

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 *Insecurity*

*Insecurity* (insekuritas) biasanya terjadi karena adanya rasa kurang pada kepercayaan diri sendiri, sulit mencintai diri dan minimnya bersyukur (Resna, 2023). Banyak penduduk di Indonesia menjadi depresi dari tingkat ringan hingga tingkat berat, padahal sudah banyak ahli psikologi yang tengah mencari solusi akan persoalan ini, contohnya adalah dengan menciptakan buku khusus untuk orang-orang yang *insecure* dengan kata-kata yang membangun seperti membuat kampanye, seminar *offline* maupun *online* dan sebagainya.

Berdasarkan dari penelusuran internet, informasi didapatkan melalui website *halodoc* dari ahli yaitu dokter Fadhl Rizal yang merupakan seorang psikiater yaitu menyatakan bahwa *insecurity* adalah masalah yang tergolong cukup berat karena akibat dari *insecurity* itu sendiri tidaklah ringan. Banyak kasus yang bersangkutan dengan citra diri yang terbentuk karena penilaian orang lain sehingga terlalu memikirkan dan tidak percaya diri akan prestasi, bentuk tubuh sampai penampilan sehingga kondisi ini dapat merusak mental penderita (Makarim, 2020). Tentunya mental yang kuat akan terbentuk jika memiliki pertumbuhan dengan pengajaran yang tepat. Salah satunya mengajarkan akan pentingnya percaya diri sejak dini sehingga bisa menepis segala penilaian buruk dari orang lain (Edumaster, 2022).

Menurut Sabarudin, Orin dan Wahidah selaku peneliti jurnal berjudul “Perilaku *Insecure* pada Anak Usia Dini” dari beberapa jurnal yang telah diriview diketahui bahwa adanya rasa *insecure* yang membuat banyak anak usia dini membatasi diri dengan orang lain atau bahkan membuat “topeng” untuk bersembunyi dari jati dirinya yang asli. Anak dengan masalah insekuritas cenderung menutupi sisi lain dari dirinya hanya untuk terlihat lebih baik di mata orang lain sehingga terbentuklah kecemasan, memiliki sifat pengecut, juga pemalu yang para ahli menyebutnya dengan “*neurotik*” atau ketidakamanan. (Sabarudin, Andariska, & Fitriani, 2022).

Metode standar untuk menangani *insecurity* (insekuritas) pada anak usia dini meliputi pendekatan yang mendukung perkembangan emosional dan sosial anak. Beberapa metode yang direkomendasikan adalah:

1. Pemberian Dukungan Emosional  
Memberikan perhatian, kasih sayang, dan dorongan positif kepada anak dapat membantu mengurangi rasa insekuritas mereka (Katyusha, 2022).
2. Mendorong Rasa Percaya Diri  
Membantu anak membangun rasa percaya diri melalui pujian yang memperhatikan usaha dan prestasi mereka (Katyusha, 2022).
3. Pendekatan Bermain  
Bermain merupakan cara alami yang dapat membantu anak mengendalikan rasa takut dan kecemasan (Katyusha, 2022).
4. Menunjukkan Empati dan Dukungan  
Memberikan perhatian dan dukungan dapat meningkatkan rasa aman pada anak (Hasanah, Maula, Husna, & Shodiqoh, 2022)
5. Menjadi Model  
Orang tua dan guru perlu menjadi contoh atau model bagi anak, sehingga anak dapat belajar untuk tidak merasa takut dari orang yang mereka lihat tidak merasa takut (Hasanah, Maula, Husna, & Shodiqoh, 2022).

Sedangkan metode atau tindakan yang dapat dilakukan oleh sekolah untuk mengatasi insekuritas pada anak usia dini yaitu:

1. Mendorong rasa percaya diri  
Sekolah dapat memberikan penghargaan dan pujian yang memperhatikan usaha dan prestasi anak untuk membantu mereka membangun rasa percaya diri (Katyusha, 2022).
2. Mengajarkan sikap positif  
Sekolah dapat mengajarkan anak untuk bertindak dalam situasi yang sesuai dengan usia mereka dan menghargai perkembangan mereka (Katyusha, 2022).
3. Menggunakan pendekatan bermain  
Bermain merupakan cara alami yang dapat membantu anak mengendalikan rasa takut dan kecemasan (Katyusha, 2022).
4. Menunjukkan empati dan dukungan

Sekolah dapat memberikan perhatian dan dukungan kepada anak untuk meningkatkan rasa aman pada mereka (Katyusha, 2022).

5. Mengadakan kegiatan sosial

Sekolah dapat mengadakan kegiatan sosial seperti acara keluarga, pertunjukan, atau kegiatan lainnya yang dapat membantu anak merasa diterima dan dihargai oleh lingkungan sekitar (Katyusha, 2022).

6. Mengadakan konseling

Sekolah dapat menyediakan konseling untuk anak-anak yang mengalami insecurities yang parah (Katyusha, 2022).

## 2.2 Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah anak yang baru dilahirkan hingga usia 6 tahun yang merupakan usia dimana sangat menentukan pembentukan karakter, kepribadian anak dan kemampuan intelektualnya (Sujiono, 2016). Anak usia dini kelak akan menjadi penerus bangsa dan keluarga. Umur yang termasuk ke dalam anak usia dini memiliki kisaran usia 1 sampai 6 tahun dengan fase yang berbeda-beda. Mulai dari usia 1-4 tahun adalah fase di mana anak akan bertumbuh dan berkembang dengan keterampilan motorik yang mulai baik, emosional dan kognitif sudah mulai terbentuk. Fase kedua adalah umur 4-5 tahun yang memiliki perkembangan sosial dan sudah mulai dapat berinteraksi kepada anak seusianya. Fase terakhir adalah usia 6 tahun di mana anak telah menjadi aktif di sekitar dan lebih ingin banyak mencari tahu sehingga butuh bimbingan dan arahan yang baik terhadap setiap tumbuh kembangnya. Pembelajaran baik seperti *manner*, baik buruk dan lain sebagainya tentunya akan lebih baik diajarkan sedini mungkin namun, usia paling efektif dalam memberikan pembelajaran informatif adalah kisaran usia 4-6 tahun karena mereka masih memiliki memori yang kuat sehingga diharapkan akan dapat terus melekat hingga anak tumbuh dewasa (Kinan, 2021).

Anak usia dini merupakan investasi yang amat besar bagi keluarga dan bagi bangsa. Anak-anak kita adalah generasi penerus keluarga dan sekaligus penerus bangsa. Menurut Direktorat PAUD pengertiannya adalah Pendidikan Anak Usia

Dini, adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak usia dini yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani, agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan dasar dan kehidupan tahapan berikutnya (Andriani, 2012).

### 2.3 Buku Interaktif

Buku Interaktif merupakan media interaksi yang dapat memberikan informasi sekaligus dapat melatih motorik dan kognitif anak untuk mempelajari karakter pada usia dini. Media buku interaktif juga terbilang sangat menarik karena memiliki daya visual yang terbilang kuat. Media tersebut dapat dijadikan media untuk berkegiatan di sekolah maupun di rumah untuk menghindari gawai atau televisi (Indrayana, Aryanto, & Christianna, 2018). Menurut Willyanto media buku interaktif memiliki beberapa kategori mulai dari *busy book*, *Touch and Feel*, *Lift the Flap*, *Pop Up*, *Games Book* hingga *Sound Book* (Fernanditha, Waluyanto, & Aznar, 2019). Berikut adalah contoh dari beberapa jenis buku interaktif:

#### 1. Busy Book



Gambar 2. 1 Buku interaktif jenis Busy Book

(Sumber: <https://teronggemuk.com/2016/07/26/mengenalkan-busy-book-kepada-omar/> )

*Busy Book* merupakan media pembelajaran yang biasanya terbuat dari kain *flannel* yang dirancang hingga menjadi sebuah buku yang memiliki isi bermacam macam aktivitas yang menyenangkan dan berguna untuk merangsang kemampuan motorik anak. Biasanya konten dalam *Busy Book* adalah mencocokkan kancing, menempel gambar yang sesuai ada juga menjahit (Mulviharsi, 2017).

## 2. Touch and Feel



Gambar 2. 2 Buku interaktif jenis *Touch and Feel*

(Sumber: <https://us.macmillan.com/books/9780312505806> )

*Touch and Feel Book* adalah buku interaktif yang dapat dirasakan dan disentuh. Biasanya buku dengan jenis ini menampilkan tekstur-tekstur yang sesuai dengan judul atau tema buku. Buku ini sangat cocok untuk anak usia 3-6 tahun kerana dengan buku ini anak dapat mendapatkan pengembangan sensorik juga motorik (Fernanditha, Waluyanto, & Aznar, 2019).

### 3. Lift the Flap



Gambar 2. 3 Buku interaktif jenis Lift the Flap

(Sumber: <https://everyday-reading.com/lift-the-flap-books/>)

*Lift the Flap Book* atau yang biasa disebut buku berjendela merupakan jenis buku interaktif yang didalamnya berisi segala macam gambar. Biasanya interaksi dalam Flip the Flap adalah gambar-gambar tersebut dapat di buka, di geser ke kanan kiri hingga atas dan bawah. Penggunaan buku jenis ini bisa menstimulasi kemampuan kognitif anak usia dini (Khusnaeni, Supriyono, & Pangestu, 2022).

### 4. Pop Up



Gambar 2. 4 Buku interaktif jenis Pop up Book

(Sumber: <https://m.brilio.net/creator/4-keuntungan-gunakan-pop-up-book-sebagai-media-storytelling-pada-anak-8691d4.html>)

*Pop up Book* merupakan buku interaksi yang menampilkan gambar dengan 3 dimensi yang dapat muncul dari beberapa lipatan, putaran atau gulungan. Buku jenis ini sangat menyenangkan karena berisi dengan gambar yang terlihat nyata saat halamannya dibuka (Umam, Bakhtiar, & Iskandar, 2019)

#### 5. Games Book

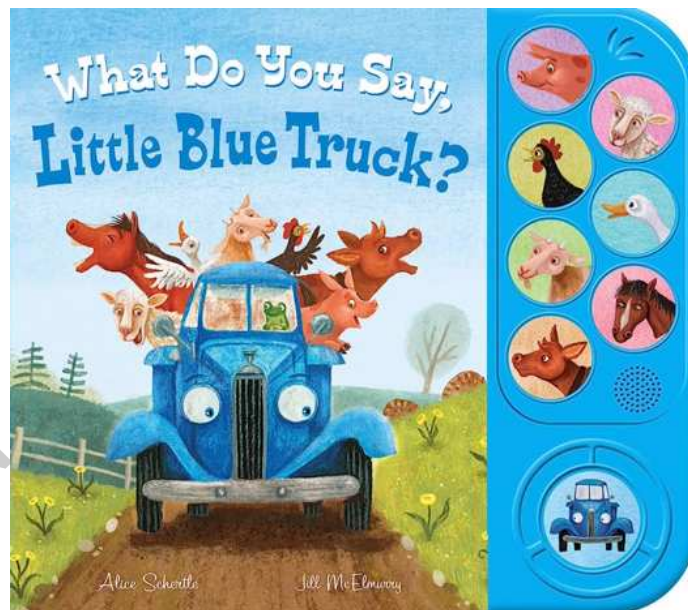


Gambar 2. 5 Buku interaktif jenis Games Book

(Sumber: <https://id.carousell.com/p/children-book-usbome-buku-anak-matching-games-1192135465/>)

*Games Book* adalah buku interaksi yang berisi dengan mini games yang terselip di antara cerita pada buku. Permainan yang ada pada buku tersebut biasanya cukup sederhana salah satu contohnya adalah mencocokkan gambar sehingga dapat merangsang konsentrasi dan pertumbuhan otak anak (Fernanditha, Waluyanto, & Aznar, 2019).

## 6. Sound Book



Gambar 2. 6 Buku interaktif jenis Sound Book

(Sumber: <https://www.amazon.com/What-Little-Blue-Truck-sound/dp/0358561957>)

Sesuai dengan namanya, *Sound Book* biasanya bukan hanya berisikan cerita atau informasi didalamnya namun, *Sound Book* juga bisa mengeluarkan suara ketika anak menekan tombol yang telah disediakan. Contoh suara yang biasanya ada pada sound book adalah suara hewan, nyanyian dan lain sebagainya. Buku tersebut berguna untuk stimulus pendengran anak dan mengenalkan suara-suara sebagai edukasi dini (Ari, 2019).

### 2.4 Buku Bergambar

Buku bergambar merupakan solusi yang cukup efektif untuk anak usia dini. Perjalanan Panjang atau di saat senggang, waktu anak dapat diisi dengan membaca buku sehingga ilmu lebih terserap karena tidak adanya gangguan dari notifikasi yang biasa muncul pada gawai. Banyak anak yang lebih memilih buku dengan banyak gambar karena dinilai membuat informasi yang masuk lebih baik, juga akan mudah dimengerti karena anak akan merespon informasi dan pembelajaran yang ada pada buku tersebut adalah permainan dengan yang akan diserap menjadi



pembelajaran sehingga anak dapat mempraktikkannya di dunia nyata (Damayanti, 2019).

Buku yang penuh dengan gambar juga terbilang mudah dipahami sehingga anak bisa mendapatkan pembelajaran dan mendorong anak untuk mempraktikkan apa yang telah target *audience* pahami. Buku bergambar bisa menjadi salah satu alat bantu agar dapat mengajari anak-anak dengan menarik dan dapat mempertahankan perhatian anak-anak selama pembelajaran sedang berlangsung (Laksana & Widiastika, 2017).

Dengan buku bergambar akan memberikan efek visualisasi yang bisa merangsang mata untuk dapat menikmati gambar yang ada sekaligus berkonsentrasi memahami teks yang ada pada buku bergambar. Buku bergambar sangat diminati banyak anak usia dini sehingga dapat termotivasi untuk terus mengikuti pelajaran (Ngura, 2018).

## **2.5 Ilustrasi**

Ilustrasi merupakan gambaran yang dibentuk buat memperjelas isu dengan memberikan representasi visual. peran gambaran pada desain sangat penting sebagai indera komunikasi visual. Gambaran memiliki ciri yg harus dipahami agar dapat memberikan dampak yg diinginkan. ilustrasi bisa dipergunakan dalam aneka macam konteks, mirip dalam mendesain produk, komunikasi visual, periklanan, serta media cetak (M, 2022). Peran ilustrasi diantaranya ialah untuk menarik perhatian, memperjelas pesan, memberi variasi pada materi ajar, menggugah perasaan, serta sebagai faktor pengingat. pada desain, ilustrasi juga bisa dipergunakan buat memperjelas teks, memberikan identitas visual, dan menyampaikan isu dengan cara yg menarik serta mudah dipahami (Witabora, 2012).

Pemahaman akan kemampuan dari ilustrasi sangat penting pada membangun karya dengan baik, baik secara nilai estetika juga secara komunikasi. Ilustrasi pula bisa

tumbuh menjadi suatu ekspektasi berasal ketidakmungkinan dan tidak berbeda jauh yang bersifat maya atau virtual. Ilustrasi bisa berupa gambar natural, bagan, atau gambar akibat pengolahan daya cipta secara imajinatif, dan mempunyai tujuan untuk memperjelas pesan atau isu yang disampaikan, memberi variasi pada bahan ajar, serta memudahkan pembaca dalam menyampaikan pesan (M, 2022). Terdapat berbagai jenis ilustrasi, di antaranya:

### 1. Ilustrasi Naturalis



Gambar 2. 7 Ilustrasi Naturalis

(Sumber: <https://www.gamelab.id/news/1318-mengenal-jenis-jenis-ilustrasi-dalam-dunia-desain-grafis>)

Jenis ilustrasi naturalis memiliki bentuk serta warna yang sama dengan objek yang telah digambarkan (Nafisah, 2022).

### 2. Ilustrasi Dekoratif

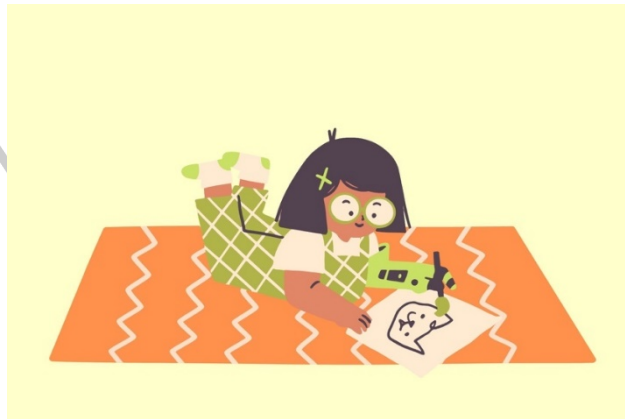


Gambar 2. 8 Ilustrasi Dekoratif

(Sumber: <https://www.gamelab.id/news/1318-mengenal-jenis-jenis-ilustrasi-dalam-dunia-desain-grafis>)

Jenis ilustrasi dekoratif memiliki fungsi untuk mendekorasi sesuatu dengan bentuk yang telah disederhanakan (Nafisah, 2022).

### 3. Ilustrasi Kartun



Gambar 2. 9 Ilustrasi Kartun

(Sumber: <https://bobo.grid.id/read/083623458/gambar-ilustrasi-jenis-jenis-dan-teknik-menggambarnya?page=all>)

Jenis ilustrasi kartun dibuat dengan tidak realistis atau semi-realistis (Nafisah, 2022).

### 4. Ilustrasi Karikatur



Gambar 2. 10 Ilustrasi Karikatur

(Sumber: <https://bobo.grid.id/read/083623458/gambar-ilustrasi-jenis-jenis-dan-teknik-menggambarnya?page=all>)

Jenis ilustrasi karikatur merupakan ilustrasi yang menggambarkan sebuah tokoh dengan ciri khas tertentu (Nafisah, 2022).

## 5. Cerita Bergambar



Gambar 2. 11 Cerita Bergambar

(Sumber: <https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-6935345/contoh-gambar-cerita-jenis-fungsi-dan-cara-membuatnya>)

Jenis ilustrasi cerita bergambar biasanya digunakan untuk menceritakan sebuah cerita dengan menggunakan gambar (Nafisah, 2022).

Semua jenis ilustrasi tersebut tentu memiliki peran dan fungsi yang berbeda-beda dalam menyampaikan informasi atau pesan secara visual. Ilustrasi bisa digunakan dalam berbagai konteks seperti dalam mendesain sebuah produk, periklanan, segala hal dalam komunikasi visual dan media cetak (Tysara, 2021).

## 2.6 Layout

Layout dalam buku merupakan tata letak yang memiliki elemen desain yang berhubungan dalam sebuah bidang sampai membentuk sebuah susunan artistic. *Layout* harus memperhatikan kesatuan, keberagaman, keseimbangan, ritme,

proporsi, skala dan juga penekanan (Novan & Triani, 2016). Istilah "tata letak" mengacu pada pengaturan atau desain sesuatu. Ini dapat digunakan untuk menggambarkan cara di mana sesuatu diukur, diatur, atau disajikan. Dalam konteks desain, seperti desain grafis, tata letak mengacu pada pengaturan elemen visual, teks, dan gambar dalam ruang tertentu. Misalnya, di bidang tipografi, tata letak mencakup pengaturan dan desain materi cetak, termasuk organisasi teks, gambar, dan elemen visual lainnya pada halaman. (Cambridge English Corpus, 2023). Pilihan tata letak dapat secara signifikan memengaruhi keseluruhan tampilan dan nuansa desain, dan memainkan peran penting dalam menyajikan informasi secara efektif dan melibatkan audiens. (Merriam Webster, 2023).

Teori layout pada desain grafis merujuk pada elemen visual, teks dan gambar pada ruang tertentu (Gold Rabbit, 2021). *Layout design* memiliki beberapa prinsip dasar yang penting yaitu:

1. Hierarki: Hierarki mengatur urutan pentingnya elemen pada layout. Salah satu cara untuk membangun hierarki merupakan melalui berukuran (Corrigan, 2019)
2. Keseimbangan: Keseimbangan merujuk di korelasi yang seimbang serta menyeluruh antara elemen pada layout. Hal ini bisa dicapai menggunakan menggunakan grid, ketajaman, dan spas (Gold Rabbit, 2021).
3. Alinasi: Alinasi mengatur posisi elemen dalam layout buat membangun hubungan yg logis dan simpel dipahami (Corrigan, 2019).
4. Dekatan: Dekatan mengatur perhatian pengguna di elemen eksklusif dalam layout (Corrigan, 2019).
5. Spas: Spas merupakan jantungnya antara elemen pada layout yg membantu membentuk suasana yang lebih spesifik dan praktis dipahami (Corrigan, 2019).

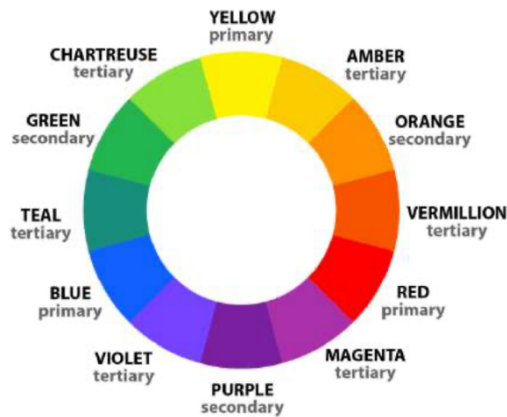
Beberapa tata letak yang umum dipergunakan dalam desain grafis meliputi *Mondrian Layout* (variasi orientasi gambar seperti kotak, lanskap, dan potret untuk membangun komposisi konseptual), dan *Cirque Layout* (*arrangement irregular* dari elemen yang menarik yang dapat menyebabkan kreatifitas dampak besar) (Corrigan, 2019). Pemahaman mengenai tata letak sangat krusial untuk

menciptakan desain yang menarik, mudah dipahami dan efektif (Sociallectric, 2023).

## 2.7 Warna

Menurut Trias Ismi dari artikel yang berjudul “Mengapa Pemilihan Warna untuk Desain Begitu Penting?” tampilan warna harus diperhatikan dikarenakan warna berfungsi penting untuk menarik perhatian audiens. Teori rona atau *color theory*, adalah pedoman yang digunakan oleh desainer untuk menyampaikan pesan kepada pengguna melalui warna. Warna bisa dilihat dari persepsi yang berbeda dari masing-masing orang, dan teori warna dapat membantu dalam memberikan pemahaman dari kombinasi warna yang efektif (Adieb, 2021). Terdapat tiga jenis warna utama dalam teori warna, diantaranya adalah warna primer (merah, kuning, biru), warna sekunder (oranye, ungu, hijau), dan warna tersier (campuran warna primer dan sekunder). Teori warna sangat penting dalam desain agar dapat menciptakan ide, menumbuhkan minat, mengekspresikan pesan, dan membangkitkan emosi. Selain itu juga, penggunaan skema warna yang tepat dapat membantu membangun citra brand yang efektif, terutama melalui desain (Harris, Teori Warna Menurut Para Ahli & *Color Wheel*, 2021).

Teori warna dapat diterapkan dari berbagai konteks, seperti desain buku, desain produk, logo, UI/UX, dan lain sebagainya (Zainudin, 2021). Pada penelitian yang berjudul “Analisis Pengaplikasian Teori Warna dan Penggunaan Siluet dalam Desain Karakter” yang dipublikasikan oleh Universitas Kristen Petra, dijelaskan bahwa dalam teori warna memiliki color wheel yang berisi susunan hue warna dengan bentuk lingkaran yang menampilkan relasi warna yang terdiri dari 3 kelompok diantaranya warna primer, sekunder, dan tersier (Hahury, 2022).

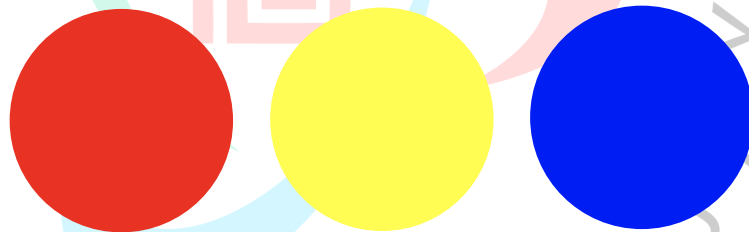


Gambar 2. 12 Color Wheel

(Sumber: <https://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/viewFile/12289/10775>)

Warna primer, sekunder dan tersier adalah warna utama yang paling sering kita lihat di kehidupan kita sehari-hari (Utami, 2023).

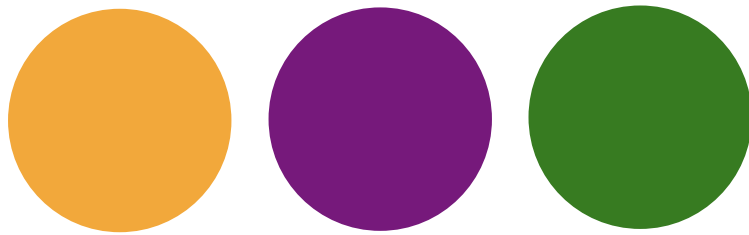
### 1. Warna Primer



Gambar 2. 13 Warna Sekunder

Warna primer merupakan jenis warna yang tidak dibuat dari warna yang lain. Contoh warna primer adalah merah, hijau dan biru. Percampuran yang terjadi antara merah, hijau dan biru dalam jumlah sama akan menghasilkan warna putih (Utami, 2023).

### 2. Warna Sekunder



Gambar 2. 14 Warna Sekunder

Warna sekunder adalah warna dari hasil pencampuran antara 2 warna primer (merah, hijau dan biru) dengan campuran yang berbeda sehingga warna sekunder terbentuk. Contoh dari warna sekunder adalah ungu yang dihasilkan dari warna biru dan juga merah. Warna sekunder meliputi ungu, jingga dan juga hijau (Utami, 2023).

### 3. Warna Tersier



Gambar 2. 15 Warna Sekunder

Warna tersier merupakan warna yang dibuat dengan pencampuran antara warna primer dan sekunder dengan jumlah 1:1 atau sama. Contoh warna tersier adalah amber (kuning-oranye), vermilion (merah-oranye), pirus (biru keunguan), magenta (merah keunguan) lalu chartreuse (kuning kehijauan) (Utami, 2023).

## 2.8 Tipografi

Tipografi adalah ilmu yang berkaitan dengan aksara cetak dan seni dalam merancang ataupun menata aksara dalam menyusun publikasi visual secara cetak maupun non-cetak (Kusrianto, 2010). Dalam desain komunikasi visual tipografi merupakan salah satu sarana untuk mengomunikasikan ide maupun informasi dari suatu halaman ke pengamat. Jika tipografi tidak diterapkan dengan baik makan



akan mempengaruhi desain yang indah menjadi kurang komunikatif (Wijaya, 2004).

Teori tipografi adalah teknik dalam memilih teks dalam proses desain grafis. Tipografi melibatkan pilihan dan penggunaan huruf, karakter, dan tata letak yang tepat untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam desain (Sampoerna University, 2022). Beberapa elemen penting dalam teori tipografi meliputi:

1. Huruf: Huruf adalah elemen dasar dalam tipografi dan memiliki berbagai gaya dan karakteristik, seperti sans-serif dan serif (Sudiana, 2001).
2. Tata Letak: Tata letak adalah sistem yang mengatur posisi dan jarak antara elemen dalam desain, seperti paragraf dan penggunaan marginya (Sudiana, 2001).
3. Kelayakan: Kelayakan melibatkan penggunaan warna, ukuran, dan stil yang sesuai untuk menciptakan efek tertentu dalam desain (Sudiana, 2001).
4. Sintaksis: Sintaksis dalam tipografi adalah proses penyusunan elemen-elemen, seperti huruf, kata, garis, kolom, dan margin (Sudiana, 2001).
5. Fungsi: Tipografi berfungsi sebagai tanda baca, tanda penunjuk, dan tanda mengarahkan atau menginformasikan sesuatu secara tertulis (Sudiana, 2001).

Dalam merancang tipografi, perlu diperhatikan beberapa prinsip, seperti sintaksis, kelayakan, dan fungsi. Beberapa contoh gaya tipografi meliputi *Futura*, *Gill Sans*, *Univers*, *Folio*, dan *Helvetica* (Sudiana, 2001).

Tipografi harus menyesuaikan target yang dituju salah satunya untuk anak-anak. Banyak anak yang membaca dengan mengeja huruf satu persatu dalam membentuk satu kata. Maka, tipografi yang baik untuk anak adalah tipografi dengan layout juga bacaan yang mudah terbaca dan tentunya menarik (Setiautami, 2011).