

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Media Informasi

Turow (2020) dalam buku yang berjudul *Media Today: An Introduction to Mass Communication (7th Edition)* menjelaskan bahwa media informasi adalah sebuah wadah yang digunakan sebagai komunikasi massa dalam menyampaikan informasi. Media informasi terdiri dari berbagai jenis yang dapat berupa koran, majalah, radio, televisi yang biasa digunakan untuk menyampaikan pesan, berita dan informasi (hlm 17).

2.1.1 Fungsi Media Informasi

Media informasi menjadi salah satu hal yang melekat pada setiap masyarakat. Selain itu, media informasi juga menghubungkan masyarakat dengan dunia secara efisien. Oleh karena itu, industri media menjadi sebuah wadah terpenting di kalangan masyarakat. Berikut merupakan beberapa tujuan masyarakat menggunakan media massa.

1) *Enjoyment*

Kesenangan pribadi adalah sebuah keinginan terdasar yang dimiliki oleh setiap manusia. Menonton program di televisi, membaca kitab, menyelesaikan teka-teki di koran, dan membaca iklan dapat memberi kesenangan kepada setiap pribadi masing-masing. Tidak jarang media informasi dijadikan sebagai sebuah pengeluaran oleh masyarakat untuk mendapatkan informasi maupun hiburan (hlm 21).

2) *Companionship*

Media informasi memiliki fungsi sebagai teman bagi orang yang sedang membutuhkan teman atau kesepian. Pasien yang dirawat inap atau orang tua yang tinggal 23 sendiri mungkin akan merasa ditemani dengan adanya televisi yang menayangkan turnamen

sepak bola ataupun dengan adanya radio yang memutar lagu favorit mereka. Media informasi juga membuat orang yang susah dalam membangun hubungan pertemanan dapat berteman dan merasa dekat dengan selebriti melalui media informasi (hlm 22).

3) Surveillance

Selain menjadi teman maupun sumber hiburan, media informasi juga dapat mengawasi apa yang sedang terjadi di seputar dunia. Setiap orang selalu menggunakan media informasi untuk mencari informasi mengenai berita terbaru di sekeliling mereka tanpa disadari. Bukan hanya apa yang terjadi di seputar lingkungan, media informasi juga membantu masyarakat dalam mencari informasi di luar jangkauan mereka secara efisien seperti kejadian yang terjadi di luar negeri. (hlm 22).

4) Interpretation

Salah satu fungsi media informasi adalah mencari informasi mengenai apa yang ingin dipelajari. Setiap orang yang telah menerima sebuah informasi cenderung mencari tahu alasan terjadinya masalah tersebut. Media informasi menjadi wadah bagi mereka untuk mempelajari hal yang ingin diketahui seperti alasan terjadinya masalah, orang dibalik masalah, bahkan cara mengatasi masalah tersebut (hlm 23).

2.1.2 Jenis Media Informasi

Turow (2020) dalam buku yang berjudul *Media Today: An Introduction to Mass Communication (7th Edition)* menjelaskan bahwa terdapat beberapa jenis media yang digunakan untuk menyampaikan informasi yaitu:

2.1.2.1 Media Cetak

Turow (2020) menjabarkan berbagai jenis media informasi cetak sebagai berikut:

1) Buku

Menurut UNESCO dalam *Media Today: An Introduction to Mass Communication* (2020) mengatakan bahwa buku adalah media publikasi cetak yang tidak berkala dengan paling sedikit 49 halaman tidak termasuk sampul. Terdapat beberapa jenis buku sebagai berikut:

a) Buku Edukasi

Buku edukasi memiliki fokus utama yaitu pada pelatihan. Buku edukasi biasanya dapat ditandai dengan penggunaan materi pembelajaran yang berupa objek pembelajaran, kesimpulan bab, dan soal pertanyaan diskusi (hlm 272).

b) Buku Pelatihan Perusahaan

Jenis buku ini memberi materi pelatihan bagi setiap karyawan yang bekerja di sebuah perusahaan untuk mendapat informasi terkini dan menambah ilmu di area kerja mereka (hlm 274).

c) Buku Konsumer

Buku konsumer adalah buku yang menentukan sasaran targetnya secara luas di kalangan publik. Dengan menggunakan istilah pembagian jenis buku konsumer dari *Association of American Publishers (AAP)*, terdapat beberapa kategori buku konsumer seperti buku fiksi, religius, hingga buku dengan seri beragam (hlm 274).

2) Koran

Media koran adalah media cetak yang dirancang pada waktu tertentu yaitu harian atau mingguan dan biasanya

dicetak dalam jumlah banyak. Koran harian adalah koran yang diterbitkan paling sedikit lima kali dalam seminggu, sedangkan koran mingguan adalah koran yang diterbitkan empat kali dalam sebulan. Koran mingguan juga memiliki keunggulan dalam konten yang diterbitkan berupa informasi yang sulit dicari oleh masyarakat seperti informasi yang berkaitan dengan geografis (hlm 316).

3) Majalah

Majalah berasal dari kata Prancis yang artinya gudang, dan majalah diartikan sebagai kumpulan dari beberapa jenis bahan seperti cerita, iklan, dan puisi yang diyakini dapat menarik perhatian masyarakat. Majalah memiliki beberapa kategori seperti majalah bisnis, tabloid dan laporan, (hlm 351).

2.1.2.2 Media Digital

Turow (2020) dalam buku yang berjudul *Media Today: An Introduction to Mass Communication (7th Edition)* menjelaskan bahwa terdapat beberapa jenis media *digital* yang dapat menyampaikan informasi, yaitu:

1) Radio

Radio adalah media informasi yang berfungsi untuk menyampaikan berita atau lagu dengan transmisi nirkabel. Dalam era dunia teknologi, siaran radio bersaing dengan teknologi baru yaitu radio satelit dan radio internet. Radio satelit merupakan siaran radio dengan mengirim pesan melalui satelit kemudian dikirim kembali kepada pendengar melalui radio. Sama seperti radio satelit, Radio internet biasanya disebut sebagai audio streaming adalah pemutaran audio pada

sebuah website atau internet untuk didengar pada waktu tertentu. Audio yang diputar melalui radio internet tidak dapat diunduh maupun disimpan (hlm 453).

2) Televisi

Siaran televisi memiliki definisi sebagai pengiriman audio visual melalui gelombang elektromagnetik yang kemudian diubah ke dalam bentuk audio visual kembali ketika diterima oleh penerima. Televisi di era modern memiliki beberapa kategori yang dibagi dalam 3 kategori, yaitu TV satelit, TV *Broadcasting* dan *Cable TV* (hlm 513).

3) Video Game

Video games adalah media hiburan yang didukung dengan monitor dengan tujuan masyarakat memperoleh pengalaman dan interaksi dengan tantangan yang diberikan. Selain itu, video games juga dapat dimainkan dalam beberapa kategori dan tema seperti action games yang bertemakan aksi seperti penembakan dan bergulat. Kemudian, terdapat tema petualangan yang memiliki narasi cerita yang berkelanjutan. Tema lain yang disediakan adalah olahraga, simulasi, strategi, dan permainan yang sederhana (hlm 568).

2.2 Doa dalam Kehidupan Tokoh Alkitab Daniel

Dalam buku *Daniel: Wisdom to the Wise*, Stefanovic (2007) mengatakan bahwa Daniel merupakan salah satu nabi yang tercatat di dalam Alkitab yang dikenal memiliki sifat menghargai hubungannya dengan Tuhan dan juga orang sekitarnya. Karakter Daniel yang tercatat di setiap kitab dan juga kisahnya membuat semua orang percaya bahwa Daniel merupakan seorang pribadi yang bergaul dekat dengan Tuhan. Nilai yang terpenting dan utama yang bisa dipelajari dari Daniel

secara keseluruhan adalah cerita kisah kehidupannya serta iman dan kepercayaannya kepada Tuhan (hlm 39).

2.2.1 Latar Belakang Tokoh Alkitab Daniel

Stefanovic (2007) dalam buku *Daniel: Wisdom to the Wise* mengatakan bahwa Alkitab merupakan sumber utama untuk mengetahui informasi latar belakang dari tokoh Alkitab Daniel. Tokoh Alkitab Daniel ini dipercayai sebagai keturunan dari keluarga kerajaan dan bangsawan. Hal ini tercatat di kitab Daniel 1:3 bahwa Daniel merupakan keturunan bangsa Israel yang tergolong bangsawan yang bertempat tinggal di sekitar Yerusalem. Selain beriman dan taat kepada Tuhan, Daniel juga dikenal sebagai pribadi yang pintar dan bijaksana di lingkungan hidupnya (hlm 16).

1) Kehidupan dan Karir Tokoh Alkitab Daniel

Daniel lahir di tahun 622 SM di zaman kerajaan Raja Yosia di Yehuda. Sejak usia muda, Daniel dikenal telah membangun hubungan yang dekat dengan Tuhan. Pengabdianya kepada Tuhan dan kehidupan spiritualnya yang baik sejak usia muda dipercayai sebagai bentuk kedisiplinan dan karakter dari zaman Raja Yosia yang melakukan apa yang benar di hadapan Tuhan. Namun, ketika masuk di usia remaja, bangsa Yehuda mengalami beberapa kejadian yang mengakibatkan banyak orang mulai mengalami kemunduran dalam kehidupan spiritualnya. 2 kejadian yang mengakibatkan hal tersebut adalah gugurnya Raja Yosia di dalam berperangan serta Yerusalem dikepung oleh orang Babel dan dijadikan sebagai tahanan dan tawanan (hlm 16).

Daniel juga merupakan salah satu tawanan yang dibawa dari Yerusalem ke Babel pada zaman itu. Daniel dibawa dengan rekannya yang berusia 15-18 tahun ketika dibawa. Di dalam kitab Daniel, tercatat bahwa di Babel, Daniel memiliki kebiasaan berdoa 3 hari sekali (Daniel 6:10). Selain itu, Daniel juga tetap belajar serta senantiasa berdoa kepada Tuhan untuk permohonan

dan pengakuan dosa serta melakukan puasa (Daniel 9:3). Beberapa hal ini membuktikan bahwa kepintaran dan ketaatan Daniel mempengaruhi seluruh aspek kehidupannya (hlm 18).

Ketika di Babel, Daniel ditunjuk sebagai orang yang bijaksana secara profesional. Karena kepintaran, akal budi, dan kebijaksanaannya, Daniel dipilih oleh Raja sebagai kepala dari orang-orang yang ahli (Daniel 5:11) ditambah keahliannya dalam menafsirkan mimpi. Tidak ada ahli yang mampu menandingi kemampuan Daniel dalam mengatasi masalah. Selain itu, Daniel juga diangkat sebagai pejabat tinggi yang membawahi para wakil raja di dalam kerajaan. Meskipun dipercayakan dalam beberapa jabatan yang tinggi, Daniel tidak pernah melupakan Tuhan di dalam hidupnya. Daniel percaya bahwa setiap yang dia capai bukan karena kerja kerasnya melainkan hadiah dari Tuhan yang menjadi penolong Daniel di masa sukarnya (hlm 19).

2) Pelayanan Tokoh Alkitab Daniel

Tokoh Alkitab Daniel dikenal memiliki pengaruh yang positif kepada setiap orang yang membaca kisah kehidupan dan pelayanannya. Selain menjadi seorang nabi dan pelayan Tuhan, Daniel juga seorang penguasa dan orang yang bijaksana. Dari kehidupan pelayanannya, Daniel menunjukkan kuasa Tuhan bekerja melalui hidupnya. Dengan jabatannya sebagai penguasa, Daniel harus bekerja dan berinteraksi dengan hal yang berhubungan dengan politik dan pemerintahan. Selain itu, pemimpin di masa tersebut juga memberi Daniel tanggung jawab sebagai pengawas dari semua orang bijak (hlm 23).

Stefanovic (2007) dalam buku *Daniel: Wisdom to the Wise* mengatakan bahwa Daniel dipercayai sebagai seorang nabi karena Tuhan memakai Daniel untuk menyampaikan pesan Tuhan yang dapat dilihat dari beberapa kisah di Alkitab. Pada

kitab Daniel pasal 2, Daniel menafsirkan mimpi raja Nebukadnezar setelah mendapat penglihatan dari Tuhan. Pada pasal 4, Daniel juga menafsirkan mimpi raja Nebukadnezar yang diakhiri dengan peringatan bertobat untuk raja. Selain itu, Tuhan juga bekerja melalui hidup Daniel dengan menafsirkan tulisan di dinding kepada Raja Belsyazar.

2.2.2 Jenis-jenis Doa dari Tokoh Alkitab Daniel

Pace (2008) dalam bukunya yang berjudul *Smyth & Helwys Bible Commentary: Daniel* mengatakan bahwa Daniel adalah karakter di Alkitab yang tercatat menjadi pribadi yang selalu berdoa. Doa tokoh Alkitab Daniel berisi tentang ucapan syukur, iman, serta pengampunan dan meminta permohonan dari Tuhan. Berikut adalah jenis-jenis doa dalam kehidupan Tokoh Alkitab Daniel, antara lain (hlm 287):

1) Doa Ucapan Syukur

Daniel tercatat menaikkan doa ucapan syukur yang tertera di Daniel 2:20-23. Kejadian ini berada pada masa kerajaan Nebukadnezar dimana raja mendapat mimpi yang tidak dipahami oleh raja sendiri. Hal ini membuat raja gelisah sehingga dia memerintahkan setiap orang ahli untuk menafsirkan mimpinya. Namun, tidak ada seorang pun yang mampu menafsirkan mimpi raja Nebukadnezar yang mengakibatkan munculnya amarah raja serta mengancam akan membunuh setiap orang bijaksana di masa itu. Namun, Daniel menghadap raja dan meminta waktu untuk menafsirkan mimpinya. Pada malam hari, Tuhan memberi penglihatan kepada Daniel mengenai arti dari mimpi raja Nebukadnezar. Hal pertama yang dilakukan setelah menerima penglihatan tersebut adalah Daniel mengucapkan syukur kepada Tuhan karena hikmat dan kepintaran yang diberikan oleh Tuhan kepada Daniel. Selain itu, Daniel juga mengucapkan syukur kepada

Tuhan karena telah melindungi Daniel dan teman-temannya dari ancaman kematian (hlm 287).

2) Doa Pribadi

Selain doa ucapan syukur, Daniel juga dipercayai sebagai pribadi yang disiplin dalam berdoa. Pada masa kerajaan Darius, Daniel ditemukan selalu disiplin berdoa sebanyak 3 kali sehari di kediamannya dengan memuji Tuhan sambil berlutut dan menaikkan doa seperti biasa yang dia lakukan setiap hari. Meskipun telah dikeluarkan larangan untuk berdoa kepada dewa, manusia ataupun Tuhan, Hal tersebut tidak menghentikan Daniel untuk tetap berdoa karena hal tersebut telah menjadi kebiasaan Daniel di kesehariannya. Bahkan ketika Daniel harus dihukum karena berdoa, Daniel tetap beriman kepada Tuhan bahwa dia akan dijaga (hlm 288).

3) Doa Pengakuan Dosa

Pada kehidupan doa Daniel ditemukan doa pengampunan yang dilakukan dengan mengakui kesalahannya serta mewakili bangsanya untuk mengakui kesalahan mereka yang tidak taat kepada perintah Tuhan serta segala akibat yang mereka terima merupakan kesalahan dari bangsa Daniel. Di tahun pertama pada masa kerajaan Darius, banyak bangsa Israel yang menolak untuk menaati serta mengabaikan perkataan Tuhan. Oleh karena itu, Daniel mengakui segala kesalahan yang telah dilakukan oleh bangsa Israel di hadapan Tuhan. Meskipun, Daniel sedang melakukan pengakuan dosa, Daniel tidak pernah lupa untuk mengucapkan syukur terlebih dahulu kepada Tuhan atas kasih setianya (hlm 290).

4) Doa Permohonan

Setelah mengakui dosa dihadapan Tuhan, Daniel juga memohon kepada Tuhan untuk memberi pengampunan bagi bangsa Israel

yang telah berdosa. Daniel dengan sungguh-sungguh berdoa kepada Tuhan untuk mengampuni mereka dan memberi belas kasihan kepada bangsa Israel dari kesalahan yang telah dilakukan. Selain itu, Daniel juga berdoa agar Tuhan mendengar doanya dan melihat keadaan bangsa Israel dengan hati yang percaya akan Tuhan karena Tuhan baik dan mengasihi setiap bangsa-Nya, bukan karena apa yang telah Daniel dan bangsa Israel lakukan untuk Tuhan (hlm 294).

2.2.3 Kisah Tokoh Alkitab Daniel dalam Disiplin Berdoa

Dalam kehidupan Daniel, terdapat beberapa kisah yang menantang untuk dialami oleh Daniel di dalam kehidupan doanya. Pace (2008) dalam bukunya yang berjudul *Smyth & Helwys Bible Commentary: Daniel* membedah beberapa kisah kehidupan tokoh Alkitab dalam berdoa. Berikut beberapa kisah yang dialami Daniel dan kedisiplinannya kepada Tuhan dalam berdoa di masa tersebut:

1) Mimpi Raja Nebukadnezar

Pada kisah ini yang tercatat pada kitab Daniel 2, Daniel dan teman-temannya bertemu dengan ancaman yang cukup besar di masa kepemimpinan Raja Nebukardnezar. Di suatu masa, raja Nebukadnezar mendapatkan mimpi mengenai patung besar yang tidak dapat dimengerti oleh Raja Nebukardnezar sendiri. Oleh karena itu, raja memanggil semua orang bijaksana dan ahli sihir untuk mengartikan mimpi tersebut. Namun tidak ada seorang pun yang mampu mengartikan mimpi itu kepada raja. Oleh karena itu, Raja Nebukardnezar marah terhadap kemampuan para ahli sehingga mengeluarkan sebuah titah untuk seluruh orang ahli dan orang yang bijaksana dibunuh.

Setelah mendengar berita tersebut, Daniel beserta temannya juga berada di dalam bahaya. Karena itu, Daniel bertanya kepada pengawal kerajaan yang ditugaskan untuk menghabiskan orang

bijaksana yang bernama Ariokh dengan tenang mengenai alasan dari amarah Raja Nebukadnezar untuk membunuh semua orang ahli dan bijaksana. Setelah dijelaskan oleh pengawal tersebut, Daniel bertemu dengan Raja Nebukadnezar untuk meminta waktu untuk mengartikan mimpi dari Raja Nebukadnezar. Kemudian, Daniel beserta temannya pulang ke kediaman mereka untuk berdoa kepada Tuhan meminta pertolongan dan perlindungan dari ancaman yang mereka terima.

Pada malam harinya, Daniel menerima penglihatan dari Tuhan mengenai arti dari mimpi Raja Nebukadnezar. Setelah menerima penglihatan tersebut, Daniel berdoa dengan mengucapkan syukur kepada Tuhan dan mengagungkan Tuhan atas kemurahan hatinya yang mau memberi hikmat dan kepintaran. Selain itu, Daniel juga mengucapkan syukur untuk kebaikan Tuhan yang mau memberi pengertian akan mimpi Nebukadnezar melalui hidup Daniel. Keesokan harinya, Daniel bertemu dengan pengawal raja untuk memberitahu arti dari mimpi Raja Nebukadnezar.

Kemudian, Daniel bertemu dengan raja Nebukadnezar dan menjelaskan arti mimpi tersebut dengan bijaksana. Mimpi raja berupa patung besar yang terbuat dari emas, perak, tembaga dan tanah liat yang kemudian patung tersebut diruntuhkan oleh gunung yang sangat besar. Daniel menjelaskan bahwa di kepemimpinan raja Nebukadnezar adalah kepemimpinan yang kuat. Namun, ada masanya kepemimpinan ini akan runtuh dan pada akhirnya Tuhan akan membangkitkan kerajaan yang berdiri tetap untuk selamanya. Setelah mendengar itu, Raja Nebukadnezar memuji Daniel dan memberikannya beserta teman-temannya hadiah dan jabatan yang tinggi di dalam kerajaan (hlm 79).

2) Daniel di Gua Singa

Pada kitab Daniel yang ke- 6, tercatat cerita kisah Daniel dan kedisiplinannya dalam berdoa kepada Tuhan meskipun menghadapi berbagai percobaan di dalam hidupnya. Pada masa kerajaan Darius, Raja mengangkat 123 pejabat negara dan 3 diantaranya adalah pejabat tinggi yang mewakili 120 wakil pejabat lainnya. Daniel diberi kedudukan yang sangat tinggi di dalam pemerintahan tersebut yaitu sebagai salah satu dari ketiga pejabat tinggi. Namun, banyak wakil pejabat dan para pejabat tinggi ingin menjatuhkan Daniel dari jabatannya sehingga mereka mencari celah untuk menjebak Daniel.

Para pejabat tersebut tidak dapat mencari kesalahan Daniel kecuali menggunakan alasan ketaatannya kepada Tuhan untuk menjatuhkannya karena Daniel dikenal sebagai orang yang selalu dekat dengan Tuhan. Kemudian, para pejabat menghampiri raja Darius untuk mengeluarkan perintah selama 30 hari bagi seluruh penduduk untuk dilarang menyembah siapapun selain Raja. Jika ditemukan dalam melanggar perintah ini, orang tersebut akan dimasukkan ke dalam gua yang berisi singa.

Setelah mendengar berita tersebut, Daniel tetap menjalankan aktivitas berdoanya di dalam kediamannya yang terbuka. Daniel berdoa sebanyak tiga kali sehari serta memuji dan berlutut di hadapan Tuhan sesuai dengan apa yang Daniel bangun di kesehariannya. Ketika melihat Daniel berdoa, para pejabat tersebut menyampaikan kepada raja Darius untuk menghukumnya karena Daniel melanggar perintah raja dalam larangan menyembah Tuhan lain selain raja. Raja Darius merasa sedih harus menghukum Daniel namun karena tuntutan dari perintah dan dorongan para pejabat. Maka, Raja Darius menghukum Daniel dengan dibuang ke gua singa.

Sebelum menutup gua dengan batu besar, Raja Darius berharap bahwa Daniel akan dilindungi oleh Tuhan yang dia sembah. Sepanjang malam, raja Darius khawatir dengan keadaan Daniel di dalam gua singa tersebut. Namun, keesokan harinya, Raja Darius mendapatkan bahwa Daniel selamat dari bahaya yang dialami. Daniel berkata bahwa Tuhan mengirimkan malaikat untuk melindungi dari singa-singa tersebut dengan menutup mulut mereka. Daniel juga menyampaikan kepada raja bahwa dia tidak bersalah dihadapan Tuhan maupun dihadapan raja. Oleh karena itu, Raja Darius menolong Daniel keluar dari gua dan menghukum pejabat yang menuduh Daniel dengan mengurung mereka di gua singa tersebut. Pada zaman itu, Daniel semakin dipercayakan baik di dalam pemerintahan maupun pelayanannya kepada Tuhan (hlm 198).

3) Doa Daniel

Kisah Daniel dalam berdoa juga tercatat pada kitab Daniel pasal 9 yang menceritakan pengakuan dan permohonan Daniel kepada Tuhan atas kesalahan dan dosa yang telah dilakukan oleh bangsa Israel. Di masa pimpinan raja Darius di tahun pertamanya, Daniel melihat kembali dan mengerti tentang nubuatan Nabi Yeremia yang berkata bahwa kota Yerusalem akan mengalami kehancuran selama 70 tahun. Oleh karena itu, Daniel terdorong untuk berdoa dengan memohon dan mengakui segala kesalahan bangsa Israel di hadapan Tuhan. Selain berdoa, Daniel juga berpuasa di masa-masa tersebut.

Di dalam doa Daniel terdapat ucapan syukur Daniel kepada Tuhan yang kemudian disertai dengan pengakuan dari Daniel mengenai dosa bangsa Israel yang telah menjauh serta mengabaikan Tuhan. Bangsa Israel yang telah dibuang ke kota Babel mulai menolak untuk menaati Tuhan dan tidak mau

mendengar suara Tuhan lagi. Daniel mewakili seluruh bangsa Israel untuk kota Yerusalem agar Tuhan mau mengampuni mereka dari dosa yang telah mereka lakukan. Daniel juga mengaku bahwa setiap hukuman yang mereka terima sekarang adalah akibat dari ketidaktaatan dari bangsa Israel terhadap Tuhan.

Kemudian, Daniel juga meminta permohonan kepada Tuhan untuk mengampuni mereka dari dosa yang telah dilakukan. Daniel meminta pengampunan bukan karena bangsa Israel layak mendapatkan pengampunan dari Tuhan melainkan kasih dan kebaikan dari Tuhan. Daniel meminta agar Tuhan membuka hati dan menyelamatkan kota Yerusalem dari kehancuran. Dari doa Daniel, Tuhan menjanjikan pemulihan atas kota Yerusalem karena Tuhan mengasihi Daniel beserta kota Yerusalem. Tuhan justru akan memberikan waktu selama 70 kali 7 tahun untuk kota Yerusalem untuk mengalami pertobatan dan menghapus segala dosa yang pernah dilakukan (hlm 302).

2.2.4 Nilai Moral dari Kisah Tokoh Alkitab Daniel untuk Anak

Dari kisah cerita kehidupan tokoh Alkitab Daniel, ada nilai yang dapat dipelajari dan diterapkan di dalam kehidupan setiap orang yang membaca terutama di dalam hal berdoa. Bond (2018) yang merupakan seorang senior pastor di *Stillwater Bible Church* menjelaskan terdapat beberapa nilai yang dapat dipelajari dari kehidupan doa Daniel adalah:

1) Taat kepada Tuhan (Daniel 1:8)

Daniel memiliki ketaatan yang tidak gampang tergoyahkan oleh hal-hal yang melanggar perintah Tuhan. Daniel juga selalu mau percaya dan setia kepada Tuhan dengan tidak memakan dan minum santapan yang biasanya dikonsumsi oleh raja dan Daniel beserta teman-temannya tetap akan dijaga oleh Tuhan meskipun tidak mengonsumsi makanan tersebut.

2) Mengandalkan Tuhan (Daniel 2:17-19)

Daniel tidak hanya mengandalkan diri sendiri ketika dihadapkan dengan masalah. Justru, Daniel mengajak teman-temannya untuk berdoa meminta pertolongan Tuhan untuk melindungi mereka dari ancaman raja Nebukadnezar. Selain itu, Daniel juga mengandalkan Tuhan untuk mengartikan mimpi raja sehingga Daniel tidak menggunakan akal dan kepintaran sendiri saja.

3) Disiplin berdoa adalah hal yang penting (Daniel 6:6-7)

Daniel memiliki kehidupan doa yang sangat disiplin yaitu berdoa sebanyak 3 kali sehari dengan berlutut dan memuji Tuhan. Kehidupan doa Daniel tidak dipengaruhi oleh kondisi ataupun suasana hati. Meskipun, terdapat tantangan dan larangan untuk berdoa, Daniel tetap melakukannya karena doa merupakan bagian terpenting di dalam hidup Daniel yang tidak dapat tergoyahkan.

4) Percaya kepada Tuhan (Daniel 6:10-11)

Daniel selalu percaya kepada Tuhan di setiap kondisi yang dia alami baik suka maupun duka. Daniel tidak pernah malu untuk menunjukkan atau menyembunyikan rasa kepercayaannya kepada Tuhan dengan berdoa di kediamannya yang terbuka sehingga setiap orang dapat melihat iman dan kepercayaannya kepada Tuhan meskipun Daniel dilarang untuk berdoa kepada Tuhan.

5) Mau belajar dan memperbaiki diri (Daniel 9)

Selain iman dan ketaatannya kepada Tuhan. Daniel juga selalu mau mengintrospeksi dirinya atas kesalahannya bangsanya di hadapan Tuhan. Selain itu, Daniel juga mau belajar dari kitab sehingga Daniel mengerti apa yang menjadi isi hati Tuhan untuk dirinya maupun Bangsa Yerusalem.

2.3 Desain Komunikasi Visual

Desain di dalam media informasi memiliki peran yang penting untuk penyampaian pesan atau mendukung efisiensi informasi. Landa (2013) dalam buku *Graphic Design Solution (5th Edition)* menjelaskan bahwa desain grafis merupakan penyampaian informasi secara visual dengan penataan elemen visual dalam desain tersebut. Desain grafis juga dapat membantu menyampaikan pesan secara efektif sehingga dapat mempengaruhi perilaku masyarakat.

2.3.1 Prinsip Desain

Dalam media informasi, pentingnya menerapkan prinsip desain di setiap perancangan yang dilakukan. Seluruh prinsip dasar dari desain saling berhubungan dan mempengaruhi satu sama lain. Landa (2013) mengatakan bahwa prinsip desain membantu menciptakan keseimbangan, kesatuan serta menciptakan komposisi visual yang mampu meningkatkan penyampaian informasi dan komunikasi. Dalam masa perancangan, desainer visual akan terbiasa dalam memperhatikan prinsip desain untuk menghasilkan karya yang baik. Berikut merupakan beberapa prinsip desain, antara lain (hlm 29):

2.3.1.1 Format

Dalam desain, format adalah sebuah batasan atau parameter dalam sebuah karya yang dirancang. Format juga dapat menunjukkan media yang digunakan untuk melakukan perancangan dikarenakan media dalam desain sangat beranekaragam. Dalam media informasi, format terdiri dari beberapa ukuran, bentuk dan cara lipatan yang berbeda.



Gambar 2.1 Gaya Format Lipatan
Sumber: Landa (2013)

Biasanya, untuk poster, *single ads*, ataupun *cover* buku biasanya hanya menggunakan *single format*. Komposisi dan batasan perancangan hanya bergerak di satu area format tersebut. Namun, format akan berbeda jika media yang digunakan adalah buku, majalah, katalog, dan lainnya.

Dalam media buku, majalah, laporan dan lainnya biasanya menggunakan *multiple-page format* yang di dalamnya dapat berisi ratusan halaman. Penggunaan format halaman yang banyak harus memperhatikan komposisi visual serta peletakkan informasi yang cocok. Setiap halaman yang dirancang juga perlu memperhatikan sisi halaman yang perlu disisihkan serta *white space* sehingga pembaca media tersebut dapat membaca dengan nyaman per setiap format halaman (hlm 30).

2.3.1.2 Keseimbangan

Keseimbangan memiliki definisi berupa kesetimbangan sebuah karya yang dihasilkan dari pembagian bobot visual yang seimbang di sebuah komposisi karya. Sebuah karya yang seimbang memberi kesan harmoni yang berpengaruh kepada target perancangan yang menerima pesan melalui karya tersebut. Pada perancangan media informasi, setiap elemen visual seperti warna, ukuran, tekstur, dan bentuk termasuk sebagai bobot visual yang perlu diperhatikan dalam peletakkan dan pengolahannya pada sebuah komposisi per halamannya.

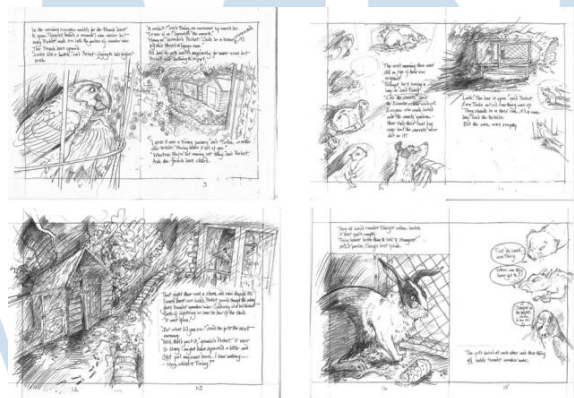


Gambar 2.2 Jenis Keseimbangan
Sumber: Landa (2013)

Terdapat 3 jenis keseimbangan yaitu simetri, asimetri, dan radial simetri. Simetri adalah pembagian bobot visual dengan menggunakan teknik *mirroring* yang menghasilkan komposisi elemen visual yang sama di kedua sisi. Sedangkan, asimetri adalah kebalikan dari simetri yang peletakkan elemen visualnya dipertimbangkan antar kekuatan elemen satu dengan lainnya tanpa menggunakan teknik *mirroring*. Radial simetri berfokus kepada elemen visual dari sisi horizontal dan vertical yang menuju ke arah titik tengah sebagai acuan komposisi (hlm 32).

2.3.1.3 Hirarki Visual

Salah satu tujuan dari perancangan desain adalah menyampaikan informasi dengan menggunakan prinsip hirarki visual yang berfungsi untuk menata alur penyampaian informasi. Dalam hirarki visual digunakan teknik *emphasis* untuk mengatur elemen yang perlu diinformasikan dan dikomunikasikan pertama kali atau biasa disebut dengan *focal point* kepada target pembaca. Setelah *focal point* telah ditentukan, aturan yang sama diterapkan kepada elemen atau informasi lain untuk diarahkan sebagai informasi yang perlu dibaca dan diterima selanjutnya.



Gambar 2.3 Hirarki Visual
Sumber: Ursell (2013)

Dalam merancang media informasi, hirarki visual menjadi prinsip yang terpenting dalam proses perancangan seperti peletakkan

visual dan teks. Terdapat beberapa cara untuk membuat elemen visual utama menonjol agar tercipta hirarki visual yang tepat yaitu *emphasis by isolation* dengan mengisolasi elemen utama untuk menjadi pusat perhatian. *Emphasis by placement* yaitu dengan meletakkan elemen utama ke posisi yang mudah terlihat. *Emphasis through scale and contrast* bermain dengan ukuran bentuk dan gelap terangnya visual. Kemudian, *emphasis through pointers* mengarahkan pandangan dengan menggunakan arahan (hlm 34).

2.3.1.4 Irama

Dalam perancangan media informasi, *rhythm* atau irama sama dengan musik yang memiliki pola dari elemen yang repetisi dan konsisten. Sama seperti ketukan musik, irama dalam desain juga dapat dipercepat ataupun diperlambat sehingga menciptakan pergerakan dari satu bidang ke lainnya seperti website, buku, dan *motion graphic*. Kunci untuk membentuk sebuah irama dalam sebuah karya adalah dengan mengerti terlebih dahulu pengertian dari repetisi dan variasi. Repetisi terbentuk ketika penggunaan elemen visual yang konsistensi dan berulang pada beberapa jangka waktu, sedangkan variasi berfungsi untuk memodifikasi pengulangan dari pola yang telah terbentuk dengan mengganti elemen visual dari karya tersebut (hlm 35).

2.3.1.5 Kesatuan

Ada beberapa cara untuk menciptakan kesatuan dalam sebuah karya yang seluruh elemen visualnya diatur sedemikian rupa sehingga terbentuk keterikatan antar setiap elemen. Kesatuan dalam sebuah karya memiliki tujuan agar karya mudah diingat dan dimengerti oleh target perancangan. Kepercayaan ini diambil dari kata Gestalt, bahasa Jerman “bentuk” yang memberi penekanan pada persepsi bentuk sebagai sebuah kesatuan yang terorganisir (hlm 36).

2.3.1.6 Skala

Skala memiliki fungsi sebagai pengatur ukuran elemen visual satu dengan lainnya di dalam sebuah komposisi karya. Dalam kehidupan sehari-hari, setiap orang menggunakan skala untuk mengetahui perbandingan ukuran antar benda seperti apel yang lebih kecil dibandingkan dengan pohon. Namun dalam perancangan desain media informasi, semua ekspektasi dapat diubah sesuai dengan desainer yang merancang karya tersebut.



Gambar 2.4 Skala Visual
Sumber: Ursell (2013)

Meskipun adanya kebebasan dalam merancang skala visual, perancang perlu memperhatikan beberapa hal seperti efek dari manipulasi skala yang mempengaruhi komposisi, ilusi dan satu kesatuan antar elemen visual di dalam area perancangan.

2.4 Buku Ilustrasi

Salah satu media informasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi kepada anak adalah buku ilustrasi. Dalam buku *You Can Write Children's Book*, (2nd Edition), Dils (2009) mengatakan bahwa buku ilustrasi merupakan sebuah buku yang menuangkan imajinasi ke dalam visual dan tulisan yang indah. Banyak dari orang tua anak juga setuju bahwa buku ilustrasi dengan visual yang mendukung dapat menginspirasi dan menjadi sumber hiburan anak mereka.

2.4.1 Jenis Buku Ilustrasi

Dils (2009) menjelaskan bahwa terdapat beberapa jenis buku ilustrasi. Berikut merupakan pembagian serta penjelasannya, antara lain:

1) *Story books*

Buku cerita merupakan buku yang paling populer yang berisi cerita fiksi maupun non-fiksi. Biasanya, buku cerita dikemas dengan pola cerita yang dimulai dengan kehidupan karakter semula hingga klimaks dan berakhir dengan sebuah kesimpulan yang diperoleh dari cerita tersebut (hlm 21).

2) *Concept books*

Buku konsep mengenalkan dunia sekitar dari anak-anak. Buku jenis ini memiliki cakupan yang cukup luas dari edukasi seperti pengenalan tentang warna, rambu, dan waktu. Selain itu, buku konsep juga dapat mengajarkan tentang moral yang perlu diedukasi sejak dini. Buku jenis ini memiliki popularitas yang cukup tinggi di kalangan usia anak sebelum sekolah hingga anak usia sekolah awal (hlm 22).

3) *Novelty book*

Buku jenis ini mengandalkan media tambahan untuk mendukung penyampaian narasi dari buku ilustrasi tersebut. Contoh dari jenis buku ini adalah *pop-up book*, buku yang didukung dengan suara, tekstur, atau buku yang dapat dibuka di bagian tertentu (hlm 22).

4) *Leveled Readers book*

Buku jenis ini biasanya disebut sebagai *beginner reader book* atau *easy reader book* yang ditujukan kepada anak-anak usia awal sekolah di tahun pertama atau kedua. Buku ini juga dikemas dalam ilustrasi yang berwarna sehingga mudah dipahami oleh anak-anak. Meskipun anak-anak sudah bisa membaca dengan sendiri dan mampu memilih sendiri buku yang ingin dibaca, Orang tua tetap memiliki peran yang penting dalam membantu mengarahkan anak (hlm 39).

5) *Chapter book*

Buku ini merupakan jembatan diantara buku ilustrasi dan buku novel. Biasanya, buku jenis ini ditujukan kepada pembaca yang mulai fasih dalam membaca seperti usia anak kelas 3 karena cerita di dalam buku ini mulai diceritakan dengan alur yang panjang. Dalam pembacaan buku ini, anak sudah mahir dalam memilih dan membaca. Namun, anak tetap menerima bantuan dan arahan dari orang tua (hlm 40).

6) *Middle grade novel*

Buku ini diperuntukkan untuk anak usia 4-6 SD (usia 8-12 tahun) yang biasanya disebut dengan *golden age of the reader*. Pada usia ini, anak mulai tertarik dengan membaca cerita yang mencerminkan kehidupan atau fenomena yang dialami anak di kesehariannya. (hlm 53).

7) *Young adults novel*

Buku jenis ini terkenal di kalangan remaja di usia sekolah menengah pertama maupun atas. Dalam hal ini, pembaca ini mulai mencari narasi cerita yang lebih kompleks dimana karakter dalam cerita menghadapi isu yang biasanya dihadapi oleh orang dewasa di dalam kehidupan (hlm 54).

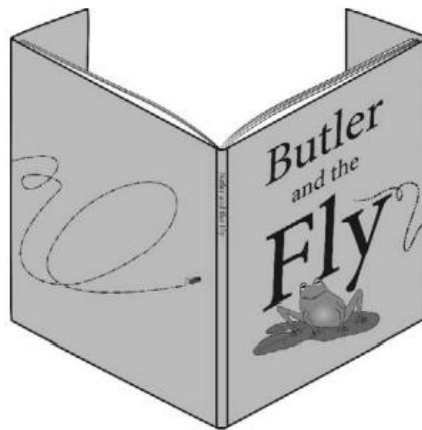
8) *Non-fiction*

Buku non-fiksi adalah buku yang dikemas dalam beranekaragam jenis seperti buku ilustrasi untuk anak, buku berseri untuk remaja dan buku novel untuk dewasa. Buku jenis ini memiliki beberapa jenis seperti biografi, buku tips atau aktivitas, buku sejarah, buku legenda dan lainnya. (hlm 74).

2.4.2 Anatomi Buku Ilustrasi

Buku ilustrasi memiliki anatomi buku yang sama dengan media buku lainnya secara umum. Dalam merancang buku ilustrasi, beberapa bagian buku

perlu dirancang sesuai dengan tema cerita agar meningkatkan kesan dari buku tersebut. Dalam buku *A Picture Book Primer: Understanding and Using Picture Book*, Matulka (2008) mengatakan bahwa buku bergambar memiliki beberapa bagian sebagai berikut yang sebagai berikut (hlm 32):



Gambar 2.5 Anatomi Buku Ilustrasi
Sumber: Matulka (2008)

1) *Flaps*

Bagian ini merupakan jendela buku yang berisi informasi berupa biografi penulis, ilustrator, testimoni, atau informasi tentang publikasi dari buku tersebut.

2) *Spine*

Bagian buku ini yang dapat dilihat pertama kali oleh pembaca jika diletakkan di bagian lemari. Bagian ini merupakan sudut uku yang berisi informasi utama dari buku dan juga menggabungkan sampul depan dan belakang.

3) *Covers*

Sampul buku terdiri dari 2 yaitu sampul depan dan belakang. Ada beberapa jenis sampul buku yaitu *wraparound* yang merupakan sampul buku yang berkesinambungan, *single image* untuk sampul dengan 1 sisi gambar serta *dual image* untuk sampul buku yang memiliki 2 gambar yang berbeda.

4) *Endpapers*

Bagian ini merupakan lapisan yang diletakkan di depan atau di belakang sampul buku dan biasanya didesain dengan ilustrasi atau ornamen yang sesuai dengan tema buku.

5) *Half-Title Page*

Halaman buku yang biasanya terletak di awal halaman dan hanya berisi judul tanpa tertera informasi penulis dan sebagainya.

6) *Title Page*

Halaman ini berisi informasi secara lengkap dari judul hingga informasi penulis, ilustrator, publikasi dan lainnya.

7) *Copyright Page*

Bagian ini berisi informasi dari buku secara terperinci dari ISBN, hak cipta, catatan dari penulis dan sebagainya.

8) *Dedication*

Bagian ini merupakan pengakuan dari penulis kepada setiap orang yang telah berpartisipasi dalam penulisan buku. Biasanya juga dapat digabungkan dalam *copyright page*

9) *Author's Notes*

Bagian ini menjelaskan tentang catatan dari penulis mengenai perancangan dan penulisan buku. Bagian ini merupakan bagian tambahan untuk penulis jika ada hal spesifik yang ingin disampaikan dalam buku tersebut.

10) *Foreword*

Kata pengantar biasanya ditulis oleh orang yang paling memahami seluruh konteks buku dan nama penulis juga ditampilkan dalam sampul ataupun jendela buku sebagai apresiasi dari penulis untuk pihak yang bersangkutan dalam penulisan kata pengantar jika merupakan orang yang berbeda.

11) *Glossary*

Bagian ini berisi kumpulan kata dan arti secara spesifik yang disusun secara alfabet.

12) *Index*

Bagian ini berisi kumpulan topik dan kata kunci yang disertai dengan nomor halaman dimana kata kunci tersebut ditemukan.

13) *Colophon*

Bagian ini merupakan halaman terakhir dari sebuah buku cerita yang berisi informasi dari produksi buku.

14) *Afterword*

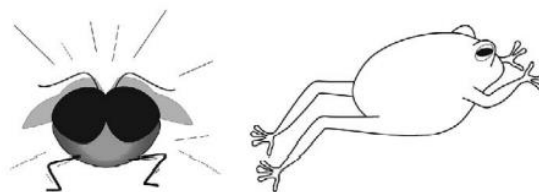
Seperti kata pengantar, biasanya bagian ini juga ditulis oleh orang yang paling memahami bagian isi buku tersebut.

2.4.3 Elemen Visual Dalam Buku Ilustrasi

Dalam buku ilustrasi terdapat beberapa elemen visual yang digunakan dalam proses perancangan. Dalam buku *A Picture Book Primer: Understanding and Using Picture Book*, Matulka (2008) menjelaskan beberapa elemen desain visual yang terdapat dalam buku ilustrasi sebagai berikut (hlm 65):

2.4.3.1 Garis

Garis dalam buku ilustrasi dapat berupa garis yang tebal, tipis ataupun garis putus. Selain itu, garis juga dapat berbentuk lurus, bergelombang maupun bergerigi. Terdapat 3 jenis garis yang sederhana yaitu garis horizontal, vertical dan diagonal.



Gambar 2.6 Elemen Garis Gestur
Sumber: Matulka (2008)

Garis dalam sebuah buku memiliki tujuan yang berbeda seperti gambar di atas. Garis gestur dapat memperjelas ekspresi, informasi yang ingin disampaikan melalui gambar. Selain itu, garis luar juga berfungsi untuk memperjelas visual yang ingin ditunjukkan. Secara keseluruhan, garis merupakan bagian dari elemen visual yang ikut mendukung terbentuknya visual dari arsiran kasar hingga visual yang terperinci. Dari garis terbentuk kedalaman, bentuk hingga tekstur (hlm 66).

2.4.3.2 Bentuk

Bentuk terdiri dari berbagai jenis dan variasi. Adapun bentuk yang sederhana hingga kompleks, ada yang abstrak dan konkrit. Terdapat 2 jenis bentuk yaitu bentuk organik dan geometri. Setiap bentuk memberi kesan yang berbeda serta menjadi simbol dari beberapa objek yang ingin diinformasikan.

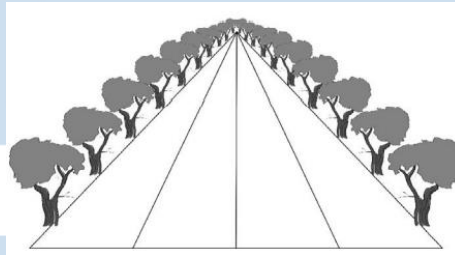


Gambar 2.7 Bentuk Organik dan Geometri
Sumber: Matulka (2008)

Desainer menggunakan bentuk organik untuk menyampaikan sesuatu yang abstrak dan tidak pasti. Selain bentuk organik, desainer menggunakan bentuk geometri untuk benda-benda yang konkrit seperti gedung, rumah dan sebagainya. Bentuk geometri cenderung memiliki kesan yang kompleks namun pasti seperti lingkaran, segitiga dan persegi (hlm 68).

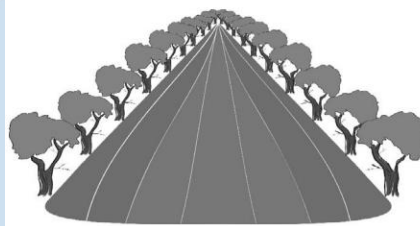
2.4.3.3 Perspektif

Perspektif memiliki fungsi sebagai petunjuk arah atau posisi dari mana gambar diperlihatkan. Melalui perspektif, pembaca dapat merasakan ilusi dari kedalaman karena adanya *point of view* dari gambar yang dirancang. terdapat 2 jenis perspektif yaitu perspektif atmosfer dan linear.



Gambar 2.8 Perspektif Linear
Sumber: Matulka (2008)

Dalam perspektif linear, gambar akan dirancang semakin jauh semakin kecil yang didukung dengan garis yang jelas dan terperinci. Namun, dalam perspektif atmosfer, gambar juga akan dirancang semakin jauh semakin kecil namun didukung dengan efek warna dan elemen visual yang semakin pudar dan abu-abu sehingga menunjukkan kesan perspektif yang menjauh (hlm 67).



Gambar 2.9 Perspektif Atmosfir
Sumber: Matulka (2008)

2.4.3.4 Ruang

Ruang dalam visual membawa pembaca untuk masuk ke dalam suasana yang ada di gambar. Ruang juga terdiri dari beberapa jenis seperti 2 dimensi dengan visual yang datar. Kemudian, terdapat 3 dimensi dengan visual yang menonjol dengan ukuran dan posisi gambar yang variatif. Dalam elemen desain, ruang yang kosong disebut sebagai *negative space* atau biasanya disebut sebagai *white*

space. Sedangkan, untuk area yang berisi objek visual dinamakan sebagai *positive space* (hlm 69).

2.4.3.5 Tekstur

Tekstur berfungsi untuk memberi karakteristik pada permukaan gambar. Pada buku ilustrasi, tekstur menambahkan kesan dan rasa pada objek visual jika disentuh dalam pemikiran pembaca. Tekstur dapat dirancang dengan berbagai cara seperti permukaan yang kasar dengan ditambah tekstur kertas, tekstur yang halus, berbulu, dan bergerigi. Dalam karya digital, banyak desainer yang menggunakan aplikasi seperti *adobe illustrator* atau *adobe photoshop* untuk mendukung terbentuknya tekstur dalam gambar (hlm 69).

2.4.4 Warna

Matulka (2008) mengatakan bahwa warna berfungsi untuk membangun suasana dari tema cerita. Setiap perancang penting untuk memperhatikan penggunaan warna agar sesuai dengan tema dan karakteristik dari gaya cerita. Penggunaan warna yang baik adalah memiliki warna palet yang terdiri dari beberapa warna yang digunakan dalam serangkaian proyek karya yang menghasilkan konsistensi yang baik dari sebuah karya tersebut. Warna memiliki berbagai jenis variasi dan fungsi saat diaplikasikan ke dalam buku. Selain itu, warna juga mempengaruhi emosi dan suasana hati. Warna dapat mendefinisikan perasaan seperti biru untuk kesedihan serta rasa iri didefinisikan dengan warna hijau (hlm 65).

2.4.4.1 Warna pada Buku Ilustrasi

Dalam media buku ilustrasi, warna untuk ilustrasi atau teks sangat penting. Ketika buku yang tidak memiliki ilustrasi, tulisan akan diberi warna gelap di latar yang terang. Dalam pemilihan warna, penulis perlu memilih dengan bijak untuk warna yang dipakai untuk teks dan latar belakang. Diharapkan setiap penulis buku cerita dapat menggunakan warna yang tepat seperti warna gelap untuk tulisan jika latar belakang terang dan kebalikannya. Penulis perlu

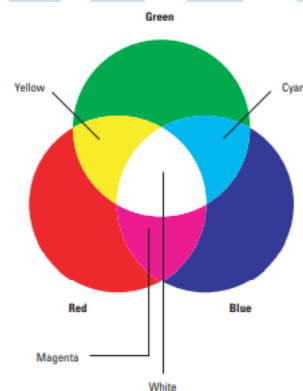
memperhatikan peletakkan teks dengan menghindari ilustrasi yang ramai untuk dijadikan sebagai latar belakang dari teks (hlm 52.)

2.4.4.2 Teori Dasar Warna

Dalam buku *The Production Manual: A Graphic Design Handbook (2nd Edition)* oleh Ambrose & Harris (2016) dikatakan bahwa warna terdiri dari 2 model warna utama yaitu RGB untuk warna yang digunakan pada media digital (*screen*). Selain itu, terdapat CMYK sebagai warna yang digunakan untuk media cetak (*printed*) seperti buku ilustrasi. Beberapa teori warna yang perlu diketahui adalah sebagai berikut (hlm 74):

1) RGB (*Red, Green, and Blue*)

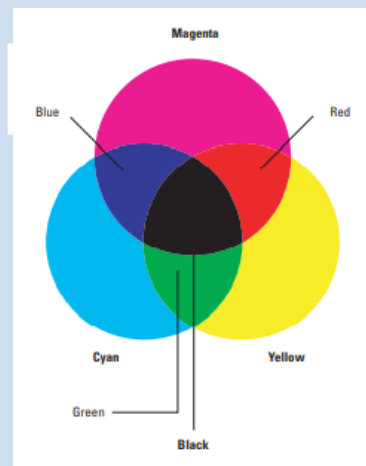
Dalam warna RGB terdiri dari warna merah, hijau dan biru yang tergolong sebagai warna primer adiktif. Setiap warna yang dihasilkan dari hasil penggabungan 2 warna disebut warna sekunder atau warna primer subtraktif. Setiap warna primer memiliki komponen warna putih sehingga jika seluruh warna digabungkan akan menghasilkan warna putih. Biasanya warna RGB digunakan untuk media yang bersifat digital atau *screen*. Dalam hal ini, e-book yang tidak di cetak dapat menggunakan warna RGB (hlm 74).



Gambar 2.10 Warna RGB
Sumber: Ambrose & Harris (2016)

2) **CMYK (Cyan, Magenta, Yellow and Black)**

Dalam warna CMYK terdiri dari warna primer subtraktif yang merupakan warna hasil dari gabungan warna primer adiktif. Pada warna CMYK, warna hitam akan muncul jika warna primer subtraktif digabung menjadi satu karena tidak ada cahaya yang masuk (hlm 74).



Gambar 2.11 Warna CMYK
Sumber: Ambrose & Harris (2016)

3) **Hue**

Hue adalah karakteristik yang dimiliki oleh setiap warna sehingga dapat dibedakan dari satu warna dengan warna yang lain. *Hue* atau warna dihasilkan dari gelombang cahaya yang berbeda-beda.



Gambar 2.12 *Hue*
Sumber: Ambrose & Harris (2016)

4) **Saturation**

Saturasi warna menunjukkan kemurnian dari sebuah warna dari tingkat yang paling terang hingga abu-abu.



Gambar 2.13 *Saturation*
Sumber: Ambrose & Harris (2016)

5) **Brightness**

Brightness atau *value* menunjukkan tingkatan gelap atau terangnya sebuah warna. Perubahan dari tingkatan terang atau gelapnya warna dapat dihasilkan dari pencampuran warna hitam atau putih (hlm 75).



Gambar 2.13 *Saturation*
Sumber: Ambrose & Harris (2016)

2.4.4.3 Klasifikasi Warna

Ambrose & Harris (2016) dalam buku *The Production Manual: A Graphic Design Handbook (2nd Edition)* mengatakan bahwa klasifikasi warna adalah sebuah langkah untuk mengerti cara kerja warna di dalam proses produksi. Klasifikasi warna diperlukan untuk melihat akurasi dan prediksi warna yang diproduksi pada masa produksi karena biasanya setiap alat dan proses menghasilkan warna yang berbeda. Berikut beberapa klasifikasi warna, yaitu (hlm 78):

1) **Pantone and Spot Colors**

Penggunaan warna pantone atau spot biasanya digunakan untuk percetakan dengan warna CMYK dan tujuan penggunaan warna ini adalah menghasilkan dan memastikan warna tertentu dalam desain akan tercetak dengan jelas. Seperti contohnya, percetakan untuk logo perusahaan. Warna khusus yang ingin ditunjukkan dari karya tersebut dapat menggunakan warna *pantone* atau *spot color* untuk menghasilkan warna yang baik karya

tersebut dapat menggunakan warna *pantone* atau *spot color* untuk menghasilkan warna yang baik.

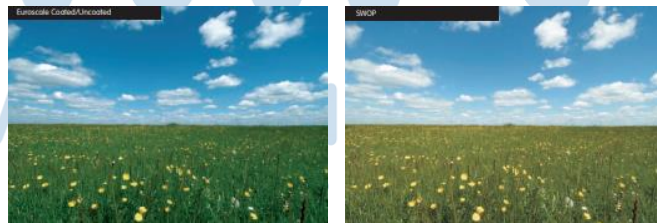


Gambar 2.14 *Pantone and Spot Colors*
Sumber: Ambrose & Harris (2016)

Penamaan warna *pantone* juga berbeda dari sistem warna biasanya. Selain itu warna *pantone* juga terdiri dari beberapa sistem dan klasifikasi seperti *pantone solid*, *pantone pastels*, *pantone hexachrome* serta *pantone metallics* (hlm 80).

2) *Gamut and color space*

Gamut dan *color space* merupakan batasan yang dapat dicapai oleh warna tertentu. Setiap perancangan khususnya dalam warna memiliki batasan warna yang beda. Oleh karena itu, warna dalam perancangan dapat berubah sewaktu-waktu karena konversi warna yang tidak sesuai dengan batasan warna yang ada pada mode warna masing-masing.



Gambar 2.15 *Gamut Color*
Sumber: Ambrose & Harris (2016)

Seperti pada contoh gambar diatas, gambar yang sama dapat memiliki warna yang berbeda karena menggunakan mode warna yang berbeda sehingga tergantung dengan batasan warna yang dimiliki oleh mode warna tersebut (hlm 78).

2.4.4.4 Warna pada Percetakan

Dalam media buku ilustrasi, perlu diperhatikan pengaturan ketika proses pengerjaan hingga percetakan. Sering ditemukan masalah ketika karya dicetak yang tidak sesuai dengan ekspektasi karena adanya penurunan pada warna dan warna yang tidak sesuai dengan kode yang telah diatur. Ambrose & Harris (2016) mengatakan bahwa perlu adanya pemeriksaan untuk elemen yang paling dasar seperti warna. Beberapa hal yang perlu diperhatikan pada pengaturan warna saat akan dicetak (hlm 104):

- 1) Menghapus segala warna yang tidak diperlukan
- 2) Memastikan warna telah diatur dalam mode CMYK bukan RGB, sehingga tidak terjadi hal yang tidak diinginkan seperti warna yang berubah dan tidak sesuai.
- 3) Memastikan penggunaan *spot color*, jika warna perlu dimunculkan, maka perlu diubah menjadi CMYK supaya muncul saat dicetak.
- 4) Memastikan dengan pihak percetakan mengenai mode warna yang bisa dicetak oleh mereka sehingga penulis dapat mempersiapkan *file* dengan mode warna yang sesuai.

2.4.5 Tipografi

Salah satu elemen yang penting dalam buku ilustrasi adalah tipografi. Dalam buku *The Production Manual: A Graphic Design Handbook (2nd Edition)* oleh Ambrose & Harris (2016) mengatakan bahwa tipografi atau *typeface* adalah bagian elemen yang bersifat tekstural yang diaplikasikan dalam karakteristik *typeface* yang berbeda-beda. (hlm 56).

2.4.5.1 Karakteristik Tipografi

Ambrose & Harris (2016) menjelaskan bahwa karakter dalam tipografi memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Penggunaan jenis tipografi disesuaikan dengan konteks proyek yang diperlukan. Tuntutan dari era digital mendorong berbagai jenis typeface untuk memiliki variasi yang beragam agar dapat dipakai sesuai dengan penyesuaian kondisi dan aturan. Berikut merupakan beberapa karakteristik tipografi, antara lain (hlm 56):

1) **Roman**

Font ini merupakan bagian dari *typeface* sans serif yang merupakan font yang normal dan sederhana. Font ini memiliki ukuran ketebalan yang bervariasi di dalam satu huruf tersebut.

The word "Roman" is displayed in a black serif font, centered horizontally. The letters have distinct serifs and varying thicknesses, characteristic of a traditional serif typeface.

Gambar 2.16 Roman
Sumber: Ambrose & Harris (2016)

2) **Sans serif**

Font sans serif tidak memiliki lekukan dan garis yang dekoratif. Font ini memiliki garis yang stabil dengan ukuran lebar garis yang sama di setiap hurufnya.

The word "Plain" is displayed in a black sans-serif font, centered horizontally. The letters are uniform in thickness and lack the decorative serifs seen in the previous example.

Gambar 2.17 Sans Serif
Sumber: Ambrose & Harris (2016)

3) **Slab serif**

Font ini memiliki karakteristik garis yang tebal dan memiliki ciri khas tersendiri yaitu ujung tangkai yang lurus dan menonjol. Hal ini dapat dilihat dari huruf L dan K. Font ini juga memiliki garis yang stabil dari sisi ketebalannya yang konsisten.



Block

Gambar 2.18 Slab Serif
Sumber: Ambrose & Harris (2016)

4) **Serif**

Font ini memiliki karakteristik garis yang diakhiri dengan ujung yang bervariasi di setiap hurufnya. Font ini juga memiliki ketebalan garis yang berbeda-beda di setiap hurufnya.

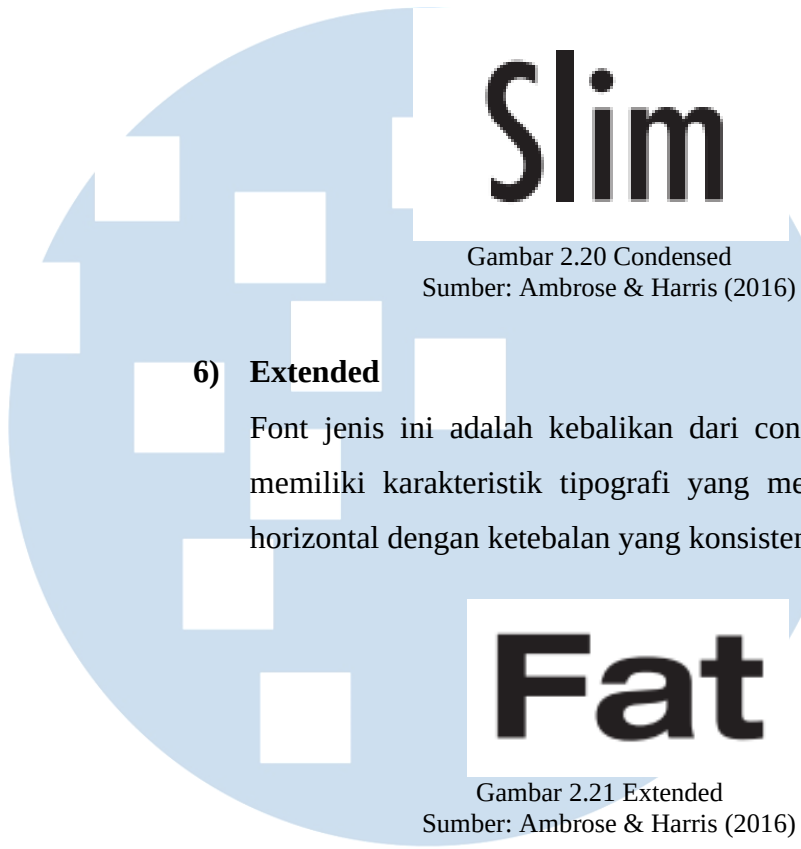


Stroke

Gambar 2.19 Serif
Sumber: Ambrose & Harris (2016)

5) **Condensed**

Tipografi jenis ini memiliki karakteristik yang cukup unik yaitu seluruh huruf ditekan secara horizontal. Selain terkesan ditekan, tipografi jenis ini terlihat memanjang namun tetap dengan garis yang konsisten dengan garis ketebalan yang pasti.



Slim

Gambar 2.20 Condensed
Sumber: Ambrose & Harris (2016)

6) **Extended**

Font jenis ini adalah kebalikan dari condensed yang memiliki karakteristik tipografi yang melebar secara horizontal dengan ketebalan yang konsisten.

Fat

Gambar 2.21 Extended
Sumber: Ambrose & Harris (2016)

2.4.5.2 Jenis Tipografi Dalam Buku Ilustrasi

Matulka (2008) dalam buku *A Picture Book Primer: Understanding and Using Picture Book* menjelaskan bahwa *typeface* dalam buku ilustrasi berfungsi sebagai elemen yang dipakai dalam penulisan teks. Pemilihan sebuah *typeface* dalam penulisan buku harus diperhatikan karena mempengaruhi suasana dari tema cerita. Sebelum memilih sebuah *typeface*, penulis cenderung membaca dan mengerti ceritanya terlebih dahulu dengan tujuan untuk mengerti alur dan pesan yang ingin disampaikan kepada pembaca.

Menurut Matulka (2008), buku ilustrasi sering ditemukan menggunakan *typeface* yang dekoratif. Namun dengan seiring berjalannya waktu, *typeface* dekoratif digunakan sebagai hiasan ataupun komplementer dari visual buku. Tipografi dapat membawa

cerita ke tahap yang berbeda karena melalui teks yang dirancang dengan pilihan tipografi yang tepat, pembaca akan menerima kesan dari cerita dengan efisien (hlm 51).

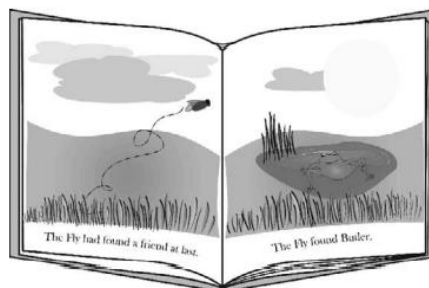
2.4.5.3 Peletakkan Tipografi Dalam Buku Ilustrasi

Menurut Matulka (2008), peletakkan dan posisi teks dalam buku ilustrasi sangat penting karena mempengaruhi suasana dan nada dari cerita. Peletakkan teks dapat diletakkan secara formal maupun informal. Setiap teks yang diletakkan di halaman harus selaras dengan ilustrasi yang digambar. Oleh karena itu, penulis harus memeriksa peletakkan teks dengan benar sebelum melakukan perancangan ilustrasi di setiap halaman.

Pembagian teks di 32 halaman harus diatur oleh penulis dengan memperhatikan panjang teks, jumlah kalimat di setiap halaman serta ukuran dari teks. Terdapat beberapa peletakkan teks dalam buku ilustrasi yang perlu diketahui, sebagai berikut (hlm 47):

1) *Very Formal*

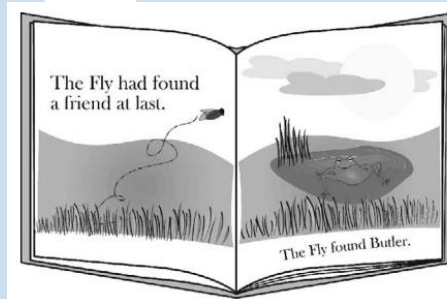
Teks dapat diletakkan dengan cara yang sangat formal yaitu dengan memisahkan teks dan ilustrasi secara teratur baik di halaman kanan maupun kiri. Teks diletakkan dengan layout yang rapi dan formal serta bingkai untuk teks yang formal dan elegan (hlm 47).



Gambar 2.22 Peletakkan Teks *Very Formal*
Sumber: Matulka (2008)

2) *Formal*

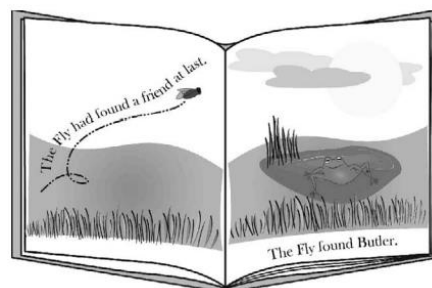
Peletakkan teks yang formal dapat dilakukan dengan meletakkan teks di bagian atas ilustrasi maupun dibawah. Teks juga dapat diatur peletakkannya per halaman dimana halaman kanan dan kiri memiliki posisi teks yang berbeda atau posisi yang sama. Selain itu, ukuran font juga dapat disesuaikan dengan area halaman buku tersebut (hlm 48).



Gambar 2.23 Peletakkan Teks *Formal*
Sumber: Matulka (2008)

3) *Very Informal*

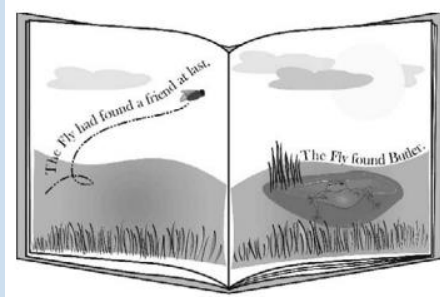
Dalam bagian ini, teks dapat diletakkan menggunakan 2 cara di 1 halaman. Biasanya, cara ini disebut dengan teknik gabungan dan dianggap peletakkan yang sangat tidak formal. Peletakkan teks cara ini dapat disesuaikan dengan objek atau ilustrasi yang ada pada halaman sehingga teks dapat diletakkan dengan melengkung dan bergelombang (hlm 49).



Gambar 2.24 Peletakkan Teks *Very Informal*
Sumber: Matulka (2008)

4) *Informal*

Jika teks diletakkan secara berbentuk atau tidak beraturan, maka disebut sebagai peletakkan teks secara informal. Banyak dari perancang buku ilustrasi menggunakan cara ini untuk menyampaikan pesan dan arti dari cerita. Anak-anak pada zaman sekarang hidup di era visual yang berstimulasi.



Gambar 2.25 Peletakkan Teks *Informal*
Sumber: Matulka (2008)

Meskipun teks dengan warna yang cerah dan tidak beraturan tidak dianjurkan dalam aturan membaca, namun hal ini menambah pengalaman yang menyenangkan ketika membaca buku cerita. Teks dapat mengikuti pergerakan dari ilustrasi dan disesuaikan dengan letak ilustrasi.

2.4.5.4 Ukuran Tipografi Dalam Buku Ilustrasi

Dalam perancangan buku ilustrasi, perancang dapat mengatur ukuran teks sesuai dengan porsi cerita di setiap halaman. Namun, hal ini harus menjadi catatan bahwa ukuran teks juga dapat mempengaruhi kesan yang ingin disampaikan dari cerita. Misalnya, teks yang berukuran besar menunjukkan rasa marah, khawatir dan takut. Dalam menggunakan *typeface*, penting untuk memperhatikan font yang digunakan karena setiap font memiliki

ukuran yang berbeda meskipun secara teknis dari komputer menunjukkan ukuran yang sama.



Humpty Dumpty (Century Gothic)
Humpty Dumpty (Trade Gothic)
Humpty Dumpty (Verdana)
Humpty Dumpty (Goudy)
Humpty Dumpty (Helvetica)
Humpty Dumpty (Times New Roman)

Gambar 2.26 Perbedaan Ukuran *Font*
Sumber: Matulka (2008)

Buku ilustrasi terdiri dari 2,000 kata untuk 1 buku. Dalam 32 halaman, penulis dapat meletakkan teks dengan pengaturan ukuran yang sesuai. Namun, perlu diingat bahwa teks yang terlalu kecil akan menjadi pertimbangan mengenai susahya keterbacaan teks bagi anak. Penulis perlu melihat berbagai jenis ukuran dari font yang dipilih. Semakin besar ukuran font, semakin tajam dan jelas teks yang diletakkan di halaman (hlm 52).

2.4.6 *Grid*

Setiap perancangan buku perlu adanya grid untuk mempertahankan kerapian elemen di setiap halaman. Dalam buku *Basic Design 07: Grid*, (2nd Edition), Ambrose & Harris (2012) menjelaskan bahwa *grid* merupakan peletakkan dan penyusunan elemen visual dengan tujuan untuk memutuskan letak susunan elemen. Dengan adanya *grid*, elemen visual yang diletakkan dalam halaman menjadi lebih teratur dan proposional.

Grid memiliki beberapa variasi dari tingkat yang sederhana hingga kompleks. Selain itu, dengan adanya grid dapat membantu desainer merancang secara efisiensi dan menghasilkan karya yang diciptakan secara konsentrasi dan kerapian yang pasti. Meskipun *grid* dapat mengarahkan susunan *layout*, Grid tidak sepenuhnya dapat mengganti atau mensubstitusi tugas *layout* dalam tahapan perancangan (hlm 27).

2.4.6.1 Jenis Grid

Dalam buku *Basic Design 07: Grid, (2nd Edition)*, Ambrose & Harris (2012) menjabarkan beberapa jenis *grid* yang dapat digunakan dalam perancangan buku. Berikut merupakan beberapa jenis *grid*, sebagai berikut (hlm 30):

1) *Two-column grid*

Grid 2 kolom ini memiliki keseimbangan yang memberikan kenyamanan bagi pembaca ketika sedang membaca. Selain itu, *grid* 2 kolom dapat divariasikan dengan lebar *grid* di setiap halaman dengan tetap memperhatikan area teks agar penempatan teks tidak terlalu sempit (hlm 30).



Gambar 2.27 *Two-Column Grid*
Sumber: Ambrose & Harris (2012)

2) *Single-column grid*

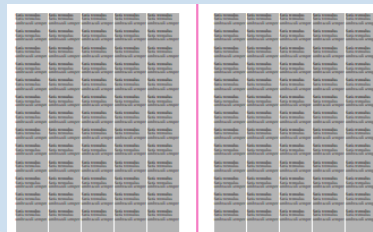
Grid dengan 1 kolom biasanya jarang digunakan karena memiliki tingkat kesulitan dalam membaca. Jika teks di setiap halaman memiliki paragraf yang panjang dan banyak, maka pembaca akan kesulitan untuk fokus dan menyebabkan kelelahan pada mata. Biasanya, 1 kalimat disarankan untuk tidak melebihi 60 kata sehingga tidak menyebabkan paragraf yang terlalu panjang (hlm 31).



Gambar 2.28 *Single-Column Grid*
Sumber: Ambrose & Harris (2012)

3) *Five-column grid*

Grid dengan 5 kolom biasanya digunakan untuk memberi informasi yang terperinci seperti daftar data. *Grid* ini tidak disarankan untuk digunakan oleh peletakkan teks karena terlalu sempit (hlm 31).



Gambar 2.29 *Five-Column Grid*
Sumber: Ambrose & Harris (2012)

4) *Module-based grid*

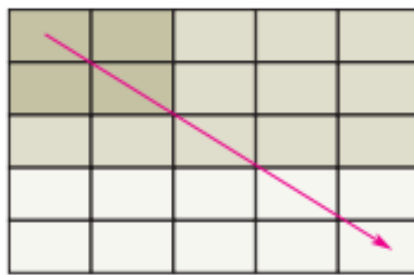
Grid modular ini didasari dengan susunan persegi di dalam satu halaman. *Grid* ini lebih fleksibel digunakan untuk perancangan dengan meletakkan posisi elemen visual dengan mengikuti *grid* persegi. *Grid* modular ini dapat diatur ukuran dan jarak diantara persegi (hlm 38).



Gambar 2.30 *Module-Based Grid*
Sumber: Ambrose & Harris (2012)

2.4.7 Layout

Dalam perancangan buku ilustrasi, layout menjadi salah satu hal yang membantu menghasilkan karya yang rapi dan konsisten. Dalam buku *The Production Manual: A Graphic Design Handbook (2nd Edition)* oleh Ambrose & Harris (2016) mengatakan bahwa *layout* adalah pengaturan format jarak dan peletakkan untuk elemen visual dalam sebuah area desain. Meskipun seorang desainer bebas dalam menentukan layout untuk elemen desain, perlu diingat bahwa terdapat area aktif dan pasif dalam area desain.



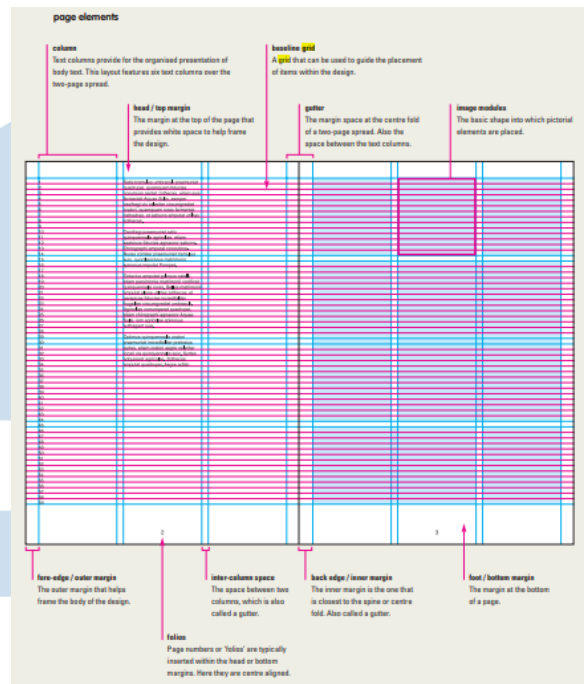
Gambar 2.31 Area Desain Aktif dan Pasif
Sumber: Ambrose & Harris (2016)

Hal yang perlu diperhatikan desainer adalah area aktif dan pasif dalam desain. Biasanya, pembaca selalu memproses informasi dari ujung kiri atas ke kanan bawah seperti gambar di atas. Oleh karena itu, penempatan elemen perlu diperhatikan dengan memilih elemen yang utama untuk diinformasikan di area yang aktif (hlm 23).

2.4.7.1 Elemen Layout

Dalam area kerja desain buku ilustrasi yaitu halaman, terdapat beberapa elemen yang terdapat dalam *layout* halaman. Di dalam sebuah halaman, terdapat area kerja dimana desainer dapat menuangkan segala elemen visual dan elemen teks yang dikelola menggunakan prinsip desain.

Ambrose & Harris (2016) menjelaskan bahwa ada beberapa bagian dalam layout halaman yang perlu diketahui. Berikut merupakan bagian elemen layout, sebagai berikut:



Gambar 2.32 Elemen Layout
Sumber: Ambrose & Harris (2016)

Dari gambar diatas, berikut penjabaran elemen layout menurut Ambrose & Harris (2016) (hlm 25):

1) **Column**

Kolum menyediakan area untuk meletakkan teks sesuai dengan jumlah kolom yang ditentukan.

2) **Head/top margin**

Bagian margin atas merupakan area *white space* untuk menghindari desain keluar dari area desain.

3) **Baseline grid**

Grid digunakan untuk mengarahkan peletakkan elemen desain di area desain.

4) **Gutter**

Bagian jarak margin di tengah lipatan halaman untuk *layout* 2 halaman serta menjadi jarak di antara area kolom teks.

5) ***Image modules***

Modul grid persegi untuk meletakkan gambar.

6) ***Fore-edge/outer margin***

Margin luar yang menjaga desain tetap di area kerja.

7) ***Folios***

Folio atau nomor halaman biasanya diletakkan di atas atau dibawah margin dan biasanya diletakkan di ujung atau ditengah margin.

8) ***Inter-column space***

Jarak antar kolom yang biasa disebut sebagai *gutter*.

9) ***Back edge/inner margin***

Margin yang berada di dalam dan terletak dekat dengan sudut dalam buku.

10) ***Foot/bottom margin***

Margin yang berada di bawah halaman.

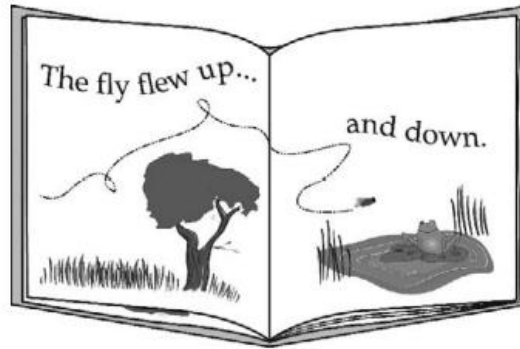
2.4.7.2 Layout Buku Ilustrasi

Matulka (2008) menjelaskan bahwa terdapat *layout* untuk buku ilustrasi yang mendukung penempatan teks dan ilustrasi. Berikut merupakan *layout* buku ilustrasi, sebagai berikut (hlm 45):

1) ***Double-page spread***

Layout ilustrasi 2 halaman merupakan halaman yang terbuka dengan kondisi 2 halaman buku tergabung dan dapat dilihat dan dibaca secara bersamaan. Dalam *layout* ini, teks boleh ada ataupun tidak di dalam halaman. Dalam halaman *double-page spread*, ilustrasi yang ada dalam area halaman biasa tersambung antar satu halaman dengan halaman yang lain. Selain itu, teks juga dapat berada di satu halaman yang sama atau dipisahkan.

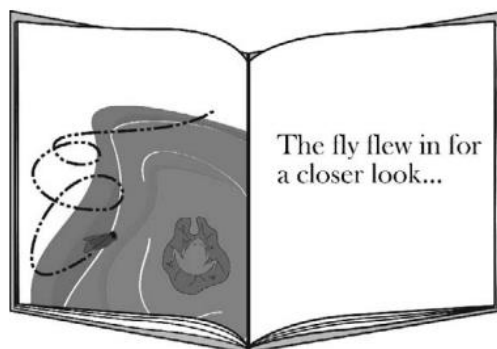
Hal yang penting untuk diingat oleh penulis adalah untuk mengatur area desain untuk mengarahkan pembaca membaca dari kiri ke kanan (hlm 45).



Gambar 2.33 *Double-Page Spread*
Sumber: Matulka (2008)

2) *Single-page illustration*

Layout ilustrasi dengan 1 halaman biasanya berisi 1 halaman penuh dengan ilustrasi dan halaman selanjutnya adalah bagian untuk teks cerita. Biasanya, *layout* ini digunakan oleh cerita yang memiliki narasi yang panjang. Jenis cerita yang sering menggunakan *layout* ini adalah legenda. Dalam merancang halaman yang berisi teks, sisi halaman dapat dirancang dengan menambahkan elemen visual dekoratif atau bingkai di sekitar teks cerita (hlm 46).



Gambar 2.34 *Single-Page Illustration*
Sumber: Matulka (2008)

2.4.8 Ilustrasi

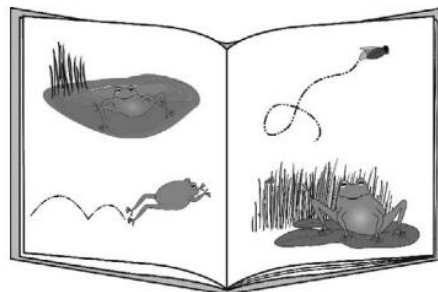
Dalam buku ilustrasi, elemen visual yang terutama adalah ilustrasi sendiri. Matulka (2008) dalam buku *A Picture Book Primer: Understanding and Using Picture Book* menjelaskan bahwa ilustrasi dalam buku ilustrasi memperluas arti dari cerita dan juga mampu menceritakan apa yang tidak dapat diceritakan dengan kata-kata (hlm 42).

2.4.8.1 Elemen Ilustrasi

Matulka (2008) menjabarkan beberapa elemen dalam ilustrasi sebagai berikut:

1) *Vignettes*

Ilustrasi jenis ini biasa juga disebut sebagai *spot art* yang merupakan ilustrasi yang tersebar di 2 halaman luas. Biasanya diletakkan secara seimbang dengan teks atau tidak. Ilustrasi jenis ini juga dapat menyisakan white space sehingga tidak terlalu padat (hlm 42).

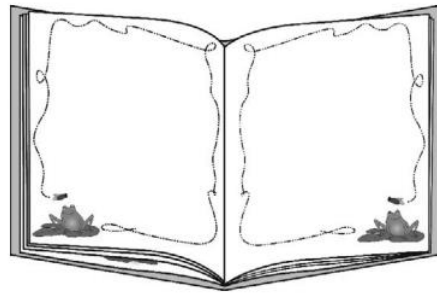


Gambar 2.35 *Vignettes*
Sumber: Matulka (2008)

2) *Borders*

Batasan biasanya berfungsi sebagai bingkai yang digunakan untuk membingkai teks atau ilustrasi. Batasan ilustrasi dapat dirancang secara sederhana dengan menggunakan elemen garis atau dibuat secara dekoratif secara detail dengan menyesuaikan tema cerita. Batasan

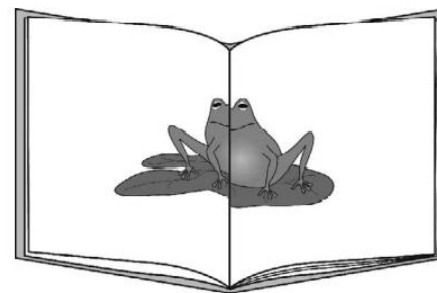
dalam halaman juga berfungsi untuk memberikan keseimbangan di dalam buku ilustrasi (hlm 43).



Gambar 2.36 *Borders*
Sumber: Matulka (2008)

3) *Gutters*

Gutters adalah area terbuka diantara halaman buku. Ketika halaman dibuka, gutter menjadi hilang. Secara keseluruhan, ilustrasi jenis ini berada di antara halaman yang menggunakan area *gutter* (hlm 44).



Gambar 2.37 *Gutters*
Sumber: Matulka (2008)

4) *Panels*

Panels adalah jenis ilustrasi yang dengan sengaja dirusak untuk memunculkan efek. Ilustrasi ini menambahkan perspektif yang berbeda dalam 1 area halaman untuk menciptakan visual yang menarik perhatian pembaca. Ilustrasi jenis ini ingin membuat ilustrasi dengan layout yang formal namun dengan cara yang dinamis (hlm 44).

2.4.9 Karakter

Dalam buku ilustrasi mengenai tokoh Alkitab Daniel memerlukan perancangan karakter untuk mendukung penyampaian cerita. Dils (2009) dalam buku *You Can Write Children's Book*, (2nd Edition), menjelaskan bahwa perancangan karakter di dalam setiap usia memiliki ciri-ciri yang berbeda. Setiap usia memiliki kegemarannya sendiri termasuk karakter dalam cerita. Berikut merupakan pembagian karakter sesuai tahap usia sekolah menurut Dils (2009), sebagai berikut:

1) Usia sekolah awal (1-3 SD)

Usia sekolah awla memiliki fokus utama dalam sekolah, bermain, dan keluarga. Oleh karena itu, karakter yang perlu ada di usia ini adalah karakter yang seusia dengan mereka atau lebih tua dari mereka sebagai teladan yang bisa dicontoh. Jumlah karakter juga diusahakan tidak terlalu banyak dan berfokus kepada karakter utama yang menghadapi berbagai peristiwa (hlm 44).

2) Usia sekolah awal (4-6 SD)

Usia sekolah akhir sudah mengerti akan lingkungan sekitar. Oleh karena itu, karakter ilustrasi di usia ini adalah karakter yang memiliki usia yang sama dengan mereka atau sedikit lebih tua dari mereka. Jumlah karakter dapat mencapai 3-5 karakter utama seperti satu keluarga, lingkungan pertemanan dan lainnya. Pastikan karakter di cerita memiliki latar belakang karakter yang kuat. Karakter orang tua boleh masuk di dalam cerita namun tidak menjadi peran utama di dalam cerita (hlm 46).

2.4.10 Penulisan Buku Ilustrasi

Dalam buku *You Can Write Children's Book*, (2nd Edition), Dils (2009) menjelaskan bahwa buku ilustrasi memiliki beberapa spesifikasi sesuai dengan publikasi tersendiri. Namun, biasanya buku ilustrasi anak usia sekolah mencakup 1.000-1.500 kata dan terdiri dari 8-32 halaman untuk 1 buku. Selain itu, dalam 1 halaman hanya terdiri dari 1-3 kalimat sehingga adanya

white space yang tersisa di halaman dan tidak terlalu penuh bagi pembaca dengan usia anak sekolah awal (hlm 41).

Dils (2009) mengatakan bahwa kunci dari penulisan buku anak adalah kesederhanaan. Selain itu, terdapat jabaran mengenai beberapa cara dalam penulisan buku ilustrasi anak, antara lain (hlm 42):

- 1) Membuat alur cerita yang menarik perhatian anak. Setiap penulisan buku perlu dimulai dengan menyusun narasi cerita terlebih dahulu tanpa memikirkan mekanisme dan teknis untuk anak. Setelah alur cerita sudah selesai, ubah cara penulisan dan bahasa yang disesuaikan dengan anak.
- 2) Membedah cerita ke dalam halaman. Cerita yang telah dirancang direncanakan letak teks untuk per halaman sehingga penulis dapat mengetahui perancangan yang perlu dilakukan selanjutnya. Setiap halaman hanya perlu 1-3 kalimat dan 1 adegan untuk memudahkan anak mengerti cerita tersebut.
- 3) Menggunakan kalimat yang terstruktur dan pendek. Usahakan untuk menghindari paragraf yang terlalu panjang dan kata-kata yang sulit dimengerti. Ilustrasi harus mampu menceritakan kejadian cerita yang ada di halaman tersebut.
- 4) Usahakan ilustrasi di cerita dapat Digambar secara literal sehingga apa yang ditulis secara kalimat dan gambar memiliki makna dan pengertian yang sama.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A