

KAJIAN ELEMEN-ELEMEN VISUAL DALAM PENCERITAAN KISAH PENCIPTAAN DUNIA MENURUT AGAMA KATOLIK YANG MENARIK UNTUK ANAK USIA 6-11 TAHUN

Agatha Maisie Tjandra

Abstract: *In Catholic Religion, Bible is the most important element to convey people about Jesus teachings. But, there problem is, Bible can't be easily read by children. This problem happens because Bible is presented by words only. In the other hand, most of kids love to see picture than words because it is more interesting. The purpose of this paper is to know what kind of book elements that attract kids, so they feel interested to read Bible. The methodology used on this re-search is descriptive quantitative research.*

Key words : *Element, Bible, Pop-Up*

Pendahuluan

Salah satu bagian yang penting dari Kitab Suci yaitu kisah tentang penciptaan dunia. Cerita ini penting karena merupakan awal dari semua cerita yang ada di kitab suci. Dalam agama Katholik, kisah penciptaan dunia dituliskan dalam Alkitab, yaitu pada Kitab Kejadian 1:1-2:4. Kisah penciptaan dunia merupakan hal yang penting untuk diketahui terutama oleh anak-anak. Sejak kecil anak-anak memiliki rasa pe-

nasaran yang besar ten-tang apapun termasuk dari mana mereka berasal.

Paper ini bertujuan untuk menganalisis elemen visual seperti apa yang menarik untuk menceritakan kisah penciptaan dunia menurut agama Katholik untuk anak usia 6-11 tahun. Permasalahannya adalah bagaimana elemen visual yang tepat untuk menceritakan kisah penciptaan dunia kepada anak. Ada banyak cara menceritakan kisah penciptaan dunia kepada anak, salah satunya adalah melalui buku. Karena

Agatha Maisie Tjandra adalah Staf Pengajar pada Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara (UMN) Tangerang.

e-mail : agatha@umn.ac.id

itu, saya membuat paper dengan judul “Analisis Elemen-Elemen Visual dalam Penceritaan Kisah Penciptaan Dunia Menurut Agama Katholik yang Menarik Untuk Anak Usia 6-11 Tahun”.

Metodologi

Metodologi yang dipakai dalam penelitian ini adalah melalui penelitian deskriptif kuantitatif. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu sumber literatur dan target penelitian, yaitu anak-anak Katolik yang berusia 6-11 tahun. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pengumpulan data melalui studi literatur serta pengumpulan data melalui penyebaran kuesioner kepada anak-anak Katolik yang berusia 6-11 tahun, sesuai dengan target penelitian.

Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode deskriptif kuantitatif.

Elemen-Elemen Visual

Elemen-elemen visual yang akan dibahas dalam penelitian ini, yaitu warna, ilustrasi, layout, dan tipografi. Menurut Dameria (2008), secara fisik, warna dapat di-artikan sebagai cahaya yang dipancarkan. Sedangkan, secara psikologis, warna dapat diartikan sebagai bagian dari pengalaman indera pengliha-

tan. Warna dapat menciptakan berbagai **mood** yang penggunaannya bisa disesuaikan dengan tujuan desain yang akan desainer buat (hlm 18). Fraser (2004) mengatakan bahwa warna bisa memunculkan *mood* tersendiri berdasarkan warna tambahannya. Ada 4 jenis warna, yaitu *hue*, *tint*, *tone*, dan *shade*.

Menurut Ambrose dan Harris (2005), *typeface* dibagi ke dalam 4 jenis utama, yaitu *roman (serif)*, *gothic (san serif)*, *block*, dan *script*. Keempat jenis tipografi ini memiliki karakteristik tersendiri yang bisa disesuaikan dengan tujuan desainer dalam membuat sebuah perancangan (hlm. 36-37). Anggraini dan Nathalia (2014) mengatakan bahwa tipografi memiliki peran sebagai ilmu atau strategi dalam penataan layout, bentuk, ukuran, dan sifat yang memiliki tujuan sesuai dengan konten dan target desain.

Zeegen (2009) berpendapat bahwa ilustrasi memiliki banyak fungsi dalam membantu manusia, contohnya untuk membantu dalam proses pembelajaran, memberi hiburan, memberi informasi, menyampaikan cerita, dan lain sebagainya. Hal ini dapat terjadi karena ilustrasi dapat menyampaikan sebuah pesan dalam bentuk visual sehingga pesan yang ingin diberitahukan dapat disampaikan dengan baik (hlm 20). Crum (2008) mengatakan bahwa

jenis ilustrasi yang akan kita pakai seharusnya disesuaikan dengan konten pesan serta target audiens dari pesan itu sendiri. Jenis ilustrasi terbagi menjadi foto-realis, *scratch-board*, *line art*, *cartoon*, *stylized realism*, *digital*, dan *technical*.

Ambrose dan Harris (2005) mengatakan bahwa *layout* adalah aturan penyusunan elemen-elemen desain ke dalam bidang desain yang kita rancang sehingga membentuk susunan yang baik. (hlm. 6). Menurut Anggraini dan Nathalia (2014), *layout* bertujuan untuk menampilkan elemen-elemen desain menjadi komunikatif sehingga mudah dipahami pembaca. dalam menentukan *layout* ada beberapa prinsip yang perlu diperhatikan, yaitu *sequence*, *emphasis*, keseimbangan, dan kesatuan. *Grid system* dapat membantu desainer untuk membuat *layout* yang baik karena *grid* dapat menghasilkan keharmonisan visual. *Grid* terdiri dari *format*, *margins*, *flowlines*, *modules*, *spatial zones*, kolom, baris, *gutters*, folio, *running header & footer*, dan *marker*.

Analisis Hasil Kuesioner

Penulis telah melakukan pengumpulan data melalui kuesioner yang dibagikan kepada anak-anak usia 6-11 tahun, berikut adalah hasil kuisisioner tersebut:

		Jenis warna				
		bright	dull	pastel	mono-chrome	
jenis gambar	kartun	59%	0%	31%	0%	90%
	semi realis	6%	0%	4%	0%	10%
	realis	0%	0%	0%	0%	0%
		65%	0%	35%	0%	100%

Tabel 1. Tabel kompleks jenis gambar dan jenis warna

Sebagian besar responden memilih jenis warna terang sebagai warna yang menarik untuk menceritakan kisah penciptaan dunia. Hal ini dibuktikan dengan total perolehan presentase sebesar 65%. Sedangkan, untuk jenis gambar, responden lebih memilih jenis gambar kartun sebagai ilustrasi yang menarik untuk menceritakan kisah penciptaan dunia. Hal ini dibuktikan dengan total persentase sebesar 90%. Perpaduan jenis gambar kartun dan jenis warna terang mendapat perolehan tertinggi karena responden merupakan anak-anak berusia 6-12 Tahun. Anak-anak menyukai warna terang dan jenis gambar kartun karena adanya kesan *fun* sehingga lebih menarik bagi anak-anak.

		perbandingan gambar dan tulisan				
		full gambar	gambar < tulisan	gambar = tulisan	gambar > tulisan	full tulisan
jenis buku	2D	0%	0%	14%	2%	0%
	3D	100%	0%	86%	98%	0%
		100%	0%	100%	100%	0%

Tabel 2. Tabel kompleks jenis buku dengan perbandingan gambar dan tulisan

Mayoritas responden berpendapat bahwa gambar dan tulisan yang setara merupakan perbandingan yang menarik. Responden yang memilih buku 2D dan 3D sama-sama berpendapat bahwa tulisan merupakan elemen yang tetap harus ada, karena merupakan penunjang cerita yang tidak bisa diganti dengan gambar. Responden yang memilih gambar dan tulisan setara, 86% memilih buku 3D sebagai jenis buku yang menarik untuk menceritakan kisah penciptaan dunia. Kemudian, responden yang memilih gambar lebih banyak daripada tulisan, 98% juga memilih buku 3D sebagai jenis buku yang menarik untuk menceritakan kisah penciptaan dunia. Pada buku 3D terdapat elemen-elemen gambar yang bisa muncul ataupun bersifat interaktif, maka dari itu pada jenis buku ini banyak gambar lebih besar dibanding tulisan, tulisan di sini menjadi elemen pendukung gambar untuk memperjelas pesan yang ingin disampaikan.

Kesimpulan

Mayoritas responden memilih jenis buku 3D sebagai media yang menarik dalam menceritakan kisah penciptaan dunia. Selain itu, untuk isi buku, responden memilih perbandingan jumlah tulisan dan gambar sebanding. Sedangkan, untuk jenis gambar, responden lebih memilih kartun sebagai jenis

gambar yang menarik untuk menceritakan kisah penciptaan dunia. Kemudian, untuk jenis warna, responden memilih jenis warna *bright*. Responden yang merupakan anak-anak berusia 6-11 tahun menyukai elemen yang memiliki kesan *fun*, baik dari segi jenis warna, jenis gambar, dan jenis tulisan. Maka dari itu, sebaiknya elemen-elemen dengan karakteristik *fun* tersebut digunakan dalam perancangan buku pop-up kisah penciptaan dunia.