-type: none"> • Berbeda dengan kedua buku lainnya, buku ini melakukan proses simplifikasi bentuk hewan beruang dan dikombinasikan dengan bentuk dasar lingkaran untuk memberi kesan lucu dan ramah sehingga dapat menarik minat anak.

Table 1. Tabel perbandingan elemen visual ketiga buku – elemen ilustrasi
sumber: dokumentasi penulis

Hasil komparasi menunjukkan bahwa ketiganya menggunakan teori yang dicetuskan oleh McCloud yaitu, menggunakan gaya ilustrasi kartun yang telah melalui proses simplifikasi untuk menegaskan detail penting. Selain itu, proses desain juga memanfaatkan kesan atau impresi dari bentuk-bentuk dasar seperti lingkaran, kotak, dan segitiga. Hal ini dikarenakan siluet atau gestur mampu mengomunikasikan emosi dengan lebih baik (Wardaya, 2023). Tiap-tiap bentuk dasar memiliki ciri khas dan memberi impresi yang berbeda antara bentuk satu dan bentuk lainnya. Misalnya, bentuk lingkaran memberi kesan ramah dan menyenangkan, persegi memberi kesan tegas dan kokoh, sedangkan segitiga memberi kesan menyeramkan.

Namun, proses simplifikasi pada ketiganya terjadi pada bagian yang berbeda-beda. Strategi simplifikasi menyesuaikan kebutuhan penyampaian informasi. Dapat dilihat bahwa desain karakter pada tiap buku juga memanfaatkan bentuk dasar tertentu untuk memberikan impresi yang mendukung proses penyampaian informasi. Misalnya seperti pemanfaatan bentuk segitiga dan bulat untuk menegaskan pemeran protagonis dan antagonis pada buku “Dongeng Favorit Paud: Aladin”.



Gambar 3. Simplifikasi bentuk hewan menjadi karakter kartun
Sumber: <https://variety.com/2017/digital/news/netflix-premiere-japanese-animation-series-toy-bear-character-rilakkuma-1202491912/>

Sedangkan pada buku “Rilakkuma Stay Up Late”, proses simplifikasi terjadi pada bentuk desain karakter. Modifikasi bentuk dilakukan pada beruang yang menjadi inspirasi bagi karakter utama. Dengan menghilangkan fitur-fitur menyeramkan dan mendesainnya menyerupai bentuk bulat, kreator berhasil menonjolkan impresi karakter yang imut dan menggemaskan. Hal ini menunjukkan bahwa kombinasi dari keduanya merupakan strategi yang efektif untuk membangun nuansa cerita serta memicu ikatan emosional anak dengan isi buku.

Warna

Selain bentuk dan gaya gambar, warna juga berperan penting dalam proses penyampaian informasi. Pada buku *Theory of Colours*, warna dikelompokkan menjadi dua kategori: warna aktif atau warna yang memberi kesan positif dan hangat, seperti warna merah, orange, kuning; dan warna pasif atau warna yang memberi kesan negatif atau dingin seperti biru dan ungu (Goethe & Eastlake, 2015). Selain itu menurut penelitian yang dilakukan oleh Vijaya Lakshmi, warna memberi dampak visual secara langsung dan dapat mempengaruhi psikologis seseorang. Warna tertentu dapat memicu ikatan emosional karena makna simbolis yang telah melekat dengannya (Lakshmi V, 2023). Melalui penerapan teori warna Goethe dan psikologi warna, pemilihan warna dalam buku anak dapat berfungsi sebagai medium psikologis yang membangun kedekatan emosional antara anak dan cerita. Maka dari itu, teori warna Goethe dan psikologi warna digunakan pada penelitian ini sebagai acuan dan rubrik penilaian untuk analisis komparatif.

Judul Buku	Elemen Warna
Bermain Warna Bersama Leika	<ul style="list-style-type: none"> • Secara keseluruhan warna yang paling sering muncul adalah warna-warna cerah seperti biru langit, ungu kebiruan, dan <i>pink</i>, sehingga memicu perasaan riang dan positif pada anak. • Palet warna dominan pastel pada latar dan warna yang lebih <i>vibrant</i> pada objek utama, untuk menciptakan kontras yang dapat mencegah stimulasi berlebihan pada anak. • Memanfaatkan turunan warna <i>tint</i> dan <i>tone</i> untuk menciptakan kesan warna yang realistis.
Dongeng Favorit Paud: Aladin	<ul style="list-style-type: none"> • Secara keseluruhan warna yang paling sering muncul adalah warna biru dengan saturasi yang cukup tinggi, dipadukan dengan warna ungu kebiruan, dan juga kuning keemasan, sehingga memberi kesan magis dan megah sesuai dengan latar cerita fiksi fantasi yang bernuansa timur tengah.

	<ul style="list-style-type: none"> • Palet warna dominan putih atau warna dengan saturasi tinggi sehingga memiliki kontras yang lebih tinggi dibanding kedua buku lainnya. • Memanfaatkan turunan warna <i>tone</i> dan <i>shade</i> sehingga menciptakan warna dengan saturasi yang lebih cerah dibanding kedua buku lainnya.
<p>Rilakkuma Stay Up Late</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Secara keseluruhan warna yang paling sering muncul adalah biru keunguan, ungu, dan pink, sesuai dengan konsep cerita terjaga di malam hari dan memberi kesan <i>dreamy</i> serta langit malam berbintang. • Palet warna konsisten menggunakan warna dingin untuk latar sedangkan objek utama menggunakan warna komplementer seperti kuning, coklat, dan krem, sehingga kontras antar objek terlihat jelas. • Memanfaatkan warna utama dengan saturasi tinggi dan turunan warna <i>tint</i> untuk menghasilkan warna pastel yang tetap cerah.

Table 2. Tabel perbandingan elemen visual ketiga buku – elemen warna
sumber: dokumentasi penulis

Ketiga buku aktivitas anak yang menjadi objek penelitian menampilkan pendekatan visual yang berbeda dalam menggambarkan suasana dan tema cerita.



Gambar 4. *Color Palette* Bermain Warna Bersama Leika
Sumber: Gramedia (2025)

Bermain Warna Bersama Leika menonjol dengan nuansa cerah dan lembut yang mencerminkan karakter riang khas dunia anak.



Gambar 5. *Color Palette Dongeng Favorit Paud: Aladin*
Sumber: Gramedia (2025)

Dongeng Favorit Paud: Aladin menghadirkan kesan magis melalui warna-warna kuat dan kontras tinggi yang menggambarkan dunia fantasi Timur Tengah.



Gambar 6. *Color Palette Rilakkuma Stay Up Late*
Sumber: Gramedia (2025)

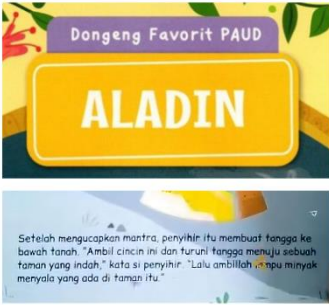

Sementara itu, Rilakkuma Stay Up Late mengusung palet warna dingin dengan sentuhan pastel untuk menciptakan suasana tenang dan imajinatif khas waktu malam. Ketiga pendekatan ini menunjukkan bagaimana pilihan warna dalam buku anak tidak hanya berfungsi sebagai unsur estetis, tetapi juga sebagai sarana untuk membangun emosi, suasana cerita, dan keterlibatan pembaca anak.

Lebih jauh ditemukan bahwa pemilihan warna yang cenderung kontras selain menggambarkan suasana dan menggambarkan dunia anak, juga sejalan dengan prinsip *visual comfort* dalam teori persepsi Gestalt, di mana harmoni warna membantu mempertahankan fokus anak usia sekolah dasar tanpa menimbulkan overstimulasi. Berdasarkan penelitian yang pernah dilakukan *National Library of Medicine*, ditemukan bahwa penggunaan warna yang terlalu warna-warni dapat memicu overstimulasi bagi indera penglihatan mereka, hal ini menyebabkan distraksi bagi anak-anak dalam menjalani kegiatannya (Stern-Ellran et al., 2016). Sebaliknya, warna dengan kontras lebih tinggi dan mencolok yang ditemukan ilustrasi ketiga buku memiliki fungsi berfungsi sebagai *attention grabbe* yang sesuai dengan preferensi persepsi visual anak usia pra-operasional (Piaget, 1972).

Tipografi

Pemilihan jenis huruf pada buku anak memerlukan beberapa pertimbangan. Tipografi merupakan ilmu, seni, sekaligus teknik dalam menyusun huruf atau teks agar memiliki keterbacaan yang baik dan makna dapat tersampaikan dengan jelas namun tetap terlihat estetik (Iswanto, 2023). Tipografi yang baik perlu memperhatikan keharmonisan dan kesatuan visual antar huruf melalui observasi terhadap bentuk, ukuran, ketebalan, jarak antar huruf, jarak antar baris, dan komposisi teks. Tipografi tidak hanya menonjolkan harmoni dan estetika, melainkan juga keterbacaan yang jelas. Prinsip ini sejalan dengan kebutuhan anak-anak yang lebih mudah memahami teks dengan jenis huruf yang sederhana, ukuran yang proporsional, serta jarak antar huruf yang memberikan kenyamanan saat membaca. Maka dari itu, teori ini akan menjadi acuan sekaligus rubrik penilaian dalam proses analisis komparatif pada ketiga buku aktivitas anak yang menjadi objek penelitian.

Judul Buku	Elemen Tipografi
<p>Bermain Warna Bersama Leika</p>	<div data-bbox="667 383 1023 667" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="475 680 1158 741">Gambar 7. Tipografi buku Bermain Warna Bersama Leika Sumber: Gramedia (2025)</p> <ul data-bbox="491 801 1219 1608" style="list-style-type: none"> • Judul dan bagian isi menggunakan <i>typeface</i> yang berbeda namun kategori yang sama yaitu <i>handwriting</i>. Pada bagian judul <i>typeface</i> yang digunakan memiliki struktur tipis dan tinggi. Sedangkan pada bagian isi <i>typeface</i> berstruktur lebih lebar namun tipis, sesuai untuk teks singkat. • Legibilitas atau kejelasan tiap huruf sangat bagus karena bentuk huruf yang sederhana dan sesuai dengan bentuk huruf yang diajarkan pada anak-anak. • Keterbacaan pada bagian cover masih dapat ditingkatkan dengan memperbaiki jarak antar huruf atau <i>kerning</i> pada beberapa bagian, sedangkan bagian isi memiliki tingkat keterbacaan yang baik. • Buku ini juga memiliki visibilitas yang baik dengan ukuran <i>font</i> yang besar dan memanfaatkan <i>uppercase</i> untuk informasi penting pada judul, serta ukuran <i>font</i> yang pas untuk mudah dibaca oleh anak pada bagian isi buku.

<p>Dongeng Favorit Paud: Aladin</p>	 <p>Gambar 8. Tipografi buku Dongeng Favorit Paud: Aladin Sumber: Gramedia (2025)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Judul menggunakan <i>typeface</i> dengan kategori <i>handwriting</i> dan sans serif berstruktur <i>blocky</i>. Sedangkan pada bagian isi menggunakan <i>typeface handwriting</i> yang bersifat rapi layaknya ketikan, sesuai untuk teks panjang. • Legibilitas atau kejelasan tiap huruf sama bagusnya dengan buku “Bermain Warna Bersama Leika”. • Keterbacaan huruf sangat jelas, baik pada judul di cover maupun teks bagian isi. Jarak antar huruf maupun antara kata memiliki jarak yang pas untuk menciptakan pengalaman membaca yang nyaman bagi anak. • Visibilitas pada buku ini juga sangat baik, dengan hirarki dan ukuran huruf pada judul yang berhasil menyorot bagian yang ingin ditonjolkan. Selain itu pemilihan ukuran huruf yang pas sangat mendukung proses penyampaian narasi yang tertuang melalui teks yang cukup panjang.
<p>Rilakkuma Stay Up Late</p>	 <p>Gambar 9. Tipografi buku Rilakkuma Stay Up Late Sumber: Gramedia (2025)</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Judul menggunakan <i>typeface</i> dengan kategori <i>cartoon</i> yang terlihat seperti gelembung, sesuai dengan desain karakter utama yang terkesan imut. Sedangkan bagian isi menggunakan <i>typeface sans serif</i> yang memiliki struktur bentuk lebar dan pendek. • Legibilitas beberapa huruf kurang jelas, misalnya pada huruf 'e' dan 'g' lengkungan terlalu masuk kedalam sehingga bentuk huruf terlihat rancu atau ambigu. • Keterbacaan cukup jelas karena terbantu oleh jarak antar huruf maupun kata yang disusun dengan pas. • Visibilitas tipografi pada buku ini sama baiknya dengan kedua buku yang lain.
--	--

Table 3. Tabel perbandingan elemen visual ketiga buku – elemen tipografi
Sumber: dokumentasi penulis

Berdasarkan hasil komparasi, terlihat bahwa strategi perancangan tipografi pada tiap buku memiliki pola yang konsisten. Hal ini dikarenakan proses pemilihan jenis *font* pada ketiga buku mengikuti prinsip tipografi yang baik. Pada setiap buku yang menjadi objek penelitian, jenis *font* yang digunakan selalu memiliki bentuk huruf yang sederhana dan mudah dikenali oleh anak. Melalui hasil observasi dapat dilihat bahwa ketiganya menggunakan jenis *font* dengan tipe *handwriting* atau tipe *sans serif* kartun, dimana keduanya merupakan tipe *font* dengan bentuk huruf sederhana.

Selain jenis huruf, masih ada beberapa faktor yang perlu diperhatikan untuk memenuhi syarat sebagai tipografi yang baik yaitu, *kerning* atau jarak antar huruf, jarak antar kata, serta ukuran huruf. Proses penentuan tipografi juga perlu memikirkan konsiderasi bahwa tipografi tidak memiliki tolak ukur untuk mendapatkan jarak yang pas. Hal ini disebabkan oleh banyaknya variabel pembeda, misalnya seperti jenis *font* yang berbeda dapat memiliki visibilitas yang berbeda pada ukuran yang sama. Meski demikian, berdasarkan hasil observasi ditemukan bahwa buku aktivitas anak yang menjadi objek penelitian, telah melakukan tahapan konsiderasi dengan baik.

Ketiga buku aktivitas anak memiliki jarak antar kata maupun kalimat yang pas, sehingga pengalaman membaca terasa lebih nyaman. Ukuran *font* tiap-tiap buku juga menyesuaikan konteks kebutuhan. Misalnya pada buku “Dongeng Favorit Paud: Aladin,” narasi yang dituangkan pada tiap halaman cukup panjang, maka jenis *font* yang digunakan tipe *sans serif* yang terlihat lebih rapi dan bersih. Sedangkan pada kedua buku lainnya menggunakan jenis font *handwriting*. Karena teks pada tiap halaman hanya sedikit, jenis *font* yang lebih organik seperti *handwriting* dapat diatasi dengan ukuran yang lebih besar. Penelitian ini menunjukkan bahwa strategi pemilihan *font* pada ketiganya, sejalan dengan prinsip tipografi yang baik dan telah melalui tahap konsiderasi yang kritis dan tepat sasaran.

KESIMPULAN

Hasil dari observasi visual yang dilakukan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa pemilihan warna, ilustrasi, dan tipografi pada buku aktivitas anak berperan penting dalam menarik perhatian serta mendukung proses belajar sesuai tahap perkembangan kognitif. Pada aspek ilustrasi, seluruh buku menerapkan gaya kartun dengan tingkat simplifikasi berbeda-beda. Proses penyederhanaan bentuk pada Rilakkuma Stay Up Late menciptakan karakter yang imut dan bersahabat, sedangkan Dongeng Favorit Paud: Aladin tetap mempertahankan elemen budaya khas Timur Tengah untuk memperkenalkan keberagaman visual kepada anak. Dalam konteks tipografi, kesamaan pola penggunaan jenis huruf sederhana dan keterbacaan tinggi menunjukkan adanya kesadaran desain terhadap kemampuan literasi anak. Kombinasi elemen tersebut menunjukkan bahwa kejelasan bentuk, konsistensi visual, dan kesesuaian konteks naratif merupakan faktor penting dalam meningkatkan keterlibatan anak terhadap konten edukatif. Kesamaan penggunaan pola tipografi sederhana dan mudah dibaca menegaskan pentingnya keterbacaan dalam desain buku anak.

Penelitian ini memberikan implikasi bagi desainer komunikasi visual dan penerbit buku anak, yaitu pentingnya pendekatan berbasis perkembangan kognitif dalam merancang elemen visual agar buku aktivitas tidak hanya menarik secara estetika, tetapi juga efektif dalam mendukung pembelajaran anak. Temuan ini menegaskan bahwa kesesuaian visual terhadap konteks naratif dan tahap kognitif anak merupakan kunci dalam meningkatkan keterlibatan dan efektivitas pembelajaran. Penelitian ini terbatas pada jumlah sampel dan belum mencakup respons langsung pengguna, sehingga studi lanjutan disarankan untuk menilai interaksi anak dan orang tua terhadap elemen visual secara empiris.

DAFTAR PUSTAKA

- Djiwandono, P. I., & Yulianto, W.E.. (2023) 'PENELITIAN KUALITATIF ITU MENGASYIKKAN - Google Books.', (February 23)).
- Goethe, J. W. von., & Eastlake, C.L. (2015) 'Theory of colours. 288.'
- Gramedia.com. (2025) 'Toko Buku Online Terbesar', (Retrieved October 28,).
- Iswanto, R. (2023) 'Buku Ajar Tipografi. Penerbit Universitas Ciputra.'
- Lakshmi V (2023) 'Psychological Effects of Colour. Journal of Biotechnology & Bioinformatics Research. [https://doi.org/10.47363/jbbr/2023\(5\)157](https://doi.org/10.47363/jbbr/2023(5)157)'.
- McCloud, S. (1994) 'Understanding Comics. In Understanding Comics.'
- Megawati Sutanto, S., Wardaya, M., & Setia Budi, H. (2023) 'RECONSTRUCTION OF CREATIVE PRODUCTS BASED USING DESIGN THINKING APPROACH: THE "SPIRIT OF MAJAPAHIT" CASE STUDY. XVI(1).'
- Paivio, A. (2006) 'Dual Coding Theory and Education. Pathways to Literacy Achievement for High Poverty Children.'
- Piaget, J. (1922) 'Intellectual evolution from adolescence to adulthood. Human Development, 15(1). <https://doi.org/10.1159/000271225>'.
- Stern-Ellran, K., Zilcha-Mano, S., Sebba, R., & Binnun, N.L. (2016) 'Disruptive effects of colorful vs. non-colorful play area on structured play-a pilot study with preschoolers. Frontiers in Psychology, 7(OCT), 1661.

<https://doi.org/10.3389/FPSYG.2016.01661/FULL>'.

Sugiyono. (2022) 'Metode Penelitian Kualitatif Untuk penelitian yang bersifat: eksploratif, enterpretif, interaktif dan konstruktif. Metode Penelitian Kualitatif, 5. <http://belajarpsikologi.com/metode-penelitian-kualitatif/>'.