

2. ANALISIS DAN TINJAUAN TEORI

2.1. Studi Literatur

Cerita bergambar adalah sebuah buku yang berisi tentang kumpulan tulisan yang dilengkapi dengan visual/gambar untuk membantu dalam pemahaman suatu cerita. Dapat dikatakan bahwa cergam adalah suatu karya yang memadukan aspek verbal dan aspek visual dalam satu kesatuan komposisi. Alur cerita dalam sebuah cergam dapat berupa kejadian nyata maupun kejadian fiktif/karangan yang hanya dibuat-buat. Namun dalam perancangan ini mengambil bentuk karya visual komunikasi yang berdasarkan fakta, sehingga dalam perancangannya berbeda dengan komik pada umumnya. Oleh karena itu, dalam pengkajiannya tak lepas dari suatu data faktual yang memberikan kontribusi bagi ilmu pengetahuan dan cergam sebagai karya visual naratif.

2.2. Tinjauan Judul Perancangan

2.2.1. Perancangan Komik/Komunikasi Visual

2.2.1.1. Perkembangan Komik

Perkembangan komik sebenarnya telah jauh dimulai sejak jaman dahulu kala, adanya suatu bukti pada jaman Mesir bahwa terdapat suatu lukisan yang dibuat lebih dari 32 abad yang lalu dalam kuburan “Menna”, seorang penulis di jaman Mesir kuno. Lukisan tersebut memiliki keunikan tersendiri dalam teknis membacanya, yaitu dibaca secara “zig-zag,” dengan arah keatas, seperti pada lukisan di Meksiko 2700 tahun kemudian (dari masa Mesir kuno). Lukisan ini berkisah tentang proses kehidupan bercocok tanam Bangsa Mesir kuno pada masa itu. (McCloud 10-15).



Gambar 2.1. Lukisan Mesir dalam Kuburan Menna
 Sumber: Scott McCloud. *Understanding Comics: The Invisible Art*: New York, HaperCollins Publisher, 1993, hal. 14.

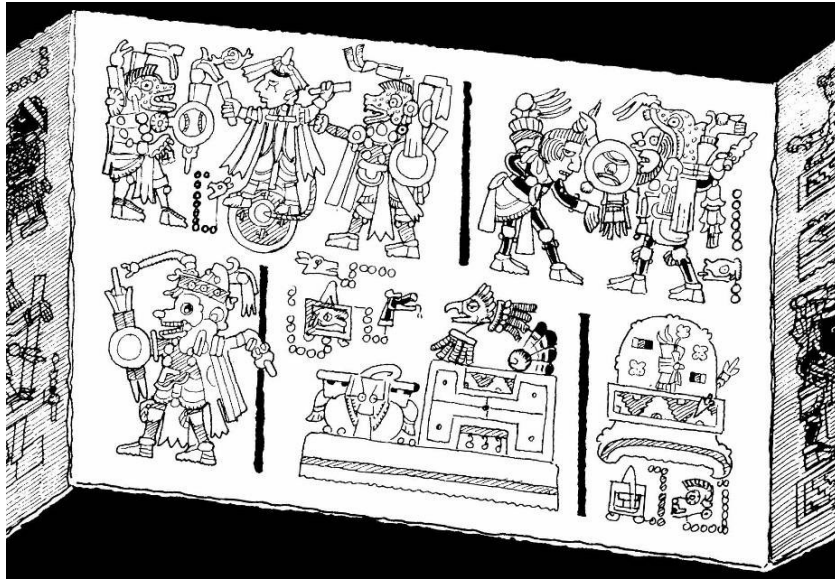
Selanjutnya, di Perancis terdapat suatu karya bergambar yang berjudul “Permadani Bayeux.” Permadani ini sepanjang 230 kaki (kira-kira 76 meter) ini menggambarkan penaklukan Norman atas Inggris, yang berawal pada tahun 1066. Pada permadani tersebut dapat dilihat karya yang digambarkan merupakan urutan kronologis kejadian dari peristiwa peperangan. Adegan peperangan tersebut dapat dijabarkan dalam beberapa adegan, antara lain: Pertempuran sedang berlangsung, Uskup Odin menyemangati tentaranya, Duke William membuka helm bajanya, memberi aba-aba kepada pasukannya untuk berkumpul, pasukan Harold dikalahkan, dan seterusnya.



Gambar 2.2. Permadani Bayeux
 Sumber: Scott McCloud. *Understanding Comics: The Invisible Art*: New York, HaperCollins Publisher, 1993, hal. 12-13.

Selanjutnya pula pada abad pertengahan, terdapat peninggalan karya-karya bergambar (simbol) pada tahun 1519 yang ditemukan oleh Cortes pada jaman pra-

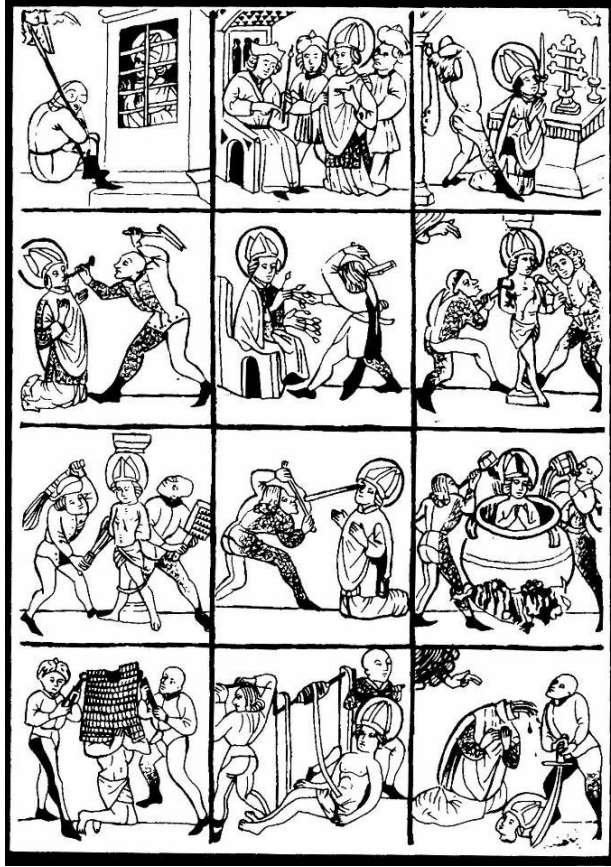
Columbus. Karya tersebut adalah naskah bergambar yang tergolong naskah/karya terkenal (epik) pada masa itu yang bercerita tentang pahlawan militer dan politikus besar “Kuku Macan” 8 Rusa, atau pada sebagian buku disebut “Kuku Oselot”. Karya tersebut merupakan karya bergambar sepanjang 36 kaki (12 meter), yang urutan gambarnya didasarkan pada hasil pengamatan/penyelidikan Alfonso Caso, seorang sejarawan dan arkeolog dari Meksiko.



Gambar 2.3. Kuku Oselot

Sumber: Scott McCloud. *Understanding Comics: The Invisible Art*: New York, HaperCollins Publisher, 1993, hal. 10.

Namun menurut beberapa sumber bahwa sejarah perkembangan komik pertama kali bermula ketika ditemukan dan dikembangkannya mesin cetak. Dengan adanya mesin cetak, maka pergeseran pembaca komik berubah dari komik yang pada mulanya hanya dapat dinikmati oleh kaum bangsawan, kini setelah 5 abad komik dapat dinikmati oleh seluruh kalangan masyarakat. Salah satu contoh komik yang diproduksi dengan teknik cetak pada tahun 1460 adalah “Penyiksaan Santo Erasmus.” Cerita bergambar ini kabarnya sangat populer pada masa itu.



Gambar 2.4. Penyiksaan Santo Erasmus
 Sumber: Scott McCloud. *Understanding Comics: The Invisible Art*: New York, HaperCollins Publisher, 1993, hal. 16.

Kerumitan cerita bergambarpun mulai berkembang, dan mencapai puncak keemasan di tangan William Hogarth. Terdapat 6 lembar karya Hogarth yang berjudul “A Harlot’s Progress” yang diterbitkan tahun 1731. Meskipun hanya terdiri dari beberapa lembar, gambar-gambar yang dihasilkan Hogarth cukup detil dan diilhami kepribadian sosial yang mendalam. Cerita Hogarth awalnya dipamerkan sebagai rangkaian lukisan kemudian dijual sebagai hasil karya ukiran. Lukisan pada ukiran tersebut kemudian dirancang untuk dipandang secara berdampingan dan berangkaian. Setelah “A Harlot’s Progress,” muncullah kisah lanjutan yang berjudul “A Rake’s Progress.” Karena kepopuleran karya tersebut, maka untuk melindungi keseluruhan karya maka disahkanlah undang-undang hak cipta untuk pertama kalinya.

Bapak komik modern dalam banyak hal adalah Rudolphe Topffer. Ia terkenal dengan cerita bergambarnya yang satiris sejak pertengahan 1800. Dalam ceritanya ia menggunakan kartun dan panel-panel pembatas, serta menyelaraskan kata-kata dan gambar sehingga saling mendukung satu sama lain. Bentuk karya itu merupakan yang pertama di Eropa. Namun sayangnya, Topffer sendiri gagal menyadari seluruh potensi temuannya itu, ia hanya menganggapnya sebagai hiburan, sebagai hobi yang sepele. Seperti dalam kalimat berikut *“If for the future, he (Topffer) would choose a less frivolous subject and restrict himself a little, he would produce things beyond all conception”*

Akan tetapi tradisi komik tetap dipelihara hingga berkembang pada abad ke-20 oleh majalah karikatur Inggris hingga saat ini yang terbit di pasaran yang kita kenal sebagai komik yang menjadi pembangkit imajinasi yang sebelumnya mulai ditinggalkan. (McCloud 16-18).

2.3. Tinjauan Buku Bacaan

2.3.1. Pengertian Cerita Bergambar

Cerita didefinisikan sebagai kisah mengenai suatu peristiwa maupun karangan mengenai perbuatan, pengalaman/penderitaan orang, kejadian, dan sebagainya yang benar-benar terjadi atau hanya rekaan belaka. Gambar adalah tiruan benda, orang atau pemandangan yang dihasilkan pada permukaan yang rata, misalnya dengan melukis yang berupa lukisan atau memotret berupa foto. Sedangkan bergambar berarti ada gambarnya atau dihiasi dengan gambar (Salim dan Yenny Salim 1991).

Sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa cerita bergambar (cergam) adalah karangan kisah mengenai suatu peristiwa baik benar-benar terjadi ataupun hanya rekaan saja yang dibuat dengan adanya gambar baik gambar itu merupakan hasil lukisan maupun hasil foto. Karena itulah, maka cergam merupakan karya menggabungkan dua aspek, yakni aspek verbal dan aspek visual dalam sebuah kesatuan dan keselarasan komposisi.

2.3.2. Sejarah Cerita Bergambar di Dunia

Cergam sebagai salah satu bentuk komunikasi sebenarnya telah lama dikenal sejak jaman prasejarah. Meski belum mengandung sandi yang membentuknya menjadi bahasa namun menurut Marcel Bonneff sudah merupakan pesan sebagai upaya komunikasi non verbal paling kuno. Bukti-bukti peninggalan manusia purba dalam mengekspresikan rasa seninya tersebut ditandai dengan ditemukannya gambar-gambar sejumlah hewan dalam warna campuran merah dan kuning, yang terbuat dari lemak hewan pada gua tempat tinggalnya di Spanyol dan Perancis misalnya dengan ditemukannya torehan gambar bison, jenis banteng atau kerbau Amerika di Gua Lascaux, Perancis Selatan. Winand Klassen (189) bahkan mencatat awal mula seni ditandai oleh cetakan atau jejak tangan kanan wanita pada sebuah dinding karang, di sebuah gua prasejarah di Selatan Perancis, 40.000 tahun sebelum Masehi (Istanto 24).

Kemudian ketika sesuatu yang penting harus dijelaskan tanpa kata-kata, maka dibuatlah gambar rancangan yang sangat sederhana dengan metode *pictorial* yang mampu menghasilkan monumen-monumen besar pada jaman Mesir Kuno.

Seperti contohnya penemuan *architectural hieroglyphs* yang diperkirakan dibuat pada tahun 4400-2466 sebelum Masehi. *Hieroglyphs* adalah gambar atau tanda yang berfungsi sebagai kata di dalam tata tulis Mesir Kuno. Dan saat periode Amarna tahun 1375-1350 sebelum Masehi, gambar rancangan mulai digambar pada *papyrus* (semacam rumput air yang tumbuh di daerah Mesir) dan juga di batu kapur. *Papyrus* yang oleh Bangsa Mesir digunakan untuk menorehkan cerita tentang dewa maut dalam dunia roh yang terdapat di kuburan Raja Nakht ini juga telah lama dikenal oleh orang Assyria, Siria dan Persia.

Papyrus menjadi semakin dikenal saat orang-orang Mesir membawanya ke Eropa karena selain harganya yang lebih murah dibandingkan kulit hewan (bahan yang digunakan orang Eropa untuk menggambar pada saat itu), *papyrus* juga lebih praktis (dapat digulung) dan ringan. Kemudian dari cergam yang ditulis di atas *papyrus*, mulai berubah ke bentuk *mozaik* dari susunan lempeng batu berwarna. Karya ini berlangsung sampai abad ke-4 Masehi di Yunani. Pada jaman Romawi, cerita bergambar berkembang pesat hingga menyebar ke hampir seluruh

Eropa. Terlebih pada jaman *Renasissance*, pada saat sudah digunakannya kertas sebagai media gambar.

Di negara China pun, cergam mulai dikenal sekitar tahun 594, hal ini ditandai dengan penemuan teknik cetak yang menggunakan penyekaan terhadap cetakan yang terbuat dari sebuah kayu. Sejarah percetakan di china mulai berkembang pesat pada saat Dinasti Sung (960-1279). Dan setelah itu berkembang pula di bidang penulisan dan pencatatan sejarah di kalangan china. Beberapa karya yang terkenal antara lain adalah *Chih Wu Tai-Shih* lebih dikenal dengan Sejarah Lama Lima Dinasti (907-960), *Sung Shih* atau dikenal dengan Sejarah Dinasti Sung (960-1279), *Yuan Shih* atau yang dikenal dengan Sejarah Dinasti Yuan (1279-1368). Teknik pencetakan di china pun termasuk sederhana karena di sana mereka hanya memakai teks atau gambar yang diukir pada papan, tanah liat, logam lalu setelah itu stempel tersebut diberi tinta lalu ditekan ke selembar kertas, sehingga tinta stempel tadi pindah ke permukaan kertas tersebut.

Pada sekitar abad ke-6, di Jepang juga ditemukan lukisan gulung yang menjadi cikal bakal cergam pula, lukisan gulung tersebut digunakan di Jepang untuk kepentingan agama, sehingga hampir semua gulungan pertama yang ditemukan di Jepang menggambarkan tema keagamaan. Seni cetak di Jepang sendiri mulai populer pada sekitar abad 18 yang menggunakan teknik woodblock prints, atau lebih dikenal dengan ukiyo-e atau floating world pictures.

Di Eropa sendiri sebelum ditemukan adanya teknik pencetakan, biasanya buku-buku ditulis oleh biarawan-biarawan yang berada di biara. Setelah itu pada tahun 1450 seseorang yang bernama Johannes Gutenberg menemukan mesin cetak dengan huruf bergerak, prinsip kerjanya dengan menggunakan huruf tunggal yang diukirkan pada bahan kayu kemudian berkembang dengan menggunakan bahan dari logam. Sehingga pada tanggal 25 Januari 1456, industri percetakan injil pertama mulai lahir dengan dicetaknya Injil Gutenberg atau dikenal dengan *Mazarin Bible* yang bentuknya seperti manuskrip. Setelah itu seni cetak menyebar luas ke seluruh Eropa sejak tahun 1462, pada tahap selanjutnya mulai diikuti dengan banyaknya perusahaan percetakan yang menciptakan huruf terkenal seperti *Claude Garamond* di Perancis, *John Baskerville* di Inggris, dan masih banyak lagi.

Di Perancis, sekitar abad 17 juga mengalami kemajuan dalam karya romannya dari yang menggunakan teknik *woodcut* digeser dengan teknik *etching*, lalu lama kelamaan pada abad ke 19 teknik cetakan *ukiyo-e* milik Jepang mulai masuk ke Eropa dan mempengaruhi gaya Impresionisme dan Post Impresionisme. Bahkan pada awal abad ke 20, banyak dihasilkan karya cergam dengan tampilan ilustrasi yang bagus dan menarik khususnya pada buku cergam anak-anak.

2.3.3. Sejarah Cerita Bergambar di Indonesia

Sebenarnya cergam di Indonesia sudah ada sejak jaman dahulu, hal ini dikuatkan oleh banyak relief-relief pada dinding candi dan juga wayang yang sering kita lihat ini. Kebanyakan karya-karya yang terdapat pada relief-relief dinding candi dan juga cerita-cerita yang terdapat pada wayang, banyak dipengaruhi oleh agama-agama seperti Budha, Hindu dan Islam. Seperti contohnya pada gua-gua yang terdapat di Sulawesi Selatan, di dalamnya terdapat banyak gambar-gambar babi hutan, dan juga gambar-gambar kuno yang digambar di dalam kertas kuno yang disertai dengan tinta berwarna dan disertai teks beraksara Arab dalam Bahasa Jawa yang diperkirakan dipakai untuk penyebaran agama Islam pada sekitar candi-candi di abad 18. Dan di Bali cergam-cergam dibuat di atas daun lontar seperti contohnya cerita tentang ramayana yang beraksara Jawa kuno dan bertema Dampati Lelagon atau Darma Lelagon.

Di dalam relief dinding candi juga memberikan indikasi yang sama yaitu secara naratif mengungkapkan pesan visual tiga dimensional. Di dalamnya relief merupakan salah satu media komunikasi dalam mendokumentasikan dan mentransformasikan ajaran-ajaran agama maupun kisah-kisah tauladan melalui bahasa rupa, tidak hanya kisah tauladan saja tetapi juga kisah kejahatan yang selalu dikalahkan oleh kebaikan.

Di desa Gedompol, dekat Pacitan, Surakarta bagian selatan masih terdapat wayang yang masih berhubungan dengan cergam, yaitu adalah wayang beber, di dalamnya menceritakan tentang *Djaka Kembang Kuning* yang ceritanya digambarkan pada 6 gulungan kain yang setiap kain berisi 4 gambar dan yang kemudian dinarasikan oleh dalang pada saat pertunjukan dengan iringan musik gamelan saat menceritakannya. Sedikit berberda dengan wayang beber, wayang

kulit juga mempunyai rangkaian adegan dan dukungan dari animasi yang memberikan tempat istimewa pada gambar oleh karena itu wayang kulit juga dianggap sebagai salah satu asal mula cergam di Indonesia.

Banyaknya cergam yang beredar di Indonesia sekarang ini membuat banyak orang mengenal cergam, akan tetapi cergam lokal yang beredar sekarang ini kurang diminati daripada cergam yang berasal dari luar karena kebanyakan cergam lokal yang beredar banyak menceritakan tentang legenda ataupun asal mula suatu daerah dan kurangnya kreativitas dan kurangnya penyampaian isi cerita yang menarik. Tidak seperti cergam-cergam yang berasal dari luar, biasa mereka menceritakan cerita yang bersifat fiktif dan menonjolkan sisi Heroik serta lebih futuristik. Maka sangatlah diharapkan para pembuat cergam lokal untuk membuat cergam yang lebih menarik karena sekarang banyak pembaca dalam negeri yang mengharapkan suatu ide yang lebih menarik.

2.3.4. Tinjauan Cerita Bergambar

Cergam merupakan salah satu media komunikasi yang indentik dengan gambar dan kata-kata, tetapi tidak sedikit orang yang menyebut cergam sebagai komik. Sebenarnya komik dan cergam mempunyai beberapa perbedaan walaupun komik dan cergam sama-sama mempunyai persamaan yaitu cerita yang didukung dengan gambar. Secara umum cergam memadukan aspek visual dan verbal dengan penyusunannya yang lebih variatif, dapat saling sejajar ataupun bahkan terpisah dakan halaman-halaman sendiri. Sedangkan komik biasanya dilengkapi dengan bingkai-bingkai yang berjajar-jajar berisi gambar-gambar dengan dialog dalam balon dan narasi yang saling merajut menjadi sebuah cerita.

Perbedaan Cergam dan Komik

Pembeda	Cergam	Komik
Ilustrasi	Biasanya ditampilkan dalam satu halaman yang mewakili satu atau beberapa adegan yang dianggap paling menarik dan menggambarkan inti dari halaman tersebut.	Biasanya ditampilkan seluruhnya secara berurutan dalam bentuk panel-panel untuk lebih ekspresif sehingga dapat menimbulkan emosi pembaca.
Layout	Lebih teratur baik dengan pembagian horizontal maupun vertikal.	Terdiri dari panel-panel yang menceritakan isi secara berurutan.
Jenis	Biasanya diketahui sebagai bacaan anak-anak maupun dewasa tergantung dari bobot ceritanya.	Telah dibedakan secara jelas antara komik khusus dewasa dan untuk anak-anak
Target audience	Berdasarkan jenisnya maka lebih ditujukan pada anak-anak tetapi tidak menutup kemungkinan bagi orang dewasa tergantung bobot ceritanya.	Ditujukan mulai dari anak-anak hingga dewasa.
Teks	Berupa paragraf suatu karangan yang menjelaskan gambar pada halaman yang sama.	Teks merupakan bagian dari gambar. Biasanya dituliskan dalam balon kata.
Bahasa	Bahasa yang digunakan biasanya adalah kalimat tidak langsung walaupun ada beberapa kalimat yang langsung dan biasanya disusun dalam sebuah karangan.	Bahasa yang digunakan adalah kalimat langsung yang dituliskan dalam balon kata yang langsung menunjukkan pembicaraan langsung tokoh dalam komik tersebut.

2.3.5. Genre Cergam

Terdapat berbagai macam jenis buku bacaan, antara lain:

a. *Baby book*

Buku jenis ini biasanya diperuntukkan untuk batita (bawah tiga tahun) yang kebanyakan berupa pantun dan nyanyian sederhana, permainan dengan jari atau sekedar ilustrasi cerita tanpa kata sama sekali. Sepenuhnya mengandalkan ilustrasi serta kreatifitas orang tua dan anak untuk berimajinasi. Ceritanya berkaitan dengan keseharian anak-anak atau bermuatan edukatif tentang

pengenalan warna, angka, bentuk dan lain-lain. biasanya hanya berisi 12 halaman dan mempunyai jenis seperti *board books* (buku yang kertasnya sangat tebal), *pop-ups* (buku yang halamannya berbentuk 3 dimensi), *lift-the flaps* (buku yang dapat bersuara, memiliki format unik)

b. *Picture books*

Buku jenis ini biasanya ditujukan untuk anak berusia 4-8 tahun. Naskahnya rata-rata memiliki sekitar 1000 kata, namun juga bisa mencapai 1500 kata. Plotnya masih sederhana dengan adanya satu karakter utama yang menjadi pusat perhatian dan menjadi alat penyentuh emosi serta pola pikir anak. Topik serta gaya penulisannya pun telah luas dan beraneka ragam.

c. *Early Picture Books*

Buku jenis ini biasanya ditujukan untuk anak berusia 4-8 tahun. Naskahnya rata-rata memiliki sekitar 1000 kata, namun juga bisa mencapai 1500 kata. Buku jenis ini hampir serupa dengan *picture books*, namun dilengkapi sedemikian rupa bagi anak di usia-usia akhir dalam batas 4-8 tahun. Berisi tentang cerita yang sederhana. Buku jenis ini biasanya banyak dicetak dalam bentuk *board book*.

d. *Easy Readers*

Buku jenis ini biasanya ditujukan untuk anak berusia 6-8 tahun. Naskahnya rata-rata memiliki sekitar 1500-2000 kata. Dikenal dengan sebutan *easy to read*. Format buku lebih berat dari jenis-jenis buku sebelumnya. Ukuran trim per halamannya lebih kecil dan ceritanya dibagi dalam bab-bab pendek. Ceritanya biasanya dalam bentuk aksi dan percakapan interaktif dengan menggunakan kalimat-kalimat sederhana dan biasa terdapat 2-5 kalimat di tiap halamannya.

e. *Transition Books*

Buku jenis ini biasanya ditujukan untuk anak berusia 6-9 tahun. Naskahnya rata-rata memiliki sekitar 1500-2500 kata. Gaya penulisannya persis seperti *easy readers*, namun lebih panjang yaitu sekitar 30 halaman dan dipecah menjadi 2-3 halaman per bab. Ukuran trim tiap halamannya lebih kecil lagi dan dilengkapi ilustrasi hitam putih di beberapa halamannya.

f. *Chapter Books*

Buku jenis ini biasanya ditujukan untuk anak berusia 7-10 tahun. Kisahnya lebih padat bila dibandingkan dengan genre *transition books*, walaupun tetap menggunakan banyak aksi petualangan. Kalimat-kalimatnya mulai sedikit kompleks, tapi paragraf yang digunakan pendek dengan rata-rata 2-4 kalimat. Tipikal dari genre ini adalah cerita di akhir setiap bab dibuat menggantung di tengah-tengah sebuah kejadian agar pembaca menjadi penasaran dan terstimulasi untuk terus membuka bab-bab selanjutnya.

g. *Middle Grade*

Buku jenis ini biasanya ditujukan untuk anak berusia 8-12 tahun. Sebagai kategori usia emas anak dalam membaca. Naskahnya lebih panjang yaitu terdiri dari 100-150 halaman dengan cerita yang mulai kompleks (bagian-bagian sub-plot menampilkan banyak karakter tambahan yang berperan penting dalam jalinan cerita) dan tema-tema yang cukup modern. Anak-anak dalam usia ini mulai tertarik dan mengidolakan karakter dalam cerita.

h. *Young Adult*

Buku jenis ini biasanya ditujukan untuk anak berusia di atas 12 tahun. Plot ceritanya bisa sangat kompleks dengan banyaknya karakter utama, meskipun terdapat satu karakter yang difokuskan. Tema-tema yang diangkat biasanya relevan dengan kehidupan remaja saat ini. Kategori *New Age* yaitu usia 10-14 tahun perlu diperhatikan, terutama untuk buku-buku kelompok nonfiksi remaja. Buku-buku dalam genre ini sedikit lebih pendek dibandingkan buku bagi usia 12 tahun ke atas.

2.4. Tinjauan Gambar

Di jaman yang modern ini, bahasa gambar sangat dibutuhkan, karena seiring dengan perkembangan teknologi selain sebagai media estetika yang ekspresif, gambar tidak pernah kehilangan peranannya sebagai media komunikasi. Gambar dapat mewakili bahasa lisan dan tulisan dalam menjelaskan keberadaan suatu objek. Gambar mampu mengkomunikasikan isi pikiran, ide atau gagasan dengan memaparkan secara lebih rinci dan membatasi rentang interpretasi. Penggunaan bahasa gambar bukan sekedar bernilai tanda atau untuk memenuhi

kebutuhan estetis saja, akan tetapi juga dapat digunakan sebagai pengganti kata-kata. Bahasa gambar jauh lebih komunikatif dibandingkan dengan bahasa tulis, seperti yang diungkapkan oleh C. Leslie Martin (1968) yang mengatakan “one picture is better than a thousand words” ((Istanto 23).

2.5. Tinjauan Sejarah

Issac Newton adalah salah satu dari tokoh dunia utama yang berjasa dalam menemukan teori gravitasi, karena teori gravitasi-lah maka teknologi di dunia dapat meningkat pesat.

Dimulai dari keinginannya untuk berhasil, walaupun seorang Issac Newton ialah seseorang yang ditinggal oleh ayahnya, dan hanya tinggal bersama ibunya tetapi keinginannya untuk menjadi pintarlah yang dapat membuatnya sukses. Teori gravitasi ditemukan oleh Issac Newton dimulai dari sewaktu ia belajar di bawah sebuah pohon apel, saat belajar disanalah ia melihat ada sebuah apel yang jatuh dari pohon. Lalu karena ia penasaran maka ia mulai meneliti apa sebabnya apel itu dapat jatuh kebawah dan tidak jatuh ke atas, sejak itulah awal teori gravitasi itu dimulai.

Dengan adanya teori gravitasi maka manusia dapat kehidupannya ke depan dapat meningkatkan ilmu teknologi dalam hal gravitasi, seperti contohnya membuat ruang hampa udara dan yang paling penting karena teori gravitasilah maka manusia dapat terbang menuju ke angkasa bahkan ke luar angkasa.

Jika ditinjau dari sisi sejarah kita para manusia yang sudah hidup dalam dunia modern dan teknologi maju, kita tidak boleh menyerah dengan manusia yang hidup jaman dahulu, karena pada jaman mereka semua-nya serba terbatas, sedangkan kita yang sudah hidup dalam teknologi maju, kita tidak boleh kalah dari mereka yang hidup di jaman dahulu. Dengan kita berusaha menemukan sesuatu yang baru dalam kehidupan kita.

Dan jika ditinjau dari pendidikan maka kita tidak boleh cepat menyerah seperti Issac Newton dan juga berusahalah ingin tahu agar dalam kehidupan kita, pengetahuan kita dapat berkembang.