

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Desain Grafis

Menurut Samara (2014), desain grafis harus membangun sebuah pengalaman yang berwujud maupun tidak berwujud secara totalitas. Desain menurut pendapat Rand juga dapat diartikan sebagai sebuah tafsiran, pendapat, sudut pandang, dan tanggung jawab sosial sehingga desain harus dapat menambah sebuah arti, mencerahkan, menyederhanakan, menjelaskan, dan bahkan menawan, tidak hanya sekadar menyusun, merancang, maupun meredaksi. Tujuan desain grafis itu sendiri bergantung pada klien yang ditangani dan bukan dari desainer itu sendiri. (hlm. 6-9)

2.1.1. Elemen Desain

Samara (2014) mengemukakan bahwa elemen-elemen desain dapat dikategorikan sebagai berikut:

2.1.1.1. Bentuk dan Ruang

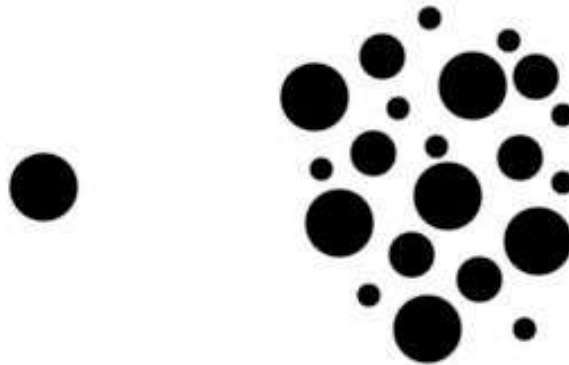
Bentuk dalam desain grafis merupakan suatu fokus utama yang perlu diatur sedemikian rupa sehingga dapat membantu audiens memahami tidak hanya terhadap apa yang mereka lihat, namun juga arti dari penglihatan mereka itu sendiri. Tiap bentuk pada umumnya memiliki sebuah arti tersendiri, tidak peduli seabstrak apapun bentuk tersebut. Bentuk merupakan sebuah pesan yang di mana otak manusia seringkali

memanfaatkan bentuk suatu benda untuk mengidentifikasi benda tersebut. (Samara, 2004) (hlm. 28)

Bentuk pada umumnya melakukan tugasnya pada suatu tempat atau wadah yang disebut sebagai ruang. Ruang pada desain grafis tidak hanya dideskripsikan secara 3 dimensional, namun juga dapat didefinisikan sebagai permukaan 2 dimensional. Wujud dari sebuah ruang dapat disebut sebagai format dan tiap ukuran bentuk dapat dipersepsikan secara berbeda pada format yang sama. Bentuk dari sebuah format juga patut dipertimbangkan karena dapat mempengaruhi dorongan dan empasis pada sebuah desain. (hlm. 29-31)

Bentuk seringkali didefinisikan sebagai ruang positif, yaitu sebuah benda utuh atau objek dan ruang didefinisikan sebagai ruang negatif yang merupakan ketiadaan sebuah bentuk. Pengaturan relasi antara ruang positif dan negatif merupakan sebuah aspek visual yang penting karena dapat mempengaruhi banyak aspek-aspek lainnya, baik dari respon emosional secara umum sampai pada hierarki informasi serta harus dapat dimengerti dan mempresentasikan sebuah logika pada audiens. (hlm. 32)

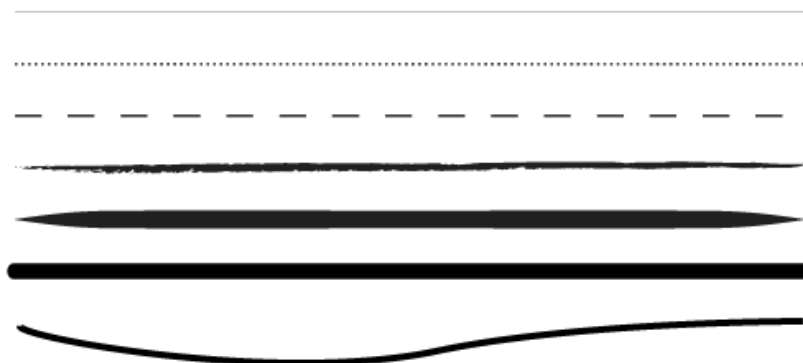
Bentuk itu sendiri dapat dibagi menjadi beberapa kategori, yakni sebagai berikut:



Gambar 2.1. *Dot*
(<https://bit.ly/3tbDRRd>)

A. *Dot*

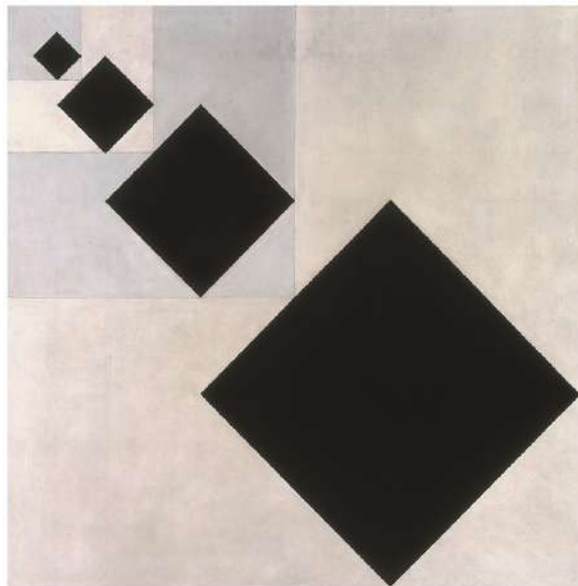
Dot merupakan sebuah objek kompleks yang merupakan dasar fundamental pada setiap bentuk. Setiap bentuk atau massa dengan pusat yang dapat dikenali dapat dianggap sebagai dot, tidak peduli bentuk dan besarnya. Adapun identitas sebuah dot adalah titik fokus dari sebuah perhatian. Mengenali esensi pada bentuk dot sangat penting agar dapat memahami efek visual pada ruang beserta hubungannya dengan bentuk lain. (hlm. 40-41)



Gambar 2.2. *Garis*
(<https://bit.ly/3qFbgCc>)

B. Garis

Karakteristik esensial sebuah garis adalah sebuah hubungan yang menggabungkan area dengan komposisi. Tidak seperti dot, garis cenderung bersifat dinamis sehingga dapat menunjukkan kesan pergerakan dan memiliki arah. Garis dapat dimulai dari suatu daerah tertentu dan terus berkelanjutan secara tidak menentu atau dengan jarak yang sudah ditentukan sehingga berfungsi untuk membagi suatu ruang, bergabung dengan ruang atau objek, membuat suatu pembatas, menutup, atau bersimpangan. Tebal atau tidaknya garis juga dapat memberi dampak yang besar karena garis dapat dianggap sebagai bidang apabila ketebalan garis tersebut meningkat. (hlm. 44-45)

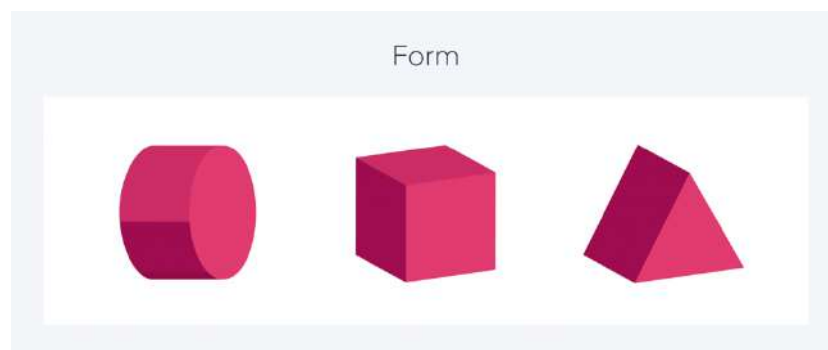


Gambar 2.3. Bidang
(<https://bit.ly/3vkwfhs>)

C. Bidang dan massa

Bidang dapat diartikan sebagai dot besar yang di mana bentuk luarnya atau kesan dari wujudnya menjadi sebuah atribut yang penting. Sifat dot dari sebuah bentuk menjadi semakin berkurang seiring dengan bertambah besarnya ukuran bidang itu sehingga dapat mempengaruhi ruang negatif yang ada pada halaman. Semakin aktif bentuk luar suatu bidang, semakin dinamis bentuk tersebut terlihat. (hlm. 48)

Ukuran dan kesederhanaan sebuah bentuk memiliki dampak pada massa yang akan dipersepsikan. Bentuk berukuran besar dengan garis luar yang sederhana masih memiliki sifat *dot*, namun memiliki bobot optikal yang berat sehingga melemahkan interaksi di antara ruang positif dan negatif. Massa sebuah bidang dapat berkurang ketika terdapat sebuah tekstur pada bidang tersebut sehingga dapat terlihat rata apabila tidak diberi efek pencahayaan dan bayangan. (hlm. 49)



Gambar 2.4. Bentuk Geometris
(<https://bit.ly/317zZ13>)

D. Bentuk Geometris

Geometris adalah salah satu dari 2 jenis umum bentuk, yang merupakan bentuk yang di mana ukuran eksternalnya serupa secara matematis dari

berbagai arah. Bentuk-bentuk ini cenderung tidak natural karena geometris tidak boleh bersifat organik. Bentuk-bentuk geometris dapat diatur secara organik sehingga menghasilkan ketegangan di antara sifat matematis dan pergerakan yang tidak beraturan. Menata elemen bentuk dalam bentuk apapun secara geometris juga dapat menekankan kesan yang dibuat-buat dan terencana atau kesan yang presisi serta teranalisis. (Samara, 2014) (hlm. 50-51)

Bentuk geometri pada umumnya dapat dibagi menjadi 3 bentuk dasar, yaitu lingkaran, poligon, dan garis. Persegi dan segitiga merupakan bentuk paling sederhana dari poligon, yang di mana persegi memiliki stabilitas yang cenderung paling baik dan segitiga memiliki kecenderungan untuk menggambarkan pergerakan optikal. Lingkaran memiliki stabilitas yang serupa dengan persegi, meskipun sifat lengkungannya berbanding terbalik dengan persegi yang kaku. Garis yang lurus, bertapak, atau terkonfigurasi sebagai sudut juga merupakan bentuk. (hlm. 50)

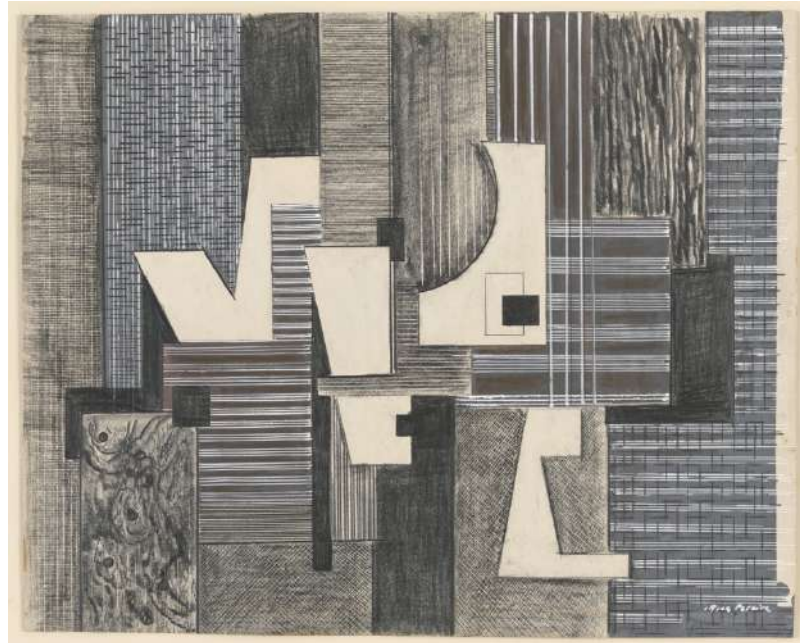


Gambar 2.5. Bentuk Organik
(<https://bit.ly/2OJTW1R>)

5. Bentuk Organik

Bentuk organik merupakan bentuk yang tidak beraturan, rumit, sehingga cenderung mudah untuk dibedakan. Menyampaikan pesan organik dapat diartikan sebagai memaksa aspek-aspek tidak beraturan pada bentuk meskipun adanya kemungkinan aspek geometris yang tersembunyi pada bentuk tersebut. Bentuk sendiri dapat dikatakan organik apabila bentuk luarnya bervariasi dengan logika yang sederhana seperti banyaknya ragam lengkungan yang bergantian. Alam pada dasarnya juga terlihat tidak

beraturan atau tidak terduga sehingga dalam pengukurannya memiliki kemiripan dengan identitas pada organik.



Gambar 2.6. Tekstur
(<https://mo.ma/36kZbv1>)

6. Keramaian permukaan

Sifat suatu permukaan dapat membedakan suatu bentuk terhadap bentuk yang lain. Keramaian permukaan terdiri dari 2 kategori dasar, yaitu tekstur dan pola. Istilah tekstur berlaku untuk permukaan yang memiliki keramaian yang tidak beraturan dengan repetisi yang tampak yang di mana ukuran, jarak, dan jumlah relatif dari komponen-komponen tersebut dapat berubah sewaktu-waktu sehingga dapat dipersepsikan sebagai organik atau alami. Sedangkan pola cenderung memiliki sifat geometris yang di mana komponen-komponennya tertata secara repetitif dan mudah untuk dikenali seperti *grid*. Pola yang di mana strukturnya seakan-akan terencana

cenderung bersifat matematis, mekanis, sintetis, atau terproduksi secara masal. (hlm. 54)

2.1.1.2. Warna

Samara (2014) berpendapat bahwa warna adalah salah satu alat komunikasi yang sangat berguna sehingga hanya sedikit ransangan visual yang memiliki kekuatan yang segaris dengan warna. Warna dapat dibagi menjadi beberapa istilah yakni sebagai berikut. (hlm. 88-89)

A. Hue

Hue sendiri merujuk pada identitas sebuah warna, seperti merah, ungu, oranye, dan sebagainya yang merupakan hasil dari bagaimana manusia mempersepsikan sebuah cahaya yang direfleksikan dari objek pada frekuensi tertentu. Sebagai contoh, warna hijau pada mobil merupakan sebuah cahaya yang dibiaskan dari mobil tersebut dengan frekuensi yang sangat spesifik. Semua persepsi warna merupakan suatu hal yang relatif yang di mana identitas sebuah warna dapat dipahami apabila terdapat sebuah warna lain yang dapat dibandingkan. Beberapa *hue* seperti warna primer berupa merah, biru, dan kuning dapat dipersepsikan secara mutlak karena ketiga warna tersebut sangat berbeda satu sama lain dari segi frekuensi. (hlm. 90-91)

B. Saturation

Saturation sebuah warna mendeskripsikan intensitas dan cerahnya sebuah warna. Warna dengan saturasi yang tinggi cenderung sangat intens atau terang dan warna dengan saturasi rendah atau pudar seringkali dapat

disebut sebagai warna yang netral. Menggunakan warna-warna dengan *hue* yang sangat berbeda dari segi frekuensi juga dapat meningkatkan intensitas pada warna-warna tersebut. Jika *hue* sebuah warna diubah menjadi lebih gelap atau terang, *saturation* sebuah warna juga dapat terpengaruhi. (hlm. 92-93)

C. *Value*

Value pada warna merujuk pada tingkatan terang gelapnya sebuah warna. Menerangkan *value* warna yang *saturated* cenderung dapat menurunkan *saturation* warna tersebut. Sebaliknya, menggelapkan *value* sebuah warna yang kurang *saturated* justru dapat meningkatkan *saturation* warna tersebut. Meletakkan warna apapun pada warna yang lebih gelap dapat menerangkan kombinasi tersebut seiring dengan bertambahnya jumlah warna yang digunakan. (hlm. 94-95)

D. Temperatur

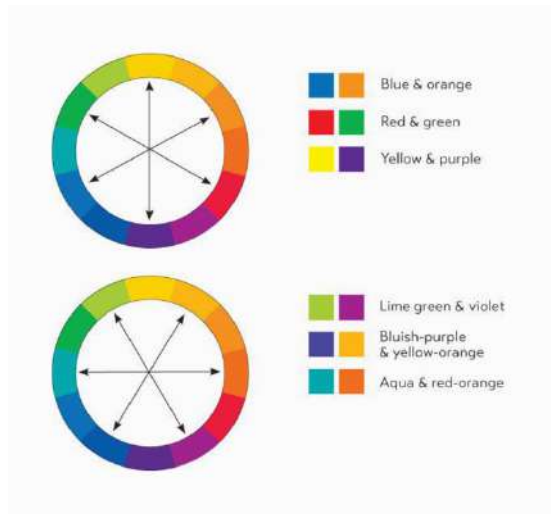
Temperatur warna merupakan kualitas subjektif yang berhubungan dengan pengalaman. Sebagai contoh, warna oranye dan merah yang dianggap sebagai hangat mengingatkan manusia akan panas dan warna hijau dan biru yang dianggap sebagai sejuk mengingatkan manusia akan objek atau lingkungan yang dingin seperti es. Persepsi mengenai temperatur sebuah warna dapat berubah sewaktu-waktu apabila dibandingkan dengan warna lain. Sebagai contoh, warna merah yang terletak di sebelah warna oranye yang lebih hangat membuat warna merah terasa sejuk dan warna magenta

yang terletak di sekitar warna merah tersebut dapat mengubah persepsi mengenai temperatur dari kombinasi warna tersebut. (hlm. 96-97)



Gambar 2.7. Roda Warna
(Williams, 2015)

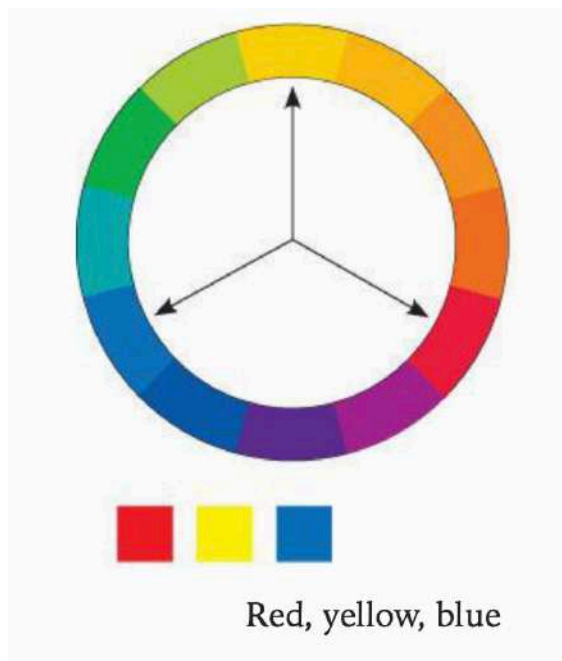
Williams (2015) mengemukakan bahwa warna juga memiliki sejumlah roda warna yang dimulai dari warna dasar merah, biru, dan kuning, kerap disebut sebagai warna primer. Warna sekunder dihasilkan dari perpaduan antara warna primer yang bersangkutan secara seimbang, seperti warna kuning dan biru menghasilkan warna hijau, warna biru dan merah menghasilkan warna ungu, dan warna merah dan kuning menghasilkan warna oranye. Selanjutnya, warna tersier dihasilkan dari perpaduan antara warna primer dan warna sekunder, seperti warna kuning dan oranye menghasilkan warna kuning-oranye, warna biru dan hijau menghasilkan warna *aqua*. Dengan adanya roda warna, warna juga memiliki suatu hubungan yang dapat dikategorikan menjadi warna komplementer, warna *triad*, warna *split complement triads*, dan warna sejalan. (hlm. 252-262)



Gambar 2.8. Warna Komplementer
(Williams, 2015)

A. Warna komplementer

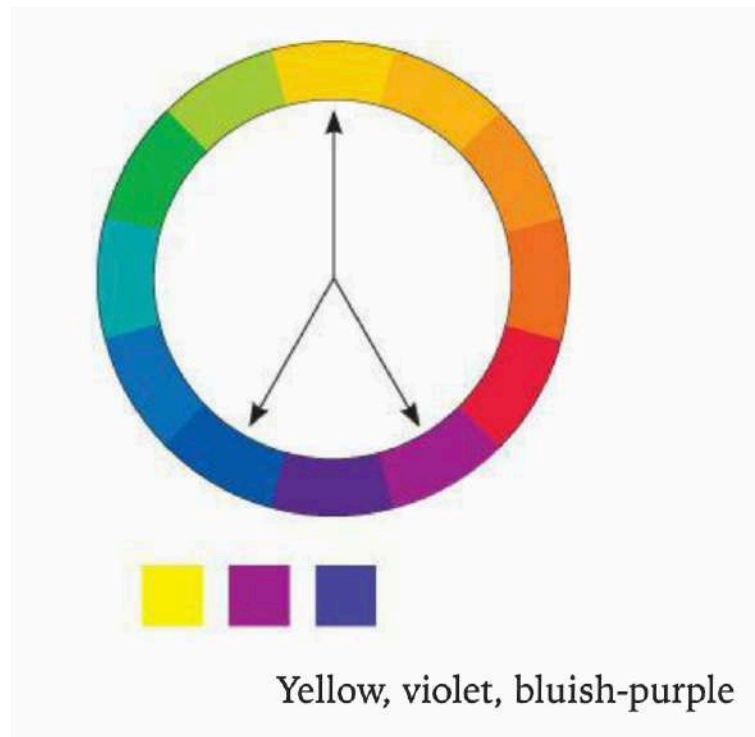
Warna komplementer adalah kombinasi antara warna yang 180 derajat berlawanan dengan warna lainnya sehingga menjadi kombinasi yang efektif apabila salah satu warnanya adalah warna utama.



Gambar 2.9. Warna *Triad*
(Williams, 2015)

B. Warna *triad*

Warna *triad* merupakan kombinasi dari 3 warna yang masing-masing memiliki jarak yang sama jauh dengan warna lainnya. Warna *triad* primer yang terdiri dari merah, biru, dan kuning cenderung sering dijumpai pada produk anak-anak. Semua kombinasi *triad* kecuali primer cenderung memiliki warna dasar yang menghubungkan warna-warna tersebut sehingga terkesan harmonis.

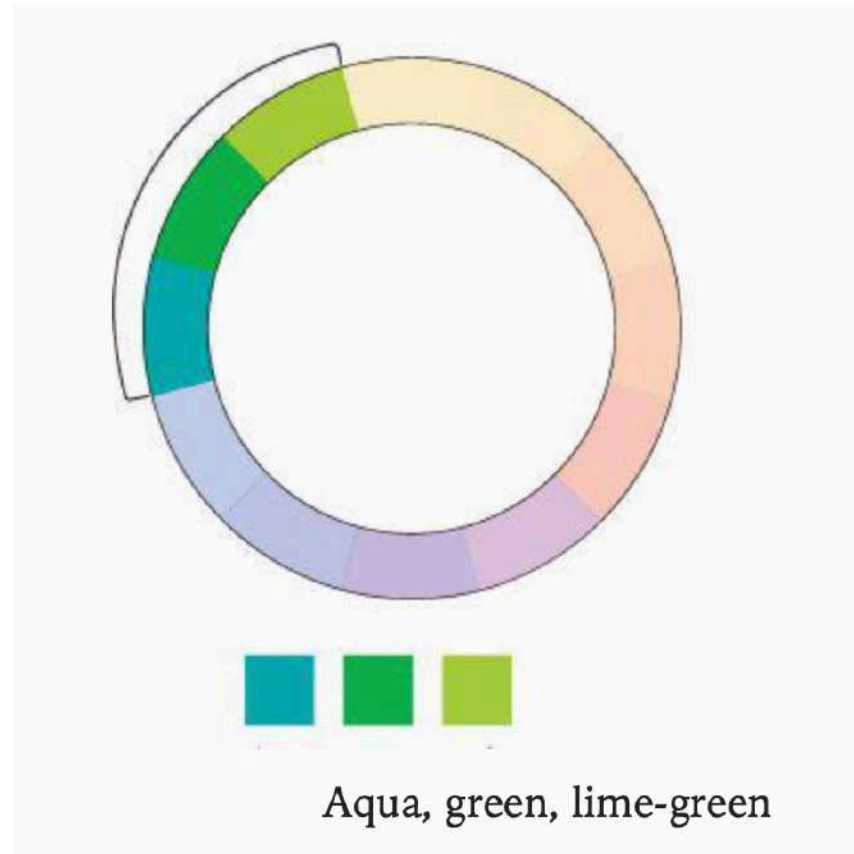


Gambar 2.10. *Split Complement Triad*
(Williams, 2015)

C. *Split Complement Triad*

Kombinasi warna ini cenderung menentukan sebuah warna beserta warna yang berlawanan dengan warna yang dipilih. Kemudian, warna kedua dan ketiga yang dipilih merupakan warna yang tepat bersebelahan dengan

warna yang berlawanan dengan warna pertama sehingga kombinasi tersebut terkesan sedikit lebih mengelabui.



Gambar 2.11. Warna Sejalan
(Williams, 2015)

D. Warna sejalan

Warna sejalan merupakan kombinasi warna yang saling bersebelahan satu sama lain sehingga semuanya memiliki *tone* warna yang segaris dan meningkatkan keharmonisan pada kombinasi tersebut.

Warna juga memiliki 2 model yang penting untuk dipertimbangkan, yakni CMYK dan RGB. CMYK yang terdiri dari *cyan*, merah, kuning, dan hitam merupakan model warna yang digunakan untuk keperluan media cetak seperti brosur, majalah, buku, dan media cetak

lainnya karena berbagai macam warna dapat tercetak melalui proses yang disebut sebagai proses empat warna. Sementara RGB yang terdiri dari merah, hijau, dan biru merupakan model warna yang tersusun dari balok cahaya yang tidak dipantulkan dari objek fisik apapun. Karena jenis model warna ini ditemukan di monitor alat elektronik, model warna RGB digunakan untuk desain yang muncul di perangkat elektronik. (hlm. 286-290)

2.1.2. Prinsip Desain

Williams (2015) berpendapat bahwa terdapat 4 prinsip dasar yang dapat dijumpai pada sejumlah desain. Semuanya cenderung berhubungan satu sama lain dan dapat dijabarkan sebagai berikut (hlm. 30)

2.1.2.1. Proximity

Prinsip ini mengemukakan bahwa kelompok menghubungkan elemen satu dengan yang lainnya sehingga elemen-elemen tersebut menjadi sebuah kelompok yang kompak karena saling berdekatan secara fisik. Ketika elemen-elemen visual memiliki *proximity* yang dekat, elemen-elemen tersebut dianggap menjadi satu unit dan bukan unit yang terpisah. Dengan mengelompokkan elemen yang serupa menjadi satu unit, sebuah halaman terlihat lebih teratur, alur pembacaan lebih mudah untuk dimengerti sehingga pembaca juga dapat memahami titik akhir dari alur baca tersebut. (Williams, 2015) (hlm. 34-39)

Tujuan dasar dari *proximity* adalah untuk mengatur atau menata. Ketika sebuah informasi lebih tertata dengan rapi, kemungkinan

pembacaan informasi menjadi lebih efektif dan mudah diingat menjadi lebih besar. Sehingga pada akhirnya *proximity* juga dapat mempengaruhi kecenderungan *white space* menjadi lebih tertata apabila *proximity* diimplementasikan secara benar. (hlm. 79-80)

2.1.2.2. Alignment

Prinsip tersebut menyatakan bahwa setiap peletakkan elemen visual harus didasari oleh pertimbangan yang matang sehingga dapat menghasilkan suatu hubungan dengan elemen visual yang lain. Dalam prinsip ini, elemen-elemen visual merupakan sebuah bagian yang satu meskipun terpisah satu dengan yang lain karena elemen-elemen yang saling berderet sehingga menghasilkan sisi kekompakkan yang kuat. *Alignment* menghasilkan sebuah pusat yang teduh dan mengkomunikasikan sebuah informasi dengan lebih jelas dan terarah. (Williams, 2015) (hlm. 82)

2.1.2.3. Repetition

Prinsip ini menekankan pengulangan suatu aspek visual seperti *typeface*, garis, warna, format, atau apapun yang pembaca dapat mengenali pada perancangan suatu desain. Repetisi dapat dianggap sebagai konsistensi, namun repetisi sendiri juga merupakan usaha secara sadar dalam menyatukan tiap bagian pada desain sehingga prinsip ini lebih dari sekadar menjaga konsistensi sebuah desain. Repetisi membantu mengatur informasi seperti memandu pembaca pada halaman-halaman serta menggabungkan bagian desain yang berbeda. (Williams, 2015) (hlm. 143-157)

2.1.2.4. Contrast

Prinsip dari kontras adalah membedakan berbagai elemen pada desain untuk menarik perhatian pembaca. Kontras merupakan salah satu cara ampuh dalam menambahkan ketertarikan visual pada desain dan meningkatkan suatu hierarki di antara elemen-elemen tersebut. Kontras tidak hanya berfungsi untuk menarik perhatian, namun juga dapat menata informasi, menjelaskan suatu hierarki, memandu pembaca, dan memberikan suatu fokus. Kontras dapat dicapai dengan berbagai cara seperti membedakan ukuran dan jenis typeface dengan typeface lainnya, ketebalan garis dengan garis lainnya, temperatur warna dengan yang lainnya, tekstur, dan sebagainya. (Williams, 2015) (hlm. 180)

2.1.3. Layout

Rustan (2020) berpendapat bahwa *layout* adalah penataan elemen-elemen dalam sebuah bidang untuk mendukung konten yang dibawanya sehingga dapat mempengaruhi persepsi audiens akan konten tersebut. *Layout* adalah salah satu proses dalam mendesain. Namun, seiring dengan perkembangan zaman, arti dari *layout* semakin meluas sehingga seringkali *me-layout* disama artikan dengan mendesain (hlm. 10-11). *Layout* pada umumnya memiliki 4 prinsip yakni penekanan, urutan perhatian, keseimbangan, dan keselarasan. (hlm. 52)

2.1.3.1. Penekanan

Penekanan dalam prinsip *layout* atau seringkali disebut sebagai *emphasis* adalah penegasan berat visual pada area tertentu sehingga mampu menarik perhatian audiens pada area yang ditegaskan. Berat visual dapat diartikan

sebagai kesan berat secara visual yang dapat diatur skalanya dari segi warna maupun ukuran. Penekanan dapat menentukan urutan perhatian atau *sequence* melalui *emphasis* terkuat seperti judul atau ukuran foto yang besar sampai ke *emphasis* terlemah seperti tautan media sosial. Urutan *emphasis* tersebut seringkali dikenal sebagai hirarki visual. (Rustan, 2020) (hlm. 52-55)



Gambar 2.12. *Emphasis*
(<https://bit.ly/3lfXrev>)

Penggunaan berat visual memiliki 5 tips yang dapat dijabarkan sebagai berikut: (Rustan, 2020) (hlm. 56)

1. Berat visual harus dapat dibedakan sehingga *layout* lebih terkesan dinamis dan tidak monoton.
2. Secara sekilas, audiens cenderung dapat merangsang 3 tingkatan berat visual, yaitu kuat, sedang, dan lemah.
3. Berat visual yang terkuat pada umumnya berupa teks *headline* dan gambar utama.
4. Tiap berat visual harus diatur secara kontras dengan yang lainnya sehingga audiens mampu memahami perbedaan berat visual masing-masing elemen atau kelompok elemen.
5. Oleh karena itu, atribut tiap elemen visual harus diatur sedemikian rupa sehingga dapat menimbulkan kekontrasan pada berat visual masing-masing.

2.1.3.2. Urutan Perhatian

Sequence atau urutan perhatian seperti namanya adalah jalur perhatian audiens dari suatu area ke area lainnya dalam sebuah *layout*. Dalam sebuah *sequence*, rute mata audiens dimulai dari *emphasis* yang terkuat atau disebut sebagai *focal point* sampai pada *emphasis* yang terlemah. Sehingga pada akhirnya, pengaturan *emphasis* sebuah desain membentuk *sequence* yang menuntun mata audiens sesuai strategi desainer. (Rustan, 2020) (hlm. 54)

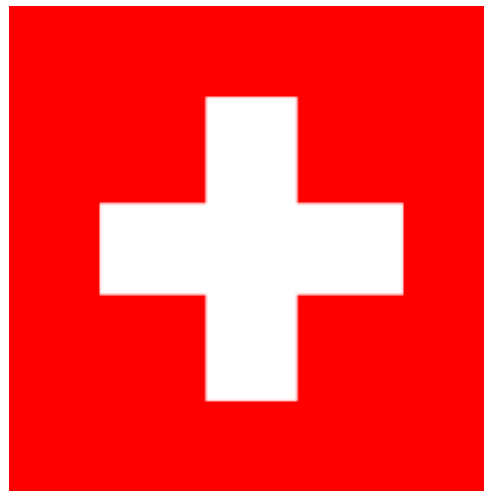


Gambar 2.13. *Sequence J*
(<https://bit.ly/3rSX3mD>)

Bentuk-bentuk *sequence* cenderung bervariasi yang diwakilkan dengan bentuk huruf seperti C, Z, I, dan lain sebagainya. Sequence juga dapat dihasilkan melalui penambahan simbol atau elemen visual tertentu sehingga secara tidak langsung dapat memandu mata audiens. Sebagai contoh, dengan meletakkan garis, jalur, bidang, atau tanda panah yang mengarah ke titik tertentu, mata audiens secara otomatis akan teralihkan menuju titik tersebut. (hlm. 60-61)

2.1.3.3. Keseimbangan

Balance atau keseimbangan adalah kesan keseimbangan Berat Visual elemen-elemen dalam sebuah bidang. Prinsip tersebut cenderung lebih relevan untuk karya desain *single panel* dibandingkan desain *multi panel*. Keseimbangan dapat dibagi menjadi 2 jenis, yaitu keseimbangan simetris dan keseimbangan asimetris: (Rustan, 2020) (hlm. 68)



Gambar 2.14. Keseimbangan Simetris
(<https://bit.ly/3rP5ZJz>)

A. Keseimbangan simetris:

Keseimbangan simetris atau seringkali disebut sebagai *formal balance* terbentuk dari pencerminan elemen-elemennya dengan menggunakan sumbu sehingga terkesan seimbang karena posisi tiap elemen yang cenderung simetris. Jenis keseimbangan ini dapat memberikan keseimbangan yang terkesan formal, stabil, pasif, dan elegan, namun juga terkesan monoton. (hlm. 68-69)



Gambar 2.15. Keseimbangan Asimetris
(<https://bit.ly/3vtVldx>)

B. Keseimbangan asimetris:

Keseimbangan asimetris atau seringkali disebut sebagai *dynamic balance* tidak tercipta dari pencerminan elemen-elemennya serta tidak menggunakan sumbu, namun tetap terlihat seimbang meskipun dengan posisi tiap elemen yang tidak simetris. Jenis keseimbangan ini dapat memberikan kesan yang tidak stabil, aktif, dinamis, dan informal, namun dapat memberikan kesan yang tidak monoton. Elemen-elemen visual tidak selalu menjadi faktor yang mempengaruhi keseimbangan asimetris. Seringkali, ketiadaan elemen visual atau dikenal sebagai *white space*

seringkali juga mempengaruhi keberhasilan dalam keseimbangan asimetris sehingga merupakan sebuah unsur yang sangat penting. (hlm. 68-70)



Gambar 2.16. *White Space*
(<https://bit.ly/2OUCRII>)

White space atau *negative space* merupakan bidang yang sengaja dikosongkan dalam sebuah *layout*. Tidak seperti namanya, *white space* tidak selalu berwarna putih, asalkan tidak menarik perhatian audiens. *White space* terbagi menjadi 2 jenis, yaitu mikro berupa gutter, spasi antar baris teks, ruang di antara huruf, dan celah di antara gambar dan makro berupa *margin*, kolom grid kosong, dan bidang kosong yang berukuran besar. *White space* juga memiliki beberapa fungsi, antara lain: (hlm. 74)

1. Mengurangi kesan yang ramai.
2. Dapat memberikan kesan lega, tenang, bersih, ringan, elegan, mahal, klasik.

3. Memberi kesan seimbang dan estetik pada layout secara keseluruhan.
4. Mampu mempermudah mata audiens dalam memfokuskan perhatian mereka pada elemen visual yang ditekankan.
5. Menciptakan pengelompokkan elemen.

2.1.3.4. Kesatuan



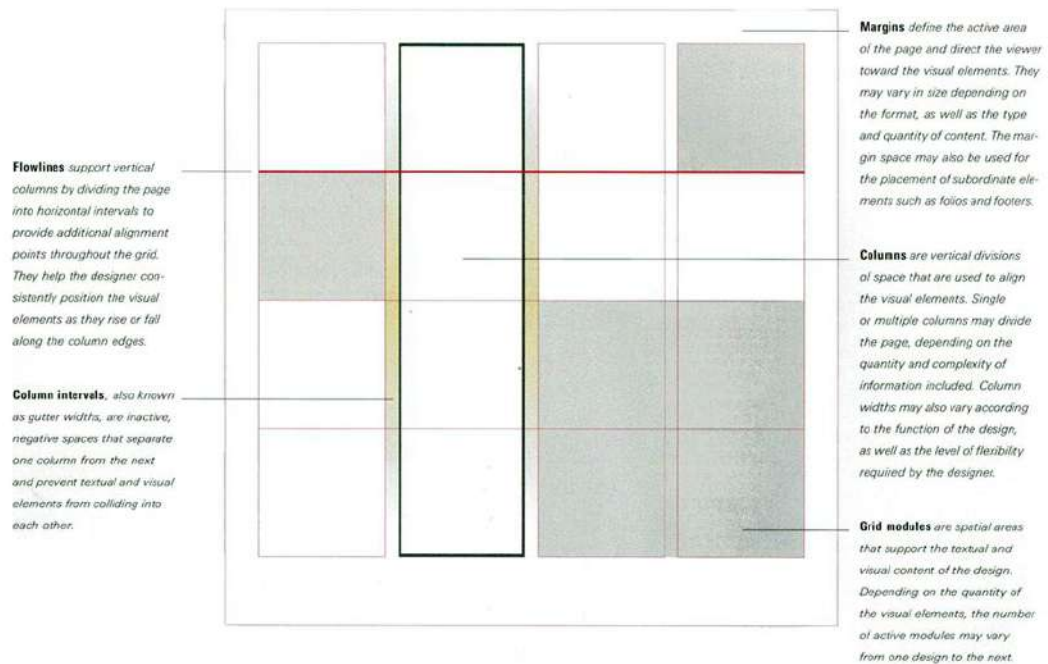
Gambar 2.17. *Unity*
(<https://bit.ly/2N18btp>)

Unity atau kesatuan merupakan keselarasan seluruh elemen yang saling mendukung dalam menyampaikan suatu pesan pada audiens secara utuh dan meliputi seluruh tingkatan dari *Form*, *Content*, dan *Context*. Pada tahap *form*, *unity* akan tercapai apabila tiap atribut elemen visual memiliki kesamaan seperti bentuk elemen dan gaya ilustrasi yang sama atau kombinasi warna yang harmonis. Pada tahap *content*, *unity* dapat tercipta apabila visualisasi selaras dengan pesan yang akan disampaikan. Sedangkan pada tahap *context*, *unity* akan tercapai apabila visualisasi dengan pesan sebuah desain selaras dengan tujuan desain tersebut. Dalam mencapai sebuah *unity*, konsistensi merupakan kunci utama yang perlu diperhatikan. (Rustan, 2020) (hlm. 76-77)

2.1.4. Grid

Grid merupakan kerangka bersumbu vertikal dan horizontal yang terorganisir yang digunakan untuk menguasai penjajaran dan hubungan proporsional antar elemen. Grid dapat bersifat renggang dan organik maupun kaku dan mekanis. Grid cocok untuk membantu menyelesaikan masalah komunikasi yang relatif kompleks. Adapun keuntungan dalam menggunakan grid berupa kejelasan, efisiensi, penghematan, dan kontinuitas. (Samara, 2014) (hlm. 246)

Grid juga memiliki sebuah anatomi yang terdiri dari sekumpulan relasi berbasis deretan yang berbeda dan pada umumnya memiliki basis yang relatif sama, tidak peduli seberapa kompleks *grid* tersebut. Adapun bagian-bagian pada grid dapat dijabarkan sebagai berikut. (hlm. 247)



Gambar 2.18. Anatomi *Grid*
(<https://bit.ly/30E9Ihc>)

1. *Margin* adalah ruang negatif di antara ujung format dan konten yang mengelilingi dan menegaskan daerah yang dimana teks dan gambar akan diatur. Margin dapat digunakan untuk memfokuskan perhatian dan berfungsi sebagai tempat kelegaan untuk mata atau sebagai area untuk informasi bawahan.
2. *Flowline* adalah deretan yang memecah ruang menjadi ikatan horizontal dan berfungsi untuk memandu penglihatan melintasi format dan dapat digunakan untuk memaksa titik awal dan akhir tambahan pada teks dan gambar.
3. Modul adalah unit individual pada ruang yang terbagi oleh sela yang teratur sehingga dapat membentuk kolom dan baris apabila diulang pada format halaman.

4. Kolom adalah deretan vertikal yang menghasilkan pembagian horizontal di antara margin.
5. Baris dapat dihasilkan apabila terdapat sejumlah flowline dalam interval reguler yang memecah halaman dari atas ke bawah secara berulang dan bersimpangan dengan kolom vertikal.
6. Spatial zones adalah sekumpulan modul yang membentuk daerah berbeda dan cenderung memiliki peranan spesifik untuk menampilkan informasi. Sebagai contoh, sebuah daerah horizontal dapat digunakan untuk gambar dan daerah di bawah dapat digunakan sebagai kumpulan teks berkolom.

2.1.4.1. Column Grid

Pada jenis *grid* ini, informasi yang tidak berkelanjutan dapat diatur menjadi susunan kolom vertikal dan bersifat sangat fleksibel. Sebagai contoh, sebagian kolom dapat ditujukan untuk teks dan gambar yang besar ketika *caption* dapat diletakkan di kolom yang bersebelahan. Susunan ini dapat membagi *caption* dari material primer sambil menjaga elemen-elemen yang bersangkutan dalam hubungan langsung.

2.1.4.2. Modular Grid

Jenis *grid* ini biasanya digunakan untuk desain yang kompleks sehingga membutuhkan kendali yang presisi. Modular *grid* pada esensinya adalah *column grid* dengan jumlah *flowline* horizontal yang banyak dan membagi kolom-kolom tersebut menjadi barisan sehingga membentuk struktur sel yang disebut sebagai modul. Modular *grid* seringkali digunakan untuk

mengkoordinasikan sistem publikasi yang berkepanjangan. (hlm. 250-251)

2.1.5. Tipografi

Type dapat diumpamakan sebagai unsur dasar pada media cetak yang pada umumnya sangat menarik dan terkadang merupakan unsur terpenting dalam sebuah desain sehingga desainer terkadang membutuhkan lebih dari 1 jenis *typeface*. *Type* dengan elemen desain lainnya pada umumnya memiliki suatu relasi dinamis yang dapat dikategorikan sebagai berikut: (Williams, 2015) (hlm. 454-470)

1. Cocok (*Concordant*)

Relasi elemen desain ini dapat terwujudkan apabila desainer hanya memilih 1 kelompok *typeface* sehingga perancangannya cenderung mudah, formal, dan terkadang memiliki kesan yang monoton.

2. Bertentangan (*Conflicting*)

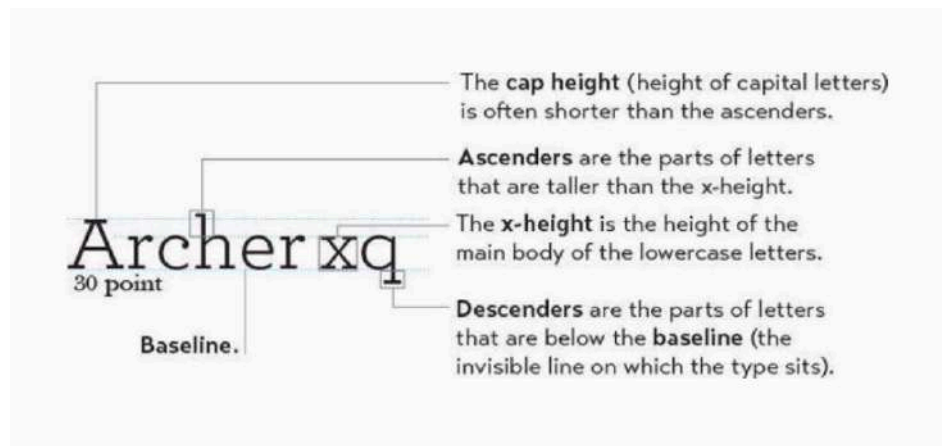
Conflicting dapat dihasilkan apabila desainer menggabungkan lebih dari 1 *typeface* yang memiliki unsur-unsur yang serupa namun tidak sama sehingga kemiripannya cenderung mengganggu karena daya tarik visual yang tidak sama (cocok) maupun berbeda (kontras).

3. Kontras (*Contrasting*)

Kontras dapat tercapai apabila desainer menggabungkan *typeface* dan elemen yang berbeda satu sama lain. Desain-desain yang umumnya menarik perhatian cenderung memiliki sejumlah kontras yang terbangun dan terkadang ditekankan.

2.1.5.1. Anatomi Typeface

Williams (2015) mengemukakan beberapa unsur pada anatomi *typeface*, yakni sebagai berikut: (hlm. 476)



Gambar 2.19. Anatomi *typeface*
(Williams, 2015)

1. *Cap Height*

Cap Height adalah tinggi maksimal dari huruf kapital dan biasanya lebih pendek dari *ascender*.

2. *Ascender*

Ascender merupakan bagian atas huruf yang lebih tinggi dari *x-height*.

3. *X-Height*

X-Height adalah tinggi dari bentuk dasar huruf *lowercase*.

4. *Descender*

Descender adalah bagian bawah dari huruf yang terletak di bawah *baseline*.

5. *Baseline*

Baseline adalah garis bawah yang menopang bentuk dasar huruf.

2.1.5.2. Jenis Typeface

Menurut Williams (2015), *typeface* dapat dibagi menjadi 6 kelompok, yaitu: (hlm.)

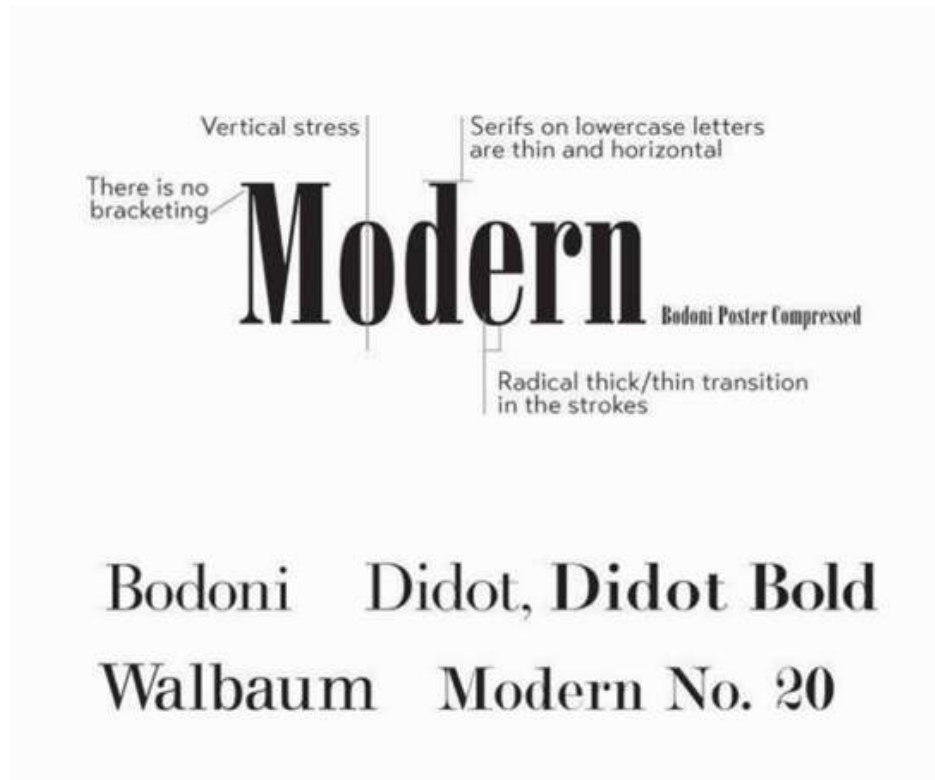
1. *Oldstyle*



Gambar 2.20. *Oldstyle typeface*
(Williams, 2015)

Oldstyle merupakan jenis *typeface* pertama yang dihasilkan dari goresan pena. *Oldstyle* pada umumnya memiliki *serif* yang mengikuti sudut pena dan semua garis lengkung *typeface* tersebut memiliki transisi dari tebal ke tipis atau sebaliknya.

2. *Modern*



Gambar 2.21. *Modern typeface*
(Williams, 2015)

Modern typeface merupakan salah jenis *typeface* baru yang garisnya tidak mengikuti sudut pena. Seperti *Oldstyle typeface*, *typeface* ini juga memiliki *serif*, namun horizontal dan lebih tipis. Tekanan yang dihasilkan juga cenderung vertikal dan *typeface* tersebut memiliki struktur yang berat dengan transisi yang radikal serta memiliki bentuk yang elegan dan dingin.



Gambar 2.22. *Slab Serif typeface*
(Williams, 2015)

3. *Slab Serif*

Jenis *typeface* ini memiliki sedikit transisi atau bahkan tidak memiliki transisi sama sekali sehingga memiliki tingkat keterbacaan yang relatif tinggi. Karena *typeface* ini cenderung memiliki garis yang tebal dan bobot yang monoton, *Slab Serif* dapat memberikan kesan yang lebih gelap pada sebuah desain dibandingkan *Oldstyle*.



Gambar 2.23. *Sans Serif typeface*
(Williams, 2015)

4. *Sans Serif*

Seperti namanya, *Sans Serif* merupakan jenis *typeface* yang tidak memiliki *serif* pada ujung huruf dan umumnya tidak memiliki transisi ketebalan sama sekali pada tiap huruf.



Gambar 2.24. *Script typeface*
(Williams, 2015)

5. *Script*

Jenis *typeface* ini harus digunakan secara hemat supaya tidak mengganggu efektivitas desain dari segi keterbacaan. Khususnya untuk teks yang bersifat *fancy* tidak boleh digunakan sebagai teks bacaan dan juga tidak boleh berhuruf kapital secara keseluruhan. Teks yang ditulis tangan dari media tradisional seperti pena kaligrafi juga dapat disebut sebagai *script*.



Gambar 2.25. *Decorative typeface*
(Williams, 2015)

6. *Decorative*

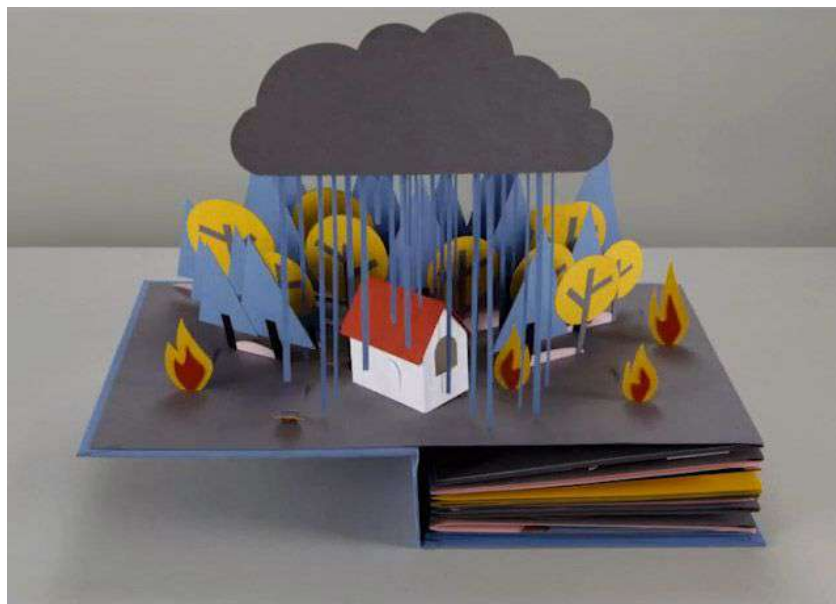
Jenis *typeface* ini pada umumnya menggambarkan impresi yang ingin diwujudkan oleh desainer sehingga dapat menampilkan emosi yang jelas maupun membawa suatu konotasi yang berbeda dari kesan pertama tergantung bagaimana desainer menggunakannya. *Decorative* cenderung mudah dan menyenangkan untuk digunakan, sehingga karena cenderung berbeda dibanding dengan *typeface* lainnya, penggunaannya juga terbatas. Pada akhirnya, desainer menjadi bijak dalam menggunakan *typeface* jenis ini.

2.2. Buku

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, buku adalah beberapa helai kertas terjilid berisi tulisan untuk dibaca atau yang kosong untuk ditulis. Sementara dalam *Oxford Advanced Learner's Dictionary*, buku memiliki berbagai macam artian. Untuk konteks hasil cetak, buku berarti sekumpulan halaman tercetak yang terikat di dalam sampul sehingga pembaca dapat membalikkan lembar tersebut dan membacanya.

2.2.1. Buku Interaktif

Menurut Oey, Waluyanto, dan Zacky (2013), buku interaktif dapat dibagi menjadi berbagai jenis seperti: (hlm. 4-6)



Gambar 2.26. *Pop Up Book*
(<https://bit.ly/3pwRzw2>)

A. *Pop Up*

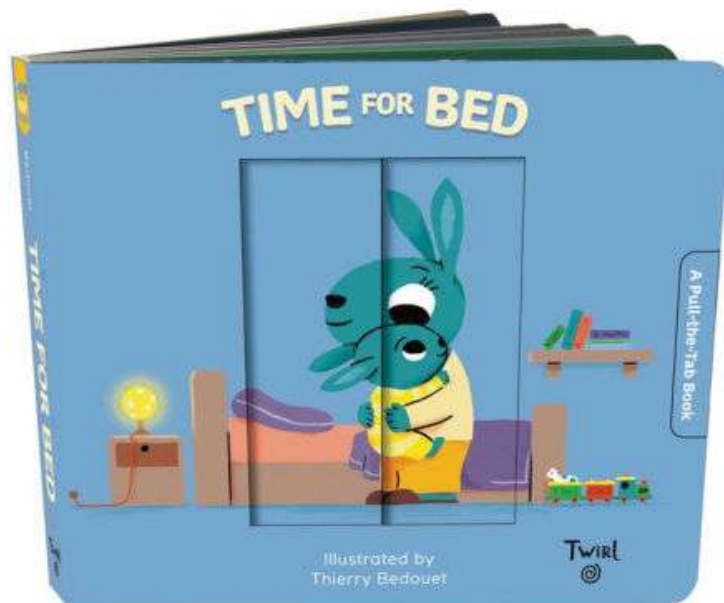
Pop Up merupakan buku yang memiliki lipatan gambar yang dapat menghasilkan sebuah bentuk 3 dimensi ketika dibuka.



Gambar 2.27. *Peek-A-Boo Book*
 (<https://bit.ly/3ps6qrq>)

B. *Peek-A-Boo*

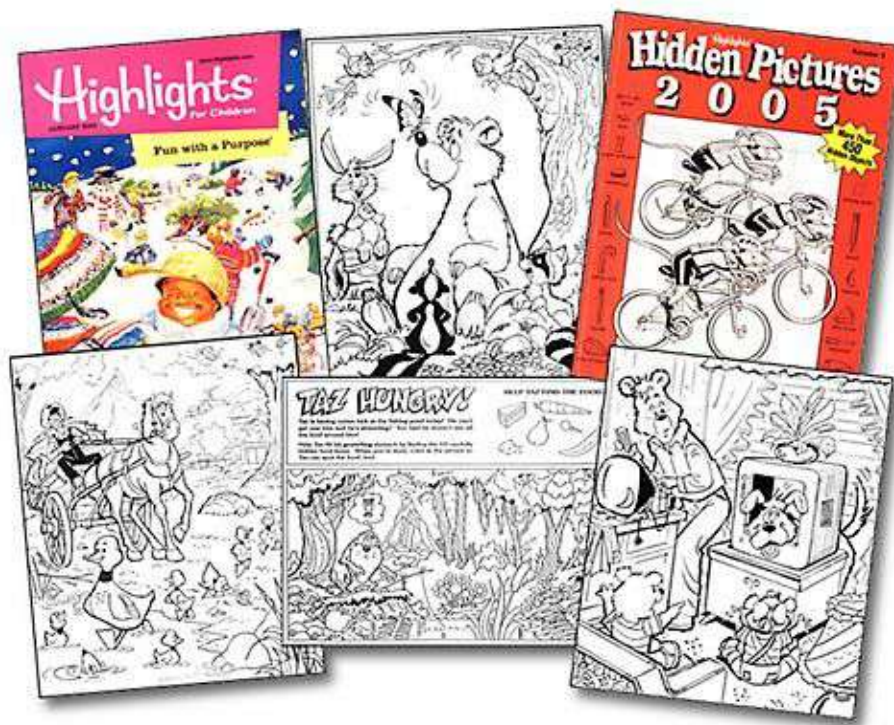
Peek-a-boo merupakan buku interaktif yang di mana halamannya terdapat sebuah tutup yang apabila dibuka pembaca dapat mengetahui kejutan di dalamnya.



Gambar 2.28. *Pull Tab Book*
 (<https://bit.ly/3pxBNkj>)

C. *Pull Tab*

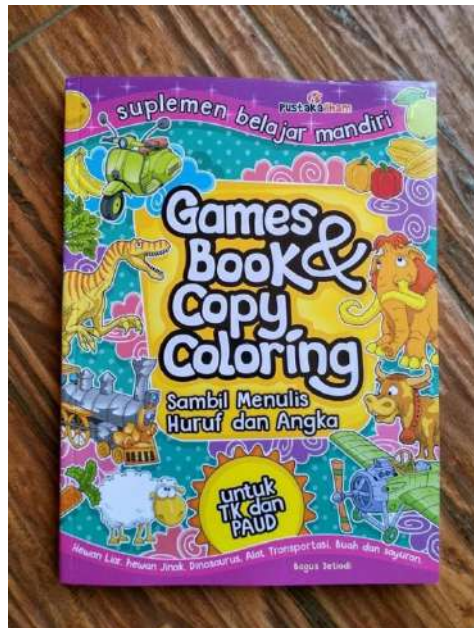
Pull Tab seperti namanya merupakan buku interaktif yang di mana suatu halaman memiliki lapisan dalam berupa kertas yang dapat ditarik sehingga menyebabkan adanya perubahan visual pada halaman tersebut.



Gambar 2.29. *Hidden Objects Book*
(<https://bit.ly/3py6aY7>)

D. *Hidden Objects*

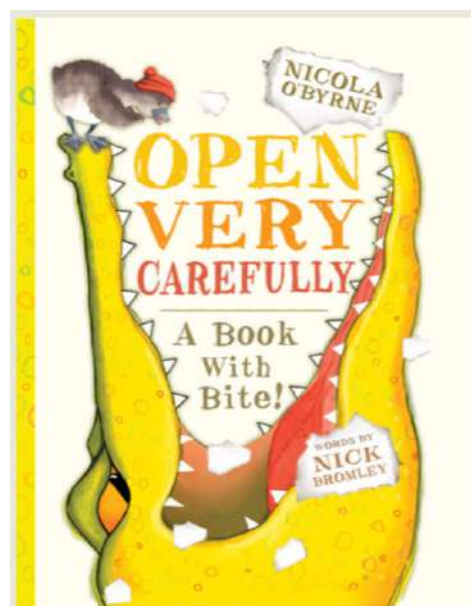
Hidden Objects merupakan jenis buku interaktif yang mengajak pembaca untuk mencari objek tersembunyi yang dapat mengantarkan pembaca pada jalannya cerita.



Gambar 2.30. *Games Book*
(<https://bit.ly/3s5n4Ph>)

E. *Games*

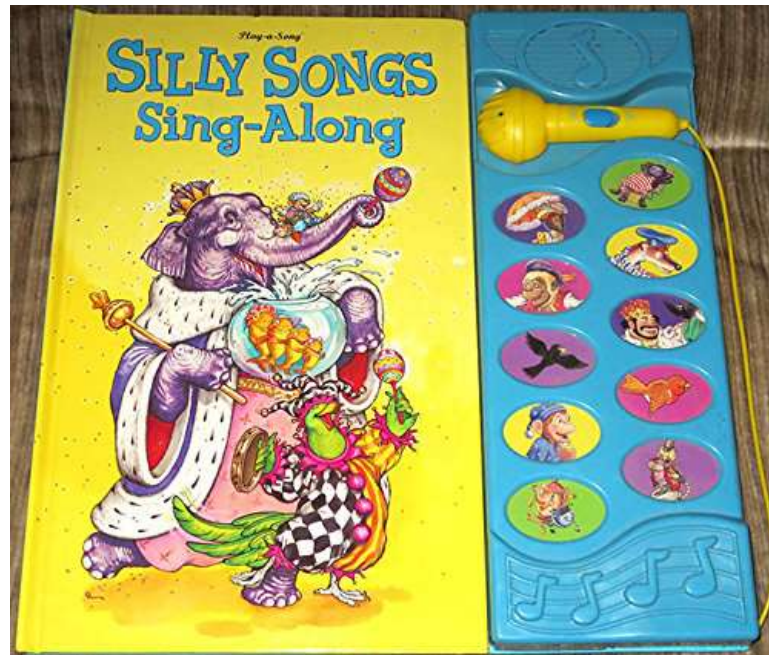
Jenis buku interaktif ini umumnya menyuguhkan berbagai macam permainan yang membutuhkan alat tulis atau tidak membutuhkan alat tulis. Jenis buku interaktif inilah yang akan dirancang penulis kelak sebagai basisnya.



Gambar 2.31. *Participation Book*
(<https://bit.ly/3qzVObh>)

F. *Participation*

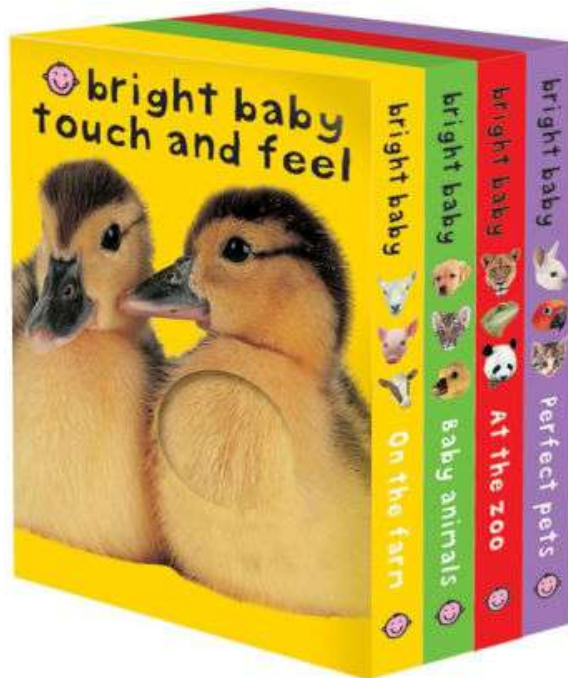
Merupakan jenis buku interaktif yang berisi penjelasan atau cerita disertai dengan tanya jawab ataupun instruksi yang bertujuan untuk membuktikan fakta yang dijelaskan pada buku tersebut.



Gambar 2.32. *Play-A-Song Book*
(<https://bit.ly/3bgnVpy>)

G. *Play-A-Song*

Jenis buku interaktif ini memiliki tombol-tombol yang dapat ditekan sehingga buku tersebut dapat memainkan sebuah lagu yang bervariasi tergantung tombol yang ditekan.



Gambar 2.33. *Touch and Feel Book*
(<https://bit.ly/2OGU0iC>)

H. *Touch and Feel*

Touch and Feel merupakan buku yang umumnya mengajarkan pembaca mengenai jenis tekstur dan seringkali dapat diraba sehingga pembaca dapat mengetahui karakteristik tekstur tersebut.

I. Campuran

Seperti namanya, buku interaktif ini merupakan perpaduan dari berbagai jenis buku interaktif.

2.2.2. Kertas

Ambrose dan Harris (2008) berpendapat bahwa desainer dapat memilih dari berbagai macam kertas untuk mencetak. Kertas sendiri dapat dibedakan dari ukuran, warna, tekstur, komposisi, dan faktor-faktor lainnya yang harus dipertimbangkan ketika memilih kertas yang tepat. Berikut merupakan jenis-jenis kertas serta kegunaan dan karakteristiknya. (hlm. 157-158)

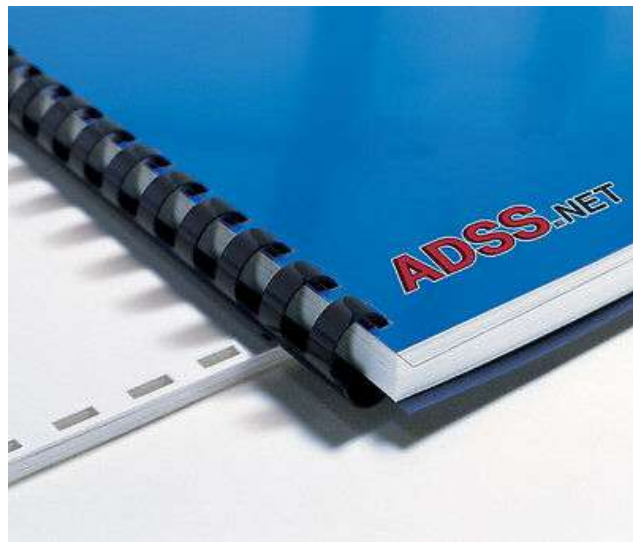
1. *Antique* merupakan kertas berkualitas tinggi dengan selaput halus sehingga dapat memberi permukaan cetak yang baik. Biasanya jenis kertas ini bertekstur kasar dan biasa digunakan untuk memberikan tekstur tertentu pada laporan.
2. *Art paper* pada umumnya hampir selaras dengan *antique paper*, hanya saja tekstur *art paper* cenderung lebih halus dan berkilau apabila dibandingkan dengan *antique paper*. Jenis kertas ini biasanya digunakan pada majalah, cetak berwarna, dan kalender.
3. *Artboard* merupakan jenis kertas berupa papan yang tidak dilapisi. Biasanya digunakan pada *flyer* dan *packaging*.
4. *Cartridge paper* merupakan jenis kertas yang cenderung tebal sehingga dapat digunakan bersama dengan tinta maupun pensil. Jenis kertas ini umumnya memiliki beberapa variasi warna dan memiliki tekstur yang kasar sehingga biasa digunakan untuk keperluan seperti *stationery* dan laporan tahunan.
5. *Cast coated paper* merupakan kertas berselaput licin yang ditekan pada permukaan panas sehingga menghasilkan kesan kilauan yang tinggi. Jenis kertas yang halus ini biasa digunakan untuk majalah, brosur, dan bahan promosi.
6. *Chromo paper* merupakan jenis kertas yang salah satu sisinya dilapisi dengan lapisan tahan air sehingga dapat mengalami proses *varnishing* maupun *embossing*.

7. *Flock* merupakan jenis kertas yang dilapisi dengan permukaan kain yang halus. Biasanya digunakan untuk kaver dekoratif dan *packaging*.
8. *Greyboard* merupakan sebuah atau beberapa tumpukan papan yang terbuat dari kertas bekas. Kertas ini cenderung tebal dan bertekstur kasar serta merupakan salah satu bahan *packaging* dan terkadang juga digunakan untuk keperluan kaver.
9. *Mechanical paper* merupakan kertas yang dihasilkan dari bubur kayu dan bahan kimia yang asam dan cocok untuk penggunaan berjangka pendek karena mudah menguning dan memudar. Jenis kertas ini biasa digunakan untuk koran, majalah, dan kupon.
10. *No Carbon Required* merupakan jenis kertas yang memiliki selaput yang tidak berkarbon. Biasanya kertas ini digunakan untuk nota dan formulir.
11. *Newsprint paper* merupakan kertas termurah yang memiliki daya tahan yang rendah serta tidak baik untuk dicetak secara berwarna. Kertas ini biasanya digunakan pada koran dan komik.
12. *Plike* merupakan substrat yang memiliki tekstur berkaret dan biasa digunakan pada *flyer*.
13. *Uncoated Woodfree* merupakan jenis kertas yang biasa digunakan pada cetakan non komersil. Kertas tersebut sedikit kasar dan pada umumnya digunakan sebagai kertas kantor, formulir, dan amplop.

2.2.3. Binding

Binding menurut pendapat Ambrose dan Harris (2008) merupakan proses di mana sekumpulan hasil cetak tergabung dengan aman sehingga dapat berfungsi sebagai

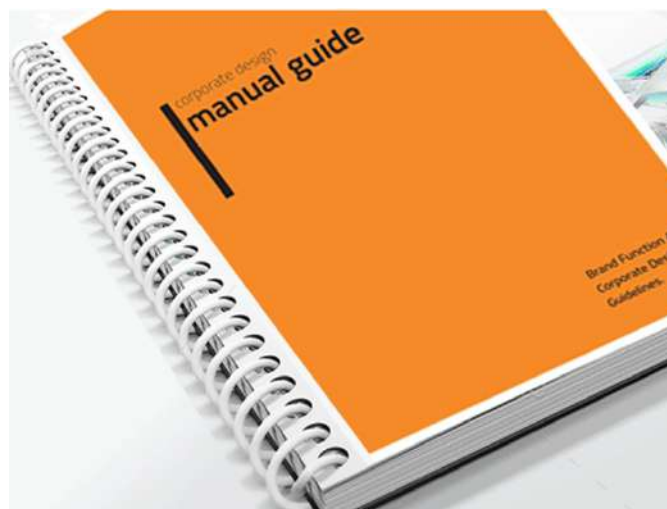
sebuah publikasi buku. (hlm. 186). Jenis *binding* juga bervariasi dan masing-masing memiliki durabilitas, estetika, harga, dan fungsinya. Contoh jenis *binding* pada buku meliputi: (hlm. 187)



Gambar 2.34. *Comb Binding*
(<https://bit.ly/2NuXbK>)

A. *Comb binding*

Merupakan jenis *binding* berupa ring plastik yang memungkinkan halaman-halaman dapat terbuka secara rata.



Gambar 2.35. *Spiral Binding*
(<https://bit.ly/3sjduZp>)

B. *Spiral binding*

Merupakan jenis *binding* berupa ring baja yang memungkinkan halaman-halaman dapat terbuka secara rata.



Gambar 2.36. *Wiro Binding*
(<https://bit.ly/37CqkK6>)

C. *Wiro binding*

Merupakan jenis *binding* berupa ring wiro yang memungkinkan halaman-halaman dapat terbuka secara rata.



Gambar 2.37. *Open Binding*
(<https://bit.ly/3aBdVbo>)

D. *Open bind*

Merupakan jenis *binding* yang di mana punggung buku tidak ditutupi kaver sehingga tumpukan halaman pada buku terlihat jelas.



Gambar 2.38. *Belly Band*
(<https://bit.ly/3dxMDo8>)

E. *Belly band*

Merupakan sebuah ikatan tercetak yang mengikat publikasi dan biasanya diimplementasikan pada majalah.



Gambar 2.39. *Singer Stitch*
(<https://bit.ly/3bveFhk>)

F. *Singer stitch*

Merupakan metode *binding* yang di mana halaman-halaman terjahit dengan benang secara berkelanjutan.



Gambar 2.40. *Elastic Band*
(<https://bit.ly/3pFDZGw>)

G. *Elastic bands*

Merupakan *binding* non formal berupa pita elastis yang mengikat kumpulan halaman dan terletak di tengah lipatan.



Gambar 2.41. *Clips and Bolt Binding*
(<https://bit.ly/3k7rmTF>)

H. *Clips and bolts*

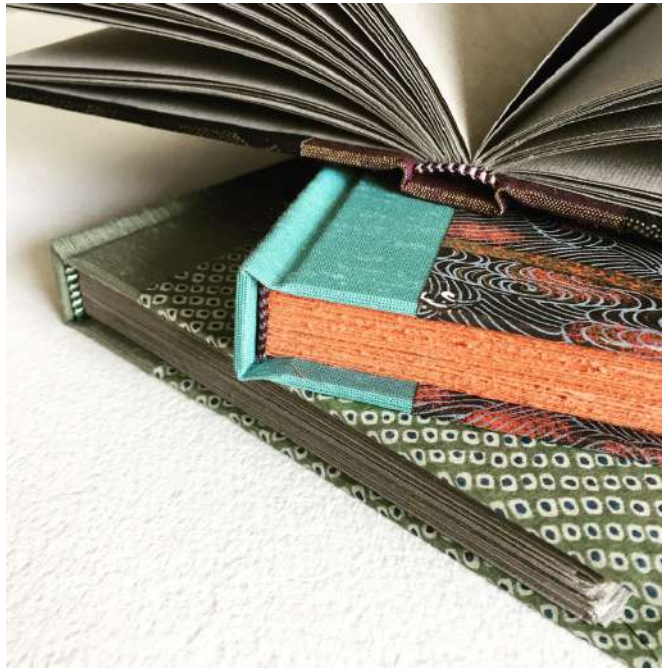
Merupakan sebuah alat pengikat yang menggabungkan halaman-halaman yang longgar. Jenis *binding* ini membutuhkan pelubangan sehingga klip dan baut dapat masuk dan mengikat halaman-halaman tersebut.



Gambar 2.42. *Perfect Binding*
(<https://bit.ly/3aCTc76>)

I. *Perfect bound*

Merupakan jenis *binding* yang di mana bagian punggung buku saling merekat secara fleksibel dan tertutup oleh kaver pada punggung buku. Jenis *binding* ini biasa digunakan pada buku bersampul tipis.



Gambar 2.43. *Case Binding*
(<https://bit.ly/37C5M4x>)

J. *Case or edition binding*

Merupakan metode *binding* berupa kaver keras yang menggabungkan halaman-halaman buku.



Gambar 2.44. *Half Canadian Binding*
(<https://bit.ly/3bvxnFT>)

K. *Canadian*

Merupakan jenis *binding* berupa ring wiro yang di mana punggung buku ditutup oleh sampul kaver.



Gambar 2.45. *Saddle Stitch*
(<https://bit.ly/3k9cST0>)

L. *Saddle stitch*

Merupakan jenis *binding* yang mengikat halaman-halaman buku dengan kawat pada bagian punggung buku.

2.3. Ilustrasi

Menurut Male (2008), ilustrasi adalah cara pengkomunikasian pesan kontekstual secara spesifik dalam wujud visual seperti lukisan, kartun, ukiran, gambar, dan lain-lain. Generasi-generasi sebelumnya mendapat berbagai macam pembelajaran melalui lukisan-lukisan bersejarah dan begitu juga dengan generasi kontemporer dengan segala perkembangan teknologi yang ada. Sebagian besar orang juga terpengaruh dari buku anak-anak dengan segala perilaku dan informasi yang terkandung, tidak peduli buku tersebut bersifat fiksi atau non fiksi. (hlm. 10)

Sementara gambar adalah prinsip juga sebuah fondasi yang membentuk basis dari semua ilustrasi. Gambar juga dapat merefleksikan identitas ilustrator dan merupakan sebuah atribut yang di mana setiap ilustrator harus meraih dan menentukan berdasarkan referensi dan pengalaman masing-masing. Observasi dan pengamatan merupakan bagian dari pembelajaran ilustrasi supaya gambar yang dihasilkan secara analitis dan objektif mampu memberikan pengetahuan yang lebih serta dapat menyampaikan imajinasi dan kreativitas. Gambar merupakan sebuah cara yang di mana setiap ide visual dapat terealisasi dari konsep sampai ke penyelesaiannya. (hlm. 37)

2.3.1. Ilustrasi Untuk Anak

Seiring dengan berkembangnya teknologi, Salisbury (2004) berpendapat bahwa hampir setiap jenis media cocok untuk diimplementasikan dalam perancangan buku cerita anak serta dapat membantu perancang memahami dan berpikir di luar kotak dengan mengetahui setiap kelebihan dan kekurangan medium. Adapun perkembangan dari buku cerita anak juga berselaras dengan kemajuan teknologi, khususnya dari segi percetakan dan estetika sehingga membuat pemilihan media menjadi tidak terbatas. (hlm. 40)

2.3.1.1. Watercolor

Menurut Salisbury (2004), cat air atau watercolor adalah sebuah medium transparan dan padatnya sebuah warna dapat terlihat tergantung dari putihnya sebuah bidang yang digunakan dalam mewarnai. Adapun pewarnaan dengan cat air harus dilakukan dari tone terang ke gelap dan

tidak berlaku sebaliknya dalam cara tradisional. Cat air pada umumnya memiliki 3 jenis permukaan, yaitu rough, not, dan hot-pressed.



Gambar 2.46. *Watercolor*
(<https://bit.ly/3pFaYuO>)

2.3.1.2. **Akrilik**

Cat akrilik pada umumnya memiliki sifat terang dan memiliki kesan bersemangat dan cenderung memiliki waktu pengeringan yang cepat. Cat akrilik memiliki sifat yang fleksibel, khususnya dari segi tebal dan tipisnya sebuah warna. Jenis cat ini juga dapat diimplementasikan ke dalam berbagai macam permukaan seperti kertas, kayu, kanvas, dan lainnya yang tidak terlalu cerah dan berkilau. Dalam penggunaan akrilik juga terdapat kertas akrilik dan alas yang memiliki tekstur yang serupa dengan kanvas serta berbagai jenis primer untuk memberi permukaan yang kuat pada kertas dan kanvas. (Salisbury, 2004) (hlm. 46)



Gambar 2.47. Akrilik
(<https://bit.ly/2NPZMOo>)

2.3.1.3. Oil Paints and Pastels

Meskipun memiliki kedalaman dan tekstur yang kaya dan unik dibandingkan dengan media lain, Salisbury (2004) berpendapat bahwa cat minyak cenderung jarang digunakan dalam perancangan buku ilustrasi anak dikarenakan keunggulan dan kekurangan yang relatif ekstrim. Adapun kekurangan dalam jenis medium ini dapat dilihat dari waktu pengeringan yang lama dan sifat racun dari pelarutnya serta dapat ditanggulangi dengan beberapa cara meskipun pada akhirnya dapat mempengaruhi permukaan cat. Permukaan dan kuas yang akan digunakan

dengan cat minyak juga bersifat fleksibel tergantung tujuan dan preferensi masing-masing. (hlm. 48)



Gambar 2.48. *Oil paint*
(<https://bit.ly/3k72dZg>)

Pastel pada umumnya memiliki 2 jenis, yaitu minyak yang cenderung sulit untuk dikontrol dan kapur yang lebih sering dijumpai dikarenakan memiliki pencampuran yang halus. Dalam prakteknya, dianjurkan untuk menggunakan kertas berwarna pastel supaya dapat memberikan *mid-tone* dasar sehingga dapat membantu pewarnaan dari terang ke gelap dan sebaliknya. (hlm. 49)

2.3.1.4. Komputer

Salah satu kelebihan yang signifikan dari media digital adalah perancang tidak perlu repot dalam mencampur dan mempersiapkan bahan atau warna terlebih dahulu sebelum melukis. Adapun masalah utama dalam media digital adalah ketersediaan dan akses terhadap berbagai jenis warna, brush, efek, dan lain sebagainya dengan mudah mampu mengarahkan terhadap persepsi yang keliru bahwa teknologi mampu menyelesaikan segala perkara mengenai gambar, komposisi, dan warna. Meskipun demikian, media digital kerap semakin populer dan dibutuhkan seiring dengan berjalannya waktu serta karya-karya yang inovatif berkat perkembangan teknologi juga terus bertambah secara kualitas dan kuantitas. (hlm. 58-59)

2.4. Tokoh-Tokoh Alkitab

Di dalam Alkitab, terdapat berbagai tokoh dengan latar belakang dan karakter yang berbeda. Berikut merupakan 5 dari tokoh-tokoh Alkitab yang penulis ingin angkat dalam perancangan buku ini.

2.4.1. Daud

Daud merupakan anak ke delapan dan sekaligus anak bungsu dari Isai. Daud memiliki 7 saudara yang 3 di antaranya bernama Eliab, Abinadab, dan Syama. Daud pertama kali diperkenalkan dalam Alkitab ketika Tuhan Allah mengutus seorang nabi yang bernama Samuel untuk mencari calon raja atas bangsa Israel dari kedelapan anak Isai. Pada waktu itu, Samuel bertemu dengan ketujuh anak dari Isai termasuk Eliab, Abinadab, dan Syama dan pada akhirnya Daud yang diurapi menjadi calon raja (1 Samuel 16:1-13). Tidak lama sesudah itu, Daud juga

sering diundang ke istana Saul untuk bermain kecapi bagi Saul yang sedang merasa tidak nyaman (1 Samuel 16:14-23).

Adapun kisah Daud yang paling terkenal adalah ketika ia menghadapi seorang pahlawan yang bernama Goliat. Suatu kali ketika perang meletus di antara orang Filistin dan bangsa Israel, Daud melawan pahlawan dari pihak Filistin yang bernama Goliat. Meskipun dengan kondisi fisik yang jauh di bawah Goliat, Daud tetap maju menghadapi Goliat dan berhasil memukul jatuh pahlawan Filistin tersebut dengan batu dan umban di tangan sehingga bangsa Israel memenangkan pertempuran tersebut. (1 Samuel 17:41-54) Sejak saat itu, Daud sering ditugaskan oleh Saul untuk maju berperang dan selalu berhasil membawa kemenangan bagi Israel.

2.4.2. Daniel

Daniel adalah seorang Yehuda yang diasingkan ke negara lain Semasa hidupnya di negara asing, Daniel berusaha untuk hidup kudus. Suatu kali, ketika Darius berkuasa atas negara tersebut, Daniel dijebak oleh pejabat-pejabat tinggi melalui ketetapan yang pejabat-pejabat usulkan kepada Darius sehingga Daniel dibawa ke gua singa. Meskipun demikian, Daniel tetap setia kepada Tuhan Allah dan singa-singa dalam gua tersebut tidak mencelakakan Daniel. Atas perintah Darius, Daniel kemudian dibawa keluar dari gua tersebut dan tidak mengalami luka apapun atas kesetiaannya terhadap Tuhan Allah.

2.4.3. Yunus

Yunus adalah salah seorang yang diutus Tuhan Allah untuk pergi ke kota Niniwe. Namun, Yunus melanggar perintah Tuhan Allah dan pergi ke Tarsis. Oleh karena

itu, Tuhan Allah menurunkan angin ribut sehingga Yunus akhirnya dijatuhkan ke dalam laut agar badai tersebut reda kembali. Yunus yang ditelan ikan besar selama 3 hari 3 malam tersebut berdoa mengucap syukur kepada Tuhan Allah. Setelah keluar dari perut ikan besar, Yunus kemudian berangkat ke kota Niniwe sesuai dengan perintah Tuhan Allah.

2.4.4. Zakheus

Zakheus dalam kisah Perjanjian Baru digambarkan sebagai seorang pemungut cukai. Semasa hidupnya, Zakheus seringkali memeras rakyat dengan pajak yang cenderung melebihi batas yang ditentukan. Ketika Tuhan Yesus masuk ke kota Yerikho, ia berusaha untuk melihat Tuhan Yesus meskipun dengan tubuhnya yang pendek. Tuhan Yesus lalu berkata ingin menumpang ke rumah Zakheus dan ia menerima-Nya dengan penuh sukacita. Melalui pertemuan tersebut, Zakheus memutuskan untuk bertobat dari jalannya yang lama dan bermaksud untuk mengembalikan apa yang pernah ia peras serta memberikan setengah dari kekayaannya kepada orang miskin.

2.4.5. Petrus

Petrus merupakan salah satu dari 12 murid Yesus Kristus. Suatu ketika, Petrus pernah menyangkal Tuhan Yesus sebanyak 3 kali, seperti apa yang telah diperingatkan oleh Tuhan Yesus sebelumnya. Kejadian tersebut membuat Petrus menyesal dan meratapi apa yang telah diperbuat. Meskipun demikian, setelah Yesus Kristus bangkit, Petrus tetap dipercayai untuk pergi memberitakan injil dan menjadi salah seorang rasul yang mampu melayani Tuhan dengan segenap hati.

2.5. Anak-Anak

Santrock (2009) berpendapat bahwa periode perkembangan anak-anak dibagi menjadi 5 yang dapat dijabarkan sebagai berikut: (hlm. 29-31)

1. Masa bayi berkisar dari masa kelahiran sampai pada umur sekitar 18 sampai dengan 24 bulan. Merupakan masa yang sepenuhnya bergantung pada orang dewasa dan aktivitas-aktivitas yang dilakukan relatif sederhana, yaitu perkembangan bahasa, cara berpikir secara simbolik, koordinasi sensomotorik, dan pembelajaran sosial.
2. Usia dini berkisar dari akhir masa bayi sampai dengan 5 tahun. Pada masa tersebut, anak-anak sudah mulai belajar mandiri serta mampu mempelajari hal-hal yang diperlukan pada masa sekolah seperti belajar mengenali huruf dan mengikuti instruksi serta menghabiskan waktu dengan sesama.
3. Masa pertengahan dan akhir anak-anak berkisar dari umur 6-11 tahun. Pada masa ini, anak-anak belajar fundamental dalam membaca, berhitung, dan menulis serta lebih berorientasi pada pencapaian. Kehidupan sosial anak-anak pada periode ini juga mulai meluas dan tidak terbatas pada keluarga saja.
4. Masa remaja berkisar dari umur 10-12 tahun sampai dengan umur 18-21 tahun, yang ditandai dengan perubahan fisik dari segi tinggi dan berat badan serta perkembangan kelamin masing-masing. Pada masa ini, manusia sudah mulai menggali jati diri dan mengejar kebebasan mereka masing-masing serta memiliki cara berpikir yang abstrak, logis, dan idealis.