

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Buku

Menurut *Oxford Dictionary*, buku merupakan kumpulan kertas yang berjilid menjadi satu pada salah satu ujungnya yang berisi tulisan atau gambar (h.565). buku menjadi salah satu media penting karena berisi tulisan-tulisan yang menjadi informasi serta pengetahuan yang dapat dibaca oleh pembacanya. Menurut Haslem dalam bukunya “Book Design” mengatakan pengertian buku adalah media yang sudah ada sejak 4.000 tahun yang lalu. Karena sudah ada sejak ribuan tahun lalu, buku menjadi sumber wawasan dan informasi masa lalu yang berguna untuk era-era berikutnya (Haslem, 2006, p. 6).

Dapat disimpulkan bahwa buku menjadi sebuah media yang sudah ada dari zaman dulu dimana buku berguna untuk menyimpan banyak informasi serta pengetahuan untuk zaman tersebut hingga masa sekarang.

2.1.1 Buku Bergambar

Buku bergambar merupakan jenis buku yang berisi campuran antara gambar dan tulisan. Terdapat beberapa jenis buku bergambar yaitu buku abjad, buku mainan, buku bergambar tanpa kata, buku konsep, dan buku cerita bergambar. Buku bergambar menjadi salah satu jenis buku yang disukai oleh anak-anak karena memiliki gambar karakter dan penggunaan bahasa yang ringan bagi anak-anak. Rothlein dan Meinbach (1991) membagi buku bergambar menjadi 5 jenis yaitu buku abjad, buku mainan, buku bergambar tanpa kata, buku konsep, dan buku cerita bergambar.

Buku cerita bergambar merupakan jenis buku yang menggabungkan ilustrasi dengan teks. Buku ini memiliki ilustrasi manusia dan juga hewan serta kebutuhan mereka masing-masing. Buku ini dapat menumbuhkan imajinasi dan pikiran kreatif bagi anak-anak. Fungsi buku bergambar menurut Mandira adalah meningkatkan perkembangan bahasa pada anak, mengembangkan kognitif pada anak, mengembangkan imajinasi dan pikiran kreativitas pada

anak, memperkenalkan nilai dan emosi, dan meningkatkan minat baca pada anak (MinDira, 2025).

Dari penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa buku bergambar menjadi salah satu media yang sangat disukai oleh anak-anak karena gambar dan cerita yang ringan dan buku bergambar juga dapat menumbuhkan imajinasi dan kreativitas pada anak-anak.

2.1.2 Fungsi Buku

Buku memiliki banyak jenisnya dari hiburan hingga untuk pengetahuan tidak terkecuali buku ilustrasi. Menurut Sinamo, ada beberapa fungsi buku ilustrasi yaitu sebagai berikut (Junita Sinamo, p. 2023).

A. Meningkatkan Pengetahuan, Keterampilan, dan Kreativitas

Dengan menggunakan media buku cerita dapat memperkuat daya ingat anak-anak dan mengembangkan kemampuan membaca pada anak-anak. Dengan membaca juga bisa menambah wawasan dan pengetahuan pada anak dimana anak-anak dapat menangkap informasi yang diberikan menjadi lebih cepat.

B. Membangun Minat Baca Pada Anak

Dengan menggunakan buku cerita akan meningkatkan minat baca pada anak dimana akan membantu anak-anak dalam memproses dan memperkaya pengalaman lewat buku cerita. Ditambah dengan banyaknya gambar-gambar pada anak membuat anak-anak tertarik dengan membaca.

Dapat disimpulkan bahwa buku memiliki manfaat pada anak-anak. dengan buku, pengetahuan anak bisa meningkat. Selain itu, dengan penggunaan buku juga dapat menimbulkan minat baca pada anak-anak khususnya lewat jenis buku cerita yang menampilkan gambar-gambar yang membuat anak-anak tertarik.

2.1.3 Elemen Visual Pada Buku

Buku memiliki banyak elemen visualnya yang membuat buku tersebut menarik. Terdapat beberapa elemen visual pada buku yaitu tipografi, warna, ilustrasi, dan tata letak. Berikut merupakan penjelasannya:

1. Tipografi

Menurut (Rustan, 2013), tipografi adalah bahasan yang berada dalam desain grafis dimana tidak berdiri secara eksklusif namun berdiri secara bersamaan dan berkaitan dengan teknologi, komunikasi, psikologi, dan lainnya. Menurut Ambrose (Ambrose, 2005), tipografi menjadi salah satu elemen yang penting pada suatu desain dimana dengan tipografi bisa menghasilkan efek netral maupun membangkitkan emosi. Tipografi dibagi lagi menjadi *typeface*. Typeface memiliki banyak variasi dan setiap jenisnya memiliki keunikannya masing-masing. Berikut merupakan jenis-jenis typeface menurut Ambrose (h.13):

1. *Modern*



Gambar 2.1 Font Modern
Sumber: Ambrose (2005)

Foundy Gridnik adalah *font* yang diciptakan oleh Wim Crowel pada tahun 1960 dimana *font* ini tidak pernah diterbitkan secara global. Font ini terbentuk dengan garis-garis tegas dan struktur yang bersudut.

2. *Futuristic*



Gambar 2.2 Font Futuristic
Sumber: Ambrose (2006)

Eurostile adalah *font* yang diciptakan oleh Aldo Novarese dimana font ini diciptakan untuk menggambarkan optimisme pada desain tahun 1950an dan 1960an.

3. *Simple*



Gambar 2.3 Font Simple
Sumber: Ambrose (2006)

Gill Sans adalah *font* yang diproduksi di kota London dan Timur laut Railway. Font ini ditekankan agar muda dibaca oleh pembaca.

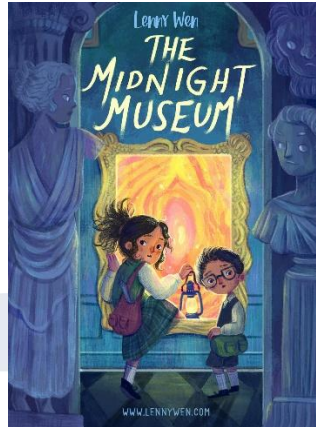
Dari *font* yang digunakan harus bisa dibaca dengan mudah dengan anak-anak karena *font* menjadi salah satu aspek penting pada buku cerita ilustrasi.

2. Warna

Menurut Drew (2005) pada bukunya yang berjudul “Color Management: a comprehension guide for graphic designers” mengatakan bahwa warna merupakan elemen desain yang berbeda dengan elemen lain. Warna memiliki pesan tersendiri bagi sebuah karya. Warna merupakan salah satu estetika yang penting dan krusial pada desain. menurut Meilani (2013), warna dapat diartikan secara subjektif maupun psikologis dimana warna dapat dimengerti secara langsung lewat penglihatan manusia dan secara objektif lewat cahaya yang terpancarkan (Meilani, 2013).

Pada industri kreatif, penggunaan *color wheel* menjadi acuan pada setiap penerapan warna pada desain. tujuan digunakan *color wheel* adalah untuk mencari dan menentukan keseimbangan warna yang harmonis pada pembuatan suatu visual. Ada beberapa warna yang termasuk dalam *color wheel* berikut penjelasannya:

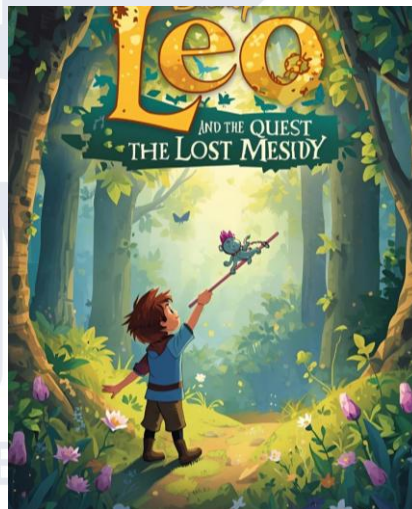
1. Warna primer



Gambar 2.4 Buku Warna Primer

Warna primer merupakan warna utama dimana warna primer terdiri dari warna-warna seperti biru, merah, dan kuning. Jenis warna ini adalah jenis warna yang bisa ditangkap oleh mata manusia sebagai warna utama.

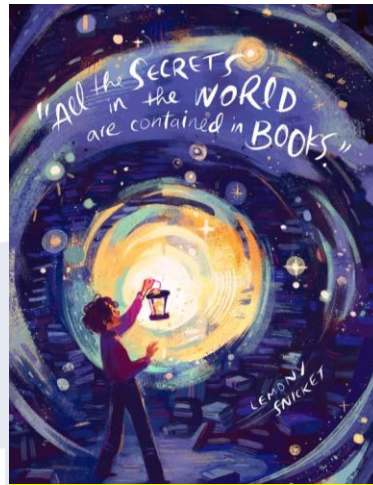
2. Warna sekunder



Gambar 2.5 Buku Warna Sekunder
Sumber: Pinterest

Warna sekunder merupakan jenis warna yang dihasilkan dari percampuran dari tiga warna primer. Contoh dari warna sekunder adalah warna hijau, oranye, dan ungu.

3. Warna tersier



Gambar 2.6 Cover Warna Tersier
Sumber: Pinterest

Warna tersier adalah warna yang dihasilkan oleh salah satu warna dari primer dan sekunder.

Pada konteks buku ilustrasi khususnya pada anak-anak, penggunaan warna harus sesuai untuk anak-anak. Menurut Purnama (2010), warna-warna yang hangat sangat disukai oleh anak-anak (Kattreen Aulia Sumartono, 2025). Menurut Stewig (2013) menyampaikan bahwa pada setiap ilustrasi pada buku anak diperlukan warna pada setiap gambar (Lalita Gilang, 2017).

Dapat disimpulkan bahwa warna menjadi hal krusial pada buku ilustrasi dimana warna memiliki peran sebagai elemen psikologis yang dapat mempengaruhi pikiran.

3. Layout

Menurut Ambrose *layout* merupakan teknik yang menyusun elemen-elemen desain yang berhubungan sehingga menjadi sebuah susunan yang *artistic* (Apriannoor, 2015). Menurut Anggarini, fungsi dari *layout* adalah untuk mengatur peletakan elemen-elemen desain dan mempermudah pembaca untuk pindah dari satu bagian ke bagian lain (Anggarini, 2021). Berikut merupakan prinsip *layout* yaitu:

1. Sequence

Sequence merupakan susunan alur baca yang membuat pembaca seperti sedang membaca sebuah *layout*. Elemen-elemen yang terdapat pada desain harus mengutamakan skala prioritas supaya pesan yang disampaikan bisa tersampaikan dengan baik kepada pembaca (h.11).

2. *Emphasis*

Penekanan pada bagian tertentu pada sebuah desain agar pembaca bisa fokus pembaca (h.12).

3. Keseimbangan

Keseimbangan dibagi menjadi 2 jenis yaitu keseimbangan simetris dan asimetris. Keseimbangan simetris adalah keseimbangan dimana 2 sisi yang berlawanan diletakkan dengan ukuran sama satu sama lain. Sedangkan keseimbangan asimetris adalah kedua sisi yang berlawanan tidak diletakkan dengan 2 sisi berlawanan diletakkan dengan ukuran yang berbeda-beda satu sama lain (h.13).

Dari penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa layout dapat membuat sebuah buku menjadi lebih baik dan nyaman untuk dibaca karena layout ada untuk kenyamanan pembaca. Fungsi lain layout juga sebagai alat yang mengatur elemen-elemen pada buku seperti visual dan teks.

4. *Grid*

Grid merupakan garis bantu desain yang membantu desainer dalam meletakkan elemen-elemen pada layout (h.40). Anggarini membagi jenis *grid* menjadi beberapa jenis yaitu:

1. *Manuscript grid*

Jenis *grid* yang menggunakan 1 kolom. *Grid* ini memiliki struktur yang terdiri atas sebuah kolom besar yang diletakkan di tengah-tengah halaman (h.43).

2. *Column grid*

Jenis grid yang berbasis kolom dimana berupa garis-garis berbentuk vertikal yang berfungsi untuk membantu dalam peletakan teks dan elemen lainnya. Grid sering digunakan pada pembuatan publikasi (h.44).

3. *Modular grid*

Grid ini terdiri dari garis-garis berbentuk vertikal dan horizontal yang membentuk kotak-kotak. Grid ini digunakan untuk meletakkan lebih dari dua gambar pada satu halaman (h.46).

Dari penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa *grid* berguna sebagai alat bantu desainer dalam proses perancangan buku dimana *grid* dibuat dalam bentuk garis pembatas agar peletakan elemen visual dan teks lebih rapi.

2.1.4 Ilustrasi

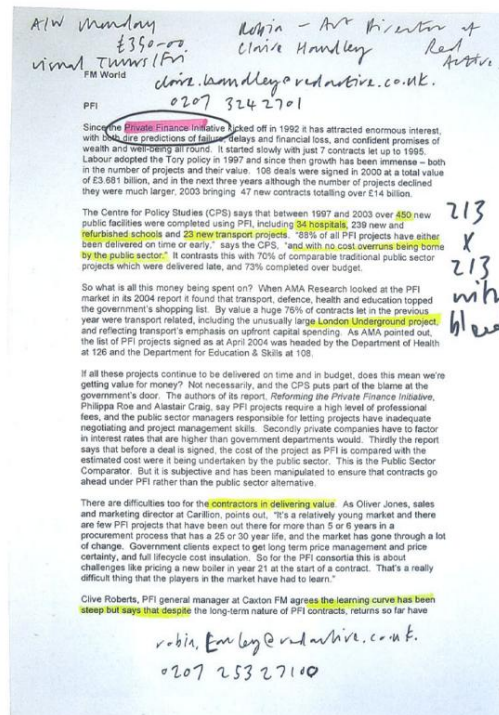
Male (2007) dari bukunya dengan judul “*Illustration a Theoretical & Contextual Perspective*” ilustrasi sudah ada sejak berabad-abad lalu dimana ilustrasi berupa visual dan medium. Ilustrasi sudah ada sejak bertahun-tahun lalu dan sudah banyak pengertiannya seperti lukisan, ukiran, kartun, hingga gambar. Ilustrasi pada umumnya berfokus berfokus pada inti dari penyampaian pesan secara kontekstual kepada audiens yang sesuai dengan kebutuhan objektif seperti komersil (h. 1).

2.1.4.1 *Communicating Ideas*

Menurut Zeegan (2005) dari bukunya yang berjudul “*The Fundamentals of Illustration*” mengungkapkan bahwa inti dari sebuah ilustrasi adalah pada ide dari ilustrasi tersebut. Dengan menggunakan ide, seorang ilustrator bisa membangun fondasi utama untuk mengkomunikasikan sebuah gambar (h.17). Zeegan membaginya membagi menjadi beberapa jenis yaitu (Zeegan, 2005):

2.1.4.1.1 The Briefing

Untuk menghasilkan sebuah ide, seorang ilustrator memerlukan untuk mencari ide untuk memastikan bahwa seorang ilustrator siap untuk berpikir kreatif (h.24).

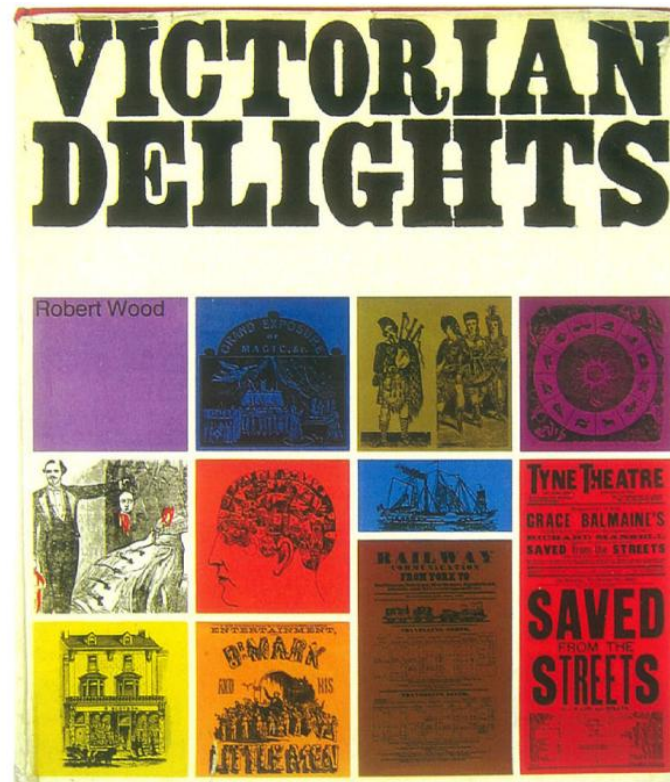


Gambar 2.7 Briefing
Sumber: Zeegan (2005)

Briefing digunakan untuk memahami proyek yang sedang dikerjakan seperti informasi yang relevan dengan proyek yang sedang dikerjakan. Menurutnya, seorang ilustrator juga harus mengetahui bagaimana visual yang diinginkan oleh seorang klien dan mengetahui deadline yang ditetapkan (h.24).

2.1.4.1.2 Gathering Inspiration

Seorang ilustrator tidak bisa hanya menggunakan informasi dan topik yang sedang dibahas namun juga harus mencari ide dan referensi. Dengan referensi, seorang ilustrator bisa mendapatkan ide dengan mengumpulkannya menjadi satu dalam bentuk *moodboard* (h.30).



Gambar 2.8 *Gathering Inspiration*
Sumber: Zeegan (2005)

Untuk menghasilkan sebuah ide, seorang ilustrator memerlukan untuk mencari ide untuk memastikan bahwa seorang ilustrator siap untuk berpikir kreatif. Inspirasi bisa muncul bisa darimana saja seperti dari *packaging*, foto, dan tekstur (h.30). Menurut Zeeger, inspirasi bisa dikumpulkan dalam bentuk arsip. Arsip bisa ada dengan dua bentuk yaitu *sketchbook* dan *project file*. Berikut penjelasannya:

1. *Sketchbook*

Sketchbook atau buku sketsa adalah bentuk arsip yang sering digunakan oleh ilustrator. Dengan menggunakan *sketchbook*, ilustrator bisa menulis ataupun menggambarkan objek yang ditemukan (h.31).

2. *Project File*

Project file bisa digunakan untuk untuk menyimpan informasi dan ide dalam bentuk sebuah *file* yang berbeda dengan

folder lain. *Project file* berfungsi untuk menyimpan *file* pekerjaan dari klien ataupun proyek lain yang sedang dikerjakan (h.31).

3. *Creative Enviroinment*

Bekerja dengan lingkungan yang positif membuat ilustrator dapat menghasilkan ide-ide kreatif. Dengan menyalakan mode senyap pada *handphone* bisa memunculkan ide-ide kreatif (h.32).

Dari penjelasan diatas, dapat diketahui bahwa ilustrasi berfungsi sebagai alat penyampai pesan kepada pembaca selain teks. Untuk membuat sebuah ilustrasi, desainer harus mendapatkan *briefing* yang sesuai dan dapat mencari inspirasi darimana saja. Inspirasi tersebut bisa disimpan dimana saja dalam bentuk apapun.

2.1.4.1.3 *Brainstorming*

Setelah mengumpulkan informasi dan inspirasi, penulis kemudian mengumpulkan kedua unsur tersebut dan mendapatkan ide. Intinya, *brainstorming* adalah proses dimana untuk mengumpulkan data dan informasi dan mendapatkan ide yang lebih jelas untuk dijadikan patokan dalam pembuatan desain (h.34).

Dalam melakukan *brainstorming*, ilustrator bisa meneliti setiap kemungkinan-kemungkinan yang akan terjadi dan membalikkan pikiran supaya *brainstorming* berhasil (h.34). Zeeger membagikan beberapa cara dalam melakukan brainstorming yaitu:

1. *The Investigation of Ideas*

Seorang ilustrator bisa memahami dan mendalami sebuah ide kreatif dalam pengembangannya. Dengan menggunakan ide yang berlawanan dari ide awal, dapat mengembangkan dan menciptakan ide-ide baru (h.34).

2. *Risk-taking in Illustration*

Pada tahapan ini, ilustrator bisa membuka bagian lain untuk mendapatkan ide baru dengan cara melawan harus dengan

menggunakan ide baru. Mengambil resiko berfungsi untuk mendapatkan ide-ide baru (h.34).

3. *Ideas Into Visuals and Roughs*

Tahapan ini dibuat oleh ilustrator dalam bentuk sketsa kasar yang menjadi bagian awal. Tahapan kemudian akan diselesaikan dalam bentuk yang *detail*. Tahapan ini menjadi bagian awal yang akan dikirim ke klien sebelum dibuat menjadi visual yang *detail* (h.34).

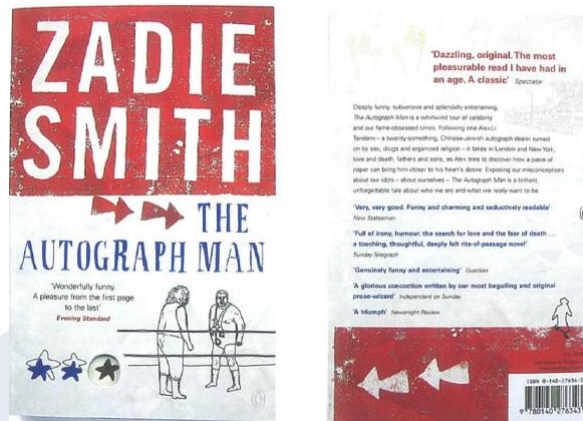
4. *Explaining the Visual*

Ketika sebuah visual sudah diselesaikan, visual tersebut akan dikirimkan ke klien. Seorang ilustrator akan menjelaskan maksud visual tersebut kepada klien agar klien tersebut yakin dengan visual tersebut. Seorang ilustrator bisa menuliskan secara sederhana proses pembuatan visual tersebut kepada klien (h.38).

Dari penjelasan diatas, dapat diketahui bahwa *brainstorming* berfungsi untuk mengumpulkan ide-ide yang dapat ditransformasi menjadi sebuah karya. Dalam *brainstorming*, banyak sekali kemungkinan-kemungkinan yang dapat menghasilkan ide baru ataupun membuang ide lama untuk menghasilkan karya yang sempurna.

2.1.4.2 Jenis-Jenis Ilustrasi

Menurut Zeegan, bisnis ilustrasi sudah menyebar dan mengalami perubahan saat ini. Era digital membuat ilustrator harus bersaing dengan ilustrator lain untuk ternotis oleh klien (h.86). Zeegan membagi ilustrasi menjadi beberapa jenis yaitu *editorial illustration*, *book publishing*, *fashion illustration*, *advertising illustration*, *music industry illustration*, *graphic design studio collaboration*, dan *self-initiated illustration*. *Book publishing* menjadi jenis media yang menjadi penghubung antara huruf tulisan dan gambar ilustrasi. Buku juga menjadi media yang paling awal bagi para ilustrator (h.92). Buku ilustrasi dibagi menjadi 2 jenis yaitu buku cerita anak dan buku referensi.



Gambar 2. 9 Book Publishing
Sumber: Zeegan (2005)

Menurut Zeegan, pembuatan buku ilustrasi khususnya untuk Buku menjadi jenis media yang menjadi penghubung antara huruf tulisan dan gambar ilustrasi. Buku juga menjadi media yang paling awal bagi para ilustrator (h.92). Buku ilustrasi dibagi menjadi beberapa jenis yaitu buku anak-anak, dan buku referensi.

Dari penjelasan diatas, salah satu jenis ilustrasi adalah *book publishing*. Jenis ilustrasi ini biasa dicampurkan dengan teks dan menjadi jembatan antara teks dengan visual.

2.1.4.3 Fungsi Ilustrasi

Menurut Male (2007) pada bukunya yang berjudul “*Illustration a Theoretical & Contextual Perspective*” fungsi dari ilustrasi adalah sebagai berikut (Male, 2007):

1. *Documentation, reference, and instruction*

Ilustrasi dapat digunakan sebagai bentuk dokumentasi dan menjelaskan sesuatu secara mendetail tentang sesuatu yang sedang diteliti. Ilustrasi juga dapat digunakan untuk mekonstruksi kejadian penting pada sejarah. Informasi yang disampaikan menjadi lebih mudah dicerna apabila menggunakan visual (h.86).

2. *Commentary*

Fungsi ilustrasi ini ada hubungannya dengan jurnalisme dimana bisa ditemukan di media-media cetak seperti koran dan

majalah. Commentary ditemukan pada media-media opini yang didalamnya kritik terhadap politik dan isu terkini (h.118).

3. *Storytelling*

Ilustrasi dalam bentuk fantasi yang biasa ditemui di buku anak, novel grafis, dan komik. Jenis ilustrasi ini digunakan sebagai kemasan dan sebagai *point of sale* (h.138).

4. *Persuasion*

Jenis ilustrasi ini bisa ditemukan di iklan-iklan komersial. Ilustrasi ini digunakan untuk kampanye serta digunakan sebagai media propaganda dalam politik (h.164).

5. *Identity*

Jenis ilustrasi ini digunakan sebagai *brand identity* untuk mencerminkan produk suatu perusahaan (h.172).

Dari penjelasan tentang fungsi ilustrasi diatas, dapat diketahui bahwa ilustrasi memiliki banyak fungsi. Bisa dipakai sebagai sebuah identitas sebuah brand, bisa dipakai sebagai alat propaganda, dan bisa dipakai sebagai alat bercerita.

2.1.4 Desain Karakter

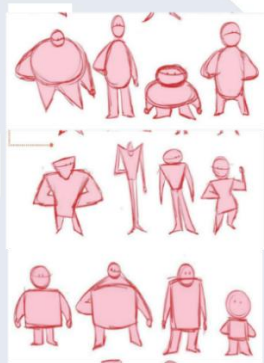
Menurut Bishop (2020) dari bukunya yang berjudul “Fundamental of Character Design”, desain karakter adalah jenis desain yang dapat menarik perhatian audiens dan melekat selama bertahun-tahun dan tak terpisahkan oleh audiens (Randy Bishop, 2020) (h.12). Desain karakter bisa ditemukan di beberapa media seperti film, acara TV, game, dan buku. Fungsi dari desain karakter adalah untuk menghidupkan karakter-karakter pada sebuah cerita. Tanpa desain karakter, sebuah cerita akan membosankan dan datar (h.12). Dalam pengembangan karakter desain, diperlukan prinsip-prinsip pada pembuatan karakter desain yaitu:

2.1.4.1 Prinsip Desain Karakter

Rizo membagi prinsip desain karakter menjadi beberapa jenis yaitu sebagai berikut:

1. *Shape Language*

Pada tahapan ini, desainer harus mengetahui dan memahami bentuk-bentuk yang akan digunakan untuk membuat desain karakter. Dengan bentuk, penonton bisa mengetahui siapa karakter tersebut. *Shape* terbagi menjadi 3 jenis yaitu lingkaran, segitiga, dan persegi (h.54).



Gambar 2. 10 *Shape Language*
Sumber: Bishop (2020)

2. *Color and Value*

Setiap warna yang digunakan bertujuan untuk cerita pada setiap karakter dan untuk mempertajam pesan yang ingin disampaikan. Desainer bisa mencoba dan menguji palet warna untuk mengetahui mana warna yang cocok untuk setiap desain karakter yang dibuat (h.60). Setiap warna memiliki makna tersendiri dan bisa digunakan sesuai dengan pesan apa yang ingin disampaikan pada karakter tersebut.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 2. 11 Color and Value
Sumber: Bishop (2020)

3. *Lighting*

Penggunaan pencahayaan dapat membuat desain menjadi lebih menarik. Dengan *lighting*, desain karakter menjadi lebih hidup dimana dapat menampilkan emosi dan suasana hati pada karakter tersebut. Cahaya bisa muncul dari berbagai *angle*, bisa dari depan, atas, belakang, bawah, kiri, dan kanan (h.66).



Gambar 2. 12 Lighting
Sumber: Bishop (2020)

4. *Scale*

Pada tahapan ini, seorang desainer harus bisa menentukan ukuran untuk desain karakter yang ia buat. Menentukan ukuran karakter bisa dengan menggunakan properti atau *background* untuk mengetahui ukuran mana yang cocok untuk desain karakter tersebut (h.76). Contohnya adalah naga dimana naga berukuran besar ataupun katak yang ukurannya kecil.



Gambar 2. 13 Scale
Sumber: Bishop (2020)

5. *Repetition*

Dengan menggunakan prinsip *repetition*, seorang desainer bisa membuat desain karakter yang konsisten secara bentuk, warna, dan detail. Sebuah desain karakter bisa terlihat lebih dinamis bila prinsip ini digunakan dengan baik (h.78).



Gambar 2. 14 Repetition
Sumber: Bishop (2020)

Menurut Bishop (2020) dari bukunya yang berjudul “Fundamental of Character Design”, desain karakter adalah jenis desain yang dapat menarik perhatian audiens dan melekat selama bertahun-tahun dan tak terpisahkan oleh audiens (Randy Bishop, 2020) (h.12). Desain karakter bisa ditemukan di beberapa media seperti film, acara TV, game, dan buku. Fungsi dari desain karakter adalah untuk menghidupkan karakter-karakter pada sebuah cerita. Tanpa desain karakter, sebuah cerita akan membosankan dan datar (h.12).

Dari penjelasan tentang prinsip desain karakter diatas, dapat disimpulkan bahwa desain karakter memiliki banyak fundamental seperti bentuk sketsa, ukuran, dan bahkan pencahayaan. Semua ini penting bagi sebuah ilustrasi untuk mengetahui identitas dan keadaan dari sebuah karakter yang telah dibuat sebelumnya.

2.2 Storytelling

Menurut Asfandiyar (2007) *storytelling* merupakan seni dalam bercerita dimana digunakan sebagai sarana untuk menanamkan nilai-nilai moral pada anak tanpa harus menghakimi anak tersebut (Wardiah, 2017). Dengan *storytelling*, anak-anak dapat berkembang lebih kreatif serta mengaktifkan aspek intelektual dan aspek kepekaan (h.44).



Gambar 2. 15 Cerita Bawang Merah dan Bawang Putih
Sumber: Katadata

Storytelling bermanfaat dengan anak-anak dimana dengan menggunakan *storytelling* dapat menanamkan nilai-nilai positif pada anak-anak. *Storytelling* juga bisa membuat anak-anak menjadi lebih fokus dan lebih konsentrasi terhadap hal

disekitarnya serta dengan buku ilustrasi dapat menumbuhkan minat baca pada anak. *Storytelling* dibagi menjadi beberapa jenis yaitu cerita rakyat, dongeng, fabel, lelucon, dan cerita formula (MinDira, 2025)

Dari penjelasan tentang *storytelling* diatas, dapat disimpulkan bahwa *storytelling* sangat bermanfaat bagi dimana dengan menggunakan *storytelling* dapat menumbuhkan minat baca pada anak dan menumbuhkan konsentrasi dan kepekaan pada sekitar lingkungannya.

2.3 Alkitab

Menurut Smit (2015), Alkitab merupakan buku yang menjadi segudang harapan manusia selama berabad abad. Alkitab sudah menjadi rujukan bagi golongan masyarakat dari komunitas, masyarakat, dan sejarah (Pinontoan, 2021)

Menurut Wahono (2018) Alkitab dibagi menjadi menjadi dua bagian besar yaitu kitab perjanjian lama dan perjanjian baru dimana perjanjian lama berjumlah 39 kitab dan perjanjian baru 27 kitab. Banyaknya jumlah kitab tersebut berisi banyak cerita-cerita tentang mukjizat Yesus dan perkataannya (Marde Christian Stenly Mawikere, 2022)

Dari penjelasan tentang alkitab diatas, dapat dikatakan jika Alkitab adalah sumber rujukan yang bertujuan sebagai pedoman dalam kehidupan manusia. Alkitab digunakan sebagai sumber harapan pada setiap orang dari generasi ke generasi yang telah mempengaruhi tiap lini kehidupan manusia.

2.4 Ehud

Dalam Alkitab, Ehud adalah seorang hakim yang ada pada Kitab Hakim-hakim 3:12-30. Ia adalah seorang hakim yang dikenal sebagai seorang yang memimpin Bangsa Israel dari penjajahan Suku Moab. Ia adalah seorang yang cerdas dimana ia berhasil membunuh Raja Eglon dengan cara menyembunyikan pisau di paha kanannya. Aksi heroiknya ini membawa perdamaian kepada Bangsa Israel selama 80 tahun (h.8).

Menurut Jull dalam jurnal Pattinaja (2024) menjelaskan bahwa arti nama Ehud dalam bahasa Ibrani artinya adalah bersatu dan kuat. Ini sesuai dengan

perjalanannya dalam membebaskan Bangsa Israel karena Ehud adalah seorang yang berani dan strategis (h. 8) (Pattinaja, 2024).

Dari penjelasan diatas, dapat dikatakan bahwa kisah Ehud adalah seorang tokoh yang dapat memanfaatkan kelebihanannya dalam kekurangannya dimana ia adalah seorang cerdas dan percaya diri dalam menyusun rencana untuk mengalahkan Eglon.

2.5 Penelitian yang Relevan

Pada tahapan ini, penulis mencari penelitian yang relevan dengan topik yang dipilih. Fase ini berguna untuk mencari referensi dan acuan dalam pengembangan topik.

Tabel 2.2 Penelitian yang Relevan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1	Perancangan Buku Pop Up “Kisah 12 Murid Bersama Yesus” Untuk Pendidikan Karakter Pada Anak Usia 4-6 tahun	Vincensia Mishela Clara Pitaloka	Diperlukan Pendidikan Rohani sejak usia dini kepada anak-anak agar menjadi pribadi yang berkualitas dan anak-anak lebih menyukai buku dengan banyak tampilan <i>visual</i> .	Menggunakan media buku berupa buku pop-up yang membuat anak-anak mengenal lebih dalam tentang kisah 12 Murid Yesus.

2	Perancangan Buku Aktivitas Museum Ruwa Jurai untuk Siswa Sekolah Dasar	Jesica Angelin	Dari penelitian yang dilakukan, ditemukan bahwa kunjungan ke Museum Ruwa Jurai hanya bentuk seremonial saja jadi kurang dihayati oleh siswa.	Membuat buku aktivitas yang bertujuan untuk mempromosikan Museum Ruwa Jurai
3	Perancangan Buku Interaktif Kisah “Orang Samaria yang Murah Hati” untuk anak usia 4-6 tahun	Yofina Melinda Putri	Kurangnya rasa empati pada anak-anak dimana terjadi akibat kurangnya ineteraksi sosial dan efek <i>gadget</i> pada anak-anak.	Membuat buku interaktif kisah Orang Samaria yang baik hati yang ditujukan kepada anak usia 4-6 tahun dengan interaktif yang menarik sehingga anak-anak tidak hanya membaca namun juga tertarik dengan

				interaktif buku tersebut.
--	--	--	--	---------------------------

Dari tiga penelitian yang dijelaskan diatas, penulis menemukan bahwa ketiga penelitian tersebut sangat menarik untuk dijadikan acuan perancangan. Penulis melihat bahwa ketiga penelitian tersebut difokuskan pada anak-anak sesuai dengan target penelitian penulis. Dari ketiga ini, penulis memilih perancangan buku aktivitas Museum Ruwa Jurai dapat dijadikan acuan pada perancangan penulis dimana aktivitas dengan modifikasi yang disesuaikan dengan kisah Ehud dimana kisah Ehud menceritakan tentang keberanian dan kepercayaan diri atas kekurangan yang manusia miliki.

