

Analisis Desain Cover Buku Anak Ayo Sekolah “Lukisan Aini”

Rumbel Galingging

rumbel.galingging@trisaktimultimedia.ac.id

Program Studi Teknologi Grafika
Sekolah Tinggi Media Komunikasi Trisakti

ABSTRACT

The scope of education itself is recognizing letters to being able to read and write, recognizing numbers to counting correctly, and recognizing colors and shapes in order to get to know the surrounding environment. This should have been learned from an early age or kindergarten age, because at that time children easily absorb the information given to them. It is for this reason that children must be facilitated with things that can facilitate their learning process, one of which is by providing books. To make it easier and to make children interested in understanding the contents of the reading, books are made with attractive illustrations and colors for children, so that they are interested in reading and understanding the contents of the book. One of the media for channeling education is through picture story books. Picture story books are one way of shaping children’s personalities, picture story books also provide many other benefits such as rhythm, rhymes, pictures that can stimulate language development and listening skills for children.

Keywords: *Book cover, Children, Illustration, School*

ABSTRAK

Ruang lingkup pendidikan itu sendiri adalah mengenal huruf hingga dapat membaca dan menulis, mengenal angka hingga dapat berhitung dengan benar, serta mengenal warna dan bentuk agar dapat mengenal lingkungan sekitarnya. Hal ini seharusnya sudah dipelajari sejak usia dini atau usia taman kanak-kanak, karena pada masa itu anak mudah menyerap informasi yang diberikan kepada mereka, karena alasan inilah anak harus difasilitasi dengan hal-hal yang dapat mempermudah proses pembelajaran mereka, salah satunya adalah dengan menyediakan buku. Untuk mempermudah dan membuat anak tertarik dalam memahami isi bacaan, maka buku dibuat dengan ilustrasi dan warna yang menarik untuk anak, sehingga mereka tertarik untuk membaca dan memahami isi buku tersebut. Salah satu media untuk menyalurkan pendidikan adalah melalui buku cerita bergambar. Buku cerita bergambar merupakan salah satu cara membentuk kepribadian anak, buku cerita bergambar juga memberikan banyak manfaat lainnya seperti, irama, sajak, gambar yang dapat merangsang pengembangan bahasa dan ketrampilan mendengar bagi anak-anak.

Kata Kunci: Cover buku, Anak-anak, Ilustrasi, Sekolah

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu hal yang penting dalam kehidupan, karena dengan adanya pendidikan taraf kehidupan seseorang akan meningkat. Ruang lingkup pendidikan itu sendiri adalah mengenal huruf hingga dapat membaca dan menulis, mengenal angka hingga dapat berhitung dengan benar, serta mengenal warna dan bentuk agar dapat mengenal lingkungan sekitarnya. Hal ini seharusnya sudah dipelajari sejak usia dini atau usia taman kanak-kanak, karena pada masa itu anak mudah menyerap informasi yang diberikan kepada mereka. Karena alasan inilah anak harus difasilitasi dengan hal-hal yang dapat mempermudah proses pembelajaran mereka, salah satunya adalah dengan menyediakan buku. Untuk mempermudah dan membuat anak tertarik dalam memahami isi bacaan, maka buku dibuat dengan ilustrasi dan warna yang menarik untuk anak, sehingga mereka tertarik untuk membaca dan memahami isi buku tersebut.

Salah satu media untuk menyalurkan pendidikan adalah melalui buku cerita bergambar. Buku cerita bergambar merupakan salah satu cara membentuk kepribadian anak. Sebagaimana yang dikatakan oleh Kurt Franz, buku gambar (buku cerita bergambar) sangatlah penting karena memberikan literatur pertama yang menentukan bagi perkembangan anak menjadi dewasa (1983:32). Buku cerita bergambar juga memberikan banyak manfaat lainnya seperti, irama, sajak, gambar yang dapat merangsang pengembangan

bahasa dan ketrampilan mendengar bagi anak-anak.

Desain dan ilustrasi ikut peran untuk perkembangan dalam dunia baca anak-anak yang terdapat pada cover serta isi bacaan buku cerita. Cover merupakan sebuah sampul kemasan luar yang akan memberikan kesan pertama dalam menentukan penilaian dan memberi pengaruh keputusan dalam membeli sebuah buku anak. Keputusan dalam membeli buku, pada akhirnya ditentukan oleh kualitas isi buku, namun apabila tidak ditunjang dengan desain cover yang menarik dan menjual, maka buku tidak ada yang akan membelinya dan tenggelam diantara buku yang lain. Menarik dan mudah diingat hal utama yang dibutuhkan pada perancangan desain cover sebuah buku. Karakter tokoh utama dan karakter tambahan tidak boleh beradu kuat sehingga membuat orang bingung dengan ilustrasi karakter yang dibuat, begitu juga dengan judul buku dan judul seri buku benar-benar harus diperhatikan dalam membuat desain cover buku anak. Pembuatan desain cover dalam setiap buku pun memiliki karakteristik ilustrasi berbeda, begitu juga dengan unsur grafis, bentuk, warna, tipografi dan pendukung visual lainnya

2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian adalah kualitatif, dengan tujuan untuk memahami fenomena dari sudut pandang partisipan, konteks sosial, dan institusional dengan tujuan utama menjelaskan suatu masalah tetapi

menghasilkan generalisasi. Penelitian kualitatif bertujuan mendapatkan pemahaman yang sifatnya umum terhadap kenyataan sosial dari perspektif partisipan.

Pemahaman tersebut tidak langsung ditentukan, melainkan dilakukan analisis terhadap kenyataan terlebih dahulu terhadap kenyataan sosial yang menjadi fokus penelitian. Berdasarkan analisis tersebut, nantinya baru ditarik kesimpulan berupa pemahaman umum yang sifatnya abstrak tentang kenyataan. Kemudian hasilnya akan dijabarkan berupa Analisa dari makna-makna yang terdapat pada desain dari konten Instagram Indonesia Tanpa Pacaran yang ditinjau dari teori komunikasi retorika.

3. TINJAUAN TEORITIS

A. Sampul Buku

"Book Cover Design is not just about knowing how to design a nice looking cover... A book cover needs to say it all in one quick, really quick look. The title and image need to be seen as of one mind. Their message needs to be compelling. Your reader needs to feel motivated and moved to buy your book because of these qualities."

Dengan kata lain, desain *cover* (sampul) sebuah buku tidak hanya mengetahui tentang bagaimana merancang sebuah cover yang indah dilihat. Sebuah sampul buku dapat dikatakan semuanya dengan cepat, sangat cepat. Judul dan gambar harus dilihat sebagai satu pikiran. Pesan yang disampaikan harus menarik.

Pembaca Anda perlu merasa termotivasi dan bergerak untuk membeli buku anda karena kualitasnya. (Karrie, 2012)

Cover atau yang kita kenal sebagai sampul, menurut Kamus Bahasa Indonesia berarti penutup, pelindung, selimut, pembungkus atau sarung. *Cover* juga merupakan cermin dari situasi hidup yang sedang terjadi dan merefleksikan kehidupan nyata (Koskow, 2009: 8). Fungsi dari *cover* itu sendiri pada zaman ini telah mengalami perubahan, dari yang sekedar pelindung atau pembungkus dan juga mencerminkan situasi hidup, *cover* memiliki fungsi lain yaitu fungsi estetis seiring kemajuan teknologi dan zaman. *Cover* buku sebagai sarana pengungkap isi buku merupakan jembatan penghubung antara kepentingan penerbit dan pembaca. Ilustrasi pada *cover* buku yang mengandung unsur estetika, komunikasi, dan nilai menjadi salah satu prioritas orang menjatuhkan pilihan pada buku. *Cover* buku bagaikan sebuah etalase depan sebuah toko, bagian pintu masuk sebuah rumah atau wajah luar sebuah mobil, itu semua harus menarik perhatian dan memberi dorongan serta menimbulkan keinginan untuk masuk. Oleh karena itu, *cover* buku haruslah memiliki tampilan yang menarik karena juga harus bersaing dengan buku-buku lain di pasaran.

Cover yang didesain dengan baik dapat menarik orang untuk membeli buku tersebut (Rustan, 2009:126), namun tujuan mendesain cover buku tidak hanya bertujuan untuk mencari keuntungan semata tetapi lebih dari itu yaitu mempeluas sasaran pembaca dan memperkenalkan buku kepada

pembaca lain. (Koskow, 2009: 155)

Catur dari tim redaksi penerbit Halaman Moeka mengatakan bahwa jenis-jenis *cover* buku ada dua jenis, yaitu:

a. *Softcover*

Softcover pada umumnya paling sering digunakan oleh penerbit-penerbit buku. *Softcover* juga biasa disebut sampul lunak atau juga *paperback*. Bahan *cover* ini biasanya menggunakan kertas art paper 120 gr atau artcartoon 230 gr. Kertas Art Carton jenis kingstruk adalah jenis kertas yang paling populer digunakan sebagai kertas sampul buku. Terdapat berbagai jenis Art Carton (kingstruk) berdasarkan ketebalannya yaitu 190 gr, 210 gr, 230 gr, 260 gr, dan 310 gr, namun yang biasa digunakan sebagai sampul adalah jenis 260 gr dengan *finishing cover* laminating Doff atau Glossy.

b. *Hardcover*

Sebagaimana namanya, *Hardcover* adalah jenis kertas sampul buku yang keras dan terkesan kaku karena terbuat dari karton tebal yang kemudian dibungkus oleh kertas sampul buku. Penggunaan kertas sampul jenis *hardcover* membuat buku terlihat mewah dan tahan lebih lama. Ukuran

kertas jauh lebih tebal dan kuat. *Hardcover* biasanya digunakan untuk menyampuli buku-buku luks seperti ensiklopedi atau buku-buku yang diasumsikan akan abadi, buku yang tidak akan basi walau zaman terus berubah. Resikonya, harga buku yang menggunakan *hardcover* akan jauh lebih mahal bagi pembaca/pembeli daripada buku bersampul *soft*.

Di dalam *cover* buku, terdapat berbagai bagian-bagian kecil. Bagian-bagian itu antara lain sampul depan, sampul belakang, punggung sampul, telinga sampul depan, dan telinga sampul belakang. Telinga sampul biasa juga disebut sebagai lidah sampul ataupun jaket sampul. Bagian-bagian tersebut tentu mempunia fungsinya masing-masing. Sampul depan berfungsi sebagai informasi pertama yang akan diberikan kepada pembaca tentang isi buku. Pada sampul depan terdapat judul buku, nama penulis/penyusun, nama penerbit, dan biasanya terdapat juga *endorsement*, *tagline*, *pointer*, dll. Sampul belakang biasanya diisi dengan no. ISBN dan barcode, *endorsement*, *blurb* (sinopsis), keautoritatifan penulis/penyusun, dll. Sedangkan telinga sampul biasanya diisi dengan tambahan *endorsement*



Gambar 3.1. Contoh Buku dengan *Softcover*



Gambar 3.2. Contoh Buku dengan *Hardcover*

atau biografi singkat pengarang, ataupun sinopsis buku. Bagian-bagian yang ada didalam suatu *cover* dalam hal ini adalah buku juga dijelaskan (Rustan, 2009: 123) diantaranya sebagai berikut :

- 1) Bagian Depan *Cover*
 - a) Judul buku, mengarah pada tema yang diangkat dalam cerita buku tersebut.
 - b) Elemen visual seperti ilustrasi, mengarah pada intisari keseluruhan cerita buku tersebut dan teks lainnya seperti *tagline*.
 - c) Nama pengarang, menerangkan tentang nama penulis novel tersebut.
 - d) Nama penerbit, menerangkan nama penerbit dari novel tersebut

- 2) Bagian Belakang *Cover*
 - a) Gambaran singkat isi novel, elemen visual, synopsis atau teks lainnya.
 - b) Logo dan alamat penerbit diletakkan di bagian bawah kiri pojok pada cover belakang.
 - c) Barcode diletakkan di bagian bawah kanan pojok (di bawah nomor ISBN), gunanya pada bagian penjualan melakukan scan untuk mendapatkan informasi dan harga buku.

Seperti halnya *fashion* yang terus bergulir mengikuti masa, desain sebuah sampul atau *cover* buku juga mengikuti perkembangan zaman. Ada beberapa kriteria yang harus dipenuhi dalam membuat desain *cover* buku, yaitu mampu menggambarkan suatu prespektif mengenai isi buku, mampu

berkomunikasi dengan baik pada semua kalangan, dan mencerminkan kebijaksanaan yang objektif, tidak mengarahkan pendapat. (Oktaviani, 2011).

Menurut Norma Aisyah selaku desainer grafis penerbit Wahyumedia terdapat beberapa fungsi *cover* pada buku diantaranya : Sebagai pembungkus/ pengikat halaman-halaman buku, Sebagai pelindung isi halaman novel (*protective*), Sebagai alat komunikasi agar pembaca mengetahui gambaran isi dari sebuah buku (Informatif), Sebagai penarik perhatian konsumen melalui tampilan visualnya agar memiliki daya tarik (Atraktif), Sebagai fungsi dekoratif dan keindahan (Estetis), Identitas. Citra yang mendukung posisi pemasaran, dimana fungsi dari desain sebuah *cover* buku merupakan pembeda dari buku-buku lainnya.

B. Ilustrasi

Ilustrasi menurut definisinya adalah seni gambar yang dimanfaatkan untuk member penjelasan atas suatu maksud atau tujuan secara visual. Ilustrasi secara harfiah berarti gambar yang dipergunakan untuk menerangkan atau mengisi sesuatu. Dalam desain komunikasi visual, ilustrasi merupakan subjek tersendiri yang memiliki alur sejarah yang spesifik atas jenis kegiatan seni itu (Kusrianto, 2007: 110).

Ilustrasi pada dasarnya merupakan terjemahan dari teks. Ilustrasi mampu membantu mengkomunikasikan pesan dengan tepat, cepat, serta tegas. Kemampuan yang lain adalah kekuatannya yang mampu

membentuk suasana penuh emosi dan membuat gagasan seakan-akan nyata. Sehingga dengan ilustrasi ini maka pesan dalam teks akan menjadi lebih berkesan karena pembaca lebih mudah mengingat gambar daripada teks. Meskipun ilustrasi merupakan *attention-getter* yang paling efektif, tetapi akan lebih efektif lagi bila ilustrasi tersebut juga mampu menunjang pesan yang terkandung. Ilustrasi harus didesain dengan baik dan jangan hendaknya menggunakan ilustrasi hanya sebagai pengisi ruang atau hanya sekedar untuk membuat halaman agar tampak menarik (Kusmiati R, 1999: 44)

Ilustrasi Buku Anak

Menurut Drs. Suyadi dalam Seminar IKAPI “12 Jam Menggagas dan Melejitkan Buku Anak”, buku anak-anak sangat memerlukan ilustrasi. Hal tersebut dikarenakan: Ilustrasi membuat penampilan buku lebih menarik, Ilustrasi dapat memperjelas teks. Kehadiran gambar-gambar memungkinkan pembaca dengan mudah mengikuti jalan cerita, Ilustrasi memudahkan pembaca membayangkan secara benar, Ilustrasi dapat merangsang minat baca. Bila gambar-gambar dalam buku itu menarik, anak-anak akan terangsang untuk membacanya.

Dalam seminar yang sama, Riama Maslan juga memaparkan bahwa aspek pengolahan rupa dalam ilustrasi adalah mood, gaya/*style*, ekspresi, mimik, adegan, perspektif, warna, tekstur, tata letak, irama, kesatuan, titik perhatian, serta detail.

Selain itu, beberapa elemen yang

penting untuk diperhatikan dalam membuat ilustrasi anak adalah: Pemilihan warna (*palet*) yang sesuai dengan *mood* gambar, Komposisi. Hindari memasukkan terlalu banyak gambar yang dapat mengalihkan fokus dari ide utama cerita pada gambar tersebut. Beri ruang kosong (*white space*) untuk memperkuat ilustrasi. *White space* berguna untuk memberi penekanan dalam ilustrasi.

C. Tipografi

Tipografi berasal dari kata Yunani *tupos* (yang diguratkan) dan *graphoo* (tulisan). (Supriyono, 2010: 19) Tipografi sendiri mempunyai peranan penting bagi *cover* buku karena selain ketertarikan seseorang dalam melihat ilustrasi sebuah *cover*, huruf pun memiliki ketertarikan tersendiri dalam memberikan informasi dalam *cover* tersebut. Dengan memberikan bentuk dan warna yang mudah ditangkap oleh mata dan mudah diingat pembaca pada judul buku dan *tagline* informasi yang diberikan pada *cover* buku. Sehingga tipografi dapat disebut seni memilih dan menata huruf pada ruang untuk menciptakan kesan khusus sehingga pembaca akan dapat membaca semaksimal mungkin. (Hendratman, 2010: 24)

D. Warna

Warna merupakan unsur penting dalam sebuah *cover* buku. Pemilihan penggunaan warna pada elemen-elemen desain akan menciptakan suatu kekuatan tertentu yang mampu menyampaikan komunikasi,

memberikan kesan, memberikan karakter tertentu serta mempertegas komposisi dan proporsi (Edin, 2010: 8). Warna juga dapat menjadi suatu identitas dari sebuah perusahaan atau produk tertentu.

Komposisi keselarasan warna efek sebuah warna dalam komposisi ditentukan oleh situasi karena lingkungannya. Bila sebuah warna dikeluarkan dari lingkungan warna, akan memiliki kekuatan sendiri. Nilai dan kepentingan sebuah warna dalam komposisi tidak berdiri sendiri. Kualitas dan kuantitas keluasannya merupakan faktor-faktor yang sangat menunjang warna. (Darmaprawira, 2002: 65)

E. *Layout*

Layout dijabarkan sebagai tata letak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep/pesan yang dibawanya (Rustan, 2009:10). *Layout* yang dikerjakan melalui proses dan tahapan yang benar bukan tidak mungkin akan berdampak positif pada tujuan apa pun yang ingin dicapai desainer melalui karya desain yang dibuatnya (Rustan, 2009: 9). *Layout* adalah usaha untuk menyusun, menata unsur-unsur grafis (teks dan gambar) menjadi media komunikasi yang efektif. (Hendratman, 2010: 11)

Ada beberapa kriteria dasar yang menentukan bahwa sebuah *layout* dikatakan baik, yaitu mencapai tujuannya, ditata dengan baik dan menarik bagi pengguna. Sebuah *layout* dapat bekerja dan mencapai tujuannya bila pesan-pesan yang akan

disampaikan dapat segera ditangkap dan dipahami oleh pengguna dengan suatu cara tertentu. Selanjutnya, sebuah *layout* harus ditata secara baik agar pengguna dapat berpindah dari satu bagian ke bagian yang lain dengan mudah dan cepat. Sebuah *layout* juga harus menarik untuk mendapatkan perhatian yang cukup dari penggunanya.

4. PEMBAHASAN

Ilustrasi pada seri ini di dominasi dengan karakter *icon*. Ilustrasi anak perempuan memegang kuas untuk melukis dan kucing yang duduk disampingnya merupakan karakter yang ceria dan simple, sehingga ingin menunjukkan bahwa buku ini ditujukan untuk anak-anak dan dapat menarik minat anak-anak. Karakter anak perempuan mengenakan jaket berwarna merah, warna yang memiliki kesan agresif, ceria, tegas, dan semangat yang tinggi. Warna karakter ini juga mempengaruhi pembaca melalui daya tarik emosional warna yang dihadirkan. Kombinasi tiga warna primer yaitu jaket berwarna merah, baju berwarna kuning dan celana berwarna biru menghasilkan kombinasi analogus pada karakter anak perempuan dimana memberikan kesan ekspresif dan keceriaan sesuai dengan karakter anak-anak yang riang ceria. Dengan didukung oleh mimik wajah yang tersenyum dan mata yang besar layaknya karakter anime jepang yang banyak disukai anak-anak. Untuk gerak gestur tubuh sendiri terlihat tidak kaku sehingga terkesan santai. Karakter kucing menggunakan warna putih dan coklat. Kombinasi warna

yang dihasilkan merupakan kombinasi yang memiliki nilai kontras dan keselarasan yang seimbang. Perpaduan warna coklat dan putih memberikan kesan kelembutan, keceriaan, dan ketenangan. Dengan didukung mimik wajah dari kucing yang tersenyum, walaupun kepala yang kurang proposional dengan bentuk badan kucing tapi dapat menjadi ciri khas tersendiri yang unik untuk karakter kucing tersebut.

Pesan yang terdapat pada ilustrasi ini sendiri menggambarkan suasana keakraban, keceriaan dan kesenangan ketika sedang melukis dengan latar sawah-sawah yang tampak sejuk. Ilustrasi tersebut berusaha mengajarkan kepada anak-anak tentang betapa asiknya melukis di daerah sawah yang sejuk di dampingi oleh hewan peliharaan. Oleh karena itu pesan yang ingin disampaikan dapat divisualisasikan dengan pemilihan warna-warna cerah dan bentuk karakter yang simple tidak kaku sehingga

terlihat lebih bersahabat untuk anak-anak. *Background* menggunakan suasana latar sawah berwarna hijau yang tidak terlalu detail, dengan suasana langit yang berwarna biru. *Background* memberikan kekuatan sekaligus lebih memancarkan warna-warna pendamping lainnya yang digunakan. Didukung dengan ornamen tambahan yaitu bercak-bercak putih untuk menimbulkan keselarasan pada cover. Jika diamati secara seksama pemilihan warna-warna yang digunakan pada buku ini didominasi dari gabungan beberapa warna yang menimbulkan gradasi sehingga menimbulkan kesan yang tidak terlalu detail dan tidak terlalu memberikan daya tarik yang kuat. Tidak harmonisnya ornamen bercak-bercak putih pada ilustrasi tersebut menghilangkan estetika dari *cover* terkesan seakan-akan *cover* terpaksa menambah ornamen tersebut agar terlihat estetik.



Gambar 4.1 Cover Buku Ayo Sekolah “Lukisan Aini”

Buku Anak Seri Ayo Sekolah Lukisan Aini		
Anatomi Cover Depan Buku	Analisis Elemen Visual Cover Buku	
Judul Buku	Teks	Lukisan Aini
	Tipografi	<ul style="list-style-type: none"> Menggunakan jenis huruf <i>decorative</i> (ornamental). Jenis tipografi ini memiliki karakter yang unik dan lucu. Bentuk huruf tidak dibuat datar melainkan sedikit gelombang untuk menimbulkan visualisasi yang tidak kaku. Segi keterbacaan baik, karena memiliki bentuk yang tebal, dan stabil.
	Warna	<ul style="list-style-type: none"> Warna yang digunakan pada judul buku adalah warna hijau yang digradasi dari hijau muda ke hijau tua. Warna hijau merupakan warna sekunder intensitas warna kuat, <i>value</i> terang dan termasuk dalam warna dingin. Tingkat keterbacaan warna hijau tergantung pada <i>background</i> yang digunakan. Pada buku ini tingkat keterbacaan tinggi karena warna gradasi hijau pada judul buku yang memiliki <i>value</i> gelap dipadu dengan warna <i>background</i> kuning dan biru memiliki <i>value</i> terang. Bercak dan bintik disisi samping huruf terlihat kotor dan tidak estetik.
Ilustrasi	Bentuk	<ul style="list-style-type: none"> Bentuk ilustrasi <i>cover</i> buku menggunakan karakter dengan model anak perempuan dan seekor kucing. Karakter anak perempuan yang proposional, tetapi tidak proposional untuk karakter kucing.
Logo	Tipografi	<i>Decorative</i> (Ornamental)
	Warna	<ul style="list-style-type: none"> Warna putih, warna biru tua dan merah muda, hijau, jingga dan ungu tidak ada keseimbangan antara logo dan judul buku. Terlihat menonjol didukung oleh <i>background</i> yang memiliki <i>value</i> cerah
Penulis	Tipografi	<i>Decorative</i> (Ornamental)
	Warna	Warna putih dengan outline hijau gelap.
<i>Background</i>	Warna	<ul style="list-style-type: none"> Warna yang digunakan sebagai <i>background</i> pada buku ini adalah gradasi langit warna kuning dan biru. Dengan <i>value</i> tingkat kecerahan tinggi. Dalam psikologi warna memiliki arti : keharmonisan, kesatuan dan kegembiraan. Warna hijau yang memiliki visualisasi hamparan sawah yang luas.
Ukuran	Persegi Empat	Panjang 14 cm dan lebar 20,5 cm
Bahan	Kertas	Art Cartoon 260 gr di laminasi Doff

5. SIMPULAN

Pada dasarnya sebuah *cover* buku anak adalah untuk menunjukkan sebuah cerita dari isi didalam buku, dilengkapi dengan tata letak sebuah *cover* yang mudah dilihat dan dimengerti oleh pembaca terutama anak-anak yang telah tersegmentasi.

Desain terkesan belum terlalu detail dari segi karakter dan terdapat cipratan putih yang terlihat tidak estetik, desain terlihat simple, unik dan lucu dari karakter serta *background* suasana yang yang tidak rumit, dilihat dari bentuk dan warna yang digunakan menarik minat

Warna yang digunakan relatif warna lembut dan warna dengan *value* cerah, sehingga menjadikan desain *cover* buku Lukisan Aini terlihat estetik dengan perpaduan warna yang harmonis. Karakter yang dibuat simpel, lucu, ceria dan riang. Dengan dipadukan suasana *background* pada *cover* serta mimik dan gesture tubuh yang tidak kaku menjadi daya tarik tersendiri ketika melihat *cover* buku tersebut.[]

DAFTAR PUSTAKA

- Hendratman ST, Hendi. 2010. Tips n Trix Computer Graphics Design. Bandung: Informatika.
- Kusrianto, Adi S. (2007). Pengantar Tipografi. Jakarta: Penerbit PT Elex Komputindo.
- Kusmiati, dkk. 1999. Teori Dasar Desain Komunikasi Visual. Jakarta: Djembatan.
- Kurniawan, Sicilia. 2011. Perancangan Serial Buku Cerita Bergambar Tentang Moral Yang Diadaptasi Dari Karya Cerpun Soekanto S. A. Universitas Kristen Petra. Surabaya.
- Koskow, 2009. Merupa Buku. Yogyakarta: LKiS.
- Oktaviani, Putri. 2011. Jakarta: Pembuatan Desain Cover Buku "Coffee For The Mind".
- Rustan, Suriyanto. S.Sn. (2009). Layout: Dasar dan Penerapannya. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Rustan, Suriyanto. S.Sn. (2011). Hurufontipografi. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Supriyono, Rakhmat. (2010). Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi. Yogyakarta: Penerbit Andi.