

2. ANALISIS DAN TINJAUAN TEORI

2.1. Studi Literatur

Seiring dengan perkembangan jaman yang ada semakin membuat kompleks permasalahan yang memperlihatkan wanita jaman sekarang tidak hanya memikirkan masalah rumah tangga saja. Tetapi banyak hal yang harus dicapai. misal cita-cita yang ingin dicapai atau bahkan juga berkarier untuk menutup kekurangan finansial dalam keluarga. Sering kali permasalahan yang muncul membuat para para wanita dewasa muda ini merasa jenuh, penat, dan putus asa dengan keadaan hidup tersebut. Karena itu di harapkan dari perancangan buku bergambar kumpulan kisah motivasi ini mereka dapat terhibur dan mendapat suatu harapan dalam hidupnya.

2.2. Tinjauan Judul Perancangan

2.2.1. Motivasi

Menurut kamus *Oxford Advanced Learner's dictionary* motivasi adalah alasan mengapa seseorang melakukan sesuatu atau berkelakuan dengan cara tertentu (864).

2.2.2. Wanita

2.2.2.1. Pengertian wanita

Wanita adalah Menurut kamus *Oxford Advanced Learner's dictionary* wanita adalah seorang perempuan dewasa (1549).

2.2.2.2. Perkembangan moral wanita dewasa muda

Dalam buku Agoes Dariyo menuliskan bahwa seorang psikolog wanita dari Amerika Serikat, Giligan (Papalia, Olds, dan Feldman, 1998; 2001) menyatakan bahwa pada diri wanita pun memiliki tahap perkembangan moral tersendiri. Giligan membagi perkembangan moral wanita menjadi tiga tahap, yaitu :

- a. Tahap 1: Orientasi untuk mempertahankan hidup pribadi (*Orientation of Individual Survival*)

Awal mulanya, wanita berupaya bagaimana memikirkan dan mengusahakan hal-hal yang terbaik untuk hidup diri sendiri. Yang penting adalah agar dirinya bisa bertahan dalam kehidupannya secara praktis. Upaya ini ditempuh melalui kegiatan-kegiatan untuk meningkatkan kualitas kepribadiannya, misalnya mengikuti pendidikan formal yang mampu menyejajarkan diri dengan kaum laki-laki agar nantinya dapat menduduki posisi pekerjaan yang baik.

Transisi 1: dari diri sendiri menuju rasa tanggung jawab (*from selfishness to responsibility*). Wanita menyadari bahwa dirinya mempunyai relasi dengan orang lain dalam lingkungan sosial. Bagaimanapun juga, Yang dilakukannya harus dapat dipertanggungjawabkan secara moral kepada orang lain. Sebagai seorang wanita, ia sadar bahwa kodrat-biologis seorang wanita adalah mengandung, melahirkan, mengasuh, dan mendidik anak. Dengan menerima tanggung jawab itu, berarti ia menjunjung tinggi harkat dan martabat yang sesungguhnya dalam kehidupan seorang wanita. Di samping itu, ia masih tetap melakukan tugas eksternal di luar tugas kewanitaan, misalnya bekerja seperti kaum laki-laki lain, Ia dapat menekuni salah satu profesi keahlian yang dilakukan laki-laki, misalnya sebagai dokter, psikolog, akuntan, dan pengacara.

b. Tahap 2: Kebaikan sebagai pengorbanan diri (*Goodness as self-sacrifice*)

Ajaran yang bijak dari kaum tradisional menyatakan bahwa memikirkan kebaikan saja tidak cukup kalau tidak disertai dengan usaha mewujudkan kebaikan itu sendiri secara nyata demi kepentingan orang lain. Orang yang melakukan hal yang demikian bukan berarti ia memiliki prinsip yang tegas dan berani. Justru dengan melakukan kebaikan itulah, Yang menjadi ciri prinsip hidupnya, yaitu bagaimana dirinya berkorban dari segi waktu, tenaga ataupun materi (biaya) demi kebaikan orang lain. Misalnya, Seorang wanita yang mau menjadi ibu rumah tangga, dengan meninggalkan karier-pekerjaannya di kantor (padahal ia menduduki posisi penting/manajer) demi kepentingan dan keutuhan kehidupan keluarga. Memang diakui, kadang-kadang seorang wanita, dalam keadaan tertentu, akan bersikap dependen dalam mengambil suatu keputusan tertentu. Ia harus memikirkan efek samping terhadap keputusannya. Kenyataannya, karena faktor gender, sering kali seorang wanita lebih banyak mengorbankan kepentingannya.

Transisi 2 : dari kebaikan menuju kebenaran (*from goodness to truth*). Di sisi lain, penilaian seorang wanita berbeda dengan persepsi yang terjadi dalam pemikiran masyarakat. Masyarakat menilai bahwa wanita bersikap dependen terhadap kaum laki-laki, padahal yang terjadi dalam kenyataan bukanlah demikian. Wanita menilai bahwa setiap keputusan yang diambil bukanlah bergantung pada orang lain, tetapi karena berdasarkan keyakinan diri dan hati nurani yang mantap yang berpijak pada kebenaran. Dengan dasar keyakinan yang benar itulah, seorang wanita mau mengambil keputusan sebagai langkah konkret guna mewujudkan kebenaran itu sendiri. Sebab kebenaran bukanlah sekedar teori semata, tetapi harus diwujudkan dalam realita sosial. Misalnya, ketika ia memilih sebagai seorang ibu rumah tangga, yang harus memelihara, membesarkan, dan mendidik anak-anaknya di rumah, itu semata demi kebaikan dan keutuhan kehidupan keluarganya. Sebenarnya, ia dapat melakukan tugas keahlian di kantor atau perusahaan, bahkan dapat menduduki puncak jabatan tertinggi, namun hal itu tak dilakukan semata-mata demi keutuhan keluarga. Seandainya ia memilih kerja di kantor dan menjadi pimpinan, tetapi kalau keluarganya hancur berantakan, semuanya tidak akan ada artinya. Dengan keyakinan itulah, ia bersikap secara tegas terhadap keputusannya, dan hal ini tidak dapat disalahkan. Untuk itu, diperlukan saling pengertian dan pemahaman yang benar.

c. Tahap 3 : Moralitas yang tak berdasarkan pada kekerasan (*Morality of nonviolence*)

Wanita berusaha untuk tidak melakukan tindak kekerasan karena itu bukanlah sifat dasar dari kaum wanita. Sifat dasar wanita adalah kelembutan dan kehalusan budi pekerti sebab hal ini merupakan refleksi dari sifat feminitasnya. Oleh karena itu, wanita selalu menentang segala tindak kekerasan baik yang dilakukan orang lain terhadap orang lain maupun kekerasan dari orang lain terhadap diri sendiri. Konsekuensi dari sikap tersebut, wanita tidak akan melakukan tindak kekerasan dalam mewujudkan kedamaian. Kekerasan tidak akan dapat diselesaikan dengan melakukan kekerasan. Justru kekerasan akan menimbulkan kekerasan yang lebih dahsyat lagi kalau kekerasan diselesaikan dengan kekerasan. Kekerasan hanya dapat diselesaikan dengan menumbuhkan sifat damai, saling mengasihi, mengerti, menerima apa adanya, dan

menghormati pihak lain sebab setiap orang memiliki kedudukan yang sejajar, sederajat, dan setara. Tidak ada yang lebih tinggi dan tidak ada yang lebih rendah . Semua sederajat. Hal ini tepat sekali dengan pepatah yang mengatakan bahwa duduk sama rendah dan berdiri sama tinggi.

Memang diakui bahwa individu yang memasuki masa dewasa muda (*Young Adulthood*), Cenderung mengembangkan kapasitas intelektualnya secara konkret. Sesuatu yang telah dicapai sebelumnya, yaitu pengetahuan ataupun ketrampilan yang diperoleh melalui pendidikan formal dan non-formal (pengalaman organisasi, lembaga kursus, akedemi, universitas), segera diterapkan dalam dunia kerja.

Dengan menghadapi berbagai pengalaman yang baru, berarti secara langsung individu mengasah daya pemikirannya untuk mencari penyelesaian baru. Hal ini berarti akan mampu meningkatkan kualitas intelektualnya. Sebaliknya, bila individu tidak menghadapi tugas-tugas yang tidak mengasah ketajaman analisis pemikiran, seperti tugas-tugas yang berulang-ulang, monoton dan rutinitas, cenderung mematikan daya inisiatif dan kreativitas. Akibatnya, kualitas kemampuan intelektualnya cenderung menurun. Hal itu terkait dengan faktor status sosio-ekonomi dan latar belakang pendidikan dari individu. Hal ini mempengaruhi bagaimana terjadinya proses penurunan daya intelektual seseorang (Dariyo 96-100).

2.2.3. Dewasa Muda

2.2.3.1. Pengertian Dewasa muda

Secara umum yang tergolong dewasa muda adalah mereka yang berusia 20- 40 tahun . Pada masa ini sebenarnya merupakan masa transisi dari masa remaja menuju masa dewasa. Menurut ahli psikologi perkembangan, Santrock, Orang dewasa muda termasuk masa transisi secara fisik, transisi secara intelektual, serta transisi peran sosial (Dariyo 2-3).

2.2.3.2. Usia penyesuaian diri pada masa dewasa muda

Menurut Vaillant usia penyesuaian diri pada dewasa muda dibagi menjadi 3 tahap :

- a. Usia yang mapan (*age of establishment* 20-30 tahun)
 - Individu berusaha untuk mandiri (secara ekonomi dan psikologis) dengan melepaskan diri dari dominasi ataupun pengaruh orang tua
 - Individu berupaya untuk menemukan pasangan hidupnya
 - Individu membangun kehidupan keluarga yang baru
 - Individu memelihara, merawat, mendidik, dan membimbing anak-anak menuju masa depan.
 - Individu membangun dan mengembangkan persahabatan dalam lingkungan keluarga, pekerjaan, dan masyarakat umum
- b. Usia konsolidasi (*age of transition* 20-40 tahun)
 - Individu berusaha membangun dan mengembangkan kehidupan karier dalam dunia pekerjaannya
 - Individu berusaha mempertahankan kehidupan perkawinannya dengan pasangan hidup dan membina hidup anak-anaknya
- c. Usia transisi (*age of transition* sekitar usia 40 tahun)
 - Pada masa ini individu mulai memikirkan atau mempertimbangkan untuk menarik diri dari kesibukan pekerjaannya
 - Individu mulai mempersiapkan diri guna menata kehidupan batinnya (*world within*). Umumnya individu memperdalam kehidupan agama dengan serius (Dariyo 115-116).

2.2.3.3. Fase transisi kehidupan

Menurut Levingston membagi dua fase transisi kehidupan, yaitu

- a. Fase memasuki masa dewasa awal (17-33 tahun) terdiri dari
 - Transisi dewasa awal (*early adult transition* 17-22 tahun)

Pada masa ini individu masih berada pada masa remaja. Secara fisik, Bentuk tubuhnya tampak seperti orang dewasa lainnya, Tetapi secara mental individu belum memiliki tanggung jawab penuh karena masih hidup bergantung secara ekonomi dari orang tua. Untuk bisa mewujudkan keinginan tersebut, Individu mempersiapkan diri dengan cara menimba ilmu dan keahlian melalui pendidikan formal maupun pendidikan nonformal.

- Memasuki struktur kehidupan dewasa awal (22-28 tahun)

Umumnya, pada masa ini individu telah menyelesaikan taraf pendidikan formal. Untuk masyarakat yang maju wawasannya, mereka telah menempuh pendidikan menengah (SMU), akademi atau universitas. Namun bagi masyarakat yang belum maju secara intelektual, kemungkinan individu hanya menyelesaikan pendidikan tingkat menengah atas (SMU) bahkan ada yang lebih rendah (SD atau SMP). Setelah itu, individu memilih dan menekuni karier sesuai dengan minat-bakat dan kemampuannya. Kadang-kadang ditemukan, adanya ketidakmampuan dalam menekuni pekerjaan, (misalnya, karena faktor penerimaan besarnya gaji, ketidakpuasan kerja) sehingga individu sering mengambil keputusan pindah atau berganti pekerjaan ke tempat lain. Selain itu, individu juga sedang membangun kehidupan rumah tangga, mewujudkan impian pribadi melalui kreativitas karier pekerjaan, dengan selalu tetap menerima bimbingan dari orang lain yang lebih dewasa atau lebih ahli atau pengalaman.

- Usia transisi 30-an (28-33 tahun)

Masa ini secara prinsip sama pada masa sebelumnya, yaitu individu masih tetap membangun karier pekerjaan dan membentuk kehidupan keluarga, serta berkarya untuk membangun struktur kehidupan berikutnya.

b. Fase puncak dewasa awal (usia 33-45 tahun) terbagi menjadi dua tahap :

1. Puncak kehidupan dewasa awal (usia 33-40 tahun)

- Individu merasa mantap atau memantapkan diri dengan pilihan pekerjaannya saat ini.
- Karena menanggung kehidupan keluarga, individu memperkuat komitmen (tekad) untuk membangun karier pekerjaan.
- Membentuk kehidupan pribadi yang bertanggung jawab sesuai harapan dan cita-cita masyarakat bangsa
- Mewujudkan aspirasi dan cita-cita yang tertanam sejak masa mudanya dulu.

2. Transisi dewasa menengah (*midlife transition* usia 40-45 tahun)

- Individu telah menempuh perjalanan hidup yang panjang, diantaranya meniti karier pekerjaan sampai mencapai posisi penting sebagai ahli atau pimpinan (kepala, manajer, direktur), membangun kehidupan rumah tangga yang ditandai dengan kehadiran anak-anak.

- Dengan pencapaian itu, individu mulai menilai (*self-evaluation*) kembali struktur kehidupan tersebut dan mempersiapkan diri untuk memasuki masa dewasa menengah.

2.2.3.3. Aspek perkembangan masa transisi dewasa muda

a. Transisi Fisik

Pada masa ini, seorang individu tidak lagi disebut sebagai masa tanggung (akil balik), tetapi sudah tergolong sebagai seorang pribadi yang benar-benar dewasa (*maturity*). Ia tidak lagi diperlakukan sebagai seorang anak atau remaja, tetapi sebagaimana layaknya seperti orang dewasa lainnya. Penampilan fisiknya benar-benar matang sehingga siap melakukan tugas-tugas seperti orang dewasa lainnya.

Ia dapat bertindak secara bertanggung jawab untuk dirinya ataupun orang lain (termasuk keluarganya) dan itu artinya segala tindakannya sudah dapat dikenakan aturan hukum-hukum yang berlaku. Masa ini ditandai pula dengan adanya perubahan fisik, misalnya tumbuh bulu-bulu halus, perubahan suara, menstruasi, dan kemampuan reproduksi (Dariyo 4).

b. Transisi Intelektual

Kapasitas kognitif dewasa muda tergolong masa *operasional formal* bahkan kadang-kadang mencapai masa *post-operasional formal*. Taraf ini menyebabkan, dewasa muda mampu memecahkan masalah yang kompleks dengan kapasitas berpikir abstrak, logis, dan rasional. Dari sisi intelektual sebagian besar dari mereka telah lulus dari SMU dan masuk ke perguruan tinggi (Dariyo 4-5).

2.2.3.4. Tahap perkembangan kognitif

Schaie membagi tahap perkembangan kognitif menjadi beberapa tahap, yaitu :

a. Tahap menguasai pengetahuan dan ketrampilan (*acquisitive*, 6-25 tahun).

Yang dimaksud dengan tahap akuisitif, yaitu tahap yang terjadi pada masa anak dan remaja (bahkan dewasa muda) dan mereka berusaha menguasai pengetahuan dan ketrampilan melalui jalur pendidikan (formal dan nonformal)

guna persiapan masa depannya, terutama ketika mereka bekerja dalam lembaga-lembaga sosial masyarakat.

b. Tahap pencapaian prestasi (*achieving stage*, 24-34 tahun)

Masa pencapaian prestasi dianggap sebagai kemampuan untuk mempraktikkan seluruh potensi intelektual, bakat-minat, pengetahuan dan ketrampilan yang diperoleh selama masa akuisitif ke dalam dunia karier. Individu telah menempuh pendidikan formal jenjang akademi, atau universitas, kemudian ia mulai memasuki jenis pekerjaan praktis. Ia mencoba menerapkan ilmu dan ketrampilannya, apakah cocok atau tidak, dengan jenis pekerjaan yang dihadapinya.

c. Tahap tanggung jawab (*responsibility stage*)

Sebagai makhluk sosial, mau tak mau seseorang harus mampu mempertanggung jawabkan segala tindakannya secara etika moral kepada masyarakat. Demikian pula orang yang memasuki masa dewasa muda, akan dituntut rasa tanggung jawabnya sebagai individu yang bekerja di lembaga sosial tempat ia bekerja, serta dituntut tanggung jawabnya sebagai individu yang telah membina kehidupan rumah tangga. Jadi, yang disebut dengan masa tanggung jawab, menurut Schaie adalah rasa tanggung jawab yang harus diwujudkan dalam kehidupan masa dewasa muda sebagai seorang yang bekerja di lingkungan lembaga sosial-pekerjaan ataupun lembaga sosial keluarga. Hal ini di capai masa dewasa muda hingga masa dewasa menengah.

d. Tahap eksekutif (*executive stage*)

Masa ketika individu telah mencapai puncak karier sehingga ia memiliki pekerjaan, peran, dan tanggung jawab yang lebih besar dalam sistem organisasi yang dibina semasa dewasa muda sebelumnya. Individu biasanya memerlukan kemampuan pemikiran dan ketrampilan yang lebih kompleks, berkaitan dengan masalah yang dihadapinya pun lebih besar dan rumit. Mereka memantau pertumbuhan dan perkembangan segala aktivitas organisasi dari masa lalu, sekarang, dan masa yang akan datang. Untuk itu, dibutuhkan misi dan visi ke depan yang lebih baik. Kebanyakan individu telah mencapai puncak karier, seperti direktur perusahaan, direktur rumah sakit, kepala sekolah, dekan fakultas, rektor, dan anggota dewan perwakilan rakyat atau

menteri. Biasanya mereka telah mencapai masa dewasa menengah. Di sisi lain, individu yang mencapai masa eksekutif, memiliki keterlibatan dalam mengurus masalah-masalah yang ada dalam sistem sosial-masyarakat. Dengan demikian, yang dihadapi bersifat kompleks, yaitu berhubungan dengan jenis pekerjaan utama (karier utama), kehidupan keluarga, tuntutan, dan tanggung jawab sebagai elemen dalam organisasi sosial-masyarakat. Dengan demikian, ada interaksi antara fungsi keluarga, jabatan organisasi sosial-masyarakat, dan karier utama di lingkungan pekerjaan.

e. Tahap reorganisasional (*reorganizational stage*)

Orang mulai memasuki masa pensiun sehingga ia mulai mengatur ulang (reorganisasi) seluruh kemampuan intelektual, ketrampilan, dan pengalaman guna mencari makna atau arti pekerjaannya dalam kehidupannya. Ia tidak lagi berorientasi pada berapa gaji yang ia peroleh dalam suatu pekerjaan, tetapi apa arti atau makna yang diperoleh jika ia melakukan jenis pekerjaan tersebut.

f. Tahap reintegratif (*reintegratif stage*, dewasa akhir)

Individu, setelah melampaui masa puncak eksekutif tersebut, mulai melepaskan diri dari berbagai kesibukan. Ia memikirkan dan merenungkan kembali apa yang dicapainya, ia mulai mengolah segala pengalaman yang dicapainya, baik yang berhasil maupun yang gagal. Semuanya diolah kembali melalui berbagai penghayatan, pemikiran, dan perenungan mendalam guna mencari arti dan makna bagi hidupnya. Untuk itu, ia segera menengok ke dalam dunia batinnya. Kemampuan mengolah kembali segala pengalaman yang berhasil ataupun yang gagal sepanjang perjalanan hidup sebelumnya, guna memperoleh arti dan makna kehidupan pribadi, oleh Schaie, disebut masa reintegratif (*reintegratif stage*). Sejalan dengan perubahan fisiologis, seseorang mulai meninggalkan beberapa kegiatan sosial dan mencoba membatasi kegiatan yang memerlukan fungsi kognitif. Itu pun pada kegiatan yang memerlukan keahlian atau pengalaman yang dimiliki sebelumnya. Dengan demikian, seseorang dapat memusatkan pikiran pada tujuan tugas yang memberi arti kehidupan (dalam Papalia, Olds, dan Felman, 2001)

g. Masa membuat dalil-dalil hukum (*legacy creating stage*)

Menjelang akhir hidupnya, seseorang membuat suatu disposisi ulang terhadap berbagai pengalaman yang diperoleh di masa-masa sebelumnya. Ia bersedia mengungkapkan kembali pengalaman tersebut kepada orang lain, baik secara lisan maupun tertulis (biografi) agar dapat memberi manfaat bagi masyarakat luas. Dengan itu, akan diketahui kemampuan-kemampuan (kompetensi) kognitif apa yang diperlukan untuk menangani suatu jenis pekerjaan tertentu. Ini berarti bukan sebagai fungsi dari analisa jabatan (*job analysis*) (Dariyo 61-64).

2.2.3.5. Ciri perkembangan kognitif dewasa muda

Menurut seorang ahli perkembangan kognitif, Jan sinnot (1948,1998, dikutip dari Papalia, Odds, dan Feldman, 2001), ada empat ciri perkembangan kognitif masa *post-formal* berikut ini :

a. *Shiftering gears*

Yaitu kemampuan mengaitkan penalaran abstrak. Artinya individu tersebut tidak hanya mampu melahirkan pemikiran abstrak tetapi juga mampu menjabarkan hal-hal abstrak menjadi suatu yang praktis yang dapat diterapkan langsung.

b. *Multiple causality*

Yaitu seorang individu mampu memahami suatu masalah tidak disebabkan satu faktor tetapi berbagai faktor. Karena itu untuk menyelesaikannya, diperlukan kemampuan berpikir untuk mencari berbagai alternatif solusi.

c. *Pragmatism*

Orang yang berpikir *post-formal* biasanya bersikap *pragmatism*, artinya ia mampu menyadari dan memilih beberapa solusi yang terbaik dalam memecahkan suatu masalah. Dalam hal ini, individu dapat menghargai pilihan solusi orang lain. Sebab, cara penyelesaian masalah bagi tiap orang berbeda-beda, tergantung masing-masing pemikiran individu.

d. *Awareness of paradox*

Seseorang yang memasuki masa *postformal* benar-benar menyadari bahwa sering kali ia menemukan hal-hal yang bersifat paradoks (kontradiktif) dalam mengambil suatu keputusan guna menyelesaikan suatu masalah. Yang dimaksud paradoks (kontradiktif) adalah penyelesaian suatu masalah akan dihadapkan suatu dilema yang saling bertentangan antara dua hal dari masalah tersebut. Bila ia mengambil suatu keputusan, keputusan tersebut akan memberi dampak positif ataupun negatif bagi diri sendiri dan orang lain. Hal yang positif tentunya akan memberi keuntungan diri-sendiri, tetapi mungkin akan merugikan orang lain. Atau sebaliknya, hal yang negatif akan merugikan diri sendiri, tetapi akan memberi keuntungan bagi orang lain. Oleh karena itu, dibutuhkan keberanian (ketegasan) untuk menghadapi suatu konflik, tanpa harus melanggar prinsip kebenaran ataupun keadilan (Dariyo 57-58).

2.2.3.6. Intelektual dewasa muda

Tipe-tipe intelektual yang di punyai pada dewasa muda yang disimpulkan oleh beberapa ahli :

a. Intelegensi Kristal

Fungsi ketrampilan mental yang pengalaman yang diperoleh individu itu, dipengaruhi berbagai pengalaman yang diperoleh melalui proses belajar dalam dunia pendidikan. Misalnya ketrampilan pemahaman bahasa, penalaran berhitung angka, dan penalaran induktif. Jadi ketrampilan kognitif merupakan akumulasi dari pengalaman individu akibat mengikuti kegiatan pendidikan.

b. Fleksibilitas kognitif

Kemampuan individu memasuki dan menyesuaikan diri dari pemikiran yang satu ke pemikiran yang lain. Maksudnya ia dapat menyesuaikan pemikiran teoritis yang ditekankan pada pendidikan formal dengan realita kehidupan.

c. Fleksibilitas visuomotor

Kemampuan menghadapi suatu masalah dari hal yang mudah ke hal yang lebih sulit, yang memerlukan aspek kemampuan visual ataupun motorik. misalnya tugas yang bersifat pandang ruang seperti tiga dimensi, teknik mesin, teknik sipil, dan desain ruang.

Tipe orang yang memiliki kemampuan ini cenderung menyukai jenis-jenis pekerjaan yang melibatkan kemampuan analisis ruang tiga dimensi (*space relation*). Cara berpikirnya bersifat abstrak dan perlu diterjemahkan dalam bentuk praktis, seperti gambar-gambar geometris.

d. Visualisasi

Kemampuan individu untuk melakukan proses visual. Misalnya bagaimana individu memahami gambar-gambar yang sederhana sampai yang lebih kompleks. Yang di maksud di sini bukan pada gambar ruang geometris tapi lebih pada gambar-gambar bebas atau *free drawing* (Dariyo 59-60).

2.2.3.6. Kekuatan dan energi Dewasa muda

Selepas dari bangku pendidikan tinggi, seorang dewasa muda berusaha menyalurkan seluruh potensinya mengembangkan diri melalui jalur karier. Kehidupan karier sering kali menyita perhatian dan energi bagi seorang individu. Hal ini karena mereka sedang merintis dan membangun kehidupan ekonomi agar benar-benar mandiri dari orang tua. Selain itu, mereka yang menikah harus memikirkan kehidupan ekonomi yang tergolong luar biasa, seolah-olah mempunyai kekuatan ekstra bila asyik dengan pekerjaannya (Dariyo 6-7).

2.3. Tinjauan Buku Bacaan

2.3.1. Pengertian Cerita bergambar

Cerita bergambar adalah usaha untuk menjadikan suatu cerita menjadi lebih jelas dalam bentuk gambar pada suatu media. Namun ada juga yang menyebutkan bahwa cerita bergambar atau komik adalah sebutan untuk internasional untuk cerita yang dituturkan lewat gambar.

2.3.2. Sejarah Cerita bergambar Di dunia

- Era prasejarah

Cerita bergambar pertama ditemukan pada *piktograf* bersamaan dengan tulisan, Sebagai gambar yang berfungsi untuk kata-kata. Buku cerita bergambar awalnya terilham dari ilustrasi yang ditemukan pada gulungan daun papyrus yang ditemukan di mesir pada tahun 1980 BC. Didalam gulungan itu terdapat dekorasi

naskah dengan pewarnaan yang disepuh emas serta ada juga *decorative* inisial pada buku tersebut.

Di dalam buku Johann Guttenberg, pada abad pertengahan ditemukan catatan para biarawan-biarawan yang di buat dari kulit hewan. Agar dalam pembuatannya tersebut tidak membosankan maka para biarawati tersebut menambahkan gambar-gambar atau hiasan di sekitar teks. Hiasan itulah yang pertama kali dikenal sebagai ilustrasi. Karena bahan yang terbatas Akhirnya bahan tersebut berkembang menjadi menggunakan balok-balok kayu yang diukir. Setiap halaman berisi teks maupun ilustrasi. Buku ilustrasi yang paling terkenal yaitu *Biblia Pauperum (Poor Man's Bible)*. Setelah itu perkembangan buku mengikuti perkembangan didalam hal proses percetakan yaitu pada abad ke-18 di mana terjadi revolusi didalam seni membuat buku bacaan dengan ukiran kayu dan teknik lithografi (teknik cetak offset)

- Sejarah cerita bergambar atau komik Eropa

Setelah jaman prasejarah tidak diketahui secara pasti lebih lanjut mengenai perkembangan cerita bergambar sendiri. Dan akhirnya sejarah dari cerita bergambar ini sendiri setelah jaman prasejarah langsung dilanjutkan ke masa perkembangan cerita bergambar komik Eropa. Yaitu diawali dari karikatur-karikatur yang bermunculan sebelum abad 18. Saat itu karikatur yang cukup berpengaruh adalah karya Thomas Rowlandson dan James Gilray.

Dari karikatur itu terus berkembang menjadi buku cerita dengan ilustrasi yang berjudul *Max and Moritz* karangan Wilhelm Busch pada tahun 1865. Tak hanya terhenti sampai di sana saja. pada awal abad 19, Terbit buku cerita bergambar yang ditengarai sebagai komik modern pertama, *Historie da M. Vieux Bois* (1837) karya Rodolphe Topffer yang disebut-sebut sebagai bapak komik modern.

Di benua Eropa terdapat 2 negara bagian yang berperan dalam mengembangkan komik Eropa yaitu Belgia dan Perancis. Dari sanalah muncul istilah *Franco Belgian Comic*. Berawal dari Belgia tahun 1929, koran mingguan *Le Petit Vingtieme* memuat seri *The Advuntures of Tintin* karya Herge, Yang saat itu ceritanya masih mengandung unsur politik dan rasis. Kemudian muncul komik-komik yang turut mencuri perhatian dunia, Seperti *Lucky Luke* (1955)

karya Maurice de Bevere, *Asterix* (1959) karya Rene Goscinny dan Albert Uderzo, Serta karya Lo Hartog van Belanda dan Jan Steman. Sederet komikus di atas tanpa disadari memberikan gaya baru dalam berkomik. Seperti komik populer Tintin yang mengenalkan gaya bersih atau halus, Dimana bayangan obyek gambar diminimalkan. Selain itu ada juga gaya dinamis yang mengandalkan beragam ketebalan garis untuk memberi tekanan visual, Seperti yang diterapkan Morris dan Peyo.

Saat itu, bukan berarti komik-komik dari luar Eropa seperti komik Amerika dan Jepang tak beredar di pasar Eropa, Hanya saja kurang begitu mendapat perhatian pasar. Hal ini terjadi sebagai implikasi Jerman menginvasi negara Eropa lainnya di bawah kekuasaan Adolf Hitler.

- Sejarah cerita bergambar atau komik Amerika Serikat

Perkembangan komik Amerika Serikat masih berhubungan dengan perkembangan komik Eropa. Itu bisa dilihat dari karya Radolph Dirks saat membuat *The Katzenjammer Kids* (1897) yang terinspirasi dari komik *Max and Moritz* (1865) karya Wilhelm Busch. Di masa ini, cerita-cerita komik kebanyakan mengenai anak-anak dan binatang yang lucu-lucu. Dan salah satu komik humor yang turut membuka pintu industri di Amerika Serikat adalah *The Yellow Kids*.

Pada masa ini pula *Mickey Mouse* diterbitkan oleh *King Features Syndicate* dalam bentuk komik pada tahun 1930 yang dikerjakan Walt Disney sebagai *Writer*, Win Smith sebagai *Inker*, Dan Ub Iwkers sebagai *illustrator* dan *Colorist*.

Pada tahun 1930, Industri komik Amerika Serikat mengalami pertumbuhan yang berarti dengan keluarnya komik-komik petualangan. Seperti *Tarzan of the Apes* (1929) karya Harold Rudolf Foster atau sering disebut Hal Foster yang dijuluki *master* dunia gambar, *Dick Tracy* (1931) karya Chester Gould, dan *Flash Gordon* (1934) karya Alex Raymond. Masa ini disebut sebagai era emas yang memiliki tiga karakteristik, yaitu fiksi ilmiah, cerita detektif, dan petualangan.

Sebelumnya *Tarzan of the Apes* dikarang oleh Edgar Rice Burrough di tahun 1912 dalam bentuk novel, lalu diadaptasi oleh Hal Foster dan di format

menjadi komik *strip*. Setelah masa ini muncul berbagai *genre* komik dengan pesonanya masing-masing yaitu :

1. *Superhero*

Ini merupakan hasil dari proses perkembangan komik Amerika Serikat yang juga melahirkan tipikal komik Amerika yaitu *Superhero*. *Superman* karya Jerry Siegel dan Joe Shuster, merupakan *landmark* komik *superhero*. Awalnya karakter *Superman* adalah pria berkepala plontos yang menggunakan kemampuan telepatiknya untuk membalas malapetaka yang ditimbulkan umat manusia.

Namun mereka kesulitan menemukan penerbit yang bersedia memuat ide radikal tersebut dan bahkan menuai kritik tajam. *Bell syndicate*, perusahaan penerbit komik Amerika Serikat, beropini bahwa *Superman* tak layak masuk pasar, karena penampilannya tidak luar biasa. Sampai akhirnya *Superman* diterbitkan oleh DC comic di bawah naungan Warner Bros. *Superman* pun menjadi mitos *superhero* sempurna di era modern. Dua pencipta *Superman* menjual hak ciptanya ke DC comic di tahun 1940-an.

2. Perang dunia

Dalam periode 1940-1945, muncul ratusan komik *superhero*, meski hanya beberapa yang bertahan. Karena di saat yang sama berlangsung perang dunia II. Dari sana muncul ideologi tertentu dan nilai-nilai moral. Dan komik yang terkenal saat itu adalah *Captain America* (1941)

3. Romance

Pasca perang dunia II, duo Kirby dan Simon menciptakan genre baru, yaitu komik roman berjudul *My Date Comics* (1947), komik roman pertama yang diterbitkan Hilman Periodicals, dan *Young Romance* (1947) sebanyak 208 edisi yang diterbitkan Prize comic Group. Di tahun yang sama, Marvel Comics pun menerbitkan *My Romance* no.1 dengan menggaet Stan Lee sebagai penulis cerita. Setelah gempuran komik roman, Tahun 1948 muncul komik ber-*genre* barat (*cowboy*), kriminal, dan horor .

4. *Cowboy*

Pada tahun 1948 muncul banyak komik-komik ber-*genre cowboy* antara lain seperti Hopalong Cassidy (1948) karangan Clarence E. Mulford terbitan Fawcett Comics. Juga ada terbitan dari DC comics yang berjudul *Western Comic*

no.1, Dale Evans no.1, dan *All American Western*. Ada juga Terbitan Marvel Comics pada era itu adalah *The Two-gun of Kid* no.1, Anny Oakley no.1, Tex Taylor no.1, dan Blaze Carson no.1.

5. *Criminal*

Di tahun yang sama pula dengan era komik *Cowboy*, komik ber-*genre criminal* pun sedang digandrungi pada masa itu. Melihat kondisi tren pasar yang berubah, Maka Marvel *comics* pun ikut mengubah beberapa judul komiknya. Demam komik bertema *criminal* ini tak hanya di rasakan oleh Dc *comics* dan Marvel *comics* saja tetapi juga pada penerbit lainnya. Di mana para penerbit lainnya juga ikut mengganti judul-judul mereka.

6. *Horror*

Komik ber-*genre* ini muncul setelah komik *criminal*. Judul komik-komik yang tebit di era ini adalah *Vault of horror* no.12, *Crypt of terror* no.17, dan *Haunt of fear* no.15 yang semuanya diterbitkan oleh EC *comics*.

7. Intelektual

Sebagai akibat maraknya komik di amerika serikat yang banyak berisi tentang kekerasan dan mengandung pornografi. Yang di mana menggiring kongres America untuk mendirikan *Comics Code Authority* (1954) sebagai bagian dari Asosiasi Majalah Komik America. runtuhnya zaman emas komik. Comic Code Authority juga memaksa EC Comics membuang banyak judul komik mereka. Ditengah-tengah industri komik di era emas, muncul kehadiran *Peanuts* (1950) dengan karakter Charlie Brown dan Snoopy yang ceritanya berkualitas baik.

8. *Remake*

Di era ini merupakan *re-make* komik *superhero* sebelumnya, yang meningkatkan visual artistik, unsur fiksi ilmiahnya semakin kental, dan *superhero* yang ditampilkan lebih manusiawi dengan pengembangan karakter berikut konflik personal. Komik tersebut Seperti Komik *Fantastic Four* (1961), *Hulk* (1962), *The X-men* (1963), *Silver Surfer* (1966), dan *Spiderman* (1962)

9. *Comix (Underground)*

Di akhir tahun 1960-an, Komik-komik *Underground* bermunculan. Disebut *Comix* untuk membedakan posisi mereka dengan komik *mainstream* keluaran penerbit besar. Komik-komik ini biasanya dibuat oleh satu artis dan

distribusinya yang luas membuat komik. Cerita-cerita yang diangkat dalam *Comix* terkait dengan situasi sosial yang terjadi dan cenderung *satire*. Komik-komik ini sama sekali tak menggubris *Comic Code Authority*.

10. Narkotika

Saat di mana Marvel comics bekerjasama dengan pemerintah Amerika Serikat untuk membuat komik yang memuat bahaya narkoba, Namun *Comic Code Authority* tak berkenan menyetujui penerbitan komik tersebut, karena menghadirkan visual narkotika dan sejenisnya. Kebijakan namun karena mengundang kritik berkepanjangan dan ditahun yang sama *Comic Code Authority* direvisi, dan akhirnya diperbolehkan terbit kembali dengan persyaratan tertentu.

11. Era Modern

Munculnya komik dengan isu sosial yang diangkat dalam komik *The amazing Spiderman*, menandakan era modern di industri komik Amerika. Longgarnya peraturan *Comic Code Authority* membangkitkan komik ber-*genre* horor.

Ciri era modern, Karakter tokoh-tokoh yang terlibat lebih suram, serta psikologisnya rumit. Pencipta komik semakin dikenal dan terlibat aktif dalam perubahan industri komik, komik-komik independen berkembang, dan perusahaan penerbit komik semakin komersil. Sampai sekarang, industri Amerika masih menjalani era modern.

- Sejarah cerita bergambar Jepang

Awalnya di Jepang sekitar abad 16 dan 17 muncul cerita bergambar yang berjudul "*Ise Monogatari*" yang digambar oleh seniman terkenal, Koetsu. Saat itu pula digemari gambar kuno yang digambar tanpa memenuhi persyaratan perspektif dan anatomi, dengan tujuan memberikan kesan suasana yang sesungguhnya. Namun seiring dengan waktu, perkembangan cerita bergambar tergeser dengan adanya okupasi Amerika Serikat atas Jepang pada tahun 1945-1952.

Industri komik atau cerita bergambar Jepang (*Manga*) dipengaruhi oleh 2 peristiwa besar, gerakan Meiji dan perang dunia II. *Manga* modern muncul setelah Perang Dunia II, dimana militeristik dan ultranasional membentuk infrastruktur politik dan ekonomi di Jepang. Meski saat itu ada kebijakan Amerika Serikat

mensor kesenian yang memuja militer Jepang, publikasi *manga* tidak terpengaruh. Tahun 1947, konstitusi Jepang membekukan segala bentuk sensor. Hal ini menghasilkan ledakan kreativitas artistik. Dua seri *manga* pun terbit yaitu *Atom Boy* (1951) karya Osamu Tezuka dan *Sazae-san* (1964) karya Machiko Hasegawa. Dalam perkembangannya dua *manga* tersebut mempengaruhi perkembangan *manga* selanjutnya.

Pengaruh Amerika sangat tampak dalam dua komik diatas. Dalam komik *Astro Boy* bisa dilihat dari segi visualnya dimana *Astro Boy* memiliki mata besar dipengaruhi oleh kartun asal Amerika Serikat di zaman itu, Betty Boop (1930) serta Bambi (1942). Tezuka kemudian dianggap sebagai penemu gaya mata besar di dunia animasi Jepang. Lain halnya dengan komik *Sazae-san*, komik tersebut mencuri perhatian lewat isi ceritanya. Tokoh *Sazae-san* diceritakan tak seperti wanita Jepang kebanyakan yang memakai kimono atau sangat patuh pada suaminya. Ia berani menjadi dirinya sendiri dan berpakaian ala barat.

Dari dua karya itu pula terpecahlah pasar *manga* berdasarkan seksual. *Shonen* adalah sebutan *manga* untuk pembaca laki-laki dan *shoujo* sebutan *manga* untuk pembaca perempuan. Menyinggung mengenai gaya dalam *manga*, tak ada karakter khusus. Karena gaya gambar dalam *manga* bisa terdiri dari gambar realistik hingga gambar yang ekstrim deformasi. Walau pada masa pertumbuhannya *manga* dipengaruhi oleh komik-komik Amerika bukan berarti *manga* tak dilirik negara lain. Ada juga komik-komik asal Amerika yang dipengaruhi oleh *manga*, seperti *Ninja High School* karya Ben Dunn dan *Zot!* Karya Scott Mc Cloud.

- Sejarah cerita bergambar Cina

Di Cina cerita bergambar disebut dengan *Manhua*. Majalah *Manhua* pertama, *Shanghai Sketch* terbit tahun 1928. Saat itu keberadaan majalah *Manhua* digunakan sebagai media propaganda berhubungan dengan pecahnya perang antara Cina dan Jepang untuk kedua kalinya. Produksi *Manhua* sendiri sempat terhenti akibat Jepang menduduki Hongkong. Namun pada tahun 1945 muncul lagi akibat kekalahan Jepang di kancah perang Internasional. Walau begitu kekalahan tersebut telah membawa dampak politis bagi masyarakat Cina yaitu terpecahnya Cina menjadi dua aliran menjadi nasionalis dan komunis. Yang

dimana terjadi kerusuhan yang berlangsung sampai pada tahun 1960. Pada tahun itu pula meningkatnya jumlah imigran Cina ke Hongkong dan itu menjadi pasar potensial bagi *Manhua*.

Sama seperti *Manga*, *Manhua* juga terpengaruh oleh perkembangan televisi. Jika di Jepang, *Manga* terpengaruh oleh tayangan Amerika Serikat yaitu Disney maka *Manhua* terpengaruh oleh maraknya film-film *kungfu* Bruce Lee di era tersebut. Visualisasi kekerasan dalam *Manhua* bergenre *kungfu* memang banyak peminatnya, namun menuai protes keras dari masyarakat. Prihatin akan hal tersebut, pemerintah Hongkong mengeluarkan kebijakan yang mengatur *Manhua* melalui *Indecent Publication Law* pada tahun 1975. Setelah itu, munculah *Manhua* yang grafisnya jenaka dengan cerita yang cenderung serius seperti kematian, kehidupan buruh, dan keluarga. *Manhua* jenis ini memperluas pasar *Manhua* hingga menyentuh orang tua. Salah satu karya yang menonjol adalah McMug karya Alice Mak dan Brian Tse.

Manhua sendiri di bagi 4 genre yaitu *Manhua* politik, *Manhua* komikal, *Manhua* aksi, dan *Manhua* anak-anak. Karakter *Manhua* sendiri menonjolkan grafis yang realistik, detail, dan penuh warna dengan batasan panel yang jelas.

2.3.3. Sejarah Cerita bergambar Di Indonesia

- Era prasejarah

Sama halnya dengan sejarah cerita bergambar di dunia, Di Indonesia pun sejarah cerita bergambar telah ditemukan sejak jaman prasejarah. Hal ini dapat dibuktikan dari pendapat yang ditulis oleh Marcell Boneff pada tahun 1972 yang menjabarkan bahwa cikal bakal dan sejarah cerita bergambar jika dirunut lebih jauh, ternyata sudah ada sejak jaman prasejarah, Yaitu relief candi Prambanan dan Borobudur. Meskipun tidak menyerupai cerita bergambar saat ini, relief-relief yang ada di dinding candi sebetulnya sudah berbicara dengan gambar. Contoh lainnya juga adalah wayang beber yang bercerita lewat gambar di atas gulungan kain dan ada juga monumen-monumen keagamaan yang terbuat dari batu.

- Era 1930-an

Komik Indonesia pada awal kelahirannya dapat di bagi menjadi dua kategori besar, yaitu komik strip dan buku komik. Pada tahun 1930-1950 komik

Indonesia masih berupa komik strip. Kehadiran komik-komik di Indonesia pada tahun 1930an dapat ditemukan pada media Belanda seperti De Java Bode dan D'orient. Put On, seorang peranakan Tionghoa adalah karakter komik Indonesia yang pertama-tama merupakan karya Kho Wan Gie yang terbit rutin di surat kabar Sin Po. Di awal tahun 1952, salah satu pionir komik bernama Abdulsalam menerbitkan komik strip heroiknya di harian Kedaulatan Rakyat, Yogyakarta, salah satunya berjudul Kisah Pendudukan Jogja, bercerita tentang agresi militer Belanda ke atas kota Yogyakarta. Sebagian pengamat komik berpendapat bahwa inilah buku komik pertama-tama oleh artis komik Indonesia.

- Era 1940-50an

Sekitar akhir tahun 1940an, banyak komik-komik dari Amerika yang disisipkan sebagai suplemen mingguan surat kabar. Diantaranya adalah komik seperti Tarzan. Ditengah-tengah membanjirnya komik-komik asing, hadir Siaw Tik Kwei, salah seorang komikus terdepan, yang memiliki teknik dan ketrampilan tinggi dalam menggambar mendapatkan kesempatan untuk menampilkan komik adaptasinya dari legenda pahlawan Tiongkok Sie Djin Koei. Komik ini berhasil melampaui popularitas Tarzan di kalangan pembaca lokal. Popularitas tokoh-tokoh komik asing mendorong upaya mentransformasikan beberapa karakter pahlawan super itu ke dalam selera lokal. R.A. Kosasih, yang kemudian dikenal sebagai Bapak Komik Indonesia, memulai karirnya dengan mengimitasi Wonder Woman menjadi pahlawan wanita bernama Sri Asih.

- Era 1960-70an

Adaptasi dari komik asing dalam komik Indonesia mendapatkan tentangan dan kritikan dari kalangan pendidik dan pengkritik budaya. Sebagai jawaban dari itu maka cerita-cerita yang diambil dari wayang Sunda dan Jawa menjadi tema-tema prioritas dalam penerbitan komik selanjutnya. R.A. Kosasih adalah salah seorang komikus yang terkenal keberhasilannya membawa epik Mahabharata dari wayang ke dalam media buku komik. Sementara itu dari Sumatra, terutamanya di kota Medan, terdapat pionir-pionir komikus berketrampilan tinggi seperti Taguan Hardjo, Djas, dan Zam Nuldyn, yang menyumbangkan estetika dan nilai filosofi ke dalam seni komik. Di bawah penerbitan Casso and Harris, artis-artis komik ini mengeksplorasi cerita rakyat

Sumatra yang kemudian menjadi tema komik yang sangat digemari dari tahun 1960an hingga 1970an.

RA Kosasih, mengatakan, yang mendorong diciptakannya komik-komik wayang bukan selera pribadi. "Itu permintaan dari Penerbit Melodi karena pasarnya kuat. Pada masa itu setiap ada hajatan nanggap-nya pasti wayang. Anak muda juga suka wayang. Apalagi di daerah saya di Bogor, pada suka wayang golek. Sepinya wayang sekitar tahun 1960-an diganti dangdut dan band. Setelah itu, dari wayang terus berganti komik roman," ujar Kosasih. Karakter komik pada tahun 1960an sendiri mengarah pada penokohan yang lebih merakyat, contohnya karakter Jaka Sembung.

2.3.4. Tinjauan kondisi cerita bergambar di Indonesia

Cerita bergambar di tanah air semakin berkembang, hanya saja Indonesia belum bisa menemukan karakternya sendiri karena masyarakatnya yang sangat heterogen. Dunia cerita bergambar di Indonesia yang ada sekarang ini harus terus dibina.

2.4. Tinjauan tentang gambar

2.4.1. Tinjauan tentang unsur gambar

Gambar terbentuk dari berbagai unsur, antara lain garis (*line*), kualitas terang dan gelap (*value*), Bentuk dan ruang (*form and space*), tekstur, dan warna (*color*). Unsur-unsur ini akan memberi beragam ekspresi gambar yang berbeda.

2.4.1.1. Garis (*Line*)

Menurut leksikon grafika, garis adalah benda dua dimensi tipis memanjang.

Menurut Lilith Gareth, garis adalah sekumpulan titik yang bila di deretkan maka dimensi panjangnya akan tampak menonjol dan sosoknya disebut dengan garis. Garis menciptakan arah, gerak dan energi. Garis tegas umumnya digunakan untuk menggambarkan fenomena alam dan terkesan maskulin, sedangkan garis lembut dapat menciptakan kesan feminim, melankolis, ataupun kelunakkan.

Garis merupakan unsur dasar komposisi dan memiliki peranan penting karena dapat dipergunakan untuk menjelaskan bentuk-bentuk dan observasi visual atau pengungkapan secara subyektif akan gagasan, membangkitkan berbagai pengalaman, pikiran atau paham, dan intuisi-intuisi.

Garis sangatlah penting dalam elemen seni rupa, Hal itu sudah terbukti sejak jaman dahulu kala. Yaitu pada era jaman pra-sejarah, orang banyak menggunakan garis sebagai media seni rupa di gua-gua. Mereka menggunakan garis ini untuk membentuk obyek-obyek ritual mereka. Contohnya adalah dinding gua Lascaux di Perancis, Leang-leang di Sulawesi, Altamira di Spanyol, dan lain-lain

Garis dapat dibedakan menjadi :

1. Garis kontur

Garis yang melukiskan bagian tepi dari suatu bentuk sehingga memisahkan setiap area atau volume yang ada disekitarnya.

2. Garis kaligrafi

Garis kaligrafi terjadi jika keindahan dari garis yang di tampilkan menjadi aspek utama bagi keindahan gambar, di mana garis ini dapat menunjukkan masing-masing kualitas pribadi dari penggambarannya, karena garis ini bersifat ekspresif yang menggunakan kekuatan tebal tipis untuk mengekspresikan dan mempersepsikan bentuk, tepi, yang berpotongan, terang dan gelap.

Beberapa jenis garis serta suasana yang ditimbulkannya:

- Horizontal yaitu memberi sugesti ketenangan atau hal yang tak bergerak.
- Vertikal yaitu stabilitas, kekuatan, dan kemegahan.
- Diagonal yaitu memberikan kesan tidak stabil, sesuatu yang bergerak atau dinamika.
- Zig-Zag yaitu bergairah, semangat, dinamika atau gerak cepat.
- *Bending up right* yaitu sedih, lesu, atau kedukaan.
- *Dinamishing Perspective* yaitu adanya jarak, kejauhan, kerinduan, dan sebagainya.
- *Concentric Arcs* yaitu perluasan, gerakan mengambang, kegembiraan, dan sebagainya
- *Pyramide* yaitu stabil, megah, kuat atau kekuatan yang masif.

- *Conflicting Diagonal* yaitu peperangan, konflik, kebencian dan kebingungan.
- *Spiral* yaitu kelahiran
- *Rhythmic horizontal* yaitu malas, ketenangan yang menyenangkan
- *Upward swirl* yaitu pertumbuhan, spontanisme, idealisme
- *Inverted perspective* yaitu keluasaan tak terbatas, kebebasan mutlak, pelebaran tak terhalang
- *Waterfall* yaitu penurunan yang berirama
- *Rounded Arches* yaitu kekokohan
- *Rhythmic curves* yaitu lemah gemulai, keriangangan
- *Gothic Arcs* yaitu kepercayaan dan religius
- *Radiation lines* yaitu pemusatan, peletupan atau letusan

2.4.1.2. Kualitas gelap terang (*value*)

Dalam seni visual, *value* sering dihubungkan dengan terang dan gelap, Putih yang tertimpa cahaya merupakan kualitas yang paling terang, sedangkan hitam dalam bayangan adalah yang tergelap, dengan abu-abu sebagai rentang di antaranya. Hitam, putih, dan abu-abu jarang muncul dalam kehidupan alamiah, karena setiap hal mempunyai warnanya sendiri, yang juga tergantung pada pencahayaan yang didapat.

Bila garis mendeskripsikan obyek, maka *value* akan memperjelas dan memperkaya garis sehingga bentuk 3 dimensi dari benda tersebut dapat terlihat dan lebih hidup, tempat dan hubungan antar bentuk dapat ditentukan, membentuk pola untuk menggambarkan tekstur obyek, dan juga memberikan kesan dramatis.

2.4.1.3. Bentuk dan ruang

Bentuk mampu menghadirkan suasana berbeda layaknya bentuk imajinatif, geometrik, dan sebagainya. Bentuk merupakan sebuah presentasi abstrak sebuah garis imajinasi yang menggambarkan sebuah obyek di dalam hubungannya dengan latar belakang, karakter 3 dimensi yang terbentuk. Bentuk tiga dimensi yang paling sederhana adalah bola, kubus, dan piramid. Karakter bentuk yang lebih kompleks dan unik dapat dengan mudah dikenali melalui pencahayaan dan bayangan yang ditimbulkannya.

Ruang dapat dikenali dengan adanya gelap terang cahaya sehingga obyek menjadi bentuk yang terpisah dari satu ruang. Ruang tidak hanya terbentuk melalui *void* (kekosongan), Namun juga melalui tampilan bentuk dan suasana atau lingkungan sekeliling obyek gambar.

2.4.1.4. Pola

Permukaan terang dan gelap yang rata tidak teratur lebih berfungsi sebagai pola daripada bentuk. Penggunaan pola sering dikaitkan dengan kualitas gelap terang sehingga seperti siluet yang meminimalkan volume obyek. Penggunaan pola sering di kaitakan dengan kualitas dekoratif. Saat suatu pola berfungsi sebagai unsur dekoratif, fungsinya lebih sebagai penghias daripada perwakilan atau simbol akan sesuatu.

2.4.1.5. Tekstur

Gambar tidak hanya mengenai bentuk, ruang, warna, gelap, dan terang tetapi juga mengenai kualitas permukaan atau tekstur obyek. Apakah kasar atau halus, apakah keras atau lembut. Tekstur merupakan elemen desain yang bersifat ekspresif dan emosional serta menggambarkan ciri khas pelukisnya. Tekstur juga dapat menimbulkan kesan ekstrekatif yang dapat menentukan kekuatan emosional dalam sebuah gambar.

Melalui penggunaan tekstur, sebuah gambar dapat menimbulkan kesan tertentu, misalnya permukaan yang halus menunjukkan kemewahan, kebaikan *Craftmanship* yang sempurna, sedangkan permukaan yang kasar memberikan kesan kekuatan, keteledoran, dan hasil akhir yang tidak sempurna. Umumnya, feminim dan maskulin juga dapat ditunjukkan dengan tekstur lembut dan kasar.

Tekstur dapat berbentuk seragam (*pointilisme*), melalui penemuan menggunakan alat-alat (spons, garam, dan sebagainya yang dicampur cat), serta tekstur yang ekspresif dengan berbentuk kasar dan unik.

2.4.1.6. Warna

Warna pada dasarnya adalah suatu mutu cahaya yang dipantulkan dari suatu obyek ke mata manusia.

- a. Klasifikasi warna berdasarkan spektrum warna
 - Warna Primer: merupakan warna dasar yang terdiri dari merah (*magenta red*), kuning (*lemon yellow*), dan biru (*turquoise blue*).
 - Warna Sekunder: merupakan hasil pencampuran warna bersama antar berbagai warna primer, seperti warna merah dan biru yang menjadi ungu, kuning dan merah menjadi jingga, serta kuning dan biru menjadi hijau.
 - Warna Tersier: merupakan warna yang berada diantara berbagai warna-warna yang ada seperti hijau kekuningan, biru keunguan dan sebagainya.
 - Warna Komplementer: merupakan warna yang saling berlawanan di dalam lingkaran warna. Warna komplementer selalu berlawanan secara kontras dan jika bercampur akan menghasilkan warna kelabu. Sebagai contoh, warna ungu dengan kuning, merah dengan hijau dan sebagainya.
 - Warna Analogus: merupakan warna-warna yang mempergunakan warna terang gelap dan intensitas dari warna terdekat, misalnya kuning kehijauan, kuning jingga dan sebagainya.

- b. Klasifikasi warna berdasarkan gambar atau ilustrasi

Sebuah gambar ataupun ilustrasi juga memiliki klasifikasi warna antara lain warna *monochrome*, yakni warna yang menambahkan atau mengurangi intensitas dari satu warna saja. Dimana pada warna ini gambar hanya memiliki satu warna dan hanya tergambar dalam kualitas terang atau gelap.

Warna *Polychrome* yakni warna yang menggunakan banyak kandungan warna yang dicampurkan, tidak semata-mata menambah intensitas dan kuat lemahnya seperti halnya *monochrome*. *Polychrome* membuat obyek menjadi lebih realis dan ekspresif karena pencampuran warna didasarkan pada warna yang dilihat.

- c. Klasifikasi warna berdasarkan sensasinya

- Warna netral, adalah warna-warna yang tidak lagi memiliki kemurnian warna atau dengan kata lain bukan merupakan warna primer maupun sekunder. Warna ini merupakan campuran ketiga komponen warna sekaligus, tetapi tidak dalam komposisi tepat sama.

- Warna kontras, adalah warna yang berkesan berlawanan satu dengan lainnya. Warna kontras bisa didapatkan dari warna yang berseberangan (memotong titik tengah segitiga) terdiri atas warna primer dan warna sekunder. Tetapi tidak menutup kemungkinan pula membentuk kontras warna dengan menolah nilai ataupun kemurnian warna. Contoh warna kontras adalah merah dengan hijau, kuning dengan ungu dan biru dengan jingga.
- Warna panas, adalah kelompok warna dalam rentang setengah lingkaran di dalam lingkaran warna mulai dari merah hingga kuning. Warna ini menjadi simbol, riang, semangat, marah dsb. Warna panas mengesankan jarak yang dekat.
- Warna dingin, adalah kelompok warna dalam rentang setengah lingkaran di dalam lingkaran warna mulai dari hijau hingga ungu. Warna ini menjadi simbol kelembutan, sejuk, nyaman dsb. Warna sejuk mengesankan jarak yang jauh.

d. Klasifikasi Warna berdasarkan Karakteristiknya

Dibawah ini merupakan klasifikasi warna berdasarkan karakteristiknya,

- *Hue*, warna yang mengacu pada lingkaran warna seperti merah, biru, kuning, hijau, dan sebagainya. *Hue* merupakan kualitas yang membedakan warna satu dengan yang lain dan menonjolkan keunikan masing-masing warna.
- *Intensity*, seringkali disebut dengan *chroma*, adalah dimensi yang berhubungan dengan cerah atau suramnya warna.
- *Value*, merupakan gelap terang bila dibandingkan dengan warna hitam dan putih. Penambahan dengan putih menjadikan warna lebih terang dan *valuenya* tinggi disebut *Tint*. Sedangkan penambahan dengan hitam menjadikan warna lebih gelap dan *valuenya* rendah disebut *shade*.

e. Klasifikasi warna berdasarkan maknanya

- Hitam melambangkan kegelapan, misteri, rahasia, keputusasaan, kesengsaraan, kematian, kesedihan.
- Putih melambangkan cahaya, kesucian, kemurnian, steril, kejujuran, ketulusan, kebenaran, kelembutan, dan perdamaian.

- Abu-abu melambangkan ketenangan, kebijaksanaan, mengalah, kerendahan hati, kelabu, ragu-ragu.
- Merah melambangkan kuat dan enerjik
- Jingga melambangkan kemerdekaan, anugrah, kehangatan, keseimbangan, energi, dan bahaya.
- Kuning melambangkan ceria, gembira, ramah, cerah, dan supel
- Hijau melambangkan selaras, kesuburan, kesegaran, kemudaan, dan merupakan simbol alami
- Biru melambangkan keagungan, keyakinan, keteguhan iman, kesetiaan, kebenaran, murah hati, kecerdasan., dan perdamaian
- Ungu melambangkan artistik, personal, mistis, angkuh, sombong, dan ditaktor
- Coklat melambangkan kedekatan hati, sopan, arif, dan bijaksana (Dameria 29-50).

2.4.2. Tunjauan unsur komposisi

2.4.2.1. Penataan layout

Penataan dalam suatu layout dapat terlihat bagus atau tidak ditentukan oleh bagaimana merangkai sebuah komposisi yang ada. Dan pada sebuah gambar ilustrasi biasanya apa yang menjadi obyek gambar menentukan komposisi yang dibuat nantinya. Misalnya jika ingin mengambil atau membuat gambar pemandangan maka komposisi yang digunakan adalah datar memanjang horisontal agar berkesan luas.

a. Komposisi secara umum (vertikal-Horisontal)

Komposisi horisontal biasanya digunakan untuk membuat gambar pemandangan. Sedangkan komposisi vertikal digunakan untuk menghindari bidang kosong seperti ketika menggunakan komposisi horisontal, selain itu juga untuk memberikan skesan tinggi.

b. Perkembangan komposisi

Dalam perkembangannya komposisi secara umum sudah banyak dilanggar untuk memperoleh hasil yang lebih menarik. Biasanya hal ini dilakukan dengan menggunakan *grid* sebagai garis bantu untuk menentukan letak, obyek, sehingga dapat diperoleh tata letak yang unik dan menarik, Pengaturan komposisi ini tetap

menggunakan elemen yang berkaitan dengan obyek gambar, seperti bayangan, latar belakang, pewarnaan, gradasi, dan sebagainya, untuk mencapai keseimbangan gambar.

c. Warna dalam komposisi

Kekuatan warna juga berpengaruh di dalam komposisi yang menarik. Warna yang netral dengan area yang bertekstur cenderung mengurangi berat dari komposisi. Sebuah area yang luas dapat diseimbangkan dengan area yang sempit, namun menggunakan warna yang berintensitas kuat dan kontras tinggi.

2.4.2.2. Tinjauan teori perspektif sederhana

Menurut Leonardo da Vinci, perspektif adalah sesuatu yang alami yang menampilkan yang datar menjadi relief dan yang relief menjadi datar. Perspektif adalah suatu sistem matematikal untuk memproyeksikan bidang tiga dimensional ke dalam bidang dua dimensional, seperti kertas atau kanvas. Kata perspektif berasal dari bahasa Itali yaitu *prospettiva* yang berarti gambar pandangan

Dalam keilmuan perspektif ada tiga macam ilmu perspektif, yakni perspektif satu titik lenyap, perspektif dua titik lenyap, dan perspektif tiga titik lenyap. Perspektif satu titik lenyap merupakan penggambaran secara frontal sejajar dengan garis horisontal dengan bagian depan semakin membesar dan bagian belakang semakin mengecil. Perspektif dua titik lenyap merupakan penggambaran obyek yang tampak pada kedua sisi sampingnya dan masih menggunakan sudut pandang mata datar. Perspektif tiga titik lenyap merupakan penggambaran obyek yang hampir sama dengan dua titik lenyap hanya saja dengan menggunakan sudut pandang dari atas (mata burung) atau dari bawah (mata katak) ("Pengembangan Kemampuan Menggambar Perspektif Untuk Mahasiswa Desain Interior Bab 2", par.3).

2.4.2.3. Tinjauan teori tata cahaya

Cahaya natural, penggambaran dengan teknik tata cahaya ini dipengaruhi oleh musim, warna, arah cahaya dan bayangan yang terjadi selalu konstan berubah sejalan dengan waktu. Penggambaran dengan teknik ini terkesan menarik dan menimbulkan suasana tertentu.

Cahaya membaur, penggambaran dengan teknik ini bersifat ideal karena cahaya tidak langsung mengenai dari atas sehingga pewarnaan yang diakibatkan oleh pencahayaan tersebut menjadi halus dan membaur serta tidak mudah mengalami perubahan.

Cahaya latar belakang, penggambaran dengan teknik tata cahaya di belakang obyek. Pada penggambaran dengan teknik ini menghasilkan tepian pada obyek dengan kontras tinggi karena pantulan cahaya dari belakang lebih tinggi daripada bagian depan obyek yang tidak terkena cahaya.

Cahaya buatan, penggambaran dengan menggunakan sumber cahaya selain cahaya matahari seperti pencahayaan pada lampu studio

2.4.3. Tinjauan gambar ilustrasi

2.4.3.1. Tinjauan Gambar Ilustrasi Berdasarkan Bidang Kajian

- a. Ilustrasi Periklanan adalah ilustrasi yang ditujukan pada promosi dan pemasaran. Ilustrasi ini dibedakan menjadi ilustrasi *Fashion*, ilustrasi produk, dan ilustrasi pariwisata.
- b. Ilustrasi Editorial, merupakan ilustrasi buku pada novel, buku bacaan, buku olahraga, dan lain-lain. Ilustrasi ini menjelaskan isi tulisan sekaligus sebagai sampul yang dapat menarik perhatian pembaca.
- c. Ilustrasi Medis, ilustrasi yang digunakan untuk menggambarkan berbagai hal yang berkaitan dengan bidang kedokteran. Seperti gambar anatomi tubuh, gambar sel, dan lain-lain.
- d. ilustrasi ilmiah, ilustrasi yang menggambarkan berbagai hal yang berhubungan dengan bidang kajian ilmiah, seperti proses penyulingan air, anatomi pembangkit listrik, dan lain-lain.

2.4.3.2. Tinjauan Gambar Ilustrasi Berdasarkan Sifat dan Fungsi

- a. Gambar ilustrasi yang bertujuan untuk menggambarkan keadaan yang dilihat, gambar semacam ini dapat berupa sketsa kasar dari garis-garis cepat maupun gambar yang detail.

- b. Gambar ilustrasi yang menggambarkan apa yang diimajinasikan, yaitu menggambar obyek yang ada dalam khayalan. Penggambaran ilustrasi ini dapat berupa gambar abstrak.
- c. Gambar ilustrasi yang memvisualisasikan suatu ide dan konsep yang berbentuk simbolisasi. Gambar ilustrasi ini selain menuntut kemampuan dalam menggambar juga memerlukan kemampuan mempresentasikan kedalaman isi gambar untuk menghadirkan sudut pandang, perasaan, emosi, interpretasi, dan ekspresi orang yang menggambar.
- d. Gambar ilustrasi yang berfungsi sebagai penghias yang mengisi bidang gambar yang ada sehingga memberikan kepuasan estetis pada pengamatnya.
- e. Gambar ilustrasi yang menggambarkan dan menjelaskan bahasa verbal. Ilustrasi semacam ini biasanya ditampilkan berdampingan dengan bahasa verbal, saling mendukung untuk mengarahkan pembaca sesuai keinginan penulis. Dimana ilustrasi dapat memperluas cerita dan mempermudah pemahaman atas sesuatu yang abstrak.

2.4.3.3. Tinjauan Gambar Ilustrasi Berdasarkan Alat

Alat-alat ilustrasi dibedakan menjadi peralatan manual dan peralatan digital. Peralatan ilustrasi manual meliputi:

- a. Perlengkapan sketsa, antara lain pensil/*graphite*, *conte*, pensil arang / *charcoal*, *felt pen*, *ballpoint*, dan penghapus.
- b. Perlengkapan warna, berupa macam media pewarnaan, seperti pensil warna, cat air, cat minyak, pastel, pastel minyak, *crayon*, kapur / *chal*, dan lain-lain.
- c. Bidang gambar, yaitu kertas untuk sketsa dan media pewarnaan cat minyak. Selain kertas dan kanvas sebagai bidang gambar standar, aplikasi sketsa dan warna pada bidang-bidang lain juga membantu munculnya ilustrasi yang berciri khas, seperti pada dinding, papan kayu, kain, dan lain-lain.
- d. Kuas, sebagai alat untuk menyapukan air dan cat terdiri dari berbagai macam ukuran.
- e. Palet, sebagai wadah pencampuran warna untuk media pewarnaan cat.

Peralatan ilustrasi digital meliputi:

- a. *Software* komputer yang di dalamnya terdapat peralatan sketsa, warna, dan aplikasi *layer*. Ilustrasi digital dapat berbasis *vector* dengan menggunakan software Freehand, ilustrator, CorelDraw, dan Inkscape.
- b. *Mouse, pointing device* yang digunakan untuk mengatur pergerakan peralatan sketsa dan warna pada *software* grafis.
- c. *Tablet, graphic pen* yang pengaplikasiannya sama seperti menggaunakan pensil. *Tablet* juga merupakan *pointing device* dengan beberapa kelebihan di banding *mouse*

2.4.3.4. Tinjauan Gambar Ilustrasi Berdasarkan Teknik

- a. Manual, teknik gambar dengan mengganakan ketrampilan dan kreativitas tangan. Penggunaan teknik ini dapat menonjolkan ciri khas goresan dan gaya pewarnaan dari seorang ilustrator. Ilustrasi yang diciptakan dengan teknik manual dianggap memiliki nilai estetis lebih dibandingkan ilustrasi dengan teknik digital.
- b. Digital, teknik gambar menggaunakn perangkat komputer. Teknik ini memberikan kepraktisan dan efisiensi waktu dalam pengerjaan ilustrasi, namun hasil ilustrasi kurang menampilkan ciri khas goresan seorang ilustrator.
- c. Fotografi, teknik ilustrasi dengan menggunkan gambar yang diambil dengan kamera. Dulu hasil foto langsung digunakan sebagai ilustrasi, kini dengan bantuan peralatan digital, ilustrasi foto dapat tampil lebih ekspresif melalui *editing* warna dan gambar, sesuai keinginan ilustrator.
- d. *Collage* atau *Photomontage*. *Collage* yaitu teknik menghasilkan gambar dengan menggunakan berbagai macam kertas, kain, gambar yang ditempel pada suatu bidang membentuk satu kesatuan. Sedang *Photomontage* memiliki prinsip yang sama dengan *Collage* namun menggunakan foto.

2.4.3.5. Tinjauan Gambar Ilustrasi Berdasarakan Goresan

- a. Arsir, merupakan teknik goresan untuk menggambarkan bentuk obyek dengan memenuhi bidan-bidang gambar yang tidak terkena cahaya sehingga menghasilkan efek tiga dimensi pada obyek . Arsir terdiri dari garis-garis paralel (garis dengan pola sejajar) maupun garis-garis kontur (garis yang

kelengkungannya mengikuti bentuk bidang arsir). Kepekatan arsiran dapat diperkirakan dengan mengatur jarak antar garis.

- b. *Brush*, merupakan teknik goresan yang dihasilkan melalui sapuan kuas. Ciri utama *brush* tampak pada permainan tebal tipis stroke yang memiliki nilai estetis tersendiri. Adapula *dry brush*, yaitu teknik menyapukan cat tanpa air ke bidang gambar untuk mendapatkan kesan goresan kasar dan kering yang menimbulkan efek tekstur pada bidang gambar. Sementara *wet brush* (*watercolor*) adalah teknik menyapukan cat pada bidang gambar yang telah dibasahi supaya diperoleh pencampuran warna yang lebih baik.
- c. *Blocking*, pewarnaan ini memberikan kesan datar, sedikit, tanpa gradasi, dan pada umumnya minim ornamen, karena bertujuan untuk memusatkan perhatian pada obyek utama yang sederhana.
- d. *Pointilism* atau *Texture*, merupakan gaya gambar dengan memanfaatkan kualitas permukaan suatu bidang, baik kasar maupun halus, keras atau lembut, dan sebagainya. Bidang gambar diberi titik berwarna sesuai dengan bentuk obyeknya yang dari kejauhan seakan-akan menyatu, yang dapat mencapai tiga dimensi dengan menggambarkan cahaya dan bayangan serta suasana melalui pewarnaan kuat dan lemah.

2.4.3.6. Tinjauan Gambar Ilustrasi Berdasarkan Gaya Gambar

- a. *Realism*, merupakan gaya gambar yang mengutamakan kesesuaian dengan keadaan obyek sesungguhnya. Tingkat estetis dari gambar bergaya realis terletak pada tingkat kemiripan gambar dengan obyek yang digambar.
- b. *Decorative*, merupakan gaya gambar yang menekankan pada keberadaan ornamen yang menarik, kebanyakan ornamen-ornamen tersebut tidak memiliki kegunaan yang berarti dan hanya memenuhi fungsi estetis. Gaya *decorative* yang terkenal adalah gaya *Victorian*, *Art and Craft*, dan *Art Nouveau* yang muncul pada abad 19.
- c. *Symbolic* atau simbolik, merupakan gaya gambar representasional yang kerap kali digunakan sebagai ilustrasi artikel koran pada masa sekarang. Gambar *symbolic* berperan sebagai penarik perhatian pembaca dan bukan untuk

menjelaskan keseluruhan isi artikel. Untuk mengerti isi artikel, pembaca harus membaca artikel tersebut terlebih dahulu.

- d. *Diagram*, adalah gaya gambar ilustrasi yang diaplikasikan pada pembuatan *diagram*. Ilustrasi yang tampil pada diagram mewakili kelompok maupun produk/benda tertentu yang menjadi cakupan tema diagram tersebut.
- e. *Cartoon* atau kartun, merupakan sebuah gambar yang bersifat simbolik terhadap suatu keadaan dengan kadar kelucuan yang direncanakan untuk membuat orang tersenyum atau tertawa. Kelucuan gambar kartun membuat kebanyakan orang berasumsi bahwa kartun identik dengan anak-anak walaupun sesungguhnya orang kartun juga dapat ditunjukkan bagi orang dewasa.
- f. *Caricature* atau karikatur, merupakan gaya gambar yang menampilkan kembali sesuatu obyek konkret (biasanya manusia) dengan cara melebih-lebihkan ciri khas obyek tersebut. Karikatur manusia biasanya digambar dengan kepala besar dan tubuh kecil karena ciri khas obyek yang ditonjolkan terletak pada wajah.

2.5. Tinjauan aspek historis

Untuk mengetahui perbandingan antara wanita jaman sekarang dan dahulu dapat ditinjau dari aspek historis. Hal tersebut dapat kita lihat perbedaannya dari jaman RA Kartini, yang di mana saat itu kaum wanita mengalami pembatasan ekspresi dan partisipasi di bidang ekonomi, pendidikan, sosial dan budaya. Wanita selalu diposisikan sebagai pengikut atau abdi kaum pria, sehingga hak-hak mereka yang paling dasar semisal hak pendidikan dan hak bicara, nyaris tak ada atau tergantung pada keputusan suami atau orangtuanya. Tentu, pada jaman tersebut, wanita tidak hanya menjadi person pengikut melainkan sekaligus menjadi person terjajah. Tak hanya di Jawa. Fenomena “penjajahan” gender terjadi hampir diseluruh pelosok Hindia-Belanda, yang masih sangat kental dipengaruhi oleh kultur feodalisme. (Suyar, par.5) Berbeda dengan jaman sekarang yang di mana wanita di perbolehkan berkarier, berpikiran terbuka dan masih banyak lagi partisipasi wanita di dalam bidang-bidang lainnya.

2.6. Tinjauan aspek kultural

Kultural wanita dalam negara Indonesia ini masih sangat kental dengan memegang tradisi yang memegang kodrat-kodrat sebagai wanita meski sudah banyak perubahan yang terjadi beberapa tahun ini. Hal ini mungkin juga diinspirasi dari buku R.A Kartini dalam bukunya “Habis Gelap terbitlah terang.” Yaitu yang menuliskan kodrat wanita sebagai ibu di mana tertulis “Seorang perempuan yang mengorbankan diri untuk orang lain, dengan segala rasa cinta yang ada dalam hatinya, dengan segala asyik yang ada padanya, itulah ibu. Lebih tinggi ibu yang jadi ibu karena hati sanubarinya, daripada ibu yang menjadi ibu hanya karena badannya.”. Hal ini dapat memperlihatkan betapa kentalnya kultur di Indonesia mengenai kodrat wanita.

Hal ini juga terbukti juga dari pendapat dalam sebuah artikel di kabar Indonesia.Com bahwa fenomena wanita karier dalam realitas kehidupan bukanlah alasan untuk meniadakan, bahkan membunuh peran natural sosok ibu yang keibuan. Pun tidak ada dalihnya, wanita karier dilarang. Hanya saja, bagaimanakah mengomposisikan sosok ibu ideal, sukses menjadi ibu rumah tangga (peran natural) tetapi di sisi lain juga cemerlang menjadi wanita karier (peran kultural). (Supadiyanto, par.14)

2.7. Tinjauan aspek kehidupan

Melihat kondisi wanita jaman sekarang ditinjau dengan aspek kultural dapat terlihat betapa besar beban yang terdapat pada wanita jaman sekarang. Selain menjadi seorang ibu juga harus mencapai cita-citanya karena itu perancangan ini dibuat untuk para wanita khususnya para wanita dewasa muda agar tidak terjebak dalam kompleksnya masalah hidup. Di harapkan perancangan ini dapat menjadi pelipur lara, hiburan, dan suatu harapan bagi kehidupan para wanita dewasa muda jaman sekarang,

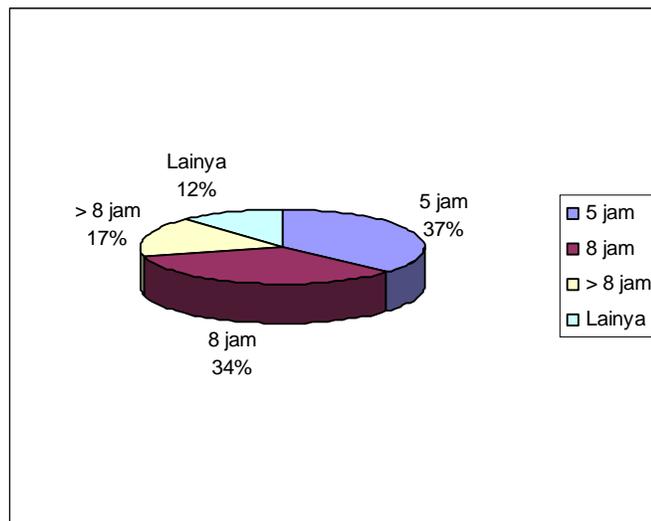
2.8. Kuisisioner

2.8.1. Analisa data hasil kuisisioner

Kuisisioner dibagikan pada tanggal 3-5 Maret 2008 kepada 100 orang. Yang di sebar di Universitas kristen Petra, Galaxy Mall, dan Pakuwon trade Center.

1. Apakah status anda saat ini?
 - a. Mahasiswa
 - b. Kerja
 - c. Lainnya,.....

Pertanyaan pertama bertujuan mengetahui profesi atau kegiatan apa yang sedang dijalani, Dan diketahui dari 100 responden 62 % adalah mahasiswa, 35 % adalah sudah bekerja, dan sisanya 3 % adalah lainnya di mana para responden yang bukan juga sebagai mahasiswa tetapi tidak juga sedang bekerja.



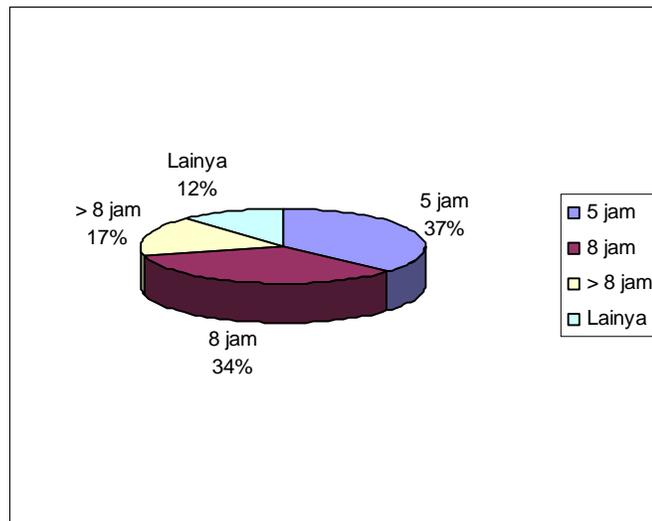
Tabel 2.1. Status responden

Asumsi :

Bahwa dari hasil pembagian quisioner yang disebarakan di 3 tempat yaitu di universitas Kristen, Petra Galaxy Mall, dan Pakuwon trade Center menunjukkan bahwa rata-rata responden masih berstatus mahasiswa.

2. Berapa lama anda berada dalam lingkup kampus / tempat kerja ?
 - a. 5 jam
 - b. 8 jam
 - c. > 8 jam
 - d. Lainnya,.....

Pertanyaan kedua bertujuan mengetahui berapa banyak waktu yang dihabiskan untuk melakukan kegiatan setiap harinya. Agar dapat melihat tingkat mobilitas wanita usia 20-25 tahun. Dan diketahui dari 100 responden 37% adalah responden berada di kampus atau tempat kerja, 34 %nya adalah 8 jam, 17 % > 8 jam dan sisanya yaitu yang di manapara responden lebih dari 8 jam atau bahkan kurang dari 5 jam. adalah lainnya dengan persentase 12 %.



Tabel 2.2. waktu yang dihabiskan para responden untuk beraktivitas

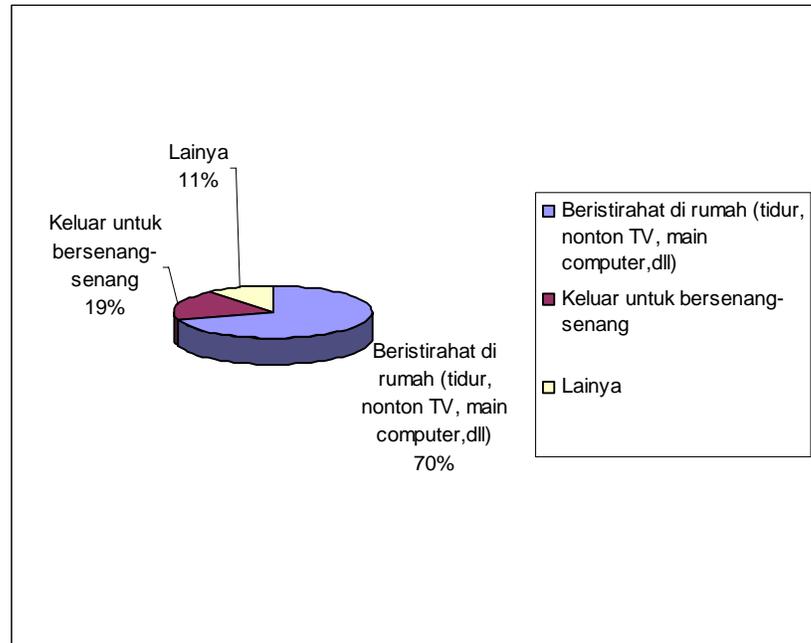
Asumsi :

Perolehan terbanyak adalah para responden menghabiskan waktu sekitar 5-8 jam seharusnya untuk pergi ke kampus atau kerja.

3. Apa yang anda lakukan setelah pulang dari kampus / tempat kerja ?
 - a. Beristirahat di rumah (tidur, nonton TV, main computer,dll)
 - b. Keluar untuk bersenang-senang
 - c. Lainnya,.....

Pertanyaan ketiga bertujuan mengetahui kegiatan apa yang dilakukan oleh para responden setiap harinya setelah seharian melakukan aktivitas. Dan di peroleh hasil 70 % para responden beristirahat di rumah, 19 % keluar untuk

senang-senang, dan sisanya lainnya adalah 11 % (belajar, kerja tugas, dan mengikuti kursus)



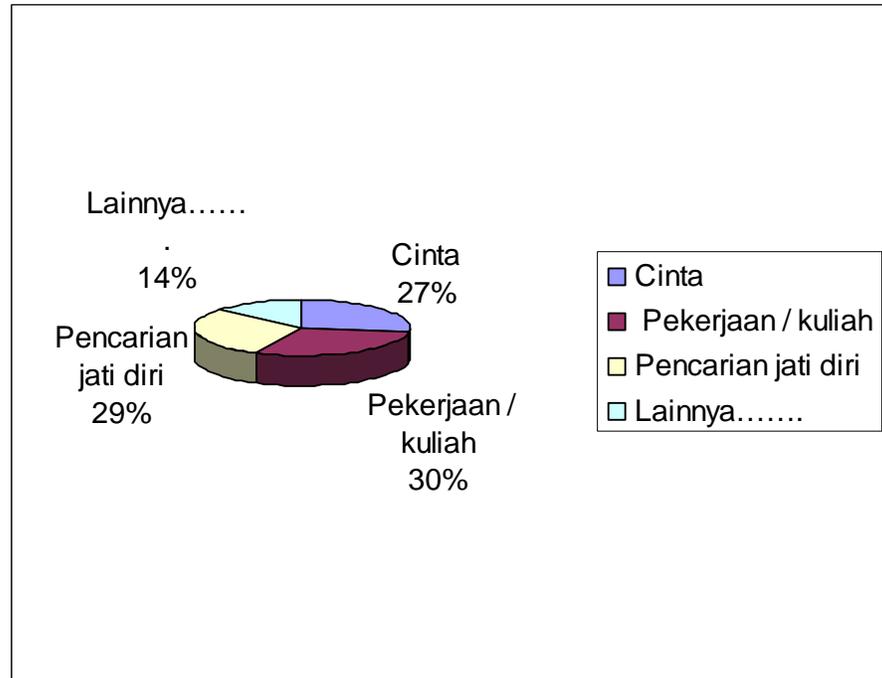
Tabel 2.3. kegiatan para responden usai beraktivitas

Asumsi :

Rata-rata para responden banyak meluangkan waktu dengan beristirahat di rumah setelah melakukan aktivitasnya sehari-hari.

4. Menurut anda masalah apa yang paling banyak anda temui di usia anda ?
 - a. Cinta
 - b. Pekerjaan / kuliah
 - c. Pencarian jati diri
 - d. Lainnya.....

Pertanyaan keempat bertujuan mengetahui masalah yang di alami oleh sebagian besar para responden. Dan di peroleh hasil 30 % masalah pencarian jati diri, 29 % masalah pekerjaan atau kuliah, 27 % masalah cinta, dan sisanya lainnya adalah 14 % (masalah keluarga, dan teman)



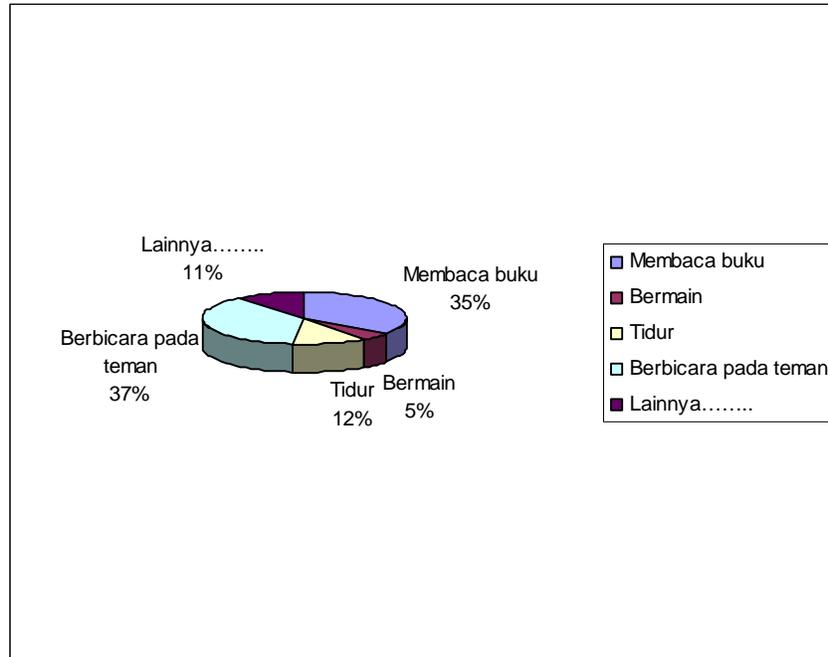
Tabel 2.4. masalah yang paling banyak di hadapi di usia 20-25 tahun

Asumsi :

Masalah yang paling banyak di temui para responden adalah masalah pencarian jati diri dan pekerjaan.

5. Apakah yang anda lakukan untuk mengatasi masalah anda?
- Membaca buku
 - Bermain
 - Tidur
 - Berbicara pada teman
 - Lainnya.....

Pertanyaan kelima bertujuan mengetahui bagaimana para responden mengatasi masalah yang ada. Dan di peroleh hasil 37 % berbicara pada teman, 35 % membaca buku, 12 % tidur, 5 % bermain, dan sisanya adalah lainnya 11% (mendengarkan musik, menyendiri, berdoa, menyanyi, dan nonton video)



Tabel 2.5. Solusi yang diambil para responden dalam mengatasi masalah yang ada

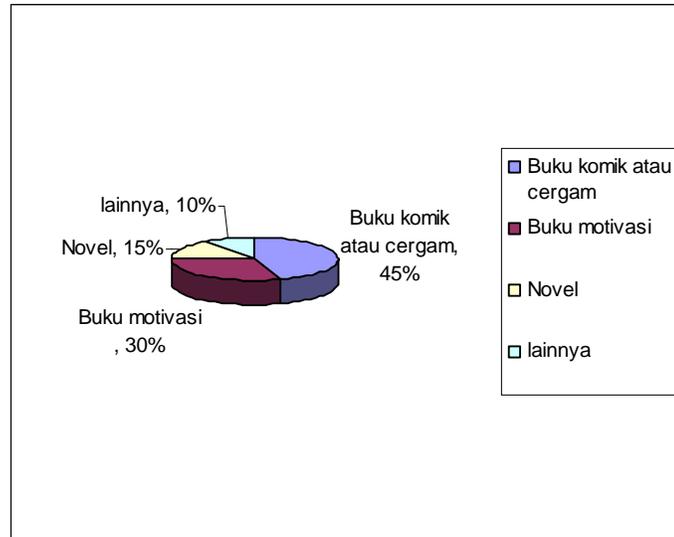
Asumsi :

Rata-rata para responden berbicara pada teman dan membaca buku untuk mengatasi masalahnya

6. Buku seperti apakah yang dapat menghibur anda se usai aktivitas atau di saat penat ?

- a. Buku komik atau cergam
- b. Buku motivasi
- c. Novel
- d. Lainnya.....

Pertanyaan keenam bertujuan mengetahui Buku seperti apakah yang di pilih pada saat responden merasa penat dan lelah dari segala aktivitasnya. Dan diperoleh hasil 45 % memilih membaca buku komik atau cergam, 30 % membaca buku motivasi, 15 % membaca novel, dan sisanya adalah lainnya 10% (membaca Koran, Tabloid, alkitab, kumpulan puisi, cerita rakyat, dan majalah *fashion*.)



Tabel 2.6. informasi untuk mengetahui buku seperti apa yang dipilih responden disaat keadaan penat dan lelah seusaai beraktivitas.

Asumsi :

Rata-rata para responden memilih buku komik atau cergam untuk mengatasi kepenatan seusaai beraktivitas.

7. Ilustrasi seperti apakah yang anda sukai pada buku yang anda pilih untuk membantu menghilangkan kepenatan ?
 - a. Ilustrasi vektor



- b. Ilustrasi American style



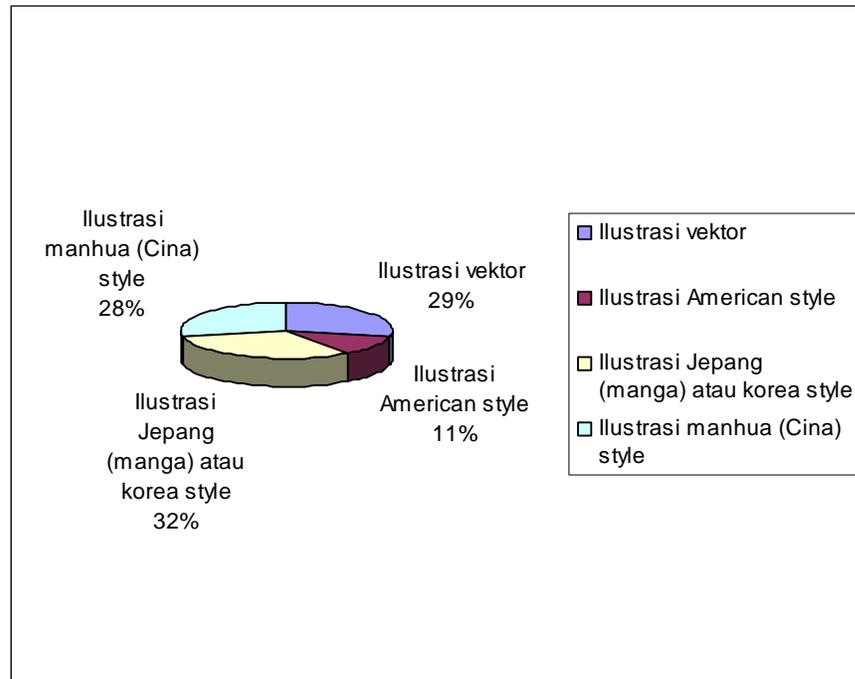
c. Ilustrasi Jepang (manga) atau korea style



d. Ilustrasi manhua (Cina) style



Pertanyaan ketujuh bertujuan mengetahui ilustrasi seperti apakah yang dipilih responden untuk membantu menghilangkan kepenatan. Dan di peroleh hasil 32 % ilustrasi jepang (manga) atau korea style, 28 % ilustrasi Manhua, 29 % ilustrasi vector, dan 11 % ilustrasi American style



Tabel 2.7. informasi ilustrasi yang dipilih para responden untuk menghilangkan kepenatan.

Asumsi :

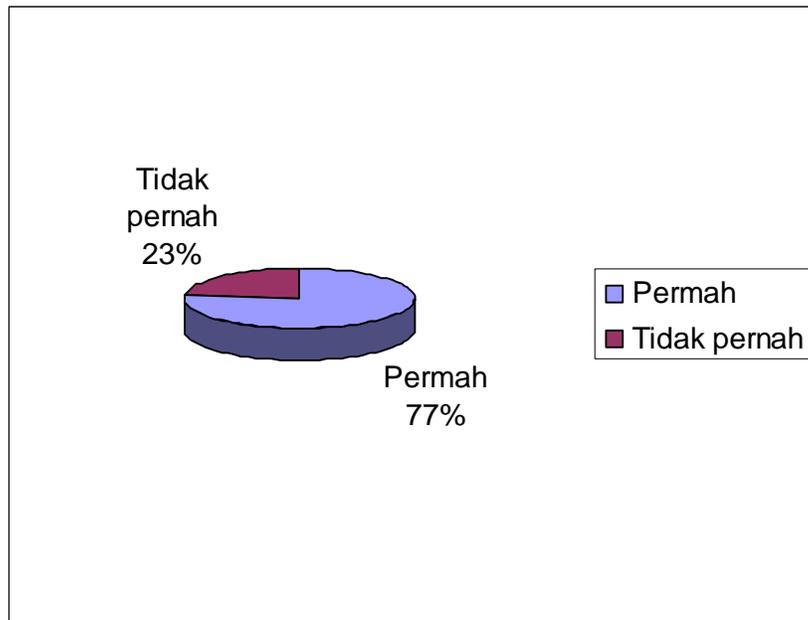
Rata-rata para responden memilih ilustrasi jepang (manga) atau korea style sebagai ilustrasi yang bias menghilangkan kepenatan.

8. Apakah anda pernah membaca buku pembangkit motivasi?

(Seperti chicken soup, purpose driven life,dan lain-lain)

- a. Pernah
- b. Tidak pernah

Pertanyaan kedelapan bertujuan mengetahui apakah para responden pernah membaca buku-buku pembangkit motivasi yang ada. Dan di peroleh hasil 77 % pernah dan 23 % tidak pernah.



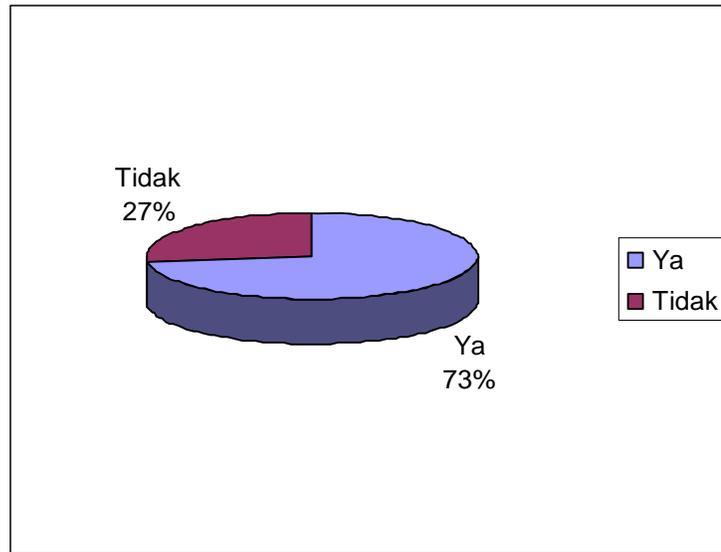
Tabel 2.8. informasi untuk mengetahui seberapa banyak responden yang pernah membaca buku motivasi

Asumsi :

Rata-rata para responden pernah membaca buku-buku pembangkit motivasi seperti chicken soup, purpose driven live, dan lain-lain.

9. Menurut anda apakah dengan membaca buku-buku motivasi dapat membantu meringankan beban?
- Ya
 - Tidak

Pertanyaan kesembilan bertujuan mengetahui apakah para responden dengan membaca buku-buku pembangkit motivasi yang ada dapat membantu meringankan beban. Dan di peroleh hasil 73 % pernah dan 27 % tidak.



Tabel 2.9. informasi sejauh mana buku motivasi dapat membantu para responden memecahkan masalah

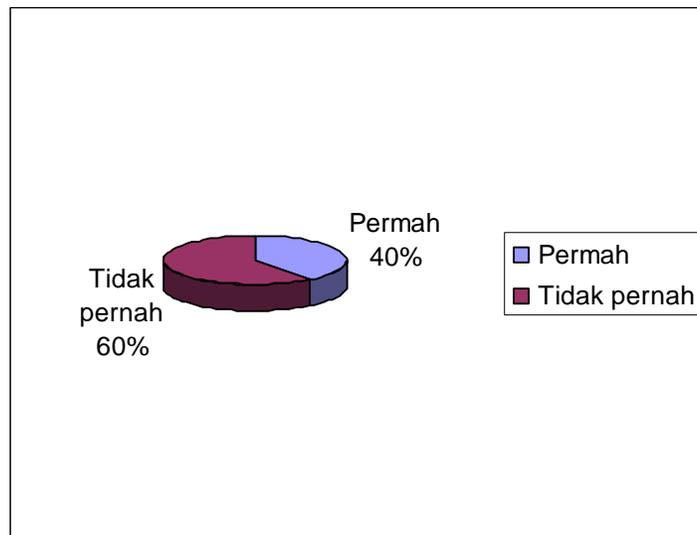
Asumsi :

Rata-rata para responden merasa buku-buku pembangkit motivasi yang ada dapat membantu meringankan beban yang ada.

10. Apakah anda pernah membaca buku motivasi berillustrasi ?

- a. Pernah
- b. Tidak pernah

Pertanyaan kesepuluh bertujuan mengetahui apakah para responden pernah membaca buku pembangkit motivasi berillustrasi. Dan di peroleh hasil 40 % pernah dan 60 % tidak



Tabel 2.10. mengetahui para responden yang pernah melihat buku motivasi berillustrasi

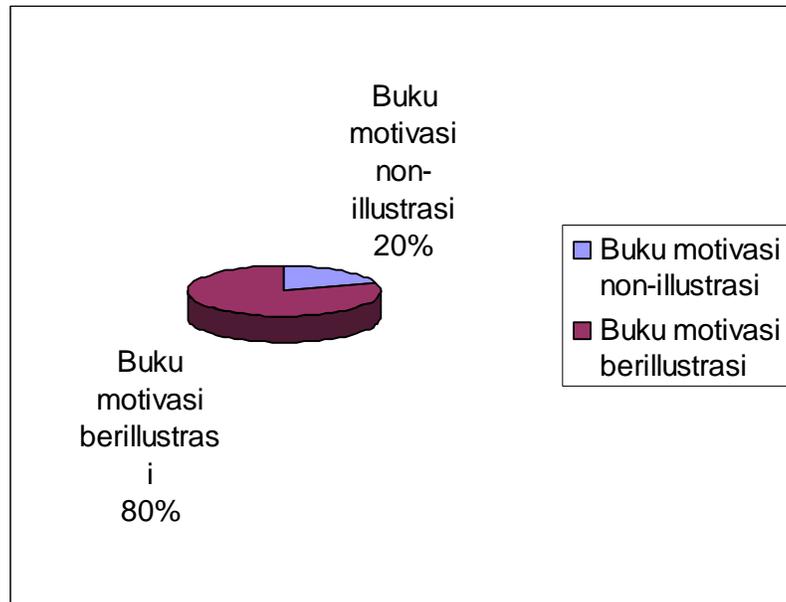
Asumsi :

Dari hasil polling yang di sebarakan di hasilakan Rata-rata para responden tidak pernah membaca buku motivasi berillustrasi.

11. Manakah yang anda lebih suka?

- a. Buku motivasi non-illustrasi
- b. Buku motivasi berillustrasi

Pertanyaan kesebelas bertujuan mengetahui apakah para responden menyukai buku pembangkit motivasi berillustrasi. Dan di peroleh hasil 20 % memilih buku motivasi non-illustrasi dan 80 % memilih buku motivasi berillustrasi.



Tabel 2.11. mengetahui kesukaan responden antara buku motivasi berillustrasi dengan buku motivasi non-illustrasi

Asumsi :

Sebagian besar para responden menyukai buku motivasi berillustrasi. Bahkan pada para responden yang sebelumnya tidak pernah melihat buku motivasi berillustrasi bila di suruh memilih ada buku motivasi berillustrasi, sebagian besar menjawab memilih buku motivasi berillustrasi.

12. Ilustrasi seperti apakah yang cocok untuk buku-buku motivasi ?

a. Ilustrasi vektor



b. Ilustrasi American style



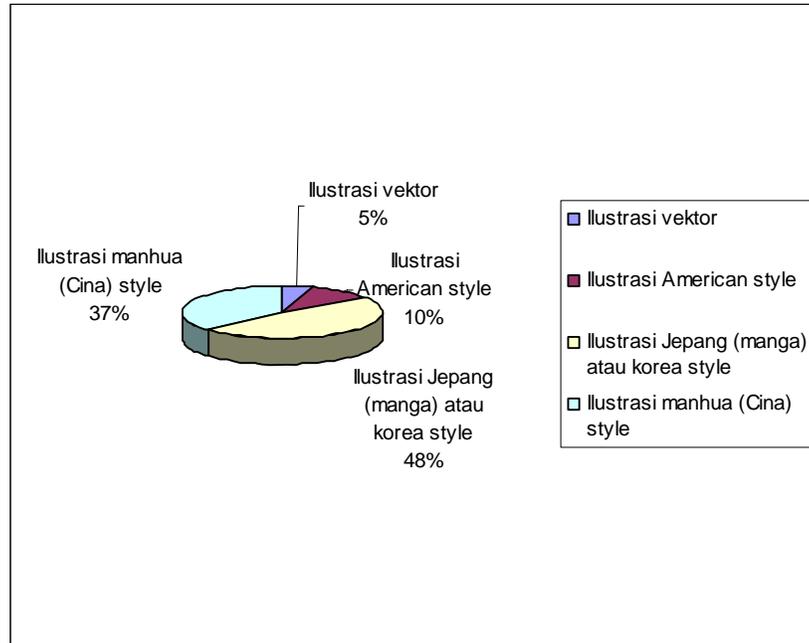
c. Ilustrasi Jepang (manga) atau korea style



d. Ilustrasi manhua (Cina) style



Pertanyaan kedua belas bertujuan mengetahui ilustrasi manakah yang cocok dipakai untuk buku motivasi. Dan diperoleh hasil 48 % ilustrasi Jepang (manga) atau korea style, 37 % ilustrasi manhua, American



Tabel 2.12. mengetahui pendapat responden tentang ilustrasi yang cocok dipakai dalam buku motivasi berilustrasi

Asumsi :

Sebagian besar para responden merasa ilustrasi jepang (manga) atau korea style cocok dipakai sebagai ilustrasi dari buku motivasi berilustrasi.

2.8.2. Daftar nama dan umur responden

No.	Umur 20	No.	Umur 21	No.	Umur 22	No.	Umur 25
1	Maria	1	Mita	1	Fenny	1	Anne
2	Lucy	2	Felicia	2	Diana Wardhani	2	Nani
3	Magda	3	Christine	3	Silvi	3	Yenny
4	Irene	4	Adeline	4	Vera	4	Melvia
5	Yunita	5	Natalia	5	Ayleen	5	Yinna
6	Herlina	6	Evelyn	6	Megawati	6	Mitha
7	Renata	7	Veronica	7	Risa	7	Anita
8	Vivien	8	Ninik	8	Shierly	8	Diana
9	Tatik	9	Chui	9	Amelia	9	Gina
10	Shanty	10	Candy			10	Sabrina
11	Erlina	11	Erika			11	Linda
12	Alice	12	Mira.O			12	Monita
13	Lisa	13	Eliana			13	Ruth
14	Steffika	14	Mellisa			14	Mila
15	Felicia	15	Rossi Olivia				
16	Margareth	16	Budhi Dewi				
17	Sulis	17	Nina S				
18	Jessica	18	Shierly				
19	Angela	19	Ivon				
20	Silvy	20	Helga				
21	Lilie	21	Juvenda				
22	Fanty						

Tabel 2.13. Tabel Daftar nama dan umur responden

No.	Umur 24	No.	Umur 25
1	Rika	1	Amelia
2	Mikie	2	Claudia
3	Vivi	3	Mariana
4	Mira	4	Christina
5	Henny	5	Angel
6	Menik	6	Ella
7	Rosalia L	7	Novita
8	Siska	8	Ivon
		9	Inge
		10	Meilisa
		11	Fenny
		12	Ornella
		13	Jessica
		14	Esther
		15	Stephani
		16	Catherine
		17	Oline
		18	Cindy A
		19	Cory
		20	Dian P
		21	Yessica
		22	Ameliya Salim

Tabel 2.14. Tabel Daftar nama dan umur responden