

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Buku

Buku merupakan salah satu media informasi dalam bentuk dokumentasi dari berbagai pengetahuan, ide dan kepercayaan yang ada di dunia (Haslam, 2006).

2.1.1 Pengertian Buku

Haslam (2006) mendefinisikan buku sebagai halaman tercetak yang menampung informasi dan pengetahuan yang dapat diakses dimanapun dan kapanpun.

2.1.1.1 Fungsi Buku

Buku sebagai media informasi berfungsi untuk menyampaikan informasi kompleks melalui visual yang statis seperti diagram, fotografi dan juga ilustrasi (Coates & Ellison, 2014). Dengan adanya bantuan visual pada buku dapat membantu pembaca untuk memahami teks dan menavigasi informasi dengan efektif.

2.1.1.2 Jenis – Jenis Buku

Berdasarkan Lupton (2016) terdapat 2 jenis buku yaitu sebagai berikut:

1. *Text Book*

Text book adalah jenis buku yang terdiri dari banyak teks dan beberapa ilustrasi yang umumnya ditempatkan pada bagian pembukaan buku atau dalam bentuk gambar kecil atau diagram yang berhubungan dengan teks. Umumnya, jenis buku ini memanfaatkan 1 kolom untuk teks yang disebut *body text*. *Margin* atau area diluar tulisan pada jenis buku ini biasanya disesuaikan dengan penempatan jari pembaca sehingga tidak menutupi teks.

2. *Picture Book*

Jenis buku ini umumnya ada dalam bentuk album foto, katalog pameran, dimana gambar lebih mendominasi buku dibanding teks.

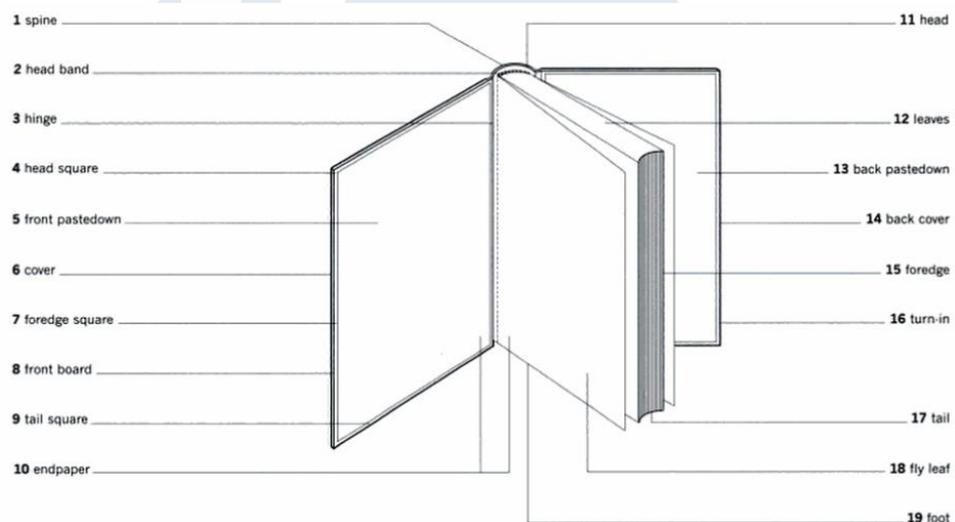
Desain pada halaman dapat bergantung pada bentuk dan ukuran dari gambar.

2.1.1.3 Komponen Buku

Haslam (2006) mengelompokkan komponen buku dalam 3 kelompok yaitu, blok buku, halaman dan grid. Blok buku merupakan bagian-bagian fisik dari sebuah buku yang terdiri dari 19 bagian sebagai berikut:

1. *Spine*: Bagian dari sampul buku yang menutup jilid buku.
2. *Head Band*: Benang yang berfungsi untuk mengikat jilid buku dan umumnya memiliki warna yang sesuai dengan warna buku.
3. *Hinge*: Lipatan *endpaper* diantara *pastedown* dan *flyleaf*.
4. *Head Square*: Bagian kecil di atas buku yang berukuran lebih besar dari halaman buku, berfungsi melindungi halaman dalam buku.
5. *Front Pastedown*: Bagian *endpaper* yang direkatkan pada bagian dalam *front board*.
6. *Cover*: Bagian luar dan depan buku yang tebal dan kokoh untuk melindungi isi buku.
7. *Foreedge Square*: Bagian kecil di samping buku yang terbuat dari sampul depan dan belakang dan berfungsi melindungi halaman dalam buku.
8. *Front Board*: Papan yang terdapat di bagian depan buku.
9. *Tall Square*: Bagian kecil di bawah buku yang terbuat terbuat dari sampul depan dan belakang dan berfungsi melindungi halaman dalam buku.
10. *Endpaper*: Halaman tebal yang digunakan untuk menutupi bagian dalam sampul dan menopang engsel buku.
11. *Head*: Bagian atas buku.
12. *Leaves*: Lembaran kertas yang membentuk gabungan dua sisi halaman buku.
13. *Back Pastedown*: Bagian *endpaper* yang direkatkan pada bagian dalam *back board*.

14. *Back Cover*: Bagian luar atau sampul belakang buku.
15. *Foredge*: Bagian depan dari sisi samping buku.
16. *Turn-In*: Bagian kertas atau potongan kain yang dilipat ke dalam sampul.
17. *Tail*: Bagian bawah buku.
18. *Fly Leaf*: Bagian dari *endpaper* yang merupakan halaman yang dapat dibalik.
19. *Foot*: Bagian bawah halaman buku.



Gambar 2.1 Komponen Buku
Sumber: Haslam (2006)

2.1.2 Ilustrasi

Male (2019) mendefinisikan ilustrasi sebagai konteks yang disampaikan secara visual melalui seni. Dengan kata lain, ilustrasi adalah sebuah karya dibuat untuk bercerita (Ghozalli, 2020). Sebuah pesan melalui teks akan menjadi lebih berkesan dengan bantuan ilustrasi karena pembaca memiliki kemampuan yang lebih tinggi dalam mengingat gambar dibanding tulisan (Maharsi, 2016). Maharsi (2016) juga menyatakan bahwa definisi ilustrasi berbeda dengan *fine art* karena walaupun keduanya sama-sama menyampaikan pesan, ilustrasi dibuat untuk diproduksi dengan tujuan tertentu. Sedangkan *fine art* adalah bentuk seni yang dibuat tanpa batasan tujuan apapun

2.1.2.1 Fungsi Ilustrasi

Ghozalli (2016) menyatakan bahwa terdapat perbedaan fungsi ilustrasi dalam buku teks dan buku cerita anak. Dalam buku teks, ilustrasi berperan untuk memberikan penjelasan berdasarkan konteks pada konten informasi yang ada dalam buku tersebut. Sedangkan ilustrasi pada buku cerita anak berperan sebagai ruang untuk beristirahat agar anak tidak bosan dengan teks yang terlalu panjang. Dengan adanya ilustrasi pada buku cerita anak juga bisa memberikan waktu fokus yang lebih lama kepada anak untuk memahami cerita. Ilustrasi juga dapat membantu membangun perasaan pembaca dalam sebuah cerita (Maharsi, 2016).

2.1.2.2 Jenis – Jenis Ilustrasi

Ilustrasi terus mengalami perkembangan bersama kebutuhan komunikasi dan media yang digunakan pada saat ini. Berikut adalah jenis-jenis ilustrasi menurut Maharsi (2016):

1. Ilustrasi Karikatur

Karikatur adalah sebuah ilustrasi berbentuk potret kartun yang di tambahkan efek distorsi atau mengubah bentuk manusia, yang biasanya dilakukan pada bentuk muka dan ukuran badan. Jenis ilustrasi ini umumnya digunakan untuk mengkritisi keadaan sosial yang sedang terjadi. Karikatur memiliki sifat yang lucu namun tetap memiliki nilai estetika.



Gambar 2.2 Ilustrasi Karikatur Karya Indiria Maharsi
Sumber: Maharsi (2016)

2. Ilustrasi Buku Anak

Dalam perkembangan sebuah anak, ilustrasi buku anak dapat menjadi elemen yang penting karena melalui bantuan visual yang kreatif, sebuah informasi dapat disampaikan dengan lebih efektif. Informasi melalui ilustrasi pada buku anak dibuat berdasarkan perspektif anak-anak sehingga dapat lebih mudah untuk dipahami oleh anak-anak.

3. Ilustrasi Iklan

Ilustrasi digunakan pada sebuah iklan berperan sebagai informasi untuk menggambarkan produk ataupun jasa yang dijual. Tujuan dari iklan akan menentukan bentuk ilustrasi yang akan digunakan.

4. Ilustrasi Editorial

Jenis ilustrasi ini dibuat untuk mendampingi informasi mengenai situasi tertentu seperti misalnya dalam sebuah berita atau artikel. Ilustrasi editorial berperan untuk mendukung informasi yang ada pada sebuah kejadian tertentu.

5. Ilustrasi Surat Kabar

Ilustrasi surat kabar juga dapat disebut sebagai ilustrasi opini karena merepresentasikan opini dalam sebuah teks. Dalam membuat ilustrasi opini memerlukan wawasan yang luas karena umumnya memiliki makna lain di balik ilustrasi tersebut atau dengan kata lain mengandung makna kiasan.

6. Ilustrasi Majalah

Ilustrasi majalah dapat ditemukan pada sampul maupun bagian isi majalah seperti cerita pendek. Ilustrasi ini berperan sebagai bentuk visual dari teks yang ada pada majalah tersebut. Dalam majalah anak, ilustrasi dapat memvisualisasikan adegan penting pada cerita atau hanya sebagai pelengkap/hiasan cerita.

2.1.3 Buku Ilustrasi

Buku ilustrasi merupakan gabungan dari alur cerita dengan karakter dan tema yang dapat meningkatkan wawasan anak terkait seni dan literasi (Kawulur & Amanda, 2016). Ilustrasi dalam sebuah buku berperan untuk menerjemahkan teks dalam buku ilustrasi (Pereira, 2008). Dengan adanya ilustrasi yang menerjemahkan teks sebuah buku dapat menjadi lebih mudah untuk dipahami, khususnya untuk anak-anak. Sejalan dengan hal ini, Matulka (2008) menyatakan bahwa buku ilustrasi umumnya di desain untuk anak-anak, namun tetap bisa dinikmati oleh semua kalangan usia karena memiliki ciri khasnya sendiri yang berbeda dari media visual lainnya. Sebuah studi menyatakan bahwa, anak-anak di tingkat sekolah dasar umumnya mengalami kesulitan dalam memahami informasi dalam bentuk teks sehingga membutuhkan bantuan petunjuk visual agar dapat membantu membangun gambaran situasi yang sedang dibaca (Orrantia et al, 2013)

2.1.3.1 Kategori Buku Ilustrasi

Matulka (2008, h. 5-9) menyebutkan terdapat 4 kategori buku ilustrasi, yaitu sebagai berikut:

1. *Picture Books*

Dalam *picture books*, ilustrasi menjadi kunci utama dan teks adalah elemen pendukung. Kategori buku ini mengandalkan gambar yang mendominasi teks untuk membawakan cerita.

2. *Picture Storybook*

Dalam *picture storybook*, gambar dan teks bekerja sama untuk bercerita. Konteks pada gambar dibangun melalui teks narasi, sehingga gambar menjadi elemen pendukung cerita.

3. *Illustrated Books*

Dalam *illustrated books*, teks adalah kunci utama yang mendominasi buku, sedangkan gambar adalah peran pendukung atau dekorasi yang melengkapi teks. Buku ini biasanya menjadi buku transisi untuk anak beralih membaca buku fiksi tanpa gambar.

4. Informational Picture Books

Dalam *informantional picture books*, gambar dan teks saling melengkapi dengan tujuan untuk memberi instuksi. Contohnya adalah buku konsep seperti buku alfabet atau buku berhitung.

2.2 Elemen Desain Dalam Buku Ilustrasi

Dalam sebuah perancangan buku ilustrasi, elemen dan prinsip desain perlu bekerja sama agar dapat menciptakan desain yang efektif (Matulka, 2008). Berikut adalah elemen-elemen desain yang diperlukan dalam perancangan buku ilustrasi.

2.2.1 Warna

Warna bukanlah sebuah objek namun merupakan hasil dari pantulan dari cahaya yang berupa panjang gelombang yang dapat dilihat oleh mata manusia (Pentak & Lauer, 2016). Warna dapat dimanfaatkan oleh desainer sebagai alat komunikasi karena memiliki potensi untuk menyampaikan pesan simbolik (Landa, 2014). Sejalan dengan hal ini, Matulka (2008) menambahkan bahwa warna dalam sebuah buku ilustrasi dapat mengkomunikasikan latar, tema, suasana dan emosi.

2.2.1.1 Elemen Warna

Berdasarkan Pentak & Lauer (2016) elemen warna terdiri dari *hue*, *value* dan *saturation*.

1. Hue

Hue seringkali disebut juga sebagai sinonim kata warna. Namun yang membedakan adalah *hue* merupakan nama dasar sebuah warna yang dapat menghasilkan warna yang bervariasi. Dalam sebuah *colorwheel*, terdapat 12 *hues* yang dibagi menjadi 3 kategori yaitu, primer, sekunder dan tertier. Warna primer terdiri dari 3 warna yaitu, merah, kuning dan biru. Warna sekunder merupakan campuran dari kedua warna primer. Selanjutnya, warna tertier adalah campuran dari warna primer dan sekunder.

2. Value

Value adalah gelap atau terangnya dari sebuah *hue*. Untuk menghasilkan *value* pada warna bisa dengan menambahkan warna

putih atau hitam. Menambahkan warna putih akan menerangkan atau menghasilkan *tint*. Sedangkan dengan menambahkan warna hitam akan menggelapkan atau menghasilkan *shade*.

3. *Saturation*

Saturation adalah intensitas dari suatu warna. Warna yang sudah tidak murni atau dicampur warna apapun akan mempengaruhi *value* dan intensitasnya. Misalnya, untuk menghasilkan warna yang bersaturasi rendah dapat dilakukan dengan cara mencampur warna abu-abu.

2.2.1.2 Fundamental Warna

1. *Color Wheel*

Color wheel adalah diagram warna yang terdiri dari 3 warna primer yang dihubungkan oleh segitiga sama sisi, warna sekunder yang memiliki kontras lebih rendah akibat pencampuran warna primer dan warna interval yang merupakan hasil kombinasi warna primer dan sekunder (Landa, 2014). Warna netral atau *achromatic* seperti hitam, putih dan abu-abu berperan dalam memberikan efek gelap atau cerah pada suatu desain serta sebagai area istirahat visual.

2. Temperatur warna

Menurut Landa (2014), temperatur warna tergantung pada kekuatan *hue* yang dominan. Saturasi dan *value* juga berdampak pada temperatur warna. Temperatur warna adalah klasifikasi warna yang dibagi berdasarkan kesan dingin atau hangatnya.

a. *Cool*

Warna *cool* adalah *hue* yang terletak pada bagian kiri *color wheel* yaitu *hue* biru, hijau dan violet. Warna dingin ini cenderung memberikan efek tenang.

b. *Warm*

Warna *warm* adalah *hue* yang terletak pada bagian kanan *color wheel* yaitu *hue* merah, oranye dan kuning. Warna hangat cenderung memberikan sensasi panas.

3. Kombinasi warna

Landa (2014) menyatakan bahwa terdapat beberapa jenis kombinasi warna akibat perubahan *value* atau saturasi warna.

a. Monokromatik

Monokromatik adalah kombinasi dari hanya 1 *hue* dengan variasi kontras dan saturasi yang berbeda.

b. Analogus

Analogus adalah kombinasi dari 3 *hue* yang bersebelahan pada *color wheel*. Kombinasi *hue* dengan warna yang mirip tersebut dapat menghasilkan palet yang harmonis dan menyatu, seperti monokromatik namun lebih beragam variasinya.

c. Komplementer

Komplementer adalah kombinasi *hue* yang saling berhadapan pada *color wheel*. Kombinasi ini menghasilkan kontras yang tinggi sehingga dapat mengekspresikan energi.

d. Split Complementary

Kombinasi warna ini terdiri dari 3 *hue*; 1 *hue* dan 2 dari sebelah *hue* komplementernya. Kombinasi ini menghasilkan kontras yang tinggi namun tidak lebih intens dari warna komplementer.

e. Triadic

Kombinasi warna *triadic* terdiri dari 3 *hue* yang saling berseberangan dengan jarak yang sama pada *color wheel*. Kombinasi ini menghasilkan kontras yang baik dan harmonis.

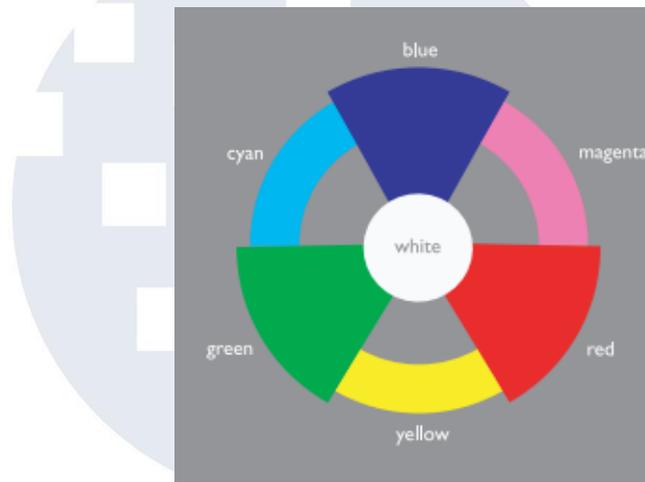
f. Tetradic

Tetradic adalah kombinasi dari 4 *hue* yang terdiri dari 2 set warna komplementer sehingga menghasilkan kombinasi warna yang beragam dan kontras. Penggunaan kombinasi warna ini bisa menjadi sebuah tantangan, namun dapat diatasi dengan menggunakan 1 *hue* yang dominan.

2.2.1.3 Sistem Warna RGB & CMYK

1. RGB

RGB adalah singkatan dari warna merah, hijau dan biru yang merupakan warna primer yang digunakan untuk media digital. Warna ini disebut juga sebagai warna *additive* karena ketika ketiga warna tersebut digabungkan dengan jumlah yang sama akan menghasilkan cahaya putih.



Gambar 2.3 Sistem Warna RGB
Sumber: Landa (2014)

2. CMYK

CMYK atau singkatan dari *cyan*, *magenta*, *yellow* dan *black* merupakan sistem warna *subtractive*. Sistem warna ini terlihat pada permukaan fisik seperti tinta pada kertas. Pada sistem warna ini, hitam umumnya digunakan untuk menambah kontras. Sistem warna CMYK biasanya diterapkan dalam proses percetakan dengan warna.



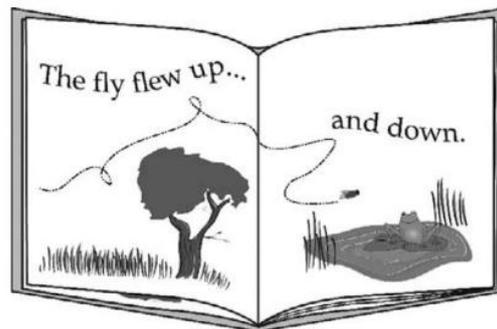
Gambar 2.4 Sistem Warna CMYK
Sumber: Landa (2014)

2.2.2 Layout

Matulka (2008, h. 45-46) mengungkapkan bahwa ada 2 jenis layout pada buku ilustrasi, yaitu sebagai berikut.

2.2.2.1 Double-Page Spread

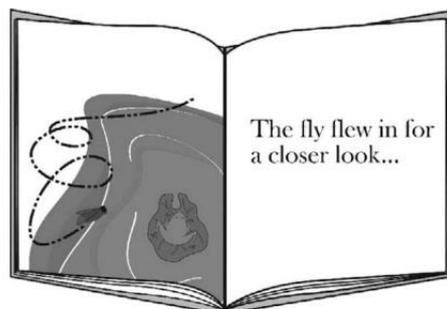
Double-page spread adalah *layout* halaman dengan ilustrasi yang terbentang pada 2 halaman terbuka. *Layout* ini umumnya digunakan untuk menampilkan ilustrasi pemandangan atau adegan yang melibatkan banyak karakter sekaligus. Dengan adanya ruang halaman yang luas untuk meletakkan ilustrasi, *layout* ini memberikan kesan dramatis sehingga dapat membuat pembaca berhenti sejenak untuk merenungkan halaman tersebut. Penempatan teks pada *double-page spread* dapat diletakkan dengan cara melintasi kedua halaman tersebut, membantu mengarahkan mata pembaca dari kiri ke kanan.



Gambar 2.5 *Double-Page Spread*
Sumber: Matulka (2008)

2.2.2.2 *Single-Page Illustration*

Single-Page Illustration adalah *layout* yang menempatkan ilustrasi pada 1 halaman dan teks pada halaman yang berlawanan dengan ilustrasi. Buku ilustrasi yang memiliki teks panjang umumnya menerapkan *layout* ini dengan menambahkan elemen dekoratif pada teks untuk menyeimbangkan halaman ilustrasi. Menurut Matulka (2008), *layout* ini memberikan kesan yang lebih formal.



Gambar 2.6 *Single-Page Illustration*
Sumber: Matulka (2008)

2.2.3 Grid

Tondreau (2019) menjelaskan sistem grid berperan dalam mengatur dan menjaga keteraturan pada desain. Sistem grid dapat digunakan oleh desainer sebagai sebuah perencanaan penempatan elemen desain.

2.2.3.1 *Komponen Grid*

Komponen utama dari sistem grid terdiri dari *columns*, *modules*, *margins*, *spatial zones*, *flowlines* dan *markers*. Dalam membuat sebuah

projek, seorang desainer dapat memulai dengan menyiapkan *margins* dan *columns*, kemudian melakukan beberapa penyesuaian.

1. *Columns*

Column adalah ruang vertikal yang berfungsi untuk menempatkan teks atau gambar. Lebar atau jumlah kolom tergantung kebutuhan konten.

2. *Modules*

Modules adalah bagian individual yang dipisahkan oleh jarak yang konsisten, Gabungan dari *modules* dapat menghasilkan kolom dan baris.

3. *Margins*

Margins merupakan area diantara *trim zones*, *gutter* dan konten pada halaman. Informasi sekunder seperti catatan atau deskripsi singkat dapat diletakan di area *margin*.

4. *Spatial Zones*

Spatial Zones adalah area gabungan dari modul atau kolom yang dapat dimanfaatkan sebagai tempat tulisan, iklan, gambar atau konten lainnya.

5. *Flowlines*

Flowlines adalah garis semu yang memisahkan area secara horizontal. Komponen ini membantu pembaca untuk membaca sesuai alur pada halaman.

6. *Markers*

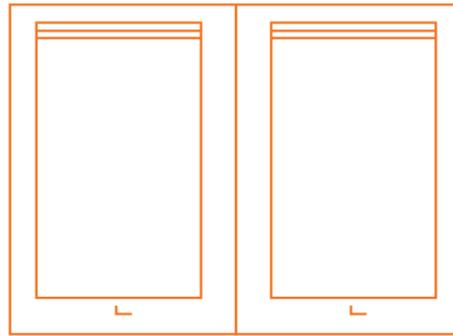
Markers adalah tempat untuk meletakkan informasi seperti nomor halaman atau *headers & footers* yang membantu pembaca menavigasi atau mencari informasi dalam sebuah dokumen.

2.2.3.2 Struktur Grid

Struktur Grid dapat dibagi menjadi lima jenis, yaitu: *single-column grid*, *two-column grid*, *multicolumn grids*, *modular grids* dan *hierarchical grids* (Tondreau, 2019).

1. *Single-Column Grid*

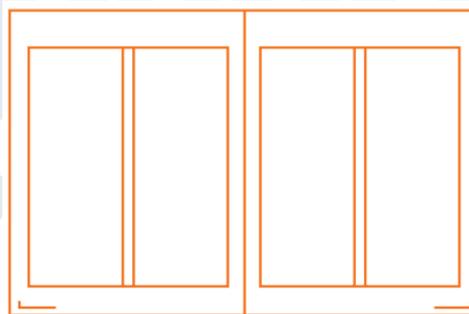
Jenis grid ini umumnya digunakan untuk konten dengan teks panjang yang menjadi perhatian utama pada halaman, seperti esai, laporan atau buku.



Gambar 2.7 *Single-Column Grid*
Sumber: Tondreau (2019)

2. *Two-Column Grid*

Grid dengan 2 kolom dapat digunakan untuk mengatur teks berjumlah banyak atau untuk memisahkan jenis informasi yang berbeda. Lebar kedua kolom dapat disesuaikan, baik dengan lebar yang sama atau berbeda. Jika salah satu kolom lebih besar, maka kolom yang lebih besar harus setara dua kali lebih lebar dari kolom lainnya untuk membuat proporsi yang ideal.

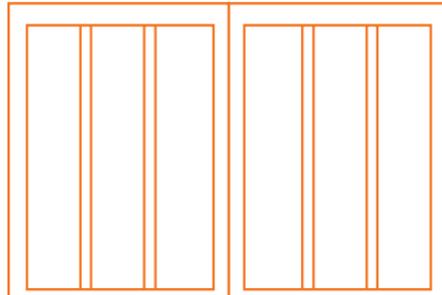


Gambar 2.8 *Two-Column Grid*
Sumber: Tondreau (2019)

3. *Multicolumn Grids*

Multicolumn grids adalah jenis grid yang lebih fleksibel dibanding *single* atau *two-column grid* karena menggunakan lebih dari dua kolom

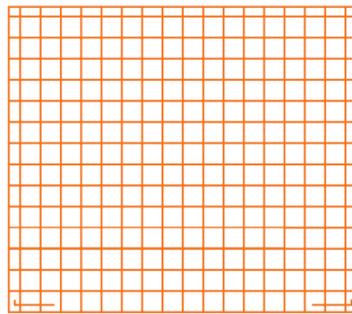
yang dapat divariasikan lebarnya. Jenis grid ini dapat digunakan untuk pembuatan majalah atau *website*.



Gambar 2.9 *Multicolumn Grid*
Sumber: Tondreau (2019)

4. *Modular Grids*

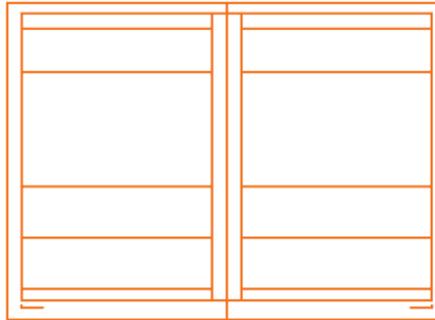
Modular grids umumnya digunakan dalam desain koran, kalender, grafik atau tabel yang memuat informasi kompleks. Jenis grid ini dimanfaatkan untuk mengatur informasi yang kompleks karena terdiri dari gabungan kolom vertikal dan horizontal yang membagi area menjadi lebih kecil.



Gambar 2.10 *Modular Grid*
Sumber: Tondreau (2019)

5. *Hierarchical Grids*

Jenis grid ini membagi area pada halaman dengan kolom horizontal untuk mengatur konten secara efisien.



Gambar 2.11 *Multicolumn Grid*
Sumber: Tondreau (2019)

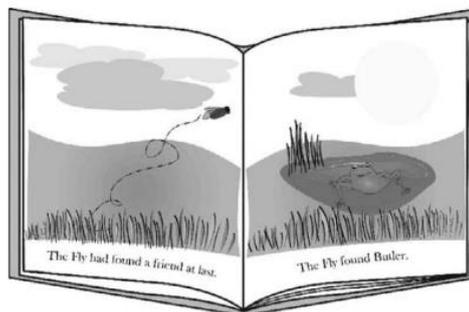
2.2.4 Tipografi

2.2.4.1 Penempatan Tipografi

Penempatan teks adalah elemen yang penting dalam mendesain buku ilustrasi karena akan berpengaruh pada suasana yang ingin dibangun dalam cerita. Susunan dan penempatan teks harus berhubungan dengan ilustrasinya. Menurut Matulka (2008, h. 47-50), jenis penempatan teks pada buku ilustrasi dibagi menjadi 4, yaitu:

1. Sangat Formal

Teks ditempatkan berlawanan dengan ilustrasi, di atas atau di bawah ilustrasi, dan di tempat yang sama pada masing-masing kedua halaman. Penambahan border dan bingkai juga dapat menambah formalitas pada penampilan halaman.

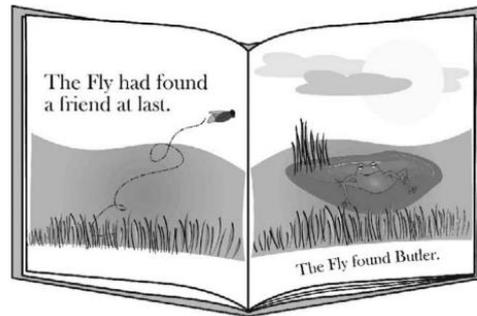


Gambar 2. 12 Penempatan Tipografi Sangat Formal
Sumber: Matulka (2008)

2. Formal

Penempatan teks formal bisa di atas ataupun bawah ilustrasi. Tinggi dan rendahnya penempatan teks bisa berbeda-beda pada setiap

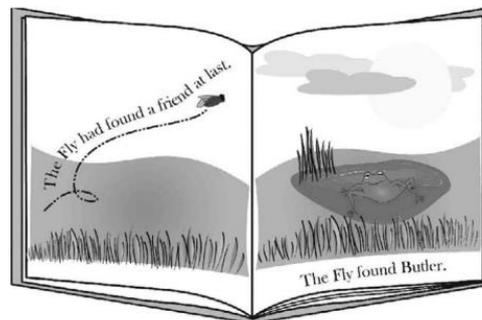
halaman. Tidak seperti jenis penempatan yang sangat formal, penempatan teks formal tidak harus sejajar pada halaman kiri dan kanan.



Gambar 2.13 Penempatan Tipografi Formal
Sumber: Matulka (2008)

3. *Very Informal*

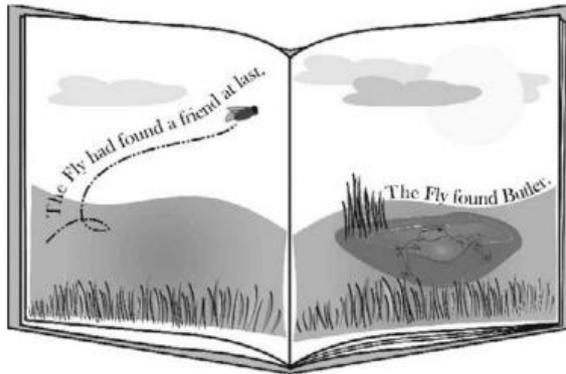
Terdapat gabungan teks yaitu, 2 atau lebih susunan teks pada halaman yang sama, misalnya teks yang diatas ilustrasi dan yang mengikuti bentuk. Jenis penempatan teks ini bisa menggunakan susunan teks yang tidak teratur seperti di atas atau di bawah ilustrasi.



Gambar 2.14 Penempatan Tipografi Sangat Tidak Formal
Sumber: Matulka (2008)

4. *Informal*

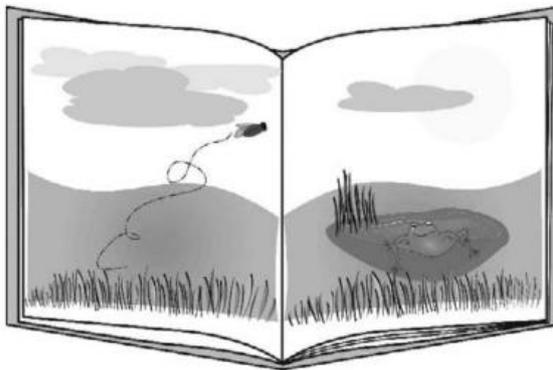
Penempatan teks yang informal dapat disusun secara tidak teratur atau berbentuk untuk menyatu dengan ilustrasi baik di dalam, luar atau diantara ilustrasi. Manipulasi bentuk teks di seputar gambar dalam ilustrasi dapat menyampaikan makna tertentu.



Gambar 2.15 Penempatan Tipografi Tidak Formal
Sumber: Matulka (2008)

5. *Absent*

Buku tanpa teks adalah pendekatan yang paling informal. Jenis buku yang tidak menggunakan teks umumnya bercerita hanya melalui makna dari ilustrasi.



Gambar 2.16 Penempatan Tipografi *Absent*
Sumber: Matulka (2008)

2.2.4.2 Jenis *Typeface*

Menurut Matulka (2008), pemilihan jenis *typeface* penting untuk perancangan buku ilustrasi karena bisa menggambarkan latar pada cerita serta untuk keterbacaan tulisan pada buku tersebut. Jenis *typeface* dipilih berdasarkan perasaan dan situasi dalam cerita. Dalam sebuah buku ilustrasi, *typeface* juga dapat digunakan sebagai ilustrasi berdasarkan bentuk objek yang sedang diceritakan. Sehubungan dengan hal ini, Landa (2014) mengklasifikasikan jenis-jenis *typeface* sebagai berikut:

1. *Old Style*

Old style adalah jenis *typeface* yang ada sejak abad ke 15 dan merupakan turunan dari bentuk huruf yang dibuat menggunakan pena dengan ujung yang lebar. Karakteristik *typeface* ini adalah terdapat serif atau jenis kaki pada ujung huruf yang membentuk sudut (*angled serif*) atau lekukan (*bracketed serif*). Contoh *typeface* ini adalah Times New Roman.

2. *Transitional*

Transitional typeface merupakan hasil transisi dari jenis *old style* menuju jenis yang lebih modern, yang ada sejak abad ke-18. *Typeface* ini memiliki kedua karakteristik dari jenis *oldstyle* dan *modern*. Contoh *typeface* ini adalah Baskerville.

3. *Modern*

Typeface ini berkembang pada akhir abad ke-18. Ciri khas dari *typeface* yang modern adalah bentuknya yang lebih geometris dan simetris dibanding *typeface* roman lainnya, serta memiliki garis tebal dan tipis yang kontras. Contoh dari *typeface* ini adalah Didot.

4. *Slab Serif*

Slab serif memiliki karakteristik serif yang berat dan seperti beton atau kotak. Jenis huruf ini termasuk kategori *Egyptian* dan sudah ada sejak abad ke-19. Contoh *typeface* ini adalah Clarendon.

5. *Sans Serif*

Khas dari *typeface* ini adalah tidak adanya serif atau ujung kaki pada huruf. Contoh dari *typeface* ini adalah Helvetica.

6. *Blackletter*

Blackletter umumnya juga dikenal sebagai jenis huruf yang gotik. Jenis ini memiliki ciri khas garis yang tebal, tinggi dan tidak banyak lengkungan. *Blackletter* terbuat berdasarkan bentuk huruf pada tulisan naskah zaman abad ke-13 hingga 15. Contoh dari *typeface* ini adalah Rotunda.

7. *Script*

Typeface script merupakan jenis yang menyerupai tulisan tangan dan umumnya miring atau saling menempel antar huruf. Jenis ini mirip dengan tulisan yang ditulis menggunakan pen, pensil maupun kuas. Contoh dari *typeface* ini adalah *Brush Script*.

8. *Display*

Jenis *typeface* ini umumnya dipakai untuk judul, tulisan besar atau sebagai dekorasi dan sulit untuk dibaca sebagai tulisan panjang.

2.2.4.3 Ukuran Tipografi

Matulka (2008) menyatakan bahwa dalam buku ilustrasi, desainer dapat mengubah besar atau kecilnya ukuran teks untuk menekankan bagian dari sebuah cerita. Selain untuk menciptakan penekanan pada bagian cerita, ukuran teks juga dapat di atur berdasarkan jumlah kata dalam buku. Pada buku ilustrasi, umumnya terdapat sekitar 2000 kata, sehingga dibutuhkan ukuran teks yang lebih kecil. Namun ukuran teks yang terlalu kecil dapat menjadi kesulitan bagi anak untuk membaca secara mandiri.

2.2.4.4 Prinsip Tipografi

Dalam penggunaan tipografi, desainer harus memperhatikan 4 prinsip yaitu, *legibility*, *clarity*, *visibility* dan *readability* (Darmawanto, 2019):

1. *Legibility*

Legibility berarti adalah tingkat keterbacaan suatu huruf. Huruf yang memiliki *legibility* dapat teridentifikasi dengan mudah dari bentuknya. Stocks (2024) menambahkan bahwa *legibility* dibuktikan melalui kemampuan pembaca untuk mengidentifikasi masing-masing huruf dan dapat terlihat baik ketika digabungkan menjadi sebuah kata.

2. *Clarity*

Clarity atau kejelasan dibutuhkan dalam huruf agar dapat dimengerti oleh pembaca. Dalam sebuah desain, penyusunan huruf dalam tata letak tertentu dapat mempengaruhi kejelasannya. Semua huruf harus memiliki pembedanya masing-masing agar tercipta sebuah

kontras yang membantu pembaca untuk mengerti sebuah informasi (Carter et al, 2018)

3. *Visibility*

Huruf yang dapat teridentifikasi dari jarak tertentu memiliki prinsip *visibility*. Ukuran yang terlalu kecil atau besar dapat mempengaruhi kesulitan pembaca untuk mengidentifikasi huruf (Carter et al, 2018).

4. *Readability*

Prinsip *readability* dibuktikan bukan hanya melalui bentuk 1 kata, namun dengan menerapkan relasi huruf dalam sebuah teks yang panjang. Prinsip ini terpengaruh oleh prinsip *legibility* (Stocks, 2024). *Readability* dapat diterapkan dengan mengatur jarak serta ukuran pada huruf.

2.3 Damai Sejahtera Dalam Ajaran Kristen

2.3.1 Arti Damai Sejahtera Dalam Alkitab

Damai sejahtera merupakan salah satu konsep yang penting dalam keberlangsungan hidup manusia yang tidak pernah terlepas dari tantangan (Waruwu, 2022). Lestari (2021) mengatakan bahwa Paulus dalam Kitab Filipi dapat hidup dengan sukacita walaupun ditimpa oleh berbagai persoalan karena dianugerahi damai sejahtera. Dalam penjelasannya, Lestari (2021) menjelaskan bahwa dari bahasa Yunani, damai sejahtera bukanlah sebuah kondisi, melainkan sesuatu yang bisa diperoleh. Dengan memiliki damai sejahtera, seseorang dapat tetap memberikan respon pikiran maupun perilaku dengan baik, walaupun sedang menghadapi masalah. Menurut Filipi pasal 4 ayat 7, damai sejahtera yang melampaui segala akal berarti Allah sebagai damai sejahtera itu sendiri adalah perlindungan bagi umat-Nya.

Berdasarkan ayat Alkitab pada Galatia pasal 5 ayat 16-26, damai sejahtera dapat diartikan sebagai suatu anugerah dan tanggung jawab yang berasal dari Yesus bagi umat Kristen. Dalam hal ini, Lestari (2021) menambahkan bahwa damai sejahtera berdasarkan ajaran Kristen hanya

dapat diperoleh melalui membangun hubungan dengan sumber damai sejahtera itu sendiri, yaitu Tuhan Yesus.

2.3.2 Alasan Memerlukan Damai Sejahtera

Damai sejahtera diperlukan untuk mendorong individu menyelesaikan tantangan (Yilmaz, 2018). Dunia yang terus berkembang mengakibatkan banyaknya muncul rasa cemas dan tidak damai sejahtera karena adanya ketidakpastian. Lestari (2021) menjelaskan bahwa dalam kehidupan Paulus, damai sejahtera yang melampaui segala akal dari Kristus adalah kunci untuk menghadapi berbagai tantangan dalam hidup.

2.3.3 Cara Menumbuhkan Damai Sejahtera dalam Kristus

Lestari (2021) menjelaskan bahwa ada beberapa cara bagi umat Kristen untuk memperoleh damai sejahtera, yaitu dengan bersukacita senantiasa, berhenti khawatir, memikirkan hal-hal terpuji, dan hidup konsisten.

1. Bersukacita senantiasa

Dalam menghadapi masalah, kemampuan manusia untuk tetap merasakan sukacita berasal dari Tuhan Yesus. Kondisi sekitar, baik maupun buruk, tidak dapat mempengaruhi sukacita yang dianugerahi oleh Tuhan. Kunci untuk memperoleh sukacita secara senantiasa ini adalah dengan menguatkan hubungan bersama sumber damai sejahtera yaitu Tuhan. Dalam Alkitab di Perjanjian Lama, terdapat banyak ayat yang mendorong umat-Nya untuk bersukacita dalam Tuhan, beberapa diantaranya adalah, Mazmur 32:11, Mazmur 97:12, Yesaya 66:10 dan masih banyak lagi. Hidup dalam sukacita adalah sebuah pilihan yang harus dilatih.

2. Berhenti khawatir

Salah satu perintah Allah dalam Alkitab adalah untuk berhenti khawatir. Tidak terdapat manfaat dalam kekhawatiran, dan justru dapat menghilangkan damai sejahtera. Cara untuk berhenti khawatir adalah dengan membangun komunikasi yang baik bersama Tuhan. Berdasarkan ayat Alkitab di Filipi pasal 4 ayat 6 hingga 7, damai sejahtera dapat diperoleh dengan membawa permintaan kepada Tuhan dengan ucapan

syukur. Ayat ini dapat menjadi bukti bahwa dengan berdoa disarankan oleh Alkitab untuk memulihkan pikiran dan mengurangi kecemasan (Brooks, 2023) Saat khawatir ataupun cemas, doa dapat menjadi salah satu strategi umat Kristen untuk menyampaikan permintaan kepada Tuhan dalam doa namun harus disertai dengan pujian dan ucapan syukur. Hal ini berarti terdapat kesadaran bahwa Tuhan Yesus memiliki kuasa yang jauh lebih besar dibandingkan masalah atau situasi yang dihadapi. Dalam sebuah studi, dibuktikan bahwa manusia dapat merasakan damai sejahtera dan lebih percaya diri ketika berdoa saat sedang dalam keadaan cemas (Groover, 2020).

3. Memikirkan hal-hal terpuji

Sebagai umat Kristen, perlu untuk memilah apa saja yang masuk dalam pikiran secara hati-hati. Orang percaya harus fokus kepada hal yang layak dan terpuji. Meskipun dengan banyaknya informasi yang tersebar, orang percaya seharusnya dapat mengelola pikirannya untuk tetap fokus pada hal yang terpuji. Pemikiran hal terpuji ini dapat dibangun dengan merenungkan firman Tuhan.

4. Hidup konsisten

Damai sejahtera juga dapat diperoleh dengan cara hidup konsisten. Hidup konsisten adalah seperti yang dicontohkan Paulus pada Kitab Filipi khususnya pada pasal 4 ayat 9, dimana Paulus meyakinkan bahwa dia sendiri melakukan apa yang dia percayai dan ajarkan. Dalam artikel ini, Lestari (2021) menyatakan bahwa keyakinan yang tidak sesuai dengan tindakan akan mengakibatkan perasaan cemas. Oleh sebab itu, hidup yang konsisten dengan kepercayaan akan menghasilkan damai sejahtera.

2.4 Psikologis Anak Dalam Menghadapi Kecemasan

2.4.1 Kecemasan Pada Anak Usia 9-12 Tahun

Kecemasan merupakan gabungan dari pengalaman kekhawatiran yang tidak terkontrol serta gejala lainnya seperti gelisah, mudah marah ataupun kesulitan untuk tidur (Crieste et al, 2016). Kecemasan pada anak merupakan

hal yang dapat terjadi akibat turunan dari orang tua maupun dari lingkungan sekitar. Studi membuktikan bahwa kecemasan umum dialami pada anak usia 9-12 tahun (Carwright-Hatton et al, 2006). Waszczuk & Zavos dalam Utami & Astuti (2019) juga menyatakan bahwa seorang individu pada umumnya dapat mengalami kecemasan kurang lebih sebesar 29% selama hidupnya, dan umumnya terjadi pada umur 9 – 12 tahun. Pada rentang usia ini, anak-anak mengalami masa transisi menjadi remaja sehingga perlu untuk belajar menguatkan kemampuan untuk berpikir, emosi dan berperilaku seiring meningkatnya tuntutan dalam berbagai aspek kehidupan.

2.4.2 Test Anxiety

Ujian dapat menjadi salah satu alat ukur kesuksesan akademik pada anak yang diterapkan disekolah, yang kemudian akan berpengaruh pada kesejahteraan individu sepanjang hidupnya, terkait kesempatan bekerja dan sebagainya (Robson et al, 2023). Dalam jurnalnya, Talbot (2016) mendefinisikan *test anxiety* atau kecemasan ujian sebagai salah satu bentuk stress atau tekanan yang dapat dirasakan secara fisik maupun emosional akibat ujian. Kecemasan ujian dapat mempengaruhi kinerja akademik serta kesejahteraan anak (Robson et al, 2023).

2.4.2.1 Penyebab Test Anxiety

Menurut Talbot (2016), kecemasan ujian dapat disebabkan dari adanya peningkatan ekspektasi dan tekanan untuk meraih hasil ujian yang baik serta hasil evaluasi belajar dari nilai ujian. Dalam sebuah jurnal, para ahli mengatakan bahwa kecemasan ujian terdiri dari reaksi fisik dan kognitif (Robson et al, 2023). Reaksi fisik seperti kram, sakit perut, berkeringat dan jantung berdebar dapat menyebabkan rasa cemas. Selanjutnya, reaksi kognitif yang ditandai dengan pikiran cemas akan performa, kondisi ujian dan dampak ujiannya di masa depan seperti misalnya dipermalukan akibat nilai yang kurang baik, dapat menyebabkan kecemasan pada anak.

2.4.2.2 Akibat Dari *Test Anxiety*

Talbot (2016) menjelaskan bahwa kecemasan ujian dapat mengganggu proses perkembangan dalam hal belajar pada anak. Tingkat kecemasan yang tepat atau sedikit dapat membantu memberikan motivasi kepada anak untuk mempersiapkan dalam hal belajar sebelum ujian. Namun tingkat kecemasan yang tinggi akan menghambat kinerja akademik anak. Tennant dalam Talbot (2016) menyatakan bahwa tekanan ini dapat menjadi dampak yang positif jika individu dapat mengelola situasinya, namun akan menghasilkan dampak negative jika individu menganggap tekanan tersebut sebagai sebuah ancaman. Dalam hal ini, studi membuktikan bahwa anak yang rentan dengan kecemasan umumnya memiliki performa yang kurang baik, khususnya ketika menghadapi ujian yang dibatasi oleh waktu.

2.4.2.3 Cara Mengatasi *Test Anxiety*

Sebuah penelitian mengatakan bahwa ada beberapa faktor yang dapat membantu mengatasi kecemasan pada ujian yaitu dengan memiliki kepercayaan pada diri sendiri terkait hal akademik (Robson et al, 2023). Berikut adalah 4 faktor yang dapat membantu anak dalam mengatasi kecemasan ujian:

1. Anak-anak percaya diri pada kemampuan dalam hal akademiknya,
2. Percaya bahwa ujian ini penting dan bermanfaat dapat meningkatkan motivasi anak.
3. Kemampuan dan ketahanan anak untuk menghadapi tantangan dalam hal akademik
4. Percaya pada kemampuan diri sendiri untuk membuahkan hasil yang sesuai keinginan.

2.5 Penelitian yang Relevan

Berikut adalah 3 penelitian relevan yang dipilih oleh penulis untuk memperkuat landasan penelitian ini.

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1.	<i>Test Anxiety: Prevalence, Effects, and Interventions for Elementary School Students</i>	Lauren Talbot	Penelitian ini menjelaskan bahwa kecemasan ujian umum dialami oleh siswa sekolah dasar. Kecemasan ujian memiliki dampak fisik maupun kognitif pada anak. Penelitian ini juga memberikan cara sebagai upaya untuk mengatasi kecemasan ujian yang melibatkan diskusi, latihan gerakan dan selebrasi.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kecemasan ujian mempengaruhi kesehatan mental dan fisik siswa. 2. Penelitian ini fokus terhadap kecemasan ujian yang dialami siswa sekolah dasar. Banyak penelitian sebelumnya yang membahas kecemasan terkait ujian pada tingkat pendidikan yang lebih tinggi.
2.	Perancangan Buku Interaktif sebagai Media Edukasi Doa Puasa Kristen Protestan Usia 10-12 Tahun	Hana Christina	Dalam penelitian ini, dijelaskan bahwa doa dan puasa penting bagi umat Kristen agar dapat menumbuhkan imannya.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Buku interaktif yang membahas mengenai edukasi doa dan puasa dalam agama Kristen untuk anak berusia 10-12 tahun.
3.	Studi Analisis tentang Kelimpahan Damai Sejahtera dalam Surat Filipi 4:4-9	Eni Lestari	Studi ini membahas mengenai apa arti damai sejahtera menurut Alkitab, khususnya dari tokoh Paulus di Kitab Filipi. Penelitian ini menghasilkan terjemahan berbagai arti dari bahasa Yunani dari Alkitab terkait	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membahas ayat alkitab dengan menggunakan terjemahan bahasa Yunani untuk memperkuat konteks.

			<p>pembahasan damai sejahtera, sehingga memberikan konteks yang lebih dalam. Arti, pentingnya dan juga cara memperoleh damai sejahtera dalam Kristus menjadi pembahasan utama dalam penelitian ini.</p>	
--	--	--	---	--

