

Analisis *Form* dan Konten Buku Cerita Tuhan Yesus untuk Perancangan *Movable Book*

Valencia Elden Cianathan

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain,
Universitas Pelita Harapan
valenciaeldenc@gmail.com

Brian Alvin Hananto

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain,
Universitas Pelita Harapan
brian.hananto@uph.edu

Jessica Laurencia

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain,
Universitas Pelita Harapan
jessica.laurencia@uph.edu

ABSTRAK

Moral penting untuk diajarkan kepada anak sejak dini. Bagi umat Kristiani, cerita dalam Alkitab digunakan menjadi dasar hidup bermoral. Salah satu cara untuk menyampaikan cerita Alkitab kepada anak yaitu menggunakan ilustrasi dan elemen interaktif dari *movable book*. Namun, *movable book* yang beredar di pasaran masih didominasi oleh karya impor, sehingga jarang ditemukan dalam Bahasa Indonesia. Sedangkan bahasa merupakan hal penting dan memudahkan dalam menyampaikan sebuah cerita. Penulisan ini merupakan analisis *form* dan konten dari buku *Cerita Tuhan Yesus* untuk perancangan *movable book* Bahasa Indonesia. Narasi untuk membuat proyek ini diambil dari buku *Cerita Tuhan Yesus* seri *Dua Anak Laki-Laki*. Untuk mengumpulkan data, metode yang digunakan adalah studi pustaka. Tujuan penulisan ini adalah membahas teori dan metode yang akan digunakan untuk memvisualisasikan proyek ini.

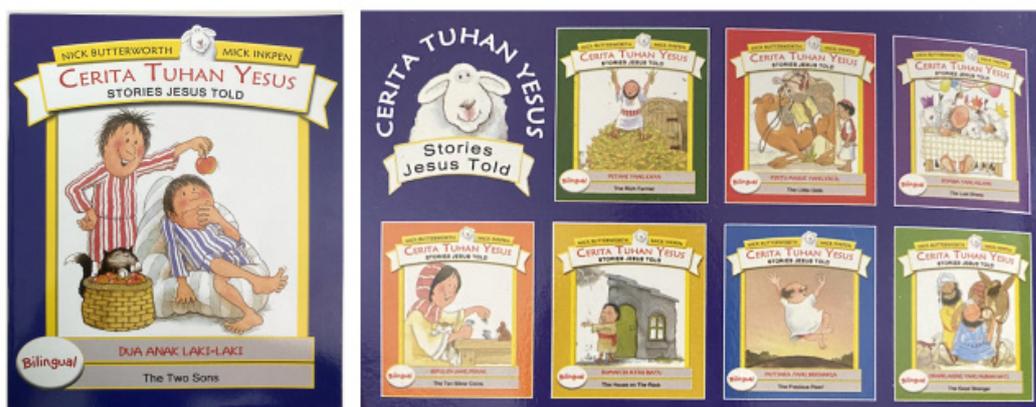
Kata Kunci: Moral, Cerita Alkitab, *movable Book*, Ilustrasi, Bahasa Indonesia

PENDAHULUAN

Seorang anak perlu mendapatkan pendidikan moral yang baik karena anak merupakan penerus generasi keluarga dan bangsa. Banyak cara untuk mendidik moral pada anak, salah satunya dengan mengenalkan agama dan nilai-nilainya. Alkitab merupakan kitab suci bagi umat Kristiani dan cerita didalamnya memberikan contoh gaya hidup yang baik untuk dilakukan oleh penganutnya. Cerita Alkitab sangat baik dalam mengajarkan moral dan nilai-nilai kehidupan kepada anak dan harus diceritakan terus-menerus sampai pesan dari cerita tersebut dapat diingat oleh anak dan menjadi gaya hidupnya (Singh, 2021).

Dikutip dari halaman web *Superbook* Indonesia, kreativitas dibutuhkan dalam mengajarkan cerita Alkitab kepada anak (2018). Dalam menyampaikan pesan dari cerita Alkitab dengan cara yang kreatif, maka dibutuhkan peran desain komunikasi visual. Terdapat banyak medium yang dapat digunakan, salah satu contohnya seperti yang akan digunakan proyek ini yaitu *movable book*. Hal ini dapat menjadi solusi karena anak senang berinteraksi dengan hal yang baru dan unik (Salisbury, 2004). Elemen interaktif pada *movable book*, seperti *pop-up* memberi dimensi dan efek mengejutkan sehingga mudah diingat (Dewantari, 2014).

Movable book merupakan salah satu elemen pada buku interaktif dan pertama kali menggunakan teknik *volvelles*. Pada tahun 1930, Amerika memperkenalkan *pop-up*, yang dikenal hingga saat ini. Namun, dikutip dari artikel yang diterbitkan DGI, *movable book* yang beredar di pasaran masih didominasi oleh karya impor (Dewantari, 2014), sehingga jarang ditemukan *movable book* menggunakan Bahasa Indonesia. Padahal bagi mayoritas masyarakat Indonesia, Bahasa Indonesia merupakan bahasa yang pertama kali diperoleh seorang anak atau disebut bahasa ibu. Seorang anak menguasai sebuah bahasa dimulai dari bahasa yang pertama kali diperolehnya (Rahmah, 2019). Oleh karena hal ini, adanya *movable book* dengan Bahasa Indonesia akan memudahkan penyampaian cerita



Gambar 1 Buku Seri Cerita Tuhan Yesus. (Sumber: Dokumentasi Penulis)

Penulisan ini akan menganalisis *form* dan konten entitas untuk perancangan *movable book*. Entitas sebagai sumber narasi pada proyek ini adalah buku seri *Cerita Tuhan Yesus* atau dalam terjemahan aslinya *Stories Jesus Told* ditulis oleh Nick Butterworth dan Mick Inkpen. Seri yang dipilih untuk proyek ini berjudul *Dua Anak Laki-Laki*. Buku ini memiliki pesan moral dalam agama maupun kehidupan sehari-hari yang relevan untuk anak.

KAJIAN TEORI

Movable book

Helen Hiebert (2014) dalam bukunya yang berjudul *Playing With Pop-Ups : the Art of Dimensional, Moving Paper Designs* menjelaskan bahwa *movable book* merupakan buku yang memiliki *pop-up* yang tampil di antara lipatan di selembur kertas dan

diaktifkan saat pembaca membuka sebuah halaman. Ia juga menjelaskan bahwa dalam *movable book* ada banyak mekanisme berbeda yang dapat membuat hal ini tercapai. Gianfranco Crupi (2016) mengatakan bahwa *movable book* adalah buku yang dibuat dengan tangan untuk berbagai kegunaan termasuk perangkat mekanis atau tekstual yang menuntut interaksi dari pembaca. Dari interaksi yang dilakukan pembaca terhadap sistem buku, menghasilkan efek visual dua atau tiga dimensi, kinetik, dan lainnya dalam representasi ikonik dan tekstual.

Menurut Reid-Walsh (n.d.) *movable book* adalah mainan literasi saat membaca teks dan melihat gambar menjadi permainan. Beberapa kata dan gambar disajikan dengan perangkat mekanik seperti *lift the flap*, *pull the tab*, *slot*, *wheel*, dan lainnya. Pembaca menjadi pemain yang harus memanipulasikan mekanisme untuk terlibat dalam cerita. Dari beberapa penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa *movable book* adalah buku dengan kata dan gambar yang disajikan menggunakan perangkat mekanik dan menuntut interaksi dari pembaca untuk terlibat dalam cerita dan membuat pembaca seolah-olah sedang bermain suatu permainan.

Piramida Freytag

Menurut Sean Glatch (2020) bercerita merupakan sebuah tradisi yang dilakukan manusia dan kebanyakan cerita mengikuti pola sederhana yang disebut Piramida Freytag. Ia juga mengatakan piramida Freytag mendeskripsikan lima tahap dalam cerita dan memberikan konsep dalam cerita dari awal sampai akhir. Berikut adalah lima tahap pada Piramida Freytag menurut Glatch (2020):

1. Exposition

Pada piramida Freytag, cerita dimulai dari *exposition*. Disini dapat berisi pengenalan elemen pada cerita dan dimana awal konflik cerita,

2. Rising Action

Pada bagian ini konflik cerita akan terus meningkat hingga tahap *climax*,

3. Climax

Bagian ini merupakan puncak konflik dari sebuah cerita,

4. Falling Action

Pada bagian ini konflik dari cerita mulai terselesaikan dan memulai "*new normal*" dalam cerita,

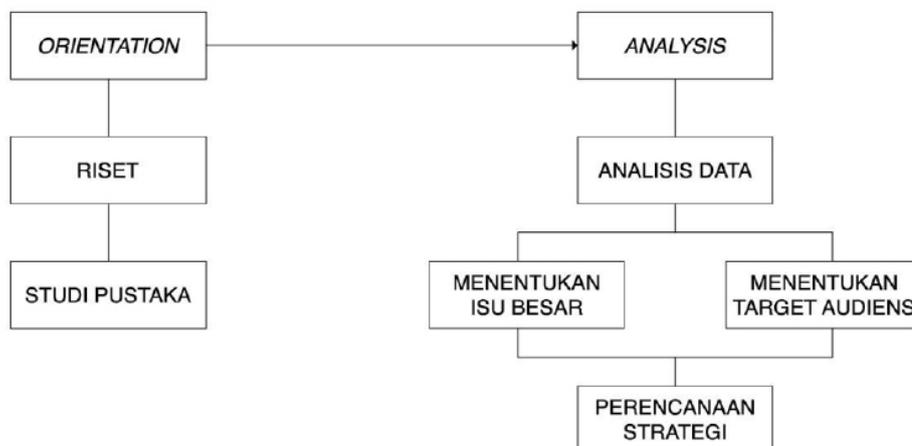
5. Denouement/Resolution

Pada bagian ini, konflik sudah selesai dan berisi kesimpulan dari cerita.

METODOLOGI

Penulisan ini dibuat berdasarkan tahapan desain Robin Landa (2011). Metodologi Robin Landa terdiri dari lima tahap dan penulisan ini hanya membahas sampai tahap kedua. Tahap pertama yang dilakukan adalah studi pustaka. Pada tahap ini dilakukan identifikasi masalah dan teori-teori yang digunakan proyek ini. Dilanjutkan tahapan kedua yaitu melakukan analisis data. Pada tahap ini, dilakukan

pembedahan entitas, yaitu buku *Cerita Tuhan Yesus* karya Nick Butterworth dan Mick Inkpen, dengan menganalisis unsur intrinsik dan ekstrinsik. pada kedua tahap ini didapatkan latar belakang dan kajian teori.



Gambar 2 Tahapan Metodologi yang Dilakukan. (Sumber: Dokumentasi Penulis)

PEMBAHASAN

Pembahasan Entitas

Buku seri *Cerita Tuhan Yesus* atau dalam terjemahan aslinya *Stories Jesus Told* memiliki delapan seri dan yang dipilih untuk proyek ini berjudul *Dua Anak Laki-Laki*. Buku ini ditulis dan diilustrasikan oleh Nick Butterworth dan Mick Inkpen, keduanya merupakan penulis asal Inggris dan telah menulis lebih dari 40 buku untuk anak. Buku seri yang diterbitkan tahun 1994 ini memiliki 24 halaman dan berisi penyederhanaan cerita perumpamaan yang diceritakan Yesus dalam Alkitab. Narasi yang digunakan juga sederhana dan telah diterjemahkan ke Bahasa Indonesia.

Konten

Struktur pada cerita ini dianalisis menggunakan piramida Freytag. Dengan adanya hal ini, memudahkan untuk membagi tingkat kompleks ilustrasi dan interaksi alur cerita pada *movable book*.

Tabel 1. Penjelasan Alur untuk Piramida Freytag dari Buku Seri Dua Anak Laki-Laki

Tahap	Alur
<i>Exposition</i> Tahap ini berisi pengenalan elemen dan konflik pada cerita.	Halaman 2-7 Memberi informasi berupa tokoh yang terdiri dari ayah, anak sulung, dan anak bungsu, juga latar tempat, yaitu kebun dan rumah. Tahap ini dimulai dengan apel yang ditanam ayah sudah waktunya untuk dipetik.
<i>Rising Action</i> Tahap ini berisi konflik yang terus meningkat hingga climax.	Halaman 8-15 Tahap ini menceritakan ayah yang meminta bantuan kepada kedua anaknya.

Climax Tahap ini berisi puncak konflik dari cerita.	Halaman 16-19 Tahap ini menceritakan anak sulung yang pergi memetik apel.
Falling Action Pada tahap ini, konflik pada cerita mulai selesai.	Halaman 20-21 Tahap ini menceritakan anak sulung bekerja bersama ayahnya memetik apel, tetapi anak bungsu tidak membantu.
Denouement Pada tahap ini, konflik selesai dan berisi kesimpulan cerita.	Halaman 22-24 Semua apel berhasil dipetik ayah dan anak sulung. Terdapat pertanyaan refleksi dan pesan untuk pembaca.

Dari tabel diatas, terlihat alur pada cerita *Dua Anak Laki-Laki* berjalan maju, dimulai dari seorang bapak yang meminta bantuan dua orang anaknya untuk memetik apel, dilanjutkan dengan reaksi anak menanggapi ayah, hingga semua apel berhasil dipetik. Latar tempat pada cerita ini adalah rumah dan kebun. Cerita ini dituliskan dari sudut pandang orang ketiga. Pesan moral yang diberikan adalah apa yang dilakukan lebih penting daripada apa yang diperbuat. Dari analisis ini, dapat digambarkan skema piramida Freytag seperti berikut:



Gambar 3 Skema Piramida Freytag dari Buku Seri Dua Anak Laki-Laki.
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Form

Setiap halaman ganjil pada buku ini berisi ilustrasi kegiatan yang dilakukan karakter dan pada halaman genap berisi narasi juga ilustrasi yang melengkapi visual pada halaman ganjil. Ilustrasi pada buku *Dua Anak Laki-Laki* mempresentasikan narasi dengan jelas tetapi kurang menarik. Selain hal tersebut, buku ini juga kurang interaktif, padahal elemen interaktif dapat menarik anak untuk membaca buku.



Gambar 4 Beberapa Halaman Isi Buku Dua Anak Laki-Laki.
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Setelah melakukan analisis mengenai konten dan form pada buku, dapat disimpulkan bahwa konten, seperti narasi, pesan moral, dan sebagainya dapat digunakan untuk target audiens, yaitu anak Indonesia berusia 4-5 tahun. Sedangkan untuk *form* dibutuhkan perancangan yang lebih baik, seperti buku dapat dibuat lebih interaktif, yaitu dengan menambahkan elemen interaktif dari *movable book* sehingga terlihat menarik untuk target audiens.

SIMPULAN & REKOMENDASI

Pendidikan moral penting dilakukan sejak dini, Alkitab dapat menjadi sarana bagi umat Kristiani untuk mengajarkan moral. Mengenalkan cerita Alkitab kepada anak dibutuhkan medium, dapat berupa buku ilustrasi bahkan film animasi. Pada penulisan ini, buku yang digunakan adalah buku *Cerita Tuhan Yesus* seri *Dua Anak Laki-Laki*. Pada pembahasan didapatkan konten dari buku ini sesuai dengan target audiens, sedangkan memiliki beberapa kekurangan pada *form* yang membuatnya menjadi kurang menarik untuk dibaca oleh target audiens. Salah satu solusi dari masalah *form* berdasarkan teori dan pendahuluan yang telah dibahas adalah dengan menambahkan elemen interaktif, seperti *movable book*.

DAFTAR PUSTAKA

Crupi, G. (2016). "Mirabili visioni": from movable books to movable text. *JLIS.It*, 7(1), 25–87. Retrieved from <http://leo.cineca.it/index.php/jlis/article/view/11611>

Dewantari, A. A. (2014). *Desain Grafis Indonesia*. Retrieved from <http://dgi.or.id/read/observation/sekilas-tentang-pop-up-lift-the-flap-dan-movable-book.html>

Glatch, S. (2020). *The 5 Stages of Freytag's Pyramid: Introduction to Dramatic Structure*. Retrieved from <https://writers.com/freytags-pyramid>

Hiebert, H. (2014). *Playing with Pop-ups: The Art of Dimensional, Moving Paper Designs*. USA: Quarry Books.

Indonesia, S. (2018). *Alasan Utama Kenapa Anak Harus Belajar Alkitab Sedari Dini!* In *Superbook*. Retrieved from <https://www.superbookindonesia.com/article/read/article/Alasan+Utama+Kenapa+Anak+Harus+Belajar+Alkitab+Sedari+Dini%3F/id/740.html>

Landa, R. (2011). *Graphic Design Solutions, Fourth Edition* (Vol. 148). USA: Wadsworth.

Rahma, D. (2019). *Fungsi Bahasa Indonesia dan Fungsi Teks dalam Kehidupan Sehari-hari*. <https://doi.org/10.31227/osf.io/7c5sm>

Salisbury, M. (2004). *Illustrating children's books : creating pictures for publication*. Canada: Barron's Educational Series.

Singh Arvind. (2021). *Top Bible Stories For Kids: Moral Lessons For Children*. Retrieved from <https://www.lifelords.com/story/bible-stories-for-kids/>

Walsh, J. R. (n.d.). *Learning as Play*. Retrieved from <https://sites.psu.edu/play/what-are-movable-books/>.