

3. KONSEP DESAIN

3.1. Tinjauan tentang Gambar

Di dalam diri setiap manusia selalu ada keinginan untuk mengekspresikan diri yang dikenal dengan nama seni sejak ia dilahirkan. Bentuk ekspresi seni itu tidak terbatas, tetapi pada umumnya kita melihat ekspresi seni itu melalui gambar, tulisan, musik, lagu, patung, tari-tarian dan lainnya.

Menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, gambar adalah tiruan barang (orang, binatang, tumbuhan, dan sebagainya) yang dibuat dengan coretan pensil dan sebagainya pada kertas dan sebagainya (250). Kertas sebagai media dan pensil sebagai alat gambar bukanlah hal yang mutlak dan hanya merupakan hal yang umumnya terdapat dalam gambar. Apa pun sebenarnya memungkinkan untuk menciptakan sebuah gambar.

Karena merupakan tiruan barang (orang, binatang, tumbuhan, dan sebagainya) maka sebuah gambar tidak harus mirip dengan objek sebenarnya. Gambar termasuk dalam seni dan bukanlah ilmu pasti sehingga yang indah tidak selalu proporsional atau mirip dengan objek aslinya. Justru yang lebih penting adalah pemikiran ide dan konsep di balik penciptaan karya-karya tersebut.

Sejarah gambar diketahui bermula pada zaman prasejarah di mana manusia-manusia purba mulai mengekspresikan kesenian mereka melalui coretan-coretan di dinding gua, di mana dikenal dengan sebutan lukisan gua (*cave painting*). Lukisan gua tertua ditemukan di Lascaux, Perancis, yang diduga berasal dari tahun 13.000 SM. Hampir semua lukisan gua selalu menggambarkan binatang-binatang sehingga menguatkan dugaan bahwa para manusia gua melukiskan binatang buruan karena mempercayai hal tersebut akan menambah kesuksesan mereka dalam berburu.

Gambar berikut ini merupakan salah satu lukisan gua yang diketahui paling artistik yang ditemukan di Chauvet, Perancis dan diduga sudah berumur sekitar 32.000 tahun yang lalu.



Gambar 3.1. Seni Lukisan Gua Chavet.

Salah satu lukisan gua yang paling artistik.

Sumber: *Microsoft Encarta Encyclopdia*. "Paleolithic Art", Microsoft Corporation, 2007.

Seiring dengan majunya peradaban manusia, ekspresi seni dalam bentuk gambar berkembang menjadi seni lukisan. Seni ini berkembang hampir di seluruh dunia, terutama di Asia (India, Jepang, China, Korea) dan Eropa. Perkembangan seni di daerah Arab memang tidak banyak berkembang sebab mayoritas penduduknya adalah Muslim. Dalam Islam memang tidak diperkenankan menciptakan sesuatu yang menyerupai makhluk hidup (baik dalam bentuk gambar, lukisan, atau patung) karena dianggap menandingi kebesaran Allah sebagai Sang Pencipta. Beberapa keterangan menambahkan bila kita menciptakan sesuatu yang menyerupai makhluk hidup, maka kita juga harus diberi tanggung jawab menyediakan nyawa untuknya. Untuk menyalurkan ekspresi seni tersebut, maka berkembanglah dengan pesat seni kaligrafi yang membentuk huruf-huruf Arab dalam bentuk-bentuk tertentu, sehingga hal ini tetap tidak melanggar aturan di atas.



Gambar 3.2. Contoh Seni Kaligrafi *Bismillah*.

Sumber: <http://www.burimi.net/images/kaligrafi%bismilah>

Namun begitu bukan berarti seni lukisan Islami tidak ada sama sekali. Sejarah mencatat di Persia (Iran) cukup banyak lukisan-lukisan bertema Islami. Di antaranya terdapat manuskrip yang menggambarkan Abu Zayd berkhotbah di Masjid Samarqand, dan lukisan *Laila dan Majnun di Sekolah* yang dilukis pada tahun 1494. Bahkan di abad 16 terdapat lukisan Persia yang menggambarkan Nabi Muhammad SAW bersama sahabat-sahabatnya. Namun sesuai dengan keyakinan Islam bahwa tidak layak menggambarkan Nabi Muhammad, sehingga wajahnya dalam lukisan tersebut sengaja diselubungi.



Gambar 3.3. *The Prophet Muhammad and His Companions.*

Lukisan Persia yang melukiskan Rasulullah bersama sahabat-sahabatnya.

Sumber: *Microsoft Encarta Encyclopedia*. "Islamic Art and Architecture", Microsoft Corporation, 2007.

Seni lukisan sangat berkembang pesat di Eropa Barat, terlebih dipacu pada zaman *Renaissance*. Setelah era keemasan Romantisme, Realisme, dan Pra Raphael yang mengutamakan visioplastis (penciptaan bentuk yang sedekat mungkin menyerupai aslinya), perlahan-lahan bergeser menuju ide melukis secara ideoplastis (penciptaan bentuk pada lukisan yang tidak berdasarkan apa yang dilihat tetapi lebih pada apa yang dipikirkan senimannya). Kemudian berkembanglah aliran-aliran kontra naturalis / realis, misalnya kubisme.

3.1.1. Tinjauan tentang Unsur Gambar

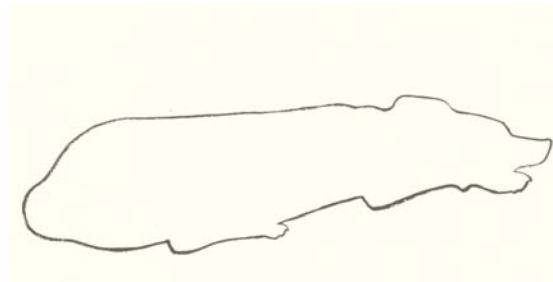
Sebuah gambar terdiri dari banyak unsur. Untuk lebih mengerti mengenai gambar dengan baik, marilah kita meninjau beberapa unsur gambar berikut ini.

3.1.1.1. Garis (*Line*)

Menurut Mendelowitz dan Wakeham, pada hakikatnya garis merupakan titik yang digerakkan membentuk guratan sepanjang tempat di mana titik tersebut digerakkan. Garis merupakan unsur gambar yang memiliki peranan utama karena digunakan untuk menjelaskan bentuk-bentuk dan observasi visual atau pengungkapan secara subjektif akan gagasan (64).

Garis dibedakan menjadi:

1. Garis Kontur, yaitu garis yang melukiskan bagian tepi dari suatu bentuk sehingga memisahkan setiap volume atau area yang ada di sekitarnya. Garis kontur sederhana umumnya tidak bervariasi dalam ketebalan, gradasi maupun bayangan. Garis kontur ekspresif mengajak mata pengamat untuk menerima garis tersebut sebagai bentuk karena dibentuk dengan variasi tebal tipis garis serta memiliki ketebalan.



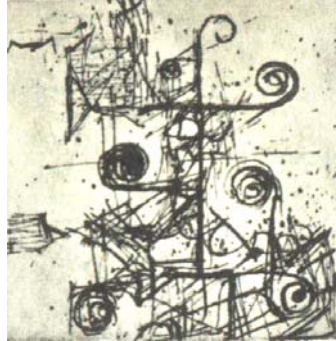
Gambar 3.4. Gambar *outline* anjing tidur

Contoh garis kontur sederhana.

Sumber: Donald M. Anderson. *Elements of Design*: New York, Holt, Rinehart and Winston, Inc. 1961, hal 59.

2. Garis Kaligrafi, terjadi bila keindahan dari garis menjadi aspek utama bagi keindahan gambar. Garis ini menunjukkan karakteristik masing-masing individu penggambarannya karena bersifat ekspresif. Garis ini menggunakan

kekuatan tebal-tipis untuk mempersepsikan bentuk, tepi yang berpotongan, terang dan gelap.



Gambar 3.5. Contoh garis kaligrafi

Sumber: Donald M. Anderson. *Elements of Design*: New York, Holt, Rinehart and Winston, Inc. 1961, hal 60.

Menurut Mudjiyanto dan Irawan, garis mempunyai beberapa sifat, yaitu: memanjang, kontur, huruf, garis tepi, dan eksperimen (10).

Beberapa simbol dalam garis, di antaranya adalah:



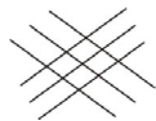
: bersifat tegak dan stabil.



: bersifat tenang dan luas.



: bersifat dinamis dan gerak.



: bersifat berlawanan dan kacau.



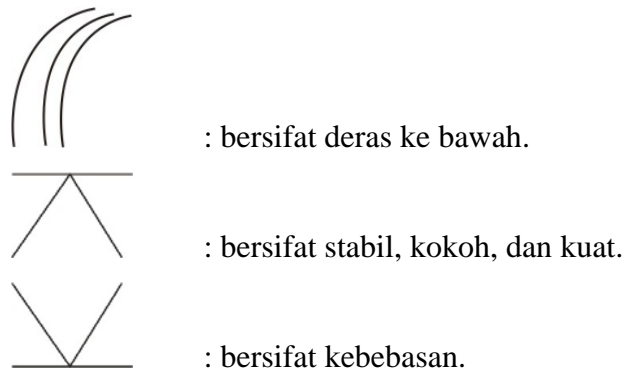
: bersifat romantis.



: bersifat meledak spontan.



: bersifat tumbuh.



Gambar 3.6. Contoh simbol dalam garis

Sumber: Mudjiono. Irawan, B. Buku Ajar Nirmana: Asas dan Unsur-unsur Desain,
 Surabaya: UK Petra. 2007, hal 10

3.1.1.2. Kualitas Terang Gelap (*Value*)

Benda walaupun tidak berwarna putih dan hitam tetap saja memiliki tingkatan terang dan gelap yang dapat dianalisis dan dikategorikan sebagai *value*. Putih merupakan tekanan yang paling rendah dan hitam merupakan kualitas yang paling gelap.

Bila garis mendeskripsikan bentuk objek, maka *value* akan memperjelas dan memperkaya garis sehingga bentuk tiga dimensi menjadi lebih hidup, tempat dan hubungan antar bentuk dapat ditentukan, membentuk pola untuk menggambarkan tekstur objek serta memberikan kesan dramatis. Derajat perubahan *value* tergantung dari kesamaan antar bayangan dengan cahaya, juga dari sumber cahaya yang menimpa objek.

3.1.1.3. Bentuk dan Ruang (*Shape and Space*)

Bentuk merupakan sebuah presentasi abstrak, sebuah garis imajinasi yang menggambarkan suatu objek di dalam hubungannya dengan latar belakang, karakter tiga dimensi yang terbentuk, seperti bola, limas, balok, kepala manusia, dan sebagainya. Sedangkan ruang merupakan aspek negatif dari sebuah bentuk. Ruang dapat dikenali dengan adanya terang gelap cahaya sehingga objek menjadi bentuk yang terpisah dari suatu ruang.

3.1.1.4. Pola (*Pattern*)

Pola merupakan bentuk dekoratif yang bersifat datar dan tidak memiliki gradasi terang gelap sehingga menyerupai siluet dan meminimalkan volume

objek. Pola bersifat dekoratif untuk memperindah suatu bentuk atau desain. Pola umumnya terdapat pada gaya desain *art nouveau* yang sangat menonjolkan pola dekoratif yang diatur.



Gambar 3.7. Contoh pola

Sumber: Pusat Grafika Indonesia. *Warna dan Tinta*. Jakarta: Departemen P dan K, hal 17

3.1.1.5. Tekstur (*Texture*)

Wolf mengatakan tekstur adalah kualitas permukaan benda yang dapat dirasakan. Tekstur merupakan elemen desain yang ekspresif dan emosional serta menggambarkan ciri khas pelukisnya (8).

Tekstur dapat dihasilkan menjadi menjadi beberapa variasi kuat lemah warna atau arsiran yang dapat diperoleh melalui percobaan dengan menggunakan alat-alat yang ada secara kreatif. Tekstur dapat berbentuk seragam (*pointilisme*), tekstur yang diperoleh melalui penemuan (penggunaan alat-alat), serta tekstur yang ekspresif (kasar dan unik).



Gambar 3.8. *Femme Assise*, Georges Seurat.

Contoh lukisan yang menampilkan kesan tekstur.

Sumber: Donald M. Anderson. *Elements of Design*: New York, Holt, Rinehart and Winston, Inc. 1961, hal 84.

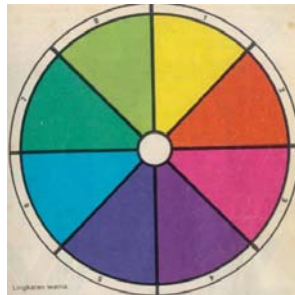
3.1.1.6. Warna (*Colors*)

Berdasarkan *Wilco International*, warna merupakan elemen yang bercahaya dari sebuah objek yang memiliki berbagai kualitas yang memberikan kesan volume dan kompleksitas dari objek (33).

Warna dihasilkan dari gelombang cahaya, sejenis radiasi elektromagnetik yang terukur dalam satuan mikron. Warna-warna yang dapat kita lihat berada antara 400-700 mikron. Adanya warna-warna yang tidak terjangkau untuk dilihat itu karena panjang gelombangnya berada di luar jangkauan tersebut.

Menurut Pusat Grafika Indonesia, warna mempunyai beberapa fungsi, yaitu:

1. Fungsi estetis – membangkitkan rasa keindahan
2. Fungsi isyarat – peringatan, menarik perhatian
3. Fungsi psikologis – mempengaruhi perasaan
4. Fungsi pembeda – membantu dalam pengenalan
5. Fungsi alamiah/fisika – daya serapnya terhadap cahaya (12-15).



Gambar 3.9. Lingkaran warna (*color wheel*)

Sumber: Pusat Grafika Indonesia. *Warna dan Tinta*. Jakarta:

Departemen P dan K. 1978, hal 37

Menurut *Wikipedia The Free Encyclopedia*, warna primer merupakan warna-warna dasar. Warna-warna lain dibentuk dari kombinasi warna-warna primer. Warna-warna dasar itu adalah merah (seperti darah), biru (seperti langit), dan kuning (seperti kuning telur). Tetapi secara teknis merah disebut dengan *magenta* dan biru disebut dengan *cyan*. Biru dan hijau adalah warna sekunder dalam pigmen, tetapi merupakan warna primer dalam cahaya, bersama dengan merah (“Warna Primer”, para. 1-3).



Gambar 3.10. Pedoman warna untuk reproduksi

Kiri ke kanan adalah hitam, 3 warna, putih, *cyan*, ungu, *magenta*, merah, kuning, hijau.

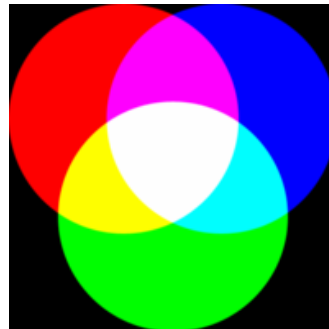
Sumber: Pusat Grafika Indonesia. *Warna dan Tinta*. Jakarta:

Departemen P dan K. 1978, hal 44

Warna primer dapat dibedakan menjadi dua, yaitu:

1. Warna Primer Additif

Alat yang menggabungkan pancaran cahaya untuk menciptakan sensasi warna menggunakan sistem warna additif, misalnya televisi, komputer, dan sebagainya. Warna primer additif adalah merah, hijau, dan biru (*Red, Green, Blue/RGB*). Jika ketiga warna ini disaturasikan penuh, hasilnya adalah putih.



Gambar 3.11. Warna Primer Additif

Sumber: <http://id.wikipedia.org/wiki/berkas:additivecolormixing>

2. Warna Primer Subtraktif

Alat yang menggunakan pantulan cahaya untuk menghasilkan warna menggunakan metode campuran warna subtraktif. Dalam industri percetakan, untuk menghasilkan warna bervariasi ditetapkan pemakaian warna primer subtraktif, yaitu *magenta*, kuning, *cyan*. Jika ketiga warna disaturasikan penuh, hasilnya adalah hitam. Tetapi pada praktiknya terkadang hasilnya adalah coklat kehitaman, sehingga sering ditambahkan warna keempat, yaitu hitam, menjadi *Cyan, Magenta, Yellow, Black/CMYK*). Hitam disebut dengan

“K” (*key*) istilah dari *key plate* dalam percetakan (plat cetak yang menciptakan detail artistik pada gambar).



Gambar 3.12. Warna Primer Subtraktif

Sumber: <http://id.wikipedia.org/wiki/berkas/synthese>

a. Klasifikasi Warna berdasarkan Spektrum Warna:

1. Warna Primer

Merupakan warna-warna dasar yang terdiri dari merah, kuning, dan biru. Warna-warna lainnya merupakan kombinasi dari ketiga warna tersebut.

2. Warna Sekunder

Merupakan hasil dari percampuran bersama antara dua warna primer, misalnya percampuran antara merah dan biru menjadi warna ungu. Percampuran kuning dan merah menjadi warna jingga (oranye) dan percampuran warna kuning dan biru menjadi warna hijau.

3. Warna Tersier

Merupakan campuran warna sekunder dengan warna primer, biasanya lebih dari satu nama warna, misalnya hijau kekuningan, biru keunguan, dan sebagainya.

4. Warna Komplementer

Warna-warna yang paling berlawanan secara kontras merupakan warna komplementer dan jika keduanya dicampurkan akan dihasilkan warna kelabu. Misalnya warna ungu dengan kuning, merah dengan hijau, dan sebagainya. Warna komplementer dapat menetralkan intensitas warna yang terlalu kuat.

5. Warna Analogus

Merupakan warna-warna yang menggunakan terang gelap dan intensitas dari warna terdekat, misalnya kuning kehijauan, kuning jingga (dominasi kuning), dan sebagainya. Warna analogus menciptakan keharmonisan dan ketenangan karena kedekatan hubungan warna-warna yang dipakai.

b. Klasifikasi Warna berdasarkan Gambar/Illustrasi:

1. Warna *Monochrome*

Merupakan warna yang menambahkan atau mengurangi intensitas dari satu warna saja. Gambar monokromatik (memiliki satu warna), warna dan kedalamannya hanya tergambar pada kualitas terang gelap. Gambar ini memberikan kesan kebebasan bagi pengamatnya untuk berimajinasi tentang objek gambar serta partisipasinya dalam memahami objek.

2. Warna *Polychrome / Optical Color*

Merupakan warna yang menggunakan banyak kandungan warna yang dicampurkan. Tidak hanya menambah intensitas dan kuat lemahnya seperti monokromatik, polychrome membuat objek menjadi lebih realistis dan ekspresif sebab pencampuran warna didasarkan pada warna-warna yang sesungguhnya dilihat.

c. Klasifikasi Warna berdasarkan Sensasi:

1. Warna-warna panas

Merupakan warna-warna yang menimbulkan sensasi hangat/panas, misalnya warna merah, kuning, dan campuran di antaranya.

2. Warna-warna dingin

Merupakan warna-warna yang menimbulkan sensasi sejuk/dingin, misalnya warna biru dan hijau serta campuran di atasnya.

3. Warna-warna netral

Merupakan warna-warna yang menimbulkan kesan netral (tidak panas maupun dingin), misalnya putih, abu-abu, dan hitam.

d. Klasifikasi Warna berdasarkan Karakteristik:

1. Warna positif atau aktif

Merupakan warna-warna yang memberikan kesan aktif (positif), misalnya warna merah, kuning, jingga (oranye), dan sebagainya.

2. Warna negatif atau pasif

Merupakan warna-warna yang memberikan kesan kepatuhan, ketenangan, kelemahan-lembutan (pasif), misalnya warna biru, ungu, dan sebagainya.

e. Klasifikasi Warna berdasarkan Kualitas:

1. *Hue*

Posisinya terletak dalam lingkaran warna mengacu pada nama-nama dari warna-warna tersebut (biru, kuning, merah, dan sebagainya). *Hue* merupakan kualitas yang membedakan warna satu dengan warna lainnya (keunikan masing-masing warna).

2. *Chroma*

Merupakan kekuatan dan kelemahan warna mengacu pada intensitas warna, misalnya warna kuning memiliki intensitas warna yang kuat sedangkan warna ungu kurang kuat intensitas warnanya.

3. *Value*

Merupakan kualitas warna terang atau gelap dibandingkan dengan warna hitam atau putih. Penambahan warna hitam dapat menyebabkan warna menjadi gelap, penambahan warna putih menyebabkan warna menjadi terang.

Value warna dapat dibedakan menjadi:

- *Tint*, warna dengan *value* tinggi, warna-warna yang dianggap lebih ringan dan terang karena penambahan warna putih.
- *Shade*, warna dengan *value* rendah, warna-warna yang lebih berat karena penambahan warna hitam.

f. Klasifikasi Warna berdasarkan Makna:

1. Merah: semangat, agresif, dominan, aktif, vital, cinta, membangkitkan nafsu makan, hangat, seksualitas, bergairah, dan emosional.
2. Hijau: bersifat seimbang, ketenangan, kesan kesuburan, kehidupan, kesegaran, membuat objek tampak luas. Hijau berlawanan dengan merah.
3. Kuning: riang, menarik, atraksi, persuasi, kepercayaan diri, komunikasi, ramalan, membuat objek tampak lebih dekat dan besar.
4. Oranye: menarik perhatian mata terfokus pada objek, kehangatan, jaminan, hasrat, dan energi.

5. Biru: memberikan kesan kehampaan, menghilangkan nafsu makan, formal, efek tenang, dingin, suasana santai, kesembuhan. Biru merupakan lawan dari oranye.
6. Coklat: berkesan kehidupan (binatang), keraguan, netralitas, keintiman, ketenangan, representasi tanah dan kesuburan.
7. Ungu: kegelisahan, kekacauan, pasif, spiritualitas, meditasi, kemuliaan. Ungu berlawanan dengan kuning.
8. Hitam: lambang untuk kegelapan, menyerap kesan negatif, netralitas, kesedihan, kebijaksanaan, depresi. Hitam berlawanan dengan putih.
9. Putih: lambang untuk cahaya, proteksi, penyucian, kesan spiritual, kemurnian, menonjolkan warna lain yang mendampinginya. Putih merupakan lawan dari hitam.
10. Abu-abu: bersifat netral, ketiadaan sifat atau kehidupan, berkesan pembatalan dan keadaan terjepit.

3.1.2. Tinjauan Unsur Komposisi

Komposisi atau *layout* tidak lepas dari penggunaan *grid* sebagai alat bantu desain. Menurut Roberts dan Thrift, *grid* adalah ekuivalen desain grafis dari fondasi-fondasi yang membangun. Sebuah *grid* biasanya terdiri dari garis horizontal dan vertikal (18).

Dalam bukunya, Newark mengatakan bahwa *grid* mempunyai dua kegunaan, yaitu pertama membantu desainer memilih mengurutkan elemen-elemen dalam tiap halaman. Kedua, *grid* membawa kesatuan dalam desain. Aicher mengatakan bahwa penggunaan *grid* dalam desain juga membuat terlihat koheren bahkan ketika berisi halaman-halaman yang berbeda satu sama lain (78).



Gambar 3.13. *Vormgevers*, Wim Crowwel.

Contoh desain *grid* pada tulisan.

Sumber: Roberts, Thrift. *The Designer and The Grid*: Mies, RotoVision SA. 2005, hal 80.

3.1.2.1. Penataan Layout

a. Komposisi secara Umum (Vertikal-Horizontal)

Bentuk yang paling umum dalam penataan komposisi adalah pada bidang gambar berbentuk segi empat yang terdapat dua sisi memanjang dan dua sisi memendek. Komposisi ini merupakan penataan termudah. Subjek dari gambar juga menentukan bidang gambar yang dikehendaki, misalnya untuk gambar pemandangan (*landscape*) umumnya membentuk komposisi horizontal. Sedangkan untuk gambar memanjang ke bawah, digunakan komposisi vertikal (*portrait*).

b. Perkembangan Komposisi

Sejak ditemukannya kamera, orang mulai berani melakukan manipulasi komposisi untuk mencapai bentuk yang lebih menarik. Hal ini dapat dilakukan dengan permainan *grid* sebagai garis bantu sehingga objek dapat berada pada tempat yang unik dan menarik namun juga seimbang.

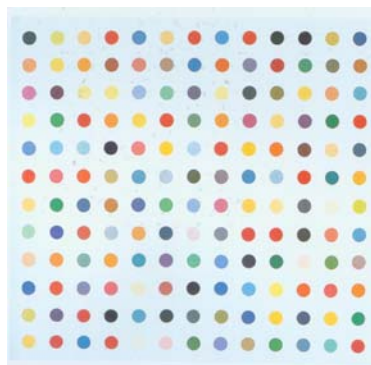


Gambar 3.14. *If/Then*, Linda van Deursen.

Sumber: Roberts, Thrift. *The Designer and The Grid*: Mies, RotoVision SA. 2005, hal 90.

c. Warna dalam Komposisi

Kuat lemahnya warna juga mempengaruhi penempatan komposisi. Bidang-bidang dengan intensitas warna tinggi dan kontras kuat secara psikologis memiliki berat lebih dibanding bidang dengan intensitas warna lemah. Misalnya *background* polos mempunyai efek mengkonsentrasikan perhatian secara formal pada wajah atau figur subjek yang dilukis. Kesan komposisi ini bersifat formal dan tradisional.



Gambar 3.15. *Argininamine*, Damien Hirst.

Contoh penggunaan warna dalam komposisi.

Sumber: Roberts, Thrift. *The Designer and The Grid*: Mies, RotoVision SA. 2005, hal 50.

3.1.2.2. Tinjauan Teori Perspektif Sederhana

Menurut Raynes, perspektif adalah hukum yang memprediksi dan menjelaskan tentang ragam dan cara bagaimana suatu objek yang tampak semakin berkurang dan semakin kecil ukurannya pada saat objek tersebut berada pada jarak yang jauh dari pengamat (18).

Basis dari semua perspektif adalah titik terang dari semua garis paralel pada horizon. Horizon adalah batas di mana mata melihat titik terjauh atau tepi langit. Hukum perspektif adalah semua garis paralel/sejajar akan menuju pada suatu titik yang sama.

Aspek lainnya yaitu objek-objek yang berjarak sama tampak semakin mengecil hingga mendekati horizon. Jarak antara objek yang berjarak sama tersebut adalah konstan.



Gambar 3.16. Perspektif Linear.

Dua garis bertemu mencapai satu titik hilang pada horizon.

Sumber: *Microsoft Encarta Encyclopedia*. "Perception (psychology)", Microsoft Corporation, 2007.

3.1.2.3. Tinjauan Teori Cahaya

Pencahayaan di dalam gambar berkaitan dengan kualitas atau terang gelap (*value*) karena aspek cahaya menentukan kualitas gradasi suatu objek. Dengan adanya kualitas terang gelap ini maka gambar akan menampilkan bentuk tiga dimensi.

Beberapa elemen cahaya yang menentukan skala gradasi ini adalah:

1. *Highlights*

Merupakan bagian dari objek yang memiliki warna yang paling ringan atau paling terang dibandingkan bagian lainnya dan biasanya muncul dari permukaan yang paling halus dan mengkilap.

2. *Lights* dan *shadow*

Merupakan kualitas terang dan gelap yang paling luas areanya, berada di antara highlights dan pusat bayangan.

3. *Core of shadow*

Merupakan area di mana cahaya dipantulkan kembali dari permukaan, berfungsi sebagai pengisi dan membuat objek semakin jelas bentuknya.

3.1.3. Tinjauan Gambar Ilustrasi

Menurut Wikipedia *The Free Encyclopedia*, ilustrasi adalah hasil visualisasi dari suatu tulisan dengan teknik *drawing*, lukisan, fotografi, atau teknik

seni rupa lainnya yang lebih menekankan hubungan subjek dengan tulisan yang dimaksud daripada bentuk (“Ilustrasi”).

Newark menulis bahwa beberapa ide tertentu hanya dapat dikomunikasikan melalui ilustrasi, yang merupakan bagian dari desain grafis yang paling banyak langsung berhubungan dengan seni. Menurutnya ilustrasi adalah bentuk dari *editing* yang sungguh-sungguh (*painstaking*) dan sangat teliti (*meticulous*). Tiap bagian terkecil dari ilustrasi diproduksi dengan sengaja (86).

3.1.3.1. Tinjauan Gambar Ilustrasi berdasarkan Bidang Kajian

1. Ilustrasi Editorial

Banyak dijumpai pada novel, buku bacaan anak dan dewasa, karikatur, dan sebagainya. Pada bacaan anak, ilustrasi berupa fantasi untuk mengembangkan cerita. Pada koran dan majalah berfungsi sebagai komunikasi massa.

2. Ilustrasi Periklanan

Merupakan ilustrasi yang berguna untuk promosi dan pemasaran yang bersifat persuasif kepada konsumen, misalnya ilustrasi *fashion*, ilustrasi produk, dan ilustrasi pariwisata.

3. Ilustrasi Medis

Berkaitan dengan ilmu kedokteran, ilustrator dituntut untuk memahami perihal kedokteran selain fungsinya sebagai media komunikasi visual.

4. Ilustrasi Ilmiah

Ilustrasi yang bertujuan untuk menggambarkan material-material tertentu yang membutuhkan ketepatan, kecermatan, kejelasan dan kerapian. Misalnya bentuk arsitektur, konstruksi, geometri, dan sebagainya.

3.1.3.2. Tinjauan Gambar Ilustrasi berdasarkan Sifat dan Fungsi

1. Gambar ilustrasi yang bertujuan untuk menjelaskan keadaan yang dilihat, baik berupa sketsa kasar maupun gambar yang mendetail. Misalnya sketsa cepat dan *photo realism*.

2. Gambar ilustrasi yang bertujuan untuk memvisualisasikan apa yang diimajinasikan, yaitu dengan menggambarkan objek yang tidak ada dalam dunia nyata. Objek dapat berupa sesuatu yang mewakili imaji tertentu atau abstrak. Misalnya lukisan-lukisan surrealisme.



Gambar 3.17. *Celebes*, Max Enst.

Contoh lukisan beraliran surrealisme.

Sumber: *Microsoft Encarta Encyclopedia*. "Surrealism", Microsoft Corporation, 2007.

3. Gambar ilustrasi yang bertujuan untuk memvisualisasikan ide atau konsep, misalnya dalam bentuk simbolisasi. Gambar ini tidak hanya menekankan pada masalah teknik dan kemampuan, tetapi juga pada kedalaman isinya. Tipe penggambaran menggunakan emosi, perasaan, dan interpretasi sehingga memiliki kesan ekspresif.
4. Gambar ilustrasi yang berfungsi sebagai penghias atau dekoratif. Gambar ini mengisi komposisi bidang kosong untuk menarik dan memberikan nilai estetis pada pengamatnya.
5. Gambar ilustrasi yang menjembatani pemahaman terhadap bahasa verbal. Ilustrasi dan teks saling mendukung untuk mempermudah pemahaman pembaca.

3.1.3.3. Tinjauan Gambar Ilustrasi berdasarkan Alat

1. Perlengkapan sketsa, meliputi pensil, pensil arang (*charcoal*), bolpoin, penghapus, dan sebagainya. Pensil digunakan untuk menciptakan garis-garis sebelum memasuki *rendering*. *Charcoal* berfungsi sebagai mengoreksi kesalahan tanpa merusak permukaan kertas bila dihapus. Bolpoin digunakan untuk menciptakan garis dengan ragam ketebalan serta menciptakan *outline*.
2. Perlengkapan warna, meliputi berbagai macam alat warna, yaitu pensil warna, crayon, cat air, cat poster, cat minyak, spidol, dan sebagainya.

3. Kertas untuk pensil warna, crayon, cat air, cat poster, dan berbagai macam jenisnya sesuai dengan kebutuhan.
4. Kuas, dengan berbagai jenis dan ukuran sesuai kebutuhan.
5. Palet dan air. Palet digunakan untuk menghasilkan warna campuran dari cat. Air berfungsi untuk mengurangi kekentalan cat tersebut.

3.1.3.4. Tinjauan Gambar Ilustrasi berdasarkan Teknik

1. Manual, yaitu teknik gambar yang dihasilkan dengan tangan manusia tanpa menggunakan bantuan mesin. Teknik manual lebih memperlihatkan keunikan goresan masing-masing pelukisnya, karena itu teknik ini lebih mempunyai nilai lebih dibanding teknik komputer.



Gambar 3.18. *Sketches*, Plate 47.

Sumber: <http://www.artistplate47.com/sketches>

2. Komputer, yaitu teknik gambar yang memanfaatkan kemajuan teknologi. Teknik manual tergeser dengan teknik ini karena mampu menciptakan desain yang canggih dalam waktu relatif singkat. Teknik ini dinilai kurang mempunyai nilai seni dibandingkan teknik manual.



Gambar 3.19. Contoh gambar ilustrasi dengan teknik komputer (*vector*).

Sumber: [Http://www.gettyimages.com/pop](http://www.gettyimages.com/pop)

3. Fotografi, yaitu teknik yang menggunakan kamera sebagai medianya. Ilustrasi fotografi berbeda dengan fotografi dokumentasi karena sangat memperhatikan aspek estetis (fotografi piktorial).



Gambar 3.20. Contoh gambar ilustrasi fotografi

Sumber: <http://www.deviantart.com/photos>

4. Kolase (*collage / photomontage*), yaitu teknik menempel kertas, kain, gambar, atau benda apa pun pada suatu permukaan menjadi satu kesatuan. *Photomontage* merupakan teknik kolase pada dunia fotografi.



Gambar 3.21. Propaganda Soviet.

Contoh poster yang menggunakan teknik *photomontage*.

Sumber: *Microsoft Encarta Encyclopedia*. "Collage", Microsoft Corporation, 2007.

3.1.3.5. Tinjauan Gambar Ilustrasi berdasarkan Goresan

1. Arsir. Merupakan teknik yang menggambarkan bentuk objek dengan mengisi daerah yang terkena bayangan, sehingga volume benda dapat dideksripsikan. Ada beberapa teknik, yaitu:
 - a. Arsiran garis lurus, terdiri dari goresan garis dengan pola sejajar, garis-garis berpotongan (*crosshatching*) yaitu pola garis yang memotong garis-garis sejajar, dan garis-garis bervariasi (*scribbling*) yaitu garis yang bersifat acak ke segala arah dan menambah corak, warna, bentuk, dan volume.
 - b. Arsiran mengikuti garis lengkung, yaitu garis-garis kontur perubahan bentuk objek baik bentuk melingkar maupun perspektif serta garis-garis kontur yang saling memotong (*cross contour hatching*) yang mendeksripsikan volume dan detail benda.



Gambar 3.22. *Through the Looking Glass*, Lewis Carroll.

Contoh ilustrasi yang menggunakan arsiran.

Sumber: Donald M. Anderson. *Elements of Design*: New York, Holt, Rinehart and Winston, Inc. 1961, hal 128.

2. *Dry brush*. Merupakan teknik pembuatan gambar dengan menggunakan sapuan cat dan kuas setengah kering atau tanpa campuran air dengan cara menyapukan kuas ke permukaan kertas yang kasar untuk menghasilkan efek pecah-pecah.
3. *Blocking* (pengecatan plakat). Bentuk cat plakat yang terkenal adalah cat poster. Gambar yang dihasilkan berkesan datar, sedikit tanpa gradasi dan minim ornamen karena hanya fokus pada objek yang sederhana.
4. *Pointilisme (texture)*. Merupakan teknik menggambar yang memanfaatkan permukaan bidang. Teknik ini ekspresif, representatif, dan inovatif karena ditentukan oleh material, teknik, serta kreativitas pembuatnya. Pada gaya ini tekstur dapat mencapai persepsi tiga dimensi yang menggambarkan cahaya, volume, dan suasana melalui pewarnaan. Teknik ini kebanyakan tidak menggunakan *outline* karena telah tergantikan oleh bentuk tekstur.



Gambar 3.23. *Sunday Afternoon on The Island of La Grande Jatte*,
Georges Seurat.

Contoh lukisan yang menggunakan teknik pointilisme.

Sumber: *Microsoft Encarta Encyclopedia*. "Painting", Microsoft Corporation, 2007.

3.1.3.6. Tinjauan Gambar Ilustrasi berdasarkan Gaya Gambar

1. Realisme. Merupakan gaya gambar yang segala sesuatunya digambar sesuai dengan keadaan sesungguhnya dalam kehidupan nyata.



Gambar 3.24. *Springtime*, Pierre Auguste.

Sumber: <http://www.geocities.com/art>

2. Kubisme. Merupakan metode menggambar yang diperkenalkan oleh Pablo Picasso dan George Braque pada awal abad 20. Menggambarkan objek yang real dengan ilustrasi abstrak, geometris, dan bersifat datar dua dimensi.



Gambar 3.25. *Les Demoiselles d'Avignon*, Pablo Picasso.

Sumber: *Microsoft Encarta Encyclopedia*. "Cubism", Microsoft Corporation, 2007.

3. Dekoratif. Merupakan gaya gambar yang penuh ornamen tetapi hanya sekadar elemen hias. Gaya ini lebih menghargai seni tangan/manual dan menolak kehadiran mesin yang dianggap merusak seni.



Gambar 3.26. *The Lady with The Unicorn*.

Sumber: *Microsoft Encarta Encyclopedia*. "Decorative Arts", Microsoft Corporation, 2007.

4. Kartun. Merupakan bentuk gambar yang lucu dan menghibur, disajikan dalam bentuk rangkaian gambar berupa komik atau animasi. Bentuk figur kartun biasanya digambarkan jauh dari kenyataan dan tidak proporsional.



Gambar 3.27. *Looney Tunes*, Chuck Jones (Warner Bros)

Sumber: *Microsoft Encarta Encyclopedia*. "Chuck Jones", Microsoft Corporation, 2007.

5. Karikatur. Merupakan gaya gambar yang mendekati kartun dan biasanya dimuat dalam majalah atau koran yang berisi berita aktual dengan penggambaran dan cerita yang menyindir namun lucu dan menghibur. Proporsi tidak diperhatikan namun hal itu diterima untuk mewakili karakter yang dikarikaturkan. Karikatur pada umumnya menonjolkan anggota tubuh tertentu agar lebih mudah dikenali.



Gambar 3.28. *Caricature of Charles Darwin*, London Sketch Book.

Contoh karikatur Darwin yang sangat terkenal.

Sumber: *Microsoft Encarta Encyclopedia*. "Caricature", Microsoft Corporation, 2007.

3.2. Konsep Kreatif Perancangan Novel Grafis

3.2.1. Khalayak sasaran

Target audiens primer novel grafis ini adalah para penggemar buku-buku bacaan dengan bobot cerita yang dewasa dan lebih berat, dalam hal ini adalah media novel grafis. Spesifikasi pembaca primer lebih lanjut akan diterangkan dalam kategori-kategori berikut ini:

1. Demografis

Target pembaca merupakan masyarakat urban, yaitu anak muda dan dewasa berusia antara 18 tahun hingga 35 tahun, dengan tingkat pendidikan menengah ke atas, untuk lebih memudahkan penerimaan informasi, pesan dan maksud novel grafis ini. Jenis kelamin pembaca dianggap tidak terlalu berpengaruh dalam target audiens perancangan novel grafis ini.

2. Psikografis

Sifat pembaca yang diutamakan di sini adalah tertarik dan menyukai hal-hal baru, berpikiran modern (rasional), sering merenungkan sesuatu secara mendalam, kreatif, imajinatif, serta mempunyai selera humor yang cerdas.

3. Behavioristis

Perilaku target audiens di sini yang terutama adalah menyukai hiburan dari buku-buku bacaan, baik berupa komik (novel grafis) maupun novel, sehingga pada umumnya kebiasaan membaca tersebut akan mengkondisikan target audiens jenis ini untuk jarang berpergian.

4. Geografis

Target audiens umumnya terdapat di kota-kota besar dengan dinamika masyarakat, terutama anak mudanya yang tinggi. Kota besar juga biasanya mempunyai animo tinggi terhadap buku-buku bacaan yang mengangkat tema-tema yang dianggap berat.

Sebagai target audiens sekunder, pembaca yang masih awam terhadap novel grafis dan ingin mengetahui perkembangan filsafat modern juga merupakan sasaran novel grafis ini. Awalnya mungkin kalangan awam ini akan bertanya-tanya apakah yang dimaksud filsafat itu? Seperti apakah filsafat itu? Hingga akhirnya mereka ingin mengetahui sejauh mana filsafat telah berdampak pada

kehidupan mereka. Diharapkan kehadiran buku novel grafis ini dapat membantu mereka dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan di atas.

3.2.2. Tujuan Kreatif

Perancangan novel grafis ini bertujuan memberikan pengetahuan dan wawasan mengenai perkembangan pemikiran filsafat modern, khususnya filsafat Barat yang berkembang pada abad 17 sampai abad 19. Pembaca akan diajak untuk mengenal dan memahami pemikiran filsuf-filsuf sejak zaman Yunani Kuno hingga kebangkitan filsafat Eropa di era *Renaissance*.

Diharapkan dari situ, para pembaca akan lebih tertarik dengan filsafat, mengerti sejarah perkembangannya dan memahami pemikiran-pemikiran filsafat yang berkembang dalam periode waktu antara abad 17 sampai abad 19 yang sesungguhnya merupakan fondasi filsafat modern.

3.2.3. Strategi Kreatif

Strategi kreatif yang digunakan dalam perancangan novel grafis ini adalah dengan mengedepankan unsur visual dan verbal dalam memberikan pesan kepada audiens.

Unsur visual yang digunakan di sini berupa ilustrasi gambar dengan gaya karikatural dan kartun sehingga terasa lebih ringan dan mudah dicerna. Dalam unsur verbal, digunakan pemilihan kata-kata dengan bahasa yang lugas, berintelektual, dengan selera humor yang cerdas. Jadi unsur visual dan unsur verbal dalam novel grafis ini saling melengkapi.

3.3. Konsep Rancangan Novel Grafis

3.3.1. Judul Rancangan Novel Grafis

3.3.1.1. Judul Utama Novel Grafis

Judul utama pada novel grafis ini adalah “KISAH FILSAFAT DALAM KARTUN.” Judul itu dipilih untuk menegaskan bahwa novel grafis ini akan mencoba menjelaskan filsafat dan perkembangannya secara lebih sederhana lewat kartun.

3.3.1.2. Sub-Sub Judul Novel Grafis

Dalam perancangan novel grafis ini, akan dibagi menjadi beberapa sub judul untuk memudahkan pembacaan dan pengertian dari buku ini, yaitu:

1. Asal-Usul: Ayam atau Telur?

Berisi tentang pendahuluan mengenai apa itu filsafat, bagaimana filsafat itu dilakukan, dan latar belakang manusia mengenal filsafat.

2. Mesin Waktu Pertama: Miletos

Berisi tentang sejarah awal filsafat Barat yang muncul di Miletos, sebuah kota di era Yunani Kuno pada sekitar abad ke 6 SM. Di era ini filsafat Yunani mencapai puncak kejayaannya, dimulai dari Socrates, Plato, dan berakhir di tangan Aristoteles.

3. Awal Baru Dari Sebuah Akhir

Berisi ringkasan tentang riwayat filsafat setelah kemunduran filsafat Yunani, yaitu pada Abad Skolastik/Abad Pertengahan, dengan tampilnya rohaniwan-rohaniwan saleh dan terdidik sebagai pelopor filsafat. Pada masa ini, filsafat tengah mempersiapkan dirinya untuk meledak menyebarkan pemikiran-pemikirannya kepada dunia.

4. Revolusi Pemikiran

Berisi awal mula filsafat Barat modern pada zaman *Renaissance* yang sangat kondusif bagi kemajuan dan perkembangan filsafat. Kemapanan filsafat Eropa melaju cepat melalui revolusi pemikiran sejak dicetuskan Descartes dan kemapanan tersebut dianggap “berakhir” setelah memasuki awal abad 20, di mana filsafat sudah berkembang ke tahap yang lebih kompleks (postmodernisme).

5. Firasat Filsafat

Berisi kesimpulan dan penutup tentang filsafat itu sendiri, apa yang sudah dirintis dan diperbuat filsafat di masa lalu dan prediksi serta harapan akan kontribusi filsafat pada peradaban manusia di masa mendatang.

3.3.2. Tema Cerita

Tema cerita dalam novel grafis ini adalah mengenal dan memahami sejarah perkembangan filsafat modern yang berakar dari filsafat Yunani Kuno dan filsafat Eropa abad 17-19.

3.3.3. Maksud dan Tujuan

Sebagai media pengenalan dan pembelajaran tentang filsafat Barat, terutama filsafat yang berkembang di Eropa pada abad 17-19.

3.3.4. Bentuk Penyajian dan Variasi Tampilan

Buku novel grafis ini disajikan dalam warna hitam dan putih, sesuai dengan tujuan utamanya sebagai media pengenalan dasar apa itu filsafat, dan sebagai efisiensi biaya pembuatan dan pencetakan.

3.3.5. Jumlah Seri

Jumlah seri pada perancangan novel grafis ini adalah satu (tidak berseri).

3.3.6. Ukuran dan Jumlah Halaman

Format ukuran buku novel grafis ini adalah: 20,5 x 29,8 cm, dengan jumlah halaman sebanyak 81 halaman.

3.3.7. Sinopsis

Udin adalah seorang pemuda yang penuh rasa ingin tahu dan kritis. Suatu saat ia ingin mengetahui pemikiran tentang filsafat. Setelah mengalami berbagai pengalaman, ia mulai menarik kesimpulan sedikit demi sedikit dari apa yang ia lihat, ia dengar, dan ia alami tentang filsafat.

Namun pengertian filsafat berdasarkan kesimpulannya sendiri itu masih terbatas hingga sebuah patung bernama Rodin menawarkan diri untuk membantunya memahami filsafat lebih baik dengan membuat Udin langsung berinteraksi dengan filsuf-filsuf zaman dahulu melalui perjalanan waktu.

Setelah mengenal beragam pemikiran filsafat yang berkembang sejak zaman Yunani Kuno hingga kebangkitan filsafat Eropa di era *Renaissance*, Udin

semakin mengerti apa dan makna filsafat itu sendiri. Rodin pun tidak jarang menjawab berbagai pertanyaan-pertanyaan kritis yang dilontarkan Udin, untuk meredefinisi esensi filsafat dalam kepala Udin.

3.3.8. Setting Cerita

Setting cerita dalam novel grafis ini dilakukan di berbagai tempat, yaitu sebuah dunia imajiner tempat Udin tinggal, berupa taman kota, Yunani zaman Athena-Sparta, serta berbagai negara di Eropa (Inggris, Perancis, Jerman) pada abad 17-19, tempat di mana filsafat Eropa berkembang.

3.3.9. Konflik

Karena cerita dalam buku novel grafis ini dibagi dalam berbagai bab di mana cerita dalam tiap bab tersebut sering tidak mempunyai keterkaitan cerita, maka konflik cerita akan disajikan per bab:

a. Bab 1 (Asal-Usul: Ayam atau Telur?)

Konflik terjadi saat Udin bertemu dengan Rodin, dan Udin memulai perjalanan waktu yang ditawarkan Rodin.

b. Bab 2 (Mesin Waktu Pertama: Miletos)

Konflik dimulai oleh tokoh-tokoh yang hadir di bab ini, di antaranya: Thales, Anaximander, Anaximenes, Pythagoras, Heraclitus, Parmenides, Socrates, Plato, dan Aristoteles.

c. Bab 3 (Awal Baru dari Sebuah Akhir)

Konflik terjadi saat perdebatan apakah filsafat sekuler layak dipertahankan atau tidak di tengah lahirnya agama ‘baru’ saat itu.

d. Bab 4 (Revolusi Pemikiran)

Konflik pada bab ini adalah hadirnya tokoh-tokoh filsuf Eropa, yaitu: Descartes, Hobbes, Locke, Hume, Rousseau, Kant, Hegel, dan trio kontroversial, Feuerbach, Marx, dan Nietzsche.

e. Bab 5 (Firasat Filsafat)

Tidak ada konflik di sini, sebab bagian ini hanyalah penutup cerita dengan banyak penjelasan, kesimpulan, dan renungan tentang filsafat.

3.4. Konsep Karakter Tokoh Cerita

3.4.1. Karakter Tokoh Utama

Karakter utama pada perancangan novel grafis ini merupakan tipe seorang pendatang yang hidup di daerah urban. Memakai pakaian berdasi dan bersepatu khas pekerja kantoran, namun masih setia mengenakan blangkon (topi adat khas Jawa Tengah). Pakaian dasi dan sepatu menyimbolkan bahwa Udin telah mengenal pemikiran dan perilaku masyarakat kota yang modern. Namun Udin masih menyimpan suasana lokal dalam dirinya dengan simbol blangkon. Kepribadian Udin di sini adalah lugu, jujur, penuh rasa ingin tahu, serta humoris.



Gambar 3.29. Udin Tanyamulu. Karakter Tokoh Utama

3.4.2. Karakter Tokoh Pendukung

Dalam cerita ini Rodin merupakan sebuah patung pria yang tampak sedang berpikir dan dapat berbicara. Rodin merupakan tokoh bijak yang mencoba membantu Udin mengenal dan memahami filsafat serta perkembangannya.

Nama Rodin sendiri diambil dari nama pematung Perancis yang membuatnya, Auguste Rodin. Patung ini dikenal dengan nama *Thinker* (pemikir). Patung *Thinker* sering digunakan sebagai simbol dari filsafat.



Gambar 3.30. Rodin. Karakter Tokoh Pendukung

3.5. Konsep Dasar Gaya Desain

Konsep dasar gaya desain pada perancangan buku novel grafis ini adalah karikatural dan kartun.

3.6. Konsep Warna

Konsep warna yang digunakan di sini adalah hitam dan putih (*grayscale*). Pada bagian *cover* dan halaman depan, warna yang digunakan berciri warna-warna cerah dan datar khas warna-warna kartun.

3.7. Teknik Pengerjaan

Teknik pengerjaan adalah dengan menggambar manual di atas kertas dengan pensil lalu ditebali menggunakan tinta (*inking*) setelah itu kertas *discan* dan diolah kembali di komputer untuk menghasilkan gambar yang lebih rapi.

3.8. Konsep Font

3.8.1. Font Judul

KISAH FILSAFAT DALAM KARTUN

Font AdLib ini dipakai karena mengandung unsur ketegasan yang sesuai bagi judul utama, namun juga unsur kelucuan yang sesuai dengan kartun.

3.8.2. Font Nama Pengarang

ROBERT HARYANTO WIBOWO

Untuk nama pengarang, menggunakan *font* yang sama dengan teks narasi, yaitu *font Action Man*.

3.8.3. Font Teks Narasi

Font pada teks narasi menggunakan *font Action Man*, yang memang sesuai digunakan pada *font* komik secara umum.

HAI... NAMAKU UDIN TANYAMULU

3.8.4. Font Dekoratif

Font dekoratif yang dipakai di sini adalah *font Year Supply of Fairy Cakes* untuk menggambarkan teriakan emosional.

WEKS! ADUH! YAOW!! GRRR...

Font dekoratif kedua yang dipakai adalah *font Action Man Shaded*, untuk menggambarkan efek-efek suara, misalnya suara angin, tumpahan air, dan sebagainya.

PLUNG! BYUR! WUUS... SRET PYAR!

Font untuk menulis “novel grafis” menggunakan *font Amethyst Bold Italic* karena terasa luwes dan elegan.

3.9. Storyline

Cerita, teks, sketsa, olah *digital*: Robert Haryanto Wibowo, 2007

Judul	: “Kisah Filsafat dalam Kartun”
Bab 1	: Asal-Usul: Ayam atau Telur?
Tokoh	: Udin Tanyamulu, Perempuan perokok, Pria berdandan <i>punk</i> , Rodin
Setting	: sebuah taman kota.
Cerita	: Udin sedang berada di sebuah taman, mencoba memahami apa itu filsafat. Ia bertemu dengan seorang perempuan perokok dan pria yang berdandan <i>punk</i> . Setelah bercakap-cakap dengan mereka, Udin mendadak mendapat kesimpulan bahwa filsafat adalah cara kita berpikir secara kritis. Tiba-tiba ia dikejutkan oleh sebuah patung bernama

Rodin. Ia membantu menjawab beberapa pertanyaan Udin mengenai filsafat hingga akhirnya menawarkan Udin untuk melalui sebuah perjalanan ke sejarah filsafat untuk lebih mengerti. Udin mengiyakan dan memasuki mesin waktu berbentuk ayam.

Jumlah halaman : 12

Bab 2 : Mesin Waktu Pertama: Miletos

Setting : Miletos, Sparta, Athena.

Tokoh : Udin, Thales, Anaximander, Anaximenes, Pythagoras, Heraclitus, Parmenides, Kaum sofis, Socrates, Plato, Aristoteles, Kaisar Justinianus.

Cerita : Udin tiba di kota pada zaman Yunani Kuno, Miletos. Di sana ia melihat pemikiran-pemikiran filsuf Yunani pertama, Thales, Anaximander, dan Anaximenes. Kemudian Pythagoras, Heraclitus, Parmenides dan kebangkitan filsafat Yunani pada masa Socrates, Plato, dan Aristoteles. Akhirnya Kaisar Justinianus menutup sekolah filsafat Yunani di Athena dengan alasan agama.

Jumlah halaman : 19

Bab 3 : Awal Baru dari Sebuah Akhir

Tokoh : Kaisar Konstantin Agung, Attila, Thomas Aquinas, Kaisar Karel Agung.

Setting : Romawi, Konstantinopel, Eropa.

Cerita : Dikeluarkannya “Edik Milano” oleh Kaisar Konstantin Agung membuat Eropa mendapat sebuah iman baru, Kristiani. Semula pengikut Kristen dengan tegas menolak filsafat Yunani karena dianggap dapat merusak iman Kristiani akibat terlalu mengandalkan rasionalisme manusia semata untuk mendapat pengetahuan. Tetapi ada segelintir rohaniwan yang tertarik mengembangkann filsafat Yunani untuk mempelajari Teologi, salah satunya adalah Thomas Aquinas. Kemudian suasana Eropa bergolak akibat tumbangnya Romawi dari serbuan Hun. Setelah kematian

pemimpin Hun, Attila, barulah suasana panas mereda hingga Kaisar Karel Agung memimpin dan menciptakan stabilitas politik bagi Eropa dan melahirkan abad skolastik, filsafat kembali berjalan.

Jumlah halaman : 5

Bab 4 : Revolusi Pemikiran

Tokoh : Udin, Isaac Newton, Galileo Galilei, Rene Descartes, Thomas Hobbes, John Locke, David Hume, Jean-Jacques Rousseau, Immanuel Kant, Friedrich Hegel, Ludwig Feuerbach, Karl Marx, Friedrich Nietzsche.

Setting : Eropa Barat (Inggris, Skotlandia, Perancis, Jerman).

Cerita : Udin menjelaskan alasan di balik terjadinya kebangkitan Eropa, yaitu Renaissance. Kebangkitan seni oleh seniman-seniman terkenal dan sains yang dimotori Newton serta Galileo membuat Eropa mengklaim abad itu sebagai the age of reason. Di sinilah filsuf-filsuf Eropa mapan bermunculan, Descartes, Hobbes, Locke, Rousseau, Kant, Hegel, dan trio kontroversial, Feuerbach, Marx, dan Nietzsche.

Jumlah halaman : 34

Bab 5 : Firasat Filsafat

Tokoh : Udin, Rodin.

Setting : Sebuah taman di kota.

Cerita : Setelah menempuh perjalanan sejarah panjang, Udin kembali ke dunianya, taman di kota. Di sana ia berdiskusi dengan Rodin mengenai apa yang terjadi. Rodin pun memberikan penutup yang baik. Akhirnya Udin melangkah pergi dengan bekal sesuatu yang filosofis di dalam kepalanya.

Jumlah halaman : 11

SELESAI