



### **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

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Desain Grafis

Menurut Robin Landa, desain grafis adalah sebuah ilmu komunikasi melalui media visual. Adanya pengaturan elemen-elemen visual, suatu karya desain mampu mengkomunikasikan pesan atau informasi yang ingin disampaikan desainer kepada target desain. (Landa, 2011)

##### 2.1.1 Elemen Desain

Dalam proses perancangan, desainer memanfaatkan elemen-elemen desain untuk menyusun suatu desain yang dapat menyampaikan informasi. Elemen-elemen desain dijelaskan dalam buku *Graphic Design Solutions* karangan Robin Landa sebagai berikut :

##### a. Titik

Merupakan elemen desain terkecil. Titik kerap dikenali dengan bentuknya yang melingkar atau *circular*. Pada desain dengan orientasi digital, sebuah titik dikenal dengan istilah *pixel*, tetapi berwujud dalam bentuk persegi.

##### b. Garis

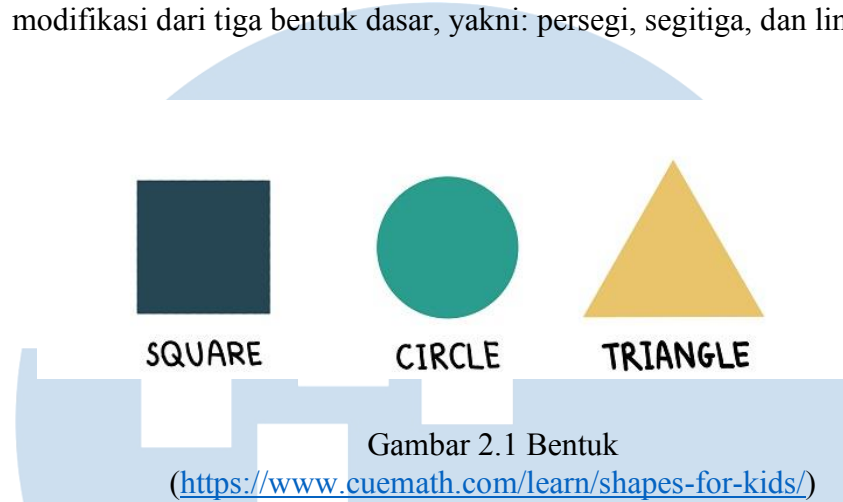
Terbuat dari titik-titik yang dijejerkan. Sebuah garis didefinisikan berdasarkan panjangnya, apakah garis itu panjang atau pendek dalam komposisinya, bukan dari ketebalan atau lebar elemen tersebut. Garis memiliki banyak peranan penting dalam komposisi dan komunikasi dari suatu desain grafis. Garis dapat memberi arahan kepada para target desain.

Garis memiliki banyak wujud dan dapat memiliki karakteristik spesifik, seperti lurus, melengkung, *pointy*, halus, kasar, dan lain-lain.

##### c. Bentuk

Bentuk atau *shape* merupakan sebuah area yang terbentuk dari garis, warna, ataupun tekstur, di atas sebuah permukaan. Sebuah bentuk pada dasarnya berwujud dua dimensi, hanya memiliki panjang dan lebar, namun tidak

memiliki ukuran kedalaman ruang. Seluruh bentuk kerap merupakan modifikasi dari tiga bentuk dasar, yakni: persegi, segitiga, dan lingkaran.



Gambar 2.1 Bentuk

(<https://www.cuemath.com/learn/shapes-for-kids/>)

**d. Figure-Ground**

*Figure – Ground* disebut sebagai daerah positif dan daerah negatif. *Figure-Ground* adalah hubungan yang ada di antara bentuk-bentuk dalam sebuah komposisi. *Figure*, disebut juga daerah positif, adalah bentuk yang nyata, serta dapat segera terlihat sebagai sebuah bentuk. Sedangkan *ground* atau daerah negatif, adalah bentuk yang tidak nyata. *Ground* terbentuk dari area di antara *figure*.

**e. Warna**

Warna adalah pantulan cahaya yang tertangkap oleh mata. Cahaya yang mengarah kepada sebuah suatu benda tertentu sebagian terserap oleh benda tersebut, dan sebagian dipantulkan. Cahaya yang dipantulkan dan tidak terserap inilah yang dilihat manusia sebagai warna.

Dalam warna, terdapat pengelompokan warna yang disesuaikan dengan temperatur dari warna tersebut. Suatu kelompok warna dapat dibagi menurut kesan hangat atau dingin yang diberikan dari warna-warna tersebut.

- 1) **Warna hangat (*warm*)** : Merah, jingga, kuning.
- 2) **Warna dingin (*cool*)** : Biru, ungu, hijau
- 3) **Warna netral** : Hitam dan putih



Gambar 2.2 Warna Hangat dan Warna Dingin  
 (<https://www.blendspace.com/lessons/TINtBTg7JjORzw/elements-of-art>)

Terdapat tiga kategori dalam warna, yakni *hue*, *value*, saturasi.

1) ***Hue***

*Hue* adalah nama yang dikenal dari warna tersebut, seperti merah, kuning, dan hijau. Suatu *hue* bisa lebih dispesifikasikan melalui suatu *hue* yang bersebelahan dengan *hue* bersangkutan di dalam *color wheel* (suatu warna merah bisa lebih tepat disebut merah - keunguan).

2) ***Value***

Intensitas gelap dan terang dari suatu warna, seperti merah muda, biru tua, dan hijau muda. Intesitas suatu warna dapat diatur melalui penambahan warna netral, yakni warna hitam dan putih. *Value* dapat dibagi menjadi tiga, yaitu:

a) ***Tint***

Intensitas warna putih yang diberikan ke dalam *hue*. Contohnya, warna putih yang diberikan ke warna merah menjadi warna merah muda atau *pink*.

## COLOR SYSTEM

### TINT

COLOR + WHITE  
Increase the hues lightness



Gambar 2.3 *Tint*

(<https://dribbble.com/shots/11298660-TINT-SHADE-TONE>)

### b) *Shade*

Intensitas warna hitam yang diberikan ke dalam *hue*. Contohnya, warna hitam yang diberikan ke warna ungu menjadi warna ungu gelap.

## COLOR SYSTEM

### SHADE

COLOR + BLACK  
Increase the hues darkness



Gambar 2.4 *Shade*

(<https://dribbble.com/shots/11298660/attachments/2908427?mode=media>)

### c) *Tone*

Pencampuran warna hitam dan putih yang menjadi abu-abu, dicampurkan kepada suatu *hue*. Hue yang dihasilkan menjadkhi suatu warna yang kelabu.

## COLOR SYSTEM

### TONE

COLOR + BLACK and WHITE  
Desaturates the hue

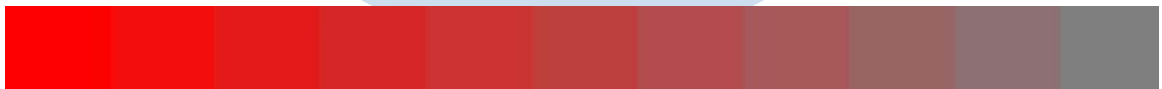


Gambar 2.5 *Tone*

(<https://dribbble.com/shots/11298660/attachments/2908427?mode=media>)

### 3) Saturasi

Ketajaman atau intensitas suatu warna secara murni, tanpa adanya penambahan warna hitam maupun putih.



Gambar 2.6 *Saturation*

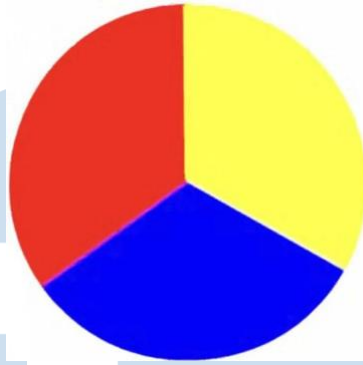
(<https://drawpaintacademy.com/color-saturation/>)

Agar memudahkan peran dari suatu warna dalam komunikasi visual, warna dikelompokkan menurut jenis-jenisnya. Warna dibagi menjadi warna primer, sekunder, dan tersier.

#### a) **Warna Primer**

Warna primer atau warna dasar ialah suatu warna yang tidak dapat dihasilkan melalui pencampuran warna lainnya. Merah, kuning, dan biru ialah warna primer.

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A



Gambar 2.7 Warna Primer  
(<https://www.99.co/blog/indonesia/warna-dasar/>)

b) **Warna Sekunder**

Warna yang dihasilkan dari pencampuran dua warna primer. Seperti warna ungu yang dihasilkan dari pencampuran warna biru dan merah, sedangkan pencampuran warna kuning dan biru akan menghasilkan warna hijau.



Gambar 2.8 Warna Sekunder  
(<https://kumparan.com/berita-hari-ini/penjelasan-warna-sekunder-beserta-gambar-pencampuran-warnanya-1ukhcrLk27C>)

c) **Warna Tersier**

Pencampuran satu warna primer dengan satu warna sekunder yang bersebelahan akan menghasilkan warna tersier. Seperti warna biru yang dicampurkan dengan warna ungu akan menghasilkan warna ungu yang kebiru-biruan.

## f. Tekstur

Tekstur ialah rupa dari kualitas suatu permukaan. Tekstur dapat dibagi dua, *tactile textures*, yang dapat diraba dan disentuh secara langsung; dan *visual texture*, suatu ilusi visual dari tekstur yang nyata.



Gambar 2.9 Visual *Texture*

([https://www.123rf.com/photo\\_28992002\\_dry-ground-texture-element-of-design.html](https://www.123rf.com/photo_28992002_dry-ground-texture-element-of-design.html) )

### 2.1.2 Prinsip Desain

Menurut, Landa (2014), terdapat empat prinsip desain yang dapat diterapkan dalam komunikasi visual.

#### 1) Keseimbangan

Keseimbangan dalam desain dapat terjadi ketika distribusi komposisi visual tersebar merata di suatu karya desain. Keseimbangan yang baik

akan menimbulkan kesan harmonis dari karya desain tersebut.

Keseimbangan dalam desain memiliki peran penting dalam mencapai stabilitas komunikasi visual yang diinginkan. Keseimbangan dalam desain pun dibagi menjadi tiga bagian, keseimbangan simetris, keseimbangan asimetris, dan keseimbangan radial. (hlm.30)



a) **Keseimbangan Simetris**

Pemerataan elemen desain yang terbagi rata secara teratur di kedua sisi karya, layaknya sebuah cermin.

b) **Keseimbangan Asimetris**

Pemerataan elemen desain yang terbagi rata secara teratur, tetapi tidak memiliki bobot dan berat yang sama antar kedua sisi. Setiap elemen dalam keseimbangan asimetris memiliki kontribusi masing-masing untuk menyeimbangkan suatu komposisi visual.

c) **Keseimbangan Radial**

Pemerataan elemen desain yang menggabungkan orientasi vertical dan horizontal dalam suatu karya komunikasi visual.

2) **Hierarki Visual**

*Emphasis*, pengaturan elemen visual yang diatur sesuai kepentingan elemen visual yang digunakan, akan menciptakan alur komunikasi yang sesuai dengan kehendak desainer, dapat diraih dengan cara isolasi, posisi peletakan, skala, kontras, direksi dan arahan, dan juga struktur dari elemen visual.

3) **Ritme**

Ritme, atau konsistensi pengulangan, dari elemen desain akan menimbulkan suatu pola dan irama yang menarik perhatian target desain. Ritme bisa dihasilkan melalui repetisi yang konsisten, maupun variasi pola elemen desain yang dimodifikasi.

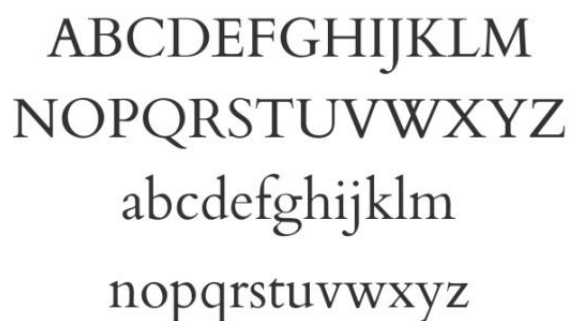
4) **Kesatuan**

Timbulnya kesan kebersamaan dari penggabungan elemen-elemen desain dalam suatu karya desain grafis. Prinsip kesatuan bisa dilakukan dengan cara penggabungan elemen desain yang memiliki persamaan, jarak yang dekat, adanya hubungan berkelanjutan antar elemen, elemen individu yang utuh, dan elemen yang terarah ke suatu posisi.

### 2.1.3 Teori Tipografi

Menurut Landa (2014) *Typeface* adalah suatu desain karakter yang konsisten dari sebuah huruf, angka, *symbol*, *signs*, tanda baca, dan aksen. Gaya visual yang konsisten tersebut, akan menghasilkan karakteristik tertentu dari suatu *typeface*, sehingga ketika suatu *typeface* dimodifikasi, masih dapat dikenali. (hlm.44). Klasifikasi dari *typeface* pun dibagi menjadi beberapa jenis, yaitu:

- 1) ***Serif*** : *Typeface* yang memiliki garis kecil tambahan, atau ekor, di akhir garis utama bagian atas maupun bawah. *Serif* juga memiliki garis tebal dan garis tipis yang kontras. Contoh dari *typeface serif* ialah *Times New Roman*, *Baskerville*, *Bodoni*, dsb.



ABCDEFGHIJKLM  
NOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklm  
nopqrstuvwxyz

Gambar 2.10 *Serif*  
(<https://www.vandelaydesign.com/serif-fonts/>)

- 2) ***Sans Serif*** : *Typeface* yang tidak memiliki garis kecil tambahan di akhir garis utama, baik yang ada diatas maupun di bawah. Contoh *typeface Sans Serif* ialah *Futura*, *Helvetica*, *Optima*, dsb.



U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

ABCDEFGHIJKLM  
NOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklm  
nopqrstuvwxyz  
0123456789!/?#

Gambar 2.11 *Sans Serif*  
(<https://www.fontsquirrel.com/fonts/Quicksand>)

- 3) ***Blackletter*** : *Typeface* yang memiliki karakteristik garis yang tebal dan memiliki beberapa lekukan.
- 4) ***Script*** : Jenis *typeface* yang menyerupai tulisan tangan manusia. *Typeface* ini memiliki kecenderungan menyambung antara satu dan sama lainnya

A B C D E F G H I J K L M N O P  
Q R S T U V W X Y Z a b c d e f g  
h i j k l m n o p q r s t u v w x y z  
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9  
, . : ; ' " ! ? @ # \$ % & \* { ( / \ ) }

Gambar 2.12 *Script*  
(<https://creativebooster.net/products/free-pinyon-script-font>)

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

### 2.1.4 Teori Grid

Menurut Landa (2014), *grid* adalah sejumlah garis *horizontal* dan *vertical* yang digunakan sebagai pembatas untuk menyusun tata letak elemen-elemen desain. Grid dapat dibagi menjadi dua bagian, yaitu:

#### a) *Single Column Grid*

Suatu *grid* yang menggunakan satu kolom yang membuat objek/teks dikelilingi suatu *margin* yang menimbulkan *space* kosong di sisi atas, bawah, kiri, dan kanan media desain.



Gambar 2.13 *Single Column Grid*

(<https://unblast.com/free-minimal-magazine-template-24-pages/>)

#### b) *Multi-column Grid*

Terdiri dari berbagai kolom yang ukurannya disesuaikan dengan proporsi kebutuhan untuk mengakomodasi elemen visual.



Gambar 2.14 *Multi Column Grid*

(<https://www.flickr.com/photos/66984577@N02/10055897936/>)

## 2.2 Buku

Berdasarkan definisi dari Kamus Besar Bahasa Indonesia (2023), buku adalah lembaran kertas yang berjilid, berisi tulisan ataupun kosong. Sedangkan menurut *Oxford Dictionary*, buku adalah suatu set lembaran kertas yang di cetak yang terbungkus dalam cover yang memungkinkan untuk dibolak-balikan.

### 2.2.1 Fungsi Buku

Menurut Fuad (2019), banyak buku yang dijadikan sebagai acuan untuk menjalani hidup dan berperilaku dan sebagai sumber identitas serta ideologi dalam bermasyarakat.

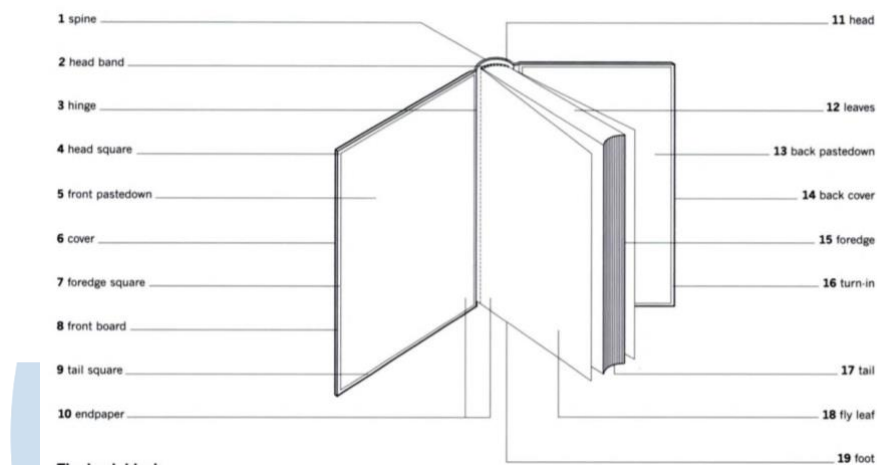
Buku juga memiliki beberapa fungsipraktis dan simbolik, yakni:

- 1) Buku sebagai ekspresi dari sang Penulis buku. Hal ini membuat buku sebagai suatu barang yang dapat dikonsumsi dari suatu industri.
- 2) Buku sebagai pengetahuan. Dari isi yang ada didalamnya, dapat menambahkan wawasan dari Penulis kepada pembaca buku.
- 3) Buku sebagai pengalaman. Adanya bentuk kesenangan, waktu luang, horor, hingga rasa ingin tahu yang timbul ke pembaca dari suatu buku.
- 4) Buku sebagai rekaman peristiwa, baik peristiwa di masa lampau ataupun peristiwa masa kini. Hal ini menjadikan buku sebagai acuan pembaca buku.

### 2.2.2 Anatomi Buku

#### 1) Bagian Badan Buku

Haslam (2006), menjelaskan bahwa bagian dari badan masing-masing buku memiliki istilah teknis spesifik masing-masing. Hal ini akan memudahkan pengguna buku mengerti dari bagian isi konten dari dalam buku.



Gambar 2.15 Bagian Badan Buku  
Sumber: Haslam (2006)

- a) *Spine* adalah bagian dari sampul buku yang menutupi sisi samping dari buku.
- b) *Head band* adalah benang (yang cenderung berwarna) yang terikat ke bagian jilidan buku.
- c) *Hinge* adalah bagian *endpaper* yang terlipat antara *pastedown* dan *fly leaf*.
- d) *Head square* adalah bagian pelindung sedikit lebih besar dari *cover* buku untuk melindungi buku.
- e) *Front pastedown* adalah bagian dari *endpaper* yang melekat pada bagian *cover* buku.
- f) *Cover* adalah kertas tebal ataupun *board* yang melekat kepada buku untuk melindungi buku.
- g) *Foredge square* adalah bagian proteksi kecil dari sampul pada sisi buku.
- h) *Front board* adalah sisi *cover board* yang di bagian depan dari buku.

- i) *Tail Square* adalah pelindung buku bagian bawah yang dibuat sedikit lebih besar dari bagian dalam buku.
- j) *Endpaper* adalah kertas tebal sebagai penutup *cover* bagian dalam serta menjadi penopang untuk *hinge*.
- k) *Head* adalah bagian atas dari buku.
- l) *Leaves* adalah kumpulan dari dua sisi halaman yang disatukan.
- m) *Back pastedown* adalah bagian dari *endpaper* yang melekat *back cover* dari buku.
- n) *Back cover* adalah *cover* buku bagian belakang.
- o) *Foreedge* adalah sisi samping dari buku.
- p) *Turn-in* potongan kertas ataupun ujung dari suatu kain yang dilipat dari luar ke bagian dalam dari *cover*.
- q) *Tail* adalah bagian bawah buku.
- r) *Fly-leaf* adalah bagian dari *endpaper* yang dapat dibalik.
- s) *Foot* bagian bawah dari halaman buku.

## 2.3 Ilustrasi

Berasal dari bahasa latin “*Illustrare*” yang memiliki arti menjelaskan atau menerangkan. Ilustrasi sehingga memiliki arti sebagai penjelas dari suatu peristiwa (Pustekkom Kemdikbud, 2019).

### 2.3.1 Fungsi Ilustrasi

Ilustrasi memiliki berberapa fungsi, diantaranya adalah:

- 1) Memudahkan memahami isi penjelasan dari konten yang tersedia.

- 2) Menarik perhatian pembaca/target desain suatu konten
- 3) Sarana pengungkapan suatu ekspresi yang dituannngkan secara visual.
- 4) Visualisasi singkat dari penjabaran konten visual.
- 5) Estetika

### 2.3.2 Jenis Ilustrasi

Ilustrasi dapat dibagi keberberapa jenis, yakni:

#### 1) Ilustarsi Karya Sastra

Visualisasi/penjabaran dari suatu karya sastra, seperti cerita pendek, puisi, sajak,dll yang akan meningkatkan minat target pembaca jika disertai konten visual.



Gambar 2.14 Ilustrasi karya sastra  
(<https://www.pengertianku.net/2019/03/pengertian-ilustrasi-fungsi-jenis-dan-contohnya-secara-umum.html>)

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



## 2) Kartun

Suatu ilustrasi yang di desain lucu dan jenaka. Objek kartun dapat berupa manusia, hewan, tumbuhan yang dapat menghibur para target desainnya.



Gambar 2.16 Ilustrasi kartun  
(<https://www.paramountplus.com/shows/dora-the-explorer/>)

## 3) Karikatur

Visualisasi dari suatu hal yang dilebih-lebihkan, lucu, dan unik. Memiliki aspek sindiran dan/atau kritik di dalamnya. Dapat berupa manusia maupun hewan.



Gambar 2.17 Ilustrasi karikatur  
(<https://www.tomrichmond.com/art/caricatures/>)

#### 4) Komik

Rangkaian gambar yang saling melengkapi yang dibalur dengan suatu alur cerita. Dapat berbentuk lembaran maupun kotak-an yang di layout secara berurutan sesuai alurnya.



Gambar 2.18 Ilustrasi Komik

(<https://www.denofgeek.com/comics/most-bizarre-characters-marvel-comics/>)

#### 5) Vignette

Rangkaian gambar dekoratif/hiasan di bagian kosong dari suatu konten sebagai pelengkap.

### 2.4 Bahasa

Menurut KBBI, bahasa adalah sistem lambang bunyi yang arbitrer, yang digunakan oleh anggota suatu masyarakat untuk bekerja sama, berinteraksi, dan mengidentifikasikan diri. Bahasa juga memiliki arti sebagai percakapan atau perkataan yang baik; tingkah laku yang baik; sopan santun, budi bahasa atau perangai serta tutur kata menunjukkan sifat dan tabiat seseorang (baik buruk kelakuan menunjukkan tinggi rendah asal atau keturunan)

Menurut Chaer dan Agustina (2010) melalui Suhendi (2017), bahasa merupakan satu-satunya alat komunikasi verbal yang dimiliki manusia yang dapat diperoleh dari pembelajaran. Dengan bahasa, manusia bisa menunjukan

ekspresi diri dan menunjukkan gagasan dan pemikiran yang manusia miliki. Tidak hanya memperat antar satu sama lain, bahasa bisa mempersatukan antar kelompok hingga antar bangsa.

#### **2.4.1 Berbahasa**

Suatu aktivitas yang menggunakan bahasa. Alwasilah (1993), melalui Suhendi (2017) menyatakan, berbahasa dapat dibagi melalui fasilitasnya, yaitu fasilitas fisik, berupa ujaran, dan fasilitas non fisik, berupa akal dan rasa untuk mengolah segala hal dari alam sekitar.

#### **2.4.2 Bahasa Nasional**

Bahasa Indonesia adalah bahasa nasional negara Indonesia. Bahasa Indonesia menjadi suatu bahasa yang mempersatukan bangsa Indonesia yang memiliki ragam budaya. Kompas.com (2021)

Bahasa Indonesia dilahirkan pada Hari Sumpah Pemuda, yaitu 28 Oktober 1928, dan bahasa Indonesia ditetapkan sebagai bahasa nasional pada tanggal 18 Agustus 1945.

Selain sebagai bahasa pemersatu bangsa dan untuk komunikasi antar masyarakatnya, bahasa nasional memiliki fungsi sebagai identitas nasional dan kebanggaan bangsa Indonesia.

#### **2.4.3 Bahasa Batak Toba**

Menurut Boangmanalu & Lumbangaol (2014), bahasa Batak Toba merupakan salah satu rumpun bahasa Batak, bahasa daerah yang berasal dari Sumatra Utara. Umumnya, bahasa aktif digunakan sebagai alat komunikasi oleh masyarakat suku Batak di daerah Danau Toba, Pulau Samosir, dan sekitarnya.

Wardhaugh (1987), melalui Menurut Boangmanalu & Lumbangaol (2014), memaparkan perilaku berbahasa yang santun yang memperhitungkan solidaritas, kekuasaan, keakraban, status hubungan antarpartisipan, dan penghargaan. dimana hal ini meningkatkan kecerdasan emosi para penuturnya karena dapat menjaga keharmonisan saat komunikasi.

Bahasa Batak Toba memiliki aksara Batak Toba yang digunakan untuk komunikasi dalam bentuk tulisan. Dengan perkembangan jaman, orang kerap menggunakan huruf romawi ketika berbahasa Batak dalam bentuk Penulisan.

No	Huruf	Aksara Batak				
		Toba	Mandailing	Karo	Simalungun	Pakpak
1	a	ᐃ	ᐃ	ᐃ	ᐃ	ᐃ
2	ha	ᐃᐃ	ᐃᐃ	ᐃᐃ	ᐃᐃ	ᐃᐃ
3	na	ᐃᐃ	ᐃᐃ	ᐃᐃ	ᐃᐃ	ᐃᐃ
4	ra	ᐃᐃ	ᐃᐃ	ᐃᐃ	ᐃᐃ	ᐃᐃ
5	ta	ᐃᐃ	ᐃᐃ	ᐃᐃ	ᐃᐃ	ᐃᐃ
6	ba	ᐃᐃ	ᐃᐃ	ᐃᐃ	ᐃᐃ	ᐃᐃ
7	wa	ᐃᐃ	ᐃᐃ	ᐃᐃ	ᐃᐃ	ᐃᐃ
8	i	ᐃᐃ	ᐃᐃ	ᐃᐃ	ᐃᐃ	ᐃᐃ
9	ma	ᐃᐃ	ᐃᐃ	ᐃᐃ	ᐃᐃ	ᐃᐃ
10	nga	ᐃᐃ	ᐃᐃ	ᐃᐃ	ᐃᐃ	ᐃᐃ
11	la	ᐃᐃ	ᐃᐃ	ᐃᐃ	ᐃᐃ	ᐃᐃ
12	pa	ᐃᐃ	ᐃᐃ	ᐃᐃ	ᐃᐃ	ᐃᐃ
13	sa	ᐃᐃ	ᐃᐃ	ᐃᐃ	ᐃᐃ	ᐃᐃ
14	da	ᐃᐃ	ᐃᐃ	ᐃᐃ	ᐃᐃ	ᐃᐃ
15	ga	ᐃᐃ	ᐃᐃ	ᐃᐃ	ᐃᐃ	ᐃᐃ
16	ja	ᐃᐃ	ᐃᐃ	ᐃᐃ	ᐃᐃ	ᐃᐃ
17	u	ᐃᐃ	ᐃᐃ	ᐃᐃ	ᐃᐃ	ᐃᐃ
18	ya	ᐃᐃ	ᐃᐃ	ᐃᐃ	ᐃᐃ	ᐃᐃ
19	Nya	ᐃᐃ	ᐃᐃ	ᐃᐃ	ᐃᐃ	ᐃᐃ

Gambar 2.19 Aksara Batak  
<http://jokowid.blogspot.com/2014/12/the-uniqueness-of-Batak-toba.html>

Saat ini, bahasa Batak dituturkan oleh 2 juta orang Batak dari 8,5 juta orang Batak yang ada. Bahasa ini kerap kehilangan jumlah penuturnya karena kurang atau tidak adanya *palumehon* (mewariskan) orang Batak yang merantau dari *bonapasogit* (kampung halaman) ke generasi-generasi berikutnya. Generasi tersebut yang lebih cenderung menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa utama, kata Tambunan, S. P. (2017).

## 2.5 Gereja Huria Kristen Batak Protestan (HKBP)

Huria Kristen Batak Protestan (HKBP) adalah Gereja Kristen Protestan di Indonesia beraliran *Lutheran* di kalangan jemaat bersuku Batak. Gereja HKBP merupakan salah satu Gereja terbesar di antara Gereja Protestan lainnya yang ada di Indonesia. Organisasi Gereja HKBP pun menjadi organisasi keagamaan terbesar nomor tiga di Indonesia setelah Nahdlatul Ulama dan Muhammadiyah. Gereja HKBP sudah menyebar di seluruh Indonesia, bahkan di luar negeri.

HKBP juga ikut tergabung dalam anggota Persekutuan Gereja-Gereja di Indonesia (PGI), Dewan Gereja-Gereja Asia/*Christian Conference of Asia* (CCA), UEM Jerman, dan Dewan Gereja-Gereja Dunia/*World Council of Churches* (WCC).

UMMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA