

# **Analisis Visual Buku Anak “Legenda Naga Baru Klinting”**

**Injo, Cindy Priscilia Wiryanto**

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Pelita Harapan  
iw180024@student.uph.edu

**Jessica Laurencia**

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Pelita Harapan  
Jessica.laurencia@uph.edu

**Alfiansyah Zulkarnain**

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Pelita Harapan  
Alfiansyah.zulkarnain@uph.edu

## **ABSTRAK**

Buku merupakan sumber dari informasi dan pengetahuan. Perancangan sebuah buku memiliki tujuan untuk memaksimalkan penyampaian sebuah pesan kepada pembaca. Terdapat berbagai macam cerita legenda di Indonesia. Salah satunya adalah cerita legenda Baru Klinting yang menceritakan tentang terbentuknya Rawa Pening di Jawa Tengah. Makalah ini menggunakan buku cerita Legenda Naga Baru Klinting sebagai objek penelitian. Tujuan dari penulisan makalah ini adalah untuk menganalisa masalah visual yang ada didalam buku yang akan dijadikan basis proyek perancangan ulang buku cerita Legenda Naga Baru Klinting kedepannya. Penulis akan menggunakan beberapa teori desain seperti prinsip desain, teori warna, dan lainnya untuk membantu penyampaian pesan. Dengan menemukan permasalahan visual seperti layout yang kurang menarik dan palet warna yang pucat, penulis berharap dapat mengaplikasikan solusi dalam proyek perancangan ulang buku kedepannya agar tidak mengulangi masalah yang sama. Pada analisis visual buku ini menggunakan metode studi pustaka dan teori-teori yang akan digunakan pada perancangan.

Kata Kunci: Analisis Visual, Legenda, Buku Cerita Bergambar

## **PENDAHULUAN**

Legenda adalah cerita rakyat pada zaman dahulu dan memiliki kaitan dengan peristiwa sejarah. Legenda merupakan cerita rakyat yang disangka benar-benar pernah terjadi di masa yang belum terlalu lampau dan terletak di dunia yang sama dengan dunia yang kita tinggali (Danandjaja, 2002). Sudah tidak asing cerita legenda di Indonesia dan dapat ditemukan di berbagai wilayah di Indonesia dengan cerita yang berbeda-beda. Pada umumnya legenda memiliki pesan moral yang dapat kita terapkan di kehidupan sehari-hari. Salah satu legenda di Jawa Tengah adalah legenda Naga Baru Klinting. Legenda Naga Baru Klinting menceritakan tentang terbentuknya Rawa Pening yang berada di Semarang, Jawa Tengah.

Buku cerita bergambar merupakan salah satu wujud dari media komunikasi yang berbentuk buku dengan konten yang berisi teks yang dilengkapi gambar-gambar sehingga dapat menerangkan teks agar dapat lebih dipahami. Menurut Mitchell, buku bergambar memiliki teks dan gambar yang saling terikat. Teks dan gambar merupakan dua hal yang tidak dapat berdiri sendiri dan saling membutuhkan agar dapat menyampaikan cerita dengan baik (Sari, 2010).

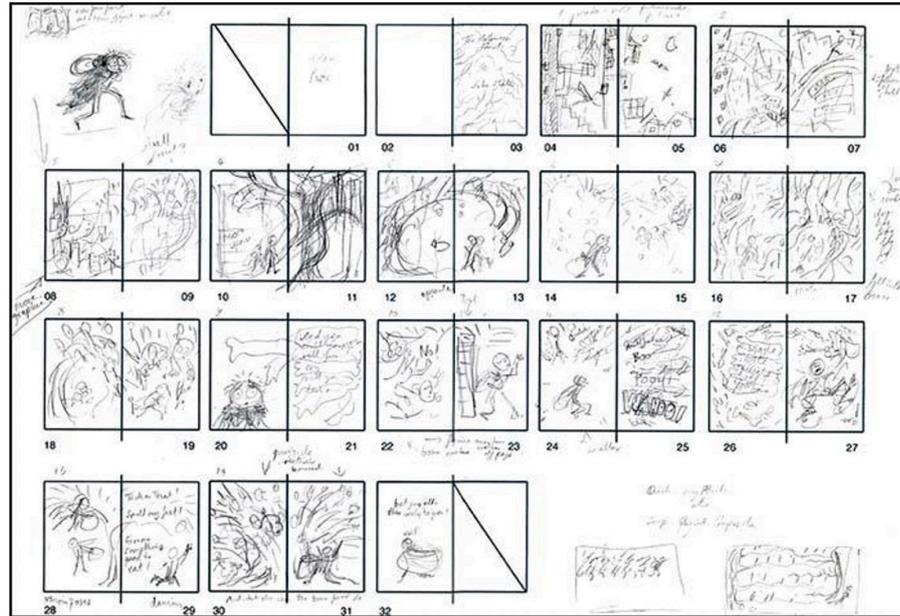
Menurut Paul Rand, desain tidak hanya sekedar mengatur dan mengedit tapi desain juga menambahkan nilai dan makna, menerangkan, menyederhanakan, menjelaskan, mengubah, dan juga untuk menghibur. Desain adalah perancangan untuk pembuatan produk baru, servis, atau sistem agar dapat menyelesaikan masalah tertentu dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas dari pengalaman manusia. Untuk menciptakan pengalaman yang baik dengan suatu buku, buku tersebut perlu dirancang dengan baik. Terdapat dua aspek yang sangat penting dalam perancangan buku yaitu *cover* buku dan isi dari buku seperti *layout*, tipografi, ilustrasi, dan warna (Heskett, 2005).

Dengan pembahasan diatas, perancangan ulang dari buku Legenda Baru Klinting memiliki tujuan agar buku dapat lebih digemari oleh anak-anak. Karena anak-anak lebih menyukai buku cerita yang memiliki banyak gambar dengan palet warna yang menarik dan *layout* yang dinamis sehingga tidak membosankan.

## **KAJIAN TEORI**

Dari yang sudah dibahas diatas, perancangan buku memiliki dua hal yang sangat penting yaitu *cover* dan isi buku. *Cover* buku merupakan hal pertama yang dilihat oleh pembaca dan merupakan pertemuan pertama antara pembaca dan buku tersebut. Sehingga *cover* buku harus dapat menarik perhatian pembaca. Tidak hanya menarik perhatian, *cover* buku juga dapat menyampaikan pesan secara cepat dan jelas (Landa, 2011). Isi dari buku dapat diatur dengan menggunakan *layout*, tipografi, ilustrasi, dan warna yang disesuaikan dengan target audiens yaitu anak-anak.

Penyusunan *layout* akan menggunakan *storyboard* agar dapat menentukan peletakan teks sehingga tidak terganggu dengan ilustrasi dan lebih bervariasi (Callawind Publications, 2018). Seperti pada gambar 1, dapat dilihat *storyboard* sangat membantu dalam penyusunan *layout* yang akan digunakan. Menurut Landa (2011), ketika sebuah desain tidak memiliki variasi dan menjaga konsistensi dapat mencapai harmoni namun jika tidak memiliki variasi akan membuat desain menjadi tidak menarik dan memiliki *flat hierarchy* sehingga terlihat monoton. Menambahkan variasi akan membuat desain lebih menarik.



Gambar 1 Storyboard dari buku “Halloween Forest”. (Sumber: John Shelley)

*Spread illustration* adalah ilustrasi yang tersebar di dua halaman dan akan membuat buku cerita lebih menarik (Rafid, 2020). Penggunaan *spread illustration* membuat desain terlihat lebih dinamis. Dengan menggunakan ilustrasi di kedua halaman dapat membuat gambar dan teks lebih menyatu. Pemilihan sudut dan jarak yang berbeda dalam ilustrasi membuat ilustrasi yang bervariasi. Contoh pada gambar 2 adalah salah satu buku cerita anak bergambar yang merupakan *best-seller* di Amazon. Penggunaan sudut *spread illustration* dan sudut pandang yang bervariasi membuat ilustrasi pada buku tersebut tidak monoton.



Gambar 2 *Spread illustration* dan sudut pandang pada buku  
“How to Catch a Mermaid”. (Sumber: Amazon)

Untuk menyampaikan pesan melalui ilustrasi akan didukung dengan adanya elemen-elemen seperti garis, pemilihan warna, dan tekstur. Setiap goresan garis dapat menunjukkan emosi yang berbeda seperti dilihat dari ketebalan garis. Pemilihan skema warna juga akan sangat mempengaruhi emosi pembaca karena adanya teori warna dan setiap warna dapat membuat perasaan dan *mood* yang berbeda. Seperti contoh pada Gambar 2, skema warna yang digunakan adalah *earthy tone* sehingga membuat suasana terlihat tenang. Gestur dan ekspresi dari anak kecil tersebut menunjukkan suasana yang ceria.

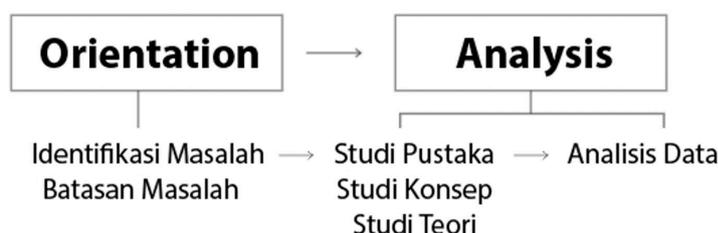


Gambar 3 Ilustrasi pada buku “Di Mana Adik?”. (Sumber: Edubi.id)

Prinsip desain juga dapat membantu untuk menyampaikan pesan dan membuat sebuah gambar menjadi lebih menarik. Dapat dilihat pada Gambar 2, terdapat beberapa prinsip desain yang digunakan seperti *emphasis* yaitu hirarki visual. Anak perempuan tersebut menjadi hirarki utama dapat dilihat dari ukurannya yang besar dan warna. Terdapat *rhythm* pada tekstur dari rumput yang mengarah kepada anak tersebut. Prinsip Gestalt juga dapat ditemukan pada Gambar 2, seperti prinsip *continuity* yang dapat dilihat pada tekstur garis di rumput yang bergerak tapi masih dalam satu kelompok. Prinsip *Focal Point* juga digunakan pada ilustrasi tersebut, anak kecil merupakan hal yang paling menonjol pada gambar tersebut.

## METODOLOGI

Metodologi desain yang akan digunakan berbasis dari buku “Graphic Design Solutions” karya Robin Landa yang diberi nama *Five Phases of the Graphic Design Process*. Pada pembahasan ini hanya sampai tahap *analysis*. Tahap pertama adalah *Orientation*, pada tahap ini penulis mengumpulkan materi dengan cara mengidentifikasi masalah dan menentukan batasan masalah. Tahap kedua adalah *Analysis*, pada tahap ini materi yang sudah didapatkan akan dianalisis lebih lanjut, penulis melakukan studi pustaka, studi konsep, studi teori, dan analisis data.



Gambar 4 Skema Proses Perancangan Buku Legenda Naga Baru Klinting. (Sumber: Pribadi)

## **PEMBAHASAN**

Sebelum memulai untuk merancang buku, penentuan target audiens diperlukan agar membantu dalam pemilihan gaya ilustrasi dan palet warna yang akan digunakan. Menurut Jensen (2021), anak berusia 7 tahun keatas sudah bisa fokus kepada buku cerita bergambar yang memiliki beberapa teks dan anak 8 tahun menyukai cerita rakyat. Agar dapat lebih memahami isi buku dijabarkan unsur intrinsik dan ekstrinsik dari buku. Berikut adalah demografis target audiens dan penjabaran isi dari buku:

### **Demografis Target Audiens**

Usia	: 7 tahun keatas
Jenis Kelamin	: Laki-laki dan Perempuan
Tingkat Sosial	: Menengah ke atas
Bahasa	: Indonesia
Agama	: Semua Agama
Pendidikan	: Sekolah Dasar

### **Keterangan Buku**

Diceritakan kembali	: Radhitya Firmansyah
Editor	: Team MAP PLUS
Ilustrator	: Djono Mialindayanti
Penerbit	: MAP PLUS Bandung
Tebal	: 24 Halaman
Ukuran Buku	: 20 x 20 cm
ISBN	: 978-602-0782-01-0

#### **1. Unsur Intrinsik**

Tema: Pokok masalah dari cerita ini adalah masalah sosial

#### **2. Tokoh**

- Baru Klinting: Merupakan tokoh utama yang berwujud seekor naga. Memiliki sifat yang hormat kepada orang tua dan sabar. Tokoh protagonis.
- Nyai Selakanta : Merupakan tokoh pendukung dan Ibu dari Baru Klinting. Memiliki sifat yang bijak dan menyayangi suami.
- Ki Hajar : Merupakan tokoh pendukung Ayah dari Baru Klinting. Memiliki sifat yang tidak mudah percaya dan menyayangi istri.
- Penduduk desa : Memiliki sifat yang serakah dan sombong. Tokoh antagonis.
- Nyai Latung : Merupakan tokoh pendukung Seorang wanita tua yang memiliki sifat baik hati dan peduli kepada sesama. Tokoh protagonis.

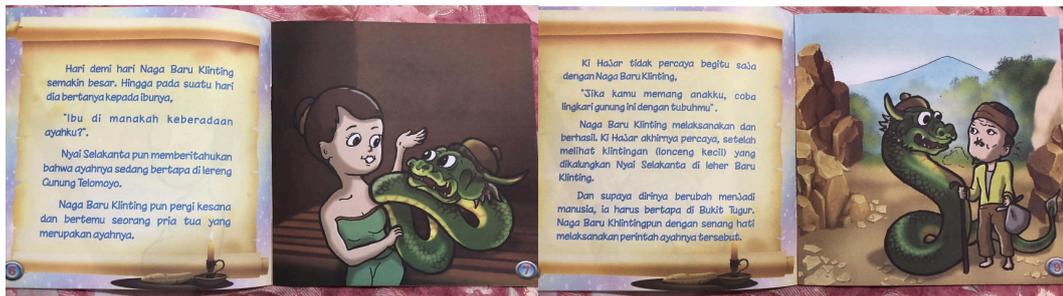
3. **Latar Tempat:** Lembah gunung Telomoyo, Bukit Tugut, Desa
4. **Alur:** Alur maju. Cerita disajikan secara berurutan dari tahap pengenalan hingga tahap penyelesaian.
5. **Sudut Pandang:** Sudut pandang orang ketiga
6. **Amanat:** Jangan memandangi orang hanya dari luar saja. Menghargai orang lain dan jangan saling membenci. Sebagai manusia kita harus saling menolong.
7. **Unsur Ekstrinsik**
  - Nilai sosial: Penduduk desa bersifat serakah dan tidak mau berbagi kepada yang lebih membutuhkan. Nyai Latung yang suka saling membantu dapat bertahan hidup dari suatu musibah.
  - Nilai budaya: Melakukan pesta besar-besaran saat mendapatkan hasil berburu yang banyak.

Pada buku cerita Legenda Naga Baru Klinting terdapat beberapa masalah visual. Buku ini memiliki masalah pada *cover*, seperti yang sudah dibahas sebelumnya *cover* merupakan hal pertama yang dilihat dari sebuah buku. Dilansir dari Callawind Publications (2018), semua orang terutama anak-anak menilai buku dari *cover*. *Cover* buku harus bisa menarik perhatian anak-anak. Buku dengan *cover* yang baik akan lebih laku. Terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam mendesain *cover* buku yaitu mengetahui umur dari target audiens, mendesain judul buku dengan menarik dan menonjol, dan memberi *preview* dari cerita agar membuat rasa penasaran. *Cover* buku memiliki banyak elemen yang berbeda sehingga terlihat berantakan. Seperti penggunaan background gradient ditambah dengan penulisan judul yang warna warni menimbulkan masalah *readability*. Penggunaan *gradient* pada *background* memiliki efek yang kuat sehingga harus diseimbangkan dengan *white space* di sekitarnya (Pancare, 2019).



Gambar 5 Cover Buku Legenda Naga Baru Klinting (Sumber: Pribadi)

Masalah lain yang ada adalah *layout* buku yang monoton, sudah dibahas sebelumnya bahwa *layout* yang sama dapat terlihat membosankan dan anak-anak lebih menyukai *layout* yang dinamis. Dengan menggunakan *storyboard* untuk perancangan *layout* akan didapatkan *layout* yang lebih menarik dan tidak monoton. Ilustrasi dan palet warna yang digunakan terlihat pucat. Ilustrasi hanya berada pada satu sisi halaman dan memiliki sudut pandang yang mirip. Penggunaan *spread illustration* akan membuat ilustrasi semakin menarik dan tidak terlihat berdiri sendiri. Menggunakan pengambilan sudut dan jarak yang berbeda akan membuat ilustrasi lebih bervariasi. Pancare (2019) mengatakan bahwa anak-anak lebih tertarik dengan warna yang cerah daripada warna pastel atau warna yang *muted*. Pemilihan palet warna dan *typeface* harus menyesuaikan *mood* dari cerita.



**Gambar 6 Contoh Isi Buku Legenda Naga Baru Klinting (Sumber: Pribadi)**

## **SIMPULAN & REKOMENDASI**

Legenda bukanlah hal yang asing di Indonesia. Terdapat berbagai macam legenda di Indonesia salah satunya adalah legenda Naga Baru Klinting. Legenda Naga Baru Klinting menceritakan tentang terciptanya sebuah rawa di Jawa Tengah yaitu Rawa Pening. Buku sebagai media komunikasi dan sumber informasi harus didesain dengan baik agar dapat menyampaikan pesannya dengan jelas dan efisien. Dari hasil analisa didapatkan basis untuk perancangan ulang kedepannya seperti penerapan prinsip-prinsip desain dan beberapa teori desain. Untuk menyesuaikan dengan target audiens akan merancang ulang buku dengan teks yang lebih variatif dengan mengatur *layout* dan tipografi. Agar ilustrasi terlihat lebih menarik, penulis akan menggunakan skema warna dan teori warna yang cocok dengan target audiens yaitu anak-anak. Diharapkan dari hasil analisa masalah visual pada buku ini dapat ditemukan solusi desain untuk perancangan ulang buku Legenda Naga Baru Klinting kedepannya.

## DAFTAR PUSTAKA

Danandjaja, Prof. Dr. James. (2002). *Folklor Indonesia : Ilmu gosip, dongeng, dan lain lain*. Jakarta: PT Pustaka Utama Grafiti

Heskett, J. (2005). *Design*. New York: Oxford University Press

Landa, R. (2011). *Graphic Design Solutions 4th Edition*. Boston: Wadsworth Publishing

Rafid, M. (2020). *What should you not do when illustrating a children’s book?* Medium. Retrieved September 27, 2021, from <https://medium.com/@mr6094855/different-childrens-book-illustration-styles-14ca1f71f2d0?p=744fe9e44769>.

Sari, A. K. (2010). *Pengaruh Penggunaan Media Cerita Bergambar Terhadap Peningkatan Keterampilan Menyimak dan Membaca Pada Anak Berkesulitan Belajar Kelas II SDN Petoran Jebres Surakarta Tahun Ajaran 2009/2010*. Skripsi S1 UNS.

Pancare, R. (2019). *How do bright colors appeal to kids?* Sciencing. Retrieved September 27, 2021, from <https://sciencing.com/do-bright-colors-appeal-kids-5476948.html>.

Publications, C. (2018). *The abcs of effective children’s book design*. Book Self Publishing Services from Award Winning Callawind. Retrieved September 27, 2021, from <https://www.callawind.com/effective-childrens-book-design>.

Jensen, K. (2021, April 22). *The best children’s books by Age: A guide to great reading*. BOOK RIOT. Retrieved September 30, 2021, from <https://bookriot.com/best-childrens-books-by-age/>.