

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Buku Cerita Interaktif

Informasi adalah suatu data yang telah diolah, dikasifikasikan dan diinterpretasikan secara tepat untuk membuat keputusan. Informasi muncul dari berbagai cara (Anderson & Johnnesson, 2005). Turrow (2020) mengatkan bahwa media informasi berguna dalam menyampaikan informasi dan komunikasi massa. Media interaktif adalah keterkaitan komunikasi dua arah atau lebih dari komponen komunikasi, tapi yang dimaksud adalah komunikasi timbal balik antara media komunikasi dengan pengguna, berawal dari data yang diimput oleh pengguna yang mendapat respon oleh media sehingga memunculkan adanya interaksi (Asela, 2020). Buku Interaktif adalah salah satu media yang tepat dalam memberi pelajaran pada anak. Karena isi pada buku interaktif tidak hanya pesan tetapi juga ada sisi interaktif dimana anak bisa belajar untuk berimajinasi dan bermain secara bersamaan (Hartono, 2017).

2.1.1 Jenis Buku Interaktif

Dalam jurnal Desain Komunikasi Visual Adiwarna (Vol.1, no.2, 2013) buku interaktif memiliki berbagai macam jenis, beberapa yang terkenal yaitu:

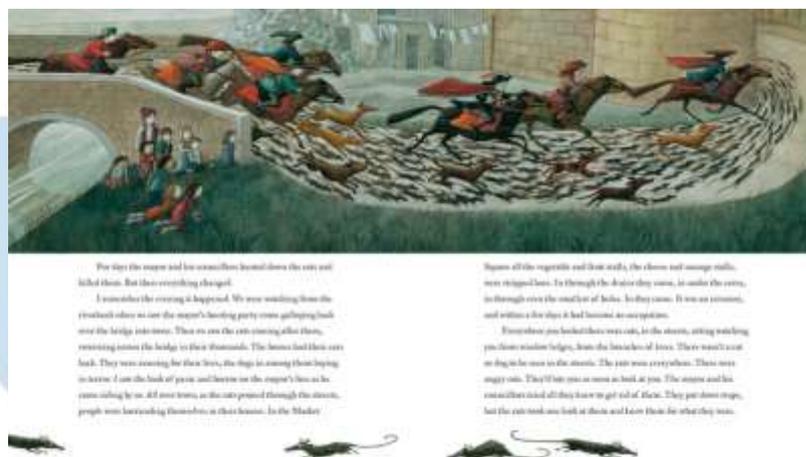
- 1) *Pull tab*: berupa kertas yang dapat ditarik pada halaman bukunya
- 2) *Peek a boo*: jenis buku interaktif yang halaman bukunya harus dibuka untuk mengetahui kejutan pada halaman tersebut
- 3) *Hidden object-book*: terdapat sebuah strategi yang mengajak pembaca menemukan sebuah objek pada bagian halaman itu dan akan membawa cerita melalui strategi tersebut.
- 4) *Pop-up*: terdapat lipatan kertas yang terlihat 3 dimensi saat dibuka

2.1.2 Buku Cerita Anak

Buku adalah sebuah media publikasi yang dicetak dengan jumlah halaman minimum 49 halaman (UNESCO, dalam Turrow 2020). Buku adalah gerbang awal menuju dunia literasi (Ghozalli, 2020). Terdapat banyak jenis buku seperti novel, komik, antologi, biografi, cerita/dongeng, karya ilmiah, kamus, panduan, dan masih banyak lagi. Buku cerita anak adalah buku yang memiliki cerita dan visual, berperan penting dalam pergerakan literasi anak. Ketika seorang anak menyelesaikan satu buku, anak terkadang akan mencari bahan bacaan lain dan seterusnya. Buku cerita anak secara umum terbagi menjadi dua yaitu:

2.1.2.1 *Story Book*

Berupa cerpen atau novel teks yang mendominasi cerita dan ilustrasi hanya digunakan sebatas menghias dan memvisualisasikan teks atau menambah keterangan sesuai teks. Pada *story book*, teks mudah dipahami tanpa melihat ilustrasi karena pada teks sudah tercantum penjelasan atau ilustrasi dalam bentuk teks.



Gambar 2.1 Contoh *story book*

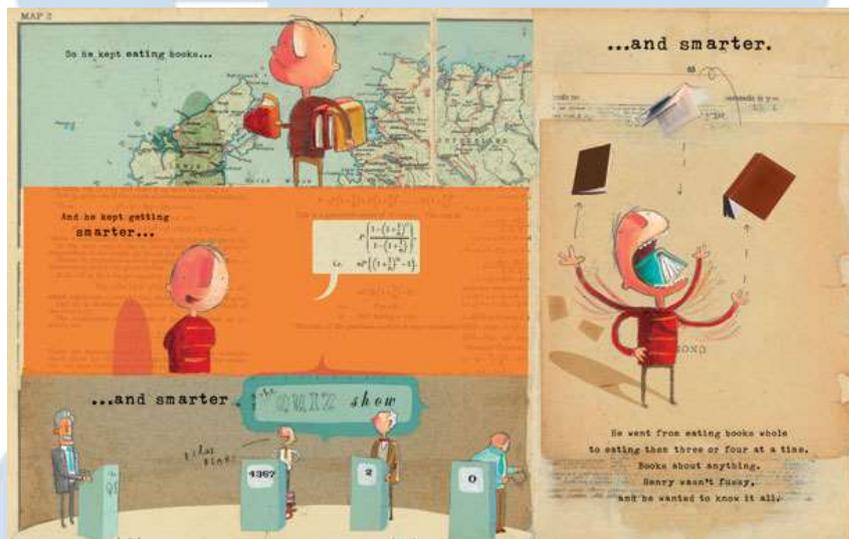
Sumber: <https://www.wordsandpics.org/2013/07/picture-book-basics-understanding-format.html>

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Story book memiliki ilustrasi yang masuk sebagai pembuka cerita kemudian pembaca buku akan dipicu terlebih dahulu imajinasinya sebelum ke halaman selanjutnya. Dengan adanya dukungan ilustrasi perhatian pembaca akan terus terbina.

2.1.2.2 *Picture Book*

Buku cerita anak yang mendekati pertunjukan atau film karena visual ilustrasi berperan sama bahkan lebih besar dari teks yang ada. Dengan adanya sebuah *picture book* pembaca sadar bahwa ilustrasi dapat dibaca. Perlu dirancang tata letak ilustrasi dan teks yang sesuai agar buku dapat optimal dan bermutu.



Gambar 2.2 Contoh *picture book*

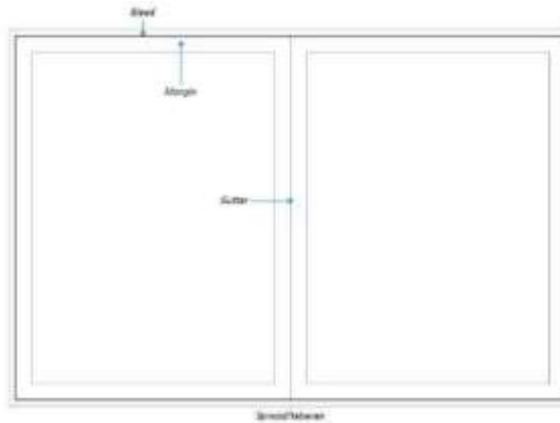
Sumber: <https://www.wordsandpics.org/2013/07/picture-book-basics-understanding-format.html>

Picture book mulai terkenal berkat buku cerita anak karya Randolph Caldecott pada tahun 1880. Bukunya dengan judul *Hey Diddle Diddle and Baby Bunting* disusun dengan ilustrasi dan teks yang menjadi satu kesatuan dalam bercerita. Dengan adanya teks penyampaian cerita akan lebih sempurna dan pesan didalamnya dapat dipahami dengan mudah oleh pembaca.

2.1.3 Elemen Pembuatan Buku

Ghozalli (2020) mengatakan terdapat elemen dan istilah yang tidak diterjemahkan karena belum ada terjemahan yang umum pada dunia penerbitan. Berikut adalah elemen-elemen pembuatan buku dan fungsinya.

- 1) *Storyboard*: Berupa sketsa perancangan seluruh isi buku atau beberapa halaman yang dapat dilihat bersamaan. Biasa digunakan di perfilman dan menjadi tahap yang sangat penting sebelum eksekusi.
- 2) *Thumbnail*: Sketsa kasar dari storyboard per tebaran/*spread* yang dilakukan sebelum pengerjaan storyboard lebih jelas. Bertujuan untuk mengetahui tata letak ilustrasi dengan teks.
- 3) Dimensi buku: Ukuran buku dalam keadaan tertutup dan terbuka dalam satuan ukuran
- 4) Orientasi buku: Orientasi terbagi menjadi dua, vertikal dan horizontal untuk menentukan bentuk buku.
- 5) Anatomi buku: Pengaturan susunan struktur isi buku (sampul, halaman judul, hak cipta, atribut, dll). Dalam buku cerita anak pengaturannya lebih sederhana dari buku teks pada umumnya.
- 6) *Template*: Dalam storyboard, template adalah serangkaian kotak *thumbnail* yang disusun menurut anatomi buku yang sudah ditentukan.
- 7) *Single*: Sebutan untuk satu halaman buku.
- 8) *Spread*: Sebutan untuk dua halaman buku yang menjadi satu.
- 9) Latar depan: atau biasa disebut *Foreground*, penempatan objek didepan latar. Objek yang di latar depan berupa fokus utama.
- 10) Latar belakang: atau biasa disebut *Background*, sebuah keadaan, suasana atau objek yang berada di belakang.
- 11) *Margin*: Batasan jarak aman sebuah buku dalam halaman, batasan jarak teks, jarak aman cetak, jarak aman penjilidan dll.
- 12) *Bleed*: Area lebih cetak yang disiapkan untuk pergeseran pemotongan kertas.
- 13) *Gutter*: Area berletak di tengah halaman *spread*.



Gambar 2.3 *Bleed, margin, gutter* pada halaman *spread*
 Sumber: Ghozalli (2020)

- 14) Halaman hak cipta: halaman berisi tentang informasi pembuat buku atau tim, ISBN, tahun, lokasi cetakan, dan informasi lainnya yang berkaitan dengan hak cipta.
- 15) Siblat: atau biasa disebut *endpapers*, sebuah kertas *spread* yang berfungsi menggabungkan sampul dan isi buku dalam penjiilidan *hard cover*.

2.2 Tipografi

Tipografi adalah bahasa yang terlihat. mewakili pemikiran manusia, dapat menampilkan pertukaran dan menjaga kecerdasan melalui penglihatan, ucapan, dan suara. Tipografi menyampaikan serangkaian informasi mulai dari memo yang tidak penting hingga fakta pendukung kehidupan yang penting untuk fungsi dan pemahaman sehari-hari (Cullen, 2007). Jan Tschichold, seorang desainer berpengaruh di abad ke-20 dan penulis buku *Typografische Gestaltung* menekankan bahwa setiap jenis huruf memiliki karakteristik sendiri, dan karakter tersebut harus selaras dengan karakter dari isi naskah tersebut (Sihombing, 2017). Mendesain menggunakan huruf adalah aktivitas seni dan berorientasi pada detail yang menuntut kompetensi dan kesabaran (Cullen, 2007).

2.2.1 Anatomi Huruf

Anatomi huruf mengacu pada elemen visual yang Bersatu membentuk huruf. Setiap bentuk huruf memiliki berbagai komponen seperti *spine*, *stem*, dan *stroke*.



Gambar 2.4 Anatomi huruf

Sumber: <https://www.fontfabric.com/blog/history-and-evolution-of-typography-fonts-timeline/>

Seorang desainer tipografi harus berhati-hati dalam Menyusun komponen ini karena penting dalam menentukan keseluruhan tampilah dan keterbacaan tipografi. Berikut adalah bagian-bagian pada sebuah huruf:

- 1) *Diacritics*: sebuah tanda yang menandakan aksent, biasa muncul pada atas huruf bahkan di antara huruf.
- 2) *Shoulder*: sebuah *stroke* melengkung yang berasal dari *stem*.
- 3) *Ascender*: sebuah *stroke* yang mengarah ke atas dan menjauh dari *main body* (tubuh utama).
- 4) *Descender*: sebuah *stroke* yang mengarah ke bawah yang meluas melewati *baseline*.
- 5) *Serif*: sering ditemukan pada huruf berjenis *serif*, sebuah *stroke* yang ditambahkan di awal atau akhir sebuah huruf.
- 6) *Counter*: Keseluruhan atau sebagian ruang tertutup yang ditemukan dalam huruf seperti O.
- 7) *Spine*: sebuah *stroke* yang melengkung dari kiri ke kanan pada huruf S.
- 8) *Stem*: sebuah goresan vertikal tunggal ke atas untuk membuat huruf seperti L atau F. Menghubungkan satu *stem* ke *stem* yang lain dan menambahkan *crossbar* akan menjadi huruf H

- 9) *Baseline*: sebuah garis tak terlihat dari kumpulan huruf di mana mereka bersandar
- 10) *Meanline*: sebuah garis batas yang terletak pada bagian atas huruf kecil e, g, dan y.
- 11) *X-height*: pada *lowercase*, *x-height* adalah *main body* dari huruf tersebut.
- 12) Panjang kalimat.

2.2.2 Klasifikasi Huruf

Klasifikasi huruf menurut Cullen (2007) dibagi menjadi lima klasifikasi utama yaitu *old style*, *transitional*, *modern*, *slab serif*, *sans serif*. *Display* dan *script* termasuk jenis huruf dekorasi yang tidak sesuai dengan lima klasifikasi utama.

2.2.2.1 Old Style

Memiliki bentuk diagonal pada huruf yang memiliki *counter*, terdapat kontras pada lengkungan tertentu. Contoh: *Adobe Jensen*, *Garamond*, *Goudy Old Style*.

2.2.2.2 Transitional

Biasa memiliki *vertical stroke*, dan memiliki kemiringan pada *serif*. Contoh: *Baskerville*, *Perpetua*.

2.2.2.3 Modern

Tipografi yang berasal dari abad ke-18, peralihan antara gaya lama dan desain modern dan memiliki ciri-ciri yaitu stroke melengkung tidak membentuk sudut atau lebih vertikal daripada diagonal dan kontras antara stroke tebal dan tipis lebih sedikit dibandingkan pada tipografi gaya lama. Contoh: *Didot*, *Bodoni*.

2.2.2.4 Slab Serif

Umumnya memiliki *serif* berat dengan sedikit bahkan tidak ada *bracket*. Contoh: *Museo Slab*, *Rockwell*, *American Typewriter*

2.2.2.5 Sans Serif

Huruf *sans serif* memiliki bentuk sederhana, modern, dan *futuristic*. Huruf *sans serif* lebih banyak ditemukan pada bentuk digital karena huruf *sans serif* memiliki bentuk yang sederhana sehingga memudahkan pengguna komputer untuk membacanya.

2.2.3 Kerning

Dalam tipografi, untuk meningkatkan keterbacaan dibutuhkan jarak pada teks dengan baik. Penggunaan *kerning*, *tracking*, dan *leading* adalah cara untuk menyusun huruf dengan huruf lainnya (Anggraini, 2018). Apabila mengatur terlalu rapat akan mengaburkan huruf, mengakibatkan ketersulitan dalam membaca, membuat rasa tidak aman dan mengurangi kecepatan dalam membaca. Kerning adalah jarak antar satu huruf dengan huruf lainnya, disesuaikan sesuai nilai estetika dan kebutuhan (Sihombing, 2017).



Gambar 2.5 Kerning
Sumber: creativemarket.com

Apabila huruf disusun terlalu berdekatan, kata-kata tidak dapat dipahami, dan apabila jarak terlalu jauh akan sulit dibaca. Lalu beberapa huruf memiliki spasi yang lebih lebar dan lainnya lebih sempit, seseorang akan merasa frustrasi saat membaca tanpa sepenuhnya memahami apa yang salah. Salah satu aspek terpenting dari *kerning* adalah memiliki jarak yang proporsional antar huruf, dengan mempertimbangkan *serif* atau perkembangan gaya yang mungkin memerlukan perhatian khusus.

2.2.4 Tracking

Tracking adalah cara menyusun huruf dalam suatu kata-kata atau kalimat. *Tracking* sering disalah artikan sebagai *kerning*, namun memiliki konsep yang sedikit berbeda.

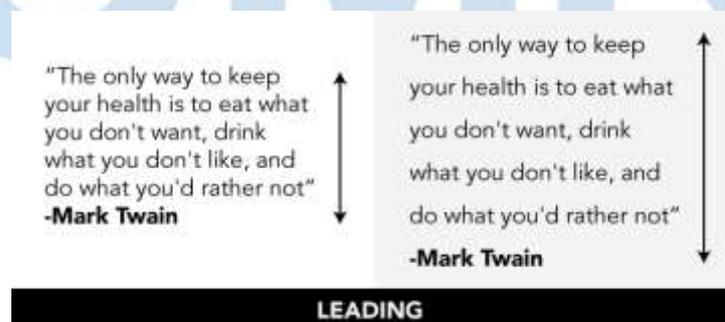


Gambar 2.6 *Tracking*
Sumber: creativemarket.com

Tracking melibatkan penyesuaian spasi di seluruh kata. Setelah ditentukan jarak yang tepat di antara setiap huruf, *tracking* dapat digunakan untuk mengubah jarak secara merata di antara setiap huruf sekaligus. *Tracking* pada umumnya digunakan untuk mengisi ruang yang lebih besar atau lebih kecil dari parameter jenis yang saat ini sesuai atau untuk membuat satu kata tampak lapang dan mengesankan.

2.2.5 Leading

Leading adalah jarak antara satu baris dengan baris lainnya. *Leading* adalah aspek penting dalam desain yang menentukan bagaimana teks ditempatkan secara vertikal dalam satu baris.



Gambar 2.7 *Leading*
Sumber: creativemarket.com

Pada konten yang memiliki beberapa baris teks yang dapat dibaca, pastikan jarak dari bagian bawah kata di atas ke bagian atas kata di bawah memiliki spasi yang sesuai agar mudah dibaca.

2.3 Warna

Warna dapat menyampaikan *mood*, mendeskripsi realitas, atau memberi informasi (Heller, 2016). Desainer menggunakan warna untuk membuat beberapa hal menonjol dan untuk membuat hal-hal lain menghilang. Warna berfungsi untuk membedakan dan menghubungkan, juga menyorot dan menyembunyikan (Cullen, 2007).

2.3.1 Teori Warna

Pada tahun 1665 Isaac Newton menemukan bahwa prisma memisahkan cahaya menjadi spektrum warna: merah, oranye, kuning, hijau, biru, nila, dan ungu. Dia mengatur warna-warna di sekitar roda seperti yang digunakan seniman saat ini untuk menggambarkan hubungan antar warna. Warna-warna yang letaknya berdekatan dalam spektrum atau berdekatan dalam roda warna adalah serupa. Dengan menggunakannya bersama-sama memberikan kontras warna minimal dan harmoni bawaan, karena setiap warna memiliki beberapa elemen yang sama dengan warna lain dalam rangkaiannya. Warna analog juga memiliki suhu warna yang terkait. Memutuskan untuk menggunakan warna analog atau kontras memengaruhi energi visual dan suasana komposisi apa pun (Lupton, 2015). Terdapat 3 jenis warna yaitu:

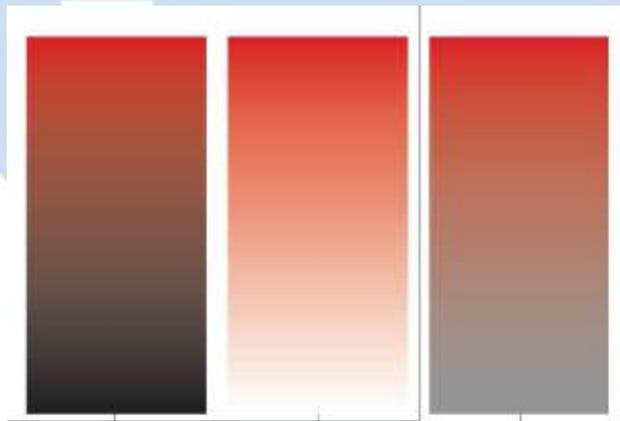


Gambar 2.8 *Color Wheel*
Sumber: Lupton (2015)

- 1) Warna primer: terdiri dari warna merah, kuning, dan biru.
- 2) Warna sekunder: terdiri dari warna oranye, ungu, dan hijau (hasil pencampuran warna primer).
- 3) Warna tertier: pencampuran warna primer dan sekunder. Contoh warna yaitu merah oranye dan kuning hijau.

2.3.2 Hue

Hue atau rona adalah jenis warna dari 12 warna primer-sekunder pada *color wheel* yang ketika dicampur dengan warna spesifik (hitam, putih) akan memproduksi warna *natural*. Saat memproduksi warna *hue* digunakan *shade*, *tint*, dan saturasi.



Gambar 2.9 *Shade, tint, dan saturation*
Sumber: Lupton (2015)

Warna *tint* adalah warna yang tercampur dengan unsur warna putih. Warna *tint* biasa disebut sebagai warna pastel atau warna lembut. Warna *tint* terlihat lebih cerah namun tidak terlihat lebih terang. Warna *shade* adalah warna yang tercampur dengan unsur warna hitam. Warna *shade* membuat warna *original* terlihat berwarna tua, berbayang hitam, atau lebih pekat. Warna *saturation* atau *tone* adalah warna yang tercampur dengan unsur warna abu-abu dimana warna abu-abu merupakan percampuran warna hitam dan abu-abu. Warna *tone* memiliki kepekatan atau ketajaman lebih rendah, terlihat lebih keruh dari warna *original*.

2.3.3 Color Model

Secara teori penggabungan warna merah dan hijau akan menghasilkan warna kuning namun, dalam praktiknya *pigmen* akan bergabung menjadi coklat kehitaman. Hal ini terjadi karena pigmen menyerap lebih banyak cahaya daripada yang dipantulkannya, membuat campuran *pigmen* lebih gelap dari warna sumbernya. Jadi sistem warna berbasis *pigmen* disebut substraktif. Metode percetakan *offset* menggunakan CMYK, sebuah substraktif sistem. Warna tidak standar digunakan karena cahaya dipantulkan *pigmen cyan* dan *magenta* bercampur lebih murni dan menjadi warna baru dibandingkan cahaya dipantulkan dari *pigmen* biru dan merah (Lupton, 2008).

2.3.3.1 CMYK

Warna CMYK digunakan pada proses percetakan. Tinta cetak menggunakan rangkaian warna berbeda yaitu *cyan*, *magenta*, kuning dan hitam untuk mereproduksi rentang warna yang ditemukan dalam foto berwarna. Prinsipnya C, M dan Y seharusnya menghasilkan warna hitam tapi campuran yang dihasilkan tidak cukup kaya untuk menghasilkan warna hitam pada gambar berwarna dengan *full tonal range*. Diperlukan warna hitam sebagai warna keempat pada proses tersebut.



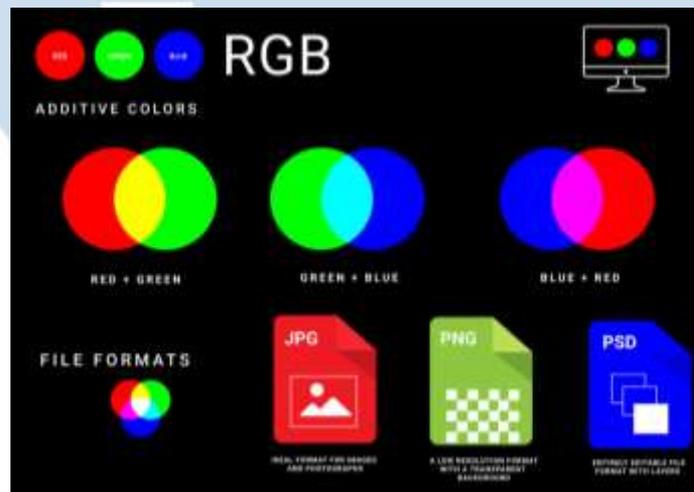
Gambar 2.10 CMYK

Sumber: <https://www.thevisualpro.com/blog/color-questions-what-is-cymk-what-is-rgb/>

Warna CMYK digunakan untuk desain proyek apa pun yang akan dicetak secara fisik, tidak dilihat di layar. Apabila perlu membuat ulang desain dengan tinta atau cat, mode warna CMYK akan memberikan hasil yang lebih akurat.

2.3.3.2 RGB

Warna RGB adalah sistem warna yang digunakan untuk mendesain di layar. Presentase warna merah yang berbeda, hijau dan biru untuk menghasilkan warna spektrum. Warna putih terjadi ketika warna berada pada kekuatan penuh, hitam terjadi ketika tidak ada cahaya dipancarkan.



Gambar 2.11 RGB

Sumber: <https://www.thevisualpro.com/blog/color-questions-what-is-cymk-what-is-rgb/>

Apabila tujuan akhir proyek desain adalah bentuk *digital*, digunakan mode warna RGB. Warna RGB berlaku untuk apa pun yang melibatkan komputer, *smartphone*, *tablet*, TV, kamera, dll.

2.3.4 Psikologi Warna

Psikologi warna adalah cabang dari ilmu psikologi yang mempelajari warna sebagai faktor yang mempengaruhi perilaku manusia (Paksi, 2021). Menurut Eiseman (2017) ada arti psikolog dari warna-warna seperti:

- 1) Merah: warna yang memikat, dapat meningkatkan denyut nadi, tekanan darah, memicu adrenalin. Penggunaan warna merah dapat memberi kesan berani dan tegas.
- 2) Biru: warna yang membawa ketenangan, dapat menimbulkan perasaan rileks.
- 3) Hijau: warna yang sering dihubungkan dengan alam, merupakan warna yang sering digunakan dalam perusahaan yang berhubungan dengan lingkungan hijau, daur ulang.
- 4) Hitam: warna yang memberi wujud klasik, sebuah pengalaman lampau, memancarkan kekuatan, kepercayaan diri.
- 5) Kuning: warna yang memberi kehangatan, keramahan, kebahagiaan. Warna yang secara naluriah memberi kesan terbuka dan kegembiraan.
- 6) Oranye: warna yang memberi keramahan dan tidak agresif.
- 7) Ungu: warna hasil perpaduan merah dan biru. Memiliki arti berbeda apabila condong ke warna merah atau biru. Memiliki arti sensual, menggairahkan, dinamis apabila condong ke merah, dan memiliki arti berbatabat dan tenang apabila condong ke biru.
- 8) Putih: warna yang sering diartikan sebagai tanda kesucian, kebajikan, kedamaian dan polos.
- 9) Abu-abu: warna netral atau *achromatic*. Menggunakan warna abu-abu dapat memberi kesan serius dan kuat, tetapi tidak akan mencuri perhatian.
- 10) Coklat: warna yang stabil, dianggap berbakti, ramah lingkungan.

2.4 Ilustrasi

Kata ilustrasi berasal dari bahasa Latin *illūstrō* yang memiliki arti mengiluminaasi, memberi penerangan, memperjelas. Dalam KBBI ilustrasi berarti gambar (foto, lukisan) untuk membantu memperjelas isi buku, sebagai penghias (halaman, sampul), tambahan contoh, bandingan dan sebagainya untuk memperjelas paparan tulisan. Ilustrasi adalah gambar karya yang dihasilkan untuk menyampaikan tujuan sesuai naskah dan pembaca sasaran (Ghozalli, 2020). Seiring perkembangannya, fungsi ilustrasi bukan hanya sekadar menambah penjelasan saja.

Pada buku seperti buku Pelajaran atau dokumentasi ilustrasi masih berfungsi murni untuk memberi penjelasan kontekstual dalam bentuk visual, dan pada buku cerita anak ilustrasi berperan besar.

2.4.1 Aspek Visual Karakter

Seorang ilustrator dapat menghasilkan konsep karakter melalui empat aspek visual karakter. Ghozalli (2020) mengatakahn bahwa empat aspek visual karakter adalah bermain bentuk, ciri khas karakter, sketsa emosi dan posisi, dan permainan gaya gambar dan warna.

2.4.1.1 Bermain Bentuk

Bermain bentuk diperlukan untuk mendapatkan gaya gambar yang dapat memvisualisasikan ceritanya, baik itu realis atau tidak terlalu banyak menggunakan bermain bentuk. Bentuk dasar geometris dapat digunakan untuk membantu pencarian karakter.

1) Bulat

Penggunaan bentuk bulat memiliki nilai psikologi ramah, suka bermain, dan kekanakan. Banyak penggunaan bentuk bulat pada karakter anak yang ramah dan menggemaskan.

2) Segitiga

Segitiga merupakan bentuk yang memiliki sudut-sudut tajam. Bentuk ini mengingatkan pada taring, ujung pisau, atau anak panah. Dalam psikologi, karakter yang menggunakan bentuk segitiga merupakan karakter yang bersifat agresif, menjadi karakter yang dominan licik dan sebisa mungkin dihindari. Tapi apabila menggunakan segitiga yang sudut-sudutnya dibulatkan akan memberi efek yang berbeda, dapat memberikan efek yang lebih stabil dan tidak mengancam.



Gambar 2.12 Contoh bermain bentuk
Sumber: Ghozalli (2020)

3) Kotak

Secara psikologis, kotak memiliki nilai stabil, kuat, dan statis. Karakter yang menggunakan bentuk dasar kotak lebih mempunyai sifat pendiam dan tenang. Kotak juga digunakan untuk membuat sebuah karakter yang mempunyai nilai kekuatan atau keinginan yang kuat. Tidak hanya itu, karakter berbentuk kotak ditemukan pada karakter yang sudah memiliki stabilitas hidup, seperti orang berumur lanjut.

2.4.1.2 Ciri Khas Karakter

Selain mengaplikasikan bentuk geometris pada karakter, harus memikirkan apa yang membuat karakter tersebut unik sebagai karakter utama. Ada banyak cara untuk membuat karakter utama lebih terlihat dari karakter lainnya dalam buku. Hal ini dapat dilakukan dengan menambahkan atribut atau membuat warna khas pada karakter utama.

2.4.1.3 Sketsa Emosi dan Posisi

Pencarian sebuah karakter paling ampuh dengan membuat sketsa. Pembuatan sketsa biasa melibatkan beragam emosi yang dirasakan karakter termasuk posisi yang dilakukan karakter, kebiasaanya agar membuat karakter lebih hidup.

2.4.1.4 Permainan Gaya Gambar dan Warna

Setiap ilustrator memiliki gaya gambar dan pilihan warna yang berbeda. Penting untuk ilustrator untuk memiliki gaya gambar yang selaras dengan nada cerita.

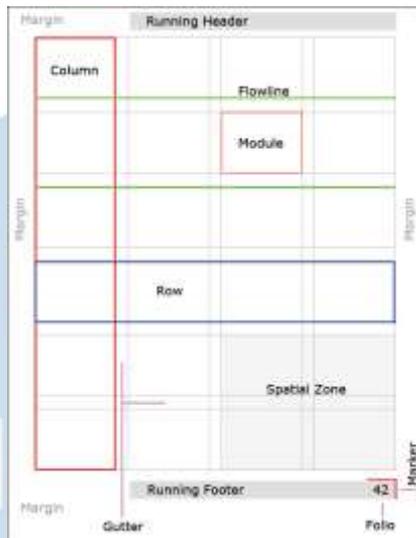
2.5 Grid

Susunan garis-garis disebut *grid*. *Grid* biasanya mempunyai garis-garis yang membentang secara horizontal dan vertikal pada interval yang teratur, terkadang bisa juga berbentuk miring, tidak rata, bahkan berbentuk bola. *Grid* tidak hanya mengatur teks dan gambar yang aktif pada halaman, namun dapat memberi struktur pada ruang putih (*white space*), yang tidak lagi hanya kosong. *Grid* memberi pemikiran dan titik awal pada setiap komposisi, mengubah area kosong menjadi terstruktur. Banyak yang menganggap *grid* sebagai bentuk yang rasional dan universal, berada di luar kendali masing-masing. *Grid* memiliki sejarah panjang dalam modern art dan desain, dengan menghasilkan bentuk.

2.5.1 Anatomi Grid

Cullen (2007) mengatakan ada lima bagian dalam sebuah *grid* yaitu:

- 1) *Flowlines*: sebuah garis yang membantu desainer dalam mendapatkan posisi elemen visual secara konsisten.
- 2) *Column intervals*: biasa disebut lebar *gutter*, sebuah daerah yang memisahkan *column* dari *column* sebelahnya untuk menghindari visual dan konten bertabrakan.
- 3) *Margin*: menandakan daerah aktif pada sebuah halaman. Ukuran bervariasi tergantung *format*, tipe, dan kuantitas konten.
- 4) *Column*: divisi vertikal yang dibuat untuk meluruskan elemen visual.
- 5) *Grid module*: ruang spasial aktif yang menjadi penempatan elemen visual.



Gambar 2.13 Anatomi *grid*

Sumber: <https://vansedesign.com/grid-anatomy-3/>

Column dan *row* dipisahkan oleh sebuah *gutter*. Semakin ketat *gutter*, semakin banyak ketegangan visual yang tercipta.

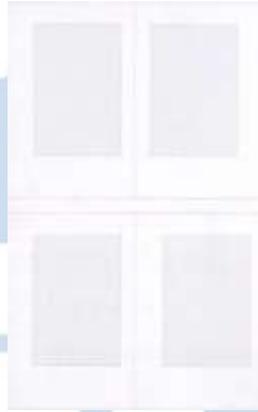
2.5.2 Jenis-jenis Grid

Cullen (2007) mengatakan bahwa ada 4 jenis grid yaitu *single-column grid*, *multi-column grid*, *modular grid*, dan alternatif *grid*.

2.5.2.1 *Single-column Grid*

Salah satu struktur umum sebuah *grid*. Memberi komposisi yang mudah dan cocok untuk mempresentasikan teks dalam jumlah banyak. Butuh pertimbangan *margin*, karena membutuhkan penyesuaian untuk meningkatkan elemen visual khususnya teks. Pemilihan jenis huruf, ukuran, dan penggunaan *leading* dipertimbangkan untuk mendapatkan hasil optimal.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

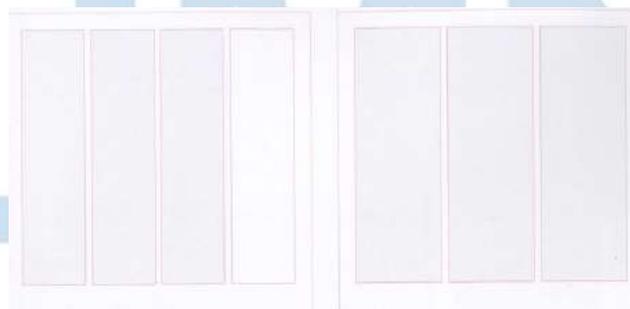


Gambar 2.14 *Single-column grid*
Sumber: Cullen (2007)

Single-column grid adalah *grid* paling sederhana. Terdiri satu kolom teks yang dikelilingi oleh margin. *Single-column grid* adalah bentuk umum sebuah dokumen baru dan biasanya muncul di buku dengan satu kolom teks.

2.5.2.2 *Multi-column Grid*

Berbentuk fleksibel, dapat memuat kisaran elemen visual. *Multiple-column grid* cocok untuk proyek kompleks seperti buku, majalah, dan media publikasi lainnya yang memiliki konten. *Multiple-column grid* dapat memberi kesempatan dalam membuat ritme, drama melalui interaksi elemen visual.

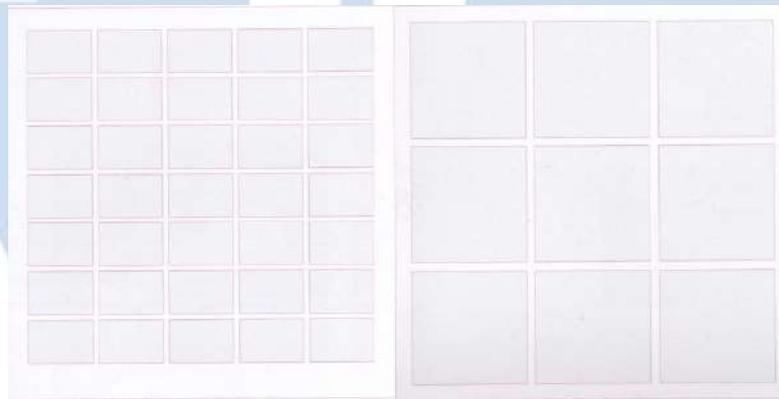


Gambar 2.15 *Multiple-column grid*
Sumber: Cullen (2007)

Grid ini menyediakan format fleksibel untuk publikasi dengan hierarki kompleks atau yang mengintegrasikan teks dan ilustrasi. Semakin banyak kolom yang dibuat, semakin fleksibel bentuk *grid*.

2.5.2.3 Modular Grid

Modular grid merupakan perpanjangan dari *multiple-grid column* dengan tambahan *flowline horizontal*, yang membagi halaman menjadi *module*. *Module* adalah area aktif dalam sebuah halaman yang memuat elemen visual. Ukuran *module* dapat ditentukan idealnya melalui lebar, panjang garis, ukuran sangat kecil sebuah foto atau ilustrasi.

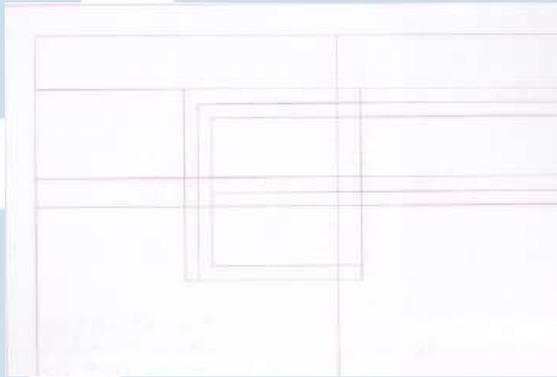


Gambar 2.16 *Modular grid*
Sumber: Cullen (2007)

Modular grid mempunyai pembagian horizontal yang konsisten dari atas ke bawah serta pembagian vertikal dari kiri ke kanan. Modul-modul ini mengatur penempatan dan pemotongan gambar dan teks. Bisa dimulai dengan membagi halaman menjadi beberapa kolom sesuai dengan isinya. Kemudian halaman tersebut dibagi lagi dari atas ke bawah dalam beberapa baris. Kombinasi ini menjamin kesinambungan di seluruh desain. *Modular grid* memberikan cara yang tak terbatas untuk melakukan hal ini, meskipun diperlukan beberapa pembelajaran untuk menggunakannya dengan sebaik-baiknya.

2.5.2.4 Alternatif Grid

Grid yang bentuknya longgar dan organik, sangat bergantung pada penempatan elemen visual yang intuitif. Alternatif *grid* dapat berkembang menjadi salah dari *grid* umum dengan cara menambahkan, menghapus, menimpa, atau menggeser divisi spasial.



Gambar 2.17 Alternatif *grid*
Sumber: Cullen (2007)

Alternatif adalah pilihan yang terbatas pada satu dari dua kemungkinan atau lebih. *Grid* adalah jaringan garis-garis berpotongan dan sejajar yang saling bersilangan membentuk rangkaian persegi atau persegi panjang. Alternatif *grid* adalah kompilasi rangkaian bahan-bahan yang bersumber secara lestari yang akan dibuang.

2.6 Layout

Layout atau biasa disebut tata letak adalah cara segala sesuatu ditata. Seperti pengaturan contoh spesifiknya yaitu denah atau susunan surat kabar, halaman buku, iklan, dll. Secara garis besar, ada tiga elemen layout yaitu elemen teks, elemen visual, dan elemen tidak terlihat (Anggraini, 2021).

2.6.1 Elemen teks

Berupa semua tulisan yang terdapat pada suatu layout. Memiliki fungsi dan kegunaan yang berbeda-beda tapi tetap memberikan informasi secara akurat kepada pembaca (Anggraini, 2021).

2.6.2 Elemen Visual

Berupa semua elemen gambar yang ada pada layout. Berfungsi sebagai pemberi informasi secara cepat, dan dapat sebagai pendukung dari informasi teks pada layout.

2.6.3 Elemen Tidak Terlihat

Disebut invisible element, mengacu pada margin dan grid. Disebut invisible karena tidak terlihat saat desain sudah diproduksi.

2.7 Pembelajaran

Belajar menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu, berlatih, berubah tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman. Belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan sebagai hasil proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti berubah pengetahuannya, pemahamannya, sikap dan tingkah lakunya, keterampilannya, kecakapan dan kemampuannya, daya reaksinya, daya penerimaannya, dan daya aspek yang ada pada individu (Yuliana, 2019). Pembelajaran menurut UU No.20 Tahun 2013 tentang Sisdiknas adalah sebuah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

2.7.1 Faktor Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Heriyadi (2002) faktor yang mempengaruhi hasil belajar terbagi menjadi dua bagian yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal dapat berupa jasmani dan psikologi, kemudian faktor eksternal didapat dari lingkungan baik itu keluarga, sekolah, atau masyarakat.

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

2.7.1.1 Faktor Internal

Faktor internal yang mempengaruhi hasil belajar yaitu:

1) Faktor biologis (jasmani)

Kondisi fisik yang normal atau tidak memiliki cacat sejak dalam kandungan sampai dengan lahir. Kondisi fisik normal ini terutama harus meliputi keadaan otak, panca indera dan anggota tubuh. Kondisi kesehatan fisik yang sehat dan segar sangat mempengaruhi keberhasilan belajar. Menjaga kesehatan fisik perlu memperhatikan beberapa hal seperti makan dan minum yang teratur, olahraga, dan cukup tidur.

2) Faktor psikologis

Faktor psikologis mempengaruhi keberhasilan belajar ini meliputi segala hal yang berkaitan dengan mental seseorang. Kondisi mental dapat menunjang keberhasilan yang stabil. Faktor psikologis meliputi beberapa hal yaitu intelegensi atau tingkat kecerdasan dasar seseorang, adanya kemauan dalam keberhasilan belajar seseorang, bakat yang dapat menentukan tinggi rendahnya kemampuan seseorang dalam suatu bidang.

2.7.1.2 Faktor Eksternal

Faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar yaitu:

1) Lingkungan keluarga

Faktor lingkungan rumah atau keluarga merupakan lingkungan pertama dan utama dalam menentukan keberhasilan belajar seseorang. Suasana lingkungan rumah yang cukup tenang, adanya perhatian orang terhadap perkembangan proses belajar dan pendidikan anak dan akan mempengaruhi keberhasilan belajar.

2) Lingkungan sekolah

Lingkungan sekolah diperlukan untuk menentukan keberhasilan belajar siswa di sekolah mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, pelajaran, waktu di sekolah, tata tertib atau disiplin yang ditegakkan secara konsekuen dan konsisten.

3) Lingkungan Masyarakat

Seorang siswa hendaknya dapat memilih lingkungan yang dapat menunjang keberhasilan belajar. Masyarakat merupakan faktor intern yang juga berpengaruh terhadap belajar siswa karena keberadaannya dalam masyarakat.

2.7.2 Proses Belajar

Pelaksanaan pembelajaran adalah keberlangsungan proses pembelajaran dari memulai sampai mengakhirinya. Dalam pelaksanaan pembelajaran ada persyaratan yang harus diperhatikan agar proses pembelajaran dapat berjalan secara sistematis dan tujuan pembelajaran dapat dicapai. Menurut Mulyasa (2012) umumnya pembelajaran mencakup tiga hal yaitu:

2.13.1.1 Pre Tes

Pembelajaran biasa dimulai dengan pre tes, untuk menelaah proses pembelajaran yang akan dilaksanakan. Oleh karena itu, pre tes memegang peranan yang cukup penting dalam proses pembelajaran, yang berfungsi sebagai berikut.

- 1) Menyiapkan peserta didik dalam proses belajar, karena dengan pre tes pikiran mereka akan terfokus pada soal yang harus dijawab.
- 2) Mengetahui tingkat kemajuan peserta didik sehubungan dengan proses pembelajaran yang harus dilakukan, dengan membandingkan hasil pre tes dengan post tes.

- 3) Mengetahui kemampuan awal yang telah dimiliki peserta didik mengenai kompetensi dasar yang akan dijadikan topik dalam proses pembelajaran.
- 4) Mengetahui dari mana seharusnya proses pembelajaran dimulai, kompetensi dasar mana yang telah dimiliki peserta didik, dan tujuan-tujuan mana yang perlu mendapat penekanan dan perhatian.

2.13.1.1 Proses

Proses adalah kegiatan inti dari pelaksanaan pembelajaran dan pembentukan kompetensi peserta didik. Proses pembelajaran dan pembentukan kompetensi perlu dilakukan dengan tenang dan menyenangkan, hal tersebut tentu saja menuntut aktivitas dan kreativitas guru dalam menciptakan suasana yang kondusif. Proses pembelajaran dan pembentukan kompetensi dapat dikatakan efektif apabila seluruh peserta didik terlibat secara aktif, baik mental, fisik maupun sosial. Kualitas pembelajaran dan pembentukan kompetensi ini dapat dilihat dari segi proses dan hasilnya.

2.13.1.1 Post Tes

Pembelajaran diakhiri dengan post tes. Post tes memiliki banyak kegunaan terutama dalam melihat keberhasilan pembelajaran. Fungsi post tes menurut Mulyasa (2012) antara lain sebagai berikut:

- 1) Mengetahui tingkat penguasaan peserta didik terhadap kompetensi yang telah ditentukan, baik secara individu maupun kelompok.
- 2) Mengetahui kompetensi dasar dan tujuan-tujuan yang dapat dikuasai oleh peserta didik serta yang belum dikuasai oleh peserta didik, jika belum maka perlu diadakan *remedial teaching* atau pembelajaran kembali.

- 3) Mengetahui apakah peserta didik perlu mengikuti kegiatan remedial, dan yang perlu mengikuti kegiatan pengayaan, juga mengetahui tingkat kesulitan belajar
- 4) Sebagai bahan acuan untuk melakukan perbaikan terhadap proses pembelajaran dan pembentukan kompetensi peserta didik yang telah dilaksanakan, baik terhadap perencanaan, pelaksanaan maupun evaluasi.

2.7.3 Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif (Rosyada, 2008). Gagne dan Briggs (1992) mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat berbentuk fisik untuk menyampaikan isi materi pengajaran, seperti buku, *tape recorder*, kaset, *video camera*, *video recorder*, film, *slides*, foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Efriwan (2017) mengatakan bahwa media pembelajaran harus memiliki fungsi yaitu:

- 1) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis.
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indera.
- 3) Menimbulkan gairah belajar, berinteraksi secara langsung antara siswa dan sumber belajar.
- 4) Memungkinkan siswa belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinestetiknya.
- 5) Memberi rangsangan, mempersamakan pengalaman, dan menimbulkan persepsi secara bersamaan.

2.8 Tower of Babel

Tower of Babel atau menara Babel, yang belum selesai dibangun, telah menjadi ikon budaya, melambangkan kebanggaan tidak masuk akal dari para pembangunnya dan hukuman ilahi atas semua tindakan arogansi tersebut. ‘Menara yang puncaknya menjulang tinggi’ diadopsi sebagai kunci tema cerita: upaya manusia untuk menegaskan otonomi, menyerang surga, dan menantang Tuhan. Pembangunan Babel merupakan usaha kekaisaran yang didalangi oleh raja Nimrod, yang diidentifikasi dengan Babel dalam silsilah di Kejadian 10:8-10. Konstruksi berhenti karena semua orang mulai berbicara bahasa yang berbeda, mulai tersebar di seluruh bumi, dan kota di mana Tuhan "mengacaukan bahasa seluruh bumi" diberi nama Babel, yang artinya "bercampur" (Tarigan, 2020). Pembagian bahasa dan penyebaran masyarakat itulah yang menjadi asal mula kebudayaan dunia (Hiebert, 2007).

Tower of Babel menceritakan bagaimana umat manusia mencari tempat di mana mereka bisa hidup bersama selamanya dan tidak bercerai berai lagi. Selain itu, pembangunan menara juga bertujuan untuk memberikan tempat yang aman dari segala musibah yang akan datang. Tetapi di atas semuanya itu, tujuan akhir manusia dan yang pada akhirnya mendatangkan dosa dan murka Allah bagi manusia itu sendiri ialah keinginan manusia yang hendak menyamai dan mendatangi tempat Allah yang mereka yakini berada di langit. Kesombongan membawa hukuman dari Allah, kuncinya dalam terbebas dari kesombongan adalah kesadaran akan jati diri manusia, seharusnya menjadi hidup rendah hati, bahwa sesungguhnya kita tidak mampu apa-apa tanpa anugerah Allah yang terus menopang, menuntun kita. Kisah *Tower of Babel* merupakan salah satu kisah yang menarik untuk disimak karena menyimpan banyak pertanyaan dan mengandung pesan mendalam untuk dipahami oleh orang zaman sekarang (Manurung, 2022).

2.9 Sekolah Minggu

Sekolah minggu adalah pelayanan dari gereja untuk anak-anak, dimulai dari usia 0-12 tahun (Lumbantoruan, 2015). Anak-anak dibina untuk mengetahui tentang Tuhan dan ajaran alkitab baik itu tentang manusia, asal, tujuan, dan

tanggung jawab serta tentang dunia. Pada gereja HKBP anak-anak sekolah minggu dikelompokkan menjadi 4 grup atau biasa disebut horong. Horong I untuk usia 0-6 tahun, horong II dimulai dari usia 6 tahun atau sudah menginjak kelas 1 SD sampai kelas 3 SD. Horong III dimulai dari kelas 4 dan horong IV untuk kelas 5-6 SD.

2.9.1 Tujuan Sekolah Minggu

Pelayanan dalam gereja memiliki tujuan masing-masing. Begitu juga dengan pelayanan sekolah minggu. Naipospos (dalam Weni 2022) berpendapat bahwa pelayanan anak sekolah minggu bertujuan untuk mengajarkan Firman Allah kepada anak-anak sedini mungkin, menuntun anak-anak mengenal jalan keselamatan melalui iman kepada Yesus Kristus, dan mengajar anak-anak dalam perbuatan yang baik. Tidak hanya itu, selain mengajar Alkitab kepada anak-anak, dapat melatih anak menjadi saksi dan hidup sesuai dengan kehendak Allah serta menjadi anak-anak yang berkenan kepada Allah.

2.9.2 Peran Guru Sekolah Minggu

Metode mengajar merupakan rencana guru secara menyeluruh untuk menyampaikan materi pelajaran dengan teknik mengajar sesuai tujuan belajar. Teknik mengajar adalah langkah-langkah penerapan penyampaian pelajaran yang terjadi dalam kelas dari awal sampai akhir pelajaran. Keberhasilan metode dan teknik mengajar sangat tergantung kepada peran guru sebagai pelaksana keharmonisan untuk membuat pelajaran menarik dan mencapai tujuan yang diharapkan (Weni, 2022).

2.8.2.1 Metode Mengajar

Sutanto pada bukunya “Kiat Sukses Mengelola dan Mengajar Sekolah Minggu” mengatakan teknik yang biasa dipakai dalam proses belajar mengajar yakni: ceramah, demonstrasi, diskusi, presentasi, dan bermain.

- 1) Ceramah

Metode yang sering ditemui pada dunia pendidikan, baik dalam bentuk formal maupun non formal. Metode ini biasa memberi paparan penjelasan atau pesan dengan teknik yang berbagai macam agar penjelasan mudah dipahami, namun melelahkan atau membosankan bagi murid.

2) Demonstrasi

Metode yang dipakai dalam memperagakan suatu hal agar anak atau murid dapat melihat secara langsung dan jelas. Metode ini tidak hanya mendengar, tetapi juga aktif dalam mengamati. Metode ini cocok dalam penyampaian materi berupa cerita, proses pembuatan atau pengerjaan sesuatu, percakapan atau sebuah peristiwa.

3) Presentasi

Metode presentasi memerlukan proses yang panjang karena guru memerlukan waktu untuk menyiapkan bahan presentasi dan memberikan contoh presentasi yang benar

4) Bermain

Metode bermain adalah proses mengajar yang diberikan dalam bentuk permainan untuk mengarahkan pokok bahasan yang akan diajarkan pada murid. Contoh permainan seperti menebak, menyusun, menggambar, dan memperagakan.

2.10 Anak-anak

Anak menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) diartikan sebagai turunan yang kedua atau manusia yang masih kecil.

2.10.1 Usia Anak Sekolah

Usia anak bersekolah dasar berada pada usia 6-12 tahun. Pendidikan dasar adalah pendidikan formal awal yang diterima anak (Izzaty, 2008). Pada

psikologi perkembangan termasuk usia akhir dan pada masa ini terjadi perubahan pada sikap, nilai, dan perilaku. Hal ini dikarenakan pengaruh teman, imitasi sosial, dan penyesuaian diri terhadap lingkungan. Izzaty (2008) mengatakan ciri-ciri anak dalam masa sekolah dasar adalah:

- 1) Suka memuji diri sendiri
- 2) Suka membandingkan dirinya dengan orang lain terlebih kalau hal itu menguntungkan dirinya
- 3) Suka meremehkan orang lain
- 4) Ingin tahu
- 5) Ada minat terhadap pelajaran khusus
- 6) Membentuk kelompok sebaya untuk bermain bersama, dan membuat peraturan dalam kelompoknya.

2.10.2 Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Anak

Umumnya perkembangan anak dipengaruhi oleh pengalaman, belajar, dan kematangan. Adapun perbedaan dalam perkembangan anak karena faktor:

- 1) Internal: kondisi fisik baik itu alat indera yang tidak berfungsi dengan baik, sindrom, penyakit tertentu, atau keturunan. Juga kondisi psikologis yang berbeda ditunjukkan dengan kondisi di bawah rata-rata kemampuan perkembangan seusianya.
- 2) Eksternal: dapat berupa kondisi saat dalam kandungan seperti kondisi ibu kurang gizi, depresi, alkohol, kondisi saat kelahiran seperti kekurangan oksigen, keluarga dimana pola asuh yang salah, keadaan sosial ekonomi, dan tingkat pendidikan, kondisi lingkungan yaitu sekolah, teman, dan masyarakat, dan media elektronik.

Piaget (1936) mengatakan bahwa usia anak pada tahap operasional konkret ditandai dengan perkembangan pemikiran anak yang terorganisir dan rasional. Piaget juga menganggap pada tahap ini anak sudah cukup dewasa

untuk menggunakan pemikiran logis, tapi hanya bisa menerapkan logika pada objek fisik.

2.11 Pendidikan Moral

Kata moral berasal dari bahasa Belanda “moral” yang berarti kesusilaan, budi pekerti. Dalam kata “moral” berasal dari bahasa Arab jama’ dari “khulqun” yang berarti budi pekerti. Penanaman watak, karakter, jiwa, dan jati bangsa ini dilakukan dengan pendidikan, seperti yang dikatakan oleh Daryanto dan Suryatri Darmiatun (2013). Pendidikan moral memiliki peran yang sangat esensial bagi pembangunan karakter peserta didik (Rama, 2021). Kolberg dan Taher (2008) mengatakan bahwa pendidikan moral secara Bersama-sama membangun penalaran moral individu dan perkembangan budaya moral masyarakat.

2.11.1 Tujuan Pendidikan Moral

Menurut Elihami dalam Syaparuddin (2020) tujuan adanya pendidikan moral adalah untuk berkembangnya siswa dalam penalaran moral (*moral reasoning*) dan melaksanakan nilai-nilai moral. Tujuan akhirnya adalah agar dapat menumbuhkan manusia-manusia pembangunan yang dapat membangun dirinya sendiri serta bersama-sama bertanggung jawab atas pembangunan.

2.12 Etika Kristen

Etika dan Moralitas memiliki kesamaan, yang berasal dari kata *mos*, dan dalam bentuk jamak diartikan sebagai “tata karma” yang berarti kebiasaan atau cara hidup. Istilah kata etika dan moral memiliki kesamaan namun berbeda pada penggunaan sehari-hari. Moralitas digunakan untuk tindakan yang akan dievaluasi, sedangkan etika digunakan untuk mengevaluasi nilai-nilai yang ada. Moralitas cenderung ke hal-hal praktis, sedangkan etika cenderung ke hal-hal teoritis.

2.12.1 Etika Deskriptif

Etika yang secara kritis dan rasional mengkaji sikap dan perilaku manusia serta apa yang dicari setiap orang dalam kehidupan sebagai sesuatu yang bernilai. Etika deskriptif berbicara tentang fakta sebagaimana nilai-nilai

dan perilaku manusia sebagai fakta yang berkaitan dengan situasi dan realitas yang ditetapkan. Realitas penghargaan atau ketidakberhargaan dalam masyarakat, yang terikat pada kondisi tertentu, memungkinkan orang untuk bertindak secara etis (Manik, 2023).

2.12.2 Etika Normatif

Etika didefinisikan sebagai sikap dan perilaku yang ideal dan harus menjadi milik manusia atau apa yang harus dilakukan oleh manusia dan tindakan apa yang berharga dalam kehidupan ini. Oleh karena itu, etika normatif adalah norma yang dapat membimbing manusia untuk berbuat baik dan menghindari hal-hal buruk menurut aturan atau norma yang disepakati dan diterapkan dalam masyarakat (Manik, 2023).

2.13 Hidup Sebagai Kristen

Hidup sebagai seorang Kristiani yang juga bermoral Kristiani akan dilihat dalam beberapa hal yang menyangkut yaitu, Iman kristiani, norma, Pilihan dasar, hati nurani, hukum, dan dosa.

2.13.1 Iman Kristiani

Didalam dunia kristiani, dipercaya bahwa bermoral dengan berbuat baik. Berbuat baik yang dimaksud tidak hanya menguntungkan diri sendiri, namun dapat memberikan energi baik bagi siapapun. Dari apa yang sudah dipelajari dari kecil, bahwa tujuan untuk berbuat baik ialah untuk mendapatkan tempat di surga nanti. Padahal, iman merupakan pikiran yang mungkin dapat dibilang cukup sempit sebagai seorang Kristiani. Pandangan yang baik mengenai hidup bermoral ialah untuk menyebarkan kasih yang sudah kita terima lebih dulu dari Tuhan Yesus, anak Bapa yang tunggal yang Bapa relakan untuk menggantikan kita dalam menebus dosa yang abadi. Hidup bermoral akan mengarahkan kita menjadi dapat berbuat baik karena kita sudah merasakan kasih-Nya terlebih dahulu. Iman dalam Bahasa Yunani adalah *pistis*, yang artinya berpegang tanpa ragu sedikitpun. Akan tetapi kata ini sering juga diterjemahkan sebagai “diyakini”, atau “diaminkan”.

2.13.1.1 Perjanjian Lama

Dalam Perjanjian Lama kata iman berasal dari kata kerja aman, yang berarti “memegang teguh”. Kata ini muncul dalam berbagai bentuk, dalam artian “memegang teguh kepada janji” seseorang, karena janji itu dianggap teguh atau kuat, sehingga dapat diamini, dipercaya. Jika diterapkan kepada Tuhan Allah maka kata iman berarti bahwa Allah harus dianggap sebagai yang teguh dan kuat (Waruwu, 2019). Beriman kepada Allah berarti mengamini, bukan dengan hanya akalanya, melainkan juga dengan segenap kepribadian dan cara hidupnya, kepada janji Allah yang telah diberikan dengan perantaraan firman dan karyaNya. Barang siapa yang beriman dengan cara yang demikian itu segenap hidupnya dikuasai oleh janji-janji Allah. Hal itu tampak umpamanya dalam kehidupan Abraham. Tuhan Allah telah berjanji, bahwa ia akan menjadikan Abraham menjadi suatu bangsa yang besar dan bahwa ia akan dijadikan berkat bagi para bangsa. Ia percaya dan mengamini janji Allah itu. Karena itulah ia pergi dan meninggalkan orang tua dan tanah airnya kanegeri yang ia sendiri belum menegatuhinya, untuk hidup seluruhnya dibawah naungan kuasa janji itu. Sariaman Sitanggung menjelaskan: “pengertian iman dalam PL (Ibrani) kata “iman” berasal dari kata kerja “aman” artinya “memegang teguh”. Kata ini sering muncul dalam berbagai hal, seperti: “seseorang harus memegang janji yang telah ia ungkapkan”, atau “seseorang harus mampu memegang rahasia”, atau “Allah adalah pegangan hidup yang kokoh”. Memegang janji dari ungkapan seseorang dan menantikan janji itu benar-benar nyata.

2.13.1.1 Perjanjian Baru

Dalam Perjanjian Baru iman berarti mengamini dengan segenap kepribadian dan cara hidupnya kepada janji Allah, bahwa ia didalam Kristus telah mendamaikan orang berdosa dengan diriNya sendiri, sehingga segenap hidup orang yang beriman dikuasai oleh keyakinan yang demikian itu (Waruwu, 2019). Pada bagian lain iman dapat juga diartikan sebagai jalan keselamatan.¹⁹ Sebagaimana telah dijelaskan dari kutipan di atas bahwa, iman adalah ketidak raguan akan sesuatu yang di yakini dan dipercayai untuk

menerima kehendak Allah yang membuat hidup orang Kristen tetap dalam naungan kasih Allah.

2.13.2 Norma

Kata norma berarti pegangan atau pedoman, aturan, tolak ukur. Sedangkan norma moral ialah terkait dengan kebebasan, dan tugas, keadaan lingkungan hidup dan tingkah laku moral. norma moral berfungsi mengingatkan manusia untuk melakukan kebaikan demi diri-sendiri dan sesama, sehingga meminta kita untuk memperhatikan kemungkinan-kemungkinan baru dalam hidup; norma moral menarik perhatian kita kepada masalah-masalah moral yang kurang ditanggapi manusia; norma-norma moral dapat menarik perhatian manusia kepada gejala pembiasaan emosional. Jika berdasarkan penjelasan dasar di atas, maka kedudukan dan peran Yesus Kristus sebagai norma-norma hidup moral tersirat. Dalam teologi moral, untuk adanya hubungan antar manusia maka melalui metode pendekatan personal. Hubungan pribadi harus berawal dari dan berlabuh pada hubungan manusia dengan Allah dalam Yesus Kristus dan melalui Roh Kudus. Keberadaan Yesus sebagai norma hidup moral terkait erat dengan : ciri normatif Kitab Suci bagi moralitas Kristiani; hubungan dan tegangan antara imam dan moralitas.

2.13.3 Pilihan Dasar

Tindakan manusia dalam berproses untuk menentukan sebuah pilihan dasar merupakan arah hidup dalam pribadi manusia. Manusia akan selalu disodori dengan banyak pilihan di hidupnya, karena Tuhan sendiri yang memberikan kita kebebasan dalam menentukan diri kita bagaimana cara menjalani hidup. Dengan begitu, pilihan-pilihan ini menentukan arah seorang manusia menjadi berbentuk sebuah dinamika yang tak kunjung usai dalam kehidupan. Pilihan berperan penting karena pilihan-pilihan dalam tindakan seseorang bermula dari bergantung banyak pada pilihan dasar. Rangkaian pilihan itu mengacu pada pilihan dasar yang membantu manusia dalam proses

mempertimbangkan dan menilai moral. Dalam memilih, tidak sepenuhnya dapat memilih sendiri, sebab masih ada suara hati yang Tuhan pakai untuk memberikan kita waktu agar dapat memikirkan apa sebab akibat yang dapat ditimbulkan dengan memilih hal itu.

2.13.4 Hati Nurani

Hati nurani adalah suatu hal yang kompleks, dalam artian bahwa hati nurani tidak bisa hanya disadari saja, namun perlu untuk dipahami. Karena itu, cara pendekatan untuk mengenal lebih jauh apa itu hati nurani dalam kehidupan sehari-hari dapat disadari sudah muncul dalam diri masing-masing sebagai manusia meski tidak pernah berpikir untuk berbuat demikian. Hati nurani dalam aspek teologal lebih condong membahas keputusan manusia yang menyangkut hubungannya dengan Tuhan. Dalam pembahasan yang dilakukan oleh para ahli, menyebutkan permasalahan mengenai bagaimana munculnya hati nurani merupakan hal yang rumit.

Terdapat 3 pandangan dasar tentang hakikat hati nurani yang akan dikemukakan mengenai hati nurani. Pertama, umumnya yang dimaksud dengan hati nurani adalah keputusan konkret melalui penalaran praktis, berkat pengaruh kekuatan dalam hati nurani, yang menyangkut kebaikan moral dalam tindakan tertentu. Selain konkret, hati nurani juga mempunyai sifat subjektif, individual dan eksistensial. Dalam hal ini, maka hati nurani lebih dipandang sebagai keputusan moral praktis yang memberitahukan kepada manusia dalam suatu keadaan konkret sambil mengingatkan manusia akan kewajiban moral yang perlu dipenuhi. Kedua, hati nurani dipandang sebagai kecakapan moral seseorang, “sanggar suci” terdalam manusia, tempat manusia mengenal dirinya dihadapan Tuhan dan orang lain. Hati nurani merupakan kedalaman keberadaan manusia yang sesungguhnya, pusat terdalam pribadi yang tertuju pada Tuhan yang memelihara manusia. Ketiga, hati nurani tidak lagi dipandang sebagai suatu “kecakapan di dalam kehendak dan intelek”, tetapi dilukiskan sebagai “tenaga dinamis” dalam diri manusia,

yang memungkinkan pribadi manusia untuk memberikan tanggapan yang tepat dan benar dalam kehidupan seseorang.

2.13.5 Hukum

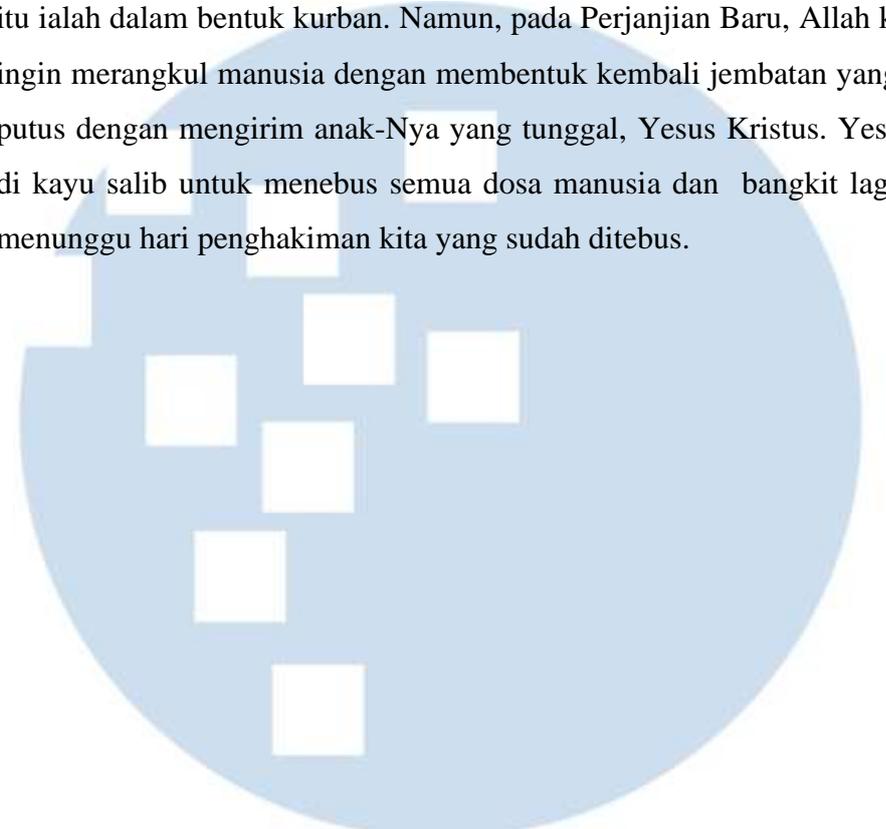
Apabila berbuat salah tentu saja akan mendapatkan sebuah sanksi, karena pada hakikat di dunia akan dianggap tidak bermoral jika berperilaku tidak sesuai dengan norma moral yang ada. Sanksi yang dapat diterima memiliki berbagai macam. Hukum yang dibuat oleh manusia tentu berbeda dengan hukum yang dibuat Tuhan. Hukum Allah diringkaskan dalam kasih. Ada dalam Alkitab, Jawab Yesus kepadanya: “Kasihilah Tuhan, Allahmu, dengan segenap hatimu dan dengan segenap jiwamu dan dengan segenap akal budimu. Itulah yang terutama dan yang pertama. Dan yang kedua, yang sama dengan itu, ialah: Kasihilah sesamamu manusia seperti dirimu sendiri. Pada kedua inilah tergantung seluruh Taurat dan kitab para nabi”(Matius 22:37-40).

2.13.6 Dosa

Hidup di dunia tidak sempurna, orang-orang yang sudah menanggung dosa lahir. Paham dosa dalam Kitab Suci disebutkan bahwa dosa merupakan bentuk dari perlawanan atau pemberontakan terhadap Allah yang dapat muncul akibat adanya kebebasan yang dimiliki oleh manusia. Pemberontakan akan nubuat Allah ataupun aturan yang dibuatnya. Sementara, paham dosa dalam tradisi Katolik adalah suatu bentuk sikap negative atau menolak uluran kasih Tuhan merupakan pandangan baru terhadap pengertian dosa karena sebelumnya setiap pelanggaran hukum diartikan sebagai dosa. Namun, tidak semua hukum di dunia ini merupakan kebalikan dari dosa. Oleh karena itu, dosa sekarang dideskripsikan sebagai sikap dan pendirian menolak Allah serta kasih-Nya.

Dosa adalah suatu tindakan jahat secara moral yang dilakukan berdasarkan kebebasan melakukan sesuatu yang bertentangan dengan hukum Allah. Dalam Perjanjian Lama, orang-orang yang melakukan dosa ialah orang

terkutuk yang akan langsung diadili oleh orang lain. Pengampunan pada masa itu ialah dalam bentuk kurban. Namun, pada Perjanjian Baru, Allah kembali ingin merangkul manusia dengan membentuk kembali jembatan yang sudah putus dengan mengirim anak-Nya yang tunggal, Yesus Kristus. Yesus mati di kayu salib untuk menebus semua dosa manusia dan bangkit lagi untuk menunggu hari penghakiman kita yang sudah ditebus.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA