

## 2. ANALISIS DAN TINJAUAN TEORI

### 2.1 Studi Literatur

Dalam studi literatur ini banyak dikumpulkan data-data dari berbagai sumber.

#### 2.1.1 Tinjauan Judul Perancangan

##### 2.1.1.1 Penjelasan Tema /Judul Buku Yang Diambil

Perancangan buku cerita bergambar untuk anak-anak usia 4-6 tahun tentang tokoh-tokoh Alkitab menggunakan unsur pendidikan sekaligus menghibur, sekaligus beserta media promosinya akan diuraikan satu persatu masing-masing komponennya untuk menjelaskan arti masing-masing berdasarkan landasan teoritis yang sudah ada.

Perancangan yang dimaksud pada karya ini adalah yang telah direncanakan, disiapkan, atau diprogramkan menjadi hasil karya yang nyata dan dapat berguna khususnya bagi masyarakat Kristiani.

#### a. Perancangan Buku Cerita Bergambar

Judul perancangan dari buku ini adalah Perancangan Buku Cerita Bergambar Tentang Tokoh-Tokoh Alkitab Untuk Anak-Anak, beberapa alasan memilih format buku adalah karena buku merupakan salah satu media komunikasi yang paling umum di masyarakat, memiliki nilai edukatif yang tinggi, dapat mudah dan praktis dibawa kemana-mana, untuk menanamkan kecintaan terhadap membaca buku sejak dini kepada anak-anak.

#### b. Tentang Tokoh -TokohAlkitab

Kisah-kisah dari tokoh Alkitab yang diambil merupakan kisah yang dapat memberikan penanaman nilai positif sejak dini kepada anak-anak, selain itu merupakan sarana pengenalan terhadap Alkitab.

#### c. Anak-Anak

Anak usai 4-6 tahun, merupakan anak-anak yang termasuk dalam masa peka. Masa peka diperkenalkan dalam dunia pendidikan oleh Dr Maria Montessori sebagai masa pertumbuhan ketika suatu fungsi jiwa mudah sekali dipengaruhi dan dikembangkan (Zulkifli L.15)

### 2.1.2 Tinjauan Buku

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, buku adalah lembar kertas yg berjilid, berisi tulisan atau kosong; kitab.

#### 2.1.2.1 Sejarah Buku di Dunia

Sebelum ada buku, manusia pertama kali menulis di atas batu, papan dan daun. Asal mulanya sebelum ada buku, orang Mesir pertama kali mencipta “Papyrus” pada sekitar tahun 2400 SM, papyrus ini kemudian digulung dan membentuk *scroll*, ini merupakan bentuk buku yang paling pertama, atau dalam bahasa sekarang disebut kertas. (“Sarapan Pagi”, par.1)



Gambar 2.1. Tanaman papyrus

Sumber: <http://www.sarapanpagi.org/papyrus-vt846.html>



Gambar 2.2. Papyrus

Sumber: [http://www.uniheidelberg.de/magazin/topthema\\_0301\\_papyrus.html](http://www.uniheidelberg.de/magazin/topthema_0301_papyrus.html)

#### 2.1.2.2 Pengertian Cerita Bergambar

Cerita menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia memiliki beberapa arti yaitu: “karangan yang menuturkan perbuatan, pengalaman, atau penderitaan

orang; kejadian,dsb” (165). Sedangkan bergambar adalah ”dihiasi dengan gambar” (250).

Pengertian secara umum tentang cerita bergambar ada bermacam-macam, Menurut Phaidon dalam bukunya *The Art Book*, cerita bergambar adalah usaha untuk menjadikan suatu cerita menjadi lebih jelas dalam bentuk gambar pada sebuah media. Sedangkan menurut Watson dalam bukunya *How To Draw*, cerita bergambar adalah usaha mengekspresikan kesan atau menampakkan secara visual hal-hal di sekitar kita sehingga orang lain mampu menangkap gagasan kita. Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, cerita bergambar adalah usaha menjelaskan objek dan lingkungan dengan mendetailkan bentuk.

Di Indonesia cerita bergambar, sering diasumsikan sama dengan komik atau kartun, padahal dalam kenyataannya kedua hal tersebut berbeda, meskipun ada juga persamaannya. Persamaan cerita bergambar dengan komik adalah sama-sama kisah atau cerita yang didukung dengan gambar. Namun tidak semua cerita bergambar atau komik menggunakan gambar kartun

Dari beberapa pengertian yang dikemukakan di atas dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa cerita bergambar adalah penyampaian cerita dengan memvisualisasikan dalam bentuk yang menarik agar maksud dari cerita dapat tersampaikan dengan jelas, cerita bergambar biasanya banyak dipergunakan untuk anak-anak lebih dapat memahami isi buku tersebut.

### 2.1.2.3 Genre Cerita Bergambar

Beberapa genre cergam, antara lain :

#### 1. *Baby Books*

Genre ini diperuntukkan bagi bayi dan batita yang kebanyakan materinya berupa pantun dan nyanyian sederhana (*lullabies & nursery rhymes*), permainan dengan jari atau sekedar ilustrasi tanpa kata sama sekali. Sepenuhnya mengandalkan ilustrasi serta kreatifitas orang tua dan anak untuk berimajinasi. Panjangn cerita dan formatnya beragam, disesuaikan dengan materinya. Buku-buku untuk batita biasanya berupa cerita sederhana yang berisi kurang dari 300 kata. Ceritanya berkaitan dengan keseharian anak atau bermuatan edukatif tentang pengenalan warna, angka, bentuk dan lain-lain. Banyak yang

berbentuk *board books* (buku yang kertasnya sangat tebal, seperti karton), *pop-ups* (buku yang halamannya berbentuk tiga dimensi), *lift the flaps* atau buku-buku khusus (buku-buku yang dapat bersuara, memiliki format unik atau dengan tekstur tertentu).

## 2. *Picture books*

Buku jenis ini diperuntukkan untuk anak-anak usia 4-8 tahun. Naskahnya rata-rata sekitar 1000 kata, namun juga bisa mencapai 1500 kata. Jikalau ada yang menggunakan lebih dari 1500 kata, biasanya merupakan persiapan bagi pembacanya yang sedang memasuki puncak pada masa usianya. Plotnya masih sederhana dengan adanya satu karakter utama yang seutuhnya menhadi pusat perhatian dan menjadi alat penyentuh emosi serta pola pikir anak. Ilustrasi yang disajikan memegang peran yang begitu penting, sama dengan teks dalam penyampaian ceritanya. Topic serta gaya penulisannya pun telah luas dan beraneka ragam. Dalam format ini, cerita nonfiksi dapat pula disajikan dengan ketebalan 48 halaman dengan berisi hingga 2000 kata dengan target pembacanya dapat menjangkau sampai usia 10 tahun.

## 3. *Early Picture Books*

Buku cergam ini sebetuk dengan *picture books*, namun dilengkapi sedemikian rupa bagi anak di usia kira-kira 4-8 tahun. Berisikan cerita yang sederhana dan kurang dari 1000 kata. Buku genre ini banyak yang dicetak ulang dalam format board book untuk melebarkan jangkauan pembacanya.

## 4. *Easy Readers*

Buku-buku genre ini biasanya diperuntukkan bagi anak-anak yang baru mulai membaca sendiri yaitu sekitar usia 6-8 tahun, sehingga dikenal dengan sebutan *easy to read*. Dengan format yang sedikit lebih berat disbanding dua genre cergam sebelumnya, buku ini masih menggunakan ilustrasi berwarna dalam setiap halamannya. Ukuran trim per halamannya lebih kecil dan ceritanya dibagi dalam bab-bab pendek. Biasanya berjumlah 32-64 halaman dengan panjang teks beragam, antara 200-1500 kata atau paling banyak 2000 kata.

Ceritanya disampaikan dalam bentuk aksi dan percakapan interaktif dengan menggunakan kalimat sederhana (satu gagasan perkalimat). Biasanya terdapat 2-5 kalimat di tiap halamannya.

#### 5. *Transition Books*

Tak jarang disebut sebagai *chapter books* tahap awal yang ditujukan untuk anak berusia 6-9 tahun. Buku genre ini merupakan jembatan penghubungan antara genre *easy readers* dan *chapter books*. Gaya penulisannya sama seperti *easy readers*, namun lebih panjang yaitu naskahnya biasanya sebanyak 30 halaman yang dipecah menjadi 2-3 halaman per bab. Ukuran trim setiap halamannya lebih kecil lagi dan dilengkapi dengan ilustrasi hitam putih di beberapa halamannya.

#### 6. *Chapter Books*

buku ini ditujukan bagi anak berusia 7-10 tahun. Terdiri dari naskah setebal 45-60 halaman yang dibagi dalam 3-4 halaman tiap babnya. Kisahnya lebih padat bila dibandingkan dengan genre *transition books*, walaupun tetap menggunakan banyak aksi petualangan. Kalimat-kalimatnya mulai sedikit kompleks, tapi paragraph 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.

#### 7. *Middle Grade*

Ditujukan bagi anak-anak berusia 8-12 tahun sebagai kategori 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. Hal ini menjelaskan keberhasilan beberapa seri petualangan yang terdiri dari 20 atau lebih buku dengan tokoh yang sama. Kelompok fiksinya beragam yaitu mulai dari fiksi kontemporer, sejarah hingga *science fiction* atau petualangan fantasi. Sementara

yang termasuk kelompok nonfiksi, antara lain biografi, iptek dan topic-topik multibudaya.

#### 8. *Young Adults*

Buku gender ini diperuntukkan bagi anak-anak berusia di atas 12 tahun dengan naskah terpanjang 130-120 halaman. Plot ceritanya bisa sangat kompleks dengan banyaknya karakter utama, meskipun tetap terdapat satu karakter yang difokuskan. Tema-tema yang diangkat biasanya relevan dengan kehidupan remaja saat ini.

Format buku yang digunakan dalam perancangan ini merupakan format early picture book.

#### 2.1.3. Tinjauan Alkitab

##### 2.1.3.1 Pengertian Alkitab

Kata "Alkitab" adalah serapan dari bahasa Arab yaitu kata sandang "al" dan "kitab". Kata "kitab" sendiri berasal dari akar kata yang berarti "menulis", dapat dibandingkan dengan kata Ibrani "KATAV" dan kata Aram "KETAV" Alkitab memiliki beragam pengertian, pengertian yang mendasar tentang Alkitab bagi masyarakat umum adalah kitab suci, sedangkan bagi umat Kristiani, Alkitab merupakan kumpulan dari firman Tuhan yang memaparkan banyak kejadian penting dan bersejarah di masa lampau serta didalamnya terkandung larangan dan perintah serta Firman Tuhan bagi umat manusia ("Sarapan Pagi Biblika", par 2)

Alkitab dari umat Kristiani terdiri dari 2 bagian yaitu Perjanjian Lama (*Old Testament*) yang terdiri dari 39 kitab dan Perjanjian Baru (*New Testament*) yang terdiri dari 27 kitab, walaupun Alkitab ditulis oleh bermacam-macam orang dari jaman yang berbeda, serta memiliki profesi yang berbeda, mulai dari nabi, rasul, dokter, pemungut cukai, nelayan, raja, dan lain sebagainya, Alkitab itu sendiri ditulis kira-kira oleh 40 orang dalam kurun waktu 1500 tahun, tetapi Alkitab tersebut isinya berhubungan satu sama lain membentuk satu kesatuan, hal tersebut dapat terjadi karena para penulis Alkitab telah mendapat wahyu dari Tuhan sendiri, sehingga mereka menuliskan apa yang Tuhan ingin katakan kepada umatNya. Seperti ada tertulis "Taurat Tuhan itu sempurna...Titah Tuhan itu tepat... perintah Tuhan itu murni...hukum-hukum Tuhan itu benar adil semuanya."( Mazmur 19.8-10). Alkitab sendiri telah diterjemahkan ke dalam

kurang lebih 1200 bahasa dan bahasa daerah, dan Alkitab ditulis dalam hampir 97% dari bahasa penduduk dunia.

Alkitab adalah buku sejarah, dan kebenaran-kebenaran agung tentang kekristenan didasarkan pada fakta-fakta sejarah yang diungkapkan dalam Alkitab. Jika fakta tentang kelahiran dari anak Perawan, fakta tentang Penyaliban, dan fakta tentang Kebangkitan diabaikan, berarti iman kita tidak memiliki dasar. Karena pernyataan Perjanjian Baru bertumpu pada landasan Perjanjian Lama, ketetapan Perjanjian Lama merupakan hal yang amat penting bagi kita. Meskipun peneguhan satu jenis kebenaran (sejarah) tidak menunjukkan keabsahan kebenaran jenis lainnya (teologis), ketelitian kisah sejarah dalam Alkitab menimbulkan kepercayaan pada pesan teologisnya. Orang-orang yang tidak menerima keseksamaan sejarah dalam Alkitab ternyata lebih mudah menolak pernyataan-pernyataan teologisnya. Keseksamaan dan kesesuaian dengan sejarah yang merupakan sifat Alkitab sebagai firman Allah dan sebagai pernyataan-Nya yang unik telah disangkal oleh kritikus yang merusak, yang telah mengabaikan keabsahan mutlak Alkitab pokok demi pokok. Misalnya, kritikus-kritikus tertentu mengatakan bahwa kisah Abraham adalah sebuah legenda, bahwa hukum Musa dirumuskan ratusan tahun setelah Musa, bahwa orang-orang seperti orang Het hanyalah merupakan legenda atau tidak penting, bahwa kitab Hakim-hakim adalah kumpulan *cerita-cerita menarik* dan bukan kisah sejarah yang sungguh, dan pelbagai orang dari Sergon hingga Sanbalat tidak terdapat dalam sejarah. Tetapi temuan-temuan arkeologis telah menunjukkan bahwa tuduhan-tuduhan para kritikus ini dan banyak lagi tuduhan lain terbukti salah dan ternyata Alkitab benar-benar layak dipercaya dalam setiap pernyataan yang oleh para kritikus tentu dikesampingkan dan dianggap tidak dapat dipercaya.

Sejarah Alkitab bukanlah terutama catatan tentang manusia yang mencari Allah. Sejarah Alkitab lebih merupakan catatan tentang *penyataan Allah kepada manusia*. Agama-agama kafir merupakan usaha manusia yang mencari Allah atau mencari dewa-dewa, tetapi Alkitab adalah pernyataan Allah sendiri kepada kita, yang memberi tahu bagaimana dari awal zaman Allah telah berfirman kepada Adam dan Hawa di Taman Eden dan bagaimana kemudian Ia menuntun Nuh,

memanggil Abraham dari Ur, berbicara melalui para nabi, dan akhirnya memberikan pernyataan tertinggi di dalam Anak-Nya, Yesus Kristus.

Orang-orang yang percaya pada Alkitab yakin bahwa catatan pernyataan Allah ini tidak hanya penting untuk seluruh umat manusia, tetapi juga tepat dan cermat dalam segala hal. Kita juga beranggapan bahwa para penulis Alkitab menggunakan kepribadian mereka sendiri, menggunakan perbendaharaan kata kepribadian mereka sendiri, menggunakan perbendaharaan kata mereka sendiri, dan memakai ingatan, intuisi, dan pertimbangan mereka sendiri sedangkan pada waktu bersamaan mereka dicegah membuat kesalahan dan dituntun sedemikian rupa oleh Allah sehingga mereka menyatakan dengan amat tepat apa yang Allah ingin beritahukan kepada manusia. Tuntutan ini bukan demikian samar-samar sehingga hanya memberikan ide atau konsepsi umum yang Allah ingin ungkapkan, tetapi sebaliknya meluas sampai mencakup pemilihan kata-kata apabila hal ini amat perlu untuk menyampaikan pesan dan perintah Allah. Penjelasan di atas menyatakan suatu pandangan tentang *inspirasi verbal*, yakni bahwa Allah menuntun sampai ke pemilihan kata, bila perlu. Kata Latin *verba* berarti "kata-kata", jadi istilah *verbal inspiration* (inspirasi verbal) menunjukkan bahwa bila perlu Allah menuntun sampai kepada pemilihan kata-kata pun. Inspirasi verbal atau pengilhaman harfiah tidak berarti bahwa Allah mendikte isi seluruh Alkitab secara *verbatim*, atau kata demi kata.

Sebaliknya, pandangan ini menolak teori inspirasi dikte, yang menjadikan proses inspirasi itu suatu operasi mekanis semata, meniadakan kepribadian penulis, dan menjadikannya sebuah mesin. Secara ringkas, pandangan ini sependapat dengan definisi Gausson tentang inspirasi, yang mengatakan bahwa inspirasi adalah "kekuatan yang tidak dapat dijelaskan, yang dari zaman dahulu telah digunakan oleh Roh Allah terhadap para penulis Alkitab, dengan tujuan untuk memimpin mereka dalam pemakaian kata-kata dan juga untuk melindungi mereka terhadap hal membuat kesalahan dan tidak mencantumkan hal-hal yang perlu dicantumkan."

Alkitab bukan buku pelajaran ilmu pengetahuan, akan tetapi ketika Alkitab berbicara mengenai hal-hal yang berhubungan dengan ilmu pengetahuan, maka uraiannya akurat. Alkitab, misalnya, tidak menyatakan dirinya suatu risalah

astronomi, tetapi ketika Ayub berbicara tentang Bintang Biduk, ia menulis sesuai dengan fakta-fakta astronomi yang diketahui pada masa itu. Seperti telah dikatakan, "Alkitab ditulis bukan untuk memberitahu kita bagaimana jalannya surga, tetapi untuk memberitahu kita bagaimana menuju ke surga." Sekalipun demikian, seluruh isi Alkitab baik secara ilmiah maupun secara historis adalah akurat, dan implikasi Alkitab secara ilmiah dan historis terus-menerus diperjelas dan diteguhkan oleh temuan-temuan modern

#### 2.1.3.2 Sejarah Alkitab

Mungkin banyak di antara kita menanyakan siapakah yang sebenarnya menulis Alkitab. Yang menulis Alkitab adalah 40 orang pilihan Tuhan sendiri yang telah mendapat wahyu dariNya. Pada suatu ketika dalam sejarah, ini adalah Kitab Suci yang dikenal oleh orang-orang Yahudi dan disebut Kitab Taurat atau Pentateuch. Selama lebih dari 2000 tahun, nabi Musa dianggap sebagai penulis dari Kitab Taurat (Blakenbaker 23), oleh karena itu kitab ini sering disebut Kitab Nabi Musa dan sepanjang Alkitab ada referensi kepada "Hukum Nabi Musa". Tidak ada seorangpun yang dapat memastikan siapa yang menulis kitab Taurat, tetapi tidak disangkal bahwa nabi Musa memegang peran yang penting dan unik dalam berbagai peristiwa-peristiwa yang terekam dalam kitab ini. Sebagai orang Kristen, kita percaya bahwa Alkitab adalah hasil inspirasi Ilahi dan karenanya identitas manusia. Menurut sejarah nabi Musa menaruh satu set kitab didalam Tabut Perjanjian (*The Ark of Covenant*) kira-kira 3300 tahun yang lalu. Kemudian Kitab para nabi dan naskah-naskah ditambahkan kepada Kitab Taurat dan membentuk Kitab-kitab perjanjian lama. Kapan tepatnya isi dari Kitab-kitab Perjanjian Lama ditentukan dan dianggap sudah lengkap, tidaklah diketahui secara pasti. Yang jelas, setidaknya sejak lebih dari 100 tahun sebelum kelahiran Kristus, Kitab-kitab Perjanjian Lama sudah ada seperti umat Kristiani mengenalnya sekarang.

Kitab-kitab perjanjian lama pada awalnya ditulis dalam bahasa Ibrani bagi Israel, umat pilihan Allah. Tapi setelah orang-orang Yahudi terusir dari tanah Palestina dan akhirnya menetap di berbagai tempat, mereka kehilangan bahasa aslinya dan mulai bicara dalam bahasa Yunani, yang pada waktu itu merupakan bahasa internasional. Oleh karena itu menjadi penting kiranya untuk menyediakan

bagi mereka, terjemahan seluruh Kitab Perjanjian Lama dalam bahasa Yunani. Pada waktu itu di Alexandria berdiam sejumlah besar orang Yahudi yang berbahasa Yunani. Selama masa pemerintahan Ptolemius II Philadelphus (285-246 SM) proyek penterjemahan dari seluruh Kitab Suci orang Yahudi ke dalam bahasa Yunani dimulai oleh 70 atau 72 ahli kitab Yahudi, menurut sejarah 6 orang dipilih mewakili setiap dari 12 suku bangsa Israel. Terjemahan ini diselesaikan sekitar tahun 250-125 SM dan disebut *Septuagint*, yaitu dari kata Latin yang berarti 70 (LXX) sesuai dengan jumlah penterjemah. Kitab ini sangat populer dan diakui sebagai Kitab Suci resmi kaum Yahudi, yang tinggal di wilayah Asia kecil dan Mesir. Pada waktu itu Ibrani adalah bahasa yang nyaris mati dan orang-orang Yahudi di Palestina umumnya berbicara dalam bahasa Aram. Jadi tidak mengherankan kalau *Septuagint* adalah terjemahan yang digunakan oleh Yesus, para rasul dan penulis di kitab-kitab perjanjian baru. Bahkan, 300 kutipan dari Kitab Perjanjian Lama yang ditemukan dalam Kitab perjanjian Baru adalah berasal dari *Septuagint*. Harap diingat juga bahwa setiap Kitab Perjanjian Baru ditulis dalam bahasa Yunani.



Gambar 2.3. Alkitab Kuno

Sumber: [www.library.arizona.edu/.../illumination/pre9\\_05.html](http://www.library.arizona.edu/.../illumination/pre9_05.html)

Setelah Yesus disalibkan dan wafat, para pengikutnya tidak menjadi punah tetapi malahan semakin kuat. Pada sekitar tahun 100 Masehi, para imam Yahudi berkumpul di Jamnia, Palestina. Mungkin sebagai reaksi terhadap umat Kristen. Dalam konsili Jamnia ini mereka menetapkan empat kriteria untuk menentukan *standard* Kitab Suci mereka, yaitu : ditulis dalam bahasa Ibrani, sesuai dengan

Kitab taurat, lebih tua dari jaman Ezra (sekitar 400 SM), dan ditulis di Palestina. Gereja Kristen tidak menerima hasil keputusan rabbi-rabbi Yahudi ini dan terus menggunakan *Septuagint*. Pada konsili di *Hippo* tahun 393 Masehi dan konsili Kartago tahun 397 Masehi, Gereja secara resmi menetapkan 46 kitab-kitab Perjanjian Lama. Selama enam belas abad tujuh kitab berikut dua tambahan kitab yang ditolak tersebut dikenal oleh gereja Katolik sebagai *Deuterokanonika*. Demikianlah sejarah Alkitab yang melalui banyak perdebatan.

Alkitab pada jaman dahulu berbeda dengan Alkitab jaman sekarang. Dulu Alkitab tidak tersusun rapi memakai pasal dan ayat. Bagaimana bentuk cikal bakal Alkitab? Tulisan panjang dengan nomor ayat tanpa pasal, dan surat-surat (yang tentu saja tanpa nomor pasal dan ayat). Penyusunan secara sistematis bagian Perjanjian Lama, dipilah kitab-kitab, dibagi dalam periskop, diberi nomor pasal dan ayat; baru dilakukan pada masa Ptolemaios II Philadelphos (285-246 Sm), yang memerintahkan 70 orang ahli kitab Yahudi [yang “menurut tradisi” dipilih 6 orang dari setiap suku Israel yang berjumlah 12 menyalin dalam susunan yang rapi. Sebenarnya tidak satu barispun dari Kitab-kitab Perjanjian Baru dituliskan sampai setidaknya 10 tahun setelah wafatnya Kristus. Kitab Perjanjian Baru yang pertama ditulis yaitu surat I Tesalonika baru ditulis sekitar 50 tahun Masehi. Sedangkan Kitab terakhir yang ditulis yaitu Wahyu Yohanes pada sekitar 90-100 Masehi. Jadi Gereja dan iman Kristiani sudah ada sebelum Alkitab dijadikan. Beribu-ribu orang bertobat menjadi Kristen melalui kotbah para Rasul di berbagai wilayah, dan mereka percaya kepada kebenaran Tuhan seperti kita percaya sekarang, dan bahkan menjadi orang-orang kudus tanpa pernah melihat apapun ataupun membaca satu kalimat pun dari Kitab Perjanjian Baru. Ini karena alasan yang sederhana yaitu bahwa pada waktu itu Alkitab seperti yang kita kenal, belum ada. Jadi, mereka menjadi Kristen dengan cara yang sama orang non-Kristen menjadi Kristen pada masa kini, yaitu dengan mendengar Firman Allah dari mulut para misionaris.

Sekarang Alkitab sudah memiliki berbagai versi penulisan, antara lain: Terjemahan Lama, Terjemahan Baru, Bahasa sehari-hari, Versi King James, Firman Allah yang Hidup. Berbagai macam versi Alkitab dibuat untuk memudahkan pembacanya.

### 2.1.3.3 Tokoh-tokoh Alkitab

Di dalam Alkitab terdapat banyak cerita-cerita sejarah dan kejadian-kejadian yang luar biasa, di dalam cerita-cerita tersebut terdapat banyak tokoh-tokoh yang telah dipilih Tuhan sehingga kisahnya dapat tercantum di dalam Alkitab, tokoh-tokoh dalam Alkitab tersebut walaupun mempunyai kehidupan yang luar biasa, tetapi tidak jarang juga mereka melakukan kesalahan seperti manusia pada umumnya, tetapi melalui hal tersebut, melalui Alkitab kita dapat belajar dari kesalahan-kesalahan yang telah lalu serta mengambil sisi positif dan sisi moral dari cerita tokoh-tokoh Alkitab tersebut.

Melalui tokoh-tokoh Alkitab juga dapat mempermudah seseorang untuk mempelajari Alkitab, apalagi anak-anak yang cenderung menyukai cerita-cerita untuk dibacakan. Jika seseorang tahu semua tentang tokoh-tokoh utama dalam Alkitab, maka ia akan tahu cerita Alkitab, sebagai contohnya, jika seseorang tahu semua tentang presiden Indonesia maka dia akan tahu kisah Indonesia. Beberapa kisah para Tokoh Alkitab yang akan dimasukkan kedalam buku adalah :

#### 1. Kisah Adam dan Hawa



Gambar 2.4. Adam dan Hawa

Sumber: [www.fictionwise.com/knight/boschfour.html](http://www.fictionwise.com/knight/boschfour.html)

Kisah Adam dan Hawa terletak pada Kitab Kejadian. Dimana Tuhan Allah berfirman dan menciptakan pria yang dinamakan Adam, dan wanita sebagai pendamping Adam yang bernama Hawa (Kejadian 2.8-25).

Adam dan Hawa hidup berdampingan dengan Allah, hingga suatu hari, Hawa dicobai oleh ular yang menyuruhnya untuk memakan buah terlarang, akhirnya Hawa pun mencobai buah tersebut dan memberikannya pula kepada Adam, akhirnya Adam dan Hawa jatuh dari dosa sehingga diusir dari taman Eden (Kejadian 3).

Dari kisah Adam dan Hawa dapat menanamkan dan mengajarkan kepada anak-anak tentang pentingnya ketaatan.

## 2. Kisah Nabi Nuh



Gambar 2.5. Nuh

Sumber: [www.biblepicturegallery.com/pictures/Noah.htm](http://www.biblepicturegallery.com/pictures/Noah.htm)

Nuh merupakan orang yang dikasihi Tuhan, dimana semua orang lain di dunia sudah melakukan hal yang buruk dimata Tuhan, tetapi Nuh merupakan satu-satunya orang yang melakukan kehendak Tuhan sehingga Nuh disayang Tuhan. Tuhan ingin memusnahkan semua manusia, karena semua manusia sudah jahat dan berdosa, sehingga Tuhan akan mengirimkan air bah kepada manusia, tetapi hanya Nuh dan keluarga saja yang diselamatkan karena Tuhan mengasihi Nuh. Hingga pada akhirnya Tuhan membuat sebuah tanda perjanjian berupa pelangi agar kelak Tuhan tidak akan memusnahkan umatnya lagi (Kejadian 6-9).

Di dalam kisah Nuh, dapat menanamkan kepada anak-anak untuk mengasihi Tuhan, dan percaya kepada pertolonganNya

### 3. Kisah Ruth



Gambar 2.6. Ruth

Sumber: [www.htmlbible.com/kjv30/B08C002.htm](http://www.htmlbible.com/kjv30/B08C002.htm)

Ruth merupakan wanita bangsa Moab yang mengasihi Naomi yang merupakan ibu mertuanya, Ruth juga mengasihi Tuhan, padahal bangsa Moab menyembah berhala, tetapi Ruth lebih memilih untuk menyembah Allah. (Rut 1-4)

Pada kisah Ruth akan diajarkan kepada anak-anak untuk saling mengasihi.

### 4. Kisah Daud

Daud merupakan seorang penggembala domba, tetapi Daud dipilih dan diurapi Tuhan untuk bertempur melawan orang Filistin yang pada saat itu diwakili oleh Goliat yang berbadan raksasa, tetapi dengan pertolongan dari Tuhan, maka Daud pun menang melawan Goliat dan akhirnya diangkat menjadi raja atas Israel (2 Samuel 1-2)



Gambar 2.7. Daud

Sumber: [www.christian101.com/images/DavidYoung](http://www.christian101.com/images/DavidYoung).

Pada kisah Daud mengajarkan bahwa Tuhan melihat hati anak-anakNya, bukan melihat apa yang tampak di luar.

Mengapa ke-lima tokoh ini yang dipilih. Karena kelima tokoh ini merupakan tokoh dengan kisah yang dapat dipaparkan secara sederhana untuk anak-anak, dan mengandung nilai-nilai pelajaran dan kebajikan.

#### 2.1.4 Teori Mengenai Anak-anak

Anak merupakan keturunan dari dua pihak keluarga yang disatukan oleh status ikatan pernikahan dan merupakan pemersatu dari ayah dan ibu.

Anak adalah seorang yang masih muda dan berada di bawah usia yang belum mengalami perkembangan fisik sepenuhnya, di mana, hal tersebut termasuk dari aspek mental, seperti tanggungjawab, kedewasaan, cara berpikir, dan sebagainya. Seorang anak belum memiliki spesialisasi dalam suatu hal tertentu, hal tersebut juga didukung oleh fisik yang belum berkembang secara total. (*The New Oxford Dictionary of English, Children*).

##### 2.1.4.1 Tahap perkembangan dan Pertumbuhan Anak

Setiap anak akan melewati tahap pertumbuhan dan perkembangan dalam kehidupannya, Meski secara individu setiap anak memiliki ciri khas masing-masing, namun secara umum mereka tetap memiliki kesamaan pada tahap perkembangan jasmani, mental, emosi, sosial maupun rohani sesuai dengan usianya, tahap perkembangan dan pertumbuhan ini menurut Margaret Bailey Jacobsen dalam bukunya “Ketika Anak Bertumbuh” dibagi dalam beberapa kelompok, antara lain :

1. Masa Anak Batita (2-3 tahun)
2. Masa Anak Balita ( 4-5 tahun)
3. Masa Anak Kecil (6-8 tahun)
4. Masa Anak Tengah (9-11 tahun)

(par. 5)

##### 2.1.4.2 Masa Anak Balita (4-5 tahun)

Pada masa pertumbuhannya anak-anak usia di bawah 5 tahun pada umumnya bertumbuh lebih banyak dan cepat (secara kualitas) dibandingkan usia-

usia sesudahnya. Oleh karena itu mengajar dan mendidik anak usia Balita merupakan kesempatan emas.

Beberapa ciri khas anak usia batita antara lain menurut Margaret Bailey Jacobsen:

Ciri khas secara jasmani:

1. Pertumbuhan amat cepat dan banyak bergerak. Otot besar dan otot kecilnya berkembang. Mereka juga sudah memiliki beberapa ketrampilan yang lebih rumit dibanding sewaktu masih berusia 3 tahun. Anak Balita sudah bisa menggunting dan menempel sendiri dengan baik, menggambar, mewarnai, atau melipat.
2. Pita suara sudah berkembang dengan baik. Mereka sudah dapat menyanyi dengan nada yang tepat bila mendapat contoh dan bimbingan yang baik.
3. Biasanya mereka cenderung melakukan hal-hal yang terlalu sulit. Anak Balita harus bereksperimen untuk mengetahui keterbatasan kemampuan yang dimilikinya. Mereka senang menggunakan ketrampilan yang telah dimilikinya untuk melaksanakan sebuah gagasan, namun apabila gagasan itu tidak terlaksana, mereka harus dibimbing untuk mencoba lagi dengan gagasan lain.

Ciri khas secara mental:

1. Rasa ingin tahunya besar sekali. Ia ingin tahu cara kerja sebuah benda (fungsinya), mengapa benda itu bekerja (sebab dan akibatnya), serta apa dan bagaimana benda itu bekerja (rinciannya).
2. Imajinasinya kuat sekali. Pada usia ini anak belum dapat berhati-hati dengan mainannya (cepat rusak).
3. Belum dapat membedakan antara cerita yang sungguh dengan dongeng atau khayalan.
4. Konsep terhadap "waktu" dan "ruang" masih terbatas.
5. Suka mendengarkan cerita. Cerita untuk anak Balita haruslah mengandung pengertian etis yang jelas dan mudah dimengerti. Anak-anak ini menyukai cerita yang mempunyai pola yang jelas dan tetap

serta mengandung unsur-unsur berhitung, perbandingan (kontras), pengulangan dan fakta-fakta konkrit.

6. Dapat mengulang-ulang istilah-istilah Alkitab yang didengarnya, tanpa memahami arti yang sesungguhnya. Jangan mengira mereka pasti memahami istilah Alkitab hanya karena mereka mengucapkannya. Oleh karena itu, mintalah anak mengulang/menceritakan kembali apa yang telah anda sampaikan padanya sehingga anda dapat mengetahui apa yang sesungguhnya ada di dalam pikiran mereka (pemahaman mereka terhadap Firman Tuhan yang telah didengarnya).
7. Suka mengajukan pertanyaan karena rasa ingin tahu cukup besar. Oleh sebab itu, berikanlah jawaban yang sederhana pada pertanyaan-pertanyaan mereka.

#### Ciri khas secara emosi

1. Emosi masih berimbang, mudah marah namun juga cepat reda. Mereka juga bertambah kaya dengan berbagai pengalaman emosional. Bersamaan dengan meningkatnya kesadaran anak tentang masa yang akan datang, pengharapan dan kekuatiran mulai timbul dalam dirinya. Ia membandingkan dirinya dengan orang lain dan menunjukkan rasa iri atau simpati. Ia menilai kelebihan dan kekurangan dalam dirinya serta memperlihatkan rasa bangga atau malu. Karena anak Balita sudah mulai sadar akan kekurangan-kekurangan dirinya, mereka memerlukan bantuan khusus untuk belajar menerima dirinya sendiri. Sangat baik kalau pada usia ini anak sudah diajarkan untuk mengenal emosinya sendiri dan mengekspresikannya dengan sehat, khususnya dengan mengungkapkan lewat kata-kata.
2. Ada suatu perasaan takut tertentu. Ketakutan yang dialami pada usia ini biasanya melekat pada si anak untuk jangka waktu yang lama.

#### Ciri khas secara sosial:

1. Anak Balita senang bermain dengan teman sebayanya, namun juga perlu waktu untuk bermain sendiri. Mereka sudah bisa bermain

2. Sering timbul pertengkaran pada saat bermain dan mereka akan "mengadukan" kepada orang dewasa sebagai cara untuk mendapatkan perhatian. Oleh karena itu, ketika menyelesaikan masalah antar anak balita, guru harus bersikap sama rata memberikan perhatian.
3. Sifat keakuan masih sangat kuat, sering menyebut "aku" dalam pembicaraannya. Dalam diri anak Balita berkembang perasaan ingin bersaing, dan hal ini biasanya mereka ekspresikan dengan cara menyombongkan diri dengan apa yang dimilikinya atau kepandaiannya.
4. Kesadaran tentang "kepemilikan" mulai berkembang. Ia sudah dapat membedakan milikku, milikmu, dan miliknya. Sebenarnya, yang menjadi dasar dari konsep "membagi" (*share*) adalah konsep kepemilikan pribadi.
5. Anak Balita sedang belajar membuat pilihan-pilihan yang benar. Hati nuraninya mulai bertumbuh. Ia menggunakan aturan-aturan moral yang dimilikinya. Ia menilai besar kecilnya kesalahan yang telah dilakukannya dari berat/ringannya hukuman yang diterimanya. Karena itu penting sekali bagi Guru untuk menanamkan nilai-nilai yang benar dan konsisten, kalau perlu dengan memberikan disiplin (hukuman) tapi harus dengan perhitungan (tidak terlalu ringan atau terlalu berat). Pengajaran dan keteladanan juga harus berjalan beriringan.

Ciri khas secara rohani :

1. Dapat mengenal Yesus/Allah melalui kasih orang dewasa terhadap diri mereka. Anak mengasosiasikan Yesus/Allah dengan segala sesuatu yang baik, benar, dan indah. Dengan pengarahan yang benar (secara individu), maka pada usia ini anak bisa dibimbing untuk menerima Kristus.

2. Memiliki kesadaran moral tentang hal-hal yang salah dan benar.
3. Dapat belajar berdoa

(Jacobsen 88-104)

#### 2.1.4.3 Masa Anak Kecil (6-8 tahun)

Mereka perlahan-lahan mulai mencoba untuk meninggalkan ketergantungannya pada orang dewasa di sekitarnya

Menurut Margaret Bailey Jacobsen,

Ciri khas secara Jasmani :

1. Secara jasmani terus bertumbuh, namun kecepatannya semakin melambat. Pada umumnya mereka masih menyukai berbagai aktivitas yang membutuhkan banyak gerak, seperti: berlari, melompat, dan berjalan-jalan.
2. Menguasai beberapa ketrampilan, seperti: menulis, melipat, menganyam, mengukir, dan membuat simpul dengan tali. Mereka juga sudah mampu membaca not balok dan belajar memainkan sebuah alat musik bila mendapat kesempatan yang cukup dengan pendampingan orang dewasa.
3. Akan merasa cepat letih, sehingga perlu istirahat yang cukup. Aktivitas belajar dan bermain harus seimbang.

Ciri khas secara mental :

1. Daya khayalnya sangat kuat, bahkan masih menghadapi kesulitan dalam membedakan apa yang sungguh (nyata) dan apa yang khayal. memerlukan bantuan dan penegasan apakah sebuah kisah atau peristiwa yang dilihatnya di TV atau diceritakan oleh seseorang adalah sungguh-sungguh terjadi atau tidak.
2. Masih berfikir secara harafiah dan belum dapat menerima hal-hal yang abstrak. Bahkan mereka cenderung untuk membayangkan segala sesuatu dalam gambar.
3. Kemampuan membaca semakin bertambah baik. Tetapi semangat membaca mereka akan segera pudar begitu melihat tulisan yang kecil-kecil dan rapat di dalam Alkitab yang biasa kita baca untuk orang dewasa.

4. Memiliki daya ingat yang sangat baik, untuk itu doronglah mereka menghafal ayat-ayat Alkitab.
5. Selalu bertanya "mengapa"

Ciri khas secara emosi:

1. Ada kecenderungan untuk suka melamun. Lamunan-lamunan yang ada di dalam benak mereka biasanya berkisar antara soal-soal kesenangan, hiburan dan prestise pribadi. Bahkan bukannya tidak mungkin mereka juga "membual" kepada orang lain dan menceritakan lamunannya seakan-akan hal itu memang benar-benar terjadi. Ketika anak membual seperti itu, guru harus hati-hati dalam menegur terutama jangan menuduh mereka berbohong. Lebih baik mengejar mereka dengan pertanyaan-pertanyaan yang akan menyadarkan mereka bahwa apa yang mereka bualkan itu tidak benar-benar terjadi.
2. Perasaan takut masih sering mengganggu pikiran mereka. Bisa jadi karena mereka mendengar kisah yang mengerikan, melihat film yang mengandung unsur kekerasan/sihir, melihat gambar yang seram, atau membaca buku cerita yang menegangkan.

Ciri khas secara social :

1. Mudah bergaul dan dapat terlibat dalam berbagai aktivitas / permainan kelompok. Mereka juga telah memiliki keinginan untuk dapat diterima dalam sebuah kelompok, tetapi kadang-kadang tidak tahu bagaimana cara mendapatkannya. Sekolah (dan Sekolah Minggu) bisa menjadi tempat yang baik untuk mereka merasa diterima dan diperhatikan. Bila ada anak pemalu.
2. Suka mengambil hati orang dewasa. Pada masa ini seorang anak akan berusaha untuk melakukan suatu aktivitas dengan sebaik-baiknya apabila ada seseorang yang memperhatikannya, apalagi bila semua orang memperhatikannya. Pada masa ini ada kecenderungan anak lebih "menghargai" perkataan Gurunya dibanding orangtuanya sendiri. Pada anak yang lebih muda (6 tahun) mereka menganggap perkataan Guru sebagai suatu hukum yang tidak dapat dibantah.

3. Suka bekerja sama dan kurang suka berkompetisi.
4. Masih suka bertengkar bila berkumpul dengan teman, dan tidak suka bila harus bermain secara bergiliran. Selain karena tidak bisa bersabar, mereka ingin menjadi yang pertama atau ingin menang, bahkan untuk mewujudkan keinginannya mereka sanggup berlaku curang.
5. Pada masa ini mulai terjadi pengelompokan berdasarkan jenis kelamin. Anak perempuan dan anak laki menunjukkan adanya perbedaan minat dalam permainan, misalnya: anak laki menganggap gulat dan tinju anak perempuan lebih menyukai lompat tali atau main bekel.

Ciri khas secara rohani :

1. Imanya murni dan menaruh minat terhadap kebenaran. Penting untuk menanamkan apa yang benar dan apa yang salah, mana yang boleh dilakukan dan mana yang tidak boleh. Cara pandanginya terhadap kehidupan memang masih sangat sederhana, baginya segala sesuatu di dalam hidup ini merupakan salah satu dari dua kemungkinan saja: baik atau buruk.
2. Dapat berdoa dengan kata-kata sendiri secara spontan.
3. Pada umumnya suka pergi ke Sekolah Minggu. Mereka akan bereaksi terhadap pendidikan Kristen yang diberikan padanya. Ia dapat memberi dengan pengorbanan yang sepenuh hati. Ia juga dapat turut ambil bagian secara aktif dalam berbagai kegiatan gereja. Mereka juga sudah bisa membantu dan bertanggung jawab dalam memelihara Rumah Tuhan
4. Semua pengalaman rohaninya adalah meniru tingkah laku dan teladan orang dewasa. Untuk itu.

(Jacobsen 125-183)

Anak-anak, pada umur 6 tahun mereka sudah mulai belajar membaca, lalu pada umur 7-8 tahun biasanya kemampuan membaca mereka sudah meningkat. Aktivitas mereka lebih bervariasi dibanding dengan anak Batita dan Balita. Pada anak umur 6-8 tahun ini, Alkitab sudah dapat dipakai sebagai bahan

aktivitas untuk meningkatkan kemampuan mereka dalam memahami melalui membaca, menyimak, mengingat dan menghafal. (“E-bina Anak”) Aktivitas yang cocok bagi anak usia 6-8 tahun ini antara lain:

1. Membaca Alkitab
2. Menghafal ayat
3. Permainan

Banyak permainan dapat digunakan untuk anak-anak Pratama ini, antara lain mencari ayat, teka-teki dan banyak permainan lainnya.

4. Drama

Anak umur 6-8 Tahun sudah dapat dilibatkan dalam permainan drama pendek dan mereka sudah dapat memerankan sesuatu.

5. Aktivitas seni

antara lain menggambar, menempel, mewarnai, prakarya dan sebagainya.

6. Tulis-menulis

#### 2.1.4.4 Cara Mengajarkan Alkitab Pada Anak

Mengajarkan Alkitab pada anak tentu bukanlah hal yang mudah, dengan cerita-cerita yang ada didalam Alkitab yang harus disesuaikan dengan usia dan kemampuan berpikir mereka. Beberapa cara menurut Lawrence O. Richards dalam bukunya “Mengajarkan Alkitab Secara Kreatif” adalah:

1. Ajaran itu harus sesuai dengan asas Firman Allah Seringkali tanpa disadari, kepada anak-anak diajarkan pokok-pokok "kebenaran" yang harus diperbaiki di kemudian hari, seperti mengajarkan bahwa Alkitab adalah suatu buku yang penuh peraturan-peraturan moral saja, daftar dari hal-hal yang dilarang dan hal-hal yang harus dilakukan. Padahal bukan itu inti berita yang terdapat dalam Alkitab.
2. Tidak jarang pula, sekali lagi tanpa disadari, guru berusaha mencabut peristiwa-peristiwa dalam Alkitab keluar dari konteksnya, dan mempergunakannya sebagai contoh untuk menyampaikan ajaran moral tertentu.

3. Kesulitan lain yang ditemui adalah dalam hal pengajaran doktrin. Belum saatnya anak-anak mempelajari seluruh doktrin yang ada dalam Alkitab. Tapi, mereka tetap perlu mengerti (walaupun mungkin pengertian mereka belum sempurna) tentang doktrin yang dasar, yang ada hubungannya dengan apa yang dialaminya sendiri. Misalnya: doktrin Allah dan Kristus, bahwa Allah adalah Pencipta alam semesta. dan juga bahwa Kristus adalah berkuasa untuk menyelamatkan dan memelihara/melindungi mereka.
4. Ajaran tersebut harus menyangkut apa yang diperlukan anak-anak dan apa yang sedang dialami anak-anak.
5. Sasaran utama dalam mengajarkan Alkitab adalah untuk membimbing anak-anak agar mempunyai hubungan pribadi dengan Allah, bukan hanya untuk mengajarkan hal-hal yang "kelak di kemudian hari" akan berguna bagi anak-anak tersebut.
6. Ajaran itu harus membuat agar pernyataan Allah relevan untuk anak-anak dan sesuai dengan tahap pengertiannya  
(par. 4)

#### 2.1.5 Tinjauan Desain Grafis

Arti dari kata desain grafis sendiri memiliki makna yang luas, desain grafis sendiri merupakan bentuk seni yang paling banyak terdapat dimana-mana, dapat kita temukan desain grafis di rumah, di tempat umum, di restaurant, di jalan, dan di toko-toko yang kita masuki. Sedangkan definisi dari desain grafis itu sendiri merupakan bahasa visual / promosi dari suatu barang atau jasa, yang dapat menjual barang atau jasa tersebut. Pekerjaan dari desainer grafis antara lain yaitu membenihkan rencana dan mengeksekusi desain yang dapat mengkomunikasikan pesan langsung kepada *target audience* tertentu, pekerjaan dari seorang desainer grafis meliputi pekerjaan produksi massal pada percetakan, film, media elektronik, buku, majalah, koran, periklanan, Corporate Identity, kemasan, poster, CD dan multimedia, *website*, *billboards*, televisi, *environmental and transportation signage*, peta, grafik, dan berbagai macam lainnya. beberapa unsur dalam desain grafis adalah ilustrasi, warna, tipografi, layout (“Tips Desain”,par 1)

#### 2.1.5.1 Sejarah Desain Grafis

Desain grafis berkembang pesat seiring dengan perkembangan sejarah peradaban manusia saat ditemukan tulisan dan mesin cetak. Perjalanan desain dan gaya huruf latin mulai diterapkan pada awal masa kejayaan kerajaan ROMAWI. Kejayaan kerajaan Romawi di abad pertama yang berhasil menaklukkan Yunani, membawa peradaban baru dalam sejarah Barat dengan diadaptasikannya kesusasteraan, kesenian, agama, serta alfabet Latin yang dibawa dari Yunani. Pada awalnya alfabet Latin hanya terdiri dari 21 huruf : A, B, C, D, E, F, G, H, I, K, L, M, N, O, P, Q, R, S, T, V, dan X, kemudian huruf Y dan Z ditambahkan dalam alfabet Latin untuk mengakomodasi kata yang berasal dari bahasa Yunani. Tiga huruf tambahan J, U dan W dimasukkan pada abad pertengahan sehingga jumlah keseluruhan alfabet Latin menjadi 26.

Ketika perguruan tinggi pertama kali berdiri di Eropa pada awal milenium kedua, buku menjadi sebuah tuntutan kebutuhan yang sangat tinggi. Teknologi cetak belum ditemukan pada masa itu, sehingga sebuah buku harus disalin dengan tangan. Konon untuk penyalinan sebuah buku dapat memakan waktu berbulan-bulan. Guna memenuhi tuntutan kebutuhan penyalinan berbagai buku yang semakin meningkat serta untuk mempercepat kerja para penyalin (scribes), maka lahirlah huruf Blackletter Script, berupa huruf kecil yang dibuat dengan bentuk tipis-tebal dan ramping. Efisiensi dapat terpenuhi lewat bentuk huruf ini karena ketipis tebalannya dapat mempercepat kerja penulisan. Disamping itu, dengan keuntungan bentuk yang indah dan ramping, huruf-huruf tersebut dapat dituliskan dalam jumlah yang lebih banyak diatas satu halaman buku. (“Tips Desain”, par.2)

**Q**uid loquar de feci hominibz.  
 tū apłus paulus: vas electōnī.  
 & magīster gentū. qui de consēntiā  
 rānī se hospitiis loquebat. dicēs. An  
 experimentū queritis eius qui in me  
 loquit x̄pt. Post damascū arabiāq;  
 lustratā: alcedit iherosolimā ut videt  
 petrū & māsit apud eū diebz quīndecī.  
 Hoc eīn mīstio ebdomadīs et ogdo

#### Gb.2.8. Black Letter Script

Sumber: <http://www.tipsdesain.com/sejarah.html>

Berikut ini adalah peristiwa-peristiwa penting dalam sejarah perkembangan desain grafis. Johannes Gutenberg (1398-1468) menemukan teknologi mesin cetak yang bisa digerakkan pada tahun 1447 dengan model tekanan menyerupai disain yang digunakan di Rhineland, Jerman untuk menghasilkan anggur. Ini adalah suatu pengembangan revolusioner yang memungkinkan produksi buku secara massal dengan biaya rendah, yang menjadi bagian dari ledakan informasi pada masa kebangkitan kembali Eropa.



#### Gb.2.9. Johannes Gutenberg (1398-1468)

Sumber: <http://www.tipsdesain.com/sejarah.html>

### 1851, The Great Exhibition

Diselenggarakan di taman Hyde London antara bulan Mei hingga Oktober 1851, pada saat Revolusi industri.

Pameran besar ini menonjolkan budaya dan industri serta merayakan teknologi industri dan disain. Pameran digelar dalam bangunan berupa struktur besi-tuang dan kaca, sering disebut juga dengan Istana Kristal yang dirancang oleh Joseph Paxton.

### 1892, Aristide Bruant, Toulouse-Lautrec

Pelukis post-Impressionist dan ilustrator art nouveau Prancis, Henri Toulouse-Lautrec melukiskan banyak sisi Paris pada abad ke sembilan belas dalam poster dan lukisan yang menyatakan sebuah simpati terhadap ras manusia. Walaupun lithography ditemukan di Austria oleh Alois Senefelder pada tahun 1796, Toulouse-Lautrec membantu tercapainya peleburan industri dan seni.

### 1910, Modernisme

Modernisme terbentuk oleh urbanisasi dan industrialisasi dari masyarakat Barat. Sebuah dogma yang menjadi nafas desain modern adalah "Form follow Function" yang di lontarkan oleh Louis Sullivan. Symbol terkuat dari kejayaan modernisme adalah mesin yang juga diartikan sebagai masa depan bagi para pengikutnya. Desain tanpa dekorasi lebih cocok dengan 'bahasa mesin', sehingga karya-karya tradisi yang bersifat ornamental dan dekoratif dianggap tidak sesuai dengan 'estetika mesin'

### 1916, Dadaisme

Suatu pergerakan seni dan kesusasteraan (1916-23) yang dikembangkan mengikuti masa Perang Dunia Pertama dan mencari untuk menemukan suatu kenyataan asli hingga penghapusan kultur tradisional dan bentuk estetik. Dadaism membawa gagasan baru, arah dan bahan, tetapi dengan sedikit keseragaman. Prinsipnya adalah ketidakrasionalan yang disengaja, sifat yang sinis dan anarki, dan penolakan terhadap hukum keindahan.

### 1916, De Stijl

Gaya yang berasal dari Belanda, De Stijl adalah suatu seni dan pergerakan disain yang dikembangkan sebuah majalah dari nama yang sama ditemukan oleh Theo Van Doesburg. De Stijl menggunakan bentuk segi-empat kuat, menggunakan warna-warna dasar dan menggunakan komposisi asimetris. Gambar dibawah adalah Red and Blue Chair yang dirancang oleh Gerrit Rietveld.

### 1918, Constructivism

Suatu pergerakan seni modern yang dimulai di Moscow pada tahun 1920, yang ditandai oleh penggunaan metoda industri untuk menciptakan object geometris. Constructivism Rusia berpengaruh pada pandangan moderen melalui penggunaan huruf sans-serif berwarna merah dan hitam diatur dalam blok asimetris. Gambar dibawah adalah model dari Menara Tatlin, suatu monumen untuk Komunis Internasional.

### 1919, Bauhaus

Bauhaus dibuka pada tahun 1919 di bawah arahan arsitek terkenal Walter Gropius. Sampai akhirnya harus ditutup pada tahun 1933, Bauhaus memulai suatu pendekatan segar untuk mendisain mengikuti Perang Duni Pertama, dengan suatu gaya yang dipusatkan pada fungsi bukannya hiasan.

### 1928-1930, Gill Sans

Tipografer Eric Gill belajar pada Edward Johnston dan memperhalus tipe huruf Underground ke dalam Gill Sans. Gill Sans adalah sebuah jenis huruf sans serif dengan proporsi klasik dan karakteristik geometris lemah gemulai yang memberinya suatu kemampuan beraneka ragam (great versatility).

### 1931, Harry Beck

Perancang grafis Harry Beck ( 1903-1974) menciptakan peta bawah tanah London (London Underground Map) pada tahun 1931. Sebuah pekerjaan abstrak yang mengandung sedikit hubungan ke skala fisik. Beck memusatkan pada kebutuhan pengguna dari bagaimana cara sampai dari satu stasiun ke stasiun yang lain dan di mana harus berganti kereta.

### 1950s, International Style

International atau Swiss style didasarkan pada prinsip revolusioner tahun 1920an seperti De Stijl, Bauhaus dan Neue Typography, dan itu menjadi resmi

pada tahun 1950an. Grid, prinsip matematika, sedikit dekorasi dan jenis huruf sans serif menjadi aturan sebagaimana tipografi ditingkatkan untuk lebih menunjukkan fungsi universal daripada ungkapan pribadi.

1951, Helvetica

Diciptakan oleh Max Miedinger seorang perancang dari Swiss, Helvetica adalah salah satu tipe huruf yang paling populer dan terkenal di dunia. Berpenampilan bersih, tanpa garis-garis tak masuk akal berdasarkan pada huruf Akzidenz-Grotesk. Pada awalnya disebut Hass Grotesk, nama tersebut diubah menjadi Helvetica pada tahun 1960. Helvetica keluarga mempunyai 34 model ketebalan dan Neue Helvetica mempunyai 51 model.

1960s, Psychedelia and Pop Art

Kultur yang populer pada tahun 1960an seperti musik, seni, disain dan literatur menjadi lebih mudah diakses dan merefleksikan kehidupan sehari-hari. Dengan sengaja dan jelas, Pop Art berkembang sebagai sebuah reaksi perlawanan terhadap seni abstrak. Gambar dibawah adalah sebuah poster karya Milton Glaser yang menonjolkan gaya siluet Marcel Duchamp dikombinasikan dengan kaligrafi melingkar. Di cetak lebih dari 6 juta eksemplar.

1984, Émigré

Majalah disain grafis Amerika, Émigré adalah publikasi pertama untuk menggunakan komputer Macintosh, dan mempengaruhi perancang grafis untuk beralih ke desktop publishing ( DTP). Majalah ini juga bertindak sebagai suatu forum untuk eksperimen tipografi.

(Amborse & Harris 30)

#### 2.1.6. Ilustrasi

Pengertian ilustrasi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah :

- gambar (foto, lukisan) untuk membantu memperjelas isi buku, karangan, dsb
- gambar, desain, atau diagram untuk penghias (halaman sampul dsb)

Ilustrasi adalah hasil visualisasi dari suatu tulisan dengan teknik drawing, lukisan, fotografi, atau teknik seni rupa lainnya yang lebih menekankan hubungan subjek dengan tulisan yang dimaksud daripada bentuk.

Tujuan ilustrasi adalah untuk menerangkan atau menghiasi suatu cerita, tulisan, puisi, atau informasi tertulis lainnya. Diharapkan dengan bantuan visual, tulisan tersebut lebih mudah dicerna.

Menurut Bing Bedjo Tanudjaja dalam Jurnal Nirmana, Corak atau bentuk ilustrasi terbagi 5 macam :

- Corak ilustrasi realistik, yaitu corak ilustrasi yang menggambarkan secara nyata wujud objek yang ditangkap oleh indra penglihatan, serta menggambarkan secara nyata cerita isi suatu naskah yang disertainya.
- Corak ilustrasi dekoratif, yaitu ilustrasi yang bentuk-bentuk visualnya terletak pada permainan unsure-unsur garis, bidang, warna dan komposisi yang dalam hasil keseluruhannya tetap bersifat dasar (*flat*)
- Corak ilustrasi kartunal, yaitu ilustrasi yang menggunakan bentuk-bentuk jenaka atau bentuk-bentuk realis yang mengalami perubahan atau distorsi.
- Corak ilustrasi ekspresionistik, yaitu jenis ilustrasi yang mengutamakan kebebasan berekspresi, dari sifat bebas tersebut menimbulkan obyek yang bebas pula.
- Corak ilustrasi surealistik, yaitu corak ilustrasi yang menggambarkan khayalan atau mimpi, tidak jelas antara batasan khayalan dan angan-angan.
- Corak ilustrasi absurd, yaitu corak ilustrasi yang menggambarkan wujud-wujud yang tidak masuk akal atau aneh untuk kepentingan naskah yang disertainya.

Fungsi khusus ilustrasi antara lain:

- Memberikan bayangan setiap karakter di dalam cerita
- Memberikan bayangan bentuk alat-alat yang digunakan di dalam tulisan ilmiah
- Memberikan bayangan langkah kerja
- Mengkomunikasikan cerita.
- Menghubungkan tulisan dengan kreativitas dan individualitas manusia.
- Memberikan humor-humor tertentu untuk mengurangi rasa bosan.

#### 2.1.6.1. Sejarah Ilustrasi

Sejak zaman Paleolithikum manusia telah menggunakan seni dalam kehidupannya, manusia menghias dan mempercantik peralatan sehari-hari yang digunakannya. Bukti-bukti gambar peninggalan manusia purba ditemukan pada gua tempat tinggalnya berupa gambar-gambar sejumlah hewan dalam warna campuran merah dan kuning, yang terbuat dari lemak hewan. Bahkan Peter Wash mencatat bahwa manusia telah lama mengenal teknik gambar yang disebut *airbrush*, yang kini dianggap sebagai sajian visual yang cukup menarik dan canggih, biasanya banyak digunakan sebagai mural-mural.

Perangansang besar untuk menggambar terjadi pada zaman Renaissance setelah digunakannya kertas sebagai media gambar. Ketika orang-orang Mesir membawa *papyrus* ke Eropa, bahan ini menjadi sangat terkenal, tidak saja karena lebih murah dibandingkan kulit hewan tetapi juga karena kepraktisannya. Orang – orang China pun memberi sumbangan yang cukup besar dalam pembuatan kertas. Bangsa China merupakan penemu kertas.

Bangsa China sudah mulai membuat kertas sejak sekitar tahun 105 M dengan cara menumbuk jerami basah dengan air menjadi bubur kertas, kemudian disaring dengan kawat halus dan dijemur sampai menjadi kertas.

Ilustrasi sampai sekarang masih terus berkembang, dan dibagi menjadi dua tipe yaitu :

- Manual, yaitu cara pengerjaannya dengan cara-cara tradisional, menggunakan tangan dan peralatan secara langsung, hasil yang dihasilkan tidak bisa dirubah-rubah dan merupakan suatu proses sekali jadi, tidak bisa diedit atau dirubah-rubah lagi.
- Digital, sekarang ini dengan berkembangnya berbagai macam piranti dan program computer seperti Adobe Photoshop, Illustrator tentu berpengaruh juga terhadap dunia ilustrasi. Definisi dari ilustrasi digital yaitu ilustrasi yang dibuat langsung dengan menggunakan peralatan digital seperti computer, dengan berbagai macam kemudahan dan efek yang telah tersedia tentu dapat memperkaya ilustrasi yang ada sekarang ini.

### 2.1.7 Tinjauan Warna

Definisi warna menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia yaitu :

- kesan yg diperoleh mata dr cahaya yg dipantulkan oleh benda-benda yg dikenainya

pemahaman tentang warna menurut Drs. Sadjiman Ebdy Sanyoto dibagi dalam dua bagian berdasarkan sifat warna antara lain sebagai berikut: :

1. Warna menurut ilmu Fisika. Adalah sifat cahaya yang bergantung dari panjang gelombang yang dipantulkan benda tersebut. Benda yang memantulkan semua panjang gelombang terlihat putih, benda yang sama sekali tidak memantulkan terlihat hitam. Dispersi terjadi apabila sinar matahari melalui prisma kaca yang berbentuk spektrum dan kecepatan menjalarnya tergantung pada panjang gelombangnya. Warna utama dari cahaya atau spektrum adalah biru, kuning dan merah dengan kombinasi-kombinasi yang dapat membentuk segala warna.
2. Warna menurut ilmu Bahan. Adalah sembarang zat tertentu yang memberikan warna. Pigmen memberikan warna pada tumbuh-tumbuhan, hewan, juga pada cat, plastik dan barang produksi lainnya kecuali pada tekstil yang menggunakan istilah zat celup untuk mewarnainya. Suatu pigmen berwarna khas karena menghisap beberapa panjang gelombang sinar dan memantulkan yang lain. Pigmen banyak digunakan dalam industri, misalnya plastik, tinta karet dan lenolum.

Warna dapat didefinisikan secara obyektif/fisik sebagai sifat cahaya yang dipancarkan, atau secara subyektif/psikologis sebagai bagian dari pengalaman indera penglihatan. Secara obyektif atau fisik, warna dapat diberikan oleh panjang gelombang. Dilihat dari panjang gelombang, cahaya yang tampak oleh mata merupakan salah satu bentuk pancaran energi yang merupakan bagian yang sempit dari gelombang elektromagnetik. Cahaya yang dapat ditangkap indera manusia mempunyai panjang gelombang 380 sampai 780 nanometer. Cahaya antara dua jarak nanometer tersebut dapat diurai melalui prisma kaca menjadi warna-warna pelangi yang disebut spectrum atau warna cahaya, mulai berkasahaya warna ungu, violet, biru, hijau, kuning, jingga, hingga merah. Di luar cahaya ungu /violet terdapat gelombang-gelombang ultraviolet, sinar X, sinar gamma, dan sinar cosmic. Di luar cahaya merah terdapat gelombang / sinar inframerah, gelombang Hertz, gelombang Radio pendek, dan gelombang radio

panjang, yang banyak digunakan untuk pemancaran radio dan TV. Proses terlihatnya warna adalah dikarenakan adanya cahaya yang menimpa suatu benda, dan benda tersebut memantulkan cahaya ke mata (retina) kita hingga terlihatlah warna. Benda berwarna merah karena sifat pigmen benda tersebut memantulkan warna merah dan menyerap warna lainnya. Benda berwarna hitam karena sifat pigmen benda tersebut menyerap semua warna pelangi. Sebaliknya suatu benda berwarna putih karena sifat pigmen benda tersebut memantulkan semua warna pelangi.

Sebagai bagian dari elemen tata rupa, warna memegang peran sebagai sarana untuk lebih mempertegas dan memperkuat kesan atau tujuan dari sebuah karya desain. Dalam perencanaan corporate identity, warna mempunyai fungsi untuk memperkuat aspek identitas. Lebih lanjut dikatakan oleh Henry Dreyfuss, bahwa warna digunakan dalam simbol-simbol grafis untuk mempertegas maksud dari simbol-simbol tersebut. Sebagai contoh adalah penggunaan warna merah pada segitiga pengaman, warna-warna yang digunakan untuk traffic light merah untuk berhenti, kuning untuk bersiap-siap dan hijau untuk jalan. Dari contoh tersebut ternyata pengaruh warna mampu memberikan impresi yang cepat dan kuat.

Kemampuan warna menciptakan impresi mampu menimbulkan efek-efek tertentu. Secara psikologis diuraikan oleh J. Linschoten dan Drs. Mansyur tentang warna sbb: Warna-warna itu bukanlah suatu gejala yang hanya dapat diamati saja, warna itu mempengaruhi kelakuan, memegang peranan penting dalam penilaian estetis dan turut menentukan suka tidaknya kita akan bermacam-macam benda.

Dari pemahaman diatas dapat dijelaskan bahwa warna, selain hanya dapat dilihat dengan mata ternyata mampu mempengaruhi perilaku seseorang, mempengaruhi penilaian estetis dan turut menentukan suka tidaknya seseorang pada suatu benda. Berikut kami sajikan potensi karakter warna yang mampu memberikan kesan pada seseorang sbb :

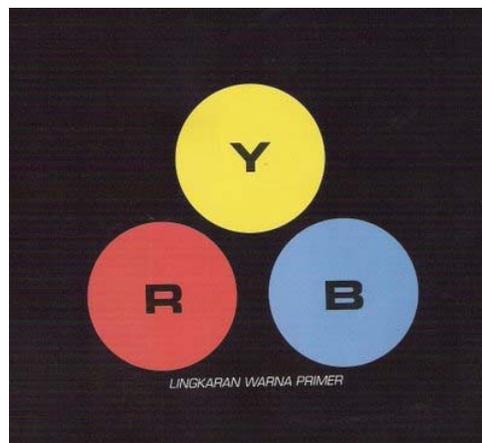
1. Hitam, sebagai warna yang tertua (gelap) dengan sendirinya menjadi lambang untuk sifat gulita dan kegelapan (juga dalam hal emosi).
2. Putih, sebagai warna yang paling terang, melambangkan cahaya, kesucian.

3. Abu-abu, merupakan warna yang paling netral dengan tidak adanya sifat atau kehidupan spesifik.
4. Merah, bersifat menakutkan, ekspansif (meluas), dominan (berkuasa), aktif dan vital (hidup).
5. Kuning, dengan sinarnya yang bersifat kurang dalam, merupakan wakil dari hal-hal atau benda yang bersifat cahaya, momentum dan mengesankan sesuatu
6. Biru, sebagai warna yang menimbulkan kesan dalamnya sesuatu (dediepte), sifat yang tak terhingga dan transenden, disamping itu memiliki sifat tantangan.
7. Hijau, mempunyai sifat keseimbangan dan selaras, membangkitkan ketenangan dan tempat mengumpulkan daya-daya baru.

Klasifikasi warna berdasarkan spectrum warna :

- **Warna Primer**

Merupakan warna yang tidak dapat diperoleh dari campuran warna-warna lainnya, terdiri dari warna merah, biru dan kuning (Gon et al.11).



Gambar 2.10. Warna Primer

Sumber : Kombinasi Warna oleh Gon dkk, halaman 11

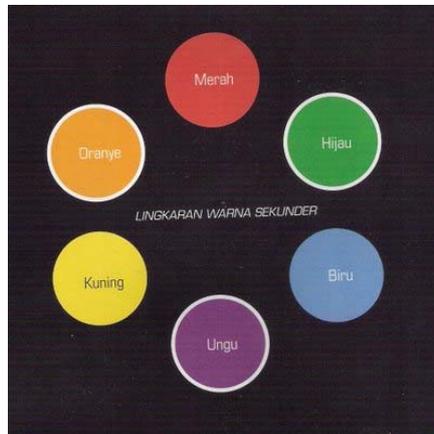
- **Warna Sekunder**

Warna sekunder diperoleh dari 2 campuran warna primer, yaitu:

Kuning + merah = oranye

Kuning + biru = hijau

Merah + biru = ungu (Gon et al.12)



Gambar 2.11. Warna Sekunder

Sumber : Kombinasi Warna oleh Gon dll, halaman 12

- Warna Tersier

Merupakan warna yang diperoleh dengan mencampur warna sekunder dan warna di sebelahnya pada lingkaran warna.

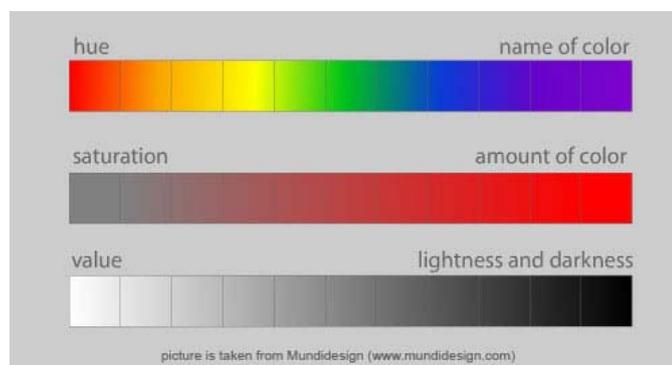


Gambar 2.12. Warna Tersier

Sumber : Kombinasi Warna oleh Gon dkk, halaman 13

Dari sekian banyak warna, dapat dibagi dalam beberapa bagian yang sering dinamakan dengan sistem warna Prang System yang ditemukan oleh Louis Prang pada 1876 meliputi :

1. Hue, adalah istilah yang digunakan untuk menunjukkan nama dari suatu warna, seperti merah, biru, hijau dsb.
2. Value, adalah dimensi kedua atau mengenai terang gelapnya warna. Contohnya adalah tingkatan warna dari putih hingga hitam.
3. Intensity, seringkali disebut dengan chroma, adalah dimensi yang berhubungan dengan cerah atau suramnya warna.



Gambar 2.13. Hue Saturation value

Sumber : <http://www.indoforum.org>

Selain Prang System terdapat beberapa sistem warna lain yakni, CMYK atau *Process Color System*, Munsell *Color System*, Ostwald *Color System*, Schopenhauer/Goethe *Weighted Color System*, *Subtractive Color System* serta *Additive Color/RGB Color System*.

Diantara bermacam sistem warna diatas, kini yang banyak dipergunakan dalam industri media visual cetak adalah CMYK atau *Process Color System* yang membagi warna dasarnya menjadi Cyan, Magenta, Yellow dan Black. Sedangkan *RGB Color System* dipergunakan dalam industri media visual elektronika.

### Psikologi Warna

Pada abad ke-15, lama sebelum para ilmuwan memperkenalkan warna, Leonardo da Vinci menemukan warna utama yang fundamental, yang kadang-kadang disebut warna utama psikologis, yaitu merah, kuning, biru, hitam dan putih. Pengenalan bentuk merupakan proses perkembangan intelektual sedangkan

warna merupakan proses intuisi. Eksperimen menunjukkan bahwa objek yang berwarna hampir selalu menjadi pilihan.

Marial L. David dalam bukunya *Visual Design in Dress*, menggolongkan warna menjadi dua, warna eksternal dan internal. Warna eksternal adalah warna yang bersifat fisika dan faali, sedangkan warna internal adalah warna sebagai persepsi manusia, cara manusia melihat warna kemudian mengolahnya di otak dan cara mengekspresikannya. (Darmaprawira 30 dikutip dalam “Warna”, par 7).

#### Pengaruh Warna terhadap Emosi

Warna merah memiliki efek emosional yang tajam dibandingkan dengan warna lainnya. Havelock Ellis pada artikelnya *Psychology of Red* dalam ‘*Popular Science*’ mengatakan bahwa pada spektrum warna merah itu timbul paling bawah, tetapi munculnya pada mata kita adalah paling cepat dan kuat.

Para ahli menyimpulkan bahwa warna-warna cerah menunjukkan tendensi emosional yang tinggi. penggunaan warna biru dan hitam yang berulang-ulang mengidikasikan kontrol pribadi dan penahanan emosi. Ada kemungkinan bahwa warna memiliki nilai efektif tertinggi dan memperhatikan ungkapan yang tak tertahankan.

Beberapa hasil penelitian menurut Maitland Graves dari bukunya yang berjudul *The Art of Color and Design*.

1. Warna panas/ hangat ; keluarga kuning, jingga, merah. Sifatnya : positif, agresif, aktif, merangsang.
2. Warna dingin/ sejuk : Keluarga hijau, biru, ungu. Sifatnya : negative, mundur, tenang, tersisih, aman.
3. Warna yang disukai mempunyai urutan seperti berikut :
  - merah
  - biru
  - ungu
  - hijau
  - jingga
  - kuning

Bandingkan dengan hasil penelitian yang dikenakan kepada anak praremaja dan pascaremaja oleh F.S. Breeds dan SE, Katz.

1. warna merah lebih populer untuk wanita dan warna biru lebih populer untuk pria. Sebagian peneliti berkesimpulan bahwa wanita lebih sensitive terhadap warna daripada pria. Hal tersebut kemungkinan karena lebih banyak pria yang buta warna dibandingkan dengan wanita.
2. Warna murni dan hangat disukai untuk ruangan sempit sementara warna pastel disukai untuk ruangan yang luas.

Kombinasi warna-warna yang disukai adalah :

- Warna-warna kontras atau komplemen
- Warna selaras analog atau nada.
- Warna monokromatik.

Sementara menurut Hideaki Chijawa dalam bukunya *Color Harmony*

(“Warna”, par.8)

membuat klasifikasi lain warna-warna, ia pun mengambil dasar dari karakteristiknya yaitu :

- Warna hangat : merah, kuning, coklat, jingga. Dalam lingkaran warna terutama warna-warna yang berada dari merah ke kuning.
- Warna sejuk : dalam lingkaran warna terletak dari hijau ke ungu melalui biru
- Warna tegas : warna biru, merah, kuning, putih, hitam
- Warna tua/gelap : warna-warna tua yang mendekati warna hitam (coklat tua, biru tua, dsb).
- Warna muda/terang : warna-warna yang mendekati warna putih.
- Warna tenggelam : semua warna yang diberi campuran abu-abu.

Nilai Warna

Nilai warna diambil dari bahasa Inggris *Value*, yaitu tingkat atau urutan kecerahan suatu warna. Nilai tersebut akan membedakan kualitas tingkat kecerahan warna, misalnya kita akan membedakan warna merah murni dengan warna merah tua (gelap) atau dengan warna merah muda (terang). Secara teoritis diagram tingkatan nilai yang bisa digunakan adalah 9 tingkat, mulai dari yang tercerah Putih (p), melalui deretan abu-abu netral (Kn) sampai kepada yang

tergelap Hitam. Dr. Denman W. Ross, membagi interval nilai ini menjadi 9 langkah dengan berjarak tetap dan diberi simbol 2 sampai 8 dengan Kn nomor 5 yang paling netral.

Putih mempunyai nilai tertinggi, tidak ada warna lain yang mempunyai nilai setinggi putih. Sedangkan hitam mempunyai nilai terendah, tidak ada warna lain yang mempunyai nilai segelap atau serendah hitam.

Bila dimensi kedua nilai ini dimasukkan ke dalam skema lingkaran warna, maka akan berubah nilai skalanya secara gradual, nilai tertinggi di puncaknya dan nilai terendah atau tergelap paling bawah. Nilai warna akan berubah bila ditambah putih. Untuk pigmen pencampuran mudah dilakukan. Bila warna ingin dibuat lebih terang tinggal menambahkan putih sebaliknya bila warna ingin dibuat lebih gelap tinggal menambahkan hitam. Jadi, setiap warna dapat diubah nilainya Nilai yang paling netral adalah abu-abu nomor 5 (Kn.5). Deretan nilai di atas Kn.5 disebut nilai tinggi dan dibawah Kn.5 disebut rendah, maka secara numerik bisa diidentifikasi tingkatan nilainya. Bila dihubungkan dengan warna nilai yang lebih terang disebut warna cerah atau warna muda, sebaliknya warna yang nilainya lebih rendah disebut warna gelap atau warna tua.

Nilai dapat memberikan efek yang berlainan terhadap warna. Contoh : untuk hal tersebut misalnya meletakkan sebuah warna dalam ukuran dan tingkat kecerahan yang sama diatas latar belakang putih, di atas latar belakang abu-abu netral dan di atas hitam. ketiganya dijejerkan dan akan tampak efek yang berlainan. Warna tersebut akan tampak lebih tua di atas putih, akan tampak tetap di atas abu-abu netral, dan tampak lebih cerah atau lebih muda di atas hitam.

Dalam penggunaannya, nilai cerah akan menambah luas ukuran suatu objek. Misalnya ruangan sempit yang dindingnya dicat dengan warna cerah akan terasa lebih luas dari ukuran yang sebenarnya bila memakai warna cerah. Sebaliknya nilai gelap akan terasa mempersempit atau memperkecil ukuran yang sebenarnya dari suatu objek. Disamping akan memperlebar atau mempersempit, nilai warna dapat pula mengubah jarak. Sebagai contoh, sebuah ruangan akan terasa lebih tinggi bila warna langit-langit ruangan itu diberi warna bernilai cerah.

Putih serta nilai cerah lainnya akan memantulkan warna, sedangkan hitam akan menyerap warna/cahaya. Hitam juga akan mempersatukan warna dalam

suatu komposisi, serta akan membantu menyelaraskan suatu susunan warna-warna yang kuat dalam nilai-nilai yang sama.

Kontras yang kuat antara putih dan hitam atau antara cerah dan gelap kesannya lebih mencolok dibandingkan dengan kontras antara warna-warna yang kuat dalam nilai yang sama.

Dari uraian mengenai nilai dapat dibuat rangkuman sebagai berikut :

1. Putih terasa menambah kecerahan warna serta menambah ukuran atau skala karena putih memantulkan cahaya.
2. Hitam menyerap warna serta menciutkan ukuran karena hitam menyerap cahaya.
3. Abu-abu akan menetralsisir, makin dekat warna makin dekat nilai abu-abu dan makin kuat netralnya.
4. Putih di atas hitam terasa kurang mencolok dibandingkan dengan hitam di atas putih, karena putih memantulkan cahaya sedangkan hitam menyerapnya.
5. Nilai kontras yang kuat mempunyai kekuatan untuk menarik perhatian dan bila tidak digunakan secara ahli akan menimbulkan suatu efek yang membingungkan.
6. Nilai yang berdekatan mempunyai sifat yang damai.
7. Nilai kontras yang kuat akan membuat siluet suatu objek.

Pencampuran warna dengan hitam, putih atau abu-abu akan menghasilkan tiga macam tingkat kecerahan warna, yaitu yang dinamakan deretan warna cerah tints, deretan warna nada atau tones, dan deretan warna gelap atau shades.

Faber Birren dalam bukunya *Principles of Color* membuat suatu skema ketiga tingkatan warna tersebut, yang memperjelas hal itu. Di bagian kiri kita melihat warna murni (color) yang diambil dari salah satu warna pada lingkaran warna. Di sebelah kanan atas putih (white), dan di kanan bagian bawah hitam (black). Warna murni yang dicampur dengan putih dan dibuat sederetan langkah yang konstan menghasilkan sederet warna cerah (tints). Warna murni dicampurkan dengan hitam dan setelah ditemukan warna pertengahan atau intermediate lalu dibuat sederet warna campuran dengan langkah yang konstan akan tercipta sederet warna gelap (shade).

Abu-abu pertengahan antara hitam dan putih (Kn.5) yang dicampur dengan warna murni akan menghasilkan sederet warna nada (tones) dengan langkah yang konstan pula.

Para pelukis impresionis dan neoimpresionis memainkan ketiga tingkat kecerahan warna tersebut dalam karya lukis mereka. Beberapa seniman di antaranya Renior, menggunakan hitam sebagai aksen.

#### Intensitas atau Kekuatan Warna/Khroma

Dimensi warna ketiga adalah apa yang dinamakan intensitas, yaitu yang menyatakan kekuatan atau kelemahan warna, daya pancar warna dan kemurnian warna. Dapat juga dikatakan, seberapa jauh suatu warna jaraknya dari kelabu atau dari netral. Intensitas adalah kualitas warna yang menyebabkan warna itu berbicara, berteriak, atau berbisik dalam nada yang lembut.

Maitland Graves dalam bukunya *The Art of Color and Design* membedakan ketiga dimensi warna itu seperti yang dikatakannya "*Hue is the name of color. Value is the brightness or luminosity of color. Charoma is the strength, intensity, or purity of a color*".

Graves menyebut kharoma untuk istilah intensitas sebagai istilah yang digunakan oleh A. Munsell. Dua warna mungkin akan sama namanya, misalnya merah, dan nilainya pun mungkin sama, tetapi mungkin akan berbeda dari segi intensitas atau kekuatannya, yang satu mungkin lebih kuat dari yang lainnya. Warna yang penuh intensitasnya akan sangat menarik perhatian atau menonjol dan memberikan penampilan yang cemerlang. Warna yang intensitasnya rendah lebih subtil (halus, lembut).

Perubahan intensitas sebuah warna akan mungkin melalui pencampuran dengan salah satu dari warna kontrasnya atau warna komplemennya. Bila dua warna kontras dicampur, keduanya akan saling menetralsir. Dan bila dicampur dalam proporsi tertentu keduanya akan saling merusak, akibatnya akan menjadi warna netral kelabu. Bila suatu warna telah memiliki cukup campuran warna komplemennya sehingga menjadi setengah netral, maka warna itu hanya memiliki intensitas setengahnya. Jadi, pada dasarnya intensitas atau kemurnian warna dapat dikurangi dengan cara mencampurkannya satu dengan lainnya. warna sekunder intensitasnya tidak

seungguhnya warna primer, warna tersier intensitasnya tidak sepenuhnya warna sekunder dan seterusnya. Hal tersebut merupakan kebalikan dari pencampuran warna subtraktif. Sebab pencampuran antara warna-warna cahaya justru akan menambah murni warna, terutama bila seluruh warna dicampur akan menghasilkan warna putih. Sedangkan pada warna aditif seperti pigmen atau celup pencampuran, banyak warna akan menyebabkan menjadi abu-abu. Cara lainnya untuk menurunkan intensitas atau kemurnian warna adalah dengan mencampurkan warna murni dengan salah satu dari deretan nilai dengan hitam atau dengan putih atau dengan salah satu abu-abu. Satu langkah intensitas adalah sebuah unit ukuran perubahan sebuah warna antara abu-abu netral dengan warna yang memiliki intensitas penuh atau maksimal menunjukkan hubungan antara warna, nilai, dan intensitas.

Kemurnian warna dapat berbeda-beda, tidak selalu dalam jarak yang sama dari sumbu nilai. Dapat saja beberapa warnanya letaknya lebih jauh dari sumbu serta bisa dibuat unit langkah yang baru, hal tersebut bergantung kepada pigmennya. Intensitas pigmen merah termurni misalnya, ternyata lebih kuat dari intensitas hijau murni. Demikian juga pigmen-pigmen lainnya yang secara alamiah intensitasnya kuat pada nilai tertentu, ternyata pada nilai lainnya ia lemah.

Menurut penelitian secara umum, warna panas merangsang anak-anak, orang primitive, sederhana, dan bersifat ekstrovert. Warna dingin bersifat tenang, introvert, dewasa, matang. Kesimpulan ini mungkin terlalu empiris dan luas, karena reaksi emosional tidak terlalu mudah diukur, namun kesimpulan ini untuk sementara dapat dipegang.

#### 2.1.8. Tinjauan Tipografi

Pengertian tipografi menurut buku *Manuale Typographicum* adalah : *Typography can defined a art of selected right type printing in accordance with specific purpose ; of so arranging the letter, distributing the space and controlling the type as to aid maximum the reader's.* Dari pengertian diatas, memberikan penjelasan bahwa tipografi merupakan seni memilih dan menata huruf dengan pengaturan penyebarannya pada ruang-ruang

yang tersedia, untuk menciptakan kesan khusus, sehingga akan menolong pembaca untuk mendapatkan kenyamanan membaca semaksimal mungkin. Sebagai bagian dari kebudayaan manusia, huruf tak pernah lepas dari kehidupan keseharian. Hampir setiap bangsa di dunia menggunakannya sebagai sarana komunikasi.

Tipografi merupakan representasi visual dari sebuah bentuk komunikasi verbal dan merupakan properti visual yang pokok dan efektif. Hadirnya tipografi dalam sebuah media terapan visual merupakan faktor yang membedakan antara desain grafis dan media ekspresi visual lain seperti lukisan. Lewat kandungan nilai fungsional dan nilai estetikanya, huruf memiliki potensi untuk menterjemahkan atmosfer-atmosfir yang tersirat dalam sebuah komunikasi verbal yang dituangkan melalui abstraksi bentuk-bentuk visual.

Pada dasarnya huruf memiliki energi yang dapat mengaktifkan gerak mata. Energi ini dapat dimanfaatkan secara positif apabila dalam penggunaannya senantiasa diperhatikan kaidah-kaidah estetika, kenyamanan keterbacaannya, serta interaksi huruf terhadap ruang dan elemen-elemen visual di sekitarnya.

Sejarah perkembangan tipografi dimulai dari penggunaan pictograph. Bentuk bahasa ini antara lain dipergunakan oleh bangsa Viking Norwegia dan Indian Sioux. Di Mesir berkembang jenis huruf Hieratia, yang terkenal dengan nama Hieroglyphe pada sekitar abad 1300 SM. Bentuk tipografi ini merupakan akar dari bentuk Demotia, yang mulai ditulis dengan menggunakan pena khusus. Bentuk tipografi tersebut akhirnya berkembang sampai di Kreta, lalu menjalar ke Yunani dan akhirnya menyebar keseluruh Eropa. Puncak perkembangan tipografi, terjadi kurang lebih pada abad ke-8 SM, Perjalanan desain dan gaya huruf latin mulai diterapkan pada awal masa kejayaan kerajaan Romawi. Karena bangsa Romawi tidak memiliki sistem tulisan sendiri, mereka mempelajari sistem tulisan Etruska yang merupakan penduduk asli Italia serta menyempurnakannya sehingga terbentuk huruf-huruf Romawi Kejayaan kerajaan Romawi di abad pertama yang berhasil menaklukkan Yunani, membawa peradaban baru dalam sejarah Barat dengan diadaptasikannya kesusasteraan, kesenian, agama, serta alfabet Latin yang dibawa dari Yunani. Pada awalnya alfabet Latin hanya terdiri dari 21 huruf : A, B, C, D, E, F, G, H, I, K, L, M, N, O, P, Q, R, S, T, V, dan X, kemudian huruf Y dan

Z ditambahkan dalam alfabet Latin untuk mengakomodasi kata yang berasal dari bahasa Yunani. Tiga huruf tambahan J, U dan W dimasukkan pada abad pertengahan sehingga jumlah keseluruhan alfabet Latin menjadi 26.

Kemajuan teknologi selanjutnya terjadi pada tahun 1984 ketika Adobe Systems merilis PostScript Font dan di tahun 1991 Apple Computer dan Microsoft Corporations mengeluarkan TrueType Font. Postscript Font dan TrueType Font adalah huruf elektronik atau yang disebut font. Huruf digital sesungguhnya berupa bahasa komputer yang berfungsi menerjemahkan kode-kode untuk menghasilkan tampilan bentuk huruf yang sempurna baik di layar monitor amupun pada saat pencetakan. Perkembangan tipografi saat ini mengalami perkembangan dari fase penciptaan dengan tangan (*hand drawn*) hingga mengalami komputerisasi. Fase komputerisasi membuat penggunaan tipografi menjadi lebih mudah dan dalam waktu yang lebih cepat dengan jenis pilihan huruf yang ratusan jumlahnya. Saat ini dapat ditemukan beragam jenis huruf digital yang digunakan dalam program komputer.

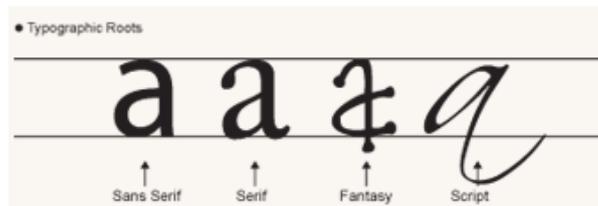
### Anatomi Huruf

Setiap bentuk huruf dalam sebuah alfabet memiliki keunikan fisik yang menyebabkan mata kita dapat membedakan antara huruf 'm' dengan 'p' atau 'C' dengan 'Q'. Keunikan ini disebabkan oleh cara mata kita melihat korelasi antara komponen visual yang satu dengan yang lain. Sekelompok pakar psikologi dari Jerman dan Austria pada tahun 1900 memformulasikan sebuah teori yang dikenal dengan teori Gestalt. Teori ini berbasis pada '*pattern seeking*' dalam perilaku manusia. Setiap bagian dari sebuah gambar dapat dianalisis dan dievaluasi sebagai komponen yang berbeda. Salah satu hukum persepsi dan teori ini membuktikan bahwa untuk mengenal atau 'membaca' sebuah gambar diperlukan adanya kontras antara ruang positif yang disebut dengan figure dan ruang negatif yang disebut dengan *ground*.



Gambar 2.12. Anatomi Huruf

Sumber: [www.soslogodesign.com/Use-Of-Typography-Logo-...](http://www.soslogodesign.com/Use-Of-Typography-Logo-...)



Gambar 2.13. Akar Huruf

Sumber: [www.soslogodesign.com/Use-Of-Typography-Logo-..](http://www.soslogodesign.com/Use-Of-Typography-Logo-..)

Jenis - jenis Huruf

Berikut ini beberapa jenis huruf berdasarkan klasifikasi yang dilakukan oleh James Craig , antara lain sbb :

1. *Roman*

Ciri dari huruf ini adalah memiliki sirip/kaki/serif yang berbentuk lancip pada ujungnya. Huruf Roman memiliki ketebalan dan ketipisan yang kontras pada garis-garis hurufnya. Kesan yang ditimbulkan adalah klasik, anggun, lemah gemulai dan feminin.

2. *Egyptian*

Adalah jenis huruf yang memiliki ciri kaki/sirip/serif yang berbentuk persegi seperti papan dengan ketebalan yang sama atau hampir sama. Kesan yang ditimbulkan adalah kokh, kuat, kekar dan stabil.

3. *Sans Serif*

Pengertian San Serif adalah tanpa sirip/serif, jadi huruf jenis ini tidak memiliki sirip pada ujung hurufnya dan memiliki ketebalan huruf yang sama atau hampir sama. Kesan yang ditimbulkan oleh huruf jenis ini adalah modern, kontemporer dan efisien.

#### 4. *Script*

Huruf *Script* menyerupai goresan tangan yang dikerjakan dengan pena, kuas atau pensil tajam dan biasanya miring ke kanan. Kesan yang ditimbulkannya adalah sifat pribadi dan akrab.

#### 5. *Miscellaneous*

Huruf jenis ini merupakan pengembangan dari bentuk-bentuk yang sudah ada. Ditambah hiasan dan ornamen, atau garis-garis dekoratif. Kesan yang dimiliki adalah dekoratif dan ornamental.

Dalam pemilihan jenis huruf, yang senantiasa harus diperhatikan adalah karakter produk yang akan ditonjolkan dan juga karakter segmen pasarnya. Seperti misalnya pada produk minyak wangi untuk wanita jarang yang menggunakan jenis huruf *Egyptian* karena berkesan kuat dan keras dan biasanya mempergunakan jenis huruf *Roman* yang bernuansa klasik dan lembut sehingga cocok dengan karakter minyak wangi dan wanita. (Danton Sihombing, *Tipografi dalam Desain Grafis* )

#### 2.1.9. Tinjauan Layout

Layout adalah penyusunan dari elemen-elemen desain yang berhubungan kedalam sebuah bidang sehingga membentuk susunan artistik. Hal ini bisa juga disebut manajemen bentuk dan bidang. Tujuan utama layout adalah menampilkan elemen gambar dan teks agar menjadi komunikatif dalam sebuah cara yang dapat memudahkan pembaca menerima informasi yang disajikan (Swann 11).

Menurut Gavin Amborse & Paul Harris, ada beberapa teori dari tata letak layout, antara lain:

##### Grid System

Sebuah grid diciptakan sebagai solusi terhadap permasalahan penataan elemen-elemen visual dalam sebuah ruang. Grid systems digunakan sebagai perangkat untuk mempermudah menciptakan sebuah komposisi visual. Melalui grid system seorang perancang grafis dapat membuat sebuah sistematis guna menjaga konsistensi dalam melakukan repetisi dari sebuah komposisi yang sudah diciptakan. Tujuan utama dari penggunaan grid systems dalam desain grafis

adalah untuk menciptakan suatu rancangan yang komunikatif dan memuaskan secara estetik.

### The Golden Section

Sebelum kita bisa membuat grid, kita memerlukan sebuah halaman untuk meletakkannya. Di bidang seni grafis, proporsi agung menjadi dasar pembuatan ukuran kertas dan prinsip tersebut dapat digunakan untuk menyusun keseimbangan sebuah desain. Proporsi agung sudah ditemukan sejak jaman kuno untuk menghadirkan proporsi yang sangat sempurna dan indah.

Membagi sebuah garis dengan perbandingan mendekati rasio 8 : 13 berarti bahwa jika garis yang lebih panjang dibagi dengan garis yang lebih pendek hasilnya akan sama dengan pembagian panjang garis utuh sebelum dipotong dengan garis yang lebih panjang tadi.

Proporsi agung juga dikenal dalam istilah deret bilangan fibonacci yaitu deret bilangan yang setiap bilangannya adalah hasil jumlah dari dua bilangan sebelumnya dan di mulai dari nol. Deret bilangan ini memiliki rasio 8 : 13 yaitu rasio proporsi agung. Bilangan ini sering dipakai dalam pengukuran bangunan, arsitektur, karya seni, huruf hingga layout sebuah halaman karena proporsinya yang harmonis. 0 1 1 2 3 5 8 13 21 34 55 89 144 233 377...

Sebuah obyek yang mempunyai proporsi agung mampu sekaligus memuaskan mata dan tercermin pada benda-benda alam. Ujung daun pakis dan spiral dalam rumah keong adalah contoh yang paling populer.

### The symmetrical grid

Dalam grid simetris, halaman kanan akan berkebalikan persis seperti bayangan cermin dari halaman kiri. Ini memberikan dua margin yang sama baik margin luar maupun margin dalam. Untuk menjaga proporsi, margin luar memiliki bidang yang lebih lebar. Layout klasik yang dipelopori oleh Jan Tschichold (1902-1974) seorang typographer dari Jerman ini didasari ukuran halaman dengan proporsi 2 : 3.

(Gavin Amborse & Paul Harris, *Layout*)

### 2.1.10. Tinjauan Bentuk

Pengertian bentuk menurut Leksikon Grafika adalah macam rupa atau wujud sesuatu, seperti bundar elips, bulat segi empat dan lain sebagainya. Dari definisi tersebut dapat diuraikan bahwa bentuk merupakan wujud rupa sesuatu, biasa berupa segi empat, segi tiga, bundar, elip dsb. Pada proses perancangan logo, bentuk menempati posisi yang tidak kalah penting dibanding elemen-elemen lainnya, mengingat bentuk-bentuk geometris biasa merupakan simbol yang membawa nilai emosional tertentu. Hal tersebut biasa dipahami, karena pada bentuk atau rupa mempunyai muatan kesan yang kasat mata. Seperti yang diungkapkan Plato, bahwa rupa atau bentuk merupakan bahasa dunia yang tidak dirintangi oleh perbedaan-perbedaan seperti terdapat dalam bahasa kata-kata. Namun teori Plato tersebut tidaklah mesti berlaku semestinya. Ada aspek lain yang mengakibatkan bahasa bentuk tidak selalu efektif. Seperti penerapan bentuk-bentuk internasional dengan target sasaran tradisional atau sebaliknya. Dengan kata lain, bila target sasaran tidak terbiasa dengan bahasa kasat mata tradisional, penggunaan bahasa kasat mata internasional demikian pula sebaliknya. Sebagai contoh adalah bila kita merancang logo armada angkatan bersenjata republik Tanzania misalnya, kurang lazim bila kita memilih bentuk keris atau mandau sebagai elemen penunjang dalam logo tersebut, karena bentuk keris dan mandau kurang atau bahkan tidak dikenal oleh rakyat Tanzania. Dari contoh diatas, kemudian muncul teori tentang frame of reference (kerangka referensi) dan field of reference (lapangan pengalaman) yang menjelaskan bahwa penerimaan suatu bentuk pesan, dipengaruhi oleh beberapa aspek yakni panca indra, pikiran serta ingatan. Jadi seperti contoh masalah diatas, bentuk logo tersebut akan lebih efektif dan komunikatif bila ditujukan pada angkatan bersenjata Republik Indonesia, dan tidak dengan Republik Dominika karena mereka tidak memiliki frame of reference dan field of reference tentang keris atau mandau dalam ingatan mereka. Berikut kami sajikan beberapa contoh bentuk dan asosiasi yang ditimbulkannya berdasarkan buku Handbook of Design & Devices tulisan Clarence P. Hornung.

- **Segitiga**, merupakan lambang dari konsep Trinitas. Sebuah konsep religius yang mendasarkan pada tiga unsur alam semesta, yaitu

Tuhan, manusia dan alam. Selain itu segitiga merupakan perwujudan dari konsep keluarga yakni ayah, ibu dan anak. Dalam dunia metafisika segitiga merupakan lambing dari raga, pikran dan jiwa. Sedangkan pada kebudayaan Mesir, segitiga digunakan sebagai simbol feminitas dan dalam huruf Hieroglyps segitiga menggambarkan bulan.

- **Yin Yang**, merupakan bentuk yang termasuk dalam jenis Monad, yakni bentuk yang terdiri dari figure geometris bulat yang terbagi oleh dua bentuk bersinggungan dengan masing-masing titik pusat yang berhadapan. Di China bentuk seperti ini disebut Yin Yang, di Jepang disebut Futatsu Tomoe sedangkan orang Korea menyebutnya Tah Gook. Yin Yang merupakan gambaran dua prinsip alam, Yang melambangkan kecerahan & Yin melambangkan kegelapan, Yang melambangkan nirwana & Yin melambangkan dunia, Yang sebagai matahari & Yin sebagai bulan, Yang memiliki posisi aktif, maskulin & Yin pasif, feminin. Kesemuanya itu melambangkan prinsip dasar kehidupan, yakni keseimbangan.

#### 2.1.11. Tinjauan Ruang ( *Space* )

Ruang dalam bahasa Inggris disebut “*space*”, *extent or area of ground, surface, etc.* artinya ruang adalah keluasan dari suatu bidang, permukaan, dan lain sebagainya. “Ruang terjadi karena adanya persepsi mengenai kedalaman sehingga terasa jauh dan dekat, tinggi dan rendah, tampak melalui indra penglihatan” (Kusmiati R., Pudjiastuti, dan Suptandar 8)

Disamping mempunyai sifat-sifat seperti garis, ruang mempunyai dua dimensi tambahan, yaitu lebar dan dalam. Ruang mempunyai gerakan arah dan cirri-ciri umum, seperti diagonal, horizontal, melengkung, dan lain-lain. Jadi, ruang merupakan keluasan suatu bidang atau permukaan yang mempunyai bentuk dua atau tiga dimensional.

Ruang dapat dibedakan menjadi dua jenis, ruang positif dan ruang negative. Ruang positif adalah ruang yang berada di dalam benda yang berongga; atau juga ruang dibagian dalam dari penempatan dua masa atau lebih (yang

berjarak satu sama lainnya). dikatakan pula bahwa ruang positif terjadi karena dibatasi oleh dua masa atau lebih. Sedangkan ruang negative adalah ruang yang berada di luar ruang positif (Wong 87)

#### 2.1.12. Tinjauan Pola ( *Pattern* )

Pola merupakan bentuk dekoratif yang bersifat datar dan tidak memiliki gradasi gelap terang sehingga menyerupai siluet dan meminimalkan volume obyek. Pola yang bersifat dekoratif bertujuan untuk memperindah seperti pada tekstil dengan bentuk pengulangan atau repetisi pada suatu bentuk atau desain. Pola umumnya terdapat pada gaya *Art Nouveau* yang sangat menonjolkan pola dekoratif yang diatur (Laurel dan Pentak 109)

#### 2.1.13. Tinjauan Nirmana

Nirmana adalah pengorganisasian atau penyusunan elemen-elemen visual seperti titik, garis, warna, ruang dan tekstur menjadi satu kesatuan yang harmonis. Nirmana dapat juga diartikan sebagai hasil angan-angan dalam bentuk dwimatra, trimatra yang harus mempunyai nilai keindahan. Nirmana disebut juga ilmu tatarupa. Elemen –elemen seni rupa dapat dikelompokkan menjadi 4 bagian berdasarkan bentuknya.

1. Titik, titik adalah suatu bentuk kecil yang tidak mempunyai dimensi. Raut titik yang paling umum adalah bundaran sederhana, mampat, tak bersudut dan tanpa arah.
2. Garis, garis adalah suatu hasil goresan nyata dan batas limit suatu benda, ruang, rangkaian masa dan warna.
3. Bidang, bidang adalah suatu bentuk pipih tanpa ketebalan, mempunyai dimensi panjang, lebar dan luas; mempunyai kedudukan, arah dan dibatasi oleh garis.
4. Gempal, gempal adalah bentuk bidang yang mempunyai dimensi ketebalan dan kedalaman.

Penyusunan merupakan suatu proses pengaturan atau disebut juga komposisi dari bentuk-bentuk menjadi satu susunan yang baik. Ada beberapa aturan yang perlu digunakan untuk menyusun bentuk-bentuk tersebut. Walaupun penerapan

prinsip-prinsip penyusunan tidak bersifat mutlak, namun karya seni yang tercipta harus layak disebut karya yang baik. Perlu diketahui bahwa prinsip-prinsip ini bersifat subyektif terhadap penciptanya.

Dalam ilmu desain grafis, selain prinsip-prinsip diatas ada beberapa prinsip utama untuk tujuan komunikasi dari sebuah karya desain.

1. Ruang Kosong (*White Space*)

Ruang kosong dimaksudkan agar karya tidak terlalu padat dalam penempatannya pada sebuah bidang dan menjadikan sebuah obyek menjadi dominan.

2. Kejelasan (*Clarity*)

Kejelasan atau clarity mempengaruhi penafsiran penonton akan sebuah karya. Bagaimana sebuah karya tersebut dapat mudah dimengerti dan tidak menimbulkan ambigu/ makna ganda.

3. Kesederhanaan (*Simplicity*)

Kesederhanaan menuntut penciptaan karya yang tidak lebih dan tidak kurang. Kesederhanaan seing juga diartikan tepat dan tidak berlebihan. Pencapaian kesederhanaan mendorong penikmat untuk menatap lama dan tidak merasa jenuh.

4. Emphasis (*Point of Interest*)

Emphasis atau disebut juga pusat perhatian, merupakan pengembangan dominasi yang bertujuan untuk menonjolkan salah satu unsur sebagai pusat perhatian sehingga mencapai nilai artistic.

Prinsip – prinsip dasar seni rupa

1. Kesatuan (*Unity*)

Kesatuan merupakan salah satu prinsip dasar tata rupa yang sangat penting. Tidak adanya kesatuan dalam sebuah karya rupa akan membuat karya tersebut terlihat cerai-berai, kacau-balau yang mengakibatkan karya tersebut tidak nyaman dipandang. Prinsip ini sesungguhnya adalah prinsip hubungan. Jika salah satu atau beberapa unsur rupa mempunyai hubungan (warna, raut, arah, dll), maka kesatuan telah tercapai.

## 2. Keseimbangan (*Balance*)

Karya seni dan desain harus memiliki keseimbangan agar nyaman dipandang dan tidak membuat gelisah. Seperti halnya jika kita melihat pohon atau bangunan yang akan roboh, kita merasa tidak nyaman dan cenderung gelisah. Keseimbangan adalah keadaan yang dialami oleh suatu benda jika semua dayan yang bekerja saling meniadakan. Dalam bidang seni keseimbangan ini tidak dapat diukur tapi dapat dirasakan, yaitu suatu keadaan dimana semua bagian dalam sebuah karya tidak ada yang saling membebani.

## 3. Proporsi (*Proportion*)

Proporsi termasuk prinsip dasar tata rupa untuk memperoleh keserasian. Untuk memperoleh keserasian dalam sebuah karya diperlukan perbandingan –perbandingan yang tepat. Pada dasarnya proporsi adalah perbandingan matematis dalam sebuah bidang. Proporsi Agung (*The Golden Mean*) adalah proporsi yang paling populer dan dipakai hingga saat ini dalam karya seni rupa hingga karya arsitektur. Proporsi ini menggunakan deret bilangan Fibonacci yang mempunyai perbandingan 1:1,618, sering juga dipakai 8 : 13. Konon proporsi ini adalah perbandingan yang ditemukan di benda-benda alam termasuk struktur ukuran tubuh manusia sehingga dianggap proporsi yang diturunkan oleh Tuhan sendiri. Dalam bidang desain proporsi ini dapat kita lihat dalam perbandingan ukuran kertas dan layout halaman.

## 4. Irama (*Rhythm*)

Irama adalah pengulangan gerak yang teratur dan terus menerus. Dalam bentuk –bentuk alam bisa kita ambil contoh pengulangan gerak pada ombak laut, barisan semut, gerak dedaunan, dan lain-lain. Prinsip irama sesungguhnya adalah hubungan pengulangan dari bentuk –bentuk unsur rupa.

## 5. Dominasi (*Domination*)

Dominasi merupakan salah satu prinsip dasar tatarupa yang harus ada dalam karya seni dan desain. Dominasi berasal dari kata *Dominance* yang berarti keunggulan . Sifat unggul dan istimewa ini

akan menjadikan suatu unsur sebagai penarik dan pusat perhatian. Dalam dunia desain, dominasi sering juga disebut Center of Interest, Focal Point dan Eye Catcher. Dominasi mempunyai beberapa tujuan yaitu untuk menarik perhatian, menghilangkan kebosanan dan untuk memecah keberaturan.

## 2.2. Analisis Data

### 2.2.1. Observasi

Observasi dilakukan di toko buku Adonai Jl Rungkut: Jalan Cempaka 18i, Surabaya, Jawa Timur. pada tanggal 31 Maret 2008, pada jam 10.00-14.00, kebetulan pada hari itu merupakan hari minggu dimana toko buku tersebut bersebelahan dengan sebuah gereja, maka kondisi didalam toko buku tersebut sangat ramai dan berjubel dengan orang dari berbagai usia, mulai dari anak-anak, remaja, dewasa, sampai pada orang tua, observasi tersebut menghasilkan data sebagai berikut:

- Jumlah buku Kristiani untuk anak-anak terbitan lokal masih sedikit jumlahnya dibandingkan dengan terbitan luar negeri
- Secara kualitas buku anak kristiani terbitan luar negeri masih memiliki kualitas lebih baik daripada buku terbitan local
- Jumlah pembeli buku kristiani anak lebih sedikit dibandingkan dengan jumlah pembeli buku kristiani untuk orang dewasa.

### 2.2.2. SWOT ( *Strenghts, Weakness, Opportunities, Treats*) dan USP ( *Unique Selling Preposition*)

#### 2.2.2.1. SWOT

##### a. *Strenghts*

- Mengajarkan nilai moral Kristiani secara berulang melalui cerita yang ada
- Memupuk interaksi dan komunikasi orang tua dengan anak untuk meluangkan waktu bersama saat membaca buku
- Menggunakan media buku sehingga fleksibel karena dapat dibawa dan dibaca dimana saja.

b. *Weakness*

- Teknologi sudah semakin modern, semakin jarang ada orang tua yang melewatkan waktu untuk membaca buku dengan anak-anak, karena anak-anak biasanya lebih tertarik dengan computer atau mainan elektronik lainnya, sedangkan orang tua sibuk bekerja.

c. *Opportunities*

- Tutur bahasa yang sederhana tetapi mengandung nilai-nilai moral dan mendidik secara rohani akan menjadi daya tarik utama bagi orang tua yang ingin mendidik anaknya secara moral kristiani.
- Sebagai media untuk menanamkan nilai moral kristiani sejak dini.
- Mengajak anak untuk gemar membaca yaitu dengan perangsang visual yang menarik dan tidak membosankan.

d. *Treats*

- Sudah banyak media pengenalan tokoh Alkitab lain dengan menggunakan media elektronik seperti DVD, VCD kartun.

2.2.2.2. USP

Dari hasil analisa SWOT, dapat disimpulkan bahwa USP pada buku ini adalah penanaman nilai moral kristiani sejak dini sekaligus mempererat hubungan orang tua dengan anak, karena buku ini dapat dimengerti oleh anak dengan bimbingan orang tua mereka.