

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Buku

Buku sebagai media informasi dapat diartikan sebagai suatu sarana atau alat yang menyajikan pengetahuan, fakta, dan gagasan kepada pembicara secara terstruktur. Buku berperan penting dalam mendistribusikan informasi yang beragam, baik berupa teks, ilustrasi, atau grafik, yang mencakup berbagai bidang seperti sains, sastra, sejarah, teknologi, dan budaya. Sebagai media informasi, buku menjadi sumber utama pendidikan dan referensi bagi individu maupun institusi, serta menjadi medium yang dapat diandalkan untuk menyimpan dan menyebarkan pengetahuan dari satu generasi ke generasi lainnya. Menurut Wood (2014, hlm. 45), buku tidak hanya bertindak sebagai perangkat penyimpanan data, tetapi juga sebagai alat komunikasi yang memberikan pemahaman mendalam dan analisa kritis terhadap suatu topik atau masalah.

2.1.1 Fungsi Buku

Menurut Wood (2014, hlm. 46 – 47), buku memiliki sejumlah fungsi penting yang menjadikannya sebagai salah satu media informasi utama dalam berbagai konteks, terutama pendidikan dan komunikasi. Pertama, buku berfungsi sebagai alat penyimpanan pengetahuan yang memungkinkan informasi, ide, dan teori untuk disimpan dan diwariskan dari generasi ke generasi. Buku menciptakan rekaman yang bersifat abadi, sehingga informasi tetap dapat diakses dalam jangka panjang, meskipun perkembangan teknologi berubah. Kedua, buku berperan sebagai media komunikasi yang memungkinkan penulis untuk menyampaikan ide-ide, pengetahuan, dan pengalaman kepada pembaca secara mendalam dan terstruktur. Buku memberikan ruang bagi penjelasan yang rinci, memungkinkan pembaca untuk memahami konsep dengan lebih mendalam dibandingkan media lain yang lebih singkat atau cepat.

Selain itu, buku berfungsi sebagai sarana pengembangan keterampilan berpikir kritis dan analitis. Pembaca sering dihadapkan pada argument, konsep kompleks, atau data yang menantang mereka untuk berpikir secara mendalam dan reflektif. Melalui proses membaca, pembaca dapat mempertajam kemampuan untuk menganalisa informasi yang mereka dapatkan. Buku juga memainkan peran penting dalam pendidikan formal dan informal. Dalam Pendidikan formal, buku teks dan referensi menjadi bahan utama pembelajaran di sekolah, universitas, dan lembaga pendidikan lainnya. Sedangkan dalam pendidikan informal, buku tetap menjadi sumber yang dapat diandalkan bagi orang yang ingin memperdalam pengetahuan mereka di luar kurikulum formal.

Selain itu, buku juga berfungsi sebagai sarana hiburan dan inspirasi. Banyak buku fiksi, biografi, dan karya sastra yang tidak hanya memberikan hiburan tetapi juga menginspirasi pembaca melalui narasi dan karakter yang mengajak refleksi pada kehidupan nyata. Meskipun perkembangan teknologi digital terus berkembang, buku tetap memiliki relevansi dan keunggulan dalam menyampaikan informasi yang mendalam dan terperinci, serta memberikan waktu bagi pembaca untuk merenung dan memproses informasi. Dalam hal ini, buku berfungsi sebagai media yang lebih lambat dan reflektif dibandingkan dengan media digital yang lebih cepat dan instan, yang membuatnya tetap relevan di era modern (Wood, 2014, hlm. 52).

2.1.2 Buku Ilustrasi

Salah satu bentuk penting dari media informasi adalah buku ilustrasi. Menurut Dils (2009, hlm.18), buku ilustrasi adalah karya yang menggabungkan unsur visual dan tulisan untuk mengubah imajinasi atau khayalan menjadi sesuatu yang dapat dilihat dan dirasakan melalui gambar dan teks. Buku ilustrasi memainkan peran penting dalam menyampaikan cerita atau konsep kepada pembaca, terutama dengan menggabungkan elemen visual untuk memperkuat atau menjelaskan isi dari teks yang disajikan. Visualisasi ini membuat pembaca lebih mudah memahami pesan atau narasi yang ingin

disampaikan, terutama bagi anak-anak yang cenderung lebih tertarik pada gambar yang menyertai cerita.

Buku ilustrasi sendiri memiliki beberapa kategori atau jenis, yang masing-masing memiliki ciri khas dan tujuan yang berbeda dalam penyajiannya. Beberapa jenis buku ilustrasi yang disebutkan oleh Dils (2009, hlm. 19) adalah:

1. *Story Books*

Buku cerita bergambar yang menggabungkan narasi dengan ilustrasi untuk menceritakan kisah. Visual digunakan untuk memperkuat dan memperjelas alur cerita dan karakter (hlm. 20).

2. *Concept Books*

Buku yang dirancang untuk mengajarkan konsep-konsep dasar seperti warna, bentuk, angka, huruf, dan hal-hal sederhana lainnya (hlm. 21)

3. *Novelty Books*

Buku interaktif yang sering kali dilengkapi dengan elemen-elemen unik seperti halaman *pop-up*, tekstur yang dapat dirasakan, atau bagian yang dapat digerakkan. Ini dirancang untuk memberikan pengalaman membaca yang lebih dinamis dan menyenangkan (hlm. 22)

4. *Leveled Reader Books*

Buku-buku yang diatur dalam beberapa tingkatan kesulitan untuk membantu anak-anak yang baru belajar membaca. Setiap tingkat berfokus pada pengembangan kemampuan membaca secara bertahap (hlm. 23)

5. Chapter Books

Buku cerita yang lebih panjang yang dibagi menjadi beberapa bab, ditujukan untuk pembaca yang sudah lebih mahir. Biasanya memiliki lebih sedikit ilustrasi dibandingkan buku cerita bergambar (hlm. 24)

6. Middle Grade Novels

Novel yang dirancang untuk pembaca usia 8 hingga 12 tahun, dengan cerita yang lebih kompleks dan fokus pada pengalaman atau masalah yang relevan dengan kelompok usia tersebut (hlm. 25)

7. Young Adults Novels

Novel yang ditujukan untuk remaja usia 12 hingga 18 tahun, yang sering kali berurusan dengan isu-isu yang lebih berat dan emosional yang berhubungan dengan perkembangan remaja (hlm. 26)

8. Non-Fiction

Buku ilustrasi yang berfokus pada penyajian fakta dan informasi nyata. Buku jenis ini sering digunakan dalam pendidikan untuk menyampaikan informasi secara lebih menarik dan mudah dipahami melalui kombinasi teks dan gambar (hlm. 27).

Buku ilustrasi adalah media yang menggabungkan teks dan gambar untuk menyampaikan cerita atau konsep secara visual, sehingga lebih mudah untuk dipahami, terutama oleh anak-anak (Dils, 2009, hlm. 18). Visualisasi dalam buku ilustrasi memperkuat narasi dan membantu menarik perhatian pembaca muda. Menurut Dils (2009, hlm. 19 – 27), terdapat berbagai jenis buku ilustrasi seperti *story books*, *concept books*, *novelty books*, *levelled reader books*, *chapter books*, *middle grade novels*, *young adult novels*, dan *non-fiction*. Masing-masing jenis memiliki tujuan dan ciri khas tersendiri dalam penyajiannya sesuai dengan tahap usia dan kebutuhan pembaca.

2.1.3 Anatomi Buku Ilustrasi

Struktur dasar dari buku ilustrasi pada dasarnya mirip dengan buku-buku pada umumnya, tetapi desainnya sering kali dibuat lebih khusus untuk mendukung tema cerita yang disampaikan. Berikut adalah bagian-bagian dari struktur atau anatomi buku ilustrasi menurut Matulka (2008, hlm. 72):

1. *Flaps*

Flaps adalah bagian tambahan pada ujung sampul buku yang berfungsi untuk memberikan informasi tentang penulis, ilustrator, detail publikasi, atau testimoni terkait dengan buku tersebut (hlm. 73).

2. *Spine* (Punggung Buku)

Bagian ini menyatukan sampul depan dan belakang serta menjadi elemen pertama yang dilihat saat buku diambil dari rak. *Spine* umumnya memuat informasi utama seperti judul dan penulis (hlm. 74).

3. *Covers* (Sampul Buku)

Terdiri dari sampul depan dan belakang, *cover* berfungsi untuk melindungi isi buku. Sampul dapat dirancang sebagai satu gambar berkesinambungan (*wraparound*), gambar tunggal (*single image*), atau dua gambar terpisah di bagian depan dan belakang (*dual image*) (hlm. 75).

4. *Endpapers* (Lembar Akhir)

Lembar ini terletak di bagian depan dan belakang buku, biasanya dilengkapi dengan desain atau ilustrasi yang mencerminkan tema buku, memberikan sentuhan visual tambahan (hlm. 76).

5. *Half Title Page*

Halaman yang hanya berisi judul buku tanpa adanya informasi tambahan lainnya, sering kali menjadi pembuka sederhana sebelum *title page* utama (hlm. 77).

6. *Title Page* (Halaman Judul)

Halaman ini menyajikan informasi lengkap mengenai judul buku, nama penulis, ilustrator, serta detail penerbitan seperti tahun terbit dan penerbit (hlm. 78).

7. *Copyright Page*

Berisi informasi teknis mengenai hak cipta, ISBN, dan catatan khusus dari penulis atau penerbit yang berkaitan dengan hak cipta buku tersebut (hlm. 79).

8. *Dedication (Halaman Dedikasi)*

Bagian ini digunakan penulis untuk mendedikasikan buku kepada individu atau kelompok tertentu yang memberikan kontribusi signifikan dalam proses penulisan (hlm. 80).

9. *Author's Notes (Catatan Penulis)*

Bagian yang memuat catatan pribadi penulis, sering kali berisi penjelasan mengenai inspirasi atau fakta-fakta terkait cerita atau tema yang ingin disampaikan (hlm. 81).

10. *Forewords (Kata Pengantar)*

Bagian ini berisi pengantar yang biasanya ditulis oleh seseorang yang memahami konteks atau tema buku dengan baik, memberikan wawasan kepada pembaca sebelum membaca buku (hlm. 82).

11. *Glossary (Glosarium)*

Berisi daftar kata-kata dan istilah penting beserta definisinya, disusun secara alfabetis untuk membantu pembaca memahami istilah yang digunakan dalam buku (hlm. 83).

12. *Index*

Bagian ini berisi daftar topik atau istilah kunci dalam buku, lengkap dengan nomor halaman di mana topik tersebut dibahas, memudahkan pembaca dalam menemukan informasi tertentu (hlm. 84).

13. *Colophon*

Bagian yang memuat informasi teknis mengenai produksi buku, seperti jenis kertas yang digunakan, tipe cetakan, atau detail teknis lainnya (hlm. 85).

14. *Afterwords* (Penutup)

Seperti kata pengantar, tetapi diletakkan di bagian akhir buku. *Afterwods* biasanya juga ditulis oleh seseorang yang memahami buku secara mendalam, memberikan refleksi tentang isinya (hlm. 86).

Struktur buku ilustrasi memiliki elemen-elemen khusus yang dirancang untuk mendukung penyampaian cerita secara visual dan tematis (Matulka, 2008, hlm. 72). Bagian-bagian seperti *flaps*, *spine*, *cover*, dan *endpapers* tidak hanya berfungsi secara fungsional saja tetapi juga menambah nilai estetika dan naratif buku. Selain itu, terdapat elemen tambahan seperti *title page*, *copyright page*, *dedication*, dan *forewords* yang memberikan informasi penting serta konteks kepada pembaca. Beberapa bagian seperti *glossary*, *index*, dan *colophon* membantu memperjelas isi dan memberikan kemudahan navigasi dalam buku.

2.2 Elemen Desain dalam Buku Ilustrasi

Menurut Landa (2010, hlm. 16 – 31), setiap elemen dalam desain memiliki peran yang sangat signifikan dan tidak bisa diabaikan dalam upaya menciptakan sebuah desain yang utuh dan harmonis. Elemen-elemen tersebut menjadi komponen fundamental yang menentukan keberhasilan suatu karya desain. Salah satu aspek paling penting dalam proses perancangan adalah pemahaman yang mendalam tentang elemen-elemen desain itu sendiri. Setiap elemen harus dipertimbangkan dengan seksama karena saling berhubungan satu sama lain, membentuk kesatuan yang utuh dan koheren. Dalam hal ini, penting untuk memastikan bahwa setiap elemen berfungsi secara sinergis sehingga tercipta keselarasan yang selaras dengan tujuan desain yang diinginkan.

Landa juga menegaskan bahwa terdapat empat elemen dasar yang menjadi pondasi utama dalam desain dua dimensi. Elemen-elemen ini meliputi bentuk, garis, tekstur, dan warna, yang kesemuanya berperan penting dalam menentukan nuansa visual dan pesan yang ingin disampaikan oleh suatu desain. Bentuk menjadi representasi dari objek yang ingin ditampilkan, garis memberikan arah dan struktur, tekstur menambahkan dimensi visual yang lebih kaya, dan warna

berfungsi untuk memperkuat suasana serta memberikan dampak emosional pada penonton. Semua elemen ini, ketika diintegrasikan dengan baik, mampu menciptakan sebuah karya desain yang kuat, menarik, dan efektif (Landa, 2010, hlm. 16).

2.2.1 Warna

Warna memegang peranan yang sangat signifikan dalam dunia desain, terutama dalam mempengaruhi suasana dan emosi yang dirasakan oleh audiens. Warna dapat memberikan efek tertentu pada penonton, mengatur mood, dan menciptakan pengalaman visual yang mendalam. Meskipun demikian, pengaruh warna tidak selalu seragam pada setiap individu. Setiap orang dapat merespons warna dengan cara yang berbeda, tergantung pada persepsi personal dan latar belakang budaya masing-masing. Faktor psikologis juga memainkan peran penting, karena warna dapat merangsang pikiran dan mempengaruhi reaksi serta emosi seseorang terhadap objek yang dilihatnya (Clarke dan Costall, 2008, hlm. 408 – 409).

Perbedaan warna dipengaruhi oleh dua faktor utama, yaitu *value* dan saturasi. *Value* merujuk pada perbedaan tingkat terang dan gelap dalam sebuah warna, yang berfungsi untuk menciptakan kontras dan memberikan kedalaman pada suatu komposisi desain (Williams, 2014, hlm. 52). Sementara itu, saturasi mengacu pada seberapa murni atau cerah suatu warna, yang dikendalikan oleh jumlah campuran warna netral seperti hitam, putih, atau abu-abu (Landa, 2010, hlm. 22).

Elemen warna adalah salah satu komponen penting dalam desain karena mampu memengaruhi emosi, persepsi, dan respon audiens terhadap visual. Menurut Lidwell et al. (2010, hlm. 125), warna memiliki kemampuan untuk menyampaikan pesan secara non-verbal, memandu perhatian, dan menciptakan hierarki visual dalam suatu desain. Warna juga dapat menimbulkan asosiasi tertentu, seperti warna merah yang sering dikaitkan dengan gairah atau bahaya, dan biru yang diasosiasikan dengan ketenangan dan kepercayaan.

Dalam konteks teori warna, terdapat tiga elemen dasar, yaitu hue, saturation, dan brightness. Lidwell et al. (2010, hlm. 128) menjelaskan bahwa hue mengacu pada nama warna itu sendiri (misalnya merah, hijau, biru), sementara saturation merujuk pada intensitas atau kejenuhan warna, dan brightness menentukan seberapa terang atau gelapnya warna. Penggunaan kombinasi warna yang tepat melalui harmoni warna (seperti analogous, komplementer, dan triadik) dapat membantu menciptakan keseimbangan visual dan menyampaikan pesan yang diinginkan dengan lebih efektif.

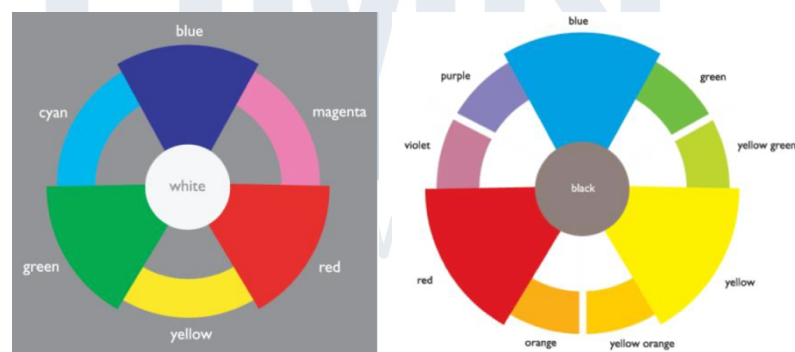
Selain itu, warna memiliki dimensi psikologis yang dapat memengaruhi bagaimana audiens merespon konten. Menurut Birren (2016, hlm. 56), setiap warna memiliki dampak emosional yang berbeda-beda pada audiens. Oleh karena itu, pemilihan warna harus mempertimbangkan faktor psikologis dan konteks budaya untuk memastikan bahwa pesan yang disampaikan melalui desain visual dapat dipahami dengan tepat oleh target audiens. Warna yang digunakan dalam desain tidak hanya bertujuan untuk estetika, tetapi juga untuk mempengaruhi persepsi dan menciptakan koneksi emosional antara konten dan audiens.

Warna dalam desain berperan penting dalam membangun suasana, memengaruhi emosi, dan menciptakan pengalaman visual yang mendalam. Respons terhadap warna bisa berbeda-beda tergantung pada persepsi individu, latar belakang budaya, dan faktor psikologis (Clark & Costall, 2008, hlm. 408 – 409). Elemen seperti *hue*, *value*, *saturation*, dan *brightness* menentukan karakter visual warna dan dapat digunakan untuk menciptakan harmoni serta hierarki dalam desain (Williams, 2014; Landa, 2010; Lidwell et al., 2010). Karena itu, pemilihan warna harus mempertimbangkan makna emosional dan budaya agar pesan visual dapat tersampaikan secara efektif kepada audiens (Birren, 2016, hlm. 56).

2.2.1.1 Sistem Warna CMYK

Sistem warna CMYK, yang merupakan singkatan dari *Cyan*, *Magenta*, *Yellow*, dan *Key Black*, adalah model warna yang paling umum digunakan dalam pencetakan. Menurut Koller (2012, hlm. 89), sistem ini bekerja berdasarkan prinsip pengurangan, di mana warna dihasilkan dengan mengurangi cahaya dari sumber cahaya putih yang jatuh pada permukaan. Dengan mencampurkan berbagai proporsi dari empat tinta tersebut, berbagai warna dapat diciptakan. Sebagai contoh, kombinasi *cyan* dan *magenta* akan menghasilkan warna biru, sementara mencampurkan semua tinta dengan proporsi yang tepat akan menghasilkan warna hitam yang lebih dalam daripada hanya mengandalkan tinta hitam saja.

Penggunaan sistem CMYK sangat penting dalam industri percetakan karena dapat memberikan hasil yang lebih akurat dan konsisten dibandingkan dengan model warna lain seperti RGB (*Red*, *Green*, *Blue*), yang lebih umum digunakan untuk media digital. Dalam proses pencetakan, tinta *cyan*, *magenta*, kuning, dan hitam dicetak secara berlapis untuk menciptakan warna akhir yang diinginkan. Menurut Adobe (2015, hlm. 45), pemahaman yang baik tentang sistem warna CMYK sangat penting bagi para desainer grafis dan profesional percetakan untuk memastikan bahwa desain yang mereka buat akan terlihat sebagaimana mestinya ketika dicetak.



Gambar 2.1 Warna *Additive* dan *Subtractive*
Sumber: Landa (2014)

2.2.1.2 Prinsip Warna

Prinsip warna merupakan aspek fundamental dalam desain visual yang melibatkan pemahaman bagaimana warna dapat memengaruhi

persepsi dan emosi pemirsa. Menurut Itten (1970, hlm. 21), warna tidak hanya sekedar elemen estetika, tetapi juga memiliki makna psikologis yang kuat. Terdapat tiga komponen utama dalam prinsip warna: *hue*, *saturation*, dan *brightness*.

Prinsip warna juga mencakup konsep harmoni warna, yang merupakan kombinasi warna yang menyenangkan untuk dilihat. Harmoni warna dapat dicapai melalui berbagai skema, seperti warna komplementer, analogous, atau triadic (Wheeler, 2010, hlm. 45). Skema warna ini dapat membantu menciptakan kesan visual yang seimbang dan menarik. Selain itu, pemilihan warna yang tepat juga dapat meningkatkan keterbacaan dan daya tarik suatu desain, serta memengaruhi respons emosional penonton terhadap konten yang disajikan (Eiseman, 2010, hlm. 78). Oleh karena itu, pemahaman yang mendalam tentang prinsip warna sangat penting bagi para desainer untuk menghasilkan karya yang efektif dan berpengaruh.

2.2.1.3 Peran Warna dalam Buku

Warna memegang peranan penting dalam dunia perbukuan, khususnya dalam buku ilustrasi anak. Lebih dari sekedar elemen dekoratif, warna berfungsi sebagai alat komunikasi visual yang mampu menyampaikan suasana, emosi, dan makna secara intuitif. Dalam konteks pembaca usia dini, warna memiliki kekuatan untuk menarik perhatian, mengarahkan fokus, dan memperkuat pemahaman terhadap isi cerita.

Menurut Salisbury dan Styles (2012, hlm. 92), warna dalam buku ilustrasi mampu menciptakan pengalaman membaca yang lebih imersif dan komunikatif. Melalui kombinasi warna yang tepat, ilustrator dapat membentuk ritme visual dan menekankan dinamika cerita. Misalnya, warna hangat seperti merah atau oranye dapat digunakan untuk mengekspresikan semangat, bahaya, atau kegembiraan, sedangkan warna dingin, seperti biru atau hijau mampu menghadirkan ketenangan, kesedihan, atau refleksi.

Di samping itu, warna juga berfungsi sebagai alat bantu dalam menyampaikan struktur naratif. Warna tertentu dapat digunakan secara

konsisten untuk merepresentasikan karakter, tempat, atau emosi tertentu, sehingga pembaca lebih mudah mengikuti alur cerita. Bang (2000, hlm. 57) menekankan bahwa warna memiliki kekuatan untuk memperkuat pesan visual dan menciptakan hubungan emosional antara pembaca dan tokoh dalam cerita. Ketika digunakan dengan tepat, warna bisa menambahkan kedalaman makna yang tidak dapat dicapai hanya melalui teks.

Secara pedagogis, warna juga mendukung perkembangan kognitif dan persepsi visual anak-anak. Buku yang kaya warna memudahkan anak dalam mengenali bentuk, membedakan objek, dan meningkatkan daya ingat visual. Selain itu, kombinasi warna yang harmonis dan kontras yang tepat dapat meningkatkan keterbacaan teks dan memperjelas ilustrasi, sehingga informasi tersampaikan dengan lebih efektif. (Eiseman, 2010, hlm. 81).

Dengan demikian, peran warna dalam buku tidak dapat dipandang sebelah mata. Warna tidak hanya mempercantik tampilan visual, tetapi juga memperdalam makna naratif, membangun koneksi emosional, serta memfasilitasi proses belajar visual. Oleh karena itu, pemahaman tentang psikologi warna dan prinsip penggunaannya menjadi hal penting dalam proses perancangan buku, khususnya buku ilustrasi anak-anak.

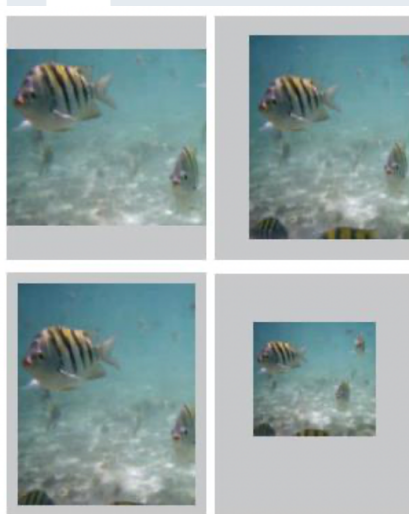
2.3 Grid

Menurut Landa (2010, hlm. 74), grid adalah sistem panduan dalam desain yang membagi suatu media menjadi kolom atau margin melalui garis-garis vertikal dan horizontal. Fungsi utama dari struktur ini adalah untuk membantu pembaca dalam mencerna informasi dengan lebih mudah. *Grid* berperan dalam menata isi media agar lebih terorganisir dan rapi. Elemen-elemen yang membentuk *grid* meliputi *margin*, kolom, *flowlines*, *grid* modular, serta *spatial zones*.

1. *Margin*

Margin adalah area kosong yang terletak di sepanjang sisi atas, bawah, kanan dan kiri pada sebuah media, baik itu media cetak maupun digital. Ruang kosong ini berfungsi sebagai bingkai yang mengelilingi elemen-elemen visual seperti gambar atau teks, dengan tujuan untuk meningkatkan tingkat

keterbacaan dan keseimbangan dalam penyajian informasi. Keberadaan *margin* membantu menciptakan ruang yang cukup di sekitar konten, sehingga membuat tampilan menjadi lebih teratur, nyaman dipandang, dan tidak terlalu padat. Dengan demikian, *margin* berperan penting dalam memberikan stabilitas visual, serta memastikan bahwa informasi yang disampaikan melalui media, baik itu berupa teks maupun gambar, dapat diterima dengan jelas dan mudah oleh audiens (hlm. 158).



Gambar 2.2 *Margin*
Sumber: Landa (2010)

2. Kolom

Kolom adalah pembagian vertikal dalam sebuah layout yang berfungsi untuk mengatur batas-batas teks maupun gambar agar lebih terstruktur. Kolom membantu dalam menata elemen-elemen visual, sehingga memudahkan pembaca untuk mengikuti alur informasi. Penggunaan kolom dapat disesuaikan dengan konsep desain, tujuan dari penyajian konten, serta bagaimana informasi tersebut akan disampaikan kepada audiens. Ketika diterapkan, jumlah kolom dapat lebih dari satu, dengan variasi lebar yang disesuaikan untuk memenuhi kebutuhan desain. Selain itu, ruang kosong yang memisahkan kolom-kolom tersebut disebut sebagai interval kolom, yang

berfungsi untuk memberikan jeda visual dan membantu konten terlihat lebih rapi dan terorganisir (hlm. 174).

3. *Flowlines*

Flowline berperan penting dalam menjaga keselarasan horizontal dalam sebuah *grid*, yang berfungsi sebagai panduan untuk membatasi elemen-elemen secara horizontal di sepanjang *layout*. Dengan adanya *flowline*, berbagai elemen visual seperti teks dan gambar dapat disejajarkan dengan lebih rapi, menciptakan keteraturan yang konsisten di seluruh desain. *Flowline* ini biasanya ditempatkan pada interval tertentu di dalam *grid* untuk memastikan keteraturan pada tiap bagian komposisi. Ketika *flowline* diterapkan secara berkala dan terstruktur, maka akan terbentuk *modular grid*. *Modular grid* adalah sistem *grid* yang lebih terorganisir, di mana area-area tertentu terbagu ke dalam modul-modul yang dapat memudahkan penataan berbagai elemen desain dengan proporsi yang seimbang, sehingga hasil akhirnya lebih harmonis dan mudah dipahami oleh audiens (hlm. 174).

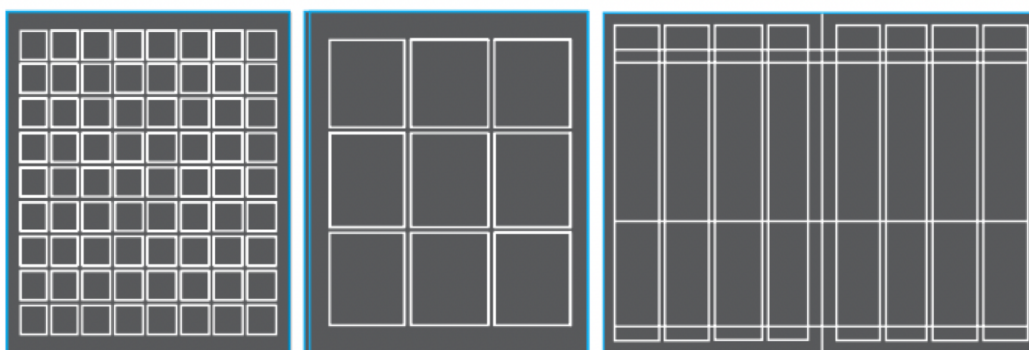
4. *Spatial Zones*

Spatial zone adalah area yang terbentuk dari kombinasi beberapa *modular grid* yang berfungsi untuk mengatur berbagai elemen grafis dalam sebuah desain. Zona ini bertujuan untuk memberikan panduan khusus untuk penempatan teks, gambar, atau kombinasi keduanya di dalam *layout*, sehingga tata letaknya menjadi lebih teratur dan mudah diakses oleh pembaca. Dalam menentukan *spatial zone*, ada beberapa aspek penting yang perlu diperhatikan, seperti proporsi antar elemen, titik masuk bagi mata pembaca, dan bobot visual dari setiap komponen yang digunakan. Proporsi yang tepat akan memastikan bahwa elemen-elemen grafis tidak terlalu mendominasi atau tenggelam dalam desain, sedangkan titik masuk atau *entry point* membantu mata audiens untuk memahami alur informasi (hlm. 174).

5. *Modular Grid*

Modular grid merupakan struktur desain yang terbentuk dari pertemuan ruang-ruang yang diciptakan oleh kolom vertikal dan *flowline* horizontal. *Grid* ini berfungsi sebagai kerangka kerja yang digunakan untuk

mengatur penempatan berbagai elemen grafis seperti teks dan gambar dalam suatu desain. Setiap modul dalam *grid* ini memberikan area spesifik di mana konten dapat diletakkan dengan terorganisir, sehingga menciptakan tampilan yang rapi dan terstruktur. Dengan menggunakan *modular grid*, elemen-elemen visual dapat ditempatkan dalam hubungan yang seimbang satu sama lain, memastikan keselarasan dan keteraturan di seluruh komposisi. *Grid* ini juga memudahkan desainer untuk menjaga konsistensi visual di antara berbagai bagian desain, baik itu dalam media cetak maupun digital. Selain itu, *modular grid* memberikan fleksibilitas dalam mengatur elemen-elemen dengan ukuran yang bervariasi, namun tetap mempertahankan keseimbangan visual dan keterbacaan dalam keseluruhan desain (hlm. 175).



Gambar 2.3 *Modular Grid*
Sumber: Landa (2010)

Grid adalah sistem panduan desain yang membagi *layout* menjadi bagian-bagian seperti *margin*, kolom, *flowline*, *modular grid*, dan *spatial zones* untuk menciptakan tampilan yang rapi (Landa, 2010, hlm. 74). *Margin* dan kolom membantu meningkatkan keterbacaan dan menyusun elemen secara teratur (hlm. 158, 174). *Flowline* dan *modular grid* menjaga keselarasan dan keteraturan visual (hlm. 174 – 175). *Spatial zones* memudahkan penempatan elemen secara proporsional dan efisien (hlm. 174).

2.4 Layout

Menurut Matulka (2008), *layout* adalah tata letak elemen visual dalam sebuah media yang dirancang untuk membantu pembaca dalam memahami informasi secara efisien dan menarik. Penggunaan *layout* berperan penting dalam

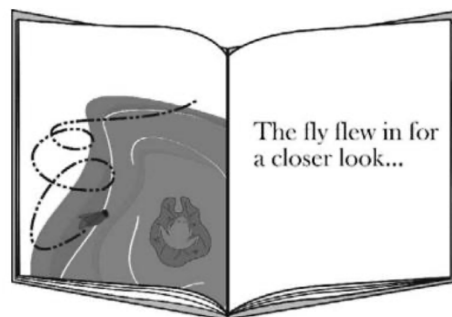
menyusun teks, gambar, dan ruang kosong agar tercipta keseimbangan visual serta alur baca yang jelas.

2.4.1 Jenis Layout

Matulka (2008, hlm 45 – 46) menguraikan dua jenis tata letak yang sering dipakai dalam buku ilustrasi, salah satunya adalah:

1. *Single-Page Illustrated*

Tata letak ini menempatkan ilustrasi hanya di satu halaman, sementara teks ditempatkan di halaman yang berlawanan. Jenis layout ini umum digunakan dalam buku cerita dengan konten teks yang lebih dominan, seperti buku cerita rakyat atau dongeng. Untuk menjaga keseimbangan visual antara teks dan gambar, bagian yang berisi teks sering kali dihias dengan border atau elemen dekoratif tambahan. Hiasan ini berfungsi untuk membuat halaman teks tampak lebih menarik dan serasi dengan ilustrasi di halaman sebelahnya, menciptakan harmoni yang memperkaya pengalaman membaca (hlm. 46). *Layout single-page illustration* memberikan fleksibilitas dalam menyajikan cerita yang memadukan narasi dan gambar tanpa membuat tampilan keseluruhan terlihat berat sebelah.

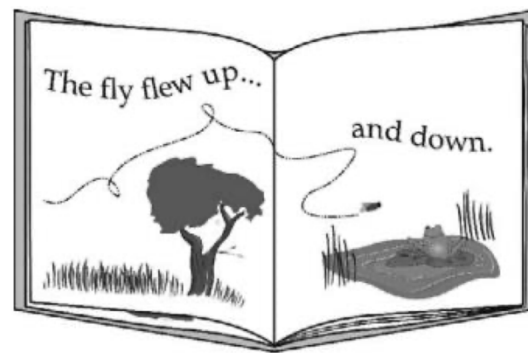


Gambar 2.4 *Single-Page Illustrated*
Sumber: Matulka (2008)

2. *Double-Page Spread*

Tata letak *double-page spread* memanfaatkan dua halaman yang berdampingan (atau satu *spread* penuh) untuk menampilkan ilustrasi secara menyeluruh. *Layout* ini sangat efektif ketika digunakan

untuk menampilkan gambar berukuran besar, seperti pemandangan luas atau adegan yang melibatkan banyak karakter dan elemen kompleks (hlm. 45). Dalam penggunaannya, teks dapat diletakkan di salah satu halaman atau ditempatkan pada bagian tertentu dari *spread*, tergantung pada kebutuhan komposisi. *Double-page spread* juga sering dipakai untuk memberikan efek visual yang dramatis, menciptakan jeda atau ritme saat membaca yang dapat memperkuat suasana cerita. Tata letak ini memungkinkan pembaca untuk sepenuhnya tenggelam dalam ilustrasi, memberikan kesan yang lebih imersif dan mengesankan.



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

Menurut Matulka (2008, hlm. 45 – 46), *layout* adalah tata letak elemen visual yang membantu pembaca memahami informasi secara efisien. Ia membagi *layout* menjadi dua jenis: *single-page illustrated* dan *double-page spread*. *Single-page* menempatkan ilustrasi di satu halaman dan teks di halaman sebaliknya, sering diberi hiasan dekoratif (hlm. 46). *Double-page spread* menggunakan dua halaman penuh untuk ilustrasi besar yang memberi kesan visual dramatis (hlm. 45).

2.4.2 Prinsip Layout

Prinsip layout dalam desain sangat penting untuk menciptakan visual yang efektif dan mudah untuk dipahami. Menurut Samara (2014, hlm. 32), prinsip layout mengatur bagaimana elemen-elemen visual ditempatkan dalam ruang yang tersedia untuk mencapai harmoni, keseimbangan, dan

kejelasan pesan. Layout yang baik mempertimbangkan hierarki visual, yang memungkinkan pembaca atau penonton untuk memahami prioritas informasi dengan mudah, dengan memanfaatkan elemen seperti ukuran, warna, dan posisi.

Keseimbangan dalam layout dapat dibagi menjadi keseimbangan simetris dan asimetris. Keseimbangan simetris menciptakan keteraturan dan stabilitas, sementara keseimbangan asimetris menghasilkan dinamisme dan energi visual. Menurut Baines & Haslam (2005, hlm. 45), prinsip layout juga harus mempertimbangkan proporsi dan skala untuk memastikan bahwa semua elemen memiliki bobot visual yang tepat, sehingga tercipta komposisi yang harmonis dan tidak membingungkan.

Selain itu, prinsip *grid* juga merupakan fondasi penting dalam penerapan desain layout. *Grid* membantu mengatur elemen visual agar terlihat rapi dan teratur. Hal ini disampaikan oleh Lupton (2010, hlm. 78), yang menyebutkan bahwa *grid* memungkinkan desainer untuk menjaga konsistensi tata letak di seluruh halaman atau desain, serta memberikan struktur yang fleksibel untuk menempatkan elemen-elemen visual secara efektif.

2.5 Tipografi

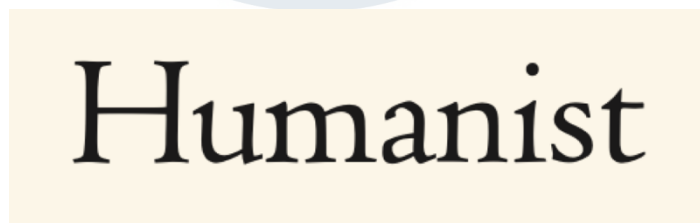
Tipografi adalah elemen visual yang sangat penting dalam desain, terutama karena perannya sebagai media utama untuk menyampaikan inti pesan dari desain tersebut (Sihombing, 2003, hlm 30). Selain menjadi sarana komunikasi, tipografi juga mempengaruhi bagaimana informasi diterima oleh audiens. Pemilihan tipografi yang kurang tepat dapat berdampak buruk pada efektivitas penyampaian pesan, bahkan jika elemen visual lainnya telah dirancang dengan sangat baik. Dalam bukunya yang berjudul *Basic Design Layout (2nd ed.)* Ambrose & Harris (2011, hlm. 109) menekankan bahwa bentuk huruf yang dipilih dalam tipografi mampu memberikan karakteristik dan keunikan pada desain, membantu menciptakan suasana, tone, dan perasaan tertentu yang sesuai dengan tujuan desain tersebut. Dengan demikian, tipografi bukan hanya tentang estetika, melainkan juga berfungsi sebagai elemen kunci dalam memperkuat pesan desain.

2.5.1 Klasifikasi Huruf

Menurut Ambrose & Harris (2011, hlm. 109), klasifikasi huruf bertujuan untuk memberikan struktur dan makna yang terorganisir pada tipografi. Huruf dapat diklasifikasikan berdasarkan karakteristik bentuk, periode sejarah, atau kegunaannya. Sementara itu, Lupton (2010, hlm. 64) membagi tipografi ke dalam tujuh kategori, yaitu *humanist sans serif*, *transitional sans serif*, *geometric sans serif*, *Egyptian/slab serif*, *humanist/old style*, *transitional*, dan *modern*. Pendekatan ini berbeda dengan klasifikasi yang digunakan oleh Ambrose & Harris (2011, 117), yang mengelompokkan huruf ke dalam beberapa kategori berbeda.

1. *Humanist*

Gaya *humanist*, dengan pengaruh dari huruf Roman klasik dan kemiringan *stress* yang jelas, cocok digunakan dalam karya cetak yang memerlukan estetika klasik dan tradisional. Tipografi ini sering ditemukan dalam buku literatur, jurnal, atau publikasi akademik, di mana keterbacaan dan elemen historis berperan penting (hlm. 118).



Gambar 2.5 *Gaya Humanist*
Sumber: Ambrose & Harris (2011)

2. *Garamalde*

Garamalde, yang berasal dari gaya *old style* dengan serif tajam dan kemiringan yang moderat, ideal untuk digunakan pada desain buku atau karya cetak yang menginginkan tampilan tradisional namun elegan. Font seperti *Bembo* dan *Garamond* sering digunakan dalam buku-buku klasik, esai, atau publikasi sastra karena mereka memberikan kesan tradisional namun tetap *modern* (hlm. 118).



Garalde

Gambar 2.6 Gaya *Garalde*
Sumber: Ambrose & Harris (2011)

3. *Transitional*

Gaya *transitional* merupakan jembatan antara *old style* dan *modern*, yang cocok digunakan untuk dokumen formal seperti jurnal ilmiah, laporan korporat, atau buku teks. Dengan karakteristik vertikal yang tegas, *font* seperti *Baskerville* digunakan untuk desain yang mengutamakan kejelasan dan profesionalisme (hlm. 119).



Transitional

Gambar 2.7 Gaya *Transitional*
Sumber: Ambrose & Harris (2011)

4. *Didone*

Gaya *didone*, dengan kontras yang tajam antara *stem* dan serif, sangat sesuai untuk media cetak yang memerlukan tampilan merah dan elegan. Gaya ini sering digunakan dalam majalah fesyen, desain editorial, atau undangan formal. *Didot* adalah *font* yang sering ditemukan dalam konteks di mana estetika *modern* dan eksklusif diinginkan (hlm. 120).



Didone

Gambar 2.8 Gaya *Didone*
Sumber: Ambrose & Harris (2011)

5. *Slab Serif*

Gaya *slab serif* ini ditandai dengan serif yang tebal dan berbentuk persegi, cocok untuk media yang membutuhkan *font* yang tegas dan mudah untuk dibaca. Gaya ini memberikan tampilan yang kokoh dan berani, cocok untuk proyek-proyek desain yang ingin tampil kuat dan solid seperti poster, iklan, atau *headline* di surat kabar (hlm. 121).



Slab Serif

Gambar 2.9 Gaya *Slab Serif*
Sumber: Ambrose & Harris (2011)

6. *Lineale*

Gaya *lineale* atau *sans serif* seperti *Futura*, digunakan dalam desain yang mengutamakan kesederhanaan dan keterbacaan. Gaya ini sangat cocok digunakan untuk *signage*, logo *modern*, *website*, atau aplikasi digital di mana kejelasan dan kesan minimalis diperlukan (hlm. 122).



Lineale

Gambar 2.10 Gaya *Lineale*
Sumber: Ambrose & Harris (2011)

7. *Script*

Gaya *script*, yang menyerupai tulisan tangan sering digunakan dalam undangan pernikahan, logo mewah, atau kartu ucapan. Meskipun gaya ini menawarkan keindahan dan kepribadian, tidak semua jenis *script* mudah untuk dibaca, sehingga harus digunakan

dengan hati-hati pada teks yang lebih panjang atau yang membutuhkan tingkat keterbacaan yang tinggi (hlm. 122).

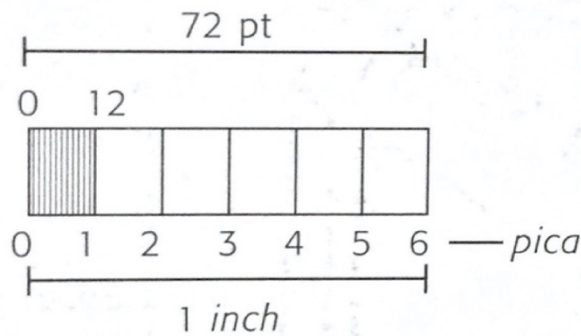


Gambar 2.11 Gaya *Script*
Sumber: Ambrose & Harris (2011)

Tipografi adalah elemen penting dalam desain karena menyampaikan inti pesan secara visual (Sihombing, 2003, hlm. 30). Pemilihan tipografi yang tepat memengaruhi cara audiens menerima informasi. Ambrose & Harris (2011, hlm. 109) menyatakan bahwa huruf dapat menciptakan karakter, suasana, dan *tone design*. Maka, tipografi tidak hanya bersifat estetis, tetapi juga memperkuat pesan yang ingin disampaikan.

2.5.2 Sistem Pengukuran

Menurut Danton Sihombing (2003, hlm. 68), point (pt), pica, dan unit adalah sistem pengukuran yang umum digunakan dalam dunia tipografi. Point digunakan untuk mengukur tinggi huruf, sementara pica dipakai untuk menentukan panjang baris teks. Di sisi lain, satuan unit digunakan untuk mengukur jarak antarkhuruf berdasarkan lebar setiap huruf. Teknologi *phototypesetting* dan komposisi digital juga menerapkan sistem satuan unit ini. Sistem *Anglo-Saxon* telah menjadi standar pengukuran huruf di mana 72 point setara dengan 1 inci, atau sama dengan 6 pica.



Gambar 2.12 Sistem Pengukuran Huruf
Sumber: Sihombing (2003)

Menurut Sihombing (2003, hlm. 68), sistem pengukuran tipografi terdiri dari *point*, *pica*, dan *unit*. *Point* mengukur tinggi huruf, sedangkan *pica* mengukur panjang baris teks. *Unit* digunakan untuk mengukur jarak antarkata berdasarkan lebar huruf. Dalam sistem Anglo-Saxon, 72 *point* setara dengan 1 inchi atau 6 *pica*.

2.5.3 Pengukuran Ruang Tipografi

Selain mengukur huruf, interval antara elemen tipografi seperti jarak antarkata, antarkata, dan antarbaris juga diukur dengan menggunakan satuan yang berbeda (Sihombing, 2003, hlm. 91). Jarak antarkata dikenal sebagai *Kerning*, jarak antarkata disebut *word spacing*, dan jarak antarbaris disebut *leading*.

1. Jarak Antarkata

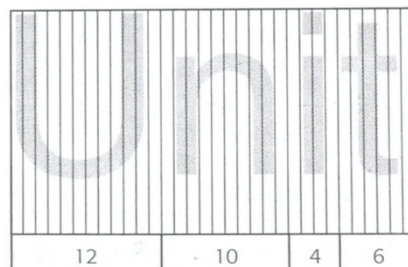
Secara tradisional, jarak antarkata dapat diukur dengan menggunakan potongan logam yang disisipkan di antara huruf-huruf, yang disebut dengan *quad*. *Quad* berbentuk persegi dan ukurannya sesuai dengan ukuran huruf. Satuan yang digunakan adalah em, sedangkan setengah dari em disebut en (hlm. 92).

a	18 pt em	Typography like other arts
b	18 pt en	Typography like other arts
c	M/3-18 pt	Typography like other arts
d	M/4-18 pt	Typography like other arts

Gambar 2.13 Jarak Antarkata
Sumber: Sihombing (2003)

2. Jarak Antarhuruf

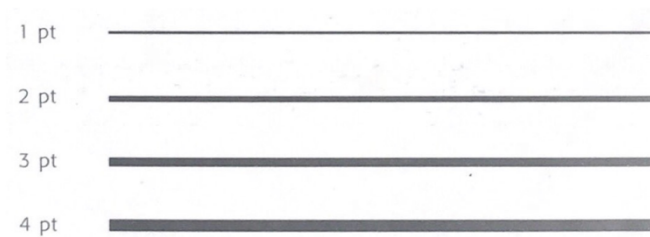
Kerning adalah jarak antara dua huruf individu, sedangkan *tracking* mengacu pada jarak keseluruhan antarhuruf dalam teks. Pengukuran *kerning* dalam teknologi *phototypesetting* dan komposisi digital menggunakan satuan unit. Namun, unit ini tidak selalu menjadi acuan utama, tergantung pada sistem yang digunakan. Ukuran em adalah kotak yang memiliki ukuran yang sama dengan huruf, dan unit adalah satuan ketika kotak ini dibagi menjadi beberapa bagian (hlm. 93).



Gambar 2.14 Sistem Pengukuran Huruf
Sumber: Sihombing (2003)

3. Jarak Antarbaris

Leading atau jarak antarbaris diukur dengan menggunakan satuan *point*. Pengukuran tradisional mirip dengan pengukuran jarak antarkata, menggunakan potongan logam berbentuk persegi dengan ketebalan yang berbeda-beda. *Leading* memengaruhi kepekatan atau “greyness” ruang antarbaris. Semakin besar nilai *leading*, maka akan semakin rendah tingkat kepekataannya, dan sebaliknya (hlm. 94).



Gambar 2.15 Sistem Pengukuran Huruf
Sumber: Sihombing (2003)

2.5.4 Prinsip Tipografi

Prinsip-prinsip tipografi yaitu *visibility*, *legibility*, dan *readability* memiliki peran yang penting dalam memastikan efektivitas teks dalam komunikasi visual. *Visibility* mengacu pada seberapa mudah teks terlihat di latar belakang dalam konteks tertentu. Menurut Samara (2007, hlm. 54), *visibility* yang baik dicapai dengan menggunakan kontras warna yang tepat antara teks dan latar, serta pemilihan ukuran *font* yang sesuai untuk berbagai medium, sehingga teks tetap terlihat jelas dari berbagai jarak atau sudut pandang.

Legibility, atau keterbacaan huruf, merujuk pada kemudahan dalam membedakan setiap karakter atau huruf secara individu. Ciri-ciri huruf tinggi seperti tinggi-x, ketebalan *stroke*, dan bentuk serif atau sans serif berperan dalam meningkatkan *legibility*. Bringhurst (2004, hlm. 89) menekankan bahwa pemilihan tipografi yang jelas dan tidak rumit sangat penting, terutama untuk teks yang panjang, karena *legibility* memastikan pembaca dapat mengenali setiap karakter tanpa kesulitan.

Readability, di sisi lain, berkaitan dengan seberapa nyaman teks dibaca dalam konteks kalimat atau paragraf. Hal ini melibatkan tata letak teks, jarak antarbaris, dan spasi antarhuruf. Baines dan Haslam (2005, hlm. 101) mengungkapkan bahwa struktur teks yang baik dengan tata letak yang proporsional, *margin* yang cukup, dan pemilihan *font* yang sesuai akan meningkatkan pengalaman membaca dan mengurangi ketegangan mata. Prinsip *readability* membantu pembaca memahami konten dengan lancar dan

tanpa hambatan, terutama untuk teks yang panjang atau digunakan dalam publikasi besar.

2.5.5 Peran Tipografi dalam Buku

Tipografi merupakan elemen penting dalam desain buku, baik dari sisi fungsional maupun estetika. Dalam konteks buku ilustrasi, terutama pada buku anak-anak, tipografi bukan hanya sekadar medium penyampaian teks, tetapi juga bagian dari komunikasi visual yang menyatu dengan ilustrasi untuk memperkuat pesan dan suasana cerita.

Menurut Bringhurst (2005, hlm. 17), tipografi yang baik adalah tipografi yang “melayani teks” dengan cara yang tidak mencolok namun tetap efektif. Artinya, pemilihan jenis huruf, ukuran, spasi, dan penataan teks harus mendukung keterbacaan tanpa mengalihkan perhatian dari isi cerita. Dalam buku anak-anak, keterbacaan menjadi aspek krusial karena anak-anak masih berada dalam tahap perkembangan literasi awal. Huruf yang terlalu rumit atau terlalu kecil dapat menghambat pemahaman mereka terhadap isi cerita.

Lebih jauh, tipografi juga berperan dalam membentuk karakter visual buku. Menurut Heller dan Meggs (2001, hlm. 124), pemilihan jenis huruf dapat mencerminkan suasana atau emosi tertentu yang ingin disampaikan penulis atau ilustrator. Misalnya, jenis huruf bulat dan lembut dapat menciptakan kesan hangat dan ramah, sementara huruf bersudut tajam bisa menambah nuansa tegang atau misterius. Dalam buku ilustrasi, tipografi sering kali dirancang untuk menjadi bagian dari ilustrasi itu sendiri, dengan bentuk huruf yang mengikuti alur gambar, ukuran yang bervariasi sesuai intensi, atau warna yang menyesuaikan emosi adegan.

2.6 Ilustrasi

Ilustrasi telah lama digunakan sebagai bentuk bahasa visual dan media komunikasi, eksistensinya sudah berlangsung selama berabad-abad. Fungsi utama ilustrasi adalah untuk menyampaikan pesan-pesan tertentu kepada audiens dalam konteks yang jelas. Seiring berjalannya waktu, gaya dan bentuk ilustrasi terus mengalami perubahan dan perkembangan. Berbagai bentuk ilustrasi kini dapat

ditemukan, seperti seni komersial, ukiran, lukisan, kartun televisi, komik, gambar-gambar dari buku, maupun gambar sederhana sehari-hari (Male, 2017, hlm.11).

Crush (2012, hlm. 12 – 13) menambahkan bahwa ilustrasi merupakan sebuah medium yang menangkap imajinasi dan mampu menghubungkan pembaca dengan peristiwa bersejarah. Ilustrasi memainkan peran yang signifikan dalam menggambarkan momen-momen penting serta mengabadikan periode-periode bersejarah yang krusial, bahkan jauh sebelum teknologi fotografi berkembang. Ilustrasi tidak hanya berhenti di media cetak, tetapi juga hadir dalam bentuk kontemporer seperti yang sering ditemukan di majalah, buku, dan sampul kaset atau rekaman. Ilustrasi kontemporer sering kali mencerminkan elemen-elemen *modernism*, mengikuti tren, dan menampilkan hal-hal yang populer atau relevan dengan zaman sekarang. Istilah “kontemporer” dalam konteks ini mengacu pada sesuatu yang kekinian, tren terbaru, atau gaya visual yang modis.

2.6.1 Jenis Ilustrasi

Wigan (2009, hlm. 34) menyatakan bahwa ilustrasi memiliki berbagai jenis yang dapat diklasifikasikan berdasarkan gaya visual yang ditampilkan. Setiap jenis ilustrasi membawa ciri khas dan karakteristik tersendiri yang membedakannya dari gaya lainnya, memungkinkan ilustrasi untuk berfungsi sesuai dengan tujuan dan konteks tertentu. Berikut ini adalah beberapa jenis ilustrasi yang umum ditemui:

1. Ilustrasi *Art Deco*

Ilustrasi gaya *Art Deco* adalah bentuk seni yang dipengaruhi oleh elemen-elemen dekoratif dan eklektik, yang sering digunakan dalam ilustrasi dan arsitektur. Gaya ini sangat populer pada era 1920-an hingga 1930-an. Ciri khas ilustrasi *Art Deco* meliputi penggunaan bentuk geometris yang tegas, garis-garis tajam, simetri, serta estetika yang elegan dan *streamlined*, yang mencerminkan modernitas dan kemewahan pada zamannya (hlm. 34).



Gambar 2.16 Ilustrasi Art Deco
Sumber: Wigan (2009)

2. Ilustrasi *Jacket Buku*

Jaket buku, atau pembungkus, berfungsi sebagai pelindung untuk buku-buku berjenis *hardcover*. Jaket ini bisa memiliki ilustrasi yang sama atau berbeda dengan sampul buku aslinya. Desain ilustrasi pada jaket buku sering kali menjadi daya tarik utama dalam promosi buku, berfungsi seperti poster yang memikat perhatian calon pembaca. Pada awalnya, jaket buku digunakan sebagai perlindungan untuk buku-buku mewah yang harus dijaga keutuhannya, sering kali menggunakan bahan pelindung seperti lem atau lilin untuk menutup rapat buku tersebut. Menurut Koczela (2015, hlm. 11), jaket buku pertama kali digunakan pada tahun 1820-an, dengan *Friendship's Offering* sebagai buku pertama yang memiliki jaket pada tahun 1829.



Gambar 2.17 Ilustrasi Jacket Buku
Sumber: Wigan (2009)

3. Ilustrasi Kartun

Ilustrasi kartun pertama kali muncul di majalah dan koran pada tahun 1840-an dengan tujuan untuk memberikan komentar sosial atau politik terhadap peristiwa tertentu. Seiring berjalannya waktu, kartun berkembang menjadi sebuah media hiburan yang dapat dinikmati oleh semua kalangan usia, seperti yang terlihat pada animasi dan komik masa kini (hlm. 57).



Gambar 2.18 Ilustrasi Kartun
Sumber: Wigan (2009)

4. Ilustrasi Karakter

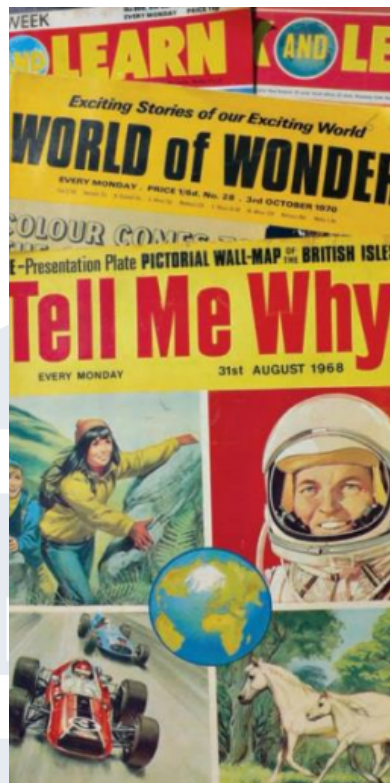
Ilustrasi karakter bertujuan untuk menggambarkan tokoh atau benda yang memiliki sifat khas, sering kali dengan karakteristik dan atribut manusia. Karakter-karakter ini dapat memainkan peran penting dalam sebuah narasi atau digunakan sebagai mascot dalam *branding* sebuah produk atau organisasi (hlm. 59).



Gambar 2.19 Ilustrasi Karakter
Sumber: Wigan (2009)

5. Ilustrasi *Doodle*

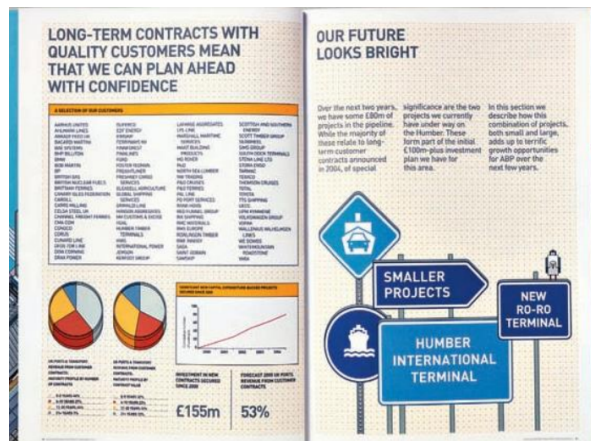
Doodle adalah ilustrasi yang dihasilkan dari coretan eksperimental yang bersifat tidak formal. Gaya ini sering digunakan untuk tujuan dekoratif atau sebagai sarana untuk mengeksplorasi ide-ide baru dalam menyelesaikan masalah komunikasi visual (hlm. 84).



Gambar 2.21 Ilustrasi Edukasi
Sumber: Wigan (2009)

7. Ilustrasi Informasi

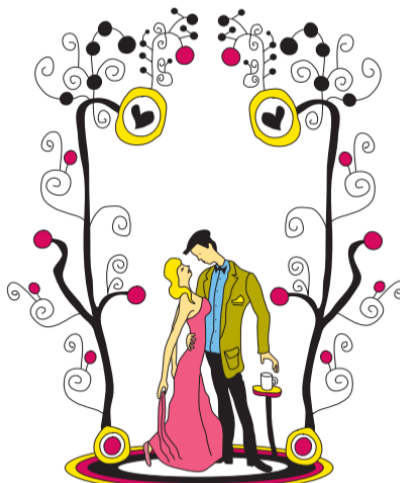
Ilustrasi informasi digunakan untuk menyajikan data atau pengetahuan secara visual. Ilustrasi semacam ini dapat ditemukan dalam media informasi seperti ensiklopedia, buku teks, diagram, dan situs web. Tujuannya adalah untuk menyederhanakan informasi kompleks menjadi lebih mudah dipahami oleh audiens (hlm. 125).



Gambar 2.22 Ilustrasi Informasi
Sumber: Wigan (2009)

8. Ilustrasi Garis

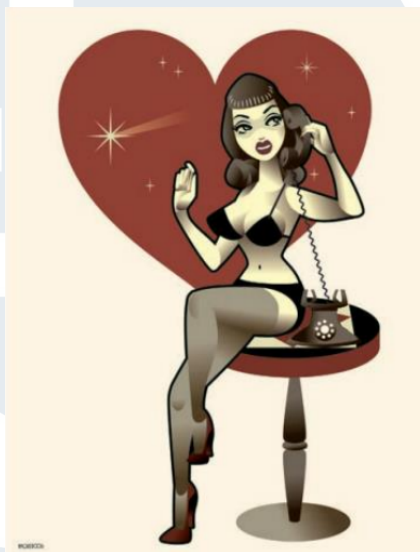
Ilustrasi garis dihasilkan dari pergerakan titik yang membentuk garis, dan dari garis ini diciptakan berbagai bentuk visual. Teknik ini sering digunakan dalam berbagai bentuk ilustrasi untuk menciptakan detail dan struktur gambar (hlm. 137).



Gambar 2.23 Ilustrasi Garis
Sumber: Wigan (2009)

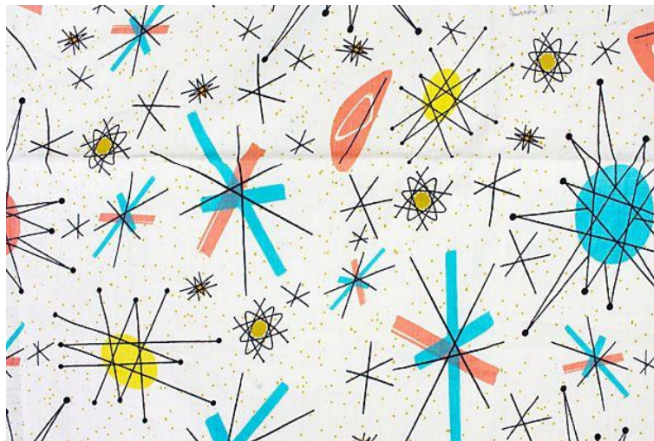
9. Ilustrasi *Retro*

Ilustrasi *retro* menampilkan gaya visual yang terinspirasi dari tren masa lalu, menciptakan kesan kuno dan nostalgia. Salah satu gaya yang termasuk dalam ilustrasi *retro* adalah desain *Atomic Age*, yang populer pada tahun 1940 hingga 1960-an, di mana tema atom, luar angkasa, dan prestasi manusia mendominasi desain pada masa itu. Ilustrasi *retro* memiliki pengaruh besar pada berbagai bidang seperti arsitektur, desain interior, seni komersial, dan mode (Schenker, 2019).



Gambar 2.24 Ilustrasi *Retro*
Sumber: Wigan (2009)

Ilustrasi *Atomic* adalah gaya ilustrasi yang terinspirasi dari era 1940 – 1960-an, terutama pasca Perang Dunia II, yang mencerminkan optimisme sains dan teknologi masa depan. Ciri khasnya meliputi bentuk geometris sederhana, warna cerah, dan garis-garis dinamis yang menyerupai struktur atom atau orbit. Gaya ini sering digunakan untuk memberikan kesan *retro-futuristic* yang *playful* dan penuh energi.



Gambar 2.25 Ilustrasi *Atomic*

Sumber: (<https://id.pinterest.com/pin/101401429082341545/>)

10. *Simplicissimus*

Simplicissimus adalah majalah Jerman yang diterbitkan oleh Albert Langen dari tahun 1896 hingga 1967. Ilustrasi yang ditampilkan di majalah ini terkenal karena pesan-pesan satir dan kritik politiknya, yang sering kali mengomentari peristiwa selama Perang Dunia I dan II (hlm. 213).

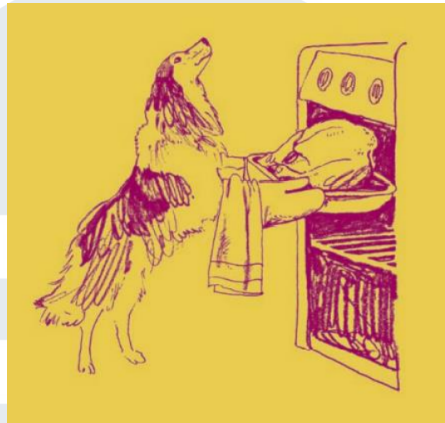


Gambar 2.26 Ilustrasi *Simplicissimus*

Sumber: Wigan (2009)

11. Ilustrasi *Whimsical*

Ilustrasi bergaya *whimsical* memiliki ciri yang aneh, fantastis, dan terkadang membingungkan. Banyak karya ilustrasi klasik dapat dijelaskan dengan istilah ini, karena mereka menciptakan suasana yang penuh dengan imajinasi dan sering kali melampaui batasan realitas visual (hlm. 262).



Gambar 2.27 Ilustrasi *Whimsical*
Sumber: Wigan (2009)

2.6.2 Fungsi Ilustrasi

Menurut Landa (2014, hlm. 201), ilustrasi adalah sebuah karya visual unik yang diciptakan secara manual untuk melengkapi dan memperjelas teks, baik itu teks cetak, digital, maupun lisan. Ilustrasi bertujuan untuk memberikan gambaran yang lebih jelas, memvisualisasikan pesan, serta mendemonstrasikan makna yang terkandung dalam teks tersebut. Ilustrasi dapat membantu pembaca memahami informasi lebih baik dengan memberikan dukungan visual yang relevan dengan konten.

Menurut JUMEE (2022, hlm. 3), ilustrasi memiliki beberapa fungsi utama. Yang pertama adalah fungsi ekspresif, di mana ilustrasi digunakan untuk menggambarkan perasaan, maksud, atau gagasan abstrak menjadi bentuk visual yang konkret. Hal ini membantu memperjelas situasi atau konsep yang sebelumnya mungkin sulit dipahami oleh audiens. Fungsi ini berperan penting dalam menjembatani antara emosi dan komunikasi visual.

Fungsi kedua adalah fungsi deskriptif, yang bertujuan untuk menggantikan narasi atau teks yang panjang dengan ilustrasi yang lebih mudah dicerna dan dipahami. Sebuah ilustrasi deskriptif dapat mengomunikasikan informasi dengan lebih singkat dan efisien, tanpa mengurangi makna atau inti pesan yang ingin disampaikan.

Fungsi ketiga adalah fungsi analitis atau struktural, di mana ilustrasi digunakan untuk menunjukkan rincian atau bagian-bagian spesifik dari suatu objek atau sistem. Ilustrasi ini membantu audiens untuk memahami bagaimana elemen-elemen tertentu bekerja atau berinteraksi satu sama lain dengan lebih jelas. Hal ini sangat berguna dalam konteks teknis atau ilmiah, di mana detail sangat penting untuk memahami keseluruhan sistem atau benda. Melalui berbagai fungsi tersebut, ilustrasi memainkan peran kunci dalam mempermudah interpretasi informasi serta memperkaya komunikasi visual dalam berbagai konteks.

2.6.3 Prinsip Ilustrasi

Prinsip-prinsip ilustrasi sangat penting dalam menciptakan karya visual yang efektif dan mampu menyampaikan pesan dengan jelas. Salah satu prinsip utama adalah kejelasan dan kesederhanaan, di mana ilustrasi harus mudah dipahami dan fokus pada pesan inti. Zeegen (2012, hlm. 34) menyatakan bahwa kesederhanaan membantu ilustrasi menyampaikan pesan dengan lebih efektif dan cepat. Selain itu, ilustrasi harus sesuai dengan konteks dan audiens yang dituju. Landa (2014, hlm. 45) menjelaskan bahwa ilustrasi yang baik memperhatikan relevansi terhadap konteks penggunaannya, baik dalam bidang pendidikan, hiburan, maupun promosi.

Prinsip lainnya adalah komposisi visual yang baik. Penempatan elemen-elemen visual harus menciptakan keseimbangan, harmoni, dan hirarki agar alur informasi dapat diterima dengan baik oleh audiens. Wong (1993, hlm. 67) menegaskan bahwa komposisi yang tepat akan memudahkan pemahaman audiens dan menciptakan pengalaman visual yang lebih dinamis. Selain itu, ilustrasi juga harus memiliki nilai ekspresi dan estetika, di mana

ilustrasi yang ekspresif dapat memberikan dampak emosional dan membuat pesan lebih mudah untuk diingat (Heller & Arisman, 2004, hlm. 89).

Ketepatan detail juga menjadi prinsip penting dalam ilustrasi, terutama untuk ilustrasi yang bersifat teknis atau ilmiah. Elam (2001, hlm. 112) menyatakan bahwa detail yang akurat akan memberikan kredibilitas pada informasi dan membantu audiens memahami representasi yang diberikan. Kreativitas dan inovasi juga menjadi elemen yang tidak kalah penting, karena dengan pendekatan kreatif, ilustrasi dapat menarik perhatian dan memberikan pengalaman visual yang unik (Zeegen, 2012, hlm. 38). Dengan menerapkan prinsip-prinsip ini, ilustrasi dapat menjadi medium komunikasi yang kuat dan efektif dalam menyampaikan pesan.

2.7 Ketekunan dalam Alkitab

Ketekunan dalam Alkitab didefinisikan sebagai kemampuan untuk bertahan dengan sabar melalui tantangan, kesulitan, atau percobaan, sambil tetap berpegang teguh pada iman kepada Tuhan. Ketekunan ini mencerminkan kesetiaan dan kegigihan seseorang dalam menghadapi ujian hidup dengan pengharapan kepada Tuhan. Yakobus 1:12 menyatakan bahwa “Berbahagialah orang yang bertahan dalam percobaan, sebab apabila ia sudah tahan uji, ia akan menerima mahkota kehidupan yang dijanjikan Allah kepada barangsiapa yang mengasihi Dia.” Hal ini menunjukkan bahwa ketekunan membawa hadiah rohani berupa mahkota kehidupan bagi mereka yang mampu bertahan (Yakobus 1:12).

Selain itu, Roma 5:3 – 4 menegaskan bahwa “kesengsaraan menimbulkan ketekunan, dan ketekunan menimbulkan tahan uji, dan tahan uji menimbulkan pengharapan,” yang menggambarkan ketekunan sebagai hasil dari penderitaan yang memperkuat iman dan membangkitkan pengharapan pada Tuhan. Ketekunan juga menjadi elemen penting dalam perjalanan hidup rohani, seperti yang dijelaskan dalam Ibrani 12:1, di mana umat diimbau untuk “berlomba dengan tekun dalam perlombaan yang diwajibkan bagi kita.” Ayat ini menggambarkan kehidupan Kristen sebagai sebuah perlombaan yang membutuhkan ketekunan agar dapat mencapai tujuan akhir dengan iman yang

utuh. Berdasarkan ayat-ayat ini, ketekunan dalam perspektif Alkitabiah adalah kualitas esensial yang memungkinkan seseorang untuk tetap teguh dalam menghadapi berbagai tantangan dengan kepercayaan penuh kepada Tuhan.

Ketekunan menjadi salah satu aspek penting dalam ajaran Alkitab karena mencerminkan kualitas kesetiaan dan kepercayaan kepada Tuhan meskipun menghadapi kesulitan dan penderitaan. Alkitab menekankan bahwa dalam hidup, setiap orang akan mengalami ujian dan tantangan, namun mereka yang bertahan dan tetap percaya akan mendapatkan ganjaran yang kekal. Sebagaimana yang disebutkan dalam Yakobus 1:12, mereka yang bertahan dalam pencobaan akan menerima mahkota kehidupan. Selain itu, ketekunan mengajarkan bahwa penderitaan bukanlah sesuatu yang harus dihindari, melainkan sebuah proses yang menumbuhkan iman, sebagaimana dinyatakan dalam Roma 5:3 – 4, bahwa kesengsaraan menimbulkan ketekunan, ketekunan menimbulkan tahan uji, dan akhirnya menghasilkan pengharapan.

Dalam konteks pengajaran moral kepada anak-anak, nilai ketekunan menjadi sangat relevan. Anak-anak, dalam pertumbuhannya, akan menghadapi berbagai tantangan seperti kesulitan belajar, masalah dengan teman sebaya, atau kekecewaan. Mengajarkan ketekunan berdasarkan nilai-nilai Alkitab dapat membantu mereka memahami bahwa kegagalan atau kesulitan bukanlah akhir, melainkan bagian dari perjalanan menuju keberhasilan dan kebijaksanaan. Mereka dapat belajar bahwa terus berusaha dan tidak menyerah adalah hal yang penting, dan dengan tetap mengandalkan Tuhan, mereka akan menjadi lebih kuat dan penuh dengan harapan. Hal ini memberikan pondasi moral yang kuat bagi anak-anak untuk menghadapi hidup dengan sikap yang sabar, teguh, dan penuh kepercayaan, serta menjadi individu yang memiliki karakter kuat sesuai dengan ajaran iman mereka.

2.8 Nilai Ketekunan dari Timotius

Timotius adalah salah satu tokoh penting dalam Perjanjian Baru, yang dikenal sebagai murid dan rekan pelayanan Rasul Paulus. Lahir dari seorang ibu Yahudi yang beriman, Eunike, dan ayah Yunani yang tidak disebut-sebut beriman, Timotius dibesarkan dalam lingkungan yang menghargai ajaran-ajaran Taurat sejak

kecil (2 Timotius 1:5). Ketika Paulus bertemu dengan Timotius di Listra, ia melihat potensi besar dalam pemuda ini dan mengajaknya bergabung dalam perjalanan misinya (Kisah Para Rasul 16:1 – 3). Meskipun usianya muda, Timotius menunjukkan ketekunan yang luar biasa dalam menghadapi berbagai tantangan, termasuk menghadapi penolakan karena usianya (1 Timotius 4:12) dan tekanan dari situasi gereja yang kompleks.

Selama pelayanan bersama Paulus, Timotius dipercaya untuk menangani berbagai tugas penting, seperti mengunjungi jemaat-jemaat di Korintus, Tesalonika, dan Efesus untuk menguatkan mereka dan menyelesaikan masalah-masalah gereja setempat (1 Korintus 4:17, 1 Tesalonika 3:2, 1 Timotius 1:3). Dalam menghadapi segala tantangan ini, ketekunan Timotius terlihat jelas, terutama ketika dia harus memimpin gereja di Efesus yang menghadapi ajaran-ajaran sesat dan perpecahan. Paulus, dalam surat-suratnya, sering menguatkan Timotius untuk tetap bertekun dalam pelayanannya, terutama dalam menghadapi penderitaan dan tantangan iman (2 Timotius 2:3). Hal ini menunjukkan bahwa Timotius bukan hanya berperan sebagai pelayan yang setia, tetapi juga sebagai teladan ketekunan yang terus menjalankan tugasnya di tengah berbagai rintangan, baik secara pribadi maupun dalam konteks komunitas gereja. Ketekunan Timotius menjadi bukti bahwa ia tetap setia pada panggilan dan ajaran Kristus meskipun menghadapi tantangan yang berat, sejalan dengan ajaran Alkitab mengenai pentingnya ketekunan dalam iman (Yakobus 1:12, 2 Timotius 4:7).

2.9 Psikologi Anak dalam Memahami Cerita

Ketekunan merupakan salah satu elemen penting dalam konteks pendidikan dan pengembangan karakter anak, karena melibatkan kemampuan untuk terus berusaha dan bertahan dalam menghadapi tantangan atau kegagalan. Dalam pendidikan, ketekunan sering dikaitkan dengan sikap pantang menyerah dan tekad untuk mencapai tujuan jangka panjang, meskipun ada hambatan di sepanjang jalan (Duckworth, 2007, hlm. 8 – 9). Ketekunan membantu anak-anak untuk mengembangkan mentalitas “*growth mindset*,” yaitu keyakinan bahwa kemampuan

dan kecerdasan dapat berkembang melalui usaha yang gigih (Dweck, 2006, hlm. 7 – 8).

Dalam pengembangan karakter, ketekunan mengajarkan anak-anak untuk tidak mudah menyerah ketika menghadapi kesulitan dan memberikan mereka keterampilan yang diperlukan untuk mengatasi tantangan hidup. Hal ini juga memperkuat kemampuan mereka dalam mengelola frustrasi dan menumbuhkan rasa percaya diri bahwa kesuksesan dapat dicapai melalui dedikasi dan usaha yang terus-menerus (Tough, 2012, hlm. 97 – 99). Ketekunan juga mendukung perkembangan keterampilan emosional dan sosial anak, termasuk kemampuan untuk bekerja sama, menahan impuls, dan mengatasi kekecewaan, yang merupakan aspek penting dalam keberhasilan mereka di masa depan.

2.10 Tahapan Perkembangan Kognitif Anak

Tahapan perkembangan kognitif anak merujuk pada teori yang dikemukakan oleh Jean Piaget, yang membagi perkembangan kognitif anak menjadi empat tahap utama: sensorimotor, praoperasional, operasional konkret, dan operasional formal. Pada tahap sensorimotor (0 – 2 tahun), anak-anak belajar melalui interaksi langsung dengan lingkungan melalui indra dan tindakan fisik, seperti menyentuh, menggenggam dan mengeksplorasi objek di sekitar mereka. Tahap praoperasional (2 – 7 tahun) ditandai oleh perkembangan kemampuan bahasa dan pemikiran simbolis, meskipun anak-anak pada tahap ini masih belum mampu memahami konsep logika abstrak dan seringkali berpikir secara egosentris.

Selanjutnya, tahap operasional konkret (7 – 11 tahun) merupakan fase di mana anak-anak mulai memahami konsep logis dan dapat memecahkan masalah yang melibatkan objek konkret, meskipun masih kesulitan dengan konsep abstrak. Terakhir, pada tahap operasional formal (12 tahun ke atas), anak-anak mulai berpikir secara abstrak dan sistematis, serta mampu memahami konsep hipotesis dan memecahkan masalah yang lebih kompleks. Pemahaman mengenai tahapan perkembangan kognitif ini penting dalam pendidikan karena memberikan panduan mengenai cara anak-anak memproses informasi pada berbagai usia, yang dapat digunakan sebagai acuan dalam Menyusun kurikulum dalam metode pengajaran. (Santrock, 2011, hlm. 44).

2.11 Minat dan Respon Anak Terhadap Cerita Bergambar

Anak-anak secara alami tertarik pada cerita bergambar karena visualisasi yang ada dalam buku membantu mereka memahami konten cerita dengan lebih baik. Visualisasi dalam cerita bergambar berperan penting dalam memfasilitasi pemahaman anak terhadap narasi yang disampaikan. Menurut Dils (2009, hlm. 22), gambar yang digunakan dalam buku cerita membantu mengubah khayalan atau konsep abstrak menjadi bentuk yang lebih konkret, sehingga anak-anak dapat lebih mudah memahami alur cerita dan makna yang disampaikan. Cerita bergambar juga mampu menarik minat anak melalui perpaduan antara teks dan gambar, yang memberikan pengalaman membaca yang lebih interaktif dan menyenangkan. Selain itu, visualisasi mampu merangsang imajinasi anak dan memfasilitasi pemahaman mereka terhadap berbagai konsep yang mungkin sulit dipahami hanya melalui teks. Proses ini juga meningkatkan kemampuan kognitif anak, seperti daya ingat dan kemampuan interpretatif, karena mereka terlibat dalam interaksi aktif dengan gambar dan narasi yang diceritakan (Dils, 2008, hlm. 11).

Penggunaan tokoh dalam cerita, khususnya tokoh dengan sifat-sifat positif, memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk perilaku dan karakter anak-anak. Anak-anak cenderung meniru perilaku tokoh yang mereka lihat sebagai panutan, baik dari cerita bergambar, film, maupun buku. Menurut Santrock (2011, hlm 107), melalui identifikasi dengan tokoh-tokoh yang memiliki nilai-nilai positif, anak-anak dapat mengembangkan pemahaman tentang moralitas, perilaku yang baik, dan sikap tanggung jawab. Tokoh-tokoh seperti pahlawan, tokoh religious, atau karakter dengan sifat baik sering dijadikan model dalam pengembangan sikap dan perilaku. Misalnya, karakter yang menunjukkan ketekunan, keberanian, atau kebaikan hati dapat membantu anak memahami pentingnya nilai-nilai tersebut dalam kehidupan nyata mereka. Proses identifikasi dengan tokoh tersebut memfasilitasi pembelajaran sosial dan emosional pada anak, yang pada akhirnya membentuk karakter dan sikap mereka dalam berinteraksi dengan orang lain (Santrock, 2011, hlm. 132). Oleh karena itu, pemilihan tokoh yang sesuai dalam cerita atau media pembelajaran dapat memberikan pengaruh positif dalam membangun karakter anak sejak dini.

2.11.1 Pengaruh Tokoh Timotius dalam Membentuk Karakter

Ketekunan pada Anak

Tokoh Timotius dalam Alkitab memberikan contoh yang kuat tentang bagaimana ketekunan dapat membentuk karakter, terutama bagi anak-anak. Timotius, meskipun masih muda ketika mulai melayani bersama Rasul Paulus, menunjukkan keteguhan hati dan kesabaran dalam menghadapi berbagai tantangan, baik dalam kepemimpinannya maupun dalam mempertahankan iman (1 Timotius 4:12). Ketekunan Timotius tidak hanya terlihat dalam kesetiaannya terhadap panggilan, tetapi juga dalam kemampuannya menghadapi tekanan dari lingkungan dan tanggung jawab yang besar. Teladan ini dapat menjadi inspirasi bagi anak-anak masa kini dalam memahami bahwa usia muda bukan penghalang untuk menunjukkan ketekunan dalam menjalani tugas dan tanggung jawab.

Mengembangkan ketekunan sejak dini penting bagi anak-anak karena dapat membantu pembentukan fondasi karakter yang kuat. Anak-anak yang belajar untuk tetap berusaha meskipun menghadapi kesulitan, akan lebih mampu menghadapi tantangan hidup di masa depan. Seperti yang dicontohkan oleh Timotius, ketekunan membantu mereka untuk tidak menyerah ketika mengalami kegagalan atau rintangan. Pengalaman ini mengajarkan bahwa hasil yang baik membutuhkan waktu, usaha, dan kesabaran. Ketekunan sejak ini juga memperkuat kemampuan anak untuk membangun mentalitas berkembang (*growth mindset*), di mana mereka menyadari bahwa kemampuan mereka bisa ditingkatkan melalui kerja keras dan ketekunan.

Pemahaman anak-anak tentang ketekunan dapat dimulai dengan memperkenalkan konsep ini melalui cerita-cerita Alkitab atau kisah nyata tentang tokoh-tokoh yang gigih dan tidak mudah menyerah. Dengan pendekatan ini, anak-anak akan lebih mudah untuk memahami bahwa ketekunan bukan hanya tentang bertahan, tetapi juga tentang terus berusaha dan memiliki keyakinan dalam proses. Seperti Timotius, mereka akan belajar

bahwa ketekunan membawa mereka kepada hasil yang lebih baik, baik dalam belajar, bermain, maupun dalam hubungan dengan orang lain.

2.12 Penelitian yang Relevan

Ketekunan Timotius relevan bagi anak-anak masa kini karena ia menjadi teladan dalam mempertahankan iman dan tanggungjawab meskipun menghadapi banyak tantangan. Meskipun masih muda, Timotius tetap setia dan berani dalam menjalankan tugasnya, menunjukkan bahwa usia bukanlah penghalang untuk bertindak dengan bijak dan bertanggung jawab (Hubbard, 2015, hlm. 97). Anak-anak dapat belajar dari ketekunan Timotius dalam menghadapi tekanan dan tantangan, seperti yang mereka alami dalam kehidupan sehari-hari, misalnya ketika menghadapi masalah di sekolah, dalam pertemanan, atau di dalam keluarga. Ketekunan Timotius mengajarkan bahwa tetap berpegang teguh pada nilai-nilai yang benar, bertahan di tengah kesulitan, dan menjalani panggilan-panggilan hidup dengan setia adalah kualitas yang penting, bahkan sejak usia muda. Pelajaran ini menjadi pengajaran moral yang kuat bagi anak-anak, mendorong mereka untuk terus berusaha, tidak mudah menyerah, dan memiliki iman yang teguh dalam setiap situasi (Smith, 2018, hlm. 123).

Tabel 2.12 Penelitian yang Relevan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1	“Pengaruh Ketekunan dalam Pendidikan Karakter Anak”	Ahmad Nurhadi	Menunjukkan bahwa ketekunan mempengaruhi perkembangan karakter anak secara signifikan, terutama dalam meningkatkan	Fokus pada penerapan nilai ketekunan dalam pembelajaran sehari-hari di sekolah dasar.

			kemampuan bertahan dalam situasi sulit.	
2	“Peran Timotius dalam Membentuk Ketekunan dalam Kehidupan Kristen”	Maria Sitompul	Mengungkap bagaimana Timotius menjadi teladan bagi generasi muda dalam mempertahankan iman dan ketekunan di tengah tantangan hidup.	Mengaitkan peran Timotius dengan tantangan yang dihadapi oleh anak-anak masa kini di lingkungan sekolah dan keluarga.
3	“Ilustrasi Sebagai Alat Pengajaran Moral Bagi Anak”	Sarah Lestari	Ilustrasi dalam buku anak dapat mempermudah penyampaian pesan moral dan membantu anak memahami konsep-konsep abstrak, seperti ketekunan dan kesabaran.	Membedah bagaimana ilustrasi visual meningkatkan daya tangkap anak terhadap nilai-nilai moral dibandingkan dengan teks saja.

Ketekunan memiliki peran penting dalam pembentukan karakter anak, baik dalam konteks pendidikan formal maupun kehidupan beragama. Penelitian pertama menyoroti bagaimana ketekunan berkontribusi terhadap perkembangan karakter anak dalam lingkungan pendidikan dasar. Penelitian kedua membahas contoh dari tokoh Timotius dalam membangun ketekunan dalam iman Kristen, yang relevan dengan tantangan anak masa kini. Penelitian ketiga menekankan efektivitas ilustrasi dalam menyampaikan nilai-nilai moral kepada anak, termasuk ketekunan dan kesabaran. Kebaruan dari masing-masing penelitian terletak pada pendekatan spesifik yang digunakan, seperti penerapan ketekunan dalam pembelajaran, revelansi kisah Timotius dengan anak-anak modern, dan peran ilustrasi dalam pendidikan moral.

