

## Analisis desain *cover* buku baca anak usia dini karya Gibran Maulana

Tirta Dimas Wahyu Negara\*

Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, Indonesia

\*Corresponding Author; Email: [tirta@iainponorogo.ac.id](mailto:tirta@iainponorogo.ac.id)

---

### ABSTRACT

Desain buku ilustrasi memiliki peran penting dalam upaya meningkatkan minat literasi anak. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis desain *cover* buku anak usia dini karya Gibran Maulana bertema Cerita Rakyat Nusantara. Tiga buku dipilih dalam penelitian ini: Si Kancil, Keong Emas dan Bawah Merah Bawang Putih. Metode kualitatif digunakan untuk melakukan analisis data. Pertama-tama tabel struktur desain dibuat untuk mengetahui karakteristik desain secara keseluruhan, selanjutnya pembahasan berfokus pada konteks desain dan tahapan akhir yakni menganalisa kualitas desain *cover* yang mengacu pada proporsi, keseimbangan, kontras, irama, dan kesatuan dimana teori desain Tom Lincy digunakan sebagai acuan. Hasil penelitian menjelaskan bahwa, karakteristik desain *cover* buku bertema Cerita Rakyat Nusantara karya Gibran Maulana cenderung menggunakan warna pastel sebagai identitas pewarnaan, kesesuaian konteks buku dengan daya imajinasi anak terbilang baik dan desain *cover* buku secara keseluruhan memiliki pakem yang berulang seperti proporsi, keseimbangan, kontras, irama dan kesatuannya.

**Kata kunci:** desain, *cover* buku, anak usia dini

### Analysis of early children's reading book cover design by Gibran Maulana

#### Abstract

Illustration book design has an important role in increasing children's literacy interest. This article aims to describe the cover design of Gibran Maulana's early childhood book with the theme of Indonesian Folklore. Three books were selected in this study: Si Kancil, Keong Emas and Bawah Merah Bawang Putih. The qualitative method is used to analyze data. First, a design structure table is made to determine the overall design characteristics, then the discussion focuses on the design context and the final stage, namely analyzing the quality of the cover design which refers to proportion, balance, contrast, rhythm, and unity where Tom Lincy's design theory is used as a reference. The results of the writing explain that, the characteristics of the book cover design with the theme of the Indonesian Folklore by Gibran Maulana tend to use pastel colors as coloring identities, the suitability of the context of the book with the imagination of children is reasonably good and the overall book cover design has repetitive principles such as proportion, balance, contrast, rhythm and unity.

**Keywords:** design, book cover, early childhood

---

#### Article history

Submitted:  
16 February 2022

Accepted:  
1 April 2022

Published:  
30 April 2022

---

#### Citation (APA Style):

Negara, T. D. W. (2022). Analisis desain *cover* buku baca anak usia dini karya Gibran Maulana. *Imaji*, 20(1), 23-33. <https://doi.org/10.21831/imaji.v20i1.48100>

---

## PENDAHULUAN

Gerakan literasi sekolah merupakan satu di antara sekian banyak program pemerintah yang digalakkan untuk meningkatkan budaya membaca di Indonesia. Penanaman budaya membaca tentunya bukan hal mudah yang bisa diciptakan secara spontan. Kebiasaan ini harus dilatih dan dibiasakan sejak dini. Melatih dan membiasakan anak usia dini untuk memiliki kebiasaan membaca harus ditunjang dengan buku bacaan yang baik.

Definisi buku baca yang baik meliputi tipografi huruf, kesesuaian isi, pesan moral, ilustrasi dan berbagai macam pendukung lainnya. Buku dapat dijadikan media pengembangan pendidikan karakter bagi anak dalam proses pembelajaran pada lingkup pendidikan formal, nonformal dan informal.

Buku dapat membantu anak usia dini untuk berimajinasi, bertingkah laku dan berkreasi. Bagi seorang anak buku yang menarik dapat dilihat dari tampilannya. Buku harusnya memiliki karakteristik konteks dan ilustrasi menarik agar dapat mengoptimalkan kesenangan anak untuk membaca. Diharapkan kesesuaian konteks dan ilustrasi yang memadai dalam buku baca anak, dapat berpengaruh pada daya kognisi seorang anak untuk menelaah pesan yang terdapat di dalam buku tersebut.

Ilustrasi sendiri diartikan dari bahasa Belanda *illustratie* yang berarti pola bergambar yang digunakan untuk memperjelas. Ilustrasi bisa berbentuk macam-macam, seperti karya seni sketsa, lukis, grafis, karikatural, dan akhir-akhir ini bahkan banyak dipakai *image bitmap* hingga karya foto (Soedarso, 2014).

Ilustrasi pada sebuah buku berfungsi untuk menerangkan atau menghiasi suatu cerita, tulisan, puisi atau informasi tertulis lainnya (Putra & Lakoro, 2012). Dapat disimpulkan ilustrasi berfungsi sebagai penjelas dan penghias sebuah buku agar lebih mudah dan menarik untuk dibaca.

Ilustrasi berupa gambar dapat memudahkan seseorang untuk mengingat (Trimulyana, 2017) serta berimajinasi (Hendri & Wulandari, 2022). Namun apakah semua gambar dapat dinikmati oleh seorang anak, tentunya hal ini harusnya menjadi perhatian khusus. Sejatinya menggores (olah visual seperti melukis, nirmana, menggambar, sketsa), artinya kita memindahkan objek yang tiga dimensi ke bentuk dua dimensi (Harsanto, 2017). Bentuk tampilan dua dimensi tersebut harus menyesuaikan dengan konteks anak, karena pada umumnya saat anak membeli buku hal utama yang diperhatikan adalah tampilan luarnya.

Konteks adalah sajian gambar dan penjelasan singkat yang sangat erat berhubungan dengan kehidupan sehari-hari anak (Segun, 2013). Sehingga tampilan *cover* buku yang sesuai dengan konteks kehidupan sehari-hari anak memiliki peluang lebih besar untuk terjual dan diminati anak.

Kontekstualitas yang perlu dipahami dalam pembuatan karya adalah kontekstualitas yang secara langsung dan atau tidak langsung berhubungan dengan fokus atau tema karya (Kuswarsantyo, 2020). Konteks juga diartikan kesesuaian antara gambar penjelas informasi dengan peristiwa atau kejadian yang disajikan dalam buku untuk anak, sehingga konteks merupakan langkah penggambaran sebuah kegiatan (Walker, 2012). Dengan artian lain, konteks pada desain memiliki fungsi memperjelas pesan kepada pembacanya (anak usia dini).

Kesesuaian konteks baiknya meliputi:

1. Mampu menggambarkan adegan penting dalam cerita
2. Keseluruhan isi cerita terwakilkan
3. Pesan tersampaikan melalui gambar
4. Gambar memperkuat isi cerita

Tom Lincy dalam *Design Principle for Desktop Publishing* menyebutkan terdapat lima prinsip utama acuan seorang desainer menciptakan sebuah karya (Kusrianto, 2007):

1. Proporsi (*proportion*) yaitu kesesuaian antara ukuran halaman dengan isinya.
2. Keseimbangan (*balance*) yaitu suatu pengaturan dalam suatu halaman memiliki efek seimbang, baik yang informal maupun formal. Seimbang bukan berarti sama besar, namun lebih bermakna memiliki tampilan yang sama bobotnya. Penerapan prinsip ini berhubungan dengan kesatuan dan harmoni.
3. Kontras (*contrast*) yaitu adanya kombinasi antara dua unsur yang berbeda sehingga menimbulkan efek penonjolan pada salah satu unturnya. Jika suatu desain menampilkan elemen-elemen yang sama kuatnya maka akhirnya tidak ada satu pun materi dari halaman itu yang menonjol. Hal seperti ini dapat menggagalkan misi yang ingin difokuskan dari desain yang dibuat.
4. Irama (*rhythm*) yaitu memiliki kesamaan makna dengan repetisi atau pola pengulangan yang diharapkan menimbulkan irama yang menarik dinikmati.
5. Kesatuan (*unity*) atau sama dengan kedekatan (*proximity*) adalah hubungan antara elemen-elemen desain yang semula berdiri sendiri serta memiliki ciri sendiri-sendiri yang disatukan menjadi suatu yang baru dan memiliki fungsi baru yang utuh.

Kelima prinsip inilah yang dipergunakan sebagai acuan untuk menilai kualitas sebuah desain yang komunikatif.

Kesesuaian ilustrasi yang menggambarkan sebuah kejadian atau adegan visual pada buku cerita adalah hal sensitif. Buku didukung dengan konteks dan ilustrasi yang baik dapat mempengaruhi kognisi anak. Para pendidik dan pengamat seni harus memahami karakter anak usia dini agar setiap proses pembelajaran tepat guna sesuai sasaran pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini (Loita, 2017). Pada momen inilah pendidikan karakter dapat diajarkan secara halus dan mudah diterima. Pada pembahasan ini, ilustrasi yang dimaksud berfokus pada desain sampul (cover) buku cerita anak.

Desain adalah wahana pembantu untuk melaksanakan inovasi pada berbagai kegiatan industri dan bisnis (Nussbaum, 2011). Sedangkan dasar-dasar desain itu beragam, ada yang disampaikan dari sisi tinjauan hasil (orientasi pada tujuan), ada yang disampaikan dari sisi masalah yang dihadapi (orientasi pada masalah) dan ada pula yang berdasarkan penggarapannya (orientasi pada proses) (Irawan & Tamara, 2013).

Berdasarkan pengertian di atas dapat diartikan, desain merupakan sebuah usaha sadar yang dilakukan untuk merancang, membentuk, memperindah sebuah unsur visual agar memiliki nilai fungsi sesuai dengan tujuan pembuatannya.

Desain *cover* buku dibuat untuk berbagai macam fungsi, diantaranya mempercantik tampilan (fungsi estetis), menciptakan daya beli (fungsi ekonomis) dan menggambarkan isi (fungsi praktis). Pada akhirnya desain *cover* buku memiliki peranan krusial yang dapat memikat seseorang untuk membaca dan memiliki buku tersebut. Banyak orang lebih memilih untuk membaca berita melalui media cetak seperti surat kabar karena berita yang *up to date* setiap hari, tetapi bagi sebagian orang lebih memilih sebuah majalah lebih berwarna, sehingga menarik untuk dibaca dalam jangka panjang (Gumelar, 2014).

Dari penjelasan yang telah disampaikan, dapat dirumuskan beberapa permasalahan-permasalahan terkait dalam upaya untuk menjabarkan (1) Karakteristik desain *cover* buku bertema cerita rakyat nusantara (2) Kesesuaian konteks buku dengan daya imajinasi anak (3) Kualitas desain *cover* secara keseluruhan sesuai kaidah-kaidah desain.

Penelitian ini bertujuan untuk menelaah karakteristik *cover* buku baca anak usia dini. Peneliti memiliki pertimbangan khusus untuk merujuk karya Gibran Maulana karena masuk dalam kategori *best seller* di berbagai *marketplace* seperti shopee, tokopedia, bukalapak dan lain sebagainya sehingga mudah untuk ditemukan. Buku yang dijadikan sebagai objek penelitian dipilih secara acak dengan kategori *bilingual* dan *full colour*.

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif untuk mendeskripsikan karakteristik desain *cover* buku baca seri Cerita Rakyat Nusantara dengan pemilihan tiga judul yakni Si Kancil, Keong Emas dan Bawang Merah, Bawah Putih yang dimuat secara *bilingual* serta *full colour*. Jenis data yang diperoleh adalah data primer berupa buku series bertema cerita rakyat nusantara karya Gibran Maulana. Dokumentasi dilakukan dengan mengumpulkan buku baca seri Cerita Rakyat Nusantara dengan judul yang telah terpilih untuk selanjutnya dipotret dan dilakukan analisis secara mendalam.

Analisis data dilakukan dengan mendeskripsikan karakteristik desain *cover* dengan merinci struktur *cover* buku kedalam sebuah tabel, kesesuaian konteks buku anak dan kualitas desain *cover* buku dengan pendekatan lima prinsip desain menurut Tom Lincy.

Tabel 1. Lima prinsip desain menurut Tim Lincy

No	Desain Cover (Sampul)	Prinsip Desain (Tom Lincy)
1	Karakteristik desain <i>cover</i>	a. Proporsi
2	Kesesuaian tokoh	b. Keseimbangan
3	Minat baca anak	c. Kontras
		d. Irama
		e. Kesatuan

Penulisan ini masuk dalam paradigma kritis mendasarkan pada penafsiran terhadap karakteristik desain *cover*, kesesuaian tokoh dan minat baca anak, sehingga subjektivitas tidak dapat dihindarkan. Oleh karenanya dapat dipastikan penulisan satu dan lainnya sangat mungkin menghasilkan temuan yang berbeda disesuaikan subjektivitas penulis. Dalam pandangan kritis, perbedaan penafsiran itu boleh bahkan memang selayaknya seperti itu (Eriyanto, 2001).

Dalam pandangan kritis, bukan dengan reliabilitas dan validitas mutu sebuah penulisan diukur. Penulisan dalam pandangan kritis dipandang bagus jika penulis mampu memperhatikan konteks sosial, ekonomi, politik, dan analisis komprehensif yang lain (Eriyanto, 2001).

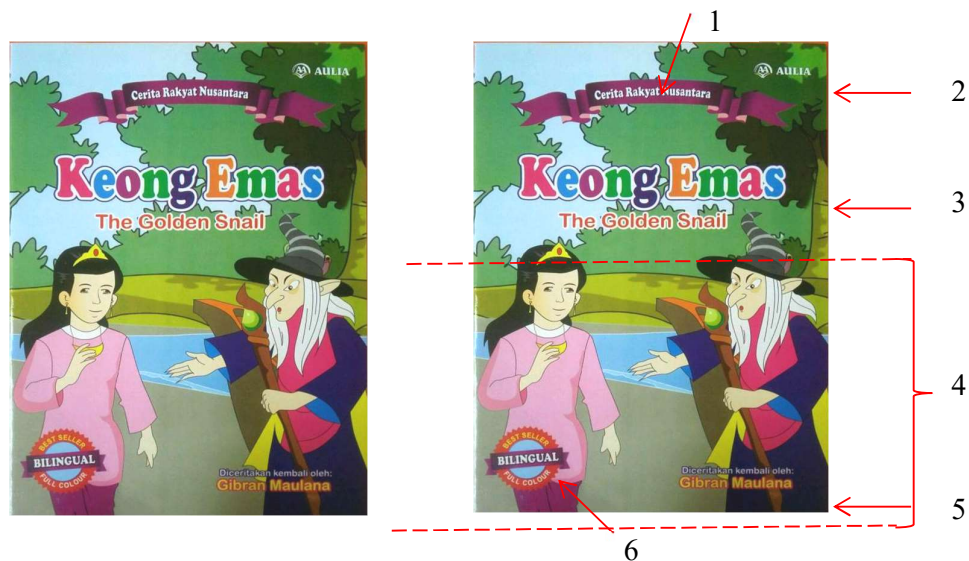
Penilaian kualitas dan objektivitas penelitian ini terlihat pada konsistensi penulis dalam menggunakan sebuah teori, paradigma penulisan, jenis riset dan teknik analisis yang dikerjakan. Analisis desain *cover* tidak memperhitungkan tingkat generalisasi seperti yang biasa ditemukan pada penelitian kuantitatif. Analisis desain *cover* pada umumnya menjelaskan karakteristik desain *cover*, kesesuaian tokoh dan minat baca anak berdasarkan ilustrasi yang ada.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Karakteristik Desain

Pada umumnya buku baca anak selalu memiliki desain *cover* unik dan mencolok. Terlihat dari bagaimana warna yang ditampilkan, bagaimana karakter tokoh yang diciptakan dan tipografi huruf yang digunakan. Buku baca karya Gibran Maulana bertema Cerita Rakyat Nusantara mempunyai keunikan secara visual. Karakter buku baca karya Gibran Maulana mempunyai penampilan yang atraktif sesuai dengan periodisasi umur pembacanya. Berikut adalah penjabaran rinci mengenai karakteristik desain *cover* cerita rakyat nusantara.

*Nameplate* Cerita Rakyat Nusantara berjudul Keong Emas diletakkan dibagian atas dengan ilustrasi menyerupai pita, bertujuan memudahkan pembaca untuk menemukan lokasi buku. Hal ini dilakukan secara berulang dengan ukuran yang sama dan posisi yang serupa disetiap serinya.



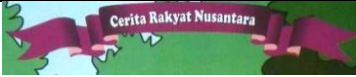





Gambar 1. Desain *cover* berjudul Keong Emas

*Infographics* berisi tentang nama penerbit buku, dibuat dengan menggunakan warna putih agar terlihat netral dibandingkan warna disekitarnya. Mengingat *cover* buku yang ditampilkan dipenuhi dengan berbagai macam warna membuat desain tampak kaya. Judul berisi tentang gambaran tema yang menjadi topik pembahasan buku. Dibuat dengan 5 macam warna berbeda memiliki kesan dinamis, ceria dan mewakili karakter anak yang penuh akan imajinasi.

Ilustrasi dibuat tepat berada dibagian tengah sampul, dibuat dengan proporsi seimbang dan mendominasi bidang. Mampu menjadi *point of interest* dari tampilan *cover* buku. *Running Head* seperti pada umumnya berisi keterangan, nama pengarang dan edisi yang diterbitkan. Pada tampilan kali ini *running head* khusus digunakan untuk keterangan nama pengarang.

*Callouts* merupakan keterangan singkat yang menggambarkan kualitas buku. Pada seri ini, *callouts* bertuliskan *bilingual*, *best seller* dan *full colour* yang menjelaskan bahwa buku dibuat dengan multi bahasa, berwarna dan banyak diminati.

Tabel 2. Struktur desain *cover* buku berjudul keong emas

No.	Ilustrasi	Keterangan
1.		<b>Nameplate</b> Cerita Rakyat Nusantara diletakkan dibagian atas dengan ilustrasi menyerupai pita.
2.		<b>Infographics</b> berisi tentang nama penerbit buku, dibuat dengan menggunakan warna putih.
3.		<b>Judul</b> berisi tentang gambaran tema yang menjadi topik pembahasan buku.
4.		<b>Ilustrasi</b> dibuat tepat berada dibagian tengah sampul, dibuat dengan proporsi seimbang dan mendominasi bidang.
5.		<b>Running Head</b> berisi keterangan nama pengarang.
6.		<b>Callouts</b> bertuliskan <i>Bilingual</i> , <i>Best Seller</i> , dan <i>Full Colour</i> yang menjelaskan bahwa buku dibuat dengan multi bahasa, berwarna dan banyak diminati.

*Nameplate* Cerita Rakyat Nusantara berjudul Si Kancil diletakkan dibagian atas dengan ilustrasi bentuk yang konsisten, bertujuan memudahkan pembaca untuk menemukan lokasi buku. Hal ini dilakukan secara berulang dengan ukuran yang sama dan posisi yang serupa.

Judul berisi tentang gambaran tema yang menjadi topik pembahasan buku. Dibuat dengan 7 macam warna berbeda memiliki kesan dinamis, ceria dan mewakili karakter anak penuh akan imajinasi. Ilustrasi dibuat tepat berada dibagian tengah sampul, dibuat dengan proporsi seimbang dan mendominasi bidang. mampu menjadi *point of Interest* dari tampilan *cover* buku.



Gambar 2. Desain cover berjudul Si Kancil

*Running Head* seperti pada umumnya berisi keterangan, nama pengarang dan edisi yang diterbitkan. Pada tampilan kali ini *running head* khusus digunakan untuk keterangan nama pengarang. *Infographics* berisi tentang nama penerbit buku, dibuat dengan menggunakan warna putih agar terlihat netral dan mencolok dibandingkan warna disekitarnya. *Callouts* merupakan keterangan singkat yang menggambarkan kualitas buku. Pada seri ini, *callouts* bertuliskan *bilingual*, *best seller* dan *full colour* yang menjelaskan bahwa buku dibuat dengan multi bahasa, berwarna dan paling banyak diminati.

Tabel 3. Struktur desain cover buku berjudul Si Kancil

No.	Ilustrasi	Keterangan
1.		<b>Nameplate</b> Cerita Rakyat Nusantara diletakkan dibagian atas dengan ilustrasi menyerupai pita.
2.		<b>Judul</b> berisi tentang gambaran tema yang menjadi topik pembahasan buku
3.		<b>Ilustrasi</b> dibuat tepat berada dibagian tengah sampul, dibuat dengan proporsi seimbang dan mendominasi bidang.
4.		<b>Running Head</b> pada umumnya berisi keterangan, nama pengarang dan edisi yang diterbitkan.
5.		<b>Infographics</b> berisi tentang nama penerbit buku, dibuat dengan menggunakan warna putih.



6. *Callouts* merupakan keterangan singkat yang menggambarkan kualitas buku. Pada seri ini, *callouts* bertuliskan *Bilingual*, *Best Seller* dan *Full Colour*.



Gambar 3. Desain cover berjudul Bawang Merah Bawang Putih

*Nameplate* Cerita Rakyat Nusantara berjudul Bawang Merah Bawang Putih diletakkan dibagian atas dengan ilustrasi yang konsisten berbentuk menyerupai pita, bertujuan memudahkan pembaca untuk menemukan lokasi buku. Hal ini dilakukan secara berulang dengan ukuran yang sama dan posisi yang serupa. Judul tetap berisikan gambaran tema yang menjadi topik pembahasan buku. Dibuat dengan macam warna berbeda memiliki kesan dinamis, ceria dan mewakili karakter anak.






Ilustrasi dibuat tepat berada dibagian tengah sampul, dibuat dengan proporsi seimbang dan mendominasi bidang. Mampu menjadi *point of interest* dari tampilan cover buku.

*Running Head* seperti pada umumnya berisi keterangan, nama pengarang dan edisi yang diterbitkan. Pada tampilan kali ini *running head* khusus digunakan untuk keterangan nama pengarang. *Callouts* merupakan keterangan singkat yang menggambarkan kualitas buku. Pada seri ini, *callouts* bertuliskan *bilingual*, *best seller* dan *full colour* yang menjelaskan bahwa buku dibuat dengan multi bahasa, berwarna dan paling banyak diminati.

*Infographics* berisi tentang nama penerbit buku, dibuat dengan menggunakan warna merah agar mencolok dibandingkan warna disekitarnya. *Running Head* pada umumnya berisi keterangan, nama pengarang dan edisi yang diterbitkan.

Tabel 4. Struktur desain cover buku berjudul Bawang Merah Bawang Putih

No.	Ilustrasi	Keterangan
1.		<i>Nameplate</i> Cerita Rakyat Nusantara diletakkan dibagian atas dengan ilustrasi menyerupai pita

2.		<p><b>Judul</b> berisi tentang gambaran tema yang menjadi topik pembahasan buku.</p>
3.		<p><b>Ilustrasi</b> dibuat tepat berada dibagian tengah sampul, dibuat dengan proporsi seimbang dan mendominasi bidang</p>
4.		<p><b>Callouts</b> merupakan keterangan singkat yang menggambarkan kualitas buku. Pada seri ini, <i>callouts</i> bertuliskan <i>Bilingual</i>, <i>Best Seller</i>, dan <i>Full Colour</i>.</p>
5.		<p><b>Infographics</b> berisi tentang nama penerbit buku.</p>
6.		<p><b>Running Head</b> berisi nama pengarang.</p>

### Analisis Konteks

Gibran Maulana secara konsisten menampilkan *cover* buku yang mengusung warna-warna pastel dengan dominasi hijau dan biru dibandingkan warna skotlet yang mencolok agar mudah terlihat dan memiliki daya ganggu dari segi karakteristik pewarnaannya. Karakter tokoh yang ditampilkan selalu dibuat dalam bentuk sederhana. Kesederhanaan bentuk, proporsi dan prinsip keseimbangan nampaknya menjadi perhatian tersendiri. Mengingat dominasi objek utama selalu terlihat jelas dan berada dalam satu kesatuan garis.

Terdapat tiga unsur penting yang bisa dikategorikan sebagai kesesuaian konteks sebuah desain bagi kriteria pembacanya. *Pertama* poin utama dalam cerita terwakilkan oleh gambar. *Kedua* keseluruhan cerita tergambar dengan seksama. *Ketiga* gambar memperkuat isi cerita.

Ketiga unsur diatas telah dipenuhi oleh desain *cover* cerita rakyat nusantara. Jika mengacu pada target pemasaran yang merupakan seorang anak, tentu tampilan desain yang sederhana dan kaya akan warna dapat mengundang perhatian anak baik secara kognisi dan imajinasi. Usia 3-9 tahun merupakan usia emas bagi seorang anak, penanam nilai-nilai karakter dapat diajarkan secara halus melalui tekstual dan visual melalui buku baca.

### Analisis Desain

#### 1. Proporsi

Pada prinsip desain, proporsi memiliki arti perbandingan antara bagian dengan bagian dan antara bagian dengan keseluruhan (Kusrianto, 2007). keterkaitan *layout* sampul majalah atau *cover* buku, proporsi berkaitan dengan kesesuaian pada ukuran halaman dengan isinya.



Proporsi pada *cover* buku cerita rakyat nusantara selalu terlihat seimbang. Ilustrasi memenuhi bidang dengan ukuran yang menyerupai. Proporsi warna didominasi oleh warna pastel yang cerah sehingga menghasilkan nuansa ceria sesuai psikologis anak pada umumnya.

Proporsi pada teks dan huruf juga tak luput dari penggunaan warna-warna pastel yang beraneka ragam. Meski demikian susunan teks ditata sedemikian rupa sehingga tetap mudah ketika dibaca. Proporsi penulisan judul telah tertata dengan susunan teks berdasarkan fungsinya pada sampul. Dalam artian penulisan judul dibuat jauh lebih besar dan berwarna. Sedangkan untuk sub judul terlihat lebih kecil dan terdiri dari satu warna. Tentunya hal ini digunakan agar menciptakan *point of interest* atau titik fokus pada judul.

## 2. Keseimbangan (*balance*)

Prinsip keseimbangan adalah skema mengenai tata letak yang berfungsi mengatur penempatan objek pada sebuah halaman agar terlihat simetris. Terdapat dua macam keseimbangan yaitu formal (simetris) dan informal (asimetris). Keseimbangan formal digunakan untuk menata letak obyek agar rapi dan formal; sedangkan informal memiliki tampilan yang tidak simetri (Kusrianto, 2007).

Keseimbangan objek, *cover* buku cerita rakyat nusantara nampaknya disusun secara simetris, baik dari segi ukuran dan tata letaknya. Terlihat dari tiga *cover* yang dijadikan sampel dapat disimpulkan bahwa objek diatur secara seimbang antara kiri kanan, atas dan bawah. Tidak nampak adanya ruang kosong yang mendominasi disisi tertentu dibandingkan sisi lainnya.

Meskipun pada *cover* ketiga dengan judul bawang merah bawang putih sepiatas objek terlihat nampak asimetris. Namun secara keseluruhan prinsip keseimbangan masih terlihat dengan mengerucutnya susunan ilustrasi *cover* menuju pada titik lenyap yang sama pada bagian kiri atas bidang. Sehingga dapat disimpulkan keseimbangan ilustrasi pada *cover* buku cerita rakyat nusantara tersusun secara simetris dan terlihat dinamis sesuai dengan karakteristik seorang anak.

Keseimbangan warna, terlihat saling mengimbangi, tidak ada yang mendominasi.. Harmonisasi warna terlihat beraneka ragam sehingga menciptakan perpaduan warna yang dinamis. Meski susunan warna pada *cover* buku cerita rakyat nusantara terdiri dari unsur warna primer, sekunder dan tersier. Perpaduan warna ini bernuansa *tint* (percampuran dengan putih) yang biasa disebut dengan warna pastel, sehingga berkesan lebih halus.

Keseimbangan huruf, setiap edisi cerita rakyat nusantara susunan huruf terlihat tertata menyesuaikan dengan keseimbangan objeknya. Huruf yang saling menyeimbangkan dan terlihat mendominasi memanglah paada bagian *title* (judul). Susunannya terlihat diagonal dan berada ditengah, dengan ketinggian letak menyesuaikan pada ilustrasinya. Sedangkan huruf pada teks-teks yang lain menyesuaikan, karena sifatnya sebagai pendukung.

## 3. Kontras

Kontras pada umumnya membahas tentang gelap terang pada sebuah objek gambar. Kontras pada Desain Komunikasi Visual berguna untuk menampilkan pesan atau informasi, sekaligus menciptakan citra tertentu (Supriyono, 2010). Pada *cover* buku cerita rakyat nusantara baik dari sampel 1-3 nampak kontras pada bagian pewarnaan judul. Menggunakan kontras warna yang tinggi (*high contrast value*) yang beraneka ragam sehingga terkesan dominan meski pada umumnya warna yang digunakan adalah warna berjenis pastel yang harmonis.

Warna kontras dicontohkan dengan susunan warna yang memadukan *red* dan *purple*, *blue* dan *green*. Sehingga tercipta penggambaran yang dinamis, semangat, ceria serta lugu karena menggunakan warna pastel. Kontras pada ilustrasi atau objek tidak terlihat, karena susunan besar dan kecilnya objek dibuat menyerupai satu dan lainnya. Keterkaitan objek terlihat seimbang, tidak terjadi ketimpangan bentuk, warna dan ukuran. Semuanya terlihat nyaris seragam sehingga saling menguatkan.

Kontras pada huruf di *cover* cerita rakyat nusantara terletak pada judul yang ditampilkan menggunakan enam sampai tujuh warna berbeda yaitu hijau, merah ungu, orange, kuning dan biru. Kontras berikutnya adalah karena ukuran judul yang lebih dominan dibandingkan sub judulnya. Kontras pada judul digunakan sebagai penekanan nilai, jenis dan

fungainya. Kontras lainnya dari unsur teks atau huruf adalah ragam gaya tata letak, terutama *headline* dan *callouts* yang sengaja dipasang secara berbeda-beda disetiap edisinya.

#### 4. Irama (*rhythm*)

Irama secara harfiah diartikan sebuah repetisi atau suatu hal yang terjadi secara berulang-ulang. Perulangan inilah yang menciptakan suatu pola tertentu sehingga disebut irama. Pengulangan acap kali nampak pada penerapan pola, warna dan motif. Pada *cover* cerita rakyat nusantara perulangan cap kali terlihat pada sisi warna yang digunakan. Jika kita mencermati sampel majalah dengan judul bawang merah bawang putih, si kancil dan keong mas, semuanya nampak didominasi oleh warna hijau dan biru langit.

Pengulangan ini juga dimunculkan secara lebih sempit pada unsur-unsur warna yang digunakan pada penulisan judul. Warna-warna yang digunakan terdiri dari warna merah, biru, hijau dan ungu yang kemudian diberikan sentuhan putih. Bermaksud memberikan corak warna yang lebih lembut namun tetap tidak berubah dari warna awalnya, merah berubah menjadi orange, biru menjadi biru langit, hijau menjadi hijau pupus dan ungu menjadi pink.

#### 5. Kesatuan (*Unity*)

Karya seni dapat dikatakan memiliki kesatuan ketika harmonisasi terlihat secara utuh, baik antara tipografi, ilustrasi, warna dan unsur-unsur desain penunjangnya. Unsur yang awalnya berdiri sendiri akan terlihat membur bersama unsur lainnya dan saling melengkapi. Kesatuan pada ilustrasi *cover* cerita rakyat nusantara gambar satu dan lainnya terlihat berkesinambungan. Meski objek dibuat secara sederhana namun secara keseluruhan ilustrasinya dapat menggambarkan pesan moral yang ingin disampaikan.

Perpaduan ilustrasi dapat menampilkan penggambaran nyata namun bersifat imajinatif bagi siapapun pembacanya. Kesatuan pada warna dapat dilihat dari perpaduan warna yang terdiri dari warna primer, warna sekunder dan tersier tergabung menjadi satu kesatuan dan menghasilkan harmonisasi. Kesatuan pada huruf bisa dilihat pada penggunaan maksimal tiga jenis huruf untuk *headline*, *tagline* dan *subheadline*, memberikan kemudahan dalam menampilkan kesatuan untuk menyampaikan *urgensi* dan fungsi sebuah teks. Pilihan jenis huruf *tagline* dan *subline* menandakan bahwa teks tersebut sejatinya mempunyai letak dan fungsi yang berbeda. Sehingga pembaca dapat membedakan topik utama pada sebuah teks dan teks yang bermakna penunjang.

### KESIMPULAN

Dari analisis di atas dapat disimpulkan bahwa desain *cover* Cerita Rakyat Nusantara karya Gibran Maulana secara keseluruhan layak untuk dijadikan sebagai bahan baca anak. Hal ini didasari pada penilaian aspek kesesuaian konteks dan karakteristik pendukungnya. Pewarnaannya sendiri didominasi oleh perpaduan warna pastel yang beraneka ragam. Sehingga menimbulkan efek dinamis, ceria dan penuh akan imajinasi sesuai dengan karakteristik anak.

Ilustrasi yang dihadirkan dominan tersusun secara simetris dan memenuhi keseluruhan bidang. Tampilan pendukung *cover* yang terdiri dari *nameplate*, judul, *running head*, *infographics* hingga *callouts* disusun secara dinamis menyesuaikan dengan ilustrasi utamanya.

Secara konteks, *cover* Cerita Rakyat Nusantara karya Gibran Maulana konsisten menampilkan karakter tokoh yang dibuat dengan tampilan sederhana, meliputi bentuk dan proporsinya. Sedangkan karakteristik desain *cover* Cerita Rakyat Nusantara sendiri terlihat pada saturasi warna yang digunakan, nampak kontras antara satu dan lainnya. karakteristik huruf didominasi oleh tiga jenis huruf untuk *headline*, *tagline* dan *subheadline* berfungsi memberikan kemudahan dalam menyampaikan *urgensi* atau penekanan.

Berdasarkan keseluruhan pemaparan di atas diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangsih pemikiran yang berfokus pada pembahasan desain *cover* dan buku anak. Terlebih hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai apresiasi kepada penulis atas karya yang dihasilkan.

### DAFTAR PUSTAKA

- Eriyanto. (2001). *Analisis wacana: Pengantar analisis teks media*. LKiS  
 Gumelar, R. G. (2014). Layout majalah sebagai sebuah cerminan identitas pembaca studi kasus layout majalah Cosmopolitan dan Aneka Yes. *Komunikasi*, 2(3), 51  
 Harsanto, P. W. (2017). Fotografi dalam Desain Komunikasi Visual (DKV). *Imaji*, 15(2), 140–148

- Hendri, Z., & Wulandari, D. (2022). *Seni rupa anak & pembinaannya: Perspektif wacana kreativitas dan pedagogi kreatif* (I. Malebra (ed.); 1st ed.). Cantrik Pustaka.
- Irawan, B., & Tamara, P. (2013). *Dasar-dasar Desain*
- Kusrianto, A. (2007). *Pengantar desain komunikasi visual*. Andi
- Kuswarsantyo. (2020). Inovasi, difusi, dan perubahan konteks dalam penciptaan karya tari. *Imaji*, 19(2), 139–144
- Loita, A. (2017). Karakteristik pola gambar anak usia dini. *EARLY CHILDHOOD: JURNAL PENDIDIKAN*, 1(1), 44–57. <https://doi.org/10.35568/EARLYCHILDHOOD.V1I1.52>
- Nussbaum, B. (2011). *Design Thinking It's a failed experiment. So what's next?*
- Putra, A. N., & Lakoro, R. (2012). Perancangan buku ilustrasi musik keroncong. *Jurnal Teknik POMITS*, 1(1)
- Segun, M. (2013). The importance of illustrations in children's books. In *Illustrating for Children's Book* (pp. 25–27). CLAN
- Soedarso, N. (2014). Perancangan buku ilustrasi perjalanan Mahapatih Gajah Mada. *Humaniora*, 5(2), 561–570. <https://doi.org/10.21512/HUMANIORA.V5I2.3113>
- Supriyono, R. (2010). Desain komunikasi visual: Teori dan aplikasi. In *ICB Research Reports* (Issue 9). Penerbit Andi
- Trimulyana, A. (2017). *Studi karakteristik gambar anak-anak di TK Negeri 2 Padang*
- Walker, S. (2012). *Describing the design of children's books: An analytical approach*