

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Buku Interaktif

Buku interaktif merupakan jenis buku yang bukan hanya menggunakan teks dan gambar, tetapi juga memiliki bagian yang dapat digerakkan atau dimainkan (Reid-Walsh, 2018, h. 2). Buku ini menghadirkan fitur permainan yang dapat digerakkan sehingga anak-anak memiliki interaksi dengan bukunya. Dengan begitu, pengalaman membaca jadi lebih menyenangkan dan mendidik.

2.1.1 Jenis-Jenis Buku Interaktif

Menurut Hidayat, dkk. (2020), terdapat beberapa jenis buku interaktif, yang dijelaskan sebagai berikut:

2.1.1.1 *Pop Up*

Buku *pop up* merupakan salah satu bentuk buku interaktif yang menampilkan ilustrasi berbentuk tiga dimensi ketika lipatan buku dibuka. Desain lipatan tersebut memberikan pengalaman visual yang lebih hidup dan menarik bagi pembaca. Setiap elemen pop-up dirancang untuk muncul secara bertahap, memberikan kejutan dan rasa ingin tahu pada pembaca ketika membuka setiap halamannya (Hidayat, dkk., 2020).



Gambar 2.1 Buku *Pop Up*

Sumber: <https://yimipaper.com/id/pop-up-book/>

Selain berfungsi sebagai elemen estetika, teknik ini memiliki nilai edukasi yang memberikan pemahaman kepada anak mengenai konsep ruang, bentuk, dan urutan peristiwa dalam cerita. Perpaduan antara tiga dimensi dan interaksi fisik meningkatkan keterlibatan anak dalam proses membaca. Hal ini menjadikan, buku pop-up tidak hanya sebagai sarana hiburan, tetapi juga menjadi alat bantu pembelajaran yang efektif.

2.1.1.2 *Peek a Boo*

Jenis buku ini dikenal juga dengan istilah buku *lift a flap*. Ciri khasnya terletak pada halaman yang harus dibuka untuk melihat gambar atau informasi tersembunyi dibaliknya, sehingga memberikan elemen penasaran dan kejutan bagi pembaca. Mekanisme unik ini sengaja dirancang untuk memberikan elemen rasa penasaran serta kejutan yang menyenangkan bagi setiap pembaca. (Hidayat et al., 2020).



Gambar 2.2 Buku *Peek a Boo*

Sumber: <https://journal.isi.ac.id/index.php/fenomen/article/download/8983/pdf>

Melalui keterlibatan berbagai interaksi fisik, anak-anak secara aktif ikut terlibat langsung dalam mendalami alur cerita. Aktivitas tersebut mendukung proses *discovery learning* yang memungkinkan anak menemukan pengetahuan baru melalui pengalaman eksplorasi mandiri. Keterlibatan aktif ini terbukti efektif dalam meningkatkan antusiasme serta fokus anak selama kegiatan membaca berlangsung.

2.1.1.3 Pull Tab

Buku ini merupakan sebuah teknik kertas yang dapat ditarik ataupun didorong untuk menunjukkan gambar selanjutnya. Mekanisme ini biasanya dikaitkan dengan narasi, contohnya untuk memperlihatkan perubahan ekspresi tokoh, pergerakan objek, atau transformasi adegan dalam cerita. Proses menarik menjadi aktivitas fisik yang melibatkan koordinasi motorik, dan meningkatkan rasa ingin tahu terhadap hubungan antara tindakan dan hasil visual (Hidayat, dkk., 2020).



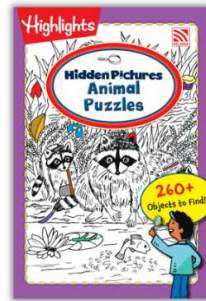
Gambar 2.3 Buku Pull Tab

Sumber: <https://id.carousell.com/p/buku-pull-tab-thomas-si-penolong...>

Pengalaman interaktif tersebut mampu meningkatkan rasa ingin tahu pengguna terhadap hubungan antara tindakan dan hasil visual yang muncul. Hal ini pada akhirnya membantu anak memahami konsep sebab-akibat melalui eksplorasi langsung pada setiap halaman buku.

2.1.1.4 Hidden Object Books

Buku *Hidden Object* merupakan jenis interaktif yang mendorong pembaca untuk menemukan objek tersembunyi atau disamarkan pada bagian halaman tertentu. Setiap halaman memiliki elemen eksplorasinya, di mana anak-anak ditantang untuk mencari benda tertentu yang disamarkan di antara gambar-gambar lainnya. Proses pencarian ini mendorong kemampuan observasi, konsentrasi, serta ketelitian anak dalam membedakan bentuk dan warna (Hidayat, dkk., 2020).



Gambar 2.4 Buku *Hidden Objects*

Sumber: <https://store.pelangibooks.com/collections/preschool-highlights...>

Proses pencarian objek tersebut secara efektif dapat merangsang kemampuan observasi serta daya konsentrasi anak. Melalui aktivitas ini, ketelitian mereka dalam memperhatikan detail kecil juga turut dilatih secara berkelanjutan. Selain itu, anak-anak akan belajar untuk lebih cakap dalam membedakan berbagai variasi bentuk dan warna yang ada di dalam ilustrasi.

2.1.1.5 *Interactive Games*

Jenis buku ini mencakup buku interaktif yang menyajikan berbagai aktivitas permainan edukatif bagi target audiens. Formatnya memungkinkan penggunaan alat tulis maupun dimainkan secara langsung tanpa memerlukan peralatan tambahan lainnya. Keberagaman opsi permainan tersebut dirancang secara khusus untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis. (Hidayat, dkk., 2020).



Gambar 2.5 Buku *Interacitive Games*

Sumber: <https://cikalaksara.com/preorder365maze/>

Konten di dalamnya meliputi variasi kegiatan menarik seperti teka-teki, tebak gambar, hingga aktivitas menggambar sederhana. Buku ini berfungsi sebagai media yang mengajak pembaca untuk berpartisipasi secara aktif selama proses literasi berlangsung. Melalui permainan tersebut, aspek kognitif dan kreativitas anak dapat terasah secara bersamaan dalam suasana yang menyenangkan.

2.1.1.6 Interactive Participation

Buku jenis ini berisi penjelasan yang digabungkan dengan instruksi, pertanyaan, atau aktivitas yang melibatkan pembaca. Tujuannya untuk menguji pemahaman pembaca terhadap isi penjelasan maupun alur cerita yang disajikan. Pendekatan partisipatif ini juga tidak hanya membantu memahami informasi tetapi juga mendorong aktif dalam proses membaca (Hidayat, dkk., 2020).



Gambar 2.6 Buku *Interactive Participation*

Sumber: <https://cikalaksana.com/buku-aktivitas-anak-memperkaya...>

Melalui rangkaian instruksi tersebut, anak diarahkan untuk mengeksplorasi setiap detail materi secara lebih mendalam. Pertanyaan yang diajukan berfungsi untuk merangsang daya pikir kritis serta memperkuat ingatan terhadap nilai moral yang disampaikan. Aktivitas ini pada akhirnya menciptakan pengalaman belajar yang jauh lebih efektif sekaligus menyenangkan bagi target audiens.

2.1.1.7 *Interactive Touch and Feel*

Buku ini umumnya ditujukan bagi anak usia prasekolah, dengan tujuan menumbuhkan minat belajar melalui pengalaman sensorik. Anak diajak mengenali berbagai tekstur yang berbeda, misalnya kelembutan bulu pada kucing, sehingga interaksi membaca menjadi lebih menarik. Selain mengenalkan konsep tekstur, interaksi fisik dalam buku tersebut juga membantu anak-anak dalam membangun keterikatan emosional dengan kegiatan membaca (Hidayat, dkk., 2020).



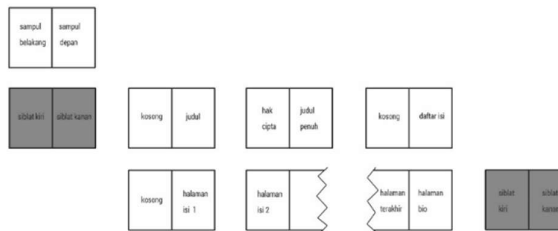
Gambar 2.7 Buku *Interactive Touch and Feel*

Sumber: <https://penerbitbip.id/books/2681/kamus-mini-touch-feel-hewan>

Pengalaman ini berfungsi untuk merangsang saraf sensorik serta melatih fokus anak secara berkelanjutan. Melalui eksplorasi tekstur, anak dapat belajar membedakan karakteristik berbagai objek di dunia nyata dengan cara yang menyenangkan. Pendekatan tersebut terbukti sangat krusial dalam mendukung tahap perkembangan awal sebelum anak melangkah ke tingkat pemahaman teks yang lebih kompleks.

2.1.2 **Anatomi Buku**

Sebagai seorang *illustrator* yang merancang buku anak, khususnya *picture book*, menata elemen visual yang ada dalam halaman merupakan aspek yang perlu diperhatikan. Contohnya, seperti penataan elemen yang ada dalam *page* dan *spread*. Meskipun begitu, biasanya *illustrator* akan berkolaborasi dengan seorang desainer grafis. Untuk memahami aspek tersebut, *illustrator* perlu mengetahui struktur anatomi *picture book* dengan baik (Ghozali, 2020, h. 85).



Gambar 2.8 Struktur Anatomi Buku

Sumber: Ghozali

Struktur tersebut biasa digunakan sebagai panduan dalam dunia penerbitan buku anak. Meskipun begitu, struktur tersebut masih dapat berubah berdasarkan situasi dan kondisi untuk setiap jenis buku. Oleh karena itu, Menurut Ghozali (2020 h. 87), terdapat beberapa catatan penyesuaian untuk struktur buku tersebut, yang dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Daftar isi biasanya digunakan pada buku yang di dalamnya memiliki bab atau *chapter book*.
2. Halaman bio berisi biodata pembuat buku, seperti penulis, ilustrator, editor, dan lain-lain. Penempatan halaman bio ini juga tidak mutlak, dapat ditempatkan di halaman kiri ataupun halaman kanan.
3. Halaman judul (half title page) merupakan bagian dari buku yang hanya berisi judul.
4. Halaman judul penuh merupakan bagian buku yang berisi judul, nama pembuat, dan logo.

2.1.3 Alur Baca

Mengetahui cara mengatur alur baca merupakan hal penting dalam perancangan tata letak untuk dapat menyeimbangkan teks dan ilustrasi. Menurut Ghozali (2020, h. 63), ilustrasi tidak hanya melengkapi, tetapi juga berperan dalam membuka adegan atau meneruskan narasi visual sesuai dengan urutan baca audiens. Mengacu pada pola baca masyarakat Indonesia yang bergerak dari kiri ke kanan dan atas ke bawah, ilustrator dapat menentukan komposisi yang tepat. Apabila poin yang ingin divisualisasikan adalah kata kerja yang di awal kalimat, maka teks sebaiknya ditempatkan pada posisi akhir

alur baca pembaca, sehingga pembaca dapat focus ke visual terlebih dahulu, kemudian membaca teksnya, begitu juga sebaliknya (Ghozali, 2020, h. 64).

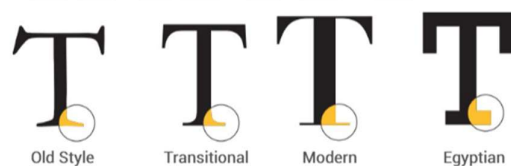
2.1.4 Tipografi

Tipografi adalah salah satu disiplin dalam lingkup desain grafis yang sering ditemukan disekitar kita. Tipografi juga berperan sebagai wujud visual dari suatu bahasa (Harskins, 2010, h. 5). Secara esensial, tipografi meliputi bagaimana huruf dan kata terorganisir, bagaimana hubungan tersebut tersusun, dan bagaimana posisinya dalam suatu komposisi. Hal ini menjadikan pemilihan jenis huruf, pengaturan jarak, dan pengaruhnya terhadap keterbacaan merupakan aspek penting yang perlu diperhatikan (Harskins, 2010, h. 8).

2.1.4.1 Klasifikasi Huruf

1. *Serif*

Serif merupakan huruf yang memiliki kait, seperti tonjolan atau goresan akhir yang memanjang. Penggunaan huruf ini memiliki kesan yang klasik, elegan, dan formal pada suatu teks atau desain (Bangun, 2023, h. 31). Karakteristik ini membuat huruf *serif* sering digunakan dalam media percetakan, seperti buku, surat kabar, dan majalah, karena *readability* nya yang baik.



Gambar 2.9 Huruf *Serif*

Sumber: Bangun (2023)

Huruf *serif* diklasifikasikan ke dalam empat kelompok berdasarkan perubahan zaman, yaitu *old style*, *transitional*, *modern*, dan *egyptian*.

- a. *Old style*, bentuk kaki melengkung.
- b. *Transitional*, *stroke* melengkung dan berbentuk sidit pada kaki huruf.

- c. *Modern*, kaki huruf terbentuk dari sudut-sudut.
- d. *Egyptian*, atau bisa disebut juga *slab serif*, memiliki kaki huruf yang tebal.

2. *Sans Serif*

Berbeda dengan jenis huruf *serif*, tipografi *sans serif* tidak memiliki kait pada ujung huruf. Karakteristik huruf ini menghadirkan kesan yang sederhana, lugas, modern, dan futuristic (Bangun, 2023, h. 32). Huruf ini juga banyak digunakan dalam media digital karena tampilannya yang *clean* dan mudah dibaca pada layar. Selain itu, bentuk yang geometris dan minim ornament menjadikannya fleksibel untuk berbagai konteks desain, seperti logo dan poster.



Gambar 2.10 Huruf *Sans Serif*

Sumber: Bangun (2023)

Secara umum, huruf *sans serif* dapat dikelompokkan menjadi empat kategori, yaitu *grotesque sans serif*, *neo grotesque sans serif*, *humanist sans serif*, dan *geometric sans serif*. Masing-masing kategori memiliki perbedaan karakter visual yang memengaruhi kesan yang disampaikan (Bangun, 2023, h. 32). Berbagai bentuk ini menjadikannya sebagai salah satu pilihan yang populer dalam desain kontemporer.

3. *Script*

Jenis huruf *Script* menyerupai tulisan tangan yang dibuat dengan pena, kuas, maupun pensil (Bangun, 2023, h. 32). Bentuknya biasanya miring ke kanan dan memiliki gaya yang kaligrafis. Huruf ini lebih menonjolkan keindahan

goresan dan irama visual yang menyerupai tulisan tangan. *Script* terbagi menjadi dua, yaitu:

a. *Formal Script*

Kategori ini menampilkan bentuk tulisan tangan yang menyerupai goresan pena klasik. Selain itu, penulisannya terlihat berirama, elegan, dan mengalir, sehingga banyak digunakan pada media formal seperti undangan ataupun publikasi cetak resmi. Huruf *formal script* juga sering dipakai untuk menonjolkan kesan eksklusif dan profesional dalam desain yang memerlukan daya tarik visual yang tinggi (Bangun, 2023, h. 32).

b. *Casual Script*

Jenis ini lebih menyerupai tulisan tangan dengan goresan kuas atau pensil, sehingga menampilkan nuansa yang personal dan akrab. Oleh karena itu, huruf ini umumnya digunakan dalam media non-formal, seperti daftar menu ataupun desain iklan. Gaya *casual script* cenderung lebih bebas dan ekspresif, menjadikannya efektif dalam menyampaikan kesan kreatif (Bangun, 2023, h. 33).

4. Display

Huruf display merupakan jenis huruf dekoratif yang dibuat khusus untuk digunakan dalam ukuran besar. Font display berbeda dengan jenis font lainnya yang lebih dikhususkan agar mudah dibaca, font display ini dibuat untuk memberikan dampak visual, terutama pada judul, logo, ataupun elemen desain yang menonjol lainnya (Bangun, 2023, h. 33). Jenis huruf ini sering digunakan untuk menarik perhatian secara langsung dan menciptakan identitas visual yang unik dalam konteks komunikasi visual.

hello HELLO hello

Gambar 2.11 *Font Display*

Sumber: Bangun (2023)

Huruf *display* biasanya memiliki kesan yang dekoratif dan ornamental. Selain itu, huruf ini berasal dari pengembangan bentuk yang sudah ada lalu ditambah dengan hiasan atau *ornament*. Pengembangan huruf ini dilakukan dengan memodifikasi beberapa anatomi huruf dan menyusun ulang komposisi huruf menjadi suatu *layout* tipografi. Dalam konteks desain, pemilihan jenis *display* perlu diperhatikan dengan hati-hati agar tidak mengganggu keterbacaan, tetapi dapat memperkuat pesan visual (Bangun, 2023, h. 33).

2.1.4.2 *Legibility dan Readability*

Legibility mengarah pada sejauh apa bentuk huruf dapat dibedakan satu sama lain melalui karakteristiknya seperti jenis huruf, tinggi huruf (*x-height*), bentuk karakter, kontras garis, dan ketebalan huruf. Sementara itu, *readability* berkaitan dengan sejauh mana susunan teks membantu pembaca memahami maknanya secara keseluruhan. Dengan kata lain, seseorang tidak perlu benar-benar membaca teks untuk memahami pesan yang disampaikan (Ambrose, dkk., 2012, h. 158).

Menurut Ambrose, dkk. (2012), proses belajar dapat menjadi lebih efektif ketika membaca memerlukan usaha yang lebih. Meskipun terdengar tidak logis, tetapi penggunaan jenis huruf yang lebih sulit dibaca dapat memaksa otak bekerja lebih aktif dalam memproses dan menangkap informasi yang disampaikan. Hal ini dikarenakan, ketika manusia melihat huruf yang sangat mudah dibaca seperti Helvetica, otak memprosesnya secara otomatis tanpa banyak berpikir. Namun, ketika dihadapkan dengan tulisan yang unik atau tidak biasa, korteks visual otak bekerja lebih keras dan memberi sinyal bahwa informasi tersebut penting untuk diingat. Oleh karena itu, jenis huruf yang unik atau memiliki

karakter visual yang tidak biasa dapat menarik perhatian pembaca lebih kuat, mendorong mereka untuk berhenti, membaca, dan mengingat pesan tersebut lebih lama (Ambrose, dkk., 2012, h. 159).

2.1.5 Warna

Warna adalah sifat cahaya yang dipantulkan oleh objek dan ditangkap oleh mata. Melalui pemilihan dan penggabungan warna yang tepat, desainer dapat menciptakan kesan tertentu, seperti hangat, tenang, atau energik sesuai dengan tujuan komunikatifnya (Samara, 2014, h. 88). Menurut Samara (2014, h. 88), warna memiliki empat elemen dasar, sebagai berikut:

2.1.5.1 Hue

Hue mengarah kepada warna primer seperti merah, biru, kuning, dan lain-lain. *Hue* pada dasarnya membedakan satu warna dari warna lain berdasarkan spektrum cahaya yang kita lihat, sehingga ketika menyebut warna “merah” atau “biru”, yang dimaksud adalah *hue*-nya. Contohnya seperti ketika melihat mobil berwarna hijau, yang dilihat bukan benar-benar berwarna hijau, tetapi yang dilihat adalah frekuensi tertentu dari gelombang cahaya yang dipantulkan oleh mobil tersebut, yang kemudian ditangkap oleh mata, sementara frekuensi lainnya diserap oleh permukaan mobil tersebut (Samara, 2014, h. 90).



Gambar 2.12 *Color Wheel (Hue)*

Sumber: <https://www.beachpainting.com/blog/color-hue-tint-tone-and-shade/>

Warna primernya adalah merah, biru dan kuning. Ketiga panjang gelombang Cahaya ini memiliki perbedaan frekuensi yang dapat dibedakan oleh batang atau *rods* dan kerucut atau *cones* pada sistem penglihatan manusia. Sedangkan, warna sekunder terdiri dari oranye,

hijau, dan ungu, yang muncul dari pergeseran frekuensi dari satu warna primer menuju warna primer lainnya. Lalu, warna tersier adalah pergeseran kecil antara warna sekunder dengan warna primernya, seperti warna merah-keunguan, dan biru-kehijauan (Samara, 2014, h. 90).

2.1.5.2 Saturation

Saturasi menunjukkan tingkat kemurnian atau kekuatan suatu. Warna dengan saturasi tinggi akan tampak cerah dan mencolok, sedangkan saturasi rendah akan menghasilkan warna yang redup dan terkesan keabu-abuan. Tingkat saturasi juga dapat dipengaruhi oleh warna sekitarnya, sebuah warna bisa menjadi lebih cerah atau lebih hidup apabila dikelilingi oleh warna-warna yang redup atau kusam, begitu juga sebaliknya, sebuah warna bisa terlihat lebih redup apabila dikelilingi oleh warna-warna yang terang (Samara, 2014, h. 92).



Gambar 2.13 *Saturation*

Sumber: <https://luminusdevices.zendesk.com...>

Menggabungkan dua *hues* yang saling berlawanan akan menghasilkan peningkatan intensitas warna yang signifikan. Efek ini akan terlihat jelas apabila proporsi kedua warna tidak seimbang, yang artinya warna yang memiliki saturasi yang sedikit akan terlihat jauh lebih kuat apabila ditempatkan di latar warna yang saturasinya lebih tinggi. Dalam konteks komunikasi visual, pemahaman tentang hubungan warna yang saling berlawanan penting untuk menciptakan keseimbangan visual yang menonjolkan elemen tertentu (Samara, 2014, h. 93).

2.1.5.3 Value

Value merujuk pada seberapa terang atau gelap suatu warna, yang ditentukan oleh campuran putih yang akan membuatnya lebih terang atau hitam yang akan membuatnya lebih gelap. Konsep ini memiliki peran penting ketika mengatur komposisi, karena perbedaan *value* dapat

membantu memisahkan objek dari latar belakangnya. Selain itu, kontras *value* juga dapat menentukan seberapa jelas elemen visual dapat dilihat, warna akan tampak lebih terang ketika diletakkan di atas latar gelap, begitu juga sebaliknya (Samara, 2014, h. 94).



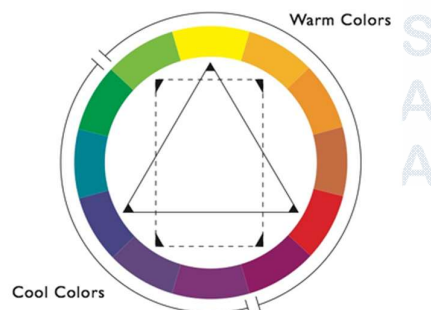
Gambar 2.14 *Value*

Sumber: <https://luminusdevices.zendesk.com...>

Pengaturan *value* yang tepat mampu mengarahkan fokus pembaca ke area tertentu dari desain tersebut. Hal ini karena nilai kontras yang tinggi menarik perhatian mata, sementara nilai kontras yang rendah memberikan kesan lembut dan harmonis. Oleh karena itu, diperlukan pemahaman mengenai bagaimana mengatur *value* untuk menciptakan keseimbangan visual dan meningkatkan keterbacaan elemen desain.

2.1.5.4 *Temperature*

Color temperature merupakan sifat subjektif yang berkaitan dengan pengalaman visual manusia. Seperti contohnya, warna hangat atau *warm*, seperti merah dan jingga, sering dihubungkan dengan panas, di sisi lain, warna dingin atau *cool*, seperti hijau dan biru, dikaitkan dengan kesan yang dingin. Persepsi ini timbul karena objek tersebut memantulkan gelombang cahaya yang mirip (Samara, 2014, h. 96).



Gambar 2.15 *Temperature*

Sumber: Landa (2019)

Secara psikologis, warna hangat memberikan kesan energik, senang, dan agresif. Sedangkan, warna yang dingin cenderung memberikan kesan yang tenang dan pasif. Pemilihan temperatur warna yang tepat dapat menciptakan suasana emosional yang sesuai dengan pesan yang ingin disampaikan (Samara, 2014, h. 96). Dengan memahami hubungan tersebut, seorang desainer dapat mengontrol nuansa emosi yang dihasilkan dari karya visual yang dibuat.

2.1.5.5 Psikologi Warna

Pemahaman dasar mengenai psikologi warna merupakan faktor penting dalam menentukan palet atau skema warna yang tepat. Call (2017, h. 27) menyatakan bahwa dengan memahami prinsip ini, pemilihan warna tidak lagi didasarkan pada keindahan visual saja, tetapi memiliki makna yang lebih mendalam untuk membangun suasana atau emosi yang lebih spesifik yang ingin disampaikan kepada audiens. Oleh karena itu, peninjauan karakteristik berbagai warna beserta nilai psikologis yang terkandung menjadi langkah yang penting. Berikut merupakan penjelasan yang lebih detail mengenai makna psikologis dari berbagai warna.

a. Kuning

Warna kuning sering kali diasosiasikan dengan sinar matahari yang membawa nuansa kehangatan, kebahagiaan, dan perasaan ceria. Warna ini mampu menyampaikan pesan mengenai harapan dan energi positif kepada orang yang melihatnya. Selain itu, kuning juga memancarkan aura kesederhanaan dan kepolosan yang sangat identik dengan karakter anak kecil (Call, 2017, h. 27).

b. Merah

Warna merah memiliki keterkaitan dengan elemen api dan darah, hal ini menjadikan warna merah melambangkan energi, kekuatan, dan gairah (Call, 2017, h. 27). Warna ini juga terbukti secara ilmiah mampu meningkatkan tekanan darah dan memacu detak jantung seseorang. Karena sifatnya yang merangsang tersebut,

warna merah seringkali dipakai restoran karena dipercaya efektif untuk membangkitkan selera makan pengunjung (Call, 2017, h. 27).

c. Biru

Warna biru, khususnya warna pastel yang terang dan ringan, sangat identic dengan elemen alam seperti langit dan air. Nuansa ini memberikan perasaan yang damai, relaksasi, dan ketenangan batin. Namun, persepsi warn aini dapat berubah drastis tergantung pada intensitas warnanya, di mana nuansa biru yang lebih gelap atau pekat justru memberikan kesan sedih dan keputusasaan (Call, 2017, h. 27).

d. Ungu

Warna ungu telah lama memiliki makna yang kuat dengan kaum bangsawan atau kemewahan karena sejarah pigmennya yang sangat eksklusif dan mewah. Pada zaman dahulu, hanya kalangan bangsawan saja yang mampu membeli pigmen warn aini karena harganya yang terlampau mahal. Hal ini yang menjadikan persepsi social bahwa ungu adalah warna yang melambangkna status sosial yang tinggi (Call, 2017, h. 28).

e. Hitam

Warna hitam sering dikaitkan dengan perasaan takut, kematian, kejahatan, dan hal-hal negatif lainnya. Meskipun begitu, warna ini juga memiliki makna lain yang berkaitan dengan formalitas dan keseriusan. Hal ini menjadikan warna hitam sering menjadi pilihan untuk momen-momen yang membutuhkan ketenangan, perasaan duka, atau upacara resmi (Call, 2017, h. 28).

f. Putih

Warna putih sering dikaitkan dengan warna salju yang melambangkan kebersihan, kebaikan, dan kemurnian. Karena karakteristiknya yang jernih dan tidak bernoda, warna ini dianggap sebagai representasi dari kesempurnaan. Hal ini menjadikan warna putih dianggap mampu menyampaikan pesan mengenai sesuatu yang suci dan bersih (Call, 2017, h. 29).

g. Hijau

Warna hijau merupakan warna yang identik dengan alam dan lingkungan, sehingga secara alami melambangkan kesuburan, dan harmoni. Warna ini dianggap sebagai warna yang menenangkan karena menyerap keceriaan dari warna kuning dan mengabungkannya dengan ketenangan dari warna biru. Hal ini menjadikan warna hijau sering dipakai untuk hal-hal yang berbau alam dan menyegarkan (Call, 2017, h. 29).

2.1.6 Layout

Cara bercerita melalui ilustrasi dapat menggunakan beberapa variasi layout, yang mempunyai kegunaan dalam penyampaian cerita (Ghozali, 2020). Hal ini menjadikan layout dalam buku ilustrasi memiliki peran penting sebagai penyeimbang antara *storytelling* secara visual dan tekstual. Menurut Ghozali (2020), *layout* buku cerita dapat dibagi menjadi tiga jenis, sebagai berikut:

2.1.6.1 Spread atau Tebaran

Spread layout merupakan *layout* ilustrasi yang ditempatkan pada dua halaman yang bersebelahan sehingga membentuk satu kesatuan visual dalam satu bukaan. *Layout* jenis ini berfungsi untuk memberikan penekanan khusus pada suatu adegan dengan tujuan untuk menggambarkan latar cerita, suasana, maupun penjelasan mengenai lokasi dan keterangan waktu pada cerita tersebut (Ghozali, 2020, h. 15).



Gambar 2.16 Spread Page

Sumber: <https://creativepool.com/eleneor/projects/childrens-book-spread>

Spread layout juga membantu memperkuat narasi melalui komposisi ilustrasi yang seimbang dan mendalam. Ilustrasi pada *spread* dapat menuntun arah pandang pembaca dalam mengikuti alur cerita. Dengan begitu, tata letak tersebut juga berperan dalam narasi yang mendukung penyampaian cerita secara efektif (Ghozali, 2020, h. 15).

2.1.6.2 *Single Page* atau Satu Halaman

Single page layout menempatkan ilustrasi secara dominan hanya pada satu halaman buku saja. Bentuk penyajiannya berupa ilustrasi yang mencakup hingga ke batas potong kertas atau ilustrasi yang memiliki bingkai. *Layout* ini biasa digunakan ketika ingin menggambar sesuatu adegan yang berdiri sendiri (Ghozali, 2020, h. 17).



Gambar 2.17 *Single Page*

Sumber: <https://www.blurb.com/blog/childrens-book-template-layout-design-tips/>

Ketika membuat *single page*, perlu diperhatikan bahwa ilustrasi yang tidak begitu berbeda pada kedua halaman di satu *spread*, hanya akan menimbulkan kebingungan dalam alur baca. Untuk latar lokasi cerita yang masih sama, ilustrasi bisa dibedakan menggunakan perbedaan sudut pandang. Hal ini dapat membantu pembaca memiliki pengalaman dalam alur baca yang lebih baik (Ghozali, 2020, h. 18).

2.1.6.3 *Spot* atau Lepas

Layout ini merupakan bentuk gambar yang memiliki ukuran bervariasi, tapi pada umumnya ditampilkan lebih kecil daripada ukuran satu halaman penuh. Jenis *layout* ini sering ditata dalam jumlah yang

banyak pada satu halaman untuk menampilkan berbagai aktivitas yang terjadi dalam waktu bersamaan, memberikan sifat dinamis. Melalui layout ini, visualisasi gerakan atau urutan kejadian dapat tersampaikan dengan baik (Ghozali, 2020, h. 19).



Gambar 2.18 *Spot*

Sumber: <https://www.behance.net/gallery/87481271/Sans-little-garden-Picture-book>

Karakteristik visual yang menonjol dari layout spot adalah penggunaan latar belakang yang minim, di beberapa kasus bahkan tidak ada latar belakang sama sekali agar pembaca tertuju pada aktivitasnya. Dengan menghilangkan latar belakang juga dapat menciptakan visual di mana objek terlihat mengambang di tengah halaman. Dengan begitu, ilustrasi ini dapat menyampaikan pesan visual yang lebih padat, jelas, dan langsung ke inti adegan atau urutan kejadian (Ghozali, 2020).

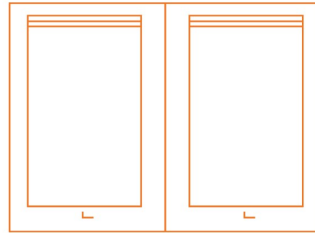
2.1.7 *Grid*

Penerapan sistem *grid* sangat memudahkan seorang desainer dalam menata elemen visual dan teks agar tersusun rapi mengikuti alur baca (Tondreau, 2019, h. 8). Keteraturan ini menjadi aspek yang penting dalam perancangan buku, karena tata letak yang jelas akan membantu pembaca memahami jalan cerita tanpa terganggu oleh susunan yang membingungkan. Menurut Tondreau (2019, h. 11), *grid* dapat dibagi menjadi beberapa jenis, yaitu:

2.1.7.1 *Single Column Grid*

Grid ini merupakan jenis struktur tata letak yang paling umum digunakan dalam desain. *Grid* ini biasanya diterapkan secara khusus untuk memuat teks panjang yang berjalan secara berlanjut. Sering

digunakan pada media yang padat seperti buku bacaan, esai, ataupun laporan resmi (Tondreau, 2019, h, 11).

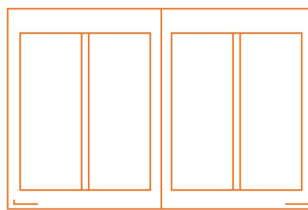


Gambar 2. 19 *Single Column Grid*
Sumber: Tondreau (2019)

Dalam penerapan struktur ini, teks berfungsi sebagai fokus utama. Elemen teks tersebut mendominasi hampir seluruh area tampilan pada halaman atau layar perangkat (Tondreau, 2019, h. 11). Hal ini membuat mata pembaca dapat fokus sepenuhnya pada alur bacaan tanpa terganggu oleh elemen visual lainnya.

2.1.7.2 Two Column Grid

Grid dua kolom memiliki fungsi yang fleksibel untuk mengatur tata letak naskah. Struktur ini sering digunakan untuk mengolah teks yang jumlahnya cukup banyak agar terlihat lebih rapi. Selain itu, pembagian kolom ini juga efektif untuk menyajikan informasi yang berbeda secara terpisah (Tondreau, 2019, h. 11).

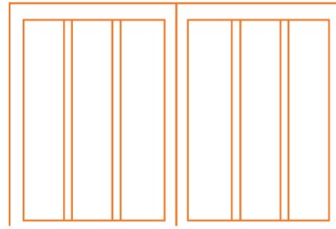


Gambar 2. 20 *Two Column Grid*
Sumber: Tondreau (2019)

Desainer dapat menyusun *grid* ini dengan ukuran kolom yang sama lebar maupun tidak. Apabila kolom dibuat tidak sama, proporsi ukurannya harus diperhatikan agar tampilan tetap seimbang. Pada umumnya, kolom yang lebih lebar diatur dua kali lipat dari kolom yang sempit (Tondreau, 2019, h. 11).

2.1.7.3 *Multi Column Grids*

Grid jenis multikolom lebih *flexible* dalam desain. Tingkat kebebasan ini melebihi kemampuan yang dimiliki sistem *grid* tunggal atau dua kolom. Desainer biasanya memanfaatkannya untuk tata letak yang lebih variatif dan tidak kaku (Tondreau, 2019, h. 11).

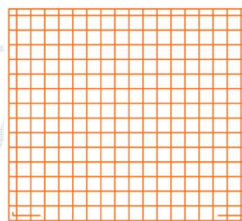


Gambar 2.21 *Multi Column Grids*
Sumber: Tondreau (2019)

Struktur ini memungkinkan penggabungan beberapa kolom dengan lebar yang berbeda-beda dalam satu halaman. Fitur ini efektif untuk mengelola penempatan konten visual dan teks yang padat. Pada umumnya *grid* ini digunakan dalam desain majalah ataupun tampilan situs web (Tondreau, 2019, h. 11).

2.1.7.4 *Modular Grids*

Grid ini merupakan pilihan terbaik untuk mengendalikan informasi yang bersifat kompleks. Penerapan *grid* ini sangat umum ditemukan pada tata letak kalender, koran ataupun tabel data (Tondreau, 2019, h. 11). Struktur ini membantu untuk menyajikan ragam informasi yang rumit agar terlibat lebih terorganisir.



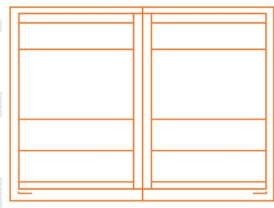
Gambar 2.22 *Modular Grids*
Sumber: Tondreau (2019)

Sistem *grid* ini menggabungkan penggunaan kolom vertikal dan horizontal sekaligus. Penggabungan tersebut membuat struktur halaman

terbagi menjadi ruang-ruang yang lebih kecil (Tondreau, 2019, h. 11). Kotak-kotak modular yang terbentuk ini memudahkan desainer dalam menata konten agar tertata lebih rapi dan presisi.

2.1.7.5 Hierarchical Grids

Grid ini bekerja dengan membagi halaman menjadi zona-zona yang berbeda. *Grid* ini disusun menggunakan kolom-kolom yang membentang secara horizontal (Tondreau, 2019, h. 11). Pembagian kolom ini membantu desainer menata konten berdasarkan tingkat kepentingannya.



Gambar 2.23 *Hierarchical Grids*
Sumber: Tondreau (2019)

Penerapan ini sering ditemukan dalam berbagai majalah. Selain itu, banyak perangkat digital juga membagi tampilannya menggunakan grid ini. Metode ini dipilih karena sangat efisien dan memudahkan pengguna dalam memproses informasi (Tondreau, 2019, h. 11).

2.1.8 Printing dan Finishing

Desain publikasi buku memiliki beberapa Teknik *printing* dan proses *finishing* yang perlu dipertimbangkan untuk mendapatkan hasil desain yang menarik dan efektif (Ambrose & Harris, 2014, h. 6).

2.1.8.1 Printing

Menurut Ambrose & Harris (2014, h. 41), istilah *printing* atau percetakan merujuk pada berbagai teknik yang digunakan untuk mengaplikasikan tinta ke atas permukaan atau media cetak. Setiap teknik mencakup variasi operasional yang berbeda, seperti perbedaan dalam kecepatan produksi, kapasitas cetak, biaya, dan *finishing* pada kertas. Berikut merupakan teknik-teknik percetakan:

1. *Offset lithography*:

Teknik ini bekerja dengan mekanisme transfer tinta menggunakan plat besi dan bantalan karet ke media cetak. Metode ini merupakan pilihan yang cocok untuk produksi apabila ingin melakukan pencetakan dalam skala besar, seperti pembuatan buku, karena efisiensinya. Namun, penerapan Teknik ini memiliki persyaratan kuantitas produksi, di mana biasanya terdapat batas minimal cetak antara 300 hingga 500 eksemplar dalam sekali proses (Ambrose & Harris, 2014, h. 42).

2. *Digital Printing*

Metode *digital printing* memberikan keunggulan dalam kecepatan proses dan biaya yang fleksibel. Teknik ini dinilai lebih murah untuk produksi skala kecil karena tidak ada syarat minimum cetak kepada pengguna. Selain itu, digital printing juga memiliki kemampuan cetak visual yang tepat, sehingga hasil cetak yang didapatkan akan akurat dan sesuai dengan rancangan desain yang telah dibuat.

2.1.8.2 *Finishing*

Istilah *finishing* mencakup proses yang luas yang diterapkan untuk memberikan sentuhan akhir pada desain setelah media selesai dicetak (Ambrose & Harris, 2014, h. 63). Metode ini meliputi berbagai teknik seperti *varnishing*, *die cutting*, dan lain sebagainya. Secara fungsional, proses *finishing* tidak hanya berperan dalam menambahkan elemen dekoratif, tetapi juga dapat menjadi elemen yang memberikan nilai guna tambahan pada format publikasi.

1. *Varnishes*

Varnish merupakan lapisan transparan yang berfungsi sebagai pelindung permukaan hasil cetak. Selain itu, *varnish* juga bertujuan untuk menciptakan efek visual akhir pada media, seperti memberikan nuansa mengkilap (*glossy*) atau *matte*. Proses pengaplikasian *varnish* dapat dilakukan melalui dua metode, yaitu *in-line* dan *off-line*. Metode *in-line* atau teknik

basah dilakukan dengan melapiskan varnish di atas tinta yang belum kering agar dapat menyerap bersamaan. Sementara itu, metode *off-line* dilakukan secara terpisah setelah tinta pada media cetak sudah kering.

- A. *Gloss*: jenis ini memberikan hasil akhir yang mengkilap dan memiliki sifat memantulkan cahaya. Penggunaannya efektif untuk menajamkan visual serta meningkatkan kontras warna.
- B. *Matt (Dull)*: jenis ini memiliki karakteristik permukaan yang tidak memantulkan cahaya atau *doff*. Sifat tersebut menjadikannya pilihan yang cocok untuk desain yang memiliki banyak teks, karena dapat meningkatkan tingkat keterbacaan.
- C. *Satin*: jenis ini memberikan keseimbangan visual dengan memadukan karakteristik *gloss* dan *matt*. Jenis ini tetap memberikan efek pantulan cahaya, tetapi tidak sekuat tipe *gloss*.
- D. *Neutral*: fungsi utama jenis ini adalah murni sebagai lapisan pelindung. Saat diaplikasikan, jenis ini bekerja melindungi tinta tanpa mengubah tampilan atau memberikan efek visual khusus.
- E. *Spot UV*: Teknik ini diterapkan secara selektif hanya pada area atau elemen desain tertentu saja. Tujuannya adalah untuk menciptakan titik focus dengan memberikan sensasi tekstur dan kilauan yang kontras dibandingkan dengan bagian halaman lainnya.
- F. *Pearlescent*: Jenis ini memberikan efek visual yang unik. Saat terkena cahaya, permukaannya akan memantulkan kilauan warna-warni.

2. Cutting methods

- a. *Die Cut*: Teknik ini merupakan proses pemotongan kertas yang memanfaatkan besi tajam untuk membentuk pola spesifik. Metode ini bekerja dengan memotong bagian tertentu dari material kertas. Penerapannya sering ditemukan sebagai elemen pendukung untuk mempercantik tampilan buku.
- b. *Laser Cutting*: metode ini menggunakan teknologi sinar laser untuk memotong material sesuai dengan bentuk yang dirancang. Teknologi ini memberikan keunggulan dalam tingkat akurasi yang tinggi. Hasil potongannya lebih presisi dan halus dibandingkan teknik pemotongan konvensional.
- c. *Kiss Cut*: metode ini memiliki kemiripan dengan teknik *die cut*, tetapi dengan perbedaan pada kedalaman potongannya. Pada teknik ini, pisau hanya memotong lapisan atas material tanpa menembus hingga putus. Biasanya yang menggunakan teknik ini adalah saat mencetak stiker.

2.1.8.3 Binding

Penjilidan atau *binding* merupakan istilah yang merujuk pada serangkaian proses menyatukan lembaran halaman menjadi satu bentuk utuh, seperti buku, majalah, atau brosur (Ambrose & Harris, 2014, h. 139). Teknik penjilidan yang tersedia memberikan *flexibility* bagi desainer untuk menentukan spesifikasi produk, tidak hanya dari segi estetika, tetapi juga fungsionalitas, dan efisiensi biaya. Menurut Ambrose & Harris (2014, h. 139), terdapat beberapa jenis *binding*, berikut merupakan penjelasannya:

1. *Open binds*: teknik ini secara sengaja menampilkan bagian punggung buku agar struktur penjilidannya terlihat jelas. Gaya ini sering dipilih untuk menonjolkan estetika industrial dan terkesan belum selesai (Ambrose & Harris, 2014, h. 140).

2. *Wiro, spiral, and comb binding*: teknik ini memiliki ciri khas berupa lubang-lubang di sepanjang tepi halaman sebagai jalur masuk kawat logam (Ambrose & Harris, 2014, h. 142).
3. *Canadian binding*: pada dasarnya, teknik ini memiliki mekanisme yang serupa dengan binding spiral, tetapi kawat pengikatnya disembunyikan dengan rapi di balik sampul buku (Ambrose & Harris, 2014, h. 144) .
4. *Self binds*: teknik ini tidak menggunakan perekat, kawat, ataupun eksternal lainnya. Proses penyatuan ini mengandalkan teknik lipatan kertas (Ambrose & Harris, 2014, h. 146).
5. *Case binding*: teknik ini dikenal sebagai teknik penjilidan standar untuk buku bersampul tebal (*hardcover*). Teknik ini sering dipakai karena memiliki tingkat ketahanan dan perlindungan yang baik (Ambrose & Harris (2014, h. 148).
6. *Perfect binding*: teknik ini menggunakan perekat lem panas untuk menyatukan seluruh halaman dengan punggung sampul buku. Metode ini sering digunakan untuk produksi majalah, novel, dan buku bersampul tipis atau *soft cover* (Ambrose & Harris (2014, h. 150).

Berdasarkan teori-teori yang dipakai pada sub bab buku interaktif, penulis dapat menyimpulkan bahwa buku interaktif memiliki beberapa jenis interaksi yang bisa diperhatikan, seperti *pull-tab*, *pop-up*, *hidden objects*, *games*, *participation*, dan *touch and feel*. Selain itu, dalam penyusunan buku, perlu memperhatikan penggunaan layout, grid, tipografi, dan warna, sehingga mampu menghasilkan hierarki visual yang baik dan tata letak yang rapi. Teori-teori ini dapat menjadi acuan bagi penulis dalam melakukan perancangan karya nantinya.

2.2 Ilustrasi

Ilustrasi merupakan elemen desain visual yang tidak hanya hiasan saja tetapi berfungsi sebagai alat komunikasi visual yang mentransformasikan gagasan atau cerita menjadi bentuk visual yang emosional (Sutanto, 2021, h. 8). Menurut

Zeegen (2005), ilustrasi bukan hanya sekadar pelengkap estetika, tetapi juga merupakan alat komunikasi visual yang kuat dalam menyampaikan pesan kepada pembaca. Zeegen (2005) menegaskan bahwa ilustrasi membantu memperkuat setiap momen dalam narasi dan membuat pengalaman membaca menjadi lebih imersif. Ilustrasi juga berperan sebagai jembatan antara teks dan pengalaman visual, dimana pembaca tidak hanya membaca, tetapi juga melihat dan merasakan pesan moral yang terkandung dalam cerita.

2.2.1 Jenis-Jenis Ilustrasi

Ilustrasi memiliki jenis yang masing-masing memiliki tujuan berbeda. Menurut Zeegen (2005), terdapat beberapa jenis ilustrasi, sebagai berikut:

2.2.1.1 *Editorial Illustration*

Ilustrasi jenis ini merupakan ilustrasi yang digunakan untuk mendukung teks dalam media cetak seperti koran dan majalah. Ilustrasi editorial berfungsi untuk memperkuat opini, esai, ataupun artikel jurnalistik. Keunggulan dari jenis ini adalah kemampuannya untuk menghadirkan makna yang lebih dalam dibandingkan sekadar fotografi, karena dengan ilustrasi dapat menambahkan kesan emosional, metafora, atau simbolik sesuai konteks isu yang diangkat (Zeegen, 2005, h. 88).



Gambar 2.24 Editorial Illustration

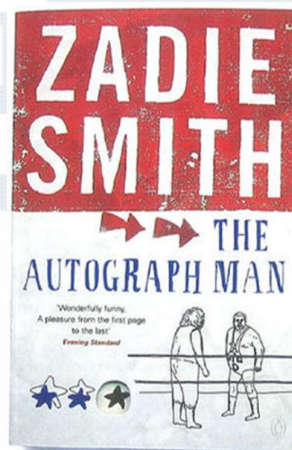
Sumber: Zeegen (2005)

Melalui pendekatan ini, desainer dapat menyampaikan pesan yang kompleks menjadi bentuk visual yang lebih komunikatif bagi pembaca. Gaya editorial terbukti sangat efektif dalam menerjemahkan

inti cerita melalui sudut pandang kreatif yang lebih mendalam. Penerapannya dalam media edukasi turut membantu audiens menangkap esensi narasi secara lebih cepat dan berkesan.

2.2.1.2 Book Publishing Illustration

Dalam penerbitan buku, ilustrasi menjadi salah satu aspek yang krusial, terutama pada penerbitan buku cerita anak, novel grafis, ataupun literatur non-fiksi. Ilustrasi pada buku tidak hanya berfungsi untuk mendukung teks narasi, tetapi juga untuk menambah pengalaman membaca. Contohnya, dalam buku cerita anak ilustrasi sering menjadi center of attention karena membantu anak dalam memahami cerita, tokoh, dan membangun imajinasi mereka (Zeegen, 2005, h. 92).



Gambar 2.25 *Book Publishing Illustration*

Sumber: Zeegen (2005)

Selain itu, visual yang menarik mampu memperkuat retensi ingatan pembaca terhadap nilai-nilai moral yang terkandung dalam narasi. Komposisi gambar yang tertata dengan baik juga berperan penting dalam mengarahkan alur pandang audiens secara lebih sistematis. Sinergi antara elemen teks dan visual tersebut pada akhirnya menciptakan media komunikasi yang jauh lebih efektif sekaligus inspiratif bagi pembaca.

2.2.1.3 *Fashion Illustration*

Jenis ilustrasi ini merupakan bentuk visual yang berfungsi untuk mengekspresikan gagasan, tren, ataupun identitas dalam dunia fashion. Selain sebagai representasi pakaian, ilustrasi fashion juga berfungsi untuk menciptakan kesan estetis yang mampu mempengaruhi persepsi publik terhadap tren fashion (Zeegen, 2005, h. 96).



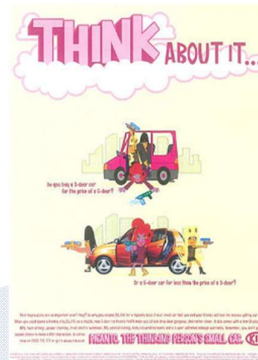
Gambar 2.26 *Fashion Illustration*

Sumber: Zeegen (2005)

Melalui komposisi warna dan bentuk yang indah, pesan mengenai gaya hidup dapat tersampaikan secara lebih mendalam kepada para penikmat mode. Ilustrasi ini juga sering dimanfaatkan sebagai alat pemasaran strategis dalam industri ritel dan editorial gaya busana global untuk menarik perhatian pasar. Fleksibilitas media ini memungkinkan tren terbaru divisualisasikan secara cepat sekaligus memberikan identitas visual yang kuat bagi sebuah merek.

2.2.1.4 *Advertising Illustration*

Dalam industri periklanan, ilustrasi digunakan sebagai alat komunikasi visual yang bertujuan menarik perhatian konsumen sekaligus menyampaikan pesan promosi. Selain itu, ilustrasi dalam periklanan juga berfungsi sebagai citra merek atau brand, dan dapat menanamkan pesan yang lebih mudah diingat dibandingkan hanya menggunakan teks biasa. Penggunaan gaya ilustrasi yang bervariasi menjadikan iklan relevan dan sesuai dengan target audiens (Zeegen, 2005, h. 100).



Gambar 2.27 Advertising Illustration

Sumber: Zeegen (2005)

Kreativitas dalam ilustrasi mampu membangun narasi visual yang persuasif bagi calon pembeli di tengah kompetisi pasar yang ketat. Hal ini memungkinkan sebuah kampanye iklan untuk menyampaikan nilai-nilai secara lebih unik, dan artistik. Dengan demikian, nilai estetika dan strategi komunikasi tersebut dapat memperkuat merek secara jangka panjang di benak masyarakat luas.

2.2.1.5 Music Industry Illustration

Industri musik juga menggunakan ilustrasi, terutama pada sampul album, poster konser, dan materi promosi lainnya. Dalam industri ini, ilustrasi digunakan untuk merepresentasikan genre, dan kepribadian musisi. Contohnya, sampul album yang menjadi ikon populer yang dapat diingat lebih lama dari musik itu sendiri (Zeegen, 2005, h. 106).



Gambar 2.28 Music Industry Illustration

Sumber: Zeegen (2005)

Visual-visual ini berfungsi untuk membangun identitas estetik yang unik dan membedakan seorang artis. Selain meningkatkan nilai artistik, ilustrasi yang kuat juga mampu mempererat keterikatan emosional antara penggemar dengan karya musik yang dibuat. Dengan demikian, seni visual dan musik dapat menciptakan pengalaman yang lebih baik dan mendalam bagi para pendengar.

2.2.2 Peran Ilustrasi

Dalam buku yang berjudul “Illustration: A Theoretical Contextual Perspective”, (Male, 2024) mengatakan bahwa ilustrasi memiliki beberapa peran penting yang dapat diuraikan sebagai berikut:

2.2.2.1 Documentation & Instruction

Ilustrasi berperan sebagai dokumentasi dan juga dapat digunakan untuk memberikan intruksi. Artinya, ilustrasi dapat berperan sebagai media instruksional yang membantu pembaca memahami prosedur lebih mudah. Selain itu, ilustrasi dokumentatif mencakup berbagai bidang seperti edukasi, sains, hingga media teknis (Male, 2024, h. 76).



Gambar 2.29 Peran Ilustrasi sebagai Instruksi

Sumber: Male (2007)

Ilustrasi juga tidak harus bersifat kaku dan teknis, melainkan dapat dikembangkan secara kreatif agar tetap menarik. Menurut Male (2024, h. 76), informasi yang disampaikan, baik itu untuk edukasi, pekerjaan, presentasi, dan lain sebagainya, bisa lebih mudah dinikmati apabila disampaikan dengan cara yang menghibur atau *entertain*, interaktif, ataupun

yang mengagumkan. Ilustrasi bisa digunakan sebagai alat yang mempermudah penyampaian informasi tersebut.

2.2.2.2 *Visual Commentary*

Ilustrasi juga berperan sebagai *visual commentary* yang tidak hanya menggambarkan arti atau sekadar mendeskripsikan, tetapi juga memberikan perspektif lain, seperti menafsirkan, mengkritik, atau menyorot isu melalui simbol, metafora, dan penekanan visual tertentu. Peran ilustrasi ini biasa digunakan pada koran atau *magazines* (Male, 2024, h. 103-105).



Gambar 2. 30 *Visual Commentary*

Sumber: Male (2007)

Ilustrasi juga dapat membentuk persepsi publik terhadap suatu isu social, politik, ataupun budaya. Ilustrasi tidak hanya memerlukan teks, tetapi juga bisa berdiri sendiri sebagai komentar visual yang dapat membangun kesadaran pembaca. Dengan begitu, peran ilustrasi sebagai *visual commentary* menjembatani antara seni dan komunikasi massa melalui pendekatan simbolis dan kontekstual (Male, 2024, h. 103-105).

2.2.2.3 *Storytelling*

Ilustrasi juga berperan dalam penyajian narasi atau *storytelling*. Sejak dulu, karya seni visual sering digunakan untuk merepresentasikan kisah religius, dan hingga kini ilustrasi juga digunakan untuk *storytelling* pada media seperti buku anak, novel grafis, dan komik. Ilustrasi sebagai *storytelling* membantu memperjelas alur cerita dan memperkuat ikatan

emosional serta imajinasi yang dirasakan pembaca terhadap cerita yang disajikan (Male, 2024, h. 126).



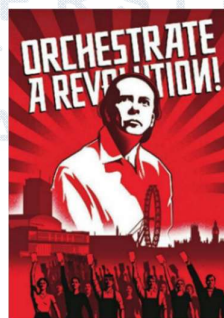
Gambar 2. 31 Peran Ilustrasi sebagai *Storytelling*

Sumber: Male (2007)

Visualisasi yang tepat dapat membantu membangun suasana dan memperkuat pesan moral yang terkandung dalam cerita. Hal ini dikarenakan ilustrasi berperan sebagai sarana imajinatif yang menghubungkan pembaca dengan cerita melalui *storytelling*. Oleh karena itu, *storytelling* tidak hanya berfokus pada estetika, tetapi juga kemampuan komunikasi visualnya untuk memperdalam pengalaman cerita (Male, 2024, h. 126).

2.2.2.4 Persuasion

Ilustrasi berperan dalam persuasi sering ditemukan dalam media periklanan atau komersial, dimana ilustrasi digunakan untuk menarik perhatian dan membentuk persepsi audiens. Hal ini dikarenakan, ilustrasi bisa mengarahkan cara pandang masyarakat terhadap produk, ide, ataupun nilai tertentu (Male, 2024, h. 150-152).



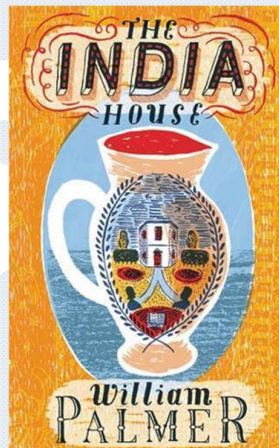
Gambar 2.32 Peran Ilustrasi sebagai Persuasi

Sumber: Male (2007)

Selain itu, ilustrasi juga dapat menjadi alat untuk propaganda dan mempromosikan ideologi politik terhadap masyarakat. Dalam hal ini, kekuatan ilustrasi menjadi media efektif untuk mengkomunikasikan pesan secara cepat dan sugestif. Dengan begitu, ilustrasi yang bersifat persuasi memiliki fungsi untuk memadukan aspek estetika dan retorika visual untuk membentuk enterpretasi emosional dari audiens (Male, 2024, h. 150-152).

2.2.2.5 Identity

Ilustrasi juga berperan untuk memberikan identitas visual suatu individu, organisasi, ataupun produk. Melalui gaya visual yang khas, ilustrasi dapat menciptakan citra ataupun karakter yang mudah dikenali. Ilustrasi juga sering digunakan untuk memperkuat brand recognition dan awareness (Male, 2024, h. 161).



Gambar 2. 33 Peran Ilustrasi sebagai Identitas

Sumber: Male (2007)

Selain itu, ilustrasi sebagai identitas juga sering digunakan dalam media informasi. Dalam media informasi, seperti buku, ilustrasi biasa digunakan pada sampul buku untuk membangun identitas visual yang dapat menyampaikan esensi isi dari buku tersebut. Oleh karena itu, diperlukan pemahaman yang sangat mendalam mengenai esensi dari buku tersebut, sebelum mengilustrasikan sampul buku, sehingga menghindari terjadinya *misleading* atau salah persepsi pada pembaca (Male, 2024, h. 168).

2.2.3 Desain Karakter

Sebuah cerita memerlukan sebuah karakter yang kuat untuk membuat cerita meninggalkan kesan yang baik bagi pembaca (Ghozali, 2020, h. 32). Maka dari itu, dibutuhkan penggalian karakter yang mendalam, berikut merupakan cara-cara yang dapat digali:

2.2.3.1 Riset Karakter

Proses perancangan karakter dalam buku cerita anak memerlukan riset berdasarkan *brief* atau cerita yang telah dibuat. Beberapa aspek yang perlu dipertimbangkan, seperti latar waktu, lokasi, dan karakteristiknya. Meskipun begitu, perubahan desain karakter masih dapat terjadi seiring berjalannya progres pembuatan buku cerita anak (Ghozali, 2020, h. 32).

Dalam melakukan riset juga terdapat aspek mendasar yang perlu diperhatikan, baik dari aspek fisik maupun internal dari suatu karakter. Aspek fisik mencakup jenis karakter (manusia, hewan, benda mati, dan lain sebagainya), jenis kelamin, umur, latar waktu, budaya, dan lokasi untuk pembuatan kostum dan atribut yang digunakan karakter. Lalu, untuk aspek internal karakter meliputi sifat, kebiasaan, dan konteks sosial budaya yang membentuk karakter. Pemahaman terhadap aspek-aspek tersebut menjadikan karakter yang dibuat menjadi lebih hidup dan sesuai dengan alur dan konteks cerita (Ghozali, 2020, h. 33).

2.2.3.2 Menentukan Bentuk Karakter

Bentuk karakter perlu ditentukan berdasarkan dari konten cerita, apabila ceritanya serius dan ditujukan untuk orang remaja atau dewasa, maka gaya realis dengan tidak bermain bentuk dapat dipilih menjadi visual karakter dalam cerita tersebut. Sedangkan apabila konten cerita ringan dan ditujukan kepada anak-anak, biasanya ilustrator akan banyak bermain dalam bentuk karakter sehingga dapat menciptakan karakter yang menarik. Menurut Ghozali (2020), berikut merupakan beberapa bentuk geometris dasar yang dapat digunakan untuk membentuk suatu karakter:

3. Bulat

Dalam psikologi, bentuk bulat memberikan kesan yang ramah, suka bermain, dan kekanak-kanakan, seperti bola yang memantul dan awan yang terlihat empuk dan melambung. Ketiadaan sudut tajam pada bentuk lingkaran secara tidak sadar memberikan sinyal kognitif kepada otak bahwa objek tersebut tidak berbahaya atau mengancam. Hal ini menciptakan persepsi yang ramah atau *approachable*. Oleh karena itu, penggunaan elemen visual yang membulat sering digunakan untuk membangun ikatan emosional yang hangat dan mengundang audiens untuk berinteraksi tanpa rasa intimidasi (Ghozali, 2020, h. 34).



Gambar 2. 34 Karakter berbentuk Bulat

Sumber: <https://pin.it/4KO6P6PiX>

Di sisi lain, bentuk bulat juga berkaitan dengan nuansa bermain yang menyenangkan dan kekanak-kanakan. Karakteristik garis lengkung dikaitkan dengan energi yang aktif dan ceria. Visual ini cocok digunakan untuk anak-anak.

4. Segitiga

Segitiga terdiri dari sudut-sudut yang tajam/lancip, mengingatkan kepada bentuk taring yang tajam, ujung pisau, ataupun anak panah. Dalam psikologis, karakter yang memiliki sudut-sudut yang tajam cenderung menunjukkan sifat yang agresif dan menjadi karakter yang licik. Namun, apabila sudut-sudut lancip

tersebut dibulatkan, kesannya menjadi lebih tidak mengancam seperti sebelumnya (Ghozali, 2020, h. 34).



Gambar 2. 35 Karakter berbentuk Segitiga

Sumber: <https://pin.it/4KO6P6PiX>

Contoh ilustrasi pada gambar di atas, dengan bentuk dasar segitiga. Bentuk tersebut mampu memberikan kesan karakter yang jahat atau agresif. Tetapi, apabila sudut-sudut tersebut lebih dibulatkan, maka kesan mengancam tersebut juga berkurang.

5. Kotak

Karakter yang menggunakan kotak sebagai bentuk dasar cenderung stabil, kuat, dan statis. Karakter yang berbentuk kotak juga biasanya memiliki sifat pendiam dan tenang. Pada beberapa kasus, tidak sedikit karakter tersebut memiliki keinginan yang kuat (Ghozali, 2020, h. 34).



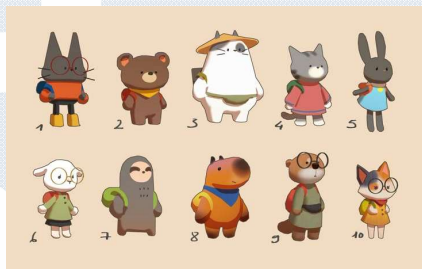
Gambar 2. 36 Karakter berbentuk Kotak

Sumber: <https://pin.it/4KO6P6PiX>

Biasanya karakter dengan bentuk dasar kotak ini ditemukan pada karakter yang berusia tua. Hal ini dikarenakan karakter tua, memiliki kesan yang stabil, dan berwibawa. Seperti pada contoh di atas, karakter tersebut terlihat lebih kuat dan stabil.

2.2.3.3 Menentukan Ciri Khas Karakter

Selain bentuk dasar, karakter juga memerlukan ciri khas yang membuatnya *stand out* dan dapat dibedakan dari karakter lain. Ada beberapa aspek yang bisa dipertimbangkan, seperti penggunaan warna. Warna yang hangat cenderung memberikan kesan yang lebih ceria pada suatu karakter, sedangkan penggunaan warna yang dingin memberikan kesan tenang dan stabil (Ghozali, 2020, h. 37).



Gambar 2. 37 Atribut Karakter

Sumber: <https://pin.it/2BI08K9hO>

Selain itu, aspek lain yang bisa dipertimbangkan adalah menambahkan atribut pada karakter, seperti gaya berpakaian, aksesoris, dan lain-lain. Penggunaan pakaian atau aksesoris tertentu berdasarkan budaya tertentu juga dapat memperkuat latar belakang cerita yang dimiliki oleh karakter tersebut (Ghozali, 2020, h. 37).

2.2.3.4 Sketsa Emosi dan Posisi

Setelah memiliki bentuk dasar dan ciri khas, tahap selanjutnya adalah melakukan sketsa berdasarkan informasi yang dimiliki sebelumnya. Sketsa karakter biasanya mencakup berbagai emosi atau ekspresi karakter dan berbagai posisi yang dilakukan karakter dalam cerita, seperti kebiasaan-kebiasaan karakter, serta sketsa beberapa *angle*

karakter (Ghozali, 2020, h. 37). Hal ini bertujuan untuk membuat karakter terasa lebih hidup.

2.2.3.5 Permainan Gaya Gambar dan Warna

Penggunaan gaya gambar dan warna pada karakter harus berdasarkan dari cerita secara keseluruhan. Untuk cerita anak-anak, biasanya gaya gambar yang digunakan lebih kartunis dan warna yang cerah. Sedangkan, cerita yang serius dapat menggunakan gaya gambar yang realis ataupun semi-realis (Ghozali, 2020, h. 38).

Berdasarkan sub bab ini, penulis menyimpulkan bahwa ilustrasi memiliki berbagai peranan, yang dapat dimanfaatkan tergantung dari tujuan merancang ilustrasi tersebut. Selain itu, penggunaan jenis ilustrasi sebagai informasi merupakan jenis yang tepat dalam membantu audiens memahami informasi yang disampaikan. Perancangan karakter juga memiliki makna-makna psikologis yang perlu diperhatikan, seperti bentuk dasar karakter, bulat, segitiga, ataupun kotak, masing-masing memiliki makna psikologis yang mendalam. Landasan teori ini dapat menjadi acuan penulis dalam merancang ilustrasi dan karakter yang tepat dan relevan dengan target audiens.

2.3 Yosua

Dalam kanon Yahudi, kitab Yosua merupakan kitab pertama dari bagian yang disebut “Para Nabi”. Judul kitab dalam bahasa Ibrani adalah *Yehoshua*, yang berarti “Yahweh yang menyelamatkan”. Nama Yosua pada mulanya adalah *Hoshea* (“keselamatan”), tetapi Musa mengubahnya dengan menambahkan bentuk singkat dari nama ilahi Yahweh (Yahweh + hoshua) hal ini ditegaskan pada Bilangan Pasal 13 Ayat 8 “Dari suku Efraim: Hosea bin Nun;” dan pada Bilangan Pasal 13 Ayat 16 “Itulah nama orang-orang yang disuruh Musa untuk mengintai negeri itu; dan Musa menamai Hosea bin Nun itu Yosua”. Dalam bahasa Inggris “Joshua” merupakan singkatan dari *Yehoshua*, sementara nama “Yesus” berasal dari versi Yunani dari nama Ibrani tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa nama *Yehoshua*, *Joshua*, dan *Yesus* merujuk pada satu nama yang sama (Bediako, 2014, h. 9).

2.3.1 Kisah Yosua

Dalam Alkitab, kepemimpinan Yosua menjadi bukti nyata keberhasilan seorang pemimpin yang mampu meneruskan tongkat estafet dari pendahulunya. Setelah menggantikan Musa dalam memimpin, Yosua tidak hanya membimbing bangsa Israel menyeberangi Sungai Yordan menuju Tanah Perjanjian, tetapi juga menampilkan kepemimpinan yang bijaksana (Tasik, dkk., 2024). Dalam Kitab Yosua, dijelaskan mengenai kisah Yosua memimpin bangsa Israel memasuki Tanah Kanaan. Berikut merupakan kejadian-kejadian dalam kisah Yosua:

2.3.1.1 Yosua sebagai Pelayan Musa

Yosua pertama kali muncul sebagai pelayan Musa, ia mendampingi Musa sebagai pemimpin Israel pada saat itu dalam berbagai peristiwa penting. Dalam Keluaran Bab 24 Ayat 13 “Lalu Musa dan Yosua pembantunya bersiap-siap dan Musa mendaki gunung kediaman TUHAN itu”. Ia disebut “Pembantunya Musa”, peran ini menunjukkan bahwa Yosua dekat dengan Musa dan sedang dipersiapkan sebagai penerus kepemimpinan (Bediako, 2014, h. 19).

2.3.1.2 Pengintaian Tanah Kanaan

Yosua dan Kaleb merupakan dua dari dua belas pengintai yang diutus Musa ke Tanah Kanaan. Hal ini ditegaskan pada Bilangan Pasal 13 Ayat 15 yang mengatakan “Sesuai dengan perintah Allah itu, Musa mengutus mereka dari padang gurun Paran. Semua orang itu adalah pemimpin-pemimpin di antara orang Israel: (Suku-Pemimpin), Ruben-Syamua anak Zakur, Simeon-Safat anak Hori, Yehuda-Kaleb anak Yefune, Isakhar-Yigal anak Yusuf, Efraim-Hosea anak Nun, Benyamin-Palti anak Rafu, Zebulon-Gadiel anak Sodi, Manasye-Gadi anak Susi, Dan-Amiel anak Gemali, Asyer-Setur anak Mikhael, Naftali-Nahbi anak Wofsi, Gad-Guel anak Makhi.”

Setelah kembali dari pengintaian, kesepuluh pengintai ketakutan dan menyebarkan berita yang menakut-nakuti bangsa Israel, pada Bilangan

Pasal 13 Ayat 32-33 mengatakan “³²Lalu mereka menyebarkan cerita bohong di kalangan orang Israel tentang negeri yang sudah mereka mata-matai itu. Kata mereka, “Negeri itu sangat berbahaya, bahkan untuk penduduknya sendiri. Orang-orang yang kami lihat di sana sangat besar badannya. ³³Bahkan kami melihat orang-orang yang seperti raksasa, yaitu keturunan orang Enak. Dibandingkan dengan mereka, kami merasa seperti belalang, dan pasti begitulah anggapan mereka terhadap kami.”

Berbeda dengan sepuluh pengintai yang kembali dengan membawa berita penuh ketakutan, Yosua dan Kaleb justru tetap tenang dan menyatakan iman dan percayanya mereka bahwa Tuhan akan menyertai mereka merebut Tanah Kanaan. Hal ini ditegaskan pada Bilangan Pasal 14 Ayat 7-9 yang mengatakan “⁷Mereka berkata kepada seluruh rakyat itu, “Negeri yang kami selidiki itu luar biasa baiknya. ⁸Kalau TUHAN berkenan kepada kita, Ia akan membawa kita ke sana dan memberikan tanah yang kaya dan subur itu kepada kita. ⁹Janganlah melawan TUHAN, dan jangan takut terhadap orang-orang yang tinggal di negeri itu, sebab dengan mudah kita akan mengalahkan mereka. Yang melindungi mereka sudah meninggalkan mereka, dan TUHAN menyertai kita. Jadi, janganlah takut.”

2.3.1.3 Penerus Musa

Sebelum Musa Wafat, ia mengangkat Yosua menjadi penggantinya dengan mengumumkannya di depan bangsa Israel, hal ini ditegaskan pada Ulangan Pasal 31 Ayat 7-8 “⁷Lalu Musa memanggil Yosua, dan di hadapan seluruh bangsa Israel ia berkata kepadanya, “Hendaklah engkau teguh hati dan berani, Yosua! Engkaulah yang akan memimpin bangsa ini untuk menduduki negeri yang dijanjikan TUHAN kepada nenek moyang mereka. ⁸TUHAN sendiri membimbing dan menolong engkau. Ia tak akan mengecewakan atau meninggalkan engkau. Sebab itu janganlah takut atau cemas.” Pengangkatan ini menjadikan Yosua sebagai pemimpin pilihan Allah.

2.3.1.4 Penyeberangan Sungai Yordan

Yosua Pasal 3 Ayat 17 mengatakan “seketika itu juga arus sungai itu terputus. Jauh di bagian hulu sungai, airnya terkumpul di Adam, sebuah kota yang terletak di sebelah kota Sartan. Air di bagian hilir yang mengalir ke Laut Mati terputus sama sekali, sehingga umat Israel dapat menyeberang di atas tanah kering berhadapan dengan kota Yerikho. Para imam yang memikul Peti Perjanjian itu tetap berdiri di tengah-tengah sungai sampai seluruh umat Israel tiba di seberang.” Berdasarkan ayat tersebut, Yosua memimpin penyeberangan Sungai Yordan yang menandakan sebagai awal dari penaklukan Tanah Kanaan, sebagai tanda penggenapan janji Tuhan (Bediako, 2014, h. 25).

2.3.1.5 Kejatuhan Yerikho

Yosua memimpin pengepungan kota Yerikho dengan perintah langsung dari Tuhan, dan juga cerita keselamatan Rahab diceritakan pada kitab Yosua pasal 6. Bangsa Israel mengelilingi kota selama tujuh hari, dan pada hari ketujuh, tembok Yerikho runtuh setelah tiupan dan sorakan bangsa Israel. Kehancuran Yerikho ini menjadi pelajaran bahwa Tuhan adalah hakim yang menghukum dosa. Lalu, keselamatan Rahab menunjukkan bahwa kasih karunia-Nya terbuka bagi setiap orang yang bersedia menerima-Nya sebagai Tuhan (Bediako, 2014, h. 33).

2.3.1.6 Penaklukan dan Pembagian Tanah Kanaan

Dalam kepemimpinan Yosua, bangsa Israel telah menaklukan sejumlah kerajaan di Kanaan, seperti Ai, Hazor, dan raja-raja di bagian selatan dan utara (Yosua 10-11). Setelah itu, Yosua mulai membagi tanah tersebut kepada suku-suku Israel yang dijelaskan pada Yosua pasal 13 ayat 13-24. Dalam ceritanya, dijelaskan detail mengenai geografis yang menegaskan aspek sejarah dan pembagian tanah Kanaan. Pembagian wilayah dilakukan agar generasi berikutnya memahami batas-batas suku mereka masing-masing (Bediako, 2014, h. 61).

2.3.1.7 Perjanjian di Sikhem

Pada Yosua Pasal 24 Ayat 14-28 menceritakan bahwa sebelum wafat, Yosua mengumpulkan bangsa Israel di Sikhem dengan tujuan memperbarui perjanjian dengan Tuhan. Ia memerintahkan bangsa Israel untuk takut akan Tuhan, melayani-Nya dengan tulus dan jujur, serta menyingkirkan Tuhan-Tuhan yang pernah disembah nenek moyang mereka di seberang sungai Efrat maupun di Mesir. Larangan tersebut dimaksudkan untuk menegaskan bahwa setelah Tuhan Yesus menyatakan kepemilikan-Nya atas bangsa Israel, bangsa tersebut tidak boleh berpaling dan meninggalkan Dia (Bediako, 2014, h. 85).

2.3.2 Nilai-Nilai yang Dapat Diteladani

Tuhan mempersiapkan Yosua sebagai penerus Musa dengan teliti. Pemilihan tersebut tidak hanya berdasarkan keterampilan dan pengetahuan Yosua, tetapi juga kepribadiannya. Dalam rencana Tuhan, Yosua ditetapkan untuk memimpin bangsa Israel memasuki Tanah Perjanjian (Tamba, dkk., 2023). Dari perjalanan hidup Yosua yang telah dijelaskan sebelumnya, berikut merupakan pelajaran-pelajaran yang dapat dipelajari dalam kehidupan Yosua:

2.3.2.1 Iman yang Kuat Kepada Tuhan

Yosua dipercaya dan dipilih menggantikan kepemimpinan Musa bukan karena keahlian politik atau strateginya, melainkan karena iman dan keteguhan Yosua yang percaya bahwa Tuhan akan menggenapkan janji-Nya. Ia membawa bangsa Israel menyeberangi Sungai Yordan dan menaklukkan Tanah Perjanjian atas dasar imannya kepada Tuhan (Tamba et al., 2023).

Yosua juga pernah diutus menjadi salah satu dari 12 pengintai yang memasuki tanah kanaan untuk mengetahui kondisinya, kisah tersebut diceritakan pada Bilangan Pasal 13. Setelah pengintaian, sepuluh pengintai lari dan menyebarkan ketakutan ke bangsa Israel bahwa bangsa Kanaan yang akan mereka taklukkan merupakan bangsa yang sangat besar, hal ini diceritakan pada Bilangan 13 Ayat 27-29 “²⁷Kata mereka kepada Musa,

“Kami sudah menyelidiki negeri itu dan melihat bahwa tanahnya kaya dan subur, dan ini sedikit buah-buahan dari sana. ²⁸Tetapi penduduk negeri itu kuat-kuat. Kota-kota mereka besar-besar dan berbenteng. Lagipula, kami melihat orang-orang keturunan raksasa di sana. ²⁹Orang Amalek tinggal di bagian selatan negeri itu; orang Het, Yebus dan Amori tinggal di daerah berbukit; sedangkan orang Kanaan mendiami daerah di sepanjang laut dan di sepanjang Sungai Yordan.”

Hanya Yosua dan Kaleb yang kembali dengan laporan yang penuh iman dan percaya bahwa Tuhan akan membantu mereka merebut tanah Kanaan. Melalui peristiwa tersebut dapat diketahui bahwa tokoh Yosua memiliki iman yang kuat kepada Tuhan Yesus (Tamba, dkk., 2023).

2.3.2.2 Keberanian

Nilai keberanian dalam kisah Yosua, ditegaskan langsung oleh Tuhan pada Yosua Pasal 1 Ayat 9b “Janganlah kecut dan tawar hati, sebab TUHAN, Allahmu, menyertai engkau, kemanapun engkau pergi.” Kecut pada ayat tersebut merujuk pada perasaan takut, atau gentar. Oleh karena itu, ayat ini menjelaskan bahwa keberanian Yosua tidak dibangun atas kekuatan dirinya sendiri, melainkan dikuatkan oleh janji penyertaan Tuhan yang akan selalu ada bersama Yosua (Wibowo, dkk., 2025).

2.3.2.3 Kerendahan Hati

Sikap rendah hati yang dimiliki Yosua ini yang membuatnya bisa menerima bimbingan dari Musa. Setelah dipilih menjadi pemimpin bangsa Israel untuk menaklukkan Tanah Kanaan, Yosua tetap menjaga sikap rendah hatinya. Kerendahan hati ini tidak ditentukan oleh penampilan luar saja, tetapi juga tercermin dari kesediaan seseorang untuk mendahulukan kepentingan orang lain di atas kepentingan pribadinya (Tamba, dkk., 2023).

2.3.2.4 Kesetiaan dan Ketaatan kepada Tuhan

Yosua memiliki ketaatan yang tinggi kepada Tuhan. Dalam penaklukan Yerikho, Yosua menunjukkan kesetiaan dan ketaatan terhadap

perintah Tuhan, meskipun kedengarannya sulit untuk dipahami. Perintah Tuhan yaitu untuk bangsa Israel mengelilingi tembok kota Yerikho sekali saja selama enam hari, lalu pada hari ketujuh, mereka harus mengelilinginya sebanyak tujuh kali dengan tujuh orang imam meniup sangkakala, dan dengan bangsa Israel bersorak dengan nyaring (Yosua 6:2-5). Mendengar perintah tersebut Yosua tidak ragu dan langsung memerintahkan bangsa Israel melakukan perintah Tuhan. Hal ini menunjukkan bahwa Yosua memiliki nilai kesetiaan dan ketaatan yang tinggi dan dapat diteladani.

2.3.2.5 Kuat dan Teguh

Yosua dikenal sebagai pemimpin Israel yang kuat, terutama karena kemampuannya sebagai seorang prajurit yang terampil dan disiplin. Ia memiliki karakter yang berpendirian, teguh, cekatan, tidak bercela, dan tabah. Selama perjalanan bangsa Israel di padang gurun, ia berperan sebagai pendamping dan pelayan Musa, ia menunjukkan ketulusan, konsistensi terhadap kebenaran, dan keteguhan hati di tengah keraguan bangsa Israel setelah pergi mengintai Tanah Kanaan. Karakteristik tersebut yang menjadikan Yosua layak untuk menggantikan Musa sebagai pemimpin Israel dalam memasuki Tanah Perjanjian (Tamba, dkk., 2023).

2.3.2.6 Berintegritas

Integritas merupakan nilai yang mendasari seseorang untuk dapat dipercaya melalui sikap yang menempatkan Tuhan sebagai pedoman hidup. Kepemimpinan Yosua mencerminkan nilai tersebut, dimana ia tetap konsisten, menaati perintah-Nya, dan tidak mengingkari janji yang telah dibuat. Komitmen pada tanggung jawab yang dimilikinya menjadi bukti bahwa Yosua merupakan sosok pemimpin yang berintegritas tinggi (Tamba dkk., 2023).

Berdasarkan pembahasan yang mendalam mengenai kisah Yosua dari segi teologis pada sub bab ini, penulis menjadi lebih memahami kisah tersebut. Kisah Yosua mengandung banyak sekali nilai-nilai yang bisa diteladani. Contohnya seperti keberanian, kepemimpinan, ketaatan, dan lain sebagainya. Perjalanan hidup Yosua

mulai dari sebagai pelayan Musa hingga menjadi pemimpin bangsa Israel juga memiliki makna yang mendalam. Landasan teori teologis tentang Yosua ini dapat menjadi acuan bagi penulis dalam menyampaikan kisah Yosua agar tidak menyimpang dari sumber aslinya.

2.4 Penelitian yang Relevan

Untuk menambah data dan memperkuat penelitian yang telah dilakukan, penulis meninjau sejumlah penelitian terdahulu yang masih relevan dengan topik yang diangkat. Penelitian-penelitian tersebut digunakan untuk mengetahui kekurangan dan kebaharuan yang ada sehingga penulis dapat menyempurnakan penelitian penulis. Berikut merupakan beberapa penelitian yang sudah ada:

Tabel 2.1 Tabel Penelitian yang Relevan

No .	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1.	Perancangan Buku Interaktif sebagai Media Edukasi Doa Puasa Kristen Protestan Usia 10-12 Tahun	Hana Christina	Hasil penelitian menunjukkan bahwa menggunakan buku interaktif sebagai media pembelajaran mengenai doa puasa Kristen Protestan terbukti efektif. Hal ini dilihat dari anak-anak yang antusias dan senang saat membaca buku interaktif tersebut.	Menggunakan media interaktif untuk mengedukasi anak-anak mengenai doa puasa.
2.	Perancangan Karakter Tokoh Pahlawan	Johan Indra Tedjolaksm ana, Petrus Gogor	Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak-anak menyukai Karakter Tokoh	Memperkenalkan tokoh alkitab dengan gaya yang berbeda,

	dalam Alkitab Perjanjian Lama untuk Anak Usia 6-12 Tahun	Bangsa, Aniendya Christianna	Alkitab yang telah dibuat, mereka menjadi lebih memahami karakteristik yang dimiliki tokoh dalam Alkitab. Gaya <i>chibi</i> yang digunakan pada desain karakter tersebut juga menjadikan karakter yang dibuat menjadi lebih mudah diterima anak-anak.	yaitu dalam bentuk <i>papercraft</i> . Menggunakan gaya ilustrasi berupa <i>chibi</i> untuk menarik perhatian anak-anak.
3.	Perancangan Komik Web Tentang Kisah Perempuan Hebat dalam Alkitab	Christine Claudia Lukman, Hendra Setiawan, Audree Graciela Salomita Peyoh	Menarik perhatian anak muda Kristiani mengenai kesetaraan gender melalui cerita Ratu Ester dan Abigail. Media yang digunakan berupa komik web dengan gaya ilustrasi <i>anime</i> .	Kebaharuan dari penelitian ini adalah solusi yang ditawarkan, yaitu komik web. Penggunaan media tersebut bertujuan untuk menarik perhatian anak muda, karena mereka memiliki minat yang cukup tinggi terhadap komik web.

Beberapa penelitian tersebut masih relevan terhadap penelitian yang penulis lakukan, hal ini dapat dilihat dari pengolahan data dimana beberapa penelitian tersebut mampu memberikan *insight* dalam mengubah sesuatu yang bersifat agama dan cukup rumit menjadi lebih mudah diterima anak-anak. Meskipun begitu, masih terdapat hal-hal yang bisa ditinjau dan diperbaiki, seperti penggunaan elemen interaktif yang belum bervariasi dan masih sederhana. Tapi, di sisi lain, penelitian-penelitian ini berhasil menyampaikan pesan Kristiani dengan cara yang sederhana dan baru bagi target audiensnya.

Berdasarkan penelitian-penelitian tersebut, belum ada yang mengangkat cerita Yosua dan menggunakan elemen-elemen interaktif yang bervariasi. Maka dari itu, penulis memberikan kebaruan dengan mengajarkan kisah Yosua menggunakan media berupa buku cerita anak sebagai bentuk media informasi yang mengedukasi anak-anak, menggunakan bahasa yang ringan dan mudah dimengerti, dan menggunakan fitur interaktif pada buku cerita tersebut yang bervariasi sehingga dapat memberikan pengalaman membaca yang lebih menarik untuk anak-anak.

