

LAMPIRAN

Lampiran 1 : Selintas Sejarah Komik Indonesia

Selintas sejarah komik Indonesia

Komik, cergam atau kartun merupakan buku yang cukup populer dimasyarakat khususnya pada kalangan remaja dan anak-anak, komik atau dengan istilah yang dikenal juga cerita bergambar (cergam) terdiri dari teks atau narasi yang berfungsi sebagai penjelasan dialog dan alur cerita. Komik menurut kutipan Marcel Bonnet dalam bukunya komik Indonesia adalah salah satu produk akhir dari hasrat manusia untuk menceritakan pengalamannya, yang dituang dalam gambar dan tanda, mengarah kepada suatu pemikiran dan perenungan.

Francis dikenal sebagai pencetus ide-ide komik cemerlang, sejarah komik bermula pada masa pra sejarah digua Lascaux, Prancis selatan, ditemukan torehan berupa gambar gambar bison, jenis banteng atau kerbau Amerika. Cikal bakal komik ini menurut Bonnet belum mengandung sandi yang membentuknya menjadi bahasa namun sudah merupakan "pesan" sebagai upaya komunikasi non verbal paling kuno..

Di Mesir, cerita tentang dewa maut dalam dunia roh terdapat di kuburan raja Nakht yang ditoreh diatas (kertas) papirus, papirus ini juga sudah dikenal lama oleh orang Assyria, Siria dan Parsi. Selanjutnya "Komik" diatas daun beralih bentuk Mozaik (susunan lempeng batu berwarna) di Yunani karya ini berlangsung hingga abad ke 4 masehi, pada masa Romawi cerita bergambar berkembang pesat yang selanjutnya menyebar hampir keseluruh Eropa.

Pada masa ini kita lebih banyak mengenal komik hasil karya produk Jepang terutama pada anak-anak dan remaja, yang kualitas dari cerita dan formatnya sangat menarik bahkan dapat mengalahkan komik Walt Disney's Amerika dipasaran. Di awal 1990-an Indonesia dibanjiri oleh komik-komik Jepang, ini terjadi setelah masa kejayaan Godam dan Gundala Putra Petir surut ditahun 1970-an. Toko-toko dan tempat persewaan buku dipenuhi cerita bergambar import dari negeri matahari terbit itu. Komik-komik yang hadir menyajikan tidak saja adegan laga yang diwakili oleh Chimi, Kenji, Saint Seiya, atau Tiger Wong; tetapi juga untuk kalangan Remaja yang lebih populer sekarang disebut ABG (anak baru gede) yang sedang mekar-mekarnya, seperti Candy-Candy atau juga komik jenaka seperti Kobo Chan. Komik atau kartun telah ikut memperkaya Jepang yang kurang memiliki hasil hutan, tetapi sangat jitu dalam meniru dan memanfaatkan peluang terutama terhadap produk-produk industri. Setelah sepeda motor, mobil dan komputer, mereka merambah komik tetapi bukan sekedar jadi. Bahkan menjadi primadona untuk bacaan anak-anak dan remaja masa kini khususnya di Asia, mereka sekarang lebih mengemari Srikandi Alies warna warni atau kucing robot yang pandai melayani juga Sailor Moon dan dragon Ball Z dan lainnya, bukan lagi Flash Gordon, Garht Goofy, Mickey mouse, atau Donald Duck.

Di Indonesia cikal bakal komik banyak dipengaruhi oleh agama Budha, Hindu dan Islam. Indikasi ditemukannya gua leang-leang, Sulawesi selatan temuan ini berupa gambar babi hutan juga candi-candi sekitar abad ke 18 juga didapati gambar-gambar kuno diatas kertas dengan tinta berwarna, gambar menyerupai komik karena disertai keterangan teks beraksara Arab dalam bahasa Jawa yang dipakai dalam penyebaran agama Islam. Di Bali komik dibuat diatas daun lontar, bercerita tentang Ramayana dalam aksara Bali berbahasa Jawa kuno tema ceritanya Dampati lelagon atau Darma lelagon. Dicandi-candi Borobudur dan prambanan terdapat relief yang menceritakan kehidupan spritual dan kebudayaan pada abad pertengahan, juga kita kenal dalam cerita wayang beber dan wayang kulit yang menjadi kesenian masyarakat Jawa menjadi referensi timbulnya komik Indonesia.

Cerita bergambar atau komik pertama kali terbit di Indonesia sejalan dengan munculnya media masa berbahasa Melayu Cina dimasa pendudukan Belanda. Cergam Put On karya Kho Wan Gie tahun 1930 di harian Sin Po, menceritakan sosok gendut bermata sipit yang

Lampiran 1 : Selintas Sejarah Komik Indonesia (sambungan)

melindungi rakyat kecil bercerita Indonesia sebagai tanah kelahirannya. Komik ini sangat populer masa itu, sedangkan nama Put on adalah jenis cerita bergambar yang bercorak humor berbentuk kartun. Cerita bergambar yang bercorak realistik baru dimulai oleh Nasoen As sejak tahun 1939. Bonnef menempatkan awal perang dunia I sebagai masa pertumbuhan awal komik Indonesia, komik pertama dalam kasanah sastra Indonesia adalah mencari Putri Hijau (Nasroen As) dimuat dalam harian Ratoe Timoer.

Pada masa pendudukan Jepang 1942 muncul cerita legenda Roro Mendut Gambaran B. Margono, di harian Sinar Matahari Jogjakarta. Setelah Indonesia merdeka harian Kedaulatan Rakyat memuat komik Pangeran Diponegoro dan Joko Tingkir dan pada tahun 1948 cerita kisah kepundudukan Jepang oleh Abdul Salam. Cerita yang bertemakan petualangan dan kisah-kisah Kepahlawanan/ Heroisme yang diangkat dari cerita rakyat sehubungan dengan situasi politik pada masa itu, buku komik jenis ini banyak muncul pada tahun 1952, misalnya "Sri Asih" (1952) karya R.A Kosasih, "Kapten Jani", "Panglima Najan" (Tino Sidin), Tjip Tupai "Mala pahlawan rimba" (1957) dan sebagainya.

Masa keemasan dan kebangkitan kedua komik Indonesia (1980) ditandai banyaknya ragam dan judul komik yang diterbitkan pada masa itu. Ragam komik yang disukai pada periode ini, yakni komik roman remaja yang bertemakan roman kehidupan kota. Beberapa komikus yang dominan adalah Budijanto, Zaldy, Sim dan Mintaraga, karya Jan Mintaraga yang cukup populer adalah Sebuah Noda Hitam. Komik silat, yang bertemakan petualangan pendekar-pendekar ahli silat. Ganes TH spesialis dalam jenis komik ini, karya-karya lainnya Serial SiButa dari Gua Hantu, Siluman serigala Putih, Tuan Tanah Kedaung, Si Djampang, Panji tengkorak dengan (Hans Jaladara), Godam (Wid NS) dan Gundala karya Hasmi

Kecerdikan penerbit, kreativitas komikus dan tanggapan pembaca menciptakan dinamika yang mendukung suburnya dunia komik saat ini. Komik strip asing, seperti Flash Gordon, Rip Kirby, Prince Valiant, Tarzan dan Superman yang masuk Indonesia lewat surat kabar, juga menjadi pendorong penciptaan karya komik-komik Indonesia. Pada masa sekarang, memang kita harus banyak belajar dari negara Jepang, bukankah komikus kita sebenarnya memiliki kemampuan. Kalau kita melihat pemenang sayembara komik yang diadakan pekan komik dan animasi nasional (PKAN) digelar di Galeri Nasional, pebruari 2000 lalu, kita kagum dan terharu, kenapa mereka bisa bikin komik begitu bagus dan tidak kalah dengan komik asing. Menurut tulisan Noor Cholis komik Indonesia sebagian besar hanyalah merupakan khobah bergambar. Penuh petua-petuah verbal ini itu. Pesan yang ingin disampaikan pun terlalu hitam putih, penuh semangat lokal yang dibuat-buat sehingga menimbulkan rasa risih bagi pembaca dewasa dan membosankan bagi anak-anak. Anak-anak mempunyai dinamika yang berbeda yang dimiliki oleh orang tua mereka. Dahulu komik seperti Mahabarata yang konon penuh ajaran mulia, cerita-cerita sejarah yang hebat lagi perkasa boleh sangat disukai, bahkan pernah mencapai kejayaan dengan penjualan yang sangat mengagumkan.

Komik sebagai industri berjangka panjang hampir tidak menjadi bagian strategi masa depan komikus Indonesia, kecuali Dwi Koendoro (Dwikoen) pencipta tokoh Panji Koming Kompas (yang juga menciptakan legenda sawung kampret). Dari jenis komik Strip ini muncul pula nama-nama GM Sudharta (Om Pasikom, di Kompas), Keliek Siswojo (Doyok, Pos Kota), Rahmad Ghazhali (Mr Boss Bisnis Indonesia).

Semakin beragamnya jenis hiburan yang, turut mengurangi kegairahan dunia komik Indonesia. Disamping itu, komik-komik asing banyak diterjemahkan dalam bahasa Indonesia dan akhirnya menggeser popularitas komik Indonesia, masalah kualitas profesionalisme, promosi dan distribusi, sering kali menjadi pokok perdebatan ketika mendiskusikan masalah tersebut. Penciptaan komik-komik Indonesia saat ini seakan-akan didorong dan dipengaruhi oleh hadirnya komik-komik asing. Mengenai pengaruh Jepang yang mewarnai komikus Indonesia, itu hal yang wajar karena Amerika pun terpengaruh oleh negara matahari terbit ini, jadi tinggal bagaimana mengasah kreatifitas senimannya, begitu menurut Dwi Koen.

Akhir kata, kedepan semoga komik Indonesia mungkin bisa mencontoh sinetron Indonesia yang menjamur di televisi kita, walaupun isi ceritanya banyak menjual mimpi-mimpi, mari bermimpi menjadi tuan rumah di negara sendiri

Lampiran 2 : Sejarah Valentine

The History of Valentine's Day

The History of Valentine's Day

Every February, across the country, candy, flowers, and gifts are exchanged between loved ones, all in the name of St. Valentine. But who is this mysterious saint and why do we celebrate this holiday? The history of Valentine's Day -- and its patron saint -- is shrouded in mystery. But we do know that February has long been a month of romance. St. Valentine's Day, as we know it today, contains vestiges of both Christian and ancient Roman tradition. So, who was Saint Valentine and how did he become associated with this ancient rite? Today, the Catholic Church recognizes at least three different saints named Valentine or Valentinus, all of whom were martyred.

One legend contends that Valentine was a priest who served during the third century in Rome. When Emperor Claudius II decided that single men made better soldiers than those with wives and families, he outlawed marriage for young men -- his crop of potential soldiers. Valentine, realizing the injustice of the decree, defied Claudius and continued to perform marriages for young lovers in secret. When Valentine's actions were discovered, Claudius ordered that he be put to death.

Other stories suggest that Valentine may have been killed for attempting to help Christians escape harsh Roman prisons where they were often beaten and tortured.

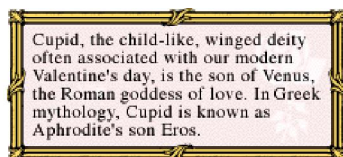
According to one legend, Valentine actually sent the first 'valentine' greeting himself. While in prison, it is believed that Valentine fell in love with a young girl -- who may have been his jailor's daughter -- who visited him during his confinement. Before his death, it is alleged that he wrote her a letter, which he signed 'From your Valentine,' an expression that is still in use today. Although the truth behind the Valentine legends is murky, the stories certainly emphasize his appeal as a sympathetic, heroic, and, most importantly, romantic figure. It's no surprise that by the Middle Ages, Valentine was one of the

most popular saints in England and France.

While some believe that Valentine's Day is celebrated in the middle of February to commemorate the anniversary of Valentine's death or burial -- which probably occurred around 270 A.D. -- others claim that the Christian church may have decided to celebrate Valentine's feast day in the middle of February in an effort to 'christianize' celebrations of the pagan Lupercalia festival. In ancient Rome, February was the official beginning of spring and was considered a time for purification. Houses were ritually cleansed by sweeping them out and then sprinkling salt and a type of wheat called spelt throughout their interiors. Lupercalia, which began at the ides of February, February 15, was a fertility festival dedicated to Faunus, the Roman god of agriculture, as well as to the Roman founders Romulus and Remus.

To begin the festival, members of the Luperci, an order of Roman priests, would gather at the sacred cave where the infants Romulus and Remus, the founders of Rome, were believed to have been cared for by a she-wolf or lupa. The priests would then sacrifice a goat, for fertility, and a dog, for purification.

The boys then sliced the goat's hide into strips, dipped them in the sacrificial blood and took to the streets, gently slapping both women and fields of crops with the goathide strips. Far from being fearful, Roman women welcomed being touched with the hides because it was believed the strips would make them more fertile in the coming year. Later in the day, according to legend, all the young women in the city would place their names in a big urn.



The city's bachelors would then each choose a name out of the urn and become paired for the year with his chosen woman. These matches often ended in marriage. Pope Gelasius declared February 14 St. Valentine's Day around 498 A.D. The Roman 'lottery' system for romantic pairing was deemed un-Christian and outlawed. Later, during the Middle Ages, it was commonly believed in France and England that February 14 was the beginning of birds' mating season, which added to the idea that the middle of February -- Valentine's Day -- should be a day for romance. The oldest known valentine

still in existence today was a poem written by Charles, Duke of Orleans to his wife while he was imprisoned in the Tower of London following his capture at the Battle of Agincourt. The greeting, which was written in 1415, is part of the manuscript collection of the British Library in London, England. Several years later, it is believed that King Henry V hired a writer named John Lydgate to compose a valentine note to Catherine of Valois.

In Great Britain, Valentine's Day began to be popularly celebrated around the seventeenth century. By the middle of the eighteenth century, it was common for friends and lovers in all social classes to exchange small tokens of affection or handwritten notes. By the end of the century, printed cards began to replace written letters due to improvements in printing technology. Ready-made cards were an easy way for people to express their emotions in a time when direct expression of one's feelings was discouraged. Cheaper postage rates also contributed to an increase in the popularity of sending Valentine's Day greetings. Americans probably began exchanging hand-made valentines in the early 1700s. In the 1840s, Esther A. Howland began to sell the first mass-produced valentines in America.

According to the Greeting Card Association, an estimated one billion valentine cards are sent each year, making Valentine's Day the second largest card-sending holiday of the year. (An estimated 2.6 billion cards are sent for Christmas.)

Approximately 85 percent of all valentines are purchased by women. In addition to the United States, Valentine's Day is celebrated in Canada, Mexico, the United Kingdom, France, and Australia.

Valentine greetings were popular as far back as the Middle Ages (written Valentine's didn't begin to appear until after 1400), and the oldest known Valentine card is on display at the British Museum. The first commercial Valentine's Day greeting cards produced in the U.S. were created in the 1840s by Esther A. Howland. Howland, known as the Mother of the Valentine, made elaborate creations with real lace, ribbons and colorful pictures known as "scrap".

Special thanks to [American Greetings](#)



Lampiran 3 : The Illustrated Book

The Illustrated Book

Ways to Look at Illustrated Books

Breitenbach identifies three main types of illustration in early books:

1. Those in which the emphasis is on the picture, with the text only providing an accompanying explanation.
2. Those in which illustrations were prepared for a specific text; i.e., they were truly "illustrations" in that the text came first and the pictures were prepared to augment or explain the text.
3. Those in which the pictures were purely decorative, with little or no relationship to the specifics of the text.

Even today, we can see all three categories at work, although the "purely decorative" are rare; we might think of the occasional book with abstract designs for chapter headings.

A "picture book" is, of course, a book in which pictures and text are specifically integrated (except for the occasional "wordless picture book"). According to Perry Nodelman, a picture book contains three stories: the story of the words, the story told by the pictures, and the story that comes from combining the other two (240). A successful combination of text and picture works so well that the pictures seem almost inseparable from the text; "a child remembers the illustrations as an integral part of a story" (Klemin 16). Consider the strong association between Tenniel's illustrations of the Alice books, or E.H. Shepard's for Winnie the Pooh. Illustrator Susan Jeffers describes the experience of reading one of Rosemary Wells' picture book:

"I got my hand over the pictures as I read the words. The text was dry. But when I picked up my hand and read it again, the words came alive! That's where the story was -- in the two together." (Winarski 38)

Books constitute frames, with physical qualities that create restraints for the illustrator. "We respond differently to books whose pictures have borders than we do to those that don't, to different sizes and kinds of type, to different placements and relationships of pictures and of words." (Nodelman 220) Picture books can also communicate through style, drawing on learned conventions and their connotations; e.g., we expect cartoons/caricatures to be funny (Nodelman 226) [Think about this in particular relation to Spiegelman's *Maus*.] We tend to focus on specific details from pictures according to the context we bring to a book (or the context the book develops) (Nodelman 229).

Illustrator Molly Bang argues that the structure of pictures in itself constitutes a kind of meaning, in that different placement of key elements and use of color, shapes, etc., can all affect the psychological impact of the illustration. For

Lampiran 3 : The Illustrated Book (sambungan)

instance, small shapes surrounded by larger shapes may suggest intimidation and fear, even in the absence of other visual cues (such as facial expression). Certain colors have particular values, at least for readers from western culture; for instance, psychological studies have shown that the color red increases aggression and appetite - people fight more and eat more in rooms with red walls (Bang 32). She proposes these principles for understanding the structural meaning of pictures:

1. Horizontal shapes create a feeling of stability or calm. All other things being equal, horizontal pictures (landscape rather than portrait orientation) will seem more stable, and smaller horizontal elements within a picture may constitute "an island of calm." (42)
2. Vertical shapes create a feeling of energy and excitement. "Vertical shapes rebel against the earth's gravity. They imply energy and a reaching toward heights or the heavens." (44)
3. Diagonals suggest motion or tension. We are conditioned to "read" diagonal lines from left to right, so that we will see them as climbing or descending accordingly (46, 49).
4. "The upper half of a picture is a place of freedom, happiness, and triumph. . . . The bottom half of a picture feels more threatened, heavier, sadder, or constrained." Generally speaking, elements the artist wants to emphasize will be in the top of the page. (54, 56) However, perspective may somewhat alter this; elements in the foreground are emphasized over those at the rear.
5. The center of the page automatically attracts attention; elements placed there will appear to be at rest. Elements at the edges, threatening to break the "frame" of the picture, will appear to be in motion or in tension. (64, 66)
6. Lighter backgrounds seem "safer" than dark backgrounds. We tend to interpret light or white backgrounds as "daylight," darker colors as "night," and prefer the daylight because we can see better then. (68)
7. Pointed shapes are more threatening or scary; rounded shapes and curves create a feeling of security. (70)
8. Size suggests strength. The larger the object in the picture, the greater its perceived power; the smaller the object, the greater its perceived vulnerability. (72)
9. Color associations are stronger than shape associations. When everything is the same color, the viewer tends to see similarly shaped objects as related to one another; when color is added, however, objects of the same color are seen as related even when their shapes differ. (76)
10. Contrasts between colors, shapes, etc., are what allow the viewer to interpret the picture. (80)
11. "Space isolates a figure, making the figure alone, free, and vulnerable." *Either* a wide open space or a tiny sliver of space can imply tension between two objects. (84, 89-90)

Lampiran 3 : The Illustrated Book (sambungan)

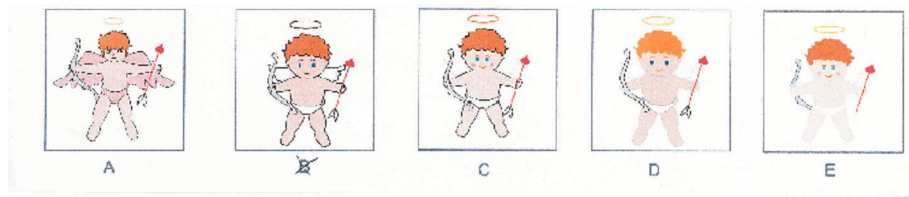
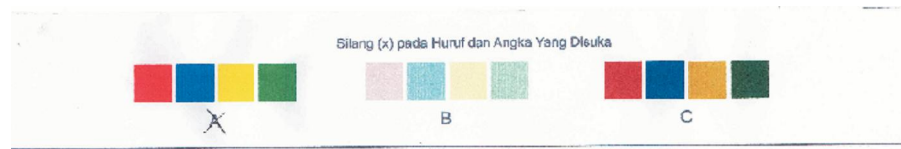
Other things to look at in picture books:

- The nature of the image: long-shot, medium-shot, close-up, with corresponding effects on narrative distancing;
- Influence of pictorial representations on story mood: color associations, intensity, black and white (==>"seriousness");
- Effect of style on interpretation of the story (cartoon, surreal, impressionist, "Oriental," etc.)
- Use of visual symbolism and cultural coding.

Sources: Bang, Molly, *Picture This: How Pictures Work*, New York: SeaStar, 1991; Breitenbach, Edgar, "The Bibliography of Illustrated Books: Notes with Two Examples from English Book Illustration of the 18th Century," in Bill Katz, Ed., *A History of Book Illustration: 29 Points of View*, Metuchen, NJ: Scarecrow Press, 1994, 297-314; Klemin, Diana, *The Art of Art for Children's Books: A Contemporary Survey*, New York: Clarkson N. Potter, 1966; Nodelman, Perry, *The Pleasures of Children's Literature*, Second Edition, White Plains, NY: Longman, 1996; Winarski, Diana L. "Susan Jeffers: Art of a Thousand Words." *Teaching K-8* 27, 4 (January 1997) 36-38.

[Return to Wally Hastings's Children's Literature Page.](#)
[Return to Wally Hastings's Home Page.](#)

Lampiran 4 : Salah Satu Jawaban Responden



Silang (x) pada Huruf Yang Disuka

☒ A Santo Valentinus yang jauh lebih tepat untuk dikaitkan dengan Hari Kasih Sayang, yang bahkan sering dianggap sebagai pelindung para pasangan yang sedang mencintai, adalah Valentinus dari Alexandria (100-153). Valentinus

☐ B Santo Valentinus yang jauh lebih tepat untuk dikaitkan dengan Hari Kasih Sayang, yang bahkan sering dianggap sebagai pelindung para pasangan yang sedang mencintai, adalah Valentinus dari Alexandria (100-153). Valentinus adalah

☐ C Santo Valentinus yang jauh lebih tepat untuk dikaitkan dengan Hari Kasih Sayang, yang bahkan sering dianggap sebagai pelindung para pasangan yang sedang mencintai, adalah Valentinus dari Alexandria (100-153). Valentinus adalah

☐ D Santo Valentinus yang jauh lebih tepat untuk dikaitkan dengan Hari Kasih Sayang, yang bahkan sering dianggap sebagai pelindung para pasangan yang sedang mencintai, adalah Valentinus

☒ E Santo Valentinus yang jauh lebih tepat untuk dikaitkan dengan Hari Kasih Sayang, yang bahkan sering dianggap sebagai pelindung para pasangan yang sedang mencintai, adalah Valentinus dari Alexandria (100-153). Valentinus adalah seorang orang tua Romawi

Lampiran 5 : Kartu Ucapan Sudah Ada Ribuan Tahun Lalu

Kartu Ucapan Sudah Ada Ribuan Tahun Lalu

JAKARTA – Sebentar lagi kita bakal merayakan Idul Fitri, Natal dan Tahun Baru. Ada kebiasaan untuk mengirimkan kartu ucapan kepada famili, relasi, teman, dan kekasih. Yang repot adalah memilih, model mana yang yang tepat, dan bagus namun tak menjebol kantong.



Menjelang hari raya itu, banyak toko buku besar hingga kaki lima yang menjajakan kartu ucapan. Pengelola Toko Buku Gramedia Matraman, Jakarta Pusat misalnya, tampak serius menangani bisnis semusim ini. Khusus untuk itu dibuat gerai yang luas di pintu masuk. Di sini disajikan aneka kartu ucapan, buatan lokal sampai ke impor. Di bagian dalam juga ada dua gerai lagi. Bisnis kartu memang menjanjikan karena pasarnya jelas dan tak pernah jenuh, begitu kata sebuah ulasan. Alasannya, untuk Jakarta saja dengan penduduk yang jutaan, rasanya pasar masih mampu menyerapnya. Walau beberapa tahun ini agak "terganggu" dengan kehadiran internet, tetapi media maya itu sendiri belum merupakan sebuah ancaman yang serius.

Harganya pun bervariasi dari yang hanya seribu rupiah sampai ratusan ribu, per lembar. Yang murah pun tak semuanya buruk. Ada yang terbuat dari kertas bermutu dengan desain yang manis. Begitu pun kartu yang mahal, tak seluruhnya bagus. Ada yang desainnya tak berubah dari tahun-tahun lalu. Apakah ini sisa produk yang tak terjual?

Terlepas dari persoalan estetika, berkirim kartu sudah jadi kebiasaan masyarakat luas. Ada pepatah yang mengatakan:

Sebuah kartu ucapan dapat mewakili kehadiran seseorang, Sebuah kartu ucapan dapat mewakili ungkapan hati seseorang, Sebuah kartu ucapan dapat mengobati kerinduan hati seseorang, Sebuah kartu ucapan dapat memberi kehangatan pada hidup seseorang, dan Sebuah kartu ucapan dapat pula mendekatkan hati dalam kehidupan keluarga.

Kebiasaan untuk saling mengirim kartu ucapan, menurut data, baik dalam satu kota maupun menyeberang lautan merupakan kebiasaan umum yang dilakukan di seluruh dunia sejak sekitar 4.000 tahun yang lalu. Lazimnya kartu dibuat dari kertas atau karton. Tetapi ada juga yang terbuat dari kain, kulit, plastik, bambu bahkan gabus, bebatuan maupun sarana-sarana lain yang unik.

Ucapan-ucapan yang terungkap bisa hanya terdiri dari beberapa kata sederhana dan romantis dalam bentuk puisi atau prosa. Gambar maupun kata-kata yang tertera di kartu seakan mewakili si pemberi kartu dalam mengungkapkan isi hatinya. Pesan-pesan yang ingin disampaikan, baik secara serius maupun bernada humor, mengungkapkan perasaan seperti persahabatan, cinta, rasa simpati, terima kasih, harapan, dan sebagainya.

Bangsa Mesir mengenal "scarabs", batu-batuan berharga dalam bentuk kumbang, yang memuat tulisan "oudja ib k", yang berarti "semoga beruntung". "Kartu" ucapan ini diberikan sebagai simbol keberuntungan pada waktu tahun baru, di zaman purba.

Bangsa Romawi saling bertukar simbol "kesehatan" maupun "kemauan baik", dalam bentuk buah-buahan kering dan madu, maupun lempung bakar yang memuat pesan: "Anno novo faustum felix tibi sit", yang berarti "semoga tahun baru membawa kebahagiaan dan keberuntungan bagi Anda".

Kartu Beras

Kartu Natal yang diberikan pada Pangeran Wales dari Inggris pada tahun 1929, merupakan salah satu kartu terkenal dalam ukuran kecil, terbuat dari sebutir beras. Sedangkan kartu ucapan yang terkenal dalam ukuran besar (53 x 84 cm) adalah kartu Natal yang dipersembahkan pada Presiden Calvin Coolidge pada tahun 1924.

Louis Prang dari Boston disebut sebagai bapak kartu ucapan dari Amerika. Ia adalah pelarian dari Jerman yang membuka toko pertama yang mencetak kartu iklan dan pengumuman. Dia merancang dan menjual kartu Natal berwarna yang pertama pada tahun 1874.

Dari tahun 1900 hingga Perang Dunia I, bisnis kartu ucapan agak menurun karena mulai muncul

Lampiran 5 : Kartu Ucapan Sudah Ada Ribuan Tahun Lalu (sambungan)

kartu pos. Kemudian perpisahan keluarga akibat perang, menimbulkan kebutuhan akan kartu ucapan. Maka mulailah meningkat kegiatan seperti itu sehingga menimbulkan kebiasaan saling mengirim kartu ucapan yang semakin kuat.

Pada tahun 1945, kartu ucapan yang bernada humor mulai diperkenalkan. Pesannya singkat dan lucu ditambah dengan ilustrasi yang sering menunjukkan wajah-wajah lucu. Kartu-kartu humor ini makin lama makin populer, menandai perkembangan penting dalam sejarah bisnis kartu. Dengan berjalannya tahun, kartu ucapan semakin populer, dan beragam macamnya. Nama-nama terkenal seperti Hallmark, American Greetings, Shoebox Greetings bahkan badan internasional seperti Unicef mulai ikut meramaikan pasar kartu ucapan itu dengan menghasilkan kartu-kartu manis dengan kekhususan rancangan dan bentuk pesan. Para remaja tak mau ketinggalan dengan membuat kartu ucapan sendiri dengan menggunakan berbagai bahan serta ungkapan-ungkapan pribadi. Tak jarang mereka memakai bahasa gaul yang kocak.



SH/Agung Prabowo

Mengirim kartu ucapan tidak asal mengirim, tetapi ada sentuhan lewat tulisan tangan, walau sedikit. Atau ada kata tambahan yang memerlukan ide agar si penerima atau pacar tak salah tangkap akan makna di baliknya.

Kartu ucapan terbagi menjadi dua jenis, yaitu kartu sehari-hari dan kartu musiman. Kartu ucapan sehari-hari merupakan kartu ucapan yang dapat diberikan tiap saat, seperti kartu ulang tahun, cepat sembuh, lulus ujian, perkawinan, kelahiran, terima kasih, simpati dan penghiburan, selamat jalan, pindah rumah, kenaikan pangkat, maupun ungkapan rasa rindu, cinta dan persahabatan. Sedangkan kartu ucapan musiman merupakan kartu ucapan yang hanya diberikan pada hari-hari peringatan tertentu seperti Natal, tahun baru, Paskah, Idulfitri, tahun baru Imlek, Hari Ibu, dan Valentine.

Pembuat Kartu Terkenal

John Calcott Horsley (1818 -1903) adalah seorang seniman London yang dikenal sebagai pembuat kartu Natal pertama. Kartu ini terbagi atas 3 bingkai. Bingkai tengah menunjukkan gambar sebuah keluarga sedang menikmati makan malam Natal. Bingkai yang lebih kecil di kedua sisi, menunjukkan perbuatan yang berlandaskan pada nilai-nilai kristiani.

Bingkai sebelah kiri menggambarkan pemberian makanan pada orang lapar, sedangkan bingkai sebelah kanan menggambarkan pemberian pakaian pada fakir miskin. Di bagian bawah tertulis ucapan terkenal yang dipakai untuk ungkapan hari Natal "A Merry Christmas and a Happy New Year to You."

Kartu Natal berwarna dibuat oleh Louis Prang dari Boston pada tahun 1874. Pada tahun 1880, kartu ucapan semakin berkembang, baik kartu Valentine maupun kartu Natal sederhana dengan gambar buah "holly" dan "mistletoe" sebagai bingkai. Kemudian kartu-kartu berenda yang tadinya dipakai untuk kartu Valentine, dipakai juga untuk kartu-kartu Natal maupun kartu ulang tahun dengan rancangan sama tapi pesan dan ucapan berbeda.

Yang tak jelas datanya adalah pembuat kartu Lebaran pertama. Tak ada data dan catatan kapan kartu Lebaran tercipta. Kebiasaan berkirir kartu itu, mungkin tercipta karena pengirim berhalangan karena suatu hal sehingga tak bisa bertatap langsung. Bisa karena alasan jauh di rantau dan sebagainya. Tapi tujuan berkirir kartu adalah mulia, agar tali kasih dan silaturahmi tak putus. (SH/gatot irawan)

Lampiran 6 : Dahulu, Boneka bukan Mainan

Home » News

30.Dec.2005

Dahulu, Boneka bukan Mainan

SIAPA yang tidak tahu dengan boneka? Anak-anak perempuan, dari yang masih bayi sampai dewasa, pasti pernah memiliki boneka, paling tidak melihatnya. Sampai saat ini, fungsi boneka adalah sebagai mainan. Tetapi tidak jarang pula boneka dijadikan pajangan atau koleksi orang dewasa.

Ketika buku rapor yang dibagikan oleh guru di sekolah menunjukkan angka yang bagus atau ketika berulang tahun, boneka kerap menjadi hadiah yang sangat tepat bagi anak wanita karena semua anak-anak menyukainya. Wajah boneka tidak jarang sangat menyerupai manusia sehingga anak-anak sering menjadikannya sebagai teman.

Demikian dekatnya boneka dengan dunia anak-anak, sehingga tampaknya mereka tidak dapat dipisahkan barang sekejap. Lihat saja, anak-anak sering menjadikan boneka sebagai teman bermainnya, dan bahkan selalu setia di samping tempat tidurnya. Hal ini tidak hanya terjadi pada anak-anak, tetapi juga pada sebagian orang dewasa.

Boneka yang dijual di toko-toko mainan sangat beragam. Bentuknya ada yang seperti manusia, ada pula yang menyerupai binatang. Bahannya pun bermacam-macam. Ada yang dibuat dari kayu, dari kapas, dari kertas, dari kain, dari plastik atau dari bahan lain. Saat ini, boneka dapat dijumpai dengan mudah di toko-toko mainan atau toko lainnya, karena memang boneka berfungsi untuk mainan. Tetapi tahukah kalian bahwa zaman dahulu boneka tidak untuk bermain?

Ahli sejarah sepakat bahwa boneka telah ditemukan sejak zaman dahulu, kira-kira 3.000 tahun sebelum masehi. Ketika itu orang-orang Mesir dan Cina diketahui telah membuat boneka dengan bentuk yang sederhana. Bahan yang digunakan adalah kayu, tanah liat, atau tulang binatang. Boneka yang lebih indah dibuat dari lilin dan gading gajah! Boneka yang dibuat saat itu bukan untuk mainan anak-anak tetapi digunakan untuk keperluan keagamaan atau upacara adat yang sangat resmi.

Tidak ada seorang anak pun yang membayangkan akan bermain dengan boneka-boneka ini. Bentuknya sangat berbeda dengan boneka yang banyak dijumpai saat ini. Dulu, bentuk boneka umumnya tidak menarik, kalau tidak bisa dikatakan menyeramkan, sehingga anak-anak tidak ingin memilikinya. Boneka tersebut sangat kaku dan tidak digerak-gerakkan.

Boneka dengan lengan dan kaki yang dapat digerakkan dibuat pertama kalinya pada 600 tahun sebelum masehi. Pada abad 5-15, boneka masih tetap digunakan untuk keperluan ritual dan keagamaan. Boneka sebagai mainan anak-anak dibuat secara massal pertama kali pada abad 15 di Kota Nuremberg, Augsburg, and Sonneberg, Jerman. Boneka tersebut dibuat dari tanah liat, kayu, dan lilin serta diberi pakaian yang menggambarkan wanita Jerman saat itu.

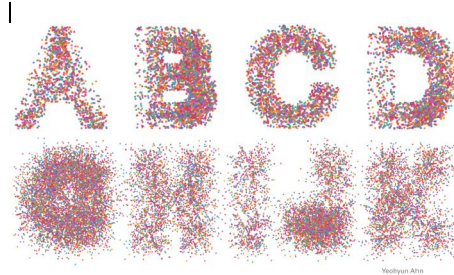
Pada waktu yang hampir bersamaan, pabrik pembuat boneka di Inggris, Prancis, Itali, dan Belanda membuat boneka yang sama dengan pakaian khas daerah setempat. Boneka dari masing-masing negara ini banyak dijual untuk dijadikan cinderamata. Menginjak abad 16, pabrik boneka di Belanda membuat mata boneka dari gelas dan dapat digerakkan sehingga boneka tampak menjadi lebih hidup. Tahun 1675, pabrik yang lain melengkapi boneka dengan rambut sehingga bentuknya sama dengan boneka yang banyak dijumpai saat ini. Pada tahun 1710, sebuah pabrik boneka bahkan membuat boneka yang dapat menangis, disusul dengan dibuatnya boneka yang dapat berjalan pada tahun 1735.

Di akhir Perang Dunia I, Amerika tercatat sebagai negara penghasil boneka terbesar di dunia. Di antara tahun 1925 dan Perang Dunia II, pabrik pembuatan boneka membuat boneka menjadi lebih menarik, lebih menyerupai benda yang ditirunya. Boneka buatan pabrik dilengkapi dengan mata yang dapat kedip lengkap dengan bulu matanya, dapat membuka mulut sehingga terlihat deretan giginya yang rapi, atau boneka yang dapat makan dan minum sendiri. Boneka-boneka ini dijual dengan harga sangat terjangkau dan sangat mudah perawatannya.

Dengan makin majunya peralatan di pabrik, pembuatan boneka dapat dilakukan dengan sangat mudah dan bentuk atau warnanya bervariasi sehingga lebih menarik. (myrtha karina/dari berbagai sumber)***

Lampiran 7 : Tekstur

A fresh look at design basics, coming May 2008



Texture is the tactile grain of surfaces and substances. In design, texture is both physical and virtual. Textures include the literal surface employed in the making of a printed piece or physical object as well as the optical appearance of that surface. Paper can be rough or smooth, fabric can be nubby or fine, and packaging material can be glossy or matte. Physical textures affect how a piece feels to the hand, but they also affect how it looks. A smooth or glossy or matte. Physical textures affect how a piece feels to the hand, but they also affect how it looks. A smooth or glossy surface, for example, reflects light differently than a soft or pebbly one.

Many of the textures that designers manipulate are not physically experienced by the viewer at all, but exist as optical effect and representation. Texture adds detail to an image, providing an overall surface quality as well as rewarding the eye when viewed up close.

As in life, the beauty of texture in design often lies in its poignant juxtaposition or contrast: prickly/soft, sticky/dry, fuzzy/smooth, and so on. By placing one texture in relation to its opposite, or a smart counterpart, the designer can amplify the unique formal properties of each one.

Designers generate textures by hand, camera, computer, and code. Textures are abstract and concrete, and they can be captured, sliced, built, and brushed. Texture has a genuine, visceral, wholly seductive capacity to reel us in and hold us.

Lampiran 8 : Pengaruh Pop Art di Seluruh Dunia

Pengaruh Pop Art di seluruh dunia

Memang Pop Art tidak termasuk dalam 7 pokok bahasan mata kuliah tinjauan desain satu di blog ini, tapi apa salahnya kita bahas sedikit, toh Pop Art juga merupakan salah satu bagian dari perkembangan desain di dunia.

Pengaruh Pop Art paling tampak jelas di sekitar adalah gaya gambar dari kartun-kartun dan komik-komik yang berciri 2 dimensi dan kebanyakan memiliki outline dalam gambarnya. Sehari-haripun kita bisa melihat gambar-gambar yang bersangkutan di sekitar kita, entah dalam iklan, poster, buku komik, apapun.

tanpa basa-basi, kami tunjukkan saja contoh-contoh gambarnya



Jadi terlihat gaya-gaya gambar yang terkena pengaruh pop art di sini, 2 dimensi, kartun, warna-warna yang blok, dan sebagainya. Yang pertama adalah spongebob, kartun amerika yang tayang di saluran Nickelodeon. Cukup terkenal di TV Indonesia tahun lalu dan mungkin sekarang juga masih.

Kemudian gambar kedua dan ketiga adalah dari anime. Yang bergambar anak muda memakai baju orange (seperti tukang sampah menurut anggota kami Prasetyo) adalah Naruto, anime yang sedang digemari banyak anak-anak Indonesia sekarang ini (bahkan sampai kehilangan nyawa. bravo). Lalu yang bergambar makhluk kecil imut-imut itu berjudul "Potemayo", anime yang mungkin tidak dikenal sama sekali di Indonesia kecuali di kalangan pecinta anime yang cukup hardcore. Kenapa saya (Kecoabakar, Alvin D.) memilih judul yang tidak terkenal untuk ditampilkan? Ya karena imut. Saya suka yang imut-imut. Tapi mengesampingkan terkenal tidaknya atau imut tidaknya, gaya gambar dari anime secara tidak langsung juga terkena pengaruh Pop Art secara awal mulanya anime adalah tiruan dari kartun Amerika.

Gambar keempat adalah komik Indonesia berjudul Benny & Mice. Kita dapat melihatnya di koran Kompas tiap hari Minggu bersama dengan Panji Koming dan komik-komik lokal lainnya. Di sini juga tentunya terlihat ciri-ciri yang terlihat di komik-komik pada umumnya, 2 dimensi dengan outline. Benar, sekali lagi, merupakan salah satu ciri Pop Art.

Yang terakhir merupakan ilustrasi karakter "Gunslinger" dari game online yang sempat booming di Indonesia, RAGNAROK ONLINE. Game ini berasal dari Korea, namun dari gaya gambarnya terlihat pengaruh dari anime, yang dipengaruhi kartun Amerika. Begitulah, pada akhirnya Pop Artlah yang mempengaruhi gaya desain game ini.

Masih banyak lagi contoh-contoh selain yang saya paparkan yang bisa kita temukan di sekitar kita. Saya pernah diajarkan bedanya pop dan klasik, yaitu pop bersifat populer dalam waktu yang singkat saja, sementara klasik adalah selamanya (credit goes to Mr. Yassir Malik). Namun bisa kita lihat bahwa ada juga yang abadi dari pop, pengaruhnya...

Masukan ini dipos pada Maret 26, 2008 2:40 pm dan disimpan pada Tinjauan Desain 1 . Anda dapat mengikuti semua aliran respons RSS 2.0 dari masukan ini Anda dapat memberikan tanggapan, atau trackback dari situs anda.

Lampiran 5 : Grid

**This browser does not have a Java Plug-in.
Get the latest Java Plug-in here.**

Rules and Randomness

A fresh look at design basics, coming May 2008



Jeremy Botts

A grid is a network of lines. It is a tool for generating form, arranging images, and organizing information. The grid can work quietly in the background, or it can assert itself as an active element. The grid becomes visible as objects come into alignment with it. Some designers use grids in a strict, absolute way, while others see them as a starting point in an evolving process.

In the design of printed matter, guidelines help the designer align elements in relation to each other.

Consistent margins and columns create an underlying structure that unifies a document and makes the layout process more efficient.

A well-made grid encourages the designer to vary the scale and placement of elements without relying wholly on arbitrary judgements. The grid offers a rationale and a starting point for each composition, converting a blank area into a structured field.

Grids are part of modern urbanism and architecture. The facades of many glass high rises and other modern buildings consist of uniform ribbons of metal and glass that wrap the building's volume in a continuous skin. The street grids used in many modern cities around the globe promote circulation among neighborhoods and the flow of traffic, in contrast with the suburban cul de sac, a dead-end road that keeps neighborhoods closed off and private.

The grid imparts a similarly democratic character to the printed page. By making space into numerous equal units, the grid makes the entire page available for use; the edges become as important as the center. Grids help designers create active, asymmetrical compositions in place of static, centered ones. By breaking down space into smaller units, grids encourage designers to leave some areas open rather than filling up the whole page.

Grid