

PERANCANGAN *BOARD BOOK* INTERAKTIF “BERMAIN ANGKA” UNTUK MENINGKATKAN FOKUS ANAK USIA DINI

Aprilliaski Mega Safira¹, Nanda Nini Anggalih²

^{1,2}Program Studi Desain Grafis, Fakultas Vokasi, Universitas Negeri Surabaya
Email: aprilliaski.22039@mhs.unesa.ac.id

Abstrak

Fokus merupakan kemampuan penting yang perlu dikembangkan sejak usia dini, karena memengaruhi kesiapan belajar dan penerimaan informasi anak. Penelitian ini bertujuan merancang *board book* interaktif berjudul "Bermain Angka" untuk mengatasi masalah kurangnya fokus pada anak usia dini di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 10 Kalijaten. Berdasarkan observasi dan wawancara, ditemukan bahwa anak-anak sering mudah terdistraksi dan tidak mampu mempertahankan perhatian dalam jangka waktu lama, yang mengakibatkan hambatan dalam proses pembelajaran. *Board book* dirancang dengan elemen interaktif untuk merangsang berbagai indra anak dan menjaga minat mereka selama kegiatan belajar. Target perancangan adalah anak usia 3-4 tahun. Hasil akhir perancangan berupa prototipe *board book* interaktif yang memuat pengenalan angka 0 sampai 9 dan aktivitas interaktif yang dirancang untuk melatih dan meningkatkan durasi fokus anak. Perancangan ini diharapkan dapat memberikan alternatif media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan bagi guru dan orang tua dalam mendukung perkembangan fokus anak usia dini.

Kata Kunci: *Board Book* Interaktif; Fokus; Anak Usia Dini; Media Pembelajaran; Bermain Angka

Abstract

This research focuses on the development of 2D animation as an educational media to increase Wonorejo community awareness about the importance of mangrove forest conservation. The main issue raised was the negative impact of plastic waste on the mangrove ecosystem, which is crucial as a carbon sink, abrasion protector, and natural habitat. A qualitative approach was used with data collection through interviews, observation, and documentation, then analyzed using the 5W+1H method for problem identification and solution. The animation design process involved research, storyboarding, and character design and illustrations in a semi-flat style that appeals to children and teenagers. Through effective visual and narrative presentation, this animation is expected to communicate the dangers of plastic waste to mangroves and encourage active community participation in environmental conservation. The results of this research are expected to contribute to the innovation of environmental education media and support the reduction of pollution in mangrove areas.

Keywords: *Interactive Board Book Focus; Early Childhood; Learning Media; Playing Number*

PENDAHULUAN

TK Aisyiyah Bustanul Athfal Kalijaten merupakan salah satu garda terdepan dalam pendidikan anak usia dini (PAUD) di wilayahnya. Sebagai integral dari sistem pendidikan nasional, lembaga ini memiliki tanggung jawab untuk mengoptimalkan seluruh potensi peserta didik, termasuk di dalamnya adalah kemampuan berbahasa dan berkomunikasi. Namun, salah satu permasalahan krusial yang seringkali dihadapi adalah kesulitan dalam menjaga konsentrasi atau fokus pada anak usia prasekolah. Apabila anak mengalami kurang fokus, mereka akan kesulitan dalam menyerap informasi baru,

mengikuti instruksi, berinteraksi secara efektif dengan teman sebaya dan guru, serta mengelola emosi. Ini berakibat pada terhambatnya penanaman dan pengembangan berbagai kemampuan esensial, termasuk kemampuan berbicara, yang menjadi fokus utama dalam kurikulum PAUD. Oleh karena itu, kurangnya konsentrasi pada anak perlu menjadi perhatian serius agar tidak berdampak negatif pada seluruh aspek perkembangan mereka di masa mendatang.

Anak-anak usia TK yang berada dalam tahap perkembangan di mana rasa ingin tahu dan eksplorasi sangat tinggi dan cenderung mudah teralihkan oleh berbagai stimulus di sekitar mereka. Keterbatasan media pembelajaran yang interaktif dan menarik seringkali memperparah kondisi ini, sehingga anak sulit mempertahankan perhatiannya dalam proses pembelajaran. Nafisah et al. (2023) mengungkapkan bahwa media pembelajaran yang digunakan masih monoton dan kurang menarik, sehingga anak-anak cepat merasa bosan. Mengacu pada urgensi tersebut dan diperkuat dengan temuan penelitian yang relevan, perancangan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif menjadi sangat penting. Pentingnya konsentrasi dalam proses belajar anak usia dini juga diperkuat oleh penelitian sebelumnya. Khotimah, Sunaryati, dan Suhartini (2020) menyatakan bahwa media gambar dapat menjadi upaya dalam peningkatan konsentrasi belajar anak usia dini. Senada dengan itu, Siregar (2021) juga menekankan bahwa penggunaan media gambar sangat efektif dalam menstimulasi konsentrasi anak. *Board book* interaktif "Bermain Angka" hadir sebagai solusi yang diharapkan mampu menjawab tantangan ini, merangsang minat belajar anak, sekaligus meningkatkan fokus mereka melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan partisipatif. Melihat urgensi permasalahan tersebut, dan berdasarkan hasil observasi awal di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Kalijaten, yang menunjukkan kebutuhan akan media pembelajaran yang mampu meningkatkan konsentrasi dan mendorong interaksi, maka diperlukan suatu inovasi media pembelajaran.

Board book interaktif menawarkan kombinasi antara materi yang konkret, visual yang menarik, dan elemen interaktif yang mendorong partisipasi aktif anak. Penggunaan *board book* interaktif menjadi pilihan strategis dalam memperkenalkan konsep angka kepada anak usia dini. Stimulasi multisensori ini terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan memfokuskan perhatian anak selama proses belajar. Pemilihan topik "Bermain Angka" didasarkan pada urgensi penguasaan konsep angka sebagai fondasi fundamental dalam pembelajaran matematika. Angka merupakan blok bangunan awal yang akan menopang pemahaman konsep matematika yang lebih kompleks di jenjang pendidikan berikutnya. Dengan menyajikan pembelajaran angka melalui format permainan interaktif, anak-anak diajak untuk menjelajahi dunia matematika dengan cara yang menyenangkan, jauh dari kesan kaku dan membosankan. Pendekatan ini diharapkan tidak hanya meningkatkan pemahaman konseptual mereka terhadap angka, tetapi juga secara signifikan menumbuhkan minat dan motivasi intrinsik mereka terhadap matematika sejak usia dini.

KERANGKA TEORETIS

Layout

Penempatan kata-kata kunci yang berkaitan dengan objek/aktivitas tersebut harus strategis dan mudah dijangkau oleh perhatian anak. Elemen interaktif dapat diintegrasikan untuk mendorong anak menunjuk, menyebutkan, atau menirukan suara yang terkait dengan gambar. Salah satu pertimbangan utama adalah bagaimana *layout* dapat mendukung tujuan pembelajaran, yaitu menstimulasi kemampuan fokus anak. Menurut penelitian tentang desain visual dalam media pembelajaran anak, penggunaan ilustrasi yang jelas, berwarna cerah, relevan dengan pengalaman anak sehari-hari dapat meningkatkan pemahaman dan keterlibatan mereka (Ibrahim & Syafitri, 2023). Penempatan teks yang ringkas dan mudah dibaca, serta integrasi elemen interaktif seperti tab, lipatan, atau tekstur yang berbeda, dapat mendorong anak untuk berinteraksi lebih aktif dengan buku (Putri, 2020).



Gambar 1. *Full-Bleed Illustration Layout*
(Sumber: Bhuana Ilmu Populer, 2025)

Dalam perancangan buku cerita bergambar yang mengadopsi *Full bleed illustration layout*, pendekatan ini berarti ilustrasi akan memenuhi seluruh halaman hingga ke tepinya, tanpa menyisakan margin putih. Ini menciptakan pengalaman visual yang imersif dan seolah-olah anak "masuk" ke dalam dunia cerita. Pendekatan ini sangat efektif untuk buku cerita bergambar, terutama untuk anak-anak kecil, karena mereka cenderung lebih tertarik pada visual yang besar dan menarik serta menekankan atmosfer dan latar cerita, sehingga pembaca dapat menghabiskan lebih banyak waktu mengamati ilustrasi.

Ilustrasi



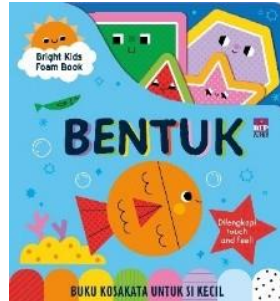
Gambar 2. *Flat Illustration Style*
(Sumber: Behance.net, 2024)

Dalam upaya mengatasi masalah kurang fokus pada anak-anak, ilustrasi dengan *Flat Illustration Style* yang dipadukan dengan sentuhan Gaya Kartun/Karakter Anak-anak (*Children's Cartoon/Character Style*) sangatlah cocok. Tujuan utama dari desain *board book* interaktif dengan gaya ini adalah untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan tidak membosankan, sehingga mampu mempertahankan perhatian anak-anak usia 3-4 tahun. Visual yang sederhana namun ceria, dengan warna-warna cerah dan karakter yang ekspresif, dapat meminimalkan distraksi dan memudahkan anak untuk memahami informasi yang disajikan, sekaligus melatih kemampuan sensorik motorik halus mereka. Dengan ilustrasi, anak akan tertarik untuk mengambil buku dengan sendirinya. Dengan ilustrasi, anak akan mulai mengerti cerita dengan mengamati bahasa rupa walaupun kemampuan membacanya masih belum mahir. Selanjutnya dengan ilustrasi, anak akan tertarik untuk mendalami, menyelesaikan, dan pada akhirnya memahami cerita (Ghozalli, 2020).

Visual Karakter

Setiap karakter yang kuat memiliki ciri khas yang membuatnya menonjol dan diingat oleh pembaca. Ciri khas ini bisa berupa elemen visual spesifik seperti gaya rambut unik, aksesoris tertentu, pola pakaian, atau bahkan bentuk mata yang ekspresif. Ciri khas ini bukan hanya aspek estetika, melainkan juga dapat mencerminkan kepribadian atau latar belakang karakter, memperkaya narasi

visual secara keseluruhan. Dalam menciptakan visual karakter untuk cerita anak, bermain bentuk menjadi dasar yang fundamental. Ilustrator perlu mengeksplorasi berbagai bentuk dasar seperti lingkaran, kotak, segitiga, dan oval sebagai pondasi karakter.



Gambar 3. Visual Karakter Bermain Bentuk
(Sumber: Bhuana Ilmu Populer, 2024)

Dengan memvariasikan ukuran, proporsi, dan kombinasi bentuk-bentuk ini, karakter dapat memiliki siluet yang unik dan mudah dikenali. Fleksibilitas dalam mengombinasikan bentuk memungkinkan penciptaan karakter yang beragam, mulai dari yang sederhana hingga yang kompleks, namun tetap menarik secara visual bagi audiens anak-anak.

Buku Cerita Anak

Buku cerita anak merupakan media penting dalam tumbuh kembang anak, tidak hanya berfungsi sebagai hiburan tetapi juga sebagai alat edukasi. Melalui buku cerita, anak-anak diajak untuk mengembangkan imajinasi, memperkaya kosakata, memahami berbagai emosi, dan belajar nilai-nilai moral. Desain visual dan narasi yang menarik menjadi kunci utama agar buku cerita anak mampu menarik perhatian dan membekas dalam ingatan mereka.

***Board Book* Interaktif**



Gambar 4. *Board Book* Interaktif
(Sumber: Faber Castell, 2025)

Board book interaktif merupakan jenis buku anak-anak yang didesain khusus dengan bahan karton tebal dan fitur-fitur yang mendorong partisipasi aktif pembacanya. Berbeda dengan buku konvensional, *board book* interaktif seringkali dilengkapi dengan elemen seperti *lift-the-flap* (mengangkat penutup), *pull-tabs* (menarik tab), *touch-and-feel* (sentuh dan rasakan), atau bahkan mekanisme suara. Fitur-fitur ini tidak hanya bertujuan untuk menarik perhatian anak, tetapi juga untuk memfasilitasi eksplorasi sensorik dan motorik halus. Melalui interaksi fisik dengan buku, anak-anak dapat mengembangkan koordinasi mata dan tangan, keterampilan memecahkan masalah sederhana, serta memperkaya pengalaman belajar mereka. Konsep dasar dari *board book* interaktif adalah menciptakan media pembelajaran yang tidak pasif, melainkan sebuah sarana di mana anak menjadi partisipan aktif dalam proses membaca dan memahami informasi.

Seperti yang diungkapkan dalam penelitian oleh Ni Putu Indra Iswari (2021) tentang perancangan buku interaktif pengenalan hewan peliharaan sebagai media terapi visual bagi anak autis usia 3-5 tahun, fitur-fitur interaktif seperti *lift-the-flap* dan elemen partisipasi terbukti dapat membantu menstimulasi dan mendorong keterlibatan anak. Penelitian tersebut menyoroti bahwa buku interaktif dapat menjadi alat yang ampuh untuk meningkatkan komunikasi dan interaksi, menunjukkan potensi besar jenis buku ini dalam mendukung perkembangan anak secara holistik.

Tipografi

Tipografi dianggap memiliki peran penting yaitu sebagai elemen pelengkap karena berguna untuk menjelaskan elemen desain yang lain seperti konsep desain dan ilustrasi (Iswari, 2021). Tipografi tidak hanya sebagai elemen pelengkap yang menjelaskan konsep desain, tetapi juga sebagai pondasi visual yang membantu anak memahami dan berinteraksi dengan angka secara lebih mendalam. Pilihan *font* yang tepat dapat secara signifikan memengaruhi kemampuan anak dalam mengenali angka dan menyerap informasi, sekaligus menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menarik.

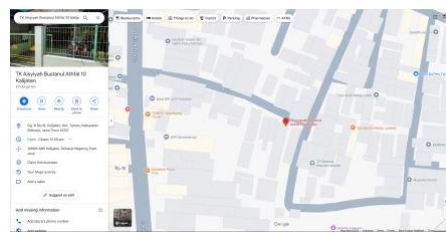


Gambar 5. Balsamiq Sans Font di *Board Book* Interaktif
(Sumber: Google Photo, 2025)

Pemilihan *font* untuk *board book* anak usia dini sangat penting untuk memastikan keterbacaan dan daya tarik visual. Beberapa contoh *font* yang cocok untuk audiens ini antara lain Balsamiq Sans. Balsamiq Sans meniru gaya tulisan tangan yang kasual dan sederhana, dapat memberikan kesan personal dan akrab bagi anak-anak. *Font* ini memiliki karakteristik yang mendukung tujuan buku untuk meningkatkan fokus, yaitu dengan menyajikan angka secara jelas, menarik, dan mudah dicerna oleh anak usia dini.

METODE PERANCANGAN

Lokasi



Gambar 6. Peta Lokasi
(Sumber: Google Maps, 2025)

Lokasi pengambilan data untuk perancangan *board book* interaktif "Bermain Angka" ini dilaksanakan di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Kalijaten, yang beralamat di Kalijaten Gg.3 No. 18, Kalijaten, Kec. Taman, Kab. Sidoarjo, Provinsi Jawa Timur, Kode Pos 61257. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada temuan awal adanya anak-anak yang menunjukkan kurangnya fokus saat kegiatan belajar mengajar. Hal ini sangat mendukung tujuan penelitian untuk meningkatkan fokus anak usia dini

di TK tersebut, sehingga observasi dan pengambilan data terkait interaksi anak dengan media pembelajaran dapat dilakukan secara langsung dan relevan dengan lingkungan belajar mereka sehari-hari.

Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang dipilih mencakup kombinasi data primer dan sekunder. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk memperoleh wawasan mendalam dari sumber langsung, seperti wawancara dengan guru dan observasi langsung terhadap perilaku anak, sekaligus didukung oleh informasi dari sumber tidak langsung melalui kajian literatur. Integrasi berbagai teknik ini diharapkan mampu menghasilkan pemahaman yang holistik terhadap permasalahan kurangnya fokus pada anak usia dini dan potensi solusi melalui media *board book* interaktif. Proses ini melibatkan penggunaan berbagai metode untuk mendapatkan data yang akurat mengenai kebutuhan dan karakteristik anak usia dini di TK Aisyiyah Bustanul Athfal. Data yang terkumpul akan menjadi landasan utama dalam merumuskan konsep, desain, dan konten *board book* yang efektif untuk meningkatkan fokus anak.

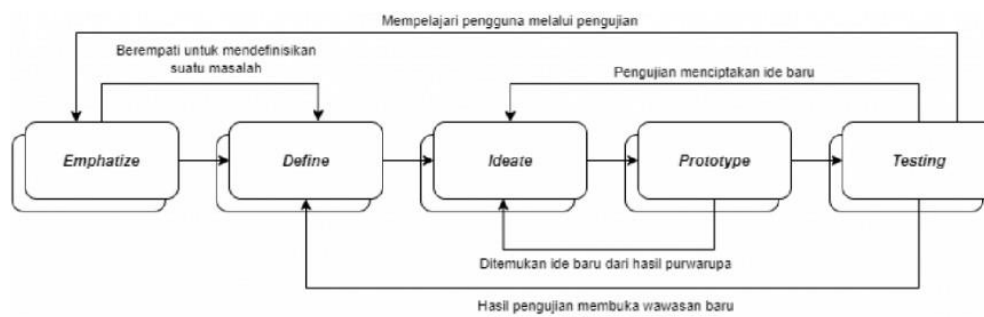
Wawancara dilakukan dengan pihak-pihak terkait di TK Aisyiyah Bustanul Athfal, khususnya guru dan kepala sekolah. Tujuan wawancara adalah untuk menggali informasi mendalam mengenai perilaku belajar anak, khususnya terkait tingkat fokus dan tantangan yang dihadapi dalam proses pembelajaran angka. Observasi dilakukan secara langsung terhadap aktivitas belajar mengajar di TK Aisyiyah Bustanul Athfal. Tujuan utama observasi ini adalah untuk mengamati secara langsung perilaku anak usia dini, terutama terkait tingkat fokus mereka saat berinteraksi dengan media pembelajaran yang ada. Pemilihan teknik pengumpulan data ini juga mempertimbangkan sifat penelitian yang berfokus pada pengembangan media. Oleh karena itu, data yang dikumpulkan tidak hanya mencakup informasi kualitatif tentang preferensi dan kebiasaan anak, tetapi juga data yang mendukung aspek desain dan fungsionalitas *board book*. Dengan begitu, hasil perancangan dapat lebih tepat sasaran dan sesuai dengan kebutuhan target pengguna.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam perancangan *board book* interaktif "Bermain Angka" ini bertujuan untuk mengolah informasi yang telah dikumpulkan menjadi wawasan yang dapat digunakan dalam proses desain. Metode analisis yang akan digunakan meliputi Analisis SWOT. Teknik ini memungkinkan peneliti untuk meninjau situasi saat ini, menggali detail permasalahan, dan merumuskan strategi pengembangan produk yang kuat. Hasil analisis ini akan menjadi dasar pengambilan keputusan desain, mulai dari pemilihan tema, jenis interaktivitas, hingga elemen visual dan naratif yang paling sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan anak-anak di TK Aisyiyah Bustanul Athfal.

Skematika Perancangan

Berikut adalah skematika perancangan *board book* interaktif "Bermain Angka" untuk meningkatkan fokus anak usia dini di TK Aisyiyah Bustanul Athfal, berdasarkan pendekatan *Design Thinking*.



Gambar 7. Metode *Design Thinking*
(Sumber: rumahstudio.com, 2022)

1. Empathize (Memahami)

Pada tahap ini, fokus utama adalah memahami secara mendalam kebutuhan, perilaku, dan tantangan yang dihadapi oleh anak usia dini, guru, dan orang tua terkait fokus belajar.

2. Define (Mendefinisikan Masalah)

Setelah mengumpulkan data, tahap ini berfokus pada perumusan masalah inti yang perlu dipecahkan.

3. Ideate (Mengembangkan Ide)

Pada tahap ini, berbagai solusi kreatif untuk masalah yang telah didefinisikan dikembangkan.

a) Brainstorming

1. Bagaimana membuat angka menjadi lebih "hidup" dalam *board book*?
2. Elemen sensorik apa yang bisa ditambahkan?
3. Bagaimana mengintegrasikan aktivitas motorik halus dalam buku?
4. Konsep cerita atau karakter apa yang bisa digunakan untuk membuat belajar angka lebih menarik?
5. Bagaimana buku ini bisa mendorong interaksi antara anak-guru atau anak-orang tua?

b) Konsep "Bermain Angka"

1. Interaktivitas Fisik: Penggunaan *lift-the-flap* (mengangkat penutup), *pull-tabs* (menarik tab), *touch-and-feel* (sentuh dan rasakan) untuk mencocokkan angka dengan gambar.
2. Interaktivitas Naratif: Cerita sederhana yang melibatkan petualangan mengenal angka dan menghitung objek di dalamnya.
3. Warna dan Ilustrasi: Penggunaan warna-warna cerah dan ilustrasi yang ramah anak, ekspresif, dan konsisten.
4. Konten Edukatif: Fokus pada pengenalan angka 1-10, konsep jumlah, dan hubungan angka dengan benda sehari-hari.

4. Prototype (Membuat Prototipe)

1. Sketsa Awal & Storyboard:

Merancang tata letak setiap halaman *board book*, termasuk posisi ilustrasi, teks, dan elemen interaktif. Membuat *storyboard* untuk alur cerita dan urutan interaksi.

2. Pemilihan Material:

Menentukan jenis kertas board, material interaktif (kain, busa, plastik), perekat, dan tinta yang aman untuk anak.

3. Pembuatan Prototipe Awal (Low-Fidelity):

Membuat model kasar *board book* menggunakan material sederhana (misal: kardus, kertas gunting tempel) untuk menguji alur interaksi dan tata letak.

4. Pembuatan Prototipe Lanjutan (High-Fidelity):

Mengembangkan prototipe yang lebih mendekati produk akhir, dengan detail ilustrasi, warna, dan mekanisme interaktif yang berfungsi.

5. Test (Menguji)

Prototipe diuji coba dengan target pengguna untuk mendapatkan umpan balik dan melakukan perbaikan.

a) Uji Coba dengan Anak-anak:

1. Mengamati bagaimana anak-anak berinteraksi dengan *board book* (tingkat ketertarikan, pemahaman, dan durasi fokus).
2. Mencatat respons non-verbal dan verbal mereka.

b) Umpan Balik dari Guru dan Orang Tua:

1. Meminta pendapat guru dan orang tua tentang efektivitas *board book* dalam meningkatkan fokus dan pemahaman angka.
2. Mendapatkan masukan mengenai kemudahan penggunaan, daya tahan, dan potensi perbaikan.

c) Analisis Hasil Uji Coba:

1. Mengidentifikasi apa yang berhasil dan apa yang perlu diperbaiki dari *board book*.
2. Mencatat poin-poin spesifik yang menyebabkan hilangnya fokus atau kebingungan pada anak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perancangan ini didorong oleh kebutuhan untuk menyediakan alat edukasi fisik yang secara spesifik dirancang untuk mengalihkan perhatian anak dari stimulasi digital yang berlebihan ke stimulasi fisik yang terstruktur. Tujuannya adalah menciptakan media yang tidak hanya informatif (mengetahui angka) tetapi juga sangat menarik dan melibatkan interaksi fisik melalui fitur-fitur, sehingga secara langsung meningkatkan fokus, konsentrasi, dan rentang atensi anak yang menjadi pondasi penting bagi perkembangan kognitif dan sosial. *Board book* interaktif "Bermain Angka" hadir sebagai solusi inovatif untuk mengatasi tantangan umum dalam pembelajaran anak usia dini yaitu rentang fokus yang pendek dan mudah terdistraksi. Pesan utamanya kepada khalayak sasaran adalah belajar angka jadi lebih seru, fokus anak meningkat maksimal. Untuk anak-anak usia 3-4 tahun, pesan ditekankan pada aspek kesenangan dan interaksi fisik yang dirancang spesifik untuk mengalihkan perhatian anak ke stimulasi fisik multi-sensori dan mendorong interaksi fisik berkelanjutan, yang secara langsung menstimulasi konsentrasi mereka tanpa terasa dipaksakan.

Bagi guru dan orang tua, pesan yang disampaikan berfokus pada efektivitas dan kemudahan penggunaan sebagai alat bantu edukasi yang terstruktur. *Board book* ini adalah partner pengajaran yang ideal, menyediakan alat bantu yang mudah digunakan untuk memfasilitasi pembelajaran terstruktur dan mengurangi tingkat distraksi di kelas atau di rumah. Desain ini tidak hanya memenuhi standar ketahanan (*durability*) khas *board book*, tetapi juga memiliki konten naratif yang kuat untuk mendukung pengembangan bahasa dan kognitif anak, menjadikannya solusi holistik yang membantu mengarahkan atensi anak secara terstruktur dan berkelanjutan, sekaligus memperkuat ikatan interaksi verbal antara anak dan pendidik.

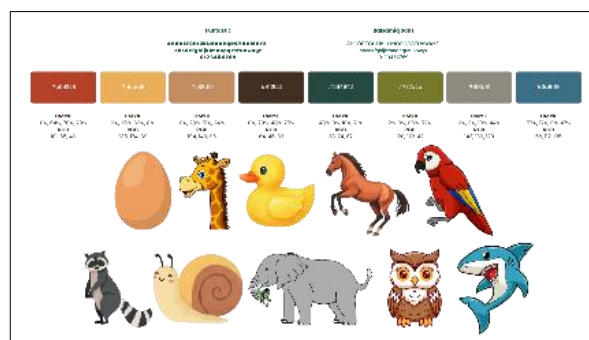
Penyampaian pesan secara visual akan berfokus pada desain yang multi-sensori, sangat interaktif, dan menarik secara eksploratif untuk mengalihkan atensi anak usia 3-4 tahun. Anak-anak pada rentang usia 2-5 tahun juga lebih tertarik dan menyukai konten yang familiar, seperti situasi keseharian di rumah, karakter anak seusianya, atau hewan dan benda yang mereka kenali (Setyowulan & Aaqilah, 2025). Secara visual, perancangan *board book* interaktif akan menggunakan gambar hewan yang berfungsi sebagai upaya peningkatan konsentrasi belajar dan elemen visual interaktif yang mendukung pembelajaran eksploratif, menjadikan buku ini alat edukasi yang secara terstruktur dan berkelanjutan mampu mengarahkan atensi anak. Hewan dapat digunakan sebagai keterwakilan gambaran konsep sains anak usia dini dapat dengan mudah mengenal lingkungan sekitar dan kehidupan hewan serta melafalkannya (Suhartini & Laela, 2018). Ilustrasi yang cerah, bentuk angka yang jelas, dan penempatan elemen interaktif yang strategis akan menjadi kunci untuk memaksimalkan *engagement visual*.

Sementara itu, penyampaian pesan secara verbal akan berpusat pada konten naratif yang kuat untuk mendukung pengembangan bahasa dan kognitif anak, sekaligus menyediakan alat bantu yang mudah digunakan oleh guru dalam memfasilitasi interaksi verbal dan pembelajaran terstruktur di kelas.

Narasi dalam *board book* akan menggunakan bahasa yang sederhana, mudah dipahami, dan relevan dengan tahapan perkembangan anak usia dini. Teks akan dirancang untuk mendorong guru atau orang tua melakukan interaksi dua arah, misalnya dengan mengajukan pertanyaan terbuka terkait angka atau objek dalam buku, sehingga mengurangi tingkat distraksi dan membantu anak memperkaya kosakata, sejalan dengan tujuan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis visual untuk meningkatkan kosakata.

Gaya desain visual yang dipilih adalah Ilustrasi Gaya Anak-anak atau *Children's Illustration Style*, yang cenderung sederhana, ramah, dan penuh warna cerah. Pendekatan ini sengaja digunakan untuk mencerminkan karakteristik visual yang menarik bagi target audiens. Objek-objek, seperti karakter, angka, dan latar belakang sederhana yang mudah dikenali. Tujuannya adalah untuk mengurangi distraksi visual (sesuai dengan fokus meningkatkan fokus anak) dan secara langsung memandu perhatian anak pada elemen kunci pembelajaran, yaitu angka. Pemilihan warna primer dan sekunder yang kontras akan memaksimalkan daya tarik visual dan stimulasi yang menyenangkan. Penerapan gaya ini juga berfokus pada ekspresi emosi yang jelas dan suasana yang positif untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan mendukung stimulasi perkembangan anak. Dalam ilustrasi, karakter anak dan objek angka disajikan dengan ekspresi ceria dan dinamis untuk membangun koneksi emosional dan naratif. *White space* dikelola secara efektif untuk memastikan tata letak halaman bersih dan tidak terlalu padat, sehingga memudahkan anak dalam memproses informasi visual dan berinteraksi dengan fitur-fitur fisik *board book*. Dengan demikian, gaya visual ini tidak hanya bersifat estetis tetapi juga fungsional dan edukatif, menjadikannya alat yang efektif untuk mendukung peningkatan fokus dan atensi anak usia dini.

Pemilihan tipografi berfokus utama pada aspek keterbacaan (*legibility*) dan kesesuaian dengan psikologi anak, demi mendukung tujuan peningkatan fokus. Jenis huruf yang dipilih adalah kategori Sans-serif, yang mana memiliki bentuk huruf yang sederhana dan bersih. Selain itu, untuk teks dan angka, penggunaan jenis huruf yang menawarkan bobot (*weight*) tebal (*bold*) dan konsisten akan memastikan setiap elemen tipografi terlihat jelas dan menarik perhatian, selaras dengan kebutuhan stimulasi visual pada target usia 3-4 tahun. Aplikasi tipografi pada *board book* ini menerapkan hirarki visual yang ketat dan mengutamakan kejelasan fungsional. Angka itu sendiri (sebagai subjek utama pembelajaran) harus disajikan dengan ukuran yang paling besar dan bobot yang paling tebal.



Gambar 8. Pembuatan *Moodboard*
(Sumber: Safira, 2025)

Moodboard dibuat sebagai kerangka acuan visual dan emosional yang mengintegrasikan hasil riset tema dan gaya visual ke dalam satu representasi yang kohesif sebelum memasuki tahap desain. ini secara spesifik berisi kompilasi referensi visual yang mencakup palet warna utama (menggunakan kombinasi warna cerah dan kontras seperti kuning, biru, dan merah untuk menarik perhatian anak). Dengan menyajikan elemen-elemen ini secara terstruktur, *moodboard* berfungsi sebagai panduan konsisten yang memastikan bahwa setiap elemen desain, mulai dari ilustrasi objek angka hingga desain tata letak halaman yang memiliki *tone* yang ceria, energik, dan sesuai dengan tujuan utama proyek, yaitu

meningkatkan fokus anak usia dini.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789

Gambar 9. *Font Funtastic*
(Sumber: Safira, 2025)

Funtastic umumnya dirancang sebagai jenis huruf yang menyenangkan. Tujuan utama penggunaannya adalah menarik perhatian anak dengan gaya yang fun atau playful sangat menarik bagi anak-anak kecil, membantu membuat proses belajar angka menjadi kegiatan yang lebih menyenangkan dan kurang formal.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789

Gambar 10. *Font Balsamiq Sans*
(Sumber: Safira, 2025)

Balsamiq Sans adalah jenis huruf sans-serif bergaya tulisan tangan (handwritten). Meskipun memiliki elemen tulisan tangan Balsamiq Sans memiliki bentuk huruf yang jelas, sederhana, dan mudah dibaca. Ini penting untuk teks utama dan instruksi pada *board book* agar mudah dipahami oleh anak-anak yang baru belajar membaca atau orang tua yang mendampingi. Font ini sangat baik digunakan untuk teks instruksi interaktif, deskripsi benda yang dihitung, atau narasi singkat.



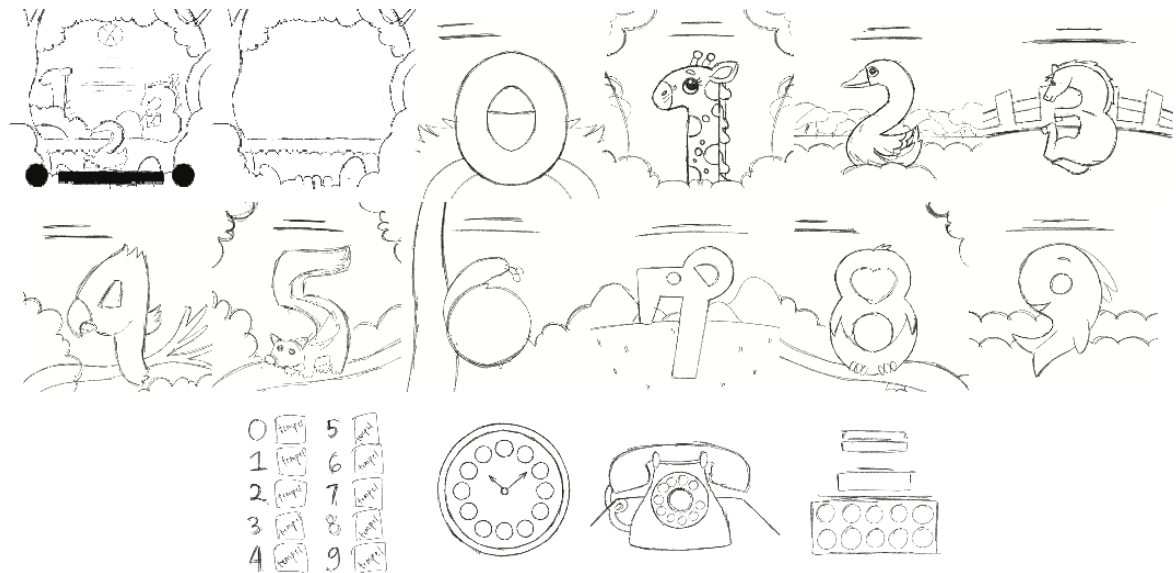
Gambar 11. *Palette Warna*
(Sumber: Safira, 2025)

Pemilihan delapan warna ini tidak hanya didasarkan pada estetika, namun didasarkan pada sebuah studi, anak-anak berusia 3-6 tahun yang menunjukkan urutan preferensi warna dari yang paling disukai hingga paling rendah, yaitu: kuning, hijau, oranye, merah, dan biru, dengan ketertarikan yang kuat pada warna-warna cerah. Studi yang sama mengungkapkan bahwa anak laki-laki cenderung lebih menyukai warna hijau, kuning, merah, oranye dan biru. Sementara itu, anak perempuan lebih menyukai kuning, oranye, merah, pink, dan biru, serta kurang menyukai abu-abu, cokelat, putih, dan ungu (Wang, 2024). Rangkaian warna ini secara kolektif mengindikasikan konsep keseimbangan alam dan keaslian (*authenticity*). Nuansa cokelat dan oranye kemerahan mencerminkan kehangatan, tradisi, dan stabilitas, memberikan rasa percaya dan familiaritas bagi pengguna. Sementara itu, warna hijau tua dan biru keabuan memberikan sentuhan kedewasaan, ketenangan, dan kecanggihan. Kombinasi warna yang didominasi oleh warna-warna earth tone ini berhasil menciptakan *user experience* yang tenang yang secara efektif memperkuat citra produk.



Gambar 12. *Sketsa Ilustrasi Utama*
(Sumber: Safira, 2025)

Proses visualisasi awal dari ide-ide yang telah dikumpulkan, berfokus pada perwujudan setiap angka dari 1 hingga 10 dalam konteks tema yang telah ditetapkan. Sketsa ini dibuat dengan merujuk pada gaya kartun sederhana pada moodboard, memastikan semua objek memiliki bentuk yang jelas, ekspresi yang ramah, dan komposisi yang tidak terlalu padat agar mudah dipahami oleh anak usia dini. Sketsa ini berfungsi sebagai blueprint visual yang akan dikembangkan lebih lanjut menjadi ilustrasi final, sekaligus alat validasi awal untuk memastikan desain visual telah sesuai dengan kriteria psikologis dan kebutuhan anak-anak di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 10 Kalijaten.



Gambar 13. Perancangan *Layout*
(Sumber: Safira, 2025)

Tahap Perancangan *Layout* berfokus pada penataan visual seluruh elemen ilustrasi, teks angka, deskripsi singkat. Setiap halaman *board book* dengan mempertimbangkan ukuran fisik akhir media. *Layout* dirancang menggunakan prinsip kesederhanaan (*simplicity*) dan hirarki visual yang kuat, di mana setiap satu halaman didominasi oleh satu angka besar yang jelas dan ilustrasi pendukungnya, meminimalkan elemen yang tidak perlu untuk menghindari visual clutter yang dapat mengganggu fokus anak. Ruang kosong (*white space*) digunakan secara strategis untuk menyoroti konten utama, sementara mekanisme interaktif ditempatkan di area yang mudah dijangkau dan dioperasikan oleh tangan kecil anak usia 3-4 tahun. Perancangan *layout* ini memastikan konsistensi visual di seluruh buku dan mendukung alur cerita serta fungsi edukatif buku secara optimal, selaras dengan tujuan meningkatkan fokus anak melalui interaksi yang terarah.



Gambar 14. Pembuatan Ilustrasi
(Sumber: Safira, 2025)

Proses digitalisasi dari sketsa ilustrasi utama, di mana detail visual, pewarnaan, dan *finishing* dikerjakan secara menyeluruh. Mengikuti panduan *moodboard*, ilustrasi dibuat dengan perangkat lunak desain digital menggunakan gaya kartun sederhana dan palet warna cerah (primer dan sekunder) dengan kontras tinggi, yang terbukti efektif untuk stimulasi visual anak usia dini. Fokus utama dalam tahap ini adalah pada ketelitian pewarnaan memastikan setiap objek angka memiliki warna yang menarik namun tidak (*overpowering*) untuk meningkatkan kejelasan bentuk, serta memastikan dimensi dan posisi setiap elemen agar akurat sesuai dengan kebutuhan *layout*. Hasil akhir dari tahap ini adalah master file ilustrasi berwarna resolusi tinggi yang siap diintegrasikan ke dalam desain *layout* halaman dan proses *mock-up* media cetak.

a. Media Utama

1. Hard Cover



Gambar 15. *Hard Cover*
(Sumber: Safira, 2025)

2. Isi Buku



Gambar 16. Isi Buku
(Sumber: Safira, 2025)

“Perancangan *Board Book* Interaktif “Bermain Angka” untuk Meningkatkan Fokus Anak Usia Dini”

b. Media Pendukung

1. Promosi Digital



Gambar 17. Promosi Digital
(Sumber: Safira, 2025)

2. Infografis



Gambar 18. Infografis
(Sumber: Safira, 2025)

3. Video Pengenalan Produk



Gambar 19. Video Pengenalan Produk
(Sumber: Safira, 2025)

4. Tempat Pensil



Gambar 20. Tempat Pensil
(Sumber: Safira, 2025)

5. Spidol *Wipe Clean*



Gambar 21. Desain Label Spidol *Wipe Clean* dan Spidol *Wipe Clean*
(Sumber: Safira, 2025)

6. *Pin Button*



Gambar 22. *Button Pin*
(Sumber: Safira, 2025)

7. Gantungan Kunci



Gambar 23. Gantungan Kunci
(Sumber: Safira, 2025)

8. Stiker *Die Cut*



Gambar 24. Stiker *Die Cut*
(Sumber: Safira, 2025)

9. Stiker *Kiss Cut*



Gambar 25. Stiker *Kiss Cut*
(Sumber: Safira, 2025)

10. Magnet Kulkas



Gambar 26. Magnet Kulkas
(Sumber: Safira, 2025)

SIMPULAN DAN SARAN

Perancangan *board book* interaktif berjudul "Bermain Angka" ini didasarkan pada temuan krusial mengenai kesulitan yang dihadapi anak usia dini di TK Aisyiyah Bustanul Athfal dalam menjaga konsentrasi atau fokus selama proses belajar. Fenomena kurang fokus ini diperparah oleh keterbatasan media pembelajaran konvensional yang cenderung pasif dan kurang mampu mempertahankan perhatian anak. Oleh karena itu, *board book* interaktif dirancang sebagai solusi inovatif yang bertujuan utama untuk meningkatkan fokus melalui pengenalan konsep angka sebagai fondasi penting dalam pembelajaran matematika. Media ini secara spesifik mendorong partisipasi aktif.

Berdasarkan hasil uji coba (*test play*) di lapangan, media *board book* interaktif "Bermain Angka" terbukti memiliki potensi efektivitas yang signifikan dalam mencapai tujuan perancangan. Durasi fokus anak yang semula rata-rata hanya berkisar 5–7 menit ketika menggunakan media konvensional, meningkat secara meyakinkan menjadi rata-rata 10 hingga 15 menit per sesi penggunaan buku interaktif ini. Peningkatan daya tahan konsentrasi ini mengkonfirmasi keberhasilan desain yang berpusat pada anak (*child centered design*) dalam mengurangi distraksi. Secara praktis, media ini memberikan alternatif yang menarik bagi guru dan orang tua dalam menstimulasi keterampilan fokus anak secara terstruktur, sekaligus memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan media pembelajaran inovatif.

Berdasarkan hasil perancangan dan temuan yang diperoleh dari penelitian ini, berikut adalah saran yang ditujukan kepada pihak terkait guna mengoptimalkan pemanfaatan dan pengembangan media *board book* interaktif "Bermain Angka" ke depannya. Penelitian ini menyarankan agar TK Aisyiyah Bustanul Athfal 10 Kalijaten mengintegrasikan *board book* "Bermain Angka" ke dalam kurikulum harian serta membekali guru dengan pelatihan metode multisensori guna mengoptimalkan fokus siswa dan pemeliharaan media. Bagi mahasiswa desain grafis, hasil rancangan ini dapat dikembangkan lebih lanjut melalui teknologi digital seperti AR atau penggunaan material yang lebih inovatif dan ramah lingkungan. Sementara itu, bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk melakukan uji efektivitas kuantitatif melalui metode eksperimental dan studi jangka panjang guna mengukur dampak nyata penggunaan media ini terhadap peningkatan konsentrasi serta pemahaman konsep angka pada anak.

REFERENSI

Ghozalli, E. (2020). *Panduan Mengilustrasi dan Mendesain Cerita Anak untuk Tenaga Profesional*. Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.

- Ibrahim, N., & Syafitri, D. (2023). Pengaruh Desain Visual Media Pembelajaran Terhadap Minat dan Pemahaman Belajar Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Cerdas*, 7(1), 45—58.
- Iswari, N. P. I. (2021). *TA: Perancangan Buku Interaktif Pengenalan Hewan Peliharaan sebagai Media Terapi Visual bagi Anak Autis Usia 3-5 Tahun di Surabaya* (Doctoral dissertation, Universitas Dinamika).
- Khotimah, S. H., Sunaryati, T., & Suhartini, S. (2020). Penerapan Media Gambar sebagai Upaya dalam Peningkatan Konsentrasi Belajar Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 676.
- Nafisah, D., Rachma, E. A., Kuswanto, Nurdiana, R., Youhanita, E., Astutik, N. F. W., & Eryadini, N. (2023). Pelatihan Pengembangan Pembelajaran Literasi Numerasi Sejak Dini Pada Guru di KB TK Tunas Sumber Jaya. *SENTRA DEDIKASI: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 58–65.
- Putri, A. (2020). "Penggunaan *Board Book* Interaktif dalam Meningkatkan Kosakata Anak Usia Dini". *Jurnal Pendidikan Anak*, 3(4), 210—222
- Putri, A. R. (2020). Pengembangan *Board Book* Interaktif untuk Menstimulasi Kemampuan Berbicara Anak Usia 4—5 Tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 870—879.
- Setyowulan, A., & Aaqilah, F. S. (2025). Strategi Visual Desain Karakter dalam Media Pembelajaran Interaktif Anak Usia Dini (4-6 Tahun). *Jurnal Edu Aksara*, 4(1), 65—76.
- Siregar, S. (2021). Penggunaan Media Gambar dalam Menstimulasi Konsentarsi Anak Usia 4--5 Tahun di TK Arafah Padangsidimpuan. *Al-Abyadh*, 4(2), 95—100.
- Suhartini, Y., & Laela, A. (2018). Meningkatkan Kecerdasan Natural Anak Usia Dini melalui Pengenalan Hewan di TK Pelita Kota Bandung. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 45—53.
- Wang, Y. (2024). Inspiration from Research on Preschool Color Preferences for Kindergarten Environment.