

ANALISIS PRINSIP DESAIN DALAM MENCIPTAKAN SUASANA NARATIF PADA BUKU ‘FABEL NUSANTARA : ASAL MULA PESUT MAHAKAM’

Naziha Nur Afifah^{1*}, Raden Hadapiningrani Kusumohendrarto²
^{1,2} Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain, STSRD VISI
e-mail: nazihanurafifah2005@gmail.com, kusumohendrarto@gmail.com

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel :

Diterima : 27 Februari 2026

Disetujui : 15 Juli 2026

Kata Kunci :

Buku Anak, Ilustrasi, Teori Warna, Tipografi.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan prinsip desain, teori warna, dan tipografi dalam menciptakan suasana naratif pada buku cerita anak Fabel Nusantara: Asal Mula Pesut Mahakam. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan analisis visual terhadap ilustrasi, komposisi desain, skema warna, serta karakter tipografi yang digunakan dalam buku. Hasil analisis menunjukkan bahwa penerapan prinsip desain seperti keseimbangan, kesatuan visual, dan kontras mampu membantu mengarahkan fokus pembaca serta memperjelas alur cerita. Penggunaan warna bernuansa alam dengan suhu warna hangat dan dingin berperan membangun suasana emosional cerita yang selaras dengan perkembangan psikologis anak. Selain itu, tipografi sans-serif dengan karakter membulat dan mudah dibaca mendukung keterbacaan teks serta memperkuat kesan ramah bagi pembaca anak. Secara keseluruhan, integrasi prinsip desain, warna, dan tipografi dalam buku ini terbukti efektif dalam membangun suasana naratif serta memperkuat penyampaian pesan moral cerita rakyat kepada anak.

ARTICLE INFO

Article History :

Received : 27 February 2026

Accepted : 15 July 2026

Keywords:

Children Book, Illustration, Color Theory, Typography

ABSTRACT

The study aims to analyze the application of design principles, color theory, and typography to create a narrative atmosphere in the children's book of the Fabel Nusantara: Asal Mula Pesut Mahakam. This study used a descriptive qualitative method with a visual analysis approach to illustrations, design composition, color schemes, and typographical characters used in books. Analysis results show that applying design principles such as balance, visual unity, and contrast can help direct the reader's focus and clarify the storyline. The use of natural nuanced colors with warm and cold color temperatures plays a role in building the emotional atmosphere of the story that is in line with the psychological development of the child. In addition, sans-serif typography with rounded and easy-to-read characters supports text readability and strengthens the friendly impression for child readers. Overall, the integration of design principles, colors, and typography in the book proved effective in building a narrative atmosphere and strengthening the moral message of folklore to children.

1. PENDAHULUAN

Indonesia adalah negara kepulauan yang memiliki berjuta kekayaan budaya dan keanekaragaman hayati yang melimpah, salah satunya adalah sumber daya fabel yang secara strategis dapat dimanfaatkan sebagai sarana edukasi konservasi berbasis kearifan lokal. Fabel adalah cerita fiksi singkat, menggunakan hewan sebagai tokoh utama yang memiliki sifat, watak, perilaku, dan akal pikiran seperti manusia. Fabel merupakan sarana menyampaikan pesan moral dan nilai hidup sebab akibat melalui narasi humanis yang mendidik anak. Salah satu legenda yang memiliki konservasi tinggi adalah "Asal Mula Pesut Mahakam" dari Kalimantan Timur. Cerita ini secara langsung berkaitan dengan nasib Pesut Mahakam (*Orcaella brevirostris*), spesies lumba-lumba air tawar khas Kalimantan Timur yang nyaris punah. Dengan mengangkat legenda ini, buku cerita anak ini secara implisit mempromosikan tanggung jawab ekologis dan identitas lokal.

Buku cerita anak adalah medium multidimensi yang berfungsi sebagai landasan perkembangan literasi, kognitif, dan afektif pembaca pada usia dini. Dalam kerangka pendidikan, buku cerita anak bukan hanya hiburan semata, melainkan mengambil peran besar dalam mengajarkan nilai-nilai moral, etika, dan juga budaya serta kesadaran konservasi (Siddiqui & Gorard, 2018). Keberhasilan buku cerita anak untuk mencapai tujuan edukatifnya sangat bergantung pada harmonisasi antara teks naratif dan elemen visual yang mampu sampai pada pembaca. Secara khusus, ilustrasi berperan sebagai bahasa universal yang menjembatani kesenjangan pemahaman antara narator dan pembaca muda, membuat cerita mudah dipahami dan berkesan.

Dalam buku cerita anak, ilustrasi adalah media komunikasi non-verbal utama. Peran ilustrasi jauh melampaui sekadar penggambaran visual; ia juga bertanggung jawab sebagai pembangun suasana (*narrative mood*), yang berpengaruh pada respons emosional dan empati anak. Penciptaan suasana ini dilakukan melalui manipulasi elemen visual. Menggunakan komposisi, garis, dan warna yang terkonsep dan dapat mengontrol fokus pembaca serta mendramatisasi momen-momen penting. Namun, efektivitas ilustrasi dalam fabel lokal seringkali kurang ditinjau dari perspektif desain grafisnya.

Menurut Prasetya (2023), keseimbangan atau balance yaitu memastikan elemen-elemen harmonis dalam sebuah desain agar desain menarik dan nyaman saat dilihat, serta adanya pesan yang tersampaikan dengan baik kepada audience. Keseimbangan sering digunakan pada berbagai macam perancangan desain, ilustrasi, dan layout buku. Penggunaan prinsip desain keseimbangan juga sering digunakan pada buku anak untuk mengatur kenyamanan mata dalam melihat dan membaca antara hubungan ilustrasi dan teks atau cerita di dalamnya. Sehingga keseimbangan pada desain ilustrasi dan layout buku dapat mempengaruhi pada kenyamanan anak saat membaca buku cerita anak.

Balance atau keseimbangan tidak hanya tentang simetris kiri kanan semata, ada beberapa jenis pendekatan keseimbangan dalam desain grafis seperti keseimbangan simetris yang paling mudah digunakan dengan menempatkan elemen yang sama di kedua sisi sehingga terlihat seimbang, dan ada juga keseimbangan asimetris yakni prinsip desain dengan keseimbangan yang menggunakan ukuran atau warna sebagai penyeimbang dalam sebuah desain. Adapun keseimbangan sederhana adalah keseimbangan yang memiliki bentuk yang tidak sama tetapi masih memiliki bobot yang relatif sama. Sementara keseimbangan radial merupakan keseimbangan yang menggunakan titik tengah sebagai pusat yang memancar ke berbagai arah. Setiap jenis keseimbangan dapat digunakan menyesuaikan dengan gaya desain ataupun konsep yang akan digunakan pada perancangan desain ataupun ilustrasi untuk mengatur kenyamanan setiap mata yang melihat.

Berikutnya Unity atau kesatuan ialah salah satu dasar prinsip desain paling penting untuk digunakan. Prinsip desain Unity sering digunakan pada buku cerita anak menjadi point penting yang tidak boleh diabaikan, menciptakan kesatuan visual dalam desain grafis dan ilustrasi menjadi kohesi dan konsistensi pada setiap elemen, garis, bentuk, warna, maupun layout menyatukan desain dalam kesatuan yang konsisten saat dipandang. Menurut Suciningtyas, D., & Russanti, I. (2022) unity atau kesatuan membuat audience lebih nyaman dalam memahami pesan dalam desain. Lalu ada Rhythm atau irama merupakan dasar prinsip desain dengan menggunakan pendekatan pengulangan elemen untuk memberikan kesan gerak dan berkesinambungan dengan alur cerita. Irama sendiri memiliki

beberapa pola, bisa berupa adanya pengulangan elemen atau bentuk yang membuat pembaca dapat mengikuti arah alur cerita yang dibuat. Menurut Landa (2010) pengulangan irama atau ritme dalam desain grafis harus diselingi dengan variasi untuk menciptakan ketertarikan visual yang menarik.

Terdapatnya berbagai prinsip desain sebagai penyusun buku cerita anak menjadi faktor penting untuk menciptakan dan membangun visual ilustrasi yang naratif bukan hanya sekedar menarik. Berdasarkan latar belakang tersebut penelitian ini bertujuan untuk menganalisis secara mendalam penerapan prinsip desain dalam menciptakan suasana naratif pada ilustrasi buku *Fabel Nusantara: Asal Mula Pesut Mahakam*. Analisis ini akan difokuskan pada bagaimana elemen-elemen desain digunakan untuk menciptakan suasana naratif yang efektif, keterbacaan, serta penyampaian pesan konservasi secara ilustrasi kepada pembaca buku cerita anak. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi metodologis dalam perancangan buku cerita anak berbasis warisan budaya dengan dampak visual yang maksimal.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif untuk menganalisis penerapan prinsip desain dan teori warna dalam menciptakan suasana naratif pada buku *Fabel Nusantara: Asal Mula Pesut Mahakam*. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini berfokus pada pemaknaan visual dan interpretasi estetis terhadap ilustrasi sebagai media komunikasi visual. Menurut Creswell (2014), penelitian kualitatif bertujuan untuk memahami fenomena berdasarkan konteks dan perspektif yang dikaji secara mendalam.

Pengumpulan data dilakukan melalui studi pustaka dan observasi visual. Studi pustaka digunakan untuk memperoleh landasan teoritis terkait prinsip desain, teori warna, dan tipografi dalam desain komunikasi visual. Prinsip desain seperti keseimbangan, kesatuan, irama, penekanan, dan proporsi berfungsi untuk mengorganisasi elemen visual agar pesan dapat tersampaikan secara efektif (Lauer & Pentak, 2012). lalu, warna dipahami sebagai elemen visual yang memiliki kemampuan psikologis dalam membentuk emosi dan suasana, sehingga berperan penting dalam pengalaman naratif pembaca (Eiseman, 2017).

Observasi visual dilakukan dengan menganalisis ilustrasi-ilustrasi terpilih dalam buku *Fabel Nusantara: Asal Mula Pesut Mahakam*. Analisis difokuskan pada komposisi visual, penggunaan warna dominan, harmoni dan kontras warna, serta keterkaitannya dengan alur cerita dan suasana naratif. Ilustrasi dalam buku cerita anak tidak hanya berfungsi sebagai elemen dekoratif, tetapi juga sebagai sarana penyampai narasi visual yang memperkuat pemahaman cerita dan emosi pembaca (Bang, 2016).

Sejalan dengan penelitian Rahayu (2018) ilustrasi tidak hanya berfungsi sebagai pendamping teks semata, ilustrasi memiliki kekuatan naratif sendiri dimana ilustrasi mampu menyampaikan pesan tanpa harus membaca keseluruhan teks narasi pada buku anak.

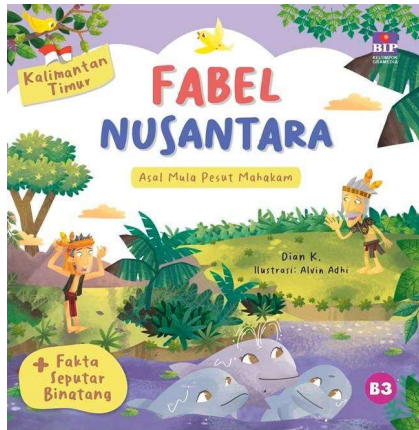
Analisis data dilakukan secara deskriptif-analitis dengan tahapan mengidentifikasi unsur visual, mengklasifikasikan penerapan prinsip desain dan teori warna, serta menginterpretasikan pengaruhnya terhadap pembentukan suasana naratif. Hasil analisis kemudian disintesis untuk menjelaskan peran elemen visual dalam memperkuat makna cerita, emosi, dan pesan moral yang disampaikan kepada pembaca. Metode ini diharapkan mampu memberikan pemahaman yang komprehensif mengenai fungsi desain visual sebagai media komunikasi naratif dalam buku fabel nusantara.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Deskripsi Data

Seri Fabel Nusantara adalah koleksi buku cerita anak-anak yang diterbitkan oleh Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa yang memuat kisah-kisah fabel khas dari berbagai provinsi di Indonesia dengan menggunakan fauna endemik masing-masing daerah sebagai tokoh utama yang mengajarkan nilai moral dan budaya lokal setempat, salah satunya seperti kisah *Asal Mula Pesut Mahakam* dari Kalimantan Timur. Buku *Fabel Nusantara: Asal Mula Pesut*

Mahakam ini merupakan Buku Bacaan Berjenjang (BBB) B3 yang diperuntukan untuk anak diusia 8-10 tahun atau kelas 3 Sekolah Dasar sebagai bacaan awal.



Gambar 5. Buku Fabel Nusantara: Asal Mula Pesut Mahakam
[Sumber: [Gramedia.com](https://www.gramedia.com)]

Buku *Fabel Nusantara: Asal Mula Pesut Mahakam*. Cetakan kedua 2023 diterbitkan oleh Penerbit Bhuana Ilmu Populer Kelompok Gramedia. Buku ini adalah buku jenjang awal B3 untuk anak 8-10 tahun atau kelas 3 SD. Diilustrasikan oleh seorang ilustrator buku anak profesional bernama Alvin Adhi yang sudah lama menjadi ilustrator buku anak di dalam maupun luar negeri dengan karya-karya yang luar biasa. Ilustrasi yang digunakan adalah ilustrasi yang ekspresif dengan bentuk yang sederhana dan dominan palet warna yang hangat seperti, kuning, hijau, dan coklat. Walaupun di beberapa ilustrasi juga menggunakan warna dingin seperti ungu pada scene tertentu.

3.2 Peran Elemen DKV dalam Membangun Atmosfer

3.2.1 Analisis Aplikasi Prinsip Desain dan Tipografi pada Ilustrasi

A. Balance



Gambar 6. Hal. 4-5 Buku Fabel Nusantara: Asal Mula Pesut Mahakam
[Sumber: Dokumentasi Penulis]

Buku *Fabel Nusantara: Asal Usul Pesut Mahakam* adegan pertama pada buku cerita ini adalah keluarga pak pesut yang sedang duduk bersama, dua kakak beradik menyampaikan niatnya untuk merantau untuk mencari uang demi keluarga mereka. Pada halaman 4-5 buku *Fabel Nusantara: Asal Mula Pesut Mahakam* ini menggunakan keseimbangan asimetris. Dimana adegan ini menggunakan dua halaman buku untuk menunjukkan suasana rumah dan kehidupan mereka yang sederhana dengan adanya kayu bakar dan rak piring di halaman 1 juga sebagai penyeimbang pada *layout* ilustrasi.

Keseimbangan asimetris pada ilustrasi buku anak adalah pilihan yang tepat. Keseimbangan asimetris menjadikan ilustrasi menjadi lebih dinamis dan menarik dilihat anak usia 8-10 tahun. Ilustrasi yang dinamis membangun imajinasi pada anak. Penempatan elemen visual yang tidak simetris namun tetap harmonis membuat cerita lebih hidup dan ceria.

B. Unity

Buku *Fabel Nusantara: Asal Usul Pesut Mahakam* menyatukan desain (*Unity*) melalui konsistensi gaya ilustrasi geometris sederhana, kepala besar dan tubuh sederhana. Pola pada kayu dan daun yang dibuat konsisten menjadi salah satu penguat kesatuan pada desain dan ilustrasi. Selain itu konsistensi pada palet warna yang digunakan seperti, hijau, kuning, dan coklat memberikan kesan hangat, tradisional dan sederhana di setiap halamannya. Konsistensi pada ekspresi pada karakter dibuat sederhana tetapi tetap ekspresif yang sesuai dengan buku cerita anak.



Gambar 7. Hal. 12-13 Buku *Fabel Nusantara: Asal Mula Pesut Mahakam*
[Sumber: Dokumentasi Penulis]

Sebagai contoh, pada halaman 12-13 buku *Fabel Nusantara: Asal Mula Pesut Mahakam* saat kedua kakak beradik memutuskan pulang setelah berhasil di tanah perantauan setelah sekian lama. Elemen pada ilustrasi halaman ini memiliki konsistensi dan kesatuan narasi yang sesuai dengan pesan utamanya. Halaman ini masih konsisten menggunakan *layout* dua halaman untuk satu adegan narasi cerita seperti halaman sebelumnya.

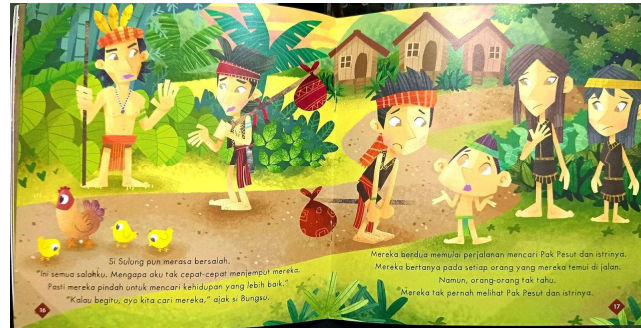
Namun di beberapa halaman menuju ending, beberapa adegan yang memiliki narasi cepat mengubah *layout* halaman hanya menggunakan 1 halaman untuk satu adegan dan menggabungkan adegan untuk memberikan kesan adegan yang cepat. Seperti pada halaman 26-27 buku *Fabel Nusantara: Asal Mula Pesut Mahakam* kakak beradik yang lapar mencicipi bubur buatan ibu di kual yang ternyata sangat pedas hingga membuat tubuh mereka terasa terbakar, mereka yang panik, berlarian menuju danau terdekat untuk menyejukkan diri.



Gambar 8. Hal. 26-27 Buku *Fabel Nusantara: Asal Mula Pesut Mahakam*
[Sumber: Dokumentasi Penulis]

C. Rhythm

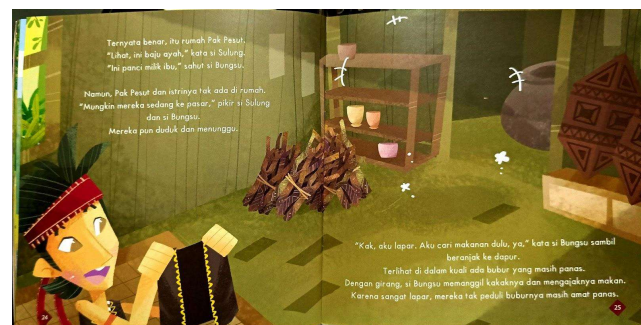
Buku Fabel Nusantara: Asal Usul Pesut Mahakam irama di buat dari pengulangan bentuk, arah gerak, dan pola visual yang menciptakan alur yang mengalir maju. Pada adegan di luar ruangan irama visual di bangun dengan pengulangan karakter dan konsistensi elemen dan pola visual pada kayu, dan rumah-rumah yang tersusun rapi. Pengulangan ini menggambarkan perjalanan panjang tokoh membuat anak usia 8-10 tahun bisa masuk ke dalam cerita.



Gambar 9. Hal. 16-17 Buku Fabel Nusantara: Asal Mula Pesut Mahakam
[Sumber: Dokumentasi Penulis]

Adapun interior rumah dinding kayu yang berbentuk vertikal, susunan kayu bakar, dan perabotan dapur yang menciptakan irama tenang dan stabil. Perbedaan ritme ini menyesuaikan tempo visual dengan suasana cerita di dalam dan luar ruangan. Seperti pada halaman 16-17 adegan kakak beradik yang sedang bertanya kepada orang sekitar tentang keberadaan kedua orang tuanya. Suasana di luar ruangan yang aktif dan dinamis menunjukkan perjalanan panjang tokoh.

Sedangkan suasana di dalam rumah terasa lebih lambat dan tenang yang mendukung suasana lapar yang dialami tokoh seperti pada halaman 24-25 adegan kakak beradik menemukan baju ayahnya di dalam rumah yang katanya rumah baru kedua orang tuanya. Suasana tenang setelah menemukan rumah orang tuanya yang mereka cari cari selama ini. Namun pada halaman ini, ilustrasi kurang berhasil menggambarkan narasi cerita dengan lengkap, karena adegan yang ditampilkan tidak efektif.



Gambar 10. Hal. 24-25 Buku Fabel Nusantara: Asal Mula Pesut Mahakam
[Sumber: Dokumentasi Penulis]

3.2.2 Analisis Fungsi Teori Warna dalam Menciptakan Atmosfer

A. Psikologi Warna dan Emosi

Buku *Fabel Nusantara: Asal Mula Pesut Mahakam* ini menampilkan penggunaan warna yang berperan penting dalam membangun suasana dalam adegan seperti pada halaman 8-9, adegan Pak Pesut dan istrinya menanti kepulangan kakak beradik yang pergi merantau sekian lama. Dominasi warna kuning pada langit berfungsi sebagai penyeimbang emosi sedih yang dirasakan kedua tokoh dalam adegan cerita.



Gambar 11. Hal. 8-9 Buku Fabel Nusantara: Asal Mula Pesut Mahakam
[Sumber: Dokumentasi Penulis]

Warna ungu dan biru lembut pada langit senja digunakan untuk membangun suasana reflektif dan melankolis secara halus. Warna ini menyampaikan perasaan rindu dan kesedihan dengan warna lembut untuk anak-anak agar bisa merenungkan dan merasakan perasaan tokoh cerita. Warna hijau pada elemen lingkungan secara psikologis membantu fokus dan menciptakan rasa nyaman saat melihat ilustrasi. Penggunaan warna hijau memberikan keseimbangan pada ilustrasi dan mengedukasi anak tentang alam secara emosional. Adapun penggunaan warna cokelat pada elemen rumah dan kayu bakar di sekitar pondok, memberikan kesan sederhana, realitas, kehangatan keluarga dan tradisional. Warna cokelat secara psikologis memperkuat konsep rumah yang aman, nyaman, dan tradisional secara emosional pada anak. Psikologi warna juga dipengaruhi oleh budaya. Contohnya, warna merah di beberapa negara Asia memiliki makna keberuntungan, sedangkan di negara Barat warna merah sering kali dimaknai sebagai amarah dan kekerasan. Dari kedua contoh tersebut dapat dilihat bahwa makna warna bersifat subjektif. Di sinilah desainer harus peka memilih dan menempatkan warna sesuai dengan konteks dan target audiens yang dituju. Begitu pun pemilihan warna yang tepat untuk anak-anak. Menggunakan warna yang cerah seperti kuning dan hijau muda membantu untuk lebih fokus dan tenang. Warna hijau direkomendasikan untuk digunakan pada desain edukasi bagi para siswa.

Peran warna selain sebagai pelengkap estetika, juga memengaruhi psikologi dan emosi manusia. Menurut Goethe, Zur Farbenlehre (The Theory of Colours), persepsi tentang warna bisa bersifat subjektif tergantung pada konteks budaya dan kondisi emosional seseorang. Seperti, misal, warna merah dan hitam pada poster film horor yang memberikan kesan menyeramkan dan tidak nyaman pada audiens. Seperti itulah peran warna dalam sebuah desain. Menyampaikan pesan kepada audiens dan menciptakan ikatan emosional yang lebih kuat dan dalam dengan audiens (Susanto, 2011; Lestari, 2021).

B. Skema dan Suhu Warna

Warna dikelompokkan menjadi dua yaitu hangat dan dingin. Warna hangat meliputi merah, oranye, dan kuning, memberikan kesan hangat, gairah, dan semangat. Sedangkan warna dingin meliputi warna biru, hijau, dan ungu, memberikan kesan dingin, tenang, dan kedalaman. Menurut Faber Birren dalam buku *Color Psychology and Color Therapy*, warna berkaitan dengan respon fisik dan perilaku manusia. Warna cerah dan hangat dapat meningkatkan sistem kerja saraf otonom yang menaikkan tekanan darah dan denyut nadi. Sedangkan warna dingin dan gelap menurunkan sistem saraf otonom yang menurunkan tekanan darah dan denyut nadi. Itulah kenapa warna dingin memberikan kesan tenang dan warna hangat memberikan kesan gairah atau semangat.

Warna pada Buku *Fabel Nusantara: Asal Mula Pesut Mahakam* menggunakan skema warna analogus seperti biru, hijau, dan kuning sebagai warna utama pada buku yang menciptakan harmonisasi dengan menghadirkan suasana pedesaan yang tenang dan tradisional. Skema analogus yang digunakan menghadirkan visual yang efektif dengan elemen pepohonan, perbukitan, dan permukiman warga yang masih asri berdampingan dengan alam.



Gambar 12. Hal. 22-23 Buku Fabel Nusantara: Asal Mula Pesut Mahakam
[Sumber: Dokumentasi Penulis]

Suhu warna yang digunakan didominasi oleh warna-warna hangat seperti kuning, hijau kekuningan, dan coklat muda yang juga dipadukan dengan warna dingin seperti biru dan ungu pada elemen air dan langit. Warna-warna hangat yang digunakan menciptakan suasana yang hangat dan ceria pada cerita dan mendukung emosi tokoh pada cerita. Adapun warna dingin yang hadir sebagai penyeimbang visual memberikan kesan segar dan cerah pada ilustrasi sehingga lebih nyaman dilihat.

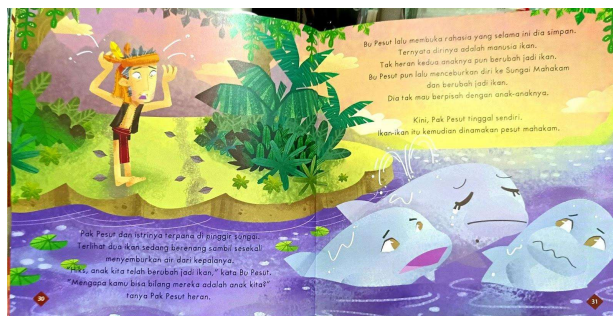
Paduan warna hangat dan dingin dalam ilustrasi membuat pesan yang ingin disampaikan terasa lebih dekat dengan pembaca. Pembagian warna hangat dan dingin pada elemen yang digunakan dilakukan dengan tepat. Warna hangat digunakan pada elemen yang ceria dan umum ditemukan dalam kehidupan sehari-hari, seperti daun, pepohonan, kayu bakar, dan lainnya. Sedangkan warna gelap di sini digunakan sebagai pelengkap seperti pada langit dan air. Warna gelap memberikan kesan pasif.

Pemilihan warna analogous untuk buku bacaan awal anak adalah pilihan yang tepat karena warna-warna yang ramah anak dan nyaman dilihat cocok untuk cerita legenda yang menekankan kesederhanaan dan budaya tradisional melalui ilustrasi dan suasana yang dibangun menggunakan harmonisasi warna yang tepat.

C. Kontras Warna

Warna sendiri memiliki kekuatan besar yang berdampak pada manusia, warna dapat menenangkan, menggerakkan, bahkan memengaruhi seseorang tanpa disadari. Warna bukan hanya soal keindahan, tetapi juga tentang emosi dan rasa yang disampaikan. Kombinasi warna menciptakan harmoni visual dalam desain, ilustrasi, maupun interior. Harmoni warna berdasarkan prinsip warna pada roda warna (color wheel) untuk menghasilkan suasana atau kesan tertentu. Ada beberapa jenis harmoni warna, seperti monokromatik yang hanya menggunakan satu warna dengan memainkan variasinya, analog yang menggunakan warna yang bersebelahan pada roda warna, komplementer yang menggunakan warna yang berlawanan pada roda warna, ada juga triadik yang menggunakan tiga warna merata, dan terakhir, tetradik yang menggunakan dua pasang warna komplementer.

Buku *Fabel Nusantara: Asal Mula Pesut Mahakam* menerapkan kontras warna untuk menegaskan perbedaan ruang, emosi dan makna narasi. Seperti pada halaman 30-31, adegan istri Pak Pesut akhirnya mengakui identitas sebenarnya yang merupakan manusia setengah pesut, lalu ikut berubah menjadi pesut bersama kedua kakak beradik dan hidup menjadi pesut di sungai, meninggalkan Pak Pesut hidup seorang diri di daratan.



Gambar 13. Hal. 30-31 Buku Fabel Nusantara: Asal Mula Pesut Mahakam
[Sumber: Dokumentasi Penulis]

Pemisahan warna hangat dan dingin pada ilustrasi memberi garis jelas perbedaan kehidupan Pak Pesut dan istri beserta kedua anaknya yang kini berubah menjadi pesut mahakam dan hidup di sungai, sementara Pak Pesut seorang diri di daratan. Kontras ini membangun suasana yang jelas dalam menyampaikan konflik dan emosi kompleks tanpa menimbulkan ketegangan visual yang berlebihan, yang cocok untuk anak memahami alur cerita.

Sejalan dengan penelitian Dwisanto Sayogo (2017) yang mengatakan bahwa kombinasi visual menciptakan pengalaman emosional dalam membaca. Transisi warna ungu dan kuning pada ilustrasi menciptakan adegan emosional dari tokoh cerita yang harus berpisah.

D. Tipografi

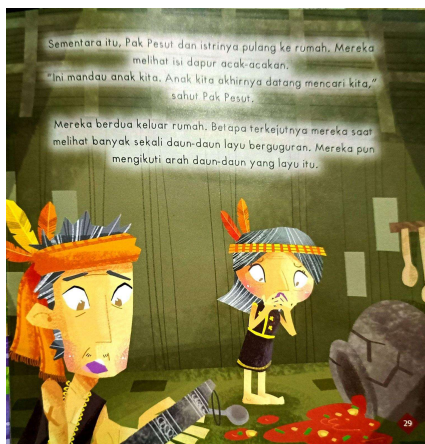
Tipografi adalah representasi visual dari komunikasi verbal, efektif dalam menyampaikan pesan dengan sifat visual dan verbalnya. Menurut Danton Sihombing (2001), tipografi adalah seni memilih, menata, dan mengatur huruf atau teks sebagai elemen visual pada desain untuk menyampaikan pesan secara efektif dan menarik. Tipografi memiliki peran penting seperti, penyalur informasi, ekspresif, simbolis, dan estetis. Tipografi memiliki prinsip legibility (keterbacaan), readability (kelancaran), clarity (kejelasan).

Tipografi sangat penting terutama dalam desain buku bacaan anak seperti dalam buku Fabel Nusantara: Asal Mula Pesut Mahakam. Pemilihan font yang tepat untuk buku bacaan awal anak sangat penting untuk meningkatkan minat baca pada anak. Selain kenyamanan, pemilihan font yang tepat juga berfungsi sebagai simbol atau ekspresi dari pesan narasi atau genre cerita (Darmaputra 2020). Ada beberapa jenis huruf dalam tipografi yang membedakan karakter dan penggunaannya pada desain grafis.

Font Serif adalah font yang memiliki ekor pada sudutnya, Font ini memberi kesan formal dan serius, sedangkan Sans Serif tidak memiliki ekor dan beberapa variasinya tumpul yang memberikan kesan modern dan bersih, Penggunaan keduanya bisa disesuaikan dengan kebutuhan desain dan pesan yang ingin disampaikan. Adapun font script yang mirip tulisan tangan memberikan kesan personal yang intim dan biasa digunakan pada undangan atau surat undangan yang bersifat pribadi.

Buku *Fabel Nusantara: Asal Usul Pesut Mahakam* memilih menggunakan font *Sans Serif* pada narasi cerita yang memberikan kesan lebih santai dan sesuai dengan jenis cerita yang berupa dongeng untuk anak usia 8-10 tahun. Sesuai dengan tujuan buku sebagai bacaan awal anak, font yang digunakan merupakan jenis sans-serif rounded dengan karakter informal dan ramah anak, menyerupai Comic Neue atau Quicksand, yang mendukung keterbacaan dan kenyamanan visual bagi pembaca usia anak 8-10.

Namun, ada beberapa inkonsistensi pada beberapa halaman tipografi yang cukup mengganggu, seperti pada halaman 29, adegan di mana Pak Pesut dan istrinya baru saja pulang dan menemukan tanda-tanda kedatangan anak-anaknya. Narasi pada adegan ini ditulis dengan font berwarna hitam dengan *outline* putih blur, berbeda dengan halaman-halaman sebelumnya yang tidak menggunakan *outline* putih.



Gambar 14 . Hal. 29 Buku Fabel Nusantara: Asal Mula Pesut Mahakam
[Sumber: Dokumentasi Penulis]

Tebal tipis font juga berpengaruh pada pembangunan suasana dan kesan tertentu. Font tipis biasanya digunakan pada isi kalimat panjang karena lebih nyaman dibaca, seperti pada narasi buku-buku bacaan panjang seperti novel. Sedangkan font tebal lebih tepat digunakan pada headline atau judul besar yang menarik perhatian. Pada buku Fabel Nusantara: Asal Mula Pesut mahakam, font yang digunakan masih terlalu tipis sehingga tingkat keterbacaannya masih rendah, dan pemilihan warna hitam pada sebagian besar teks yang kurang tepat dengan tingkat kontras rendah. Paling terlihat pada halaman 30 (Gambar 3.3.2 (3)), adegan Pak Pesut ditinggal seorang diri setelah istri dan kedua anaknya berubah menjadi pesut. Teks narasi berada di bagian perairan sungai yang berwarna ungu tua sedangkan teks berwarna hitam yang membuat tingkat kejelasan dan keterbacaan menurun.

3.2.4 Evaluasi Keselarasan Visual dan Naratif

Narasi merupakan uraian yang menceritakan kejadian secara berurutan dari awal hingga akhir yang saling berhubungan satu sama lain menggunakan teks naratif (Widjono 2007). Narasi biasa digunakan untuk menceritakan kisah fiksi maupun nonfiksi yang memuat informasi peristiwa, pengalaman, maupun berita dengan rinci sesuai urutan waktu. Sedangkan visual ialah apa saja yang bisa dilihat oleh mata yang berbentuk dua ataupun tiga dimensi. Dalam ilmu desain komunikasi visual, visual merupakan alat komunikasi yang menyampaikan pesan nonverbal melalui gambar, foto, video, dan lain sebagainya. Keselarasan visual dan narasi adalah prinsip dasar komunikasi visual. Visual tidak hanya mengilustrasikan narasi, tetapi juga menjadi media untuk menyampaikan penekanan pesan dan emosi pada gagasan utama narasi. Keselarasan visual yakni tentang menyelaraskan apa yang dilihat dengan apa yang dibaca maupun didengar, menjadi satu kesatuan yang utuh dan saling menguatkan satu sama lain.

Berdasarkan hasil analisis, dapat dilihat bahwa prinsip desain, penggunaan warna, dan tipografi dalam buku ilustrasi *Asal Mula Pesut Mahakam* dapat saling mendukung dalam menyampaikan pesan moral cerita. Prinsip desain seperti keseimbangan, kontras, dan tipografi visual membantu pembaca awal seperti anak memahami alur cerita dan fokus pada bagian-bagian penting, terutama saat cerita mulai memasuki konflik dan perpisahan. Pemilihan warna yang didominasi warna alam terasa nyaman dan tidak berlebihan, sehingga suasana cerita yang dibangun tetap hangat meskipun mengangkat tema yang cukup emosional. Perbedaan penggunaan suhu warna juga dimanfaatkan dengan baik untuk membedakan ruang dan suasana, sekaligus membantu membangun rasa haru dan empati secara perlahan.

Tipografi yang digunakan juga mendukung pengalaman membaca anak. Bentuk huruf sans-serif yang membulat terlihat ramah, sejalan dengan gaya ilustrasi yang sederhana dan ekspresif. Hal ini membuat teks tidak terasa berat dan membantu anak lebih fokus pada isi cerita. Walaupun

masih ada beberapa hal yang kurang tepat seperti pemilihan warna untuk teks narasi dan konsistensi gaya *typesetting* di setiap halamannya yang membuat keterbacaan teks menurun di beberapa halaman tertentu.

Secara keseluruhan, unsur visual dalam buku ini tidak hanya berfungsi sebagai pelengkap cerita, tetapi juga ikut memperdalam makna pesan moral tentang kasih sayang keluarga dan pengorbanan. Dengan pendekatan visual yang sederhana, hangat, dan sesuai dengan usia pembaca, cerita *Fabel Nusantara: Asal Mula Pesut Mahakam* berhasil disampaikan secara emosional.

4. PENUTUP

Secara keseluruhan, buku cerita *Fabel Nusantara: Asal Mula Pesut Mahakam* menunjukkan penerapan prinsip desain, teori warna, dan tipografi yang saling mendukung dalam membangun suasana naratif cerita. Komposisi ilustrasi yang seimbang, warna yang harmonis serta kontras yang tidak berlebihan membantu anak memahami alur cerita dan emosi tokoh dengan lebih mudah dan efektif. Pendekatan desain yang sederhana namun terarah membuat cerita terasa mengalir dan nyaman diikuti oleh pembaca awal seperti anak usia 8-10 tahun.

Pemilihan warna bernuansa alam yang tradisional dan pengaturan suhu warna hangat serta dingin berhasil menciptakan suasana yang hangat, tenang, dan emosional yang berlebihan. Tipografi sans-serif dengan bentuk huruf membulat juga mendukung keterbacaan dan kesan ramah, sehingga teks terasa menyatu dengan ilustrasi. Dengan perpaduan unsur visual tersebut, pesan moral tentang kasih sayang keluarga, pengorbanan, dan kebersamaan tersampaikan dengan efektif dan mudah dipahami. Hal ini menunjukkan bahwa buku *Fabel Nusantara: Asal Mula Pesut Mahakam* tidak hanya berfungsi sebagai cerita, tetapi juga sebagai media pembelajaran nilai budaya dan sosial yang komunikatif bagi anak.

Berdasarkan hasil analisis penelitian ini, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pembuatan buku cerita anak, terutama beberapa prinsip desain yang digunakan: perlu adanya konsistensi dari setiap elemen dan prinsip desain pada penggunaan warna, font, dan penataan tata letak untuk memberikan kenyamanan dalam membaca. Pemilihan warna dalam ilustrasi dapat memberikan kesan yang berbeda ketika salah saat digunakan, bisa membuat cerita terasa tidak saling berhubungan terhadap nuansa yang dibangun. Penyesuaian jenis font terhadap tata letak pada ilustrasi dilakukan guna sebagai pendukung narasi yang sedang dibangun, bukan hanya sebagai pelengkap dalam buku cerita tetapi pendukung penting dalam narasi cerita, sehingga setiap pembaca dapat merasa nyaman saat melihat ilustrasi sekaligus membaca teks pada setiap halaman yang ada pada buku cerita.

Adanya berbagai elemen dan prinsip desain yang dimasukkan ke dalam buku cerita anak menjadi faktor utama dalam membangun narasi pada sebuah buku cerita. Apakah pembaca dapat merasakan narasi yang dibangun lewat cerita yang ditulis melalui teks dan ilustrasi yang dibuat? Oleh sebab itu pemilihan elemen dan prinsip desain bukan hanya sebagai pelengkap dalam penyusunan buku cerita anak, akan tetapi sebagai pendukung dalam kenyamanan membaca dan membangun suasana dalam setiap narasi yang disusun di dalamnya.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Bang, M. (2016). *Picture this: How pictures work*. Chronicle Books.
- Birren, F. (15 Mar 2006). *Color psychology and color therapy: A factual study of the influence of color on human life*. (berilustrasi, cetak ulang, direvisi ed.). The Citadel Press 1961.
- Creswell, W. J. (2014). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (4th ed.). Sage Publications.
- Darmaputra, S. F. X. (2020). AKSA: Jurnal Desain Komunikasi Visual. *Kajian Tipografi pada Sampul Buku Serial 'Bumi' Karya Tere Liye*, 4(1), 385-398.
- Eiseman, L. (2017). *The complete color harmony: Pantone edition*. Rockport Publishers.
- Goethe, J. W. v. (2018). *Goethe's theory of colours*. Otbebookpublishing.

- Lauer, D. A. (2016). *Design Basics* (9th ed.). Cengage Learning.
- MFA, D. S. (2015). *Tipografi dalam Desain Grafis*. Gramedia Pustaka Utama.
- Prasetya, A. B. (2023). *Analisis Media: Teori dan Metode*. Intrans Publishing.
- R, L. (2010). *Graphic Design Solution*. Academia.edu.
- Rahayu, S. N. P. (2018). AKSA: Jurnal Desain Komunikasi Visual. *Kajian Narasi Visual pada Ilustrasi Buku Cerita Anak 'The Tale of Peter Rabbit' Karya Beatrix Potter*, 2(1), 105-120.
- Sayogo, D. (2017). AKSA: Jurnal Desain Komunikasi Visual. *Kajian Identitas Visual Video Travel Pariwisata Indonesia "Wonderful Indonesia: A Visual Journey" Yang Memicu Reaksi Youtuber Mancanegara*, 1(1), 1-16.
- Siddiqui, M., & Gorard, S. (2018). Journal of Early Childhood Education and Research. *he Role of Children's Literature in Promoting Cultural Awareness and Identity*, 5(2), 112-125.
- Suciningtyas, D., & Russanti, I. (2001). BAJU: Journal of Fashion and Textile Design Unesa,. *Oe Matan Maladong Sebagai Inspirasi Pengembangan Desain Busana Pesta*, 3(1), 20–29. <https://doi.org/10.26740/baju.v3n1.p20-29>
- Widjono, H. (2005). *Bahasa Indonesia Mata Kuliah Pengembangan Kepribadian di Perguruan Tinggi (Rev)*. Bahasa Indonesia Mata Kuliah Pengembangan Kepribadian di Perguruan Tinggi (Rev).