



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. Tinjauan Ziarah dalam Agama Katolik

2.1.1. Pengertian Ziarah

Menurut Keene (2006, hlm.100) ziarah merupakan suatu perjalanan ke tempat-tempat suci yang dilakukan sebagai pelaksanaan devosi religius, untuk menebus dosa atau untuk menyampaikan ungkapan rasa syukur atas terkabulnya suatu doa. Dalam berziarah, manusia dituntut melepaskan keduniawian secara tulus, dimana pengorbanan fisik dan mental diperlukan dalam perziarahan.

2.1.2. Tujuan Ziarah

Menurut Keene, tujuan berziarah bervariasi bagi para umat Katolik. Para peziarah yang melakukan ziarah memiliki tujuan untuk menerima pengampunan Allah atas dosa-dosa yang telah mereka lakukan (2006, hlm.100). Ziarah juga bermanfaat untuk mempertajam kepekaan terhadap yang rohani dan duniawi.

Mereka yang melakukan ziarah juga dalam rangka mengucapkan terima kasih kepada Allah atas berkat yang telah diterima atau untuk mengalami penyembuhan fisik. Menurut Rm. Nicolaus Dibyadarmaja, SJ (tahun 2015), tujuan berziarah merupakan ingin mendekatkan diri kepada Tuhan, untuk mencari tujuan hidup, dan menyerahkan diri sepenuhnya kepada Tuhan.

2.1.3. Manfaat Ziarah

Berziarah merupakan suatu pembebasan batin, karena didasari pada pengalaman religius. Manfaat ziarah menurut Kokoh (2009, hlm.184) yaitu ziarah dapat mempertajam kepekaan terhadap sesuatu yang bersifat rohani maupun duniawi. Dengan berziarah, seseorang mendapatkan pengalaman secara batin dengan yang transenden.

2.1.4. Tempat-Tempat Ziarah di Jakarta

Menurut data dari Keuskupan Agung Jakarta (tahun 2015) terdapat 61 paroki di Jakarta sesuai dengan penyebarannya di setiap kawasan Jakarta. Penulis mendapat rekomendasi dan data dari Keuskupan Agung Jakarta mengenai 9 gereja yang akan dijadikan sebagai tempat ziarah, seperti Gereja Katedral Jakarta, Gereja St. Theresia, Gereja St. Stefanus, Gereja Damai Kristus, Gereja Maria Bunda Karmel, Gereja Bonaventura, Gereja Hati Kudus, Gereja Stella Maris, dan Gereja Santa Maria de Fatima.

2.2. Tinjauan Teoritis Tentang Buku

2.2.1. Pengertian Buku

Badudu (1996, hlm.217) berpendapat bahwa buku adalah kertas berlembar-lembar yang memiliki ukuran panjang lebar yang sama dan dijilid baik bertulisan maupun tidak.

Menurut Supriadi (tahun 2001), buku merupakan sumber ilmu yang berisi ungkapan kata-kata seseorang untuk diinformasikan kepada orang lain dalam bentuk tulisan atau gambar. Penambahan tulisan atau gambar bertujuan untuk

mempermudah pembaca dalam memahami isi buku. Biasanya, isi buku dicetak secara jelas dan berwarna agar menarik para pembaca.

2.2.2. Jenis Buku

Suwarno (2011, hlm.60) menyebutkan bahwa terdapat buku yang digunakan sebagai sumber informasi. Buku yang digunakan sebagai bacaan umumnya memuat materi-materi serta referensi yang informatif. Buku bacaan dibagi menjadi 3 kategori diantaranya adalah sebagai berikut:

- Buku Bacaan Fiksi, buku yang ditulis berdasarkan khayalan pengarang dalam bentuk cerita dan dapat memberikan hiburan, ketenteraman pikiran, dan ketenangan.
- Buku Bacaan Non-Fiksi, buku tentang ilmu pengetahuan dan informasi yang dimaksudkan untuk menambah pengetahuan para pembacanya.
- Buku Bacaan Fiksi Ilmiah, buku yang ditulis berdasarkan khayalan pengarang dalam bentuk cerita dan berdasarkan ilmu pengetahuan yang relevan sehingga mampu mempengaruhi pengembangan daya pikir ilmiah pembaca.

2.2.3. Fungsi Buku

Menurut Haslam (2006, hlm.23) buku cetak telah menjadi salah satu cara yang paling ampuh untuk menyebarkan ide-ide yang telah mengubah jalannya intelektual, budaya, dan pembangunan ekonomi pada sekitar tahun 1925. Hal ini

yang membuat fungsi buku terus berkembang sebagai sarana penyampaian informasi sampai sekarang.

2.3. Tinjauan Teori Tentang Ilustrasi

2.3.1. Definisi Ilustrasi

Menurut Enciclopedia Americana (1990, hlm.787), ilustrasi merupakan gambar atau suatu bentuk visual yang menyertakan teks. Tujuan utama dari ilustrasi adalah memperjelas naskah atau tulisan dimana ilustrasi itu dikumpulkan. Dengan demikian, gambar ilustrasi adalah gambar yang memiliki sebuah tema sesuai dengan informasi yang ingin disampaikan.

Ilustrasi juga didefinisikan sebagai gambar atau alat bantu lain yang membuat sesuatu (seperti buku atau ceramah) menjadi lebih jelas, bermanfaat, dan menarik (Muharrar, 2003:2). Dari beberapa pengertian ilustrasi dapat diambil kesimpulan bahwa karya ilustrasi merupakan karya dalam bentuk visual yang dibuat dengan menggunakan unsur-unsur dan prinsip-prinsip desain yang menyertakan teks.

2.3.2. Fungsi Ilustrasi

Menurut Nugraha (2000, hlm.4), fungsi ilustrasi antara lain sebagai berikut:

- Menciptakan cerita atau naskah, untuk menimbulkan daya tarik publik;
- Mengangkat informasi yang kurang menarik agar lebih menarik; dan
- Mampu menciptakan sebuah suasana dalam cerita.

Untuk memulai menggambar ilustrasi, seorang ilustrator perlu melakukan langkah-langkah sebagai berikut:

- Menentukan tema dan memilih sub tema yang menarik; dan
- Menggambarkan suatu suasana dengan menggunakan beberapa teknik yang sesuai.

Fungsi ilustrasi juga dijelaskan oleh Kusmiati (Muharrar, 2003) bahwa ilustrasi merupakan suatu cara untuk menciptakan efek atau memperlihatkan suatu subyek dengan tujuan untuk menggambarkan suatu produk atau suatu ilusi yang belum pernah ada, menggambarkan kejadian atau peristiwa yang tidak dapat direpresentasikan oleh foto, dan mencoba menggambarkan ide abstrak.

2.3.3. Jenis-jenis Ilustrasi

Seiring perkembangan zaman, karya-karya ilustrasi yang muncul semakin beragam. Muharrar (2003, hlm.13) menjelaskan bahwa ilustrasi berkembang dari pengiring teks ke bidang yang lebih luas dan rumit serta bervariasi sehingga pembatasan dalam pembagian bidang-bidang ilustrasi adalah tidak mungkin. Namun ia melakukan pembagian tersebut menjadi:

- Ilustrasi buku: merupakan ilustrasi yang dibuat sebagai pendamping atau penjelas teks pada buku. Terdiri dari beberapa jenis antara lain: ilustrasi buku ilmiah (non-fiksi), ilustrasi buku kesusastaan, ilustrasi buku anak-anak, dan ilustrasi buku komik.

- Ilustrasi Editorial: ilustrasi yang dibuat untuk menyajikan pandangan (opini) yang dimuat di surat kabar atau majalah. Contohnya: ilustrasi kolom, komik strip, karikatur, kartun.
- Ilustrasi *cover*, kalender, kartu ucapan, perangko, poster, dan lain-lain. Ilustrasi ini dibuat untuk memenuhi maksud dan tujuan dari sebuah objek yang ingin ditampilkan dan dipublikasikan.

Karya ilustrasi yang akan dibuat oleh Penulis berupa ilustrasi buku yang di dalamnya menampilkan gambar dan teks yang bersifat informatif sehingga dapat menambah pengetahuan pembacanya.

2.4. Tinjauan Desain Komunikasi Visual

2.4.1. Fungsi Desain Secara Umum

Menurut Pentak (2008, hlm.5), proses desain harus dapat memberikan solusi terhadap sebuah masalah visual. Sebuah seni dapat dikatakan kreatif karena tidak ada ilmu pasti untuk memberikan solusi sebuah masalah terutama pada desain. Tidak adanya aturan yang mengikat memberikan kesempatan kepada para desainer untuk terus melakukan praktik desain dan mengembangkan kemampuannya untuk menciptakan sebuah desain yang sukses. Sebuah desain dapat dikatakan sukses apabila dapat memberikan solusi yang spesifik atas sebuah masalah.

2.4.2. Tinjauan Prinsip Desain Perancangan Buku Ilustrasi

Pentak (2008), mengatakan bahwa prinsip desain memiliki peranan yang penting dalam menyampaikan sebuah pesan atau informasi, diantaranya adalah sebagai berikut:

- Kesatuan

Kesatuan merupakan presentasi suatu gambar yang saling terhubung dan memiliki kemungkinan semakin dekat dengan aturan seni. Kesatuan memiliki arti sebagai pernyataan bahwa suatu elemen yang berada dalam sebuah desain selalu terlihat bersama-sama.

- Penekanan

Penekanan dapat dilakukan terhadap elemen-elemen yang ditonjolkan dalam desain sehingga menjadi fokus utama. Penekanan yang dilakukan akan menarik perhatian target untuk melihat lebih dekat atau memiliki rasa ingin tahu yang lebih tinggi.

- Skala dan Proporsi

Proporsi dan skala terkait dengan ukuran yang bersifat relatif. Keduanya berbicara mengenai ukuran, mana yang lebih besar dan yang lebih kecil. Proporsi sangat terkait dengan sistem matematika dan rasio. Hal tersebut benar karena sistem matematika dan rasio sudah ditemukan dan diakui sejak lama.

- Keseimbangan

Menurut Pentak, keseimbangan merupakan sebuah prinsip dari penglihatan berat visual terhadap komposisi. Banyak sekali figur dan penarik perhatian visual yang memiliki konsentrasi pada sisi sebelah kanan dan kiri. Agar keseimbangan terbentuk, maka harus mengikuti diagonal yang terbentuk.

2.4.3. Tinjauan Elemen Desain Pendukung Perancangan Buku Ilustrasi

Macam-macam elemen desain sebagai pendukung perancangan pembuatan buku ilustrasi adalah sebagai berikut:

- Garis

Manurut Rustan, garis merupakan elemen desain yang dapat menciptakan kesan estetis pada suatu desain visual. Di dalam sebuah *layout*, garis mempunyai peranan dan fungsi yang sangat penting karena dapat membagi suatu area, menyeimbangkan berat, dan sebagai elemen pengikat sistem desain agar terjaga kesatuannya (2009, hlm.60). Bentuk garis sangat bermacam-macam, diantaranya adalah garis lurus, bergelombang, zig zag, dan tidak beraturan.

- Bidang

Menurut Supriyono (2010, hlm.66), segala bentuk apapun yang memiliki dimensi tinggi dan lebar disebut bidang. Bentuk bidang dapat berupa bentuk geometris seperti lingkaran, persegi, persegi panjang, segitiga, jajaran genjang, trapesium, dan sebagainya. Bidang

juga berupa bentuk yang tidak beraturan dan dapat berupa area kosong pada sebuah elemen visual.

- Warna

Menurut Pentak dan Lauer (2008, hlm.252) Warna dapat dikategorikan menjadi 3, yaitu primer, sekunder, dan tertier. Warna primer adalah warna dasar yang terdapat pada lingkaran warna dan terdiri dari warna merah, kuning, dan biru. Sedangkan Warna sekunder terdiri dari percampuran antara 2 warna primer. Warna primer terdiri dari warna jingga yang merupakan percampuran dari warna merah dan kuning, warna hijau merupakan percampuran warna biru dan kuning, dan warna ungu merupakan percampuran warna merah dan biru. Warna tertier adalah pencampuran antara warna primer dan sekunder yang berdekatan.

- Gelap Terang

Menurut Supriyono (2010, hlm.78), Nilai gelap terang dalam desain grafis disebut sebagai *value*. Salah satu cara untuk menciptakan kemudahan baca terhadap suatu tampilan visual adalah dengan menyusun unsur-unsur visual secara kontras. Perbedaan nilai gelap terang dapat memberikan kesan estetik.

- Tekstur

Tekstur merupakan nilai raba atau halus kasarnya suatu permukaan benda. Hampir setiap benda memiliki tekstur tersendiri, seperti tekstur kayu yang kasar, tekstur kaca yang halus, disebut sebagai tekstur

nyata. Sedangkan tekstur yang tidak nyata seperti tekstur yang hanya terlihat berupa visualnya saja (Supriyono, 2010, hlm.80).

- Tipografi

Menurut Rustan (2010, hlm.16), secara tradisional istilah tipografi berkaitan erat dengan setting huruf dan pencetakannya.

Kini tipografi dimaknai sebagai segala disiplin yang berkenaan dengan huruf.



UMN