

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Buku Cerita Anak

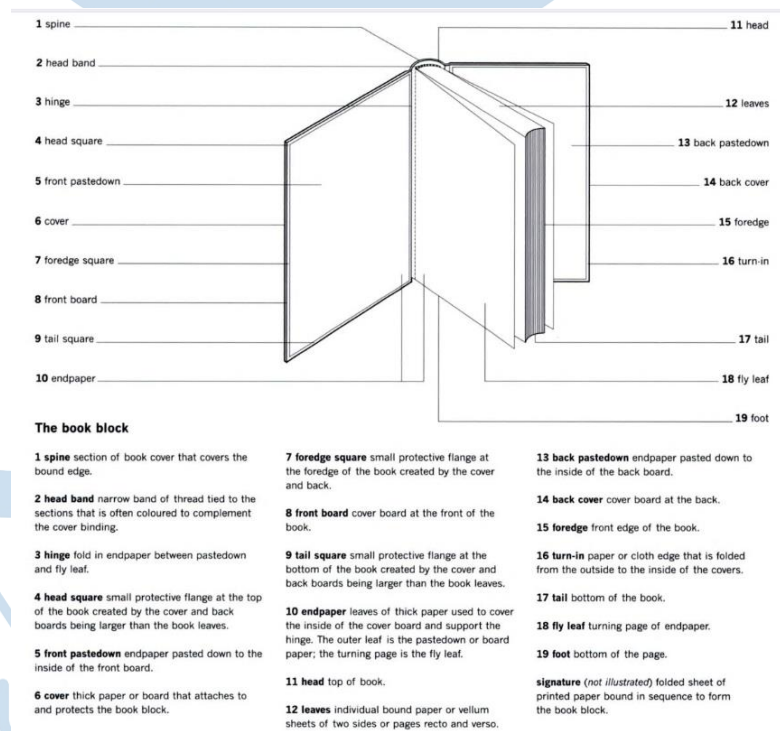
Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, buku sendiri memiliki arti sebagai embar kertas yang berjilid, berisi tulisan atau kosong. Berdasarkan Asosiasi Perpustakaan Amerika, definisi dari buku anak adalah buku yang sesuai dengan tingkat kemampuan membaca dan minat anak-anak dari kelompok umur tertentu atau tingkatan pendidikan, mulai prasekolah hingga kelas 6 sekolah dasar. Beberapa yang termasuk buku anak meliputi *board book* (buku karton tebal), *picture book* (buku bergambar), dan *picture story book* (buku cerita bergambar). Bettelheim (2010) mengatakan bahwa agar sebuah cerita dapat disebut menarik bagi anak, cerita tersebut haruslah merangsang imajinasi. Selain itu, cerita tersebut harus dapat membantu anak dalam menjernihkan emosi, mengembangkan kecerdasan, dan menghadapi kecemasan dalam menemukan jalan keluar dari suatu masalah. Cerita yang disampaikan untuk anak juga harus dibuat sesuai dan cocok dengan anak, seperti mengenai pandangan anak-anak terhadap sesuatu.

2.1.1 Anatomi Buku

Haslam (2006) menyatakan bahwa anatomi buku dilihat secara desain dibagi menjadi 3 bagian pokok atau 3 kelompok besar. Bagian-bagian tersebut adalah blok buku, halaman buku, dan *grid*. Blok buku kemudian terbagi lagi menjadi 19 bagian sebagai berikut.

- 1.) *Spine* atau bagian sampul buku yang menutupi keseluruhan isi buku.
- 2.) *Head-band* merupakan tali yang digunakan untuk mengikat isi buku.
- 3.) *Hinge* adalah lipatan antara sampul depan dan halaman balik.
- 4.) *Head-square* atau bagian yang melindungi bagian atas buku.
- 5.) *Front pastedown* adalah halaman di balik sampul depan buku.
- 6.) *Cover* merupakan kertas tebal yang melindungi *book block*.

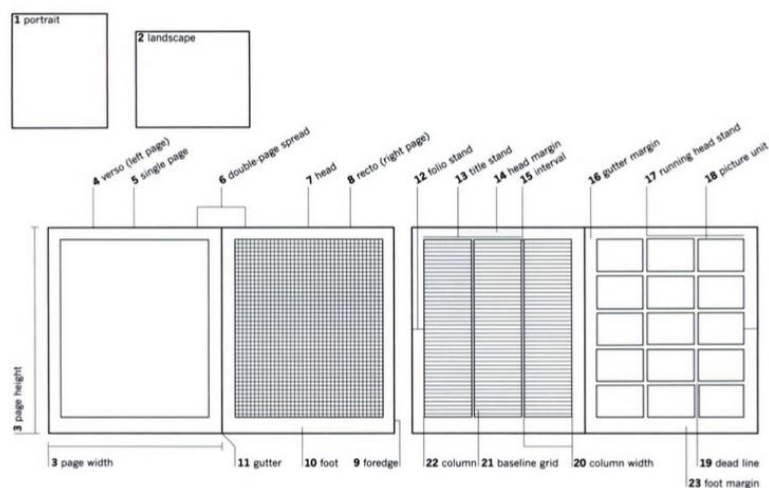
- 7.) *Foredge square* berfungsi melindungi bagian tepi depan buku.
- 8.) *Front board* merupakan sampul buku bagian paling depan.
- 9.) *Tail square* adalah pelindung untuk bagian bawah dari buku.
- 10.) *End paper* merupakan penghubung bagian belakang dan depan dari sampul dengan halaman terakhir dan paling awal.
- 11.) *Head of book* adalah bagian paling atas buku.
- 12.) *Leaves* adalah 2 sisi dari halaman yang berada di antara *recto* serta *verso*.
- 13.) *Back pastedown* adalah sisi balik dari sampul belakang.
- 14.) *Back cover* merupakan sampul buku bagian belakang.
- 15.) *Foredge* adalah tepi depan dari isi buku.
- 16.) *Turn-in* merupakan jarak per-lembar pada buku.
- 17.) *Tail* adalah bagian bawah buku.
- 18.) *Fly leaf* merupakan halaman selanjutnya setelah *end paper*.
- 19.) *Foot* adalah bagian bawah dari halaman pada buku.



Gambar 2.1 Anatomi Buku
Sumber: Haslam (2006)

Bagian halaman buku terbagi menjadi 11 bagian, yaitu:

- 1.) *Portrait* merupakan istilah untuk format halaman yang memiliki tinggi lebih besar dari lebarnya.
- 2.) *Landscape* merupakan istilah untuk format halaman yang memiliki lebar lebih besar daripada tingginya.
- 3.) *Page height* adalah tinggi dari suatu halaman pada buku.
- 4.) *Verso* adalah bagian kiri halaman yang biasanya terisi oleh nomor atau angka yang ganjil.
- 5.) *Single page* adalah halaman yang berada pada satu bagian (kiri atau kanan).
- 6.) *Double page* atau *spread* adalah sebutan untuk dua buah halaman yang berdampingan yang terbuat dari gabungan *single page*.
- 7.) *Head* merupakan bagian tengah dari buku.
- 8.) *Recto* adalah bagian kanan halaman yang biasanya terisi oleh nomor atau angka yang genap.
- 9.) *Foredge* adalah bagian depan dari buku.
- 10.) *Foot* merupakan bagian bawah dari buku.
- 11.) *Gutter* merupakan jarak yang sengaja dibuat untuk *binding*.



Gambar 2.2 Grid

Sumber: Haslam (2006)

Grid pada buku terbagi menjadi 16 bagian yang meliputi *folio stand*, *title stand*, *running head stand*, *head margin*, *foot margin*, *interval*, *gutter margin*, *picture unit*, *dead line*, *column*, *column width*, *baseline*, *shoulder*, *column depth*, *character per line*, dan *throwout*.

2.1.2 Buku Interaktif

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, berinteraksi diartikan sebagai kegiatan melakukan aksi, saling mempengaruhi, dan saling berhubungan. Buku Interaktif adalah buku dengan fungsi berinteraksi dengan penggunanya. Teknis kesenian pada kertas mengalami perkembangan pada abad ke-18, dan permintaan pembuatan buku termasuk buku yang dibuat untuk hiburan meningkat pesat, dan melahirkan jenis-jenis buku yang sebelumnya belum pernah dibuat (Hinnel, 2002). Salah satu dari jenis buku tersebut adalah buku yang dibuat dengan teknik *movable book*.

Dalam jurnalnya, Fitriana (2015) mengatakan bahwa buku interaktif menjadi media yang cocok untuk anak. Hal ini disebabkan oleh fungsi interaktif pada buku tersebut, sehingga anak dapat menerima pembelajaran sembari bermain, dan merasa senang serta tertarik belajar. Oey dkk. (2013) mengatakan bahwa terdapat 9 jenis buku interaktif.

1) Buku *Pop-Up*



Gambar 2.3 Buku *Pop-Up*

Sumber: <https://www.kanya.id/read/037804/buku-pop-up-sebagai-media-belajar-anak-yang-penuh-manfaat> (2022)

Buku *pop-up* merupakan buku yang dibuat dengan teknik lipatan kertas sehingga terlihat timbul atau berbentuk tiga dimensi (3D).

2) Buku *Peek-a-Boo*

Buku jenis ini disebut juga sebagai buku *lift-a-flap*. Buku interaktif ini mengharuskan aktivitas dari pembacanya untuk membuka Sebagian atau keseluruhan halaman agar dapat mengetahui isi atau kejutan di baliknya.



Gambar 2.4 Buku *Peek-a-Boo*

Sumber: <https://everyday-reading.com/lift-the-flap-books/> (2024)

3) Buku *Pull Tab*

Pada buku *pull tab*, terdapat bagian pada halaman yang dapat ditarik oleh pembaca. Efek dari terjadinya tarikan biasanya untuk mengilustrasikan gerakan, seperti topi yang terangkat, mobil yang berjalan, dan sebagainya.



Gambar 2.5 *Novus Ordo Seclorum* by Kelly Murphy
 Sumber: <http://www.greenchairpress.com/blog/?p=3155> (2014)

4) *Hidden Objects Book*

Buku jenis ini mengajak pembacanya untuk mencari benda-benda tertentu yang disembunyikan dalam halaman buku. Tujuan dari buku ini adalah melatih fokus sembari membaca pembaca menelusuri cerita.



Gambar 2.6 Elle Simms, *In This Picture: Can You Find All the Hidden Objects?*
 Sumber: <https://ellesimms.com/hidden-objects-book-for-kids/> (2017)

5) *Buku Games*

Buku permainan dibuat untuk bersenang-senang tanpa melupakan konteks dalam buku. Buku interaktif jenis ini memuat aktivitas yang

dapat dilakukan oleh pembaca, seperti menulis, menghias, menempel, mewarnai, menyusun *puzzle*, dan sebagainya.



Gambar 2.7 Buku *Games*

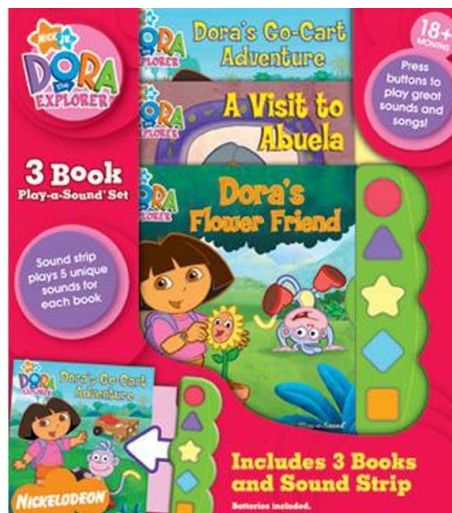
Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=jbbt1mIZYa0> (2021)

6) Buku *Participation*

Buku interaktif ini memuat fungsi tanya jawab. Tujuannya adalah untuk menguji perhatian dan pemahaman pembaca terhadap isi dari buku tersebut.

7) Buku *Play-a-Sound*

Buku ini disebut juga dengan buku *play-a-song*. Buku interaktif ini dilengkapi dengan tombol-tombol yang dapat ditekan dan menghasilkan suara atau lagu yang berhubungan dengan cerita.

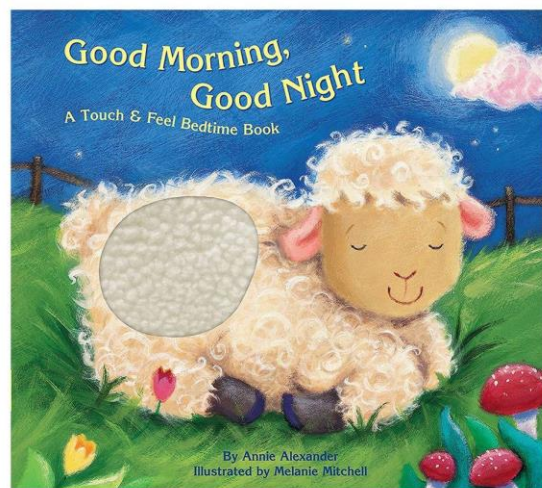


Gambar 2.8 Buku *Play-a-Sound Set Dora the Explorer 3*

Sumber: <https://www.lowes.com/pd/Dora-the-Explorer-3-Book-Play-a-Sound-Set/3355626> (2007)

8) Buku *Touch and Feel*

Buku interaktif jenis ini biasanya digunakan untuk pembelajaran pada usia 0 sampai 3 tahun untuk mengembangkan kemampuan sensorimotor anak. Pada buku ini terdapat tekstur-tekstur yang dibuat menggunakan berbagai bahan seperti bulu, kapas, karpet, dan sebagainya, untuk menunjukkan rasa yang akan timbul ketika menyentuh objek atau makhluk dalam cerita.



Gambar 2.9 Annie Alexander, *Good Morning, Good Night*

Sumber: <https://www.bestproducts.com/parenting/baby/g804/touch-and-feel-baby-books/> (2019)

9) Buku Interaktif Campuran

Buku interaktif ini berisikan gabungan dari 2 atau lebih jenis buku interaktif. Buku ini bertujuan untuk menimbulkan rasa pembelajaran yang variatif.

2.1.3 Informasi dalam Buku Cerita Anak

Coates & Ellison (2014) mengatakan bahwa dengan penggunaan konten yang tepat dapat mendukung penyampaian informasi yang lebih efektif. Tujuan dan kebutuhan penyampaian informasi menjadi salah satu faktor pemilihan media, baik informasi yang kompleks maupun praktis. Terdapat 3 kategori media yang dipisahkan berdasarkan perancangannya, yakni media cetak, media *environmental*, dan media digital. Fungsi dari

media informasi adalah sebagai penunjang bagi keperluan masyarakat, yakni sebagai arahan, pedoman, maupun peringatan. Manusia kerap menggunakan media informasi sesuai dengan kebutuhannya. Edukasi juga merupakan proses saat seseorang yang awalnya tidak mengetahui sesuatu belajar hingga mengetahuinya.

1) Konten Edukasi

Fitriani (2011) menyatakan bahwa edukasi merupakan proses penyampaian informasi atau pengetahuan dan penyaluran kemampuan seseorang melalui proses pembelajaran, sehingga seseorang atau sekelompok orang dapat melakukan apa yang menjadi harapan dari pendidik. Menurut Notoatmodjo, metode edukasi digolongkan berdasarkan pendekatan sasaran yang ingin dicapai. Metode-metode tersebut digolongkan sebagai berikut.

a) Pendekatan Perorangan

Pendekatan perorangan dilakukan untuk membina perilaku baru atau yang mulai tertarik dengan sebuah perilaku. Pendekatan macam ini dilakukan atas dasar masalah atau alasan yang berbeda-beda dari tiap individu. Edukasi dengan pendekatan ini dilakukan melalui dua cara, yaitu bimbingan atau penyuluhan dan wawancara.

b) Pendekatan Kelompok

Pendekatan kelompok dilakukan dengan pertimbangan seberapa besar suatu kelompok, serta tingkat pendidikan formal dari kelompok sasaran (Notoatmodjo, 2007). Kelompok yang terdiri dari lebih dari 15 orang dikategorikan sebagai kelompok besar dan metode yang digunakan adalah seminar atau ceramah. Kelompok yang berisi kurang dari 15 orang disebut kelompok kecil, dengan metode edukasi diskusi kelompok, bermain peran, dan permainan simulasi.

2) Buku Panduan

Menurut Pusat Perbukuan (2008, hlm. 21), buku panduan pendidik merupakan buku yang isinya atau materi di dalamnya dapat

meningkatkan atau membantu kinerja pendidik atau tenaga kependidikan. Terdapat empat macam buku pendidikan menurut klasifikasi oleh Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional tentang buku-buku pendidikan, yakni buku teks pelajaran, buku referensi, buku pengayaan, dan buku panduan pendidik (Pusat Perbukuan, 2008, hlm. 1). Buku panduan pendidik merupakan bagian dari buku nonteks pelajaran, yang merupakan pelengkap atau penunjang pada buku pelajaran yang berfungsi sebagai panduan atau referensi dalam menjalankan proses pembelajaran. Buku panduan pendidik dapat berisi teori-teori yang relevan sebagai acuan, methoded pembelajaran yang digunakan, penelitian pembelajaran, atau jenis lainnya yang berhubungan dengan atau dapat membantu pembelajaran.

2.1.4 Elemen Desain dalam Buku Cerita Anak

Elemen desain merupakan komponen-komponen yang mendasar dalam menciptakan sebuah karya desain. Elemen-elemen desain kemudian dipadukan sehingga menghasilkan desain yang tertata dan terstruktur sehingga mudah dimengerti dan pesan dapat tersampaikan kepada target. Menurut Landa (2013), elemen desain dua dimensi terbagi menjadi 4 elemen formal yang mencakup garis, bentuk, warna, dan tekstur. Landa juga menyebutkan bahwa sebuah desain yang baik harus mampu memberikan informasi, mengidentifikasi, dan melakukan persuasi dengan baik.

1.) Titik dan Garis

Titik merupakan komponen paling kecil dari sebuah garis. Sebuah titik biasanya ditandai dengan bentuknya yang bulat. Gabungan beberapa titik akan menghasilkan sebuah garis. Garis sebagaimana dijelaskan oleh Landa, merupakan gabungan dari banyak titik yang disusun secara memanjang. Garis memiliki fungsi penting dalam desain sebagai bagian dari komposisi maupun pemaknaan. Garis tidak hanya lurus, namun juga mencakup berbagai variasi seperti garis

lengkung dan garis bergelombang. Arah sebuah garis juga dapat mengarahkan persepsi audiens pada bagian atau makna tertentu.



Gambar 2.10 Ada Apa di Situ? oleh Erna Fitriani

Sumber: <https://seumpama.com/shop/ada-apa-di-situ/> (2019)

Contoh penggunaan titik dan garis dapat dilihat pada sampul buku “Ada Apa di Situ?” oleh Erna Fitriani. Titik terdapat pada mata para karakter, dan berfungsi sebagai detail. Garis pada sampul terletak pada sapu yang juga digunakan untuk membentuk komposisi sampul buku.

2.) Bentuk

Menurut Landa, bangun datar dua dimensi yang merupakan garis atau jalur tertutup disebut sebagai bentuk. Area bentuk dapat dibuat secara keseluruhan menggunakan warna, garis, maupun tekstur. Gabungan dari beberapa bentuk akan membuat sebuah gambar. Landa menyatakan bahwa penyusunan dan penggunaan bentuk dapat dilakukan secara *Figure/Ground* atau *Negative Space/Positive Space*. *Figure/Ground* merupakan gabungan secara kohesif dari bentuk sebagai bentuk persepsi, di mana *Figure* atau *Positive Space* merupakan objek utama pada komposisi, sedangkan *Ground* atau *Negative Space* merupakan ruangan kosong di antara *Figure*. Penerapan ini biasanya dilakukan dalam kreasi desain ilusi optik.



Gambar 2.11 “Teman Gonta” oleh Rimosan, dkk. (2021)

Pada sampul buku yang berjudul “Teman Gonta”, dapat dilihat terdapat penggunaan bentuk dasar segi empat pada background para karakter. Bentuk dibuat dari gabungan garis dan warna. Bentuk juga digabungkan sehingga membentuk objek-objek di sekitar karakter dan karakter itu sendiri.

3.) Warna

Warna merupakan elemen desain yang cenderung provokatif dan memiliki karakteristik yang kuat. Warna sendiri dihasilkan oleh pantulan cahaya yang tidak diserap oleh sebuah objek yang terkena cahaya. Landa menjelaskan bahwa terdapat berbagai elemen warna, di antaranya adalah *hue*, *saturation*, dan *value*. Ketiga elemen ini disebut juga dengan *nomenklatur*.

a. *Hue*

Hue dapat diartikan sebagai nama asli yang biasa disebut dari sebuah warna, seperti merah, kuning, dan biru. *Hue* dikategorikan menjadi dua macam, yaitu cool tone atau warna dingin yang mencakup keluarga warna biru, hijau, indigo, serta violet, dan warm tone atau warna hangat yang merupakan keluarga dari

warna merah, kuning, serta oranye. Meskipun pada dasarnya terbagi menjadi dua kategori, tidak menutup kemungkinan untuk sebuah warna masuk dalam kategori yang berbeda berdasarkan posisinya pada color wheel. Dalam warna juga ada warna primer, yaitu merah, biru, dan kuning, serta warna sekunder yang merupakan campuran dari warna primer, yaitu hijau, oranye, dan ungu. Campuran dari warna sekunder disebut warna tersier.

b. Value

Value merupakan tingkat intensitas cahaya dalam warna. *Value* menandakan gelap atau terangnya suatu warna, di mana warna dicampur dengan warna hitam, putih, atau keduanya. Pencampuran warna dengan warna putih disebut dengan *tint* pencampuran warna dengan warna hitam disebut dengan *shade*, dan pencampuran warna dengan warna hitam serta putih disebut sebagai *tone*. Permainan *value* dalam suatu buku cerita dapat menghilangkan kesan monoton.

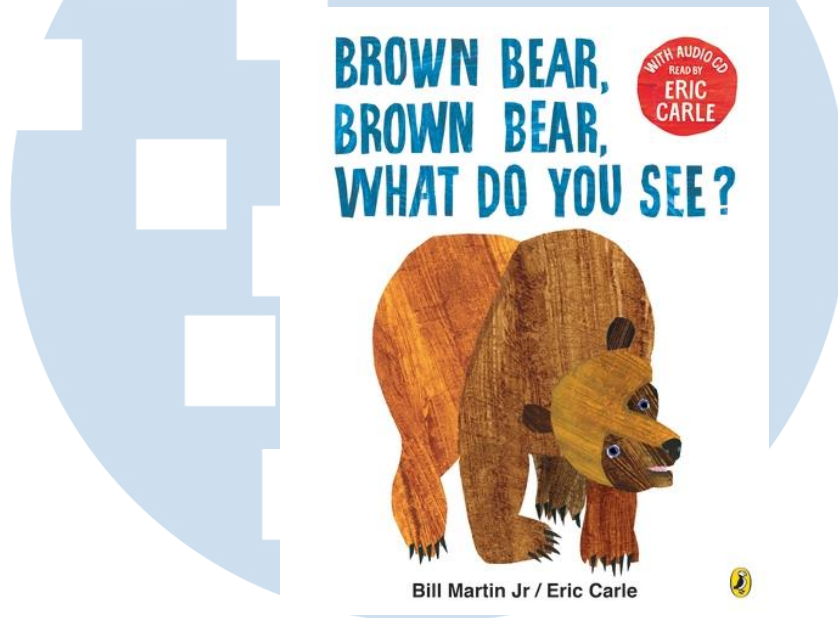
c. Saturation

Saturation atau saturasi merupakan tingkat kecerahan pada suatu warna. Contoh dari saturasi adalah biru pudar dan biru terang. Kecerahan suatu warna diukur dengan persentase 0% hingga 100%. Saturasi dapat digunakan untuk menandakan jarak dan menarik perhatian pada fokus tertentu. Semakin dekat posisi objek dengan *audience*, semakin terang warnanya.

d. Color Theory

Color Theory atau teori warna menjelaskan mengenai hubungan antar warna. Hubungan dari setiap warna ini dipadukan dan dimanfaatkan agar tercipta suatu kesinambungan bernama *Color Harmony* atau *Color Relationship*. Terdapat enam konsep dasar dalam memadukan warna, dan dapat diimplementasikan dalam berbagai kombinasi warna (Adams dkk., 2008).

debossing, printing, letterpress, sementara tekstur yang berbentuk ilusi dan tidak dapat dirasakan secara langsung disebut sebagai tekstur visual. Tekstur visual dibuat untuk menggambarkan seolah sebuah visual terbuat dari bahan tertentu, seperti pada gambar, lukisan, dan fotografi.



Gambar 2.13 "*Brown Bear, Brown Bear, What Do You See?*" oleh Bill Martin Jr & Eric Carle

Sumber: <https://www.penguin.co.uk/books/37298/brown-bear-brown-bear-what-do-you-see-by-bill-martin-illus-eric-carle/9780141379500> (2017)

Pada buku ini terdapat tekstur visual, di mana tekstur pada gambar tidak nyata namun terlihat seperti tekstur sebenarnya. Tekstur pada beruang dibuat menyerupai tekstur kayu, sekaligus bertujuan untuk menggambarkan bulu pada hewan tersebut. Tekstur kayu visual tersebut tetap terlihat kasar meskipun hanya ilustrasi.

2.1.5 Prinsip Desain dalam Buku Cerita Anak

Prinsip desain merupakan hal yang esensial dalam menciptakan desain. Prinsip desain kemudian dipadukan dengan elemen dasar desain sehingga menghasilkan desain yang sistematis.

1.) Format



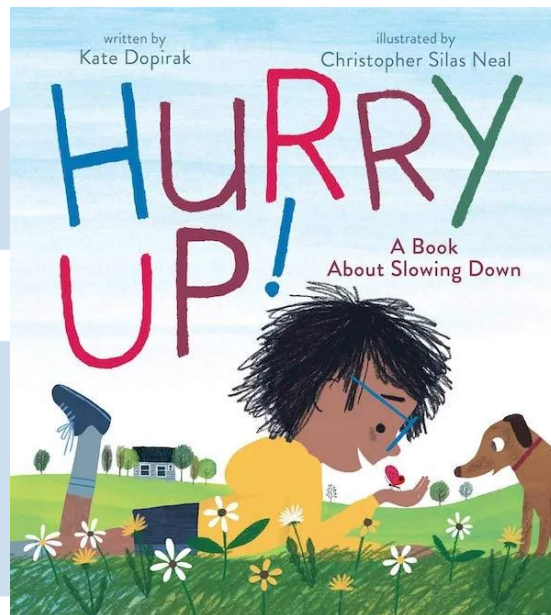
Gambar 2.14 *Standard Children's Book Size*

Sumber: <https://www.brprinters.com/childrens-book-sizes/> (2023)

Format merupakan Batasan ruang dan ukuran yang mutlak pada ruang desain buku cerita anak.. Format juga digunakan untuk menandakan batas media yang digunakan oleh desainer dalam mengerjakan desain, seperti format isian pada buku, format sampul, dan sebagainya. Penetapan format disesuaikan oleh kebutuhan desainer dan tujuan desain.

2.) *Balance*

Balance diartikan sebagai keseimbangan dalam desain. Keseimbangan yang dimaksud adalah *ratio* antara elemen-elemen dalam desain dalam buku cerita anak, seperti *ratio* penggunaan tipografi, gambar, dan latar. *Balance* bertujuan untuk mempertahankan keseimbangan pada suatu desain. *Balance* dibagi menjadi tiga, yaitu simetris dengan proporsi yang sama pada setiap sisi dari aksis x, asimetris dengan proporsi yang berbeda di setiap sisinya, dan radial dengan gabungan keseimbangan simetri horizontal dan vertikal yang berpusat di bagian tengah desain.



Gambar 2.15 "Hurry Up!: A Book About Slowing Down" oleh Kate Dopirak

Sumber: <https://www.goodreads.com/book/show/52768124-hurry-up> (2020)

Pada sampul buku "Hurry Up!: A Book About Slowing Down" dapat dilihat bahwa terdapat keseimbangan antara ilustrasi karakter dan ukuran judul utama. Keseimbangan diciptakan dari kepala karakter yang mengisi kekosongan dari penempatan judul. Keseimbangan ini diciptakan dengan tujuan sampul yang *easy-viewing*.

3.) Hierarki Visual

Hierarki visual merupakan prinsip desain yang mengorganisir informasi dan komponen dalam desain sehingga tercipta komunikasi yang lancar melalui visual. Dalam menetapkan hierarki visual pada buku cerita anak, perlu ditemukan *emphasis* atau daya tarik utama terlebih dahulu. Penyusunan hierarki visual dilakukan dengan menentukan penempatan dan ukuran elemen dalam desain berdasarkan urutan keterbacaannya dan kepentingannya, sehingga terdapat elemen visual yang terlihat dominan, yang kemudian menjadi *point of interest*.



Gambar 2.16 isi "Teman Gonta" oleh Rimosan, dkk. (2021)

Pada halaman buku ini, dapat dilihat bahwa ada penempatan hierarki visual dalam penyusunan adegan. Keempat karakter dibuat lebih besar, tidak hanya untuk memperlihatkan posisi berdiri namun juga menjadikannya objek pertama yang dilihat, kemudian tulisan yang gelap di atas latar terang, lalu berakhir pada karakter di belakang yang berdiri sendiri. Hierarki ini digunakan agar pembaca dapat lebih mengerti posisi dan situasi dalam adegan.

4.) Ritme

Ritme merupakan repetisi atau pengulangan yang konsisten dalam desain. Ritme dibuat dengan menggabungkan variasi dengan repetisi. Tujuan utama dari ritme adalah menumbuhkan rasa penasaran untuk meneliti keseluruhan desain secara lebih lanjut.

5.) Unity

Unity merupakan gabungan dari berbagai elemen yang menghasilkan suatu kesatuan yang lebih besar. Penggabungan berbagai elemen ini bertujuan untuk memperlihatkan seolah setiap bagian dari desain tersebut terasa sudah sepatutnya diletakkan bersama dan digabungkan.

6.) *Laws of Perceptual Organization*

Laws of Perceptual Organization atau hukum organisasi persepsi terdiri dari enam buah hukum. *Similarity* adalah ketika beberapa elemen dengan karakteristik yang serupa dianggap sebagai kesatuan. *Proximity* adalah suatu kesatuan yang terdiri dari beberapa elemen yang berdekatan dengan kedekatan yang spasial. *Continuity* adalah ketika elemen yang muncul merupakan kelanjutan dari elemen sebelumnya sehingga menimbulkan kesan pergerakan berlanjut. *Closure* merupakan kecenderungan dalam pikiran untuk membuat koneksi yang menyambungkan elemen sehingga terbentuk sebuah bentuk yang utuh. *Common Fate* adalah ketika beberapa elemen bergerak ke arah yang sama sehingga cenderung nampak seperti sebuah kesatuan. *Continuing Line* adalah ketika garis terlihat selalu mengikuti sebuah alur, di mana mata manusia cenderung mengabaikan jeda atau garis yang putus-putus dan berfokus pada jalur garis keseluruhan.

2.1.6 Ilustrasi dalam Buku Cerita Anak

Menurut Male (2017), ilustrasi merupakan metode penyampaian pesan dan informasi lewat visual, serta bersifat ekspresif. Male menyampaikan bahwa ilustrasi sudah ada sejak dahulu dalam bentuk yang lebih tradisional. Sebuah ilustrasi yang baik dinyatakan dapat mempengaruhi emosi dan pikiran seseorang dan menimbulkan keinginan untuk melakukan suatu aksi.

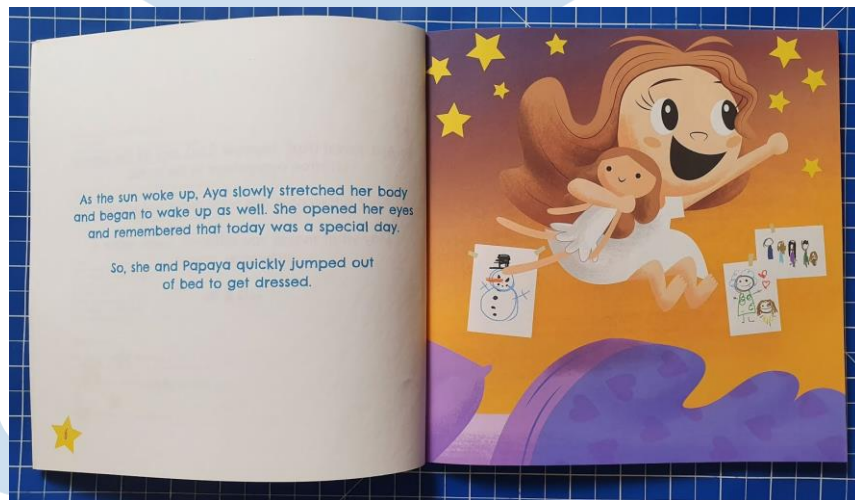
1) Fungsi Ilustrasi dalam Buku Cerita Anak

Ilustrasi memiliki beberapa peran penting dalam sebuah desain atau cerita. Male (2017) menyampaikan bahwa ilustrasi memiliki lima peran utama, yaitu *documentation and instruction*, *commentary*, *storytelling*, *persuasion*, dan *identity*. Fungsi ilustrasi pada buku cerita anak adalah sebagai media *storytelling*. Ilustrasi digunakan untuk menggambarkan sebuah alur cerita sehingga pembaca dapat mendapat

gambaran mengenai karakter atau jalan cerita. Fungsi ilustrasi dalam bercerita biasanya digunakan pada buku cerita anak agar lebih menarik dan mudah dimengerti, ataupun buku dengan aliran fantasi agar isi kepala penulis dapat sampai pada pembaca.

2) Jenis Ilustrasi dalam Buku Cerita Anak

Zeegan & Roberts (2014) menjelaskan bahwa terdapat beberapa jenis ilustrasi yang paling mendasar, yaitu naturalis, dekoratif, kartun, karikatur, dan cerita bergambar. Jenis ilustrasi yang cocok digunakan pada buku cerita anak adalah cerita bergambar. Ilustrasi yang mengikuti alur cerita dan dibuat sesuai dengan karakter dan latar sebuah cerita disebut dengan ilustrasi cerita bergambar. Tujuan dari ilustrasi dengan fungsi ini adalah untuk mempermudah pembaca dalam mengerti dan memahami alur cerita yang disampaikan. Ilustrasi cerita bergambar juga disesuaikan dengan target pasar yang ingin dicapai agar menarik perhatian.



Gambar 2.17 "Aya and Papaya: Discover What Makes Everyone Special" oleh MQ

Sumber: <https://www.thebrickcastle.com/2020/01/childrens-book-reviews-story-books-for.html> (2019)

Buku ini menggunakan gaya ilustrasi yang ekspresif imajinatif dan warna-warna yang cerah. Pemilihan warna dan gaya ilustrasi ini disesuaikan dengan *target audience* nya yaitu anak-anak. Seturut

dengan fungsi ilustrasi pada buku cerita anak, ilustrasi di sini berperan sebagai gambaran dari alur cerita.

3) Karakter

Egri (2009) mengatakan bahwa karakter merupakan elemen yang hidup dalam cerita dengan latar belakang untuk merancang sifat dan pemikiran dari karakter tersebut. Desain sebuah karakter dibuat berdasarkan beberapa unsur yang dibentuk agar terlihat menarik.

- a) Fisiologi atau fisik yang merupakan tampilan luar karakter yang dapat dilihat oleh pembaca.
- b) Sosiologi menjelaskan mengenai hubungan sosial karakter dengan lingkungannya dan orang-orang di sekitarnya.
- c) Psikologi merupakan gabungan dari fisiologi dan sosiologi, di mana ditunjukkan sifat dan cara pemikiran sang karakter.

McCloud (2006) mengatakan bahwa ekspresi adalah cara termudah untuk menunjukkan emosi seseorang. Menurut McCloud terdapat sekitar 6 jenis ekspresi wajah, yaitu marah, senang, sedih, terganggu, terkejut, dan takut, di mana ekspresi juga dapat merupakan gabungan dari jenis-jenis tersebut. Su & Zhao (2011) mengatakan bahwa terdapat 4 tahapan dasar dalam merancang karakter, yaitu *concept development*, *drafting*, pemilihan skema, dan pewarnaan. Pada tahap pertama, seorang *character designer* harus memikirkan beberapa aspek, yaitu sebagai berikut.

- a) Target penonton yang dituju
- b) Kategori karakter tersebut (antagonis, protagonis, tritagonis, dan sebagainya)
- c) Keunikan dan hal yang spesial dari karakter
- d) Hubungan karakter dengan orang-orang di sekitarnya, teman dan musuhnya

- e) Yang akan terjadi pada karakter tersebut
- f) Perubahan yang akan dialami oleh karakter
- g) Pesan yang ingin disampaikan dari cerita, dan apakah cocok disampaikan oleh karakter

Pada tahap berikutnya yaitu *drafting*, dibuat sketsa. Sketsa juga termasuk *nail sketch* atau sketsa secara garis besar bentuk karakter agar perancangan karakter tidak terlalu berfokus pada detail dan memudahkan identifikasi karakter. Tahap selanjutnya adalah pemilihan desain karakter dari *nail sketch* dan melakukan pewarnaan.

2.2 Sekolah Minggu

Menurut Dyck & Laufer (1998), hubungan Sekolah Minggu dan Gereja sangatlah erat. Keberadaan keduanya tidak dapat dipisahkan, baik Sekolah minggu yang didirikan oleh Gereja, maupun sebaliknya. Sekolah Minggu merupakan tempat pembelajaran anak mengenai Alkitab dan Firman Tuhan, dan diajarkan oleh pelayan Sekolah Minggu. Octavianus (2023) menyampaikan bahwa Sekolah Minggu dibagi menjadi beberapa tingkat. Anak usia 0 sampai TK tahun dikategorikan sebagai kelas balita, kelas 1-3 SD masuk dalam kelas Anak, kelas 4-6 SD disebut kelas Tanggung. Keseluruhan pelayanan untuk anak usia 0 sampai kelas 6 SD disebut dengan Pelayanan Anak, yang kemudian dilanjutkan oleh Persekutuan Teruna di kelas 1 SMP sampai sebelum peneguhan sidi (Aipassa, 2024).

Pattinama (2019) menyatakan bahwa inti dari Sekolah Minggu adalah terjadi proses belajar mengajar mengenai Firman Tuhan, dan terdapat berbagai cara pengajaran dalam Sekolah Minggu. Cara-cara tersebut meliputi pengajaran dengan puji-pujian, pengajaran dengan alat peraga, dan sebagainya. Pattinama juga mengatakan bahwa kegiatan Sekolah Minggu dijalankan berdasarkan susunan kegiatan atau liturgi, di mana pemberitaan Firman Allah menjadi puncak dari kegiatan yang dilaksanakan dengan tujuan memberitakan Injil Tuhan kepada anak-

anak. Maka dari itu, Sekolah Minggu berfungsi sebagai organisasi Gereja yang bertujuan untuk menjangkau anak-anak dalam Tuhan, dan menjadi saksi bagi anak-anak tentang Injil Tuhan.

Jemaat yang secara sungguh-sungguh membantu pengembangan Sekolah Minggu akan berkembang lebih secara Rohani, begitu juga dengan anak-anak yang sejak kecil sudah dibina, dididik, dan dibekali dengan Firman Tuhan. Anak-anak tersebut akan berdampak besar bagi kehidupan dan lingkungan mereka kedepannya (Riggs, 1934). Sejarah keberadaan Sekolah Minggu bermula sejak masa Perjanjian Lama. Pada kitab Ulangan 6:4-7 diceritakan bahwa anak-anak mendapat bimbingan rohani sepenuhnya dalam keluarga mereka, bahkan sejak sebelum usia 5 tahun. Pada masa pembuangan di Babilonia (500SM), saat Tuhan menggerakkan Ezra dan juga para ahli kitab untuk mengembalikan kepercayaan dan kecintaan bangsa Israel pada Taurat Tuhan, dibuka tempat ibadah sinagoge untuk Kembali beribadah, di mana di antara jemaatnya terdapat anak-anak kecil. Anak-anak yang berusia di bawah 5 tahun diwajibkan untuk dikirim oleh orang tuanya ke ibadah sinagoge agar mendapatkan pengajaran dari guru-guru Taurat, dan kemudian dikelompokkan dengan jumlah maksimal 25 orang untuk kegiatan aktif bertanya dan berpikir. Tradisi membuka tempat ibadah sinagoge terus dilanjutkan bahkan setelah orang-orang Yahudi yang dibuang ke Babilonia diijinkan kembali ke Palestina, hingga masa Perjanjian Baru. Menurut kitab 1 Timotius 3:15, pengajaran anak-anak terus berlangsung hingga masa rasul-rasul dan gereja mula-mula, dan kemudian mengubah pusat pengajaran dari sinagoge menjadi Gereja.

Pada abad pertengahan, pengajaran Injil kepada anak-anak tidak berjalan dengan baik dan sebagian besar dihentikan. Pada masa reformasi, pengajaran Alkitab bangkit kembali dan melahirkan kelas Katekismus. Pada masa ini pengajar hanya diperbolehkan berasal dari para pekerja Gereja, namun dengan sedikitnya pengajar yang mampu dan memenuhi kriteria mengajarkan kelas Katekismus, pelayanan anak kemudian mengalami kemunduran dan tidak lagi menjadi fokus utama Gereja. Pada abad ke-18, Robert Raikes, seorang wartawan Inggris dengan kecintaannya terhadap pengajaran pada anak-anak, melahirkan Gerakan yang mendorong terbentuknya kegiatan Sekolah Minggu. Raikes merasa prihatin pada

anak-anak yang diharuskan bekerja dari hari Senin hingga Sabtu karena pada abad tersebut Inggris dilanda krisis ekonomi. Ia melihat anak-anak bersikap begitu liar tanpa adanya edukasi yang mereka terima di hari Minggu, yaitu satu-satunya hari istirahat mereka. Raikes kemudian melakukan pendekatan kepada anak-anak dengan mengundang mereka ke rumah seorang perempuan bernama Meredith di Scooty Alley, dan di sana anak-anak diajarkan baca tulis, diberikan makan, dan diajarkan sopan santun. Selain itu, anak-anak juga diberikan kesempatan untuk mendengarkan cerita-cerita dari Alkitab. Seiring waktu, anak yang datang terus bertambah, dan pengajar yang disewa pun demikian, hingga dalam 4 tahun sekolah tersebut tersebar di kota-kota lain di Inggris dan menjangkau sekitar 250.000 anak. Dengan kegigihan Raikes dalam mempublikasikan visi pelayanan anaknya pada Masyarakat Inggris, sekolah ini kemudian diakui oleh Gereja Methodis, dan dilanjutkan dengan Gereja Kristen lainnya. Saat Robert Raikes meninggal dunia pada 1811, anak-anak yang mengikuti Sekolah Minggu di Inggris telah mencapai 400.000 anak. Setelah itu pengajaran Sekolah Minggu ini tersebar ke negara-negara lain di Eropa, kemudian Amerika, lalu Asia.

2.3 Kasih

Alkitab merupakan kata – kata dari Allah yang ditujukan kepada manusia sebagai umatnya (Tjen, 2007). Sebagai seorang penganut agama Kristen, diharuskan untuk tetap menjadikan Alkitab sebagai pedoman hidupnya dalam berlaku dan bertuturkata. Koehler (2010) memaparkan bahwa membaca Alkitab sebagai orang Kristen memiliki beberapa manfaat. Manfaat–manfaat tersebut meliputi pengajaran tentang kebenaran Allah dan karya-Nya, sebagai acuan pengajaran agar terhindar dari yang tidak benar, memperbaiki kelakuan yang salah dan tidak sesuai ajaran, serta mendidik umat Kristen dalam kebenaran-Nya. Pada Alkitab juga diajarkan tentang kasih.

Kasih merupakan salah satu dari 9 buah Roh yang terdapat pada kitab Galatia 5:22-23. Kitab Galatia merupakan surat oleh Rasul Paulus kepada jemaat di Galatia. Alkitab mengibaratkan orang yang saleh seperti pohon yang rindang. Pada pasal ini, Paulus menyampaikan 9 buah yang akan dihasilkan oleh sebuah pohon yang

baik, yaitu orang-orang yang sungguh telah bertobat dan hidup berdasarkan ajaran Kristus. Pada kitab ini disampaikan bahwa 9 buah Roh terdiri dari kasih, sukacita, damai sejahtera, kesabaran, kemurahan, kebaikan, kesetiaan, kelemahlembutan, dan penguasaan diri.

Kasih seperti yang disampaikan oleh Rasul Paulus pada jemaat di Korintus pasal yang ke-13, dinyatakan sebagai kehendak yang murah hati dan menginginkan kebahagiaan orang lain. Pada Korintus pasal 13 juga disampaikan bahwa kasih itu sabar, murah hati, tidak cemburu, tidak memegahkan diri dan tidak sombong, tidak melakukan yang tidak sopan dan tidak mementingkan diri sendiri, tidak pemaarah dan tidak dendam, bersukacita karena kebenaran bukan ketidakadilan, serta kasih tidaklah berkesudahan.

2.3.1 Jenis-Jenis Kasih

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, “kasih” secara umum diartikan sebagai suatu keadaan dengan adanya perasaan sayang, atau menyukai sesuatu, baik kepada manusia maupun kepada benda. Brownlee (1993) mengatakan bahwa terdapat 3 kata yang digunakan orang Yunani dalam menyebutkan istilah kasih, yaitu:

1.) Storge

Storge merupakan bentuk kasih oleh ibu terhadap anaknya, atau dapat diartikan sebagai kasih kekeluargaan. Roma 1:31 menyampaikan bahwa kasih storge merupakan bentuk ikatan mendalam antara orang tua dan anak, kakak dan adik, suami istri, dan lainnya. Dengan kata lain, kasih storge merupakan bentuk kasih yang berlangsung dengan hubungan darah atau keluarga.

2.) Filia

Kasih Filia merupakan kasih antar teman atau kasih persahabatan. Dalam kasih Filia, seseorang harus mengasihi orang lain, baik orang-orang di sekitarnya, sahabatnya, atau teman-temannya selayaknya ia mengasihi saudaranya sendiri.

3.) Eros

Kasih Eros secara umum dikenal sebagai kasih yang tertarik pada sesuatu karena dianggap memiliki manfaat dan dianggap baik. Kasih Eros cenderung mengarah pada kasih dalam bentuk yang romantis atau secara seksual. Pada kitab Kidung Agung digambarkan bahwa kasih Eros merupakan pemberian dan hadiah dari Tuhan bagi pasangan yang sudah menikah, sehingga dapat mengungkapkan cintanya satu sama lain. Selain secara romantic, kasih Eros juga dapat ditunjukkan seperti pada kasih untuk cita-cita yang tinggi.

Kasih bagi orang Yunani berbeda dengan kasih menurut orang Ibrani. Rencan (2019) memaparkan 2 jenis kasih menurut orang Ibrani. Jenis-jenis tersebut tertulis sebagai berikut:

1.) *Ahbebh*

Kasih *Ahbebh* menggambarkan kasih persahabatan. Kasih ini nikmat dan lezat, atau biasa disebut dengan “cinta”.

2.) *Hesed*

Kasih *Hesed* berarti kasih kepada orang yang lebih lemah. Kasih seperti ini dapat dilihat contohnya pada para penegak hukum, seperti pada saat penegakan hukum pada kehidupan manusia dan pergaulannya, baik terhadap janda, maupun terhadap orang asing.

2.4 Daud dan Yonatan

Persahabatan antara Daud dan Yonatan merupakan sebuah kisah dalam Alkitab, dibahas pada kitab 1 Samuel pasal 18. Pada pasal ini diceritakan bahwa Yonatan mendekati diri kepada Daud setelah Daud berbincang dengan ayah dari Yonatan sekaligus raja dari Israel pada saat itu, Saul. Saul dikenal sebagai seorang raja yang taat akan perintah Allah, dan seorang pemimpin yang cakap. Saul kemudian berubah menjadi seorang raja yang sombong dan tinggi hati, sehingga Yonatan sebagai anaknya yang begitu taat akan Tuhan merasa khawatir apabila seluruh bangsa Israel akan turut mengadopsi sikap yang sama yang dibawa oleh

ayahnya sebagai raja. Maka dari itu, Yonatan yang melihat Daud sebagai pribadi dengan iman yang kuat, mengagumi Daud, dan mendukung serta mengasihi Daud seperti saudaranya sendiri.

2.4.1 Yonatan

Yonatan merupakan pahlawan bangsa Israel. Kepribadian dan kehidupan Yonatan diceritakan mulai dari kitab 1 Samuel pasal 13. Yonatan merupakan putra sulung dari raja Saul. Pada 1 Samuel pasal 13, diceritakan bahwa Yonatan memimpin 1000 pasuka di Gibeon bersama ayahnya, Saul, yang memimpin 2000 pasukan di Mikmas dalam melawan pasukan Filistin. Pada pasal ini Yonatan disebut sebagai perwira yang tangkas dan berani setelah ia berhasil memukul kalah pasukan Filistin di Gibeon. Namun pada pasal ini juga, diceritakan bahwa Yonatan hampir saja dihukum mati oleh Saul dikarenakan Yonatan memakan madu tanpa mengetahui bahwa ayahnya telah berkata bahwa "Terkutuklah orang yang memakan sesuatu sebelum matahari terbenam dan sebelum aku membalas dendam terhadap musuhku." Yonatan tidak jadi dibunuh oleh Saul atas protes dari para prajuritnya yang mengagumi kemenangan Yonatan dan mengakui bahwa "dengan pertolongan Allah juga dilakukannya hal itu pada hari ini."

2.4.2 Daud

Daud merupakan anak yang lahir di wilayah Yehuda, tepatnya di Betlehem, Efrata. Kisah Daud dimulai dari Kitab 1 Samuel pasal 16. Daud diceritakan sebagai seorang anak gembala. Daud merupakan anak bungsu dari 8 anak laki-laki Isai, dan berperangai paling kecil, terutama dibandingkan 3 anak yang tertua, yang merupakan tantara Israel. Secara visual Daud digambarkan sebagai pemuda yang tampan dengan rambut berwarna merah (1 Samuel 17:34-35). Diceritakan pada Alkitab bahwa Allah merasa kecewa dan menyesal menjadikan Saul sebagai raja, sehingga Ia mengutus Samuel untuk secara diam-diam mengurapi salah satu dari anak Isai (1 Samuel 16). Allah memilih Daud, sang anak gembala yang bahkan tidak menjadi pilihan ayahnya ketika Samuel tiba, sebagaimana Allah berkata bahwa Daud

berkenan di hati-Nya (1 Samuel 13:13-14; Kisah 13:22). Diceritakan bahwa Roh Allah meninggalkan Saul sehingga ia diganggu oleh roh jahat, maka dari itu para pelayannya mengusulkan permainan kecapi, dan dipanggillah Daud untuk bermain kecapi di hadapan Saul (1 Samuel 16:14). Mulai saat itu Daud melayani Saul, sembari tetap menggembalakan kambing domba ayahnya. Cerita selanjutnya adalah Ketika Israel sedang berperang melawan bangsa Filistin dan tidak ada tantara Israel yang mampu dan berani mengalahkan Goliat. Daud dengan imannya kepada Allah mengajukan diri untuk berperang melawan Goliat, hal ini menarik perhatian Saul. Daud mengatakan, “karena ia telah mencemooh barisan dari pada Allah yang hidup, Tuhan yang telah melepaskan aku dari cakar singa dan dari cakar beruang, Dia juga akan melepaskan aku dari tangan orang Filistin itu” (1 Samuel 17:36-37), kemudian ia mengalahkan Goliat tanpa baju zirah dan hanya dengan 5 buah batu kecil serta umbannya. Sejak Saat itu Daud melayani Saul sepenuh waktu, dan pada kitab 1 Samuel 18:1 dikatakan bahwa jiwa Yonatan berpadu dengan jiwa Daud.

2.4.3 Persahabatan Daud dan Yonatan

Pada 1 Samuel 18:1, dikatakan bahwa Yonatan mengasihi Daud seperti jiwanya sendiri. Yonatan menanggalkan jubahnya yang dipakainya, dan memberikannya pada Daud, begitu pula dengan baju perangnya dan pedangnya, panahnya dan ikat pinggangnya (1 Samuel 18:3-4). Daud semakin terkenal di antara tantara dan bangsa Israel, sehingga membuat Saul geram dan cemburu. Saul berupaya membunuh Daud dengan memintanya mengabdikan menjadi tantara sepenuhnya. Ia juga menawarkan putrinya untuk menjadi istri Daud, namun Daud menolak. Putri lain dari Saul, Mikhal, jatuh hati pada Daud, maka Saul menetapkan mahar yang hanya bisa dibayar Daud lewat peperangan, dan Daud mengembalikan dua kali lipat. Saul menyadari ia tak sebanding dengan Daud, dan ia menjadi semakin takut (1 Samuel 18:17-29). Yonatan kemudian membocorkan rencana ayah mereka untuk membunuh Daud, yang membuat Daud melarikan diri selama bertahun-tahun. Yonatan membantu Daud melarikan diri, dan meminta Daud untuk

tidak memutus kasih setia antara Daud dan keturunan Yonatan. Yonatan mengakui Daud sebagai seorang calon raja. Pada kitab 1 Samuel 31, diceritakan bahwa Yonatan meninggal dibunuh oleh orang Filistin di pegunungan Gilboa, ia meninggal bersama-sama dengan Saul dan dua saudaranya. Meskipun Saul terus-menerus mengejarnya, Daud tidak pernah menyimpan dendam pada Saul dan keturunannya, dan ia berkabung. Daud naik takhta atas dukungan rekan-rekan prajuritnya dan rakyat Israel. Daud kemudian mengundang anak dari Yonatan, Mefiboset, untuk makan sehidangan dengannya sebagai salah seorang anak raja, sampai seterusnya, sebagai tanda kasih Daud terhadap Yonatan, sahabatnya (2 Samuel 9).

2.4.4 Perwujudan Kasih dalam Kisah Daud dan Yonatan

T. H. Jones (1965) mengatakan bahwa kisah Daud dan Yonatan merupakan teladan dalam kesetiaan akan kebenaran dan persahabatan. Kasih persahabatan merupakan bagian dari kasih Filia, di mana seorang manusia mengasihi sahabatnya seperti saudaranya sendiri (Brownlee, 1993). Daud tetap mengasihi Yonatan hingga keturunannya, walaupun ayah Yonatan, Saul, terus berusaha membunuh Daud. Yonatan pun terus mengasihi Daud hingga akhir hayatnya, dan menghormati Daud sebagai calon raja, meskipun dirinya sendiri memiliki kualifikasi yang cukup untuk memerintah Israel sekali-sekali ayahnya membutuhkan pengganti. Yonatan tidak ikut iri dan cemburu terhadap Daud, namun iman Daud menarik ia, dan ia membantu Daud untuk melarikan diri dari kejaran ayahnya, bahkan hingga Saul berkata pada Yonatan, "Anak sundal yang kurang ajar! Bukankah aku tahu, bahwa engkau telah memilih pihak anak Isai dan itu noda bagi kau sendiri dan bagi perut ibumu?" (1 Samuel 20:30).

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