



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Desain

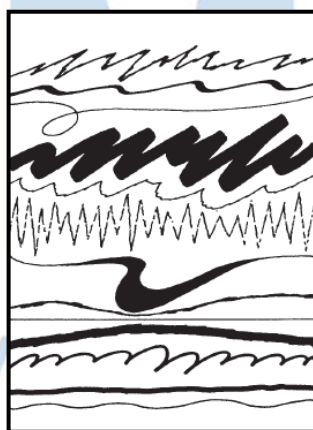
Menurut Lauer dan Pentak (2007), desain adalah suatu pengaturan hasil karya dua atau tiga dimensi yang dieksekusi secara sadar maupun tidak. Mulai dari proses perancangan arsitektur, film, animasi, hingga keramik, membutuhkan proses desain untuk memulai.

2.1.1 Elemen Desain

Terdapat tujuh elemen desain, yaitu garis, bentuk, pola dan tekstur, ilusi ruang, ilusi gerak, *value*, dan warna.

2.1.1.1 Garis

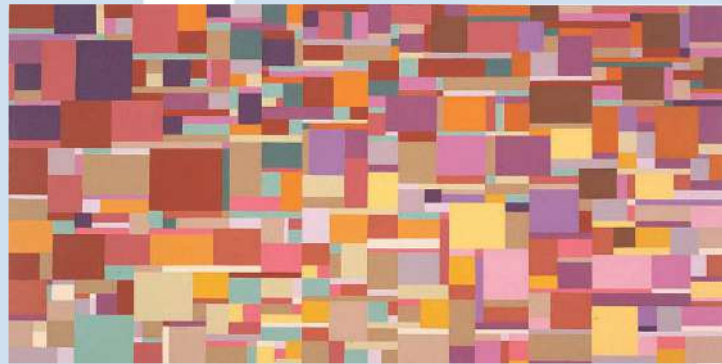
Garis adalah sebuah sambungan yang bermula dari suatu titik yang tidak memiliki dimensi. Garis adalah bagian terpenting dalam membuat desain karena keberadaannya yang pertama kali dibuat dalam proses pembuatan (hlm. 128). Garis dapat ditarik ke beberapa arah menjadi horizontal, vertikal, dan diagonal (hlm. 134).



Gambar 2.1 Garis memiliki variasi yang hampir tidak ada batasannya
Sumber: Lauer & Pentak (2007)

2.1.1.2 Bentuk

Bentuk adalah sebuah area antara luar dan dalam yang dipisahkan oleh garis ataupun warna. Suatu desain atau komposisi tersusun dari beberapa bentuk. Sebuah gambar lebih jarang tidak mempunyai bentuk ketimbang tidak memiliki warna, tekstur, bahkan garis (hlm. 152).



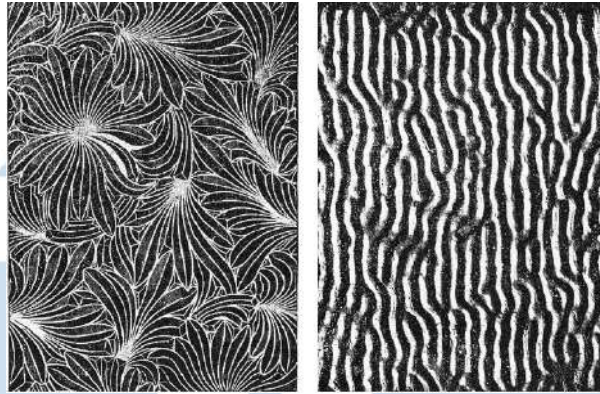
Gambar 2.2 Contoh Bentuk (Lukisan *Sita*, 2001)
Sumber: Lauer & Pentak (2007)

2.1.1.3 Pola dan Tekstur

Pola adalah sebuah bentuk yang muncul berkali-kali secara repetitif. Pola dapat dibuat rumit maupun sederhana. Pola biasa ditemukan pada desain floral untuk memunculkan kesan taman dan berbunga. Pola dapat dibuat secara alami maupun geometris (hlm. 176 - 178).

Tekstur dapat diartikan sebagai kualitas permukaan suatu objek. Tekstur dapat lebih dirasakan oleh indra sentuhan. Dalam sebuah desain, objek dapat memiliki tekstur halus maupun kasar. Hal ini terbentuk dari posisi kadar redup dan terangnya suatu cahaya yang dibuat (hlm. 182).

Kedua elemen ini memiliki perbedaan yang signifikan. Tekstur dapat kita rasakan secara sentuhan ketimbang pola. Sehingga tekstur dapat lebih mudah direalisasikan dalam format tiga maupun dua dimensi. Karena walaupun tekstur dapat dibentuk menjadi pola, tidak semua pola dapat didefinisikan sebagai tekstur (hlm. 180).



Gambar 2.3 Contoh Pola (kiri) dan Tekstur (kanan)
Sumber: Lauer & Pentak (2007)

2.1.1.4 Ilusi Ruang

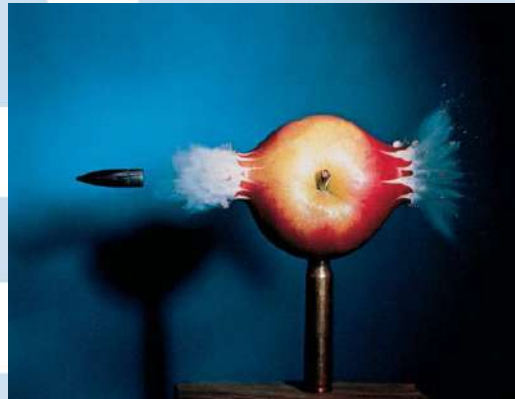
Ilusi ruang dapat diartikan sebagai kemampuan dalam memindahkan skala ruang dan kedalaman sebuah objek tiga dimensi kedalam karya dua dimensi. Seorang desainer mengupayakan bentuk yang dilihatnya di dunia nyata kedalam karya lukisan, foto, ataupun ilustrasi agar pengamat seni juga dapat merasakan hal yang sama oleh kreator. Hal ini tercipta dengan memainkan ruang dan kedalaman dalam suatu desain (hlm. 194 – 195).



Gambar 2.4 Contoh Ilusi Ruang (Foto Gros Ventre #3)
Sumber: Lauer & Pentak (2007)

2.1.1.5 Ilusi Gerak

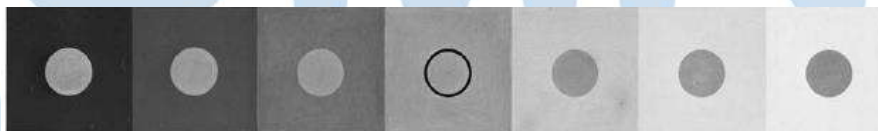
Seorang desainer harus mengantisipasi setiap perubahan yang terjadi pada objek utama ketika membuat sebuah desain. Setiap objek dapat mengalami perubahan sewaktu-waktu. Ilusi gerak dapat diartikan sebagai kemampuan dalam memindahkan suatu perubahan gerak objek nyata kedalam karya dua dimensi (hlm. 228 – 229).



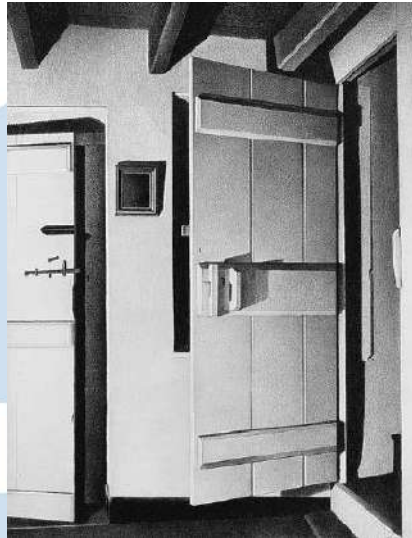
Gambar 2.5 Contoh Ilusi Gerak (Foto *30 Bullet Piercing an Apple*)
Sumber: Lauer & Pentak (2007)

2.1.1.6 *Value*

Value dalam desain dapat diartikan sebagai kontras ruang yang dibentuk antara gelap dan terang. *Value* dapat tercipta secara penuh warna maupun abu-abu (achroma) (hlm. 240). Keberadaan suatu cahaya dapat membentuk objek utama dalam sebuah desain. Sehingga seorang desainer dapat mengatur arah pandang pengamat saat menikmati karya seninya (hlm. 244).



Gambar 2.6 *Value* warna abu-abu dari gelap ke terang (kiri ke kanan)
Sumber: Lauer & Pentak (2007)



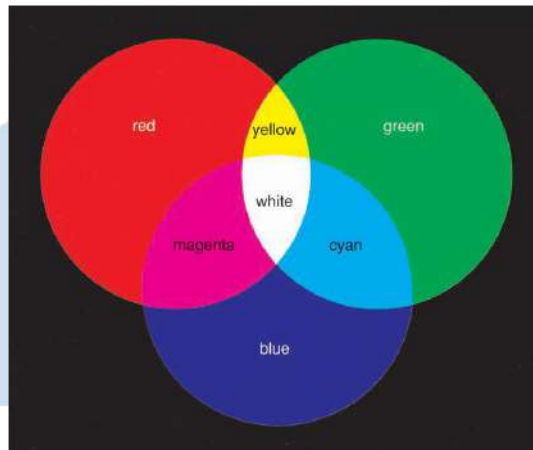
Gambar 2.7 Contoh *Value* (Lukisan *The Open Door*)
Sumber: Lauer & Pentak (2007)

2.1.1.7 Warna

Warna bukanlah sebuah objek, melainkan hasil biasan dari cahaya. Terdapat dua jenis pencampuran warna, *additive system* dan *subtractive system*. Warna *additive* yaitu biru, merah, dan hijau berasal dari cahaya (spektrum), sedangkan warna *subtractive* berasal dari bahan (pigmen). Pencampuran warna *additive* akan membentuk satu warna baru dan tiga warna *additive* akan membentuk warna putih. Tiga warna ini juga disebut dengan *primary colors* (hlm. 252).



Gambar 2.8 Spektrum Warna
Sumber: Lauer & Pentak (2007)



Gambar 2.9 Penggabungan warna *additive*
Sumber: Lauer & Pentak (2007)

2.1.2 Prinsip Desain

Menurut Lauer dan Pentak (2007), terdapat enam prinsip desain, yaitu proses desain, kesatuan, empasis dan *focal point*, skala dan proporsi, keseimbangan, dan ritme.

2.1.2.1 Proses Desain

Desain diibaratkan alat komunikasi bagi seorang desainer. Sehingga karya yang bagus tanpa makna yang jelas bukanlah hal yang diinginkan oleh seorang desainer. Untuk mencapai keseimbangan antara dua elemen tersebut, ide akhir yang baik harus terpikirkan terlebih dahulu. Tahapan menuju ide akhir ini disebut dengan proses desain (hlm. 6). Terdapat tiga langkah dalam melewati proses desain ini, yaitu *thinking*, *looking*, dan *doing*.

1) *Thinking*

Tahapan dalam memikirkan ide mula seorang desainer. Pemikiran-pemikiran awal ini dapat diperjelas menggunakan catatan kecil atau sketsa. Hal-hal yang perlu dipikirkan pada tahap ini adalah menentukan penonton, isi konten, dan fungsi desain.

2) *Looking*

Tahapan dalam melihat referensi dan contoh visual yang ada di sekitar kita. Observasi ini dapat dimulai dari sisi waktu, daerah, periode, dalam lingkup kultur dan sejarah.

3) *Doing*

Tahapan perwujudan hasil ide yang sudah direncanakan. Dimulai dari memikirkan material yang dipakai, pengulangan proses desain hingga mencapai hasil yang terbaik, dan tahapan uji coba sebelum hasil akhir diputuskan.

2.1.2.2 Kesatuan

Kesatuan dalam desain adalah integrasi atau kesesuaian antara satu elemen dengan yang lainnya. Kesatuan menciptakan suatu koneksi visual yang membuat setiap elemen seolah-olah hidup di lingkungan yang sama. Prinsip desain ini juga biasa disebut dengan keharmonian. Desain yang tidak harmoni akan terlihat dari komposisi yang tidak berkesinambungan dan tidak beraturan (hlm. 28).

2.1.2.3 Empasis dan *Focal Point*

Empasis adalah kemampuan suatu desain dalam menarik pandangan *viewer* terhadap elemen utama yang ingin disampaikan. Setiap desain dapat memiliki lebih dari satu empasis. Namun, penempatan yang tidak seksama dapat membuat penonton kehilangan pesan yang ingin disampaikan. Empasis juga disebut dengan *focal point* (hlm. 56).

2.1.2.4 Skala dan Proporsi

Ukuran menjadi acuan utama dalam skala dan proporsi. Proporsi adalah suatu perbandingan ukuran antara satu objek dengan objek lainnya. Dalam sebuah desain, suatu elemen tidak dapat dikatakan lebih besar atau

lebih kecil jika tidak dibandingkan dengan elemen lainnya yang ada di dalam desain. Skala adalah penetapan ukuran suatu elemen secara harafiah tanpa perlu dilakukan perbandingan (hlm. 72).

2.1.2.5 Keseimbangan

Jika suatu desain dibagi menjadi dua bagian secara vertikal, horizontal, ataupun diagonal, maka dapat terlihat dua elemen berbeda antara bagian pertama dan kedua (hlm. 90). Keseimbangan tercipta karena adanya ketidak selarasan antara satu komposisi besar dengan komposisi besar lainnya. Keseimbangan dapat dibuat secara sengaja maupun tidak. Walaupun begitu, terdapat beberapa desain yang dibuat tidak seimbang dengan alasan tertentu (hlm. 91).

2.1.2.6 Ritme

Ritme dalam sebuah desain sering dikaitkan dengan repetisi. Repetisi ini diaplikasikan pada satu elemen yang sama dengan hanya sedikit perubahan di tiap pengulangannya. Pemberian ritme dapat dilakukan pada objek yang berbentuk maupun yang abstrak (hlm. 114)

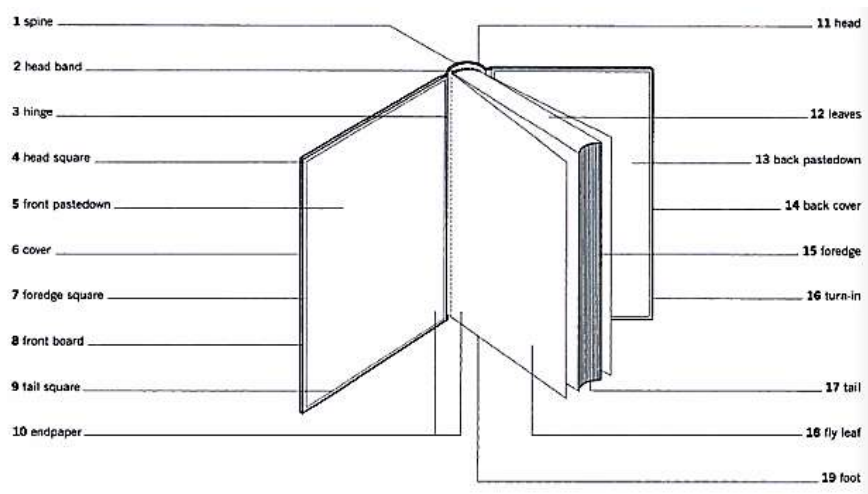
2.2 Buku Ilustrasi

2.2.1 Buku

Menurut Haslam (2006), buku adalah saluran dokumentasi yang berisikan pemikiran, ide, dan kepercayaan. Buku menyimpan, mengumumkan, menjabarkan, dan mendeklarasikan ilmu yang tercetak dalam lembaran kertas dari waktu ke waktu.

2.2.1.1 Komponen Buku

Buku memiliki beberapa subdivisi dengan nama tertentu. Terdapat tiga bagian dalam buku, yaitu blok buku (*the book block*), halaman (*the page*), dan garis batas (*the grid*) (hlm. 20).

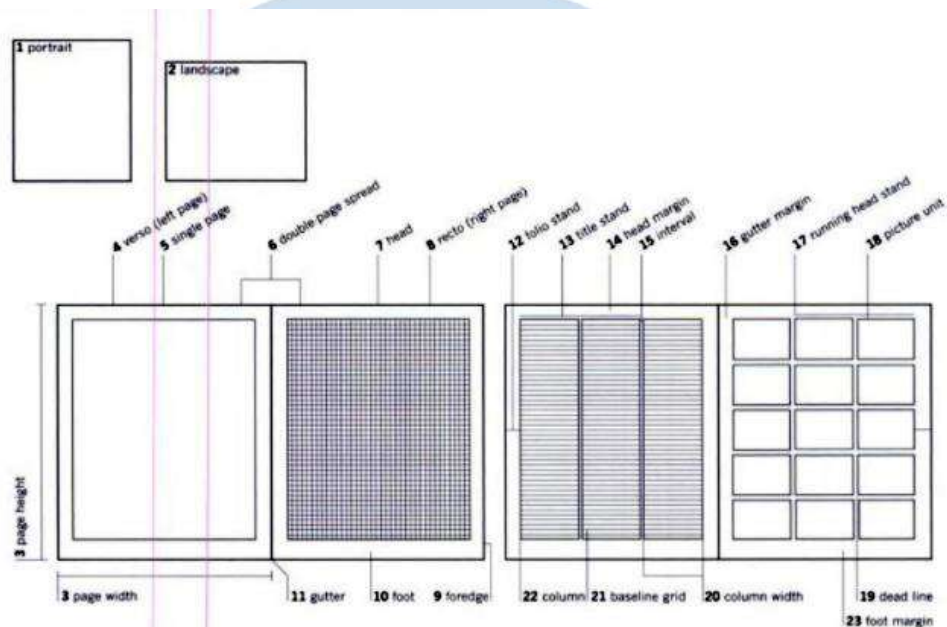


Gambar 2.10 Blok Buku
Sumber: Haslam (2006)

Tabel 2.1 Tabel Blok Buku

No.	Nama	Pengertian
1	<i>Spine</i>	Penutup <i>binding</i>
2	<i>Head band</i>	Benang berwarna yang mengeratkan <i>binding</i>
3	<i>Hinge</i>	Lipatan antara <i>cover</i> dan isi buku
4	<i>Head square</i>	Ujung keras pada <i>cover</i> depan dan belakang buku di bagian atas
5	<i>Front Pastedown</i>	Bagian belakang dari <i>cover</i> depan
6	<i>Cover</i>	Bagian keras terluar yang melindungi isi buku
7	<i>Foreedge square</i>	Ujung keras pada <i>cover</i> depan dan belakang buku di bagian tengah
8	<i>Front board</i>	<i>Cover</i> depan
9	<i>Tail square</i>	Ujung keras pada <i>cover</i> depan dan belakang buku di bagian bawah
10	<i>Endpaper</i>	Kertas keras yang berada di bagian belakang <i>cover</i> dan halaman awal buku
11	<i>Head</i>	Bagian atas buku
12	<i>Leaves</i>	Lembaran dua sisi dalam satu kertas
13	<i>Back pastedown</i>	Bagian belakang dari <i>cover</i> belakang
14	<i>Back Cover</i>	<i>Cover</i> belakang
15	<i>Foreedge</i>	Bagian ujung terluar buku
16	<i>Turn-in</i>	Bagian kertas terujung pada bagian luar buku yang dilihat kedalam buku
17	<i>Tail</i>	Bagian bawah buku
18	<i>Fly leaf</i>	Bagian belakang kertas keras
19	<i>Foot</i>	Bagian bawah kertas

Sumber: Haslam (2006)



Gambar 2.11 Halaman dan Garis Batas
Sumber: Haslam (2006)

Tabel 2.2 Tabel Halaman

No.	Nama	Pengertian
1	<i>Portrait</i>	Format buku dimana bagian tinggi lebih panjang dari lebar kertas
2	<i>Landscape</i>	Format buku dimana bagian lebar lebih panjang dari tinggi kertas
3	<i>Page height and width</i>	Ukuran kertas
4	<i>Verso</i>	Bagian kertas kiri
5	<i>Single page</i>	Satu halaman kertas
6	<i>Double-page spread</i>	Dua halaman kertas yang saling menyatu sehingga terlihat seperti satu kertas yang menyambung
7	<i>Head</i>	Bagian atas buku
8	<i>Recto</i>	Bagian kertas kanan
9	<i>Foreedge</i>	Tepi depan buku
10	<i>Foot</i>	Bagian bawah buku
11	<i>Gutter</i>	Bagian tengah <i>binding</i> buku dalam halaman

Sumber: Haslam (2006)

Tabel 2.3 Tabel Garis Batas

No.	Nama	Pengertian
1	<i>Folio stand</i>	Bagian yang membatasi antara nomor halaman dan isi buku
2	<i>Title stand</i>	Bagian yang membatasi antara judul dan isi buku
3	<i>Head margin</i>	Bagian tepi atas buku
4	<i>Interval/column gutter</i>	Bagian yang memisahkan antara satu kolom dengan kolom lainnya pada <i>grid</i>
5	<i>Gutter margin/binding margin</i>	Bagian tepi buku yang berada di antara isi dan <i>binding</i> dalam
6	<i>Running Head stand</i>	Bagian yang membagi posisi atas <i>grid</i>
7	<i>Picture unit</i>	Posisi pada <i>grid</i> untuk menempatkan gambar
8	<i>Dead line</i>	Bagian kosong antar <i>picture unit</i>
9	<i>Column width/measure</i>	Lebar kolom yang menentukan panjang garis
10	<i>Baseline</i>	Panjang ruang pada <i>grid</i> untuk menempatkan tulisan
11	<i>Column</i>	Ruang pada <i>grid</i> untuk menempatkan tulisan
12	<i>Foot margin</i>	Bagian tepi bawah buku

Sumber: Haslam (2006)

2.2.1.2 *Palette Desain*

Menurut Haslam (2006), terdapat empat *palette* dalam perancangan sebuah buku, yaitu format, *grids*, *typographic palette*, dan *type*. (hlm. 30).

1) Format

Format dalam buku berhubungan erat dengan tinggi dan lebar sebuah halaman. Buku dengan format yang sama belum tentu memiliki ukuran yang sama pula. Pemilihan format dalam perancangan buku berpengaruh pada sensasi yang akan didapatkan ketika pembaca menikmati buku yang kita buat. Terdapat tiga format yang sering dipakai dalam perancangan buku, yaitu *portrait*, *landscape*, dan kotak.

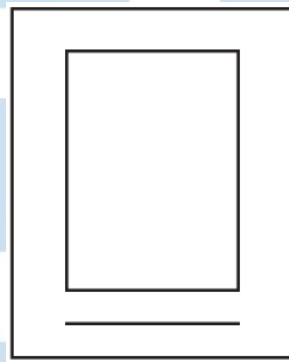
2) *Grids*

Grids berfungsi sebagai garis tepi untuk mebatasi isi halaman dengan bagian luar kertas. Pemberian *grids* membuat sebuah buku lebih tertata rapi dan enak untuk dilihat. Terdapat dua jenis pemberian *grids* yang

sering dipakai. Yang pertama adalah simetris, yaitu kedua grid pada dua halaman yang berdampingan sama rata. Yang kedua adalah asimetris, yaitu kedua *grids* pada dua halaman yang berdampingan tidak sama rata.

Menurut Graver dan Jura (2012), terdapat 6 struktur dasar *grids*, yaitu *single-column/manuscript grids*, *multicolumn grids*, *modular grids*, *hierarchical grids*, *baseline grids*, dan *compound grids*.

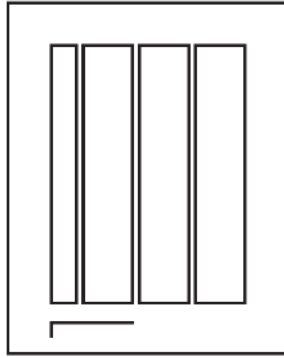
a) *Single-column/Manuscript Grids*



Gambar 2.12 *Single-column/manuscript grids*
Sumber: Graver & Jura (2012)

Struktur *grids* yang paling mudah diaplikasikan pada buku. *Grids* ini sering digunakan untuk pembuatan buku atau majalah. Dengan posisi *layout* ini, tulisan menjadi *center* utama dalam halaman. Tulisan dapat berupa judul atas, judul bawah, atau keterangan gambar. Dengan penambahan *type* yang menarik dan posisi ilustrasi yang tidak biasa dapat membuat *grids* ini tidak membosankan pembaca.

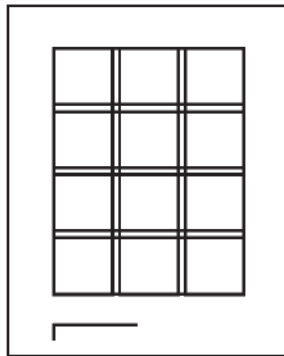
b) *Multicolumn Grids*



Gambar 2.13 *Multicolumn grids*
Sumber: Graver & Jura (2012)

Ketika membutuhkan banyak tulisan dalam satu halaman dengan format *type* dan *palette* yang berbeda-beda, maka *multicolumn grids* dapat menjadi solusinya. Tiap bagian kolom dapat dibuat sama ataupun berbeda-beda. Penulis perlu membagi tulisan terlebih dahulu untuk menggunakan *grids* ini.

c) *Modular Grids*

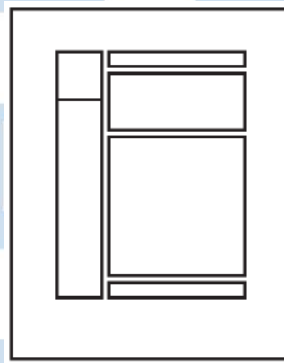


Gambar 2.14 *Modular grids*
Sumber: Graver & Jura (2012)

Modular grids memiliki keunggulan menggunakan baris dan kolom. Pertemuan baris dan kolom ini menciptakan bagian yang bernama modul. *Grids* ini cocok dalam membuat buku yang berisikan banyak informasi

dalam satu halaman. *Modular grids* sering diaplikasikan pada pembuatan koran atau surat kabar.

d) *Hierarchical Grids*



Gambar 2.15 *Hierarchical grids*
Sumber: Graver & Jura (2012)

Hierarchical grids banyak digunakan pada proyek dengan bagian spesifik yang perlu ditambahkan. Proyek yang biasa menggunakan grids ini adalah pembuatan *website*, poster, dan *packaging*. Berbeda dengan *modular grids*, *hierarchical grids* membuat pembaca dapat lebih terarahkan dalam membaca sebuah halaman.

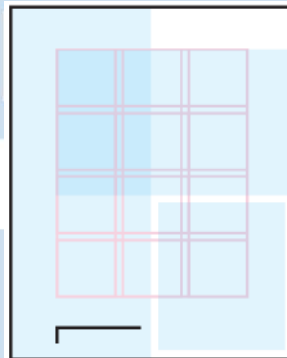
e) *Baseline Grids*



Gambar 2.16 *Baseline grids*
Sumber: Graver & Jura (2012)

Baseline grids membagi baris-baris menjadi beberapa bagian. Terdapat dua divisi dalam satu baris. Baris yang ingin dijadikan subjek utama akan dibuat lebih menonjol dari divisi sampingnya. Dengan *grids* ini, semua baris yang telah terbagi akan tertata sama rata.

f) *Compound Grids*



Gambar 2.17 *Compound grids*
Sumber: Graver & Jura (2012)

Compound grids dapat diartikan sebagai gabungan dari bagian-bagian kecil dari beberapa *grids*. Sama seperti *hierarchical grids*, *compound grids* membuat pembaca menjadi lebih jelas dalam membaca satu bagian ke bagian lainnya. Dengan *compound grids*, tampilan halaman dapat menjadi lebih menarik.

3) *Typographic Palette*

Typographic palette yang dimaksud disini adalah penyusunan sebuah *type* pada halaman agar sesuai dengan *grid* yang dipakai (Haslam, 2006). Penyesuaian ini mencakup pada penggunaan paragraf, kedalaman kolom, dan seberapa banyak ruang kosong dipakai untuk mengisi suatu halaman. Terdapat 6 jenis *alignment* yang ada pada *typographic palette*, yaitu *ragged left* (rata ke kiri), *ragged right* (rata ke kanan), *centred* (rata di tengah), *justified* (kiri dan kanan sama rata di tengah), *tapered centring* (meruncing kecil di tengah), dan *forced* (campur).

4) *Type*

Menurut Haslam (2006), *type* adalah elemen terkecil dalam sebuah buku. *Type* mencakup format huruf, tanda baca, dan angka. Terdapat berbagai ukuran *type* dengan ukuran dan berat yang berbeda yang dapat disesuaikan dalam pembuatan sebuah buku.

2.2.1.3 **Manufacture**

Menurut Haslam (2006), terdapat 5 proses yang dilewati dalam melakukan perancangan atau *manufacturing* sebuah buku, yaitu praproduksi, pemilihan kertas, rekayasa kertas, pencetakan, dan *binding* (hlm. 172).

1) Praproduksi

Tahapan praproduksi digunakan dalam dunia percetakan sebagai pengecekan ulang terhadap elemen-elemen yang ada dalam buku. Hal ini dilakukan karena beberapa bagian dalam buku yang dilihat dalam layar komputer atau *digital* tidak selalu memiliki hasil yang sama ketika dicetak. Maka dari itu, seorang *designer* harus mengetahui setidaknya dasar-dasar dalam mencetak sebuah buku. Elemen-elemen yang sering dilihat yaitu garis dan *tone*, *screens*, dan warna.

2) Kertas

Kertas merupakan elemen fisik dalam buku. Pemilihan kertas yang tepat oleh seorang perancang desain dapat mempengaruhi kenyamanan individu dalam menikmati buku yang dibuat. Kertas sendiri memiliki karakteristik yang beragam. Dari ukuran, berat, ketebalan, tekstur, *opacity*, dan warna.

3) Rekayasa Kertas

Rekayasa kertas atau *paper engineering* adalah proses yang dilalui dalam membuat *pop-up book*. Perancangan *pop-up book* harus dilalui dengan adanya kerja sama antara *designer* dan tim cetak. Penggunaan efek tiga dimensi ini bertujuan agar penulis buku dapat memvisualkan pesan atau isi yang ingin disampaikan secara lebih rinci. Semakin banyak lipatan dan efek yang dipakai dalam perancangan *pop-up book*, maka semakin rumit dan lama sebuah buku akan dicetak. Proses penempelan elemen *pop-up* pada buku ini dinamakan dengan istilah *fabrication*.

4) Pencetakan

Proses pencetakan dapat dibagi menjadi empat tipe. Yang pertama adalah *relief*, dimana gambar yang dicetak dari desain yang diangkat pada permukaan balok. Yang kedua adalah *planographic*, yaitu teknik cetak menggunakan plat cetak datar. Kemudian ada *intaglio*, dimana proses cetak menggunakan teknik penggoresan. Dan yang keempat adalah *stencil*, yaitu proses pencetakan dengan solder listrik.

5) Binding

Proses *binding* atau penjilidan buku sudah dilakukan sejak abad pertama. Dulu, proses penjilidan hanya dapat dilakukan dengan jumlah kertas yang sedikit. Pergantian teknik *hand-binding* menjadi mesin bermula pada abad ke sembilan belas. Kini, proses *binding* dapat dilakukan dengan jumlah kertas berskala besar. Terdapat enam tahapan besar dalam menjilid sebuah buku. Yaitu pelipatan, pengumpulan, penjahitan, pemangkasan, pemberian lem, dan pengeratan akhir. Dalam proses ini, seorang *designer* juga dapat merancang *foreedge* atau sisi luar kertas.

2.2.1.4 Cover dan Jaket Buku

Menurut Haslam (2006), *cover* memiliki dua tujuan utama. Selain menjadi pelindung buku, *cover* merupakan penggambaran isi buku. *Cover* juga berfungsi sebagai daya tarik kepada pembaca untuk membuka atau

membeli sebuah buku. Perancangan *cover* dibuat dengan menentukan tujuan isi buku yang kemudian digambarkan pada bagian depan, belakang, *spine*, dan *flap* buku.

1) Elemen *Cover*

Terdapat beberapa elemen yang ada pada *cover* buku. Penggunaan elemen-elemen ini ditentukan oleh penulis sesuai dengan fungsi dan kegunaannya. Elemen-elemen tersebut terbagi ke dalam 4 bagian, yaitu *cover* depan, *cover* belakang, *spine*, dan *flaps* (hal.161).

Tabel 2.4 Tabel elemen pada *cover* buku

No.	Bagian <i>Cover</i>	Elemen
1	<i>Cover</i> depan	Gambar
		Nama panjang pengarang
		Judul dan subjudul buku
		Teks <i>cover</i> tambahan
		Format dan ukuran cetak
		Komponen warna untuk <i>print</i>
2	<i>Cover</i> belakang	<i>ISBN</i> /barcode
		Harga
		Uraian singkat atau deskripsi buku
		Rincian poin-poin masalah yang dibahas dalam buku
		Kutipan <i>reviewer</i>
		Biografi pengarang
		<i>List</i> buku terbitan sebelumnya
3	<i>Spine</i>	Nama panjang pengarang
		Judul dan subjudul buku
		Logo penerbit
4	<i>Flaps</i>	Harga
		Deskripsi buku
		Rincian poin-poin masalah yang dibahas dalam buku
		Kutipan <i>reviewer</i>
		Biografi pengarang
		<i>List</i> buku terbitan sebelumnya

Sumber: Haslam (2006)

2) Tipe *Cover*

Style pada *cover* dapat menjadi gambaran dari pembaca buku. Mengunjungi toko buku untuk melihat karakteristik pembeli buku dapat menjadi inspirasi dalam merancang *cover* buku. Hal-hal yang dapat dianalisis berupa umur, jenis kelamin, dan cara berpakaian seseorang. Terdapat 4 tipe *cover* buku, yaitu pendekatan promosi, dokumentasi, konseptual, dan ekspresif (hal.162).

a) Promosi

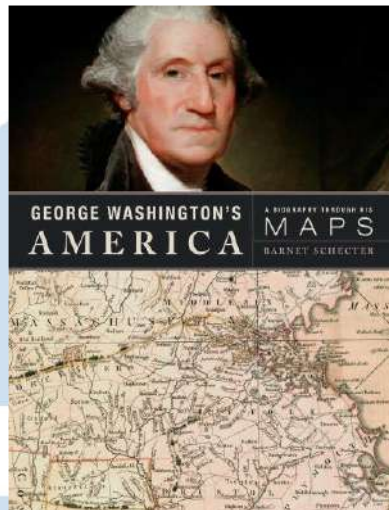
Cover dengan pendekatan promosi memiliki 2 tujuan. Selain untuk “menjual” judul buku, *cover* ini juga menjadi pemasaran untuk judul buku pada terbitan lainnya. Perancang *cover* dengan pendekatan ini dapat membuat kumpulan buku menjadi selaras jika disusun berurutan.



Gambar 2.18 Contoh *cover* dengan pendekatan promosi
Sumber: Altitude Associates (2011)

b) Dokumentasi

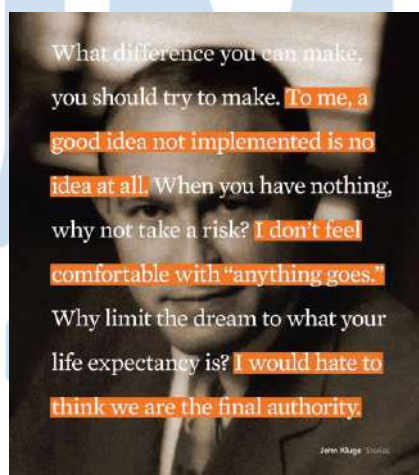
Cover dengan pendekatan dokumentasi bertujuan untuk menggambarkan bagian isi buku. Bagian isi ini dapat digambarkan dengan tipografi pada judul atau salah satu gambar dalam buku.



Gambar 2.19 Contoh *cover* dengan pendekatan dokumentasi
Sumber: Altitude Associates (2011)

c) Konseptual

Cover dengan pendekatan ini bertujuan merepresentasikan isi buku melalui kiasan, permainan kata, paradoks, dan klise pada gambar dan judul. Pendekatan konseptual yang diaplikasikan pada desain *spine* dapat membuat pembaca dapat tertarik untuk mengambil buku walaupun belum melihat *cover* depan buku.



Gambar 2.20 Contoh *cover* dengan pendekatan konseptual
Sumber: Altitude Associates (2011)

d) Ekspresif

Pendekatan ekspresif sering dipakai dalam membuat *cover* novel dan cerita pendek. Konsep *cover* ini membuat pembaca untuk menerka-nerka isi pada buku. *Cover* pada buku ini sering menggunakan lukisan, ilustrasi, fotografi, dan gambar dari seni rupa. Perancang menggambarkan emosi yang didapatkan ketika membaca isi buku pada konsep *cover* ini. Dengan konsep ekspresif, pembaca dapat menginterpretasikan sendiri makna antara *cover* dan isi buku.



Gambar 2.20 Contoh *cover* dengan pendekatan ekspresif
Sumber: Altitude Associates (2011)

2.2.1.5 *Typeface*

Typeface dapat diibartkan sebagai album awal dalam desain huruf. *Typeface* banyak diaplikasikan dalam buku, mulai dari judul, keterangan, dan isi buku itu sendiri. Menurut Nipane (2018), terdapat 4 kategori umum pada *typeface*, yaitu *serif* atau *roman serif*, *sans serif*, *script*, dan dekoratif.

1) *Serif/Roman Serif Typeface*

Serif adalah bagian mencuat pada ujung huruf atau simbol. Semua huruf dengan serif masuk ke dalam kategori ini. *Typeface* ini sering digunakan pada perancangan media cetak seperti buku, surat kabar, majalah, dan dokumen formal. *Serif typeface* memberikan rasa tradisional, kehormatan, dan stabilitas. Terdapat 3 sub-kategori dalam *typeface* ini, yaitu *old style*, *transitional*, dan *modern*.

a) *Old Style*

Dibuat pada abad 15 sampai 18 pertengahan. Terlihat seperti ditulis oleh pena. Karakteristik pada *style* ini adalah transisi ketebalan pada bagian huruf yang membuat tulisan menjadi mudah dibaca dalam jumlah banyak. *Style* ini banyak digunakan pada teks panjang.



Gambar 2.23 *Old Style*
Sumber: Nipane (2018)

b) *Transitional*

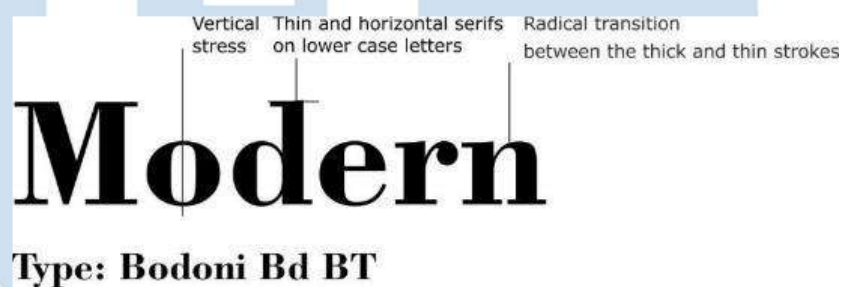
Merupakan *style* yang berada diantara masa perubahan dari *old style* ke *modern*. Posisi bawah huruf sama rata dengan tingkat ketebalan lebih presisi.



Gambar 2.24 *Transitional*
Sumber: Nipane (2018)

c) Modern

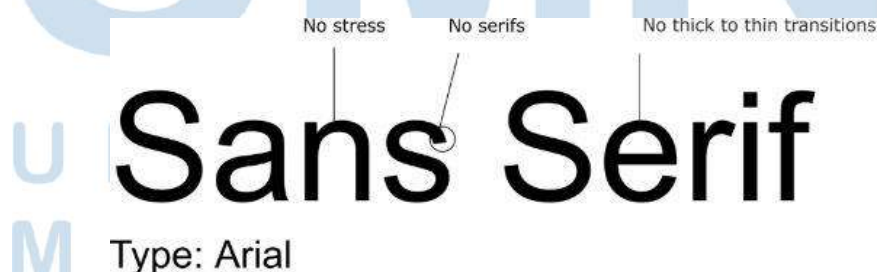
Muncul pada masa dimana mesin cetak telah ditemukan. *Typeface* ini bersifat elegan dan *eye-catching*, namun juga memberikan kesan dingin. Beberapa bagian huruf terlihat tebal dan bagian lainnya sangat tipis. Bagian tipis pada huruf ini terkadang membuat tulisan menjadi sulit dibaca. Sehingga, *typeface* ini sering dibuat dengan ukuran besar pada tulisan yang sedikit.



Gambar 2.25 Modern
Sumber: Nipane (2018)

2) Sans Serif Typeface

Kata “*Sans*” berasal dari bahasa Prancis yang artinya tanpa. *Typeface* ini tidak memiliki *serif* sehingga memberikan kesan minimalis. Beberapa *sans serif typeface* memiliki tingkat ketebalan yang sama, namun ada juga beberapa *sans serif typeface* yang memiliki sedikit perbedaan ditingkat ketebalannya.



Gambar 2.26 Sans Serif Typeface
Sumber: Nipane (2018)

3) *Script Typeface*

Typeface ini menyerupai goresan tangan. *Typeface* ini sering digunakan pada jumlah kecil, seperti untuk judul dan subjudul. Karena tulisan tertulis menyambung, maka ada beberapa huruf dan simbol yang tidak dapat dibuat berdampingan. Adapun jika pemakaian ini digunakan dengan benar, *typeface* ini dapat memberikan kesan *fancy* dan menarik.

The image shows the word 'Script' in a large, elegant, cursive script font. Below it, the text 'Type: Lucida Handwriting' is written in a smaller, similar script font. The background is a light blue circle with a white square in the center where the text is placed.

Gambar 2.27 *Script Typeface*
Sumber: Nipane (2018)

4) *Decorative Typeface*

Decorative typeface terkenal pada abad 19 dan banyak digunakan dalam pembuatan poster dan iklan. *Typeface* ini cocok dalam menggambarkan emosi dan ekspresi. *Decorative typeface* hanya dapat digunakan dalam skala kecil dan tidak bisa digunakan untuk *body text* karena akan membuat tulisan menjadi sulit dibaca. Walaupun begitu, penempatan yang benar dapat membuat desain menjadi *eye-catching*.

The image shows the word 'Decorative' in a large, bold, black, textured font that looks like it's made of small dots or has a grainy surface. Below it, the text 'TYPE: HOTSWENT' is written in a smaller, bold, black, textured font. The background is a light blue circle with a white square in the center where the text is placed.

Gambar 2.28 *Decorative Typeface*
Sumber: Nipane (2018)

2.2.2 Ilustrasi

Menurut Male (2007), Ilustrasi adalah bahasa visual yang digunakan untuk memberikan pesan kepada pelihat. Ilustrasi memiliki hubungan erat dengan komunikasi. Kegunaannya bukan hanya sekedar penyalur suara dari seorang ilustrator ataupun kelompok komersil, namun juga sebagai pemerjelas konteks dari apa yang ingin disampaikan.

2.2.2.1 Peran Ilustrasi

Terdapat lima peran penting dari Ilustrasi, yaitu sebagai dokumentasi, referensi, dan instruksi, sebagai komentar, sebagai pembawa cerita, sebagai persuasi, dan sebagai identitas.

1) Dokumentasi, Referensi, dan Instruksi

Ilustrasi digunakan untuk memperjelas aturan, pelengkap sebuah tahapan, atau aset tambahan suatu data. Hal ini sering ditemukan pada buku panduan, peta, buku pelajaran, dan lain-lain.

2) Komentar

Ilustrasi ini biasa ditemukan di koran, majalah, atau surat kabar. Fungsinya sebagai penyampaian opini yang terkadang sulit disimpulkan dalam kata-kata.

3) Pembawa Cerita

Ilustrasi dipakai dalam buku cerita atau komik. Kegunaannya untuk memperjelas naratif yang ingin disampaikan dari sebuah teks. Terdapat dua unsur yang memegang peran besar dalam hal ini, yaitu gambar dan tulisan.

4) Persuasi

Ilustrasi dapat digunakan sebagai ajakan kepada para pembaca. Ilustrasi ini sering diimplementasikan pada pembuatan iklan. Apabila

pembaca melakukan apa yang disampaikan melalui visual, maka sifat persuasi dikatakan sukses.

5) Identitas

Ilustrasi dapat berperan sebagai identitas suatu produk. Penerapan ini dapat kita temukan pada logo dan desain kemasan pada suatu brand atau produk.

2.2.2.2 Tahapan Ilmu Ilustrasi

Menurut Male (2007), terdapat lima tahapan ilmu dalam membuat ilustrasi, yaitu membuat ringkasan, menjawab pertanyaan, merancang konsep, penelitian, dan menggambar.

1) Membuat Ringkasan

Tahapan menulis pertanyaan-pertanyaan mengenai alasan mengapa sebuah ilustrasi akan dibuat. Hal-hal yang dipikirkan adalah fokus gambar dan sasaran objekif utama.

2) Menjawab Pertanyaan

Tahapan menjawab ringkasan pertanyaan awal dengan memperjelas konsep. Melihat target penonton dapat menjadi cara untuk memenuhi tahap ini.

3) Merancang Konsep

Tahapan kreatif atau *brainstorming* dari ide awal yang ingin digambarkan. Banyak melihat referensi dan contoh dapat menjadi alat bantu dalam menyelesaikan tahap ini.

4) Penelitian

Tahapan konfirmasi ide dari sumber-sumber yang sudah dikumpulkan dengan data-data yang ada diluar.

5) Menggambar

Tahapan gambar atau finalisasi. Merupakan langkah akhir dalam mewujudkan ide awal yang telah diteliti.

2.2.2.3 Gaya Ilustrasi

Menurut Male (2007), gaya atau *style* ilustrasi adalah suatu bahasa visual yang menjadi identitas sebuah atau seorang ilustrator. Terdapat 7 gaya ilustrasi, yaitu *conceptual imagery and surrealism*, *diagrams*, *abstraction*, *pictorial truths*, *hyperrealism*, *stylised realism*, dan *sequential imagery*.

1) *Conceptual Imagery and Surrealism*

Merupakan *style* yang imajinatif dan konseptual. Sehingga ketika diterapkan pada ilustrasi, terkadang tidak dapat dijelaskan secara harafiah. *Style* ini diterapkan untuk menjelaskan suatu konsep yang membicarakan tentang ide, ilusi, simbol, dan ekspresionisme.



Gambar 2.28 Contoh *Conceptual Imagery and Surrealism*
Sumber: Male (2007)

2) *Diagrams*

Merupakan ilustrasi yang menggambarkan fitur suatu objek, sistem, ataupun proses organik yang jauh dari bentuk nyata atau realita. *Diagrams* terbentuk dari representasi grafis dan simbolis kontekstual yang dapat dimengerti apabila diceritakan dengan informasi yang jelas.



Gambar 2.29 Contoh *Diagrams*
Sumber: Male (2007)

3) *Abstraction*

Istilah “abstrak” sudah menjadi sederajat dengan beberapa *art movement* pada abad 20, seperti *abstract expressionism*, kubisme, *constructivism*, dan *neo-plasticism*. Teknik ini digunakan untuk menyabotase suatu objek yang berbeda dari gambar aslinya. Sehingga sering hasil dari *style* ini dapat diinterpretasikan ke berbagai makna.



Gambar 2.30 Contoh *Abstraction*
Sumber: Male (2007)

4) *Pictorial Truths*

Merupakan penggambaran suatu ilustrasi secara harafiah. Secara historis, semua ilustrasi masuk kedalam kategori ini. Teknik ini digunakan untuk menggambarkan suatu kejadian nyata yang tidak dilebih-lebihkan, tidak konseptual, dan tidak alegori atau diberi metafor. Bentuk dari teknik ini dipakai sebelum munculnya penemuan kamera.



Gambar 2.31 Contoh *Pictorial Truths*
Sumber: Male (2007)

5) *Hyperrealism*

Gaya ilustrasi ini menekankan pada detail dan *emphasis* suatu objek. Berbeda dengan *pictorial truths* yang menggambarkan suatu objek seperti ditangkap kamera, teknik ini menambahkan beberapa efek yang tidak bisa ditambahkan pada sebuah foto. Terdapat unsur emosional, sosial, dan budaya yang membuat sebuah ilustrasi menjadi lebih dramatis.



Gambar 2.32 Contoh *Hyperrealism*
Sumber: Male (2007)

6) *Stylised Realism*

Adalah sebuah teknik ilustrasi yang lebih jauh dari *hyperrealism*. Pada *style* ini, ilustrator dapat menambahkan atau merubah suatu warna atau objek baru agar penggambaran dapat lebih dimengerti atau dirasakan. Teknik ini biasa diterapkan pada momen bersejarah dan lakon historis agar kisah-kisahanya dapat lebih dirasakan oleh *audience*.



Gambar 2.33 Contoh *Sylised Realism*
Sumber: Male (2007)

7) *Sequential Imagery*

Sequential Imagery merupakan cara sebuah ilustrator untuk menjelaskan kisah yang beruntun. Runtunan gambar ini menggambarkan suatu konteks cerita yang dapat dimengerti oleh *audience*. Teknik ini dapat digunakan dalam berbagai fungsi, seperti periklanan, promosi, pemberian informasi, humor atau hiburan, dan lainnya. Gaya ini sering ditemukan pada majalah dan surat kabar.



Gambar 2.34 Contoh *Sequential Imagery*
Sumber: Male (2007)

2.3 Buku Interaktif

Menurut Dyk dan Hewitt (2007), ada beberapa cara untuk membuat sebuah buku tampak lebih menonjol. Pemberian potongan dan lipatan kertas dapat diaplikasikan untuk menciptakan pengalaman membaca yang lebih menarik. Terlepas dari banyaknya jenis interaktivitas yang dapat digunakan, mekanisme konstruksi pada buku dapat terbagi menjadi 4, yaitu *movables*, *pop-ups*, *folding mechanisms*, dan *multiple constructions*.

2.3.1 *Movables*

Adalah mekanisme interaktif dimana elemen terletak rata di permukaan kertas. Terdapat beberapa konstruksi dasar dalam interaksi *movables*, yaitu *volvelles* atau roda, buku *flap*, dan tarik *tab*.

1) *Volvelles* atau Roda

Adalah ilustrasi berbentuk *disk* lingkaran yang dapat diputar. Ketika pembaca memutar roda, maka akan muncul informasi atau gambar pada *disk*. *Volvelles* tidak dapat terlepas dari permukaan kertas karena hanya berputar di *pivot* yang telah diposisikan.



Gambar 2.35 Contoh mekanisme *volvelles* atau roda
Sumber: <https://www.flickr.com/photos/uofglibrary/4481360043>

2) Buku *Flap*

Merupakan salah satu mekanisme paling umum ditemukan pada buku interaktif. Bentuk konstruksinya berupa lipatan kertas atau jendela yang berisi informasi atau ilustrasi tersembunyi dibelakangnya.



Gambar 2.36 Contoh mekanisme buku *flap*
Sumber: <https://www.flickr.com/photos/smithsonianlibraries/3966530700/in/set-72157622316964167/>

3) Tarik Tab

Adalah kertas yang jika digeser, ditarik, atau didorong menggunakan pita atau benang akan memunculkan gambar atau informasi baru. Adalah kertas yang jika digeser, ditarik, atau didorong menggunakan pita atau benang akan memunculkan gambar atau informasi baru.



Gambar 2.37 Contoh mekanisme tarik tab

Sumber: <https://www.flickr.com/photos/smithsonianlibraries/3966528540/in/set-72157622316964167/>

2.3.2 Pop-ups

Adalah mekanisme tiga dimensi dimana lipatan kertas muncul dari permukaan kertas. Fitur *pop-ups* ini akan muncul ketika halaman buku dibuka dan ikut menutup jika kertas dibalik. Terdapat 4 konstruksi dasar yang biasa digunakan dalam membuat *pop-ups*, yaitu *stage set*, *v-fold*, kotak dan tabung, serta lipatan melayang.

1) Stage Set

Merupakan bentuk mekanisme paling banyak ditemukan pada buku interaktif awal. Konstruksi muncul ketika buku dibuka 90 derajat sehingga halaman membentuk seperti panggung.



Gambar 2.38 Contoh mekanisme *stage set*

Sumber: <https://www.flickr.com/photos/smithsonianlibraries/3994084654/in/album-72157622316964167/>

2) *V-fold*

Merupakan hal pertama yang orang pikirkan ketika mendengar kata “*pop-up*”. Mekanisme *v-fold* berada di posisi tengah antara dua halaman. Ilustrasi atau gambar yang ditempel pada konstruksi ini akan ikut terlipat jika halaman ditutup.



Gambar 2.39 Contoh mekanisme *v-fold*

Sumber: <https://www.flickr.com/photos/smithsonianlibraries/4245937326/in/album-72157622316964167/>

3) Kotak dan Tabung

Lipatan berbentuk kubus dan *cylinder* kosong yang muncul dari tengah halaman ketika kertas dibuka.



Gambar 2.40 Contoh mekanisme kotak dan tabung

Sumber: <https://www.flickr.com/photos/smithsonianlibraries/3966523284/in/album-72157622316964167/>

4) Lipatan Melayang

Merupakan mekanisme yang terlipat seperti mengambang di permukaan kertas. Konstruksi akan lebih terlihat apabila dilihat dari samping.



Gambar 2.41 Contoh mekanisme lipatan melayang

Sumber: <https://www.flickr.com/photos/smithsonianlibraries/3963199431/in/album-72157622316964167/>

2.3.3 *Folding Mechanisms*

Pada beberapa buku interaktif, terdapat mekanisme yang muncul seperti akordeon atau membentuk seperti lingkaran. Jenis buku dengan

mekanisme ini sering disebut dengan *leporellos*, korsel, dan terowongan atau *peep-shows*.

1) *Leporellos*

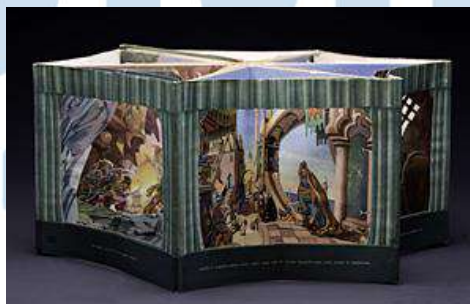
Bentuk mekanisme seperti akordeon yang memanjang ketika halaman dibuka. Halaman terdapat pada lupatan kertas yang disusun zig-zag atau *concertina*.



Gambar 2.42 Contoh mekanisme *leporellos*
Sumber: <https://www.sfeir-semmler.com/%09leporellos-60s>

2) Korsel

Mekansime buku dimana jika halaman depan dan belakang digabung, maka efek timbul baru akan terlihat. Karena berbentuk seperti korsel (*carousel*), maka buku dapat diletakan berdiri.



Gambar 2.43 Contoh mekanisme korsel
Sumber: <https://www.flickr.com/photos/smithsonianlibraries/3966524732/in/set-72157622316964167/>

3) Terowongan atau *Peep-Shows*

Pada mekanisme ini, kertas tersusun memanjang dengan bentuk potongan yang berbeda di setiap halaman. Sehingga ketika dilihat dari potongan halaman terakhir, maka pembaca baru dapat menikmati ilustrasi secara keseluruhan.



Gambar 2.44 Contoh mekanisme terowongan atau *peep-shows*

Sumber: <https://www.flickr.com/photos/smithsonianlibraries/4554834794/in/album-72157622316964167/>

2.3.4 *Multiple Mechanisms*

Ada banyak cara untuk memukau pembaca pada buku interaktif. Maka dari itu, para perancang buku interaktif sering memakai lebih dari satu metode konstruksi pada buku. Bukan hanya penggabungan jenis mekanisme, penggantian bahan kertas menjadi plastik, kaca, benang, dan *sticks* juga termasuk dalam pencampuran *pop-up*.

2.4 Nonfiksi Anak-anak

Menurut Dils (2009), buku nonfiksi banyak digunakan oleh anak-anak. Hal ini dikarenakan buku nonfiksi sering direkomendasikan sebagai sumber ilmu pengetahuan umum di usia beliau. Walaupun begitu, buku nonfiksi untuk anak-anak tidaklah harus berupa teks panjang yang biasa digunakan sebagai buku pelajaran sekolah.

Terdapat banyak cara dalam membuat buku nonfiksi agar lebih menyenangkan untuk dibaca. Setiap anak memiliki cara tersendiri dalam bercerita. Contohnya dalam membuat cerita tentang terumbu karang yang hidup bertetangga seperti layaknya manusia pada buku yang membahas tentang terumbu karang. Untuk anak dengan usia yang lebih tua, buku nonfiksi dapat membahas tentang suatu tema yang lekat dengan kehidupan sehari-hari anak. Contohnya dalam membuat biografi suatu tokoh seperti Samuel L. Jackson, topik tentang hidup sebagai ras tertentu di bagian Selatan Amerika Serikat dapat dibahas pada buku. Selain menggunakan informasi yang akurat, buku nonfiksi anak-anak yang baik adalah buku yang membuat pembaca terpuja ketika menemukan informasi yang baru saat membaca. Rasa *discovery* ini dapat dibentuk dengan menggunakan visual karakter dan tulisan yang disukai oleh anak-anak (hlm. 72-73).

2.4.1 Jenis Buku Nonfiksi

Mayoritas buku nonfiksi memiliki format yang sama dengan buku fiksi. Walaupun ada pula buku nonfiksi yang berjumlah lebih dari 32 halaman. Kebanyakan buku nonfiksi anak-anak menggunakan gambar dalam menceritakan isi. Sedangkan untuk umur yang lebih tua, buku nonfiksi dibuat menggunakan bagian atau *chapter*. Terdapat beberapa jenis bentuk buku nonfiksi, yaitu biografi, buku aktivitas/*how-to*, buku sains, buku *behind the scenes*, buku hari raya, buku sejarah, dan buku *action* (hlm. 74).

1) Biografi

Merupakan bentuk buku nonfiksi paling populer dan banyak dikenal. Buku biografi dapat berupa cerita mengenai tokoh terkenal, olahragawan, pahlawan, dan penulis. Ketika membuat buku biografi untuk anak-anak, kisah masa kecil dapat menjadi daya tarik untuk pembaca. Menambahkan informasi tentang masa kecil tokoh utama dibutuhkan untuk membuat buku menjadi lebih menarik.

2) Buku Aktivitas/*How-To*

Buku ini mengajarkan anak-anak tentang *skill* tertentu. Beberapa topik populer seperti cara memasak, *craft*, sulap, dan proyek sains. Buku ini banyak menggunakan visual ilustrasi berwarna hitam-putih atau fotografi. Instruksi pada buku banyak berbentuk *step-by-step* dengan daftar bahan-bahan di bagian berbeda. Tahapan-tahapan berbahaya seperti menggunakan benda panas atau tajam ditekankan agar anak-anak lebih waspada.

3) Buku Sains

Merupakan kategori terpenting dalam buku nonfiksi. Dalam mencari topik buku sains, ide buku banyak memberikan informasi yang juga dibahas di sekolah. Untuk usia muda, buku sains banyak membahas tentang tema dinosaurus, serangga, habitat, fosil, mesin, cuaca, dan anatomi. Tema tentang alam sekitar dan dunia juga populer di kalangan anak-anak. Untuk usia yang lebih tua, bukudapat berupa informasi mengenai kesehatan, identitas, dan isu sosial.

4) Buku *Behind The Scenes*

Merupakan buku yang membahas tentang proses pembuatan suatu benda. Buku ini banyak dilengkapi dengan ilustrasi berupa foto-foto yang diambil di pabrik atau rumah produksi tempat tersebut dibuat.

5) Buku Hari Raya

Buku ini memiliki isi yang berbeda-beda sesuai dengan tradisi, kebudayaan, kepercayaan, dan hari raya populer di suatu tempat. Buku ini juga terkadang memiliki bagian *how-to* untuk *crafts*, *games*, dan lagu hari raya. Buku-buku hari raya atau *holiday books* banyak membahas tentang hari raya yang juga dirayakan di sekolah.

6) Buku Sejarah

Buku sejarah banyak membahas tentang suatu kejadian atau subjek di waktu tertentu. Contohnya seperti membahas tentang *Civil Rights Movement* atau sejarah olahraga *ice skating*.

7) Buku *Action*

Kebanyakan buku *action* banyak membahas tentang olahraga fisik, contohnya seperti balapan mobil. Buku ini menceritakan tentang keseruan olahraga serta informasi dasar yang digambarkan dengan fotografi.

2.4.2 Elemen Nonfiksi

Buku nonfiksi memiliki elemen yang hampir sama pada buku fiksi. Pada halaman awal buku baik paragraf pertama atau kalimat awal, dibutuhkan kata-kata menarik yang dapat mengkail perhatian pembaca. Memancing pembaca dengan mengenalkan fakta tentang tokoh utama dapat menjadi cara yang dapat dipilih. Buku nonfiksi memiliki bagian yang berbeda di setiap jenisnya. Untuk buku biografi dan sejarah, kisah diceritakan sesuai dengan urutan atau waktu terjadinya peristiwa. Buku sains dibuat berdasarkan tipe-tipe eksperimen di setiap halaman. Sedangkan buku *how-to* menampilkan aktivitas dengan *skill* yang bertambah sukar di halaman berikutnya (hlm. 79).

Penggunaan paragraf yang pendek dapat membuat informasi-informasi sulit menjadi lebih mudah untuk dimengerti. Hal ini bertujuan agar para pembaca dapat lebih cepat mengerti isi buku. Gunakan kata-kata atau perumpamaan yang dimengerti oleh pikiran anak-anak. Contohnya membandingkan ukuran hati dengan genggam tangan. Penggantian kata ini juga dapat diimplementasikan pada penerapan waktu. Pemberian informasi dapat pula diciptakan dengan pembuatan *headings* atau *sub-headings* sehingga pembaca dapat melewati bagian yang mereka kurang suka. Pemberian judul ini berguna juga untuk menunjukan urutan dengan lebih jelas. Membelah narasi menjadi bagian-bagian visual juga dapat membantu pembaca untuk lebih mengerti isi buku. Visual dapat berupa

chart, timeline, list dan sebagainya. Walaupun begitu, pemberian visual berupa periode angka harus disesuaikan oleh umur pembaca agar buku nonfiksi tidak terlihat seperti *text book*. Kebanyakan buku nonfiksi menggunakan glosarium, daftar pustaka, dan indeks. Terdapat pula buku nonfiksi yang memberikan informasi berupa alamat dan *contact* suatu tempat. Buku nonfiksi juga dapat membuat pembaca untuk melakukan aktivitas langsung dengan topik. Contohnya ketika membuat buku tentang sapi laut (*manatee*), dapat pula ditambahkan cara melindungi sapi laut di alam liar (hlm. 80).

2.4.3 Kategori Umur

Menurut Mogilner (2006), diperlukan penentuan kategori umur dalam membuat tulisan yang *readable* untuk pembaca. Dengan mengetahui target umur yang dituju, penulis dapat menentukan jumlah teks yang perlu dibuat dalam buku. Hal ini juga mencakup pembaharuan kata yang digunakan dalam tulisan. Terdapat 4 kategori atau *level* umur dalam menulis buku anak-anak, yaitu prasekolah ke taman kanak-kanak, kelompok usia dasar, umur sekolah dasar, dan sekolah menengah pertama ke sekolah menengah atas.

1) Prasekolah ke Taman Kanak-kanak

Pada usia ini, buku yang digunakan pembaca biasa tidak digunakan sebagai pelajaran sekolah. Jumlah kalimat pada setiap halaman buku tidak lebih dari 6 kata. Proses penentuan ini dilakukan dengan membuat satu paragraf yang kemudian dibagi menjadi beberapa bagian kecil. Buku yang paling umum digunakan untuk kategori ini adalah cerita bergambar. Sehingga, buku lebih sering dibaca oleh pemberi buku ketimbang dibaca sendiri oleh *target audience*.

2) Kelompok Usia Dasar

Usia pada kategori ini berkisar 6 sampai 8 tahun. Anak-anak yang berada di sekolah dasar tingkat 1 sampai 3 ini masih menggunakan buku bergambar dengan tulisan yang mudah dibaca. Anak-anak pada *level* ini sudah dapat membaca buku sendiri, sehingga satu kalimat pada buku dapat mencakup 6 sampai 10 kata. Kata-kata yang digunakan pada kategori prasekolah ke taman kanak-kanak bisa digunakan pada perancangan buku ini.

3) Umur Sekolah Dasar

Usia pada kategori ini berkisar dari 8 sampai 12 tahun. Anak-anak sudah berada di sekolah dasar kelas 4 sampai 6. Baik kategori fiksi dan nonfiksi, cerita yang dibahas berhubungan dengan masalah yang dihadapi oleh pembaca. Pada cerita fiksi, adegan aksi menjadi lebih banyak. Jumlah kata pada kalimat bisa mencapai 10 sampai 20 kata. Anak-anak sudah dapat membaca sebanyak 20.000 hingga 40.000 kata dalam satu buku. Untuk majalah, jumlah kata berkisar antara 700 sampai 2.000 kata.

4) Sekolah Menengah Pertama ke Sekolah Menengah Atas

Anak-anak pada kategori ini berusia 12 sampai 18 tahun. Kata-kata yang digunakan menjadi lebih sukar. Permasalahan yang dibahas pada buku juga menjadi lebih serius. Untuk buku fiksi, tema yang dibahas dapat berupa *romance*, misteri, horor, supranatural, dan humor. Jumlah kata dalam buku bisa mencapai 25.000 hingga 55.000 lebih. Untuk cerita majalah, jumlah kata mencapai 1.000 hingga 3.500 kata. 80% buku pada kategori ini adalah cerita nonfiksi yang membahas tentang masalah umur, wawancara, dan hobi.

2.4.4 Menulis Judul Nonfiksi

Judul merupakan salah satu informasi terpenting sekaligus gambaran bagi para pembaca mengenai isi sebuah buku. Menurut Max & Obront (2019), terdapat 6 atribut yang dapat diaplikasikan dalam pembuatan

sebuah judul yang baik untuk buku nonfiksi. 6 atribut tersebut adalah *attention-grabbing*, mudah diingat dan dicari, informatif, mudah dikatakan, tidak susah untuk diungkapkan, dan pendek.

1) *Attention-grabbing*

Terdapat beberapa cara yang dapat dilakukan dalam menarik perhatian pembaca. Contohnya seperti judul yang provokatif, kontroversial, menarik, memberikan janji, dan lainnya. Poin yang terpenting adalah menemukan cara yang tepat untuk membuat *audience* berhenti dan membaca buku yang dibuat (hlm. 289).

2) Mudah Diingat dan Dicari

Judul hanyalah satu dari banyaknya bagian yang menjadi pandangan pertama pada saat pembaca melihat buku. Perlu diingat bahwa penting untuk membuat sebuah buku yang menarik perhatian namun juga mudah diingat orang. Membuat buku yang mudah diingat juga berarti menjadikan buku menjadi lebih mudah untuk dicari (hlm. 289-290).

3) Informatif

Judul yang informatif berarti judul yang memberikan ide awal mengenai topik isi buku. Baik judul dan subjudul pada buku harus dapat menjadi cerminan awal dari isi dalam sebuah buku. Semakin mudah para pembaca mengerti isi buku dari sebuah judul, maka kemungkinan mereka untuk membaca buku tersebut akan semakin besar (hlm. 291).

4) Mudah Dikatakan

Pembaca akan lebih mudah mengingat judul yang pendek jika kata-kata tersebut mudah dibaca. Hal ini disebut dengan *cognitive fluency*, dimana orang-orang akan lebih mengingat suatu kata apabila kata tersebut mudah dibaca dan dilafalkan (hlm. 292).

5) Tidak Susah Untuk Diungkapkan

Dalam menulis sebuah judul, pikirkanlah bahwa judul tersebut tidak sulit untuk diungkapkan. Menggunakan kata-kata yang menghina dan tidak mencantumkan penjelasan dapat membuat buku menjadi sulit untuk dibicarakan. Contohnya seperti menulis buku berjudul "*Why Racism is Great!*" tanpa keterangan subjudul dapat membuat buku sulit untuk dibicarakan (hlm. 292-293).

6) Pendek

Judul yang singkat memang cara yang tepat untuk membuat buku menjadi *memorable* dan mudah diucapkan. Judul pendek bisa berjumlah 5 kata atau kurang. Untuk mengartikan judul ini, dibutuhkan penjelasan pada bagian subjudul. Subjudul pada judul yang pendek berfungsi sebagai penggambaran isi buku, sekaligus penjelas dari maksud judul buku. Buku dengan jumlah kata yang banyak dapat diterapkan apabila judul yang dibuat tersebut menutupi hal-hal negatif dalam judul yang panjang pada umumnya (hlm. 293-294).

2.5 Pahlawan Nasional

Menurut Surat Keputusan Presiden Nomor 33 Tahun 1964, terdapat dua hal dalam mempertimbangkan seseorang untuk diangkat sebagai pahlawan nasional. Pahlawan nasional adalah warga negara Indonesia yang telah gugur ataupun masih hidup dalam memperjuangkan nama bangsa dan negara. Jasa para pahlawan ini merupakan pengorbanan dan usaha yang telah dilakukan dalam mencapai nilai-nilai berupa prestasi atau kemenangan. Pengorbanan yang dimaksud adalah bentuk kerugian atau derita yang dirasakan saat berusaha menggapai prestasi atau kemenangan tersebut. Usulan dalam memilih seseorang untuk mendapatkan gelar pahlawan nasional ini dapat berasal dari Menteri Pertahanan dan Kemananana Negara serta Mentri Kesejahteraan lainnya. Seorang pahlawan nasional baik yang masih hidup maupun gugur dapat diangugerahi kehormatan dari presiden. Apabila penerima gelar telah wafat, maka bintang tersebut akan diberikan secara anumerta. Terdapat syarat-syarat dalam

mendapatkan bintang ini. Yang pertama adalah dengan gugur di medan perang pada saat sedang berjuang membela negara Indonesia. Yang kedua adalah meninggal dalam kondisi sakit, namun pernah berjasa bagi bangsa dan negara selama masa hidupnya. Seseorang yang telah diangkat sebagai pahlawan nasional memiliki kewajiban untuk mempertahankan derajat kepahlawanannya. Selain itu, adapula hak-hak yang pahlawan nasional dapatkan. Hak-hak tersebut mencakup kenaikan pangkat, perawatan makam, dan upacara pemakaman dari angkatan militer. Hak ini didapatkan bagi mereka yang masih hidup ataupun sudah meninggal. Adapun keluarga jenazah pahlawan nasional yang bersangkutan akan mendapatkan bantuan berupa uang sebagai tunjangan hidup.

Dalam mengingat jasa para pahlawan ini, terdapat pula Surat Keputusan Presiden nomor 217 tahun 1957 mengenai hari wafat pahlawan Indonesia. Tujuannya adalah untuk mengantisipasi perbedaan serta mempererat rasa persaudaraan sebagai suatu bangsa. Dalam peraturan ini, dikatakan terdapat Panitia Peringatan yang bertugas dalam melakukan peringatan jasa para pahlawan di masing-masing tempatnya. Untuk daerah, terdapat Panitia Peringatan Daerah yang ditentukan oleh Kepala Daerah atau Dewan Pemerintah Daerah.

2.6 Mgr. Albertus Soegijapranata

Lahirnya slogan “100% Katolik, 100% Indonesia” tidak terbentuk dari pemikiran satu malam. Mgr. Albertus Soegijapranata, SJ. menjalani semboyan tersebut hingga menjadi pegangan hidup yang terus menjalar ke generasi berikutnya. Pemikiran-pemikiran beliau tumbuh dan berkembang seiring perjalanan hidupnya bertambah (Sudimin & Gunawan, 2017).

2.6.3 Kisah Hidup Mgr. Albertus Soegijapranata

2.6.3.1 Sebagai Anak dan Siswa

Terlahir dengan nama Soegija yang berarti “kaya”, ia sudah diajarkan untuk hidup sederhana dan penuh akan adat tradisi Jawa. Menjadi anak kelima dari sembilan bersaudara, Soegija kecil ditata untuk hidup bermati raga dan olah diri. Adat tradisional seperti nembang Jawa sudah

dipelajari sejak usia belia. Sikap budi pekerti dan tata krama ini terlahir dari sisi keluarga sang ibu. Dibesarkan di Surakarta, anak yang lahir tanggal 25 November 1896 pindah ke Yogyakarta. Bersekolah di daerah baru, Soegija sering mendapatkan diskriminasi dari anak-anak Belanda. Pada masa itu, warga pribumi sering dipandang sebelah mata oleh polis keamanan. Pekelahiran pun sering terjadi dalam lingkungan rasisme ini. Seorang Romo (Rama) bernama Frans van Lith, SJ. juga merasakan apa yang Soegija dan anak-anak pribumi lainnya alami. Pasalnya, romo asal Belanda ini berpendapat bahwa perlakuan orang Belanda (sinyo) terhadap warga setempat tidaklah adil dan berperikemanusiaan. Tahun 1909, Soegija pergi bermukim ke Muntilan. Disana, ia menempuh pendidikan di sekolah guru tempat Romo Van Lith. Soegija muda menempuh berbagai pelajaran seperti seni, drama, dan latihan jasmani. Mengetahui sekolah tersebut merupakan sekolah Katolik, Soegija pada saat itu kukuh untuk ingin menimba ilmu saja dan bukan untuk perindah agama. Ketegasan ini juga didukung oleh Romo Van Lith sendiri. Sebab apabila ada murid yang ingin menjadi Katolik, pihak keluarga terutama orang tua harus menyetujui terlebih dahulu keputusan tersebut. Hal ini menjadi bumerang setelah Soegija mengutarakan pendapatnya bahwa ia ingin di baptis dan belajar tentang agama Katolik. Melalui perizinan dari orang tuanya, Soegija dibaptis pada 24 Desember 1910 dan diberi nama “Albertus Magnus”.

2.6.3.2 Menjadi Imam dan Pendidikannya

Setelah lulus dari sekolah guru, Albertus Soegija memiliki keinginan untuk menjadi seorang imam. Dengan bekal ilmu bahasa seperti Latin dan Yunani, Albertus Soegija berangkat ke Belanda pada tahun 1919. Ia kemudian menjalani tahun kolese sebagai seorang pamong di Muntilan. Kembali menempuh ilmu lagi di Belanda, akhirnya Albertus Soegija ditahbiskan menjadi seorang imam pada 15 Agustus 1931. Dengan penahbisan ini, ia mengganti nama kembali menjadi Rama Albertus Soegijapranata, SJ.

2.6.3.3 Viktariat Baru dan Uskup Pribumi Pertama

Tapak pertama perjalanan Rama Albertus Soegijapranata menjadi seorang uskup pribumi pertama dimulai pada tanggal 3 September 1939. Pada saat itu, Perang Dunia II sedang berkamandang. Hal ini menjadikan wilayah Jawa Tengah terpisah dengan kepemimpinan Viktariat Batavia. Melalui persetujuan dari Takhta Suci, akhirnya terlahirlah Viktariat Apostolik Semarang pada 25 Juni 1940. Mgr. P. Willekens, SJ. selaku Viktariat Apostolik Batavia menunjuk dua orang imam pribumi sebagai calon uskup Viktariat Apostolik Semarang. Salah satu dari dua imam tersebut adalah Rama Albertus Soegijapranata, SJ. Pada akhirnya dengan penuh haru, Rama Albertus Soegijapranata, SJ. ditahbiskan menjadi Viktariat Apostolik Semarang sekaligus uskup pribumi pertama oleh Paus Pius XII dan Mgr. P. Willekens, SJ. pada tanggal 1 Agustus dan 6 November 1940. Dengan tugas mendampingi umat Jawa, kini Rama Albertus Soegijapranata, SJ. dikenal dengan nama Mgr. Albertus Soegijapranata, SJ.

2.6.3.4 Masa Perjuangan

Pada tanggal 10 Mei 1940, situasi di Indonesia semakin parah. Semua orang Belanda baik yang ada di Eropa maupun di tempat jajahan lain masuk dalam sel tahanan setelah Jerman menduduki Belanda. Hal ini juga berlaku di Indonesia dimana banyak suster dan imam Belanda yang ditangkap. Suasana semakin kacau ketika Jepang masuk ke Indonesia. Tentara Jepang melakukan adu domba antara orang muda Indonesia dan Belanda. Mereka mengatakan jika Belanda keluar dari Indonesia, maka rakyat akan merdeka. Setelah pemerintahan di Pulau Sumatera dan Jawa berganti ke tangan Jepang, fakta berkata lain. Kenyataannya, Jepang menguasai Indonesia dan menahan semua yang berbau Hindia Belanda. Hal ini tidak terkecuali bangunan, sekolah, dan rumah sakit Katolik. Mgr. Albertus Soegijapranata, SJ. tentu tidak tinggal diam. Semangat beliau

kembali membara ketika mendengar Jepang berkata agama Katolik adalah kepercayaan kolonial. Dengan tegas, Mgr. Albertus Soegijapranata menolak memberikan semua fasilitas Gereja kepada tentara Jepang dan mengatakan bahwa gereja adalah tempat yang sakral. Pada situasi inilah, dapat terlihat bahwa Mgr. Albertus Soegijapranata menegaskan bahwa sebagai Katolik, bukan berarti tugas sebagai warga negara menjadi hilang. Penyerangan politik adu domba oleh Jepang dengan mengatakan bahwa agama Katolik adalah kepercayaan anti-nasional tidak membuat Mgr. Soegijapranata diam dalam menangani peperangan. Pasalnya, beliau campur tangan dalam mengakhiri Pertempuran Lima Hari di Semarang sekitar tanggal 14 sampai 20 Oktober 1945. Ia mendesak berhentinya peperangan antara pemuda Indonesia dan Jepang kepada sekutu Inggris dan Jepang sendiri yang banyak memakan korban. Ia juga mengirimkan pesan kepada Perdana Menteri Sjahrir untuk mengirimkan perlawanan ke Semarang dalam menghadapi perampasan tempat tinggal penduduk oleh sekutu.

Pada hari kemerdekaan tanggal 17 Agustus 1945, beliau memerintahkan untuk mengibarkan bendera merah putih di pasturan Gedangan. Setelah Jepang mundur dari Indonesia, perjuangan tidaklah berakhir. Serangan dari Belanda kembali menerjang ketika adanya penolakan pengakuan kemerdekaan Indonesia. Mengikuti pindahnya ibukota, Mgr. Albertus Soegijapranata memindahkan rumah dan pusat pastoralnya ke Yogyakarta. Hal ini menunjukkan ke Belanda bahwa ia berada di pihak Indonesia. Adapun Mgr. Soegijapranata ditunjuk dalam tugas menjaga kehidupan tentara Katolik pada masa itu. Ia pun juga diangkat menjadi Uskup Angkatan Perang Republik Indonesia (APRI) oleh Pimpinan Gereja pada 18 Januari 1950.

Pada masa ini, perjuangan Mgr. Albertus Soegijapranata terbesar untuk mempertahankan kemerdekaan dimulai. Pasalnya, beliau banyak melakukan hubungan diplomatik antara Vatikan dan Indonesia kisaran tahun 1947 hingga 1948. Ia menegaskan ke Takhta Suci, bahwa

kehadirannya sebagai uskup pribumi pertama Indonesia bukanlah tanpa sebab. Hal ini menghasilkan diangkatnya Wirjopranoto sebagai Duta Besar Vatikan pada tahun 1950. Vatikan menjadi negara di Eropa pertama yang mengakui kedaulatan Indonesia. Bukan hanya itu, tanggal 3 Januari 1961 Takhta Suci mendirikan hierarki Gereja Indonesia untuk pertama kalinya. Ini menandakan bahwa Gereja Katolik di Indonesia sudah mandiri, tumbuh dari warga pribumi sendiri, dan tidak memerlukan lagi pegangan dari negara luar.

2.6.3.5 Masa Akhir

Pada tahun 1963, kesehatan Mgr. Albertus Soegijapranata menurun. Kondisi jantung yang ia miliki sempat menghadang pelayanan pengembalaannya. Walaupun sempat dilarang oleh pihak kesehatannya, ia tetap melakukan tugasnya ke Roma dan Belanda. Dalam perjalanannya ini, Mgr. Albertus Soegijapranata bertemu dengan dua tokoh besar. Yang pertama adalah Kardinal Agagiannian selaku Prefek Kongregasi Propaganda Fide. Yang kedua adalah presiden Ir. Soekarno yang pada saat itu berada di Roma. Kedua pertemuan ini secara garis besar dapat dikatakan adalah ucapan terima kasih mereka terhadap perjuangan Mgr. Albertus Soegijapranata dalam menyebarkan kemerdekaan Indonesia. Hingga pada akhirnya, Mgr. Albertus Soegijapranata harus dirawat hingga tanggal 6 Juli 1963 di Belanda. Jadwalnya dalam bertemu dengan keluarga misionaris Belanda tertunda karena kesehatannya. Walaupun sempat sembuh, Mgr. Albertus Soegijapranata harus pergi dan kembali ke rumah sakit beberapa kali selama kurun waktu beberapa hari. Kondisi kesehatan ini tidak merusak sopan santun beliau di rumah sakit. Katanya, sikap adat dan norma Jawa tetap harus dibawa kemanapun ia berada. Setelah melawan penyakit jantung dan sesak napasnya, Mgr. Albertus Soegijapranata meninggal pada sore hari tanggal 22 Juli 1963 di Belanda. Rama Mangunwidjaja, Rama Kartasiswaja, dan Rama Harsasusanta yang pada saat itu menjaga Mgr. Albertus Soegijapranata di Belanda sempat kebingungan akan jenazah Mgr.

Soegijapranata. Pada tanggal 24 Juli 1963, KBRI Bonn Jerman Barat melaporkan kepada ketiga Rama tersebut untuk membawah jenazah Mgr. Albertus Soegijapranata kembali ke Indonesia. Perintah ini datang dari presiden Ir. Soekarno sendiri dan semua biaya akan dibayar oleh pemerintah. Pada tanggal 28 Juli 1963, jenazah Mgr. Albertus Soegijapranata sampai ke Indonesia. Tubuh Mgr. Albertus Soegijapranata kini menjadi pegangan penuh negara Indonesia. Sehingga setelah *misa Requiem* (ibadah penguburan), Mgr. Albertus Soegijapranata dibawa dan dimakamkan di Makam Pahlawan Giri Tunggal Semarang pada tanggal 30 Juli 1963. Presiden Ir. Soekarno mengangkat Mgr. Albertus Soegijapranata SJ. sebagai pahlawan nasional sebagaimana yang sudah tertulis di Surat Keputusan Presiden No. 152 pada tanggal 26 Juli 1963. Penganugerahan Mgr. Soegijapranata sebagai Tokoh Nasional merupakan bentuk penghormatan negara kepada beliau dalam menjaga keamanan masyarakat Indonesia, khususnya umat Katolik di waktu yang tepat.

2.6.2 Pengembalaan Mgr. Albertus Soegijapranata

Dalam hidup pewartaannya, Mgr. Albertus Soegijapranata memiliki pendekatan pengembalaan yang dapat disimpulkan kedalam dua visi, yaitu menjadi Gereja yang mengakar dan mandiri, serta menjadi warga negara yang peduli.

2.6.2.1 Menjadi Gereja yang Mengakar dan Mandiri

Menjadi uskup pribumi Indonesia berarti menjadi pendiri Gereja dengan tradisi baru. Romo Soegija ditunjuk oleh Sri Paus untuk membentuk sebuah hierarki Gereja baru yang merdeka dan berdiri sendiri. Hal ini menandakan bahwa seluruh anggota dan fondasi Gereja Katolik haruslah berasal dari suara dan warga asli Indonesia. Diluar dari inklusivitas suku dan warga tanah asli, beliau menambahkan bahwa Gereja Katolik juga harus sigap dalam merangkul segala macam lapisan masyarakat terlepas dari kelas ekonomi, strata kehidupan, gender, warna kulit, dan sebagainya. Dengan

berdirinya Gereja yang independen, berarti hierarki juga wajib mendaulatkan dan menyejahterakan umat dengan biaya dan kemampuan sendiri. Hierarki Gereja ini harus tertata dan dijaga. Pasalnya, hal ini harus menjadi cerminan bagi generasi berikutnya. Sehingga harapannya, sikap Katolik tetap tumbuh dan mengakar. Dasar ini mencakup pengetahuan iman, cara berperilaku, serta hidup yang mendasar menurut ajaran Katolik. Perkembangan ini dapat terjadi apabila masyarakat tumbuh dalam Teosentris dan Kristosentris. Mgr. Albertus Soegijapranata menegaskan pula, bahwa keras dalam menjaga iman, bukan berarti keras kepada kepercayaan lain. Iman yang kuat juga harus dilapisi dengan hati yang lembut dan penuh kasih kepada sesama. Sehingga, hal ini dapat mencapai kedewasaan iman.

Sikap dan hierarki yang baru ini tentu tidak luput dari konsekuensi. Konsekuensi ini berupa upaya asli dan penuh dari kehadiran Gereja. Pelayanan kepada umat menjadi bertambah seiring berjalannya hierarki. Hal ini ditunjukkan sendiri oleh Mgr. Soegijapranata. Dari pengakuan Br. Eustasius (1953), Mgr. Albertus Soegijapranata telah membangun paroki-paroki daerah, memandu perkumpulan di sekolah non-Katolik, dan mendirikan kelompok-kelompok agamis baru seperti Kongregasi dan Legio Maria. Selain itu, munculnya pengajaran katekis baru juga menjadi salah satu bentuk pelayanan Mgr. Soegijapranata. Usaha ini dilakukan untuk memunculkan kepercayaan diri jiwa, serta *sensus catholicus* yang sulit dicapai. Tanpa adanya contoh dari generasi sebelumnya, Mgr. Soegijapranata berusaha membesarkan Gereja Indonesia dengan tangan kosong sendiri. Hal ini terlihat dari pembangunan sukses Kongregasi Suster-suster Abdi Dalem Sang Kristus (ADSK) dan Bruder Rasul yang menjadi sarana awam pribumi untuk menjadi suster dan guru agama. Beliau berani dalam melakukan inkulturasi berupa penggunaan bahasa lokal dalam beberapa bagian misa bahkan sebelum Konsili Vatikan II. Adapula penggunaan wayang dalam penyebaran Injil, serta adanya gamelan dan alat

musik tradisional dalam nyanyian liturgi. Perubahan ini terus berlanjut hingga penggantian Keuskupan Agung Semarang dari Vikariat Apostolik Semarang. Reformasi ini adalah lompatan terbesar dalam perkembangan hierarki Indonesia.

2.6.2.2 Menjadi Warga Negara yang Peduli dan Aktif

Mgr. Albertus Soegijapranata mengatakan bahwa umat dan Gereja adalah satu badan. Artinya, segala bentuk emosi, kesengsaraan, dan gelak tawa masyarakat merupakan emosi, kesengsaraan, dan gelak tawa Gereja juga. Kembali beliau tegaskan dari dokumen *Gaudium et Spes* (Kegembiraan dan Harapan), iman dan spritualitas bukan satu-satunya hal yang digenggam Gereja. Empati dan simpati rakyat juga merupakan tanggung jawab dan kewajiban hierarki. Segala bentuk permasalahan umum mulai dari bencana alam, ideologi liberal, hingga ketidakadilan pemerintah, Gereja juga ikut merasakan dampaknya.

Mgr. Soegijapranata telah mengedepankan perannya sebagai nasionalis dan agamis yang sederajat bahkan sebelum Konsili Vatikan II terbentuk. Hal ini terlihat dari pembangunan Komite Penolong Rakyat pada masa Perang Lima Hari, serta pendirian koperasi simpan pinjam untuk umat kecil. Tegasnya sikap ini merupakan bentuk keaktifan Gereja Katolik dalam membangun stabilitas negara.