

## Perancangan Cergam Pesta Paskah Sebagai Media Interaktif Untuk Anak Sekolah Minggu

### *The Easter Party Picture Stories Design As An Interactive Media In Sunday School*

Alhadid Lutfi Ashari<sup>1</sup>  
Sarjono<sup>2</sup>  
Rahmat Kurniawan<sup>3\*</sup>

<sup>1,3</sup>Desain Komunikasi Visual, Sekolah Tinggi Informatika & Komputer Indonesia Malang,  
Indonesia

<sup>2</sup>Desain Komunikasi Visual, Universitas Negeri Malang

<sup>1</sup>11621110027@mhs.stiki.ac.id, <sup>2</sup>sarjono.fs@um.ac.id, <sup>3</sup>rahmat@stiki.ac.id

#### **\*Penulis Korespondensi:**

Rahmat Kurniawan  
rahmat@stiki.ac.id

#### **Riwayat Artikel:**

Diterima : 18 Juli 2023  
Direview : 15 Juli 2023  
Disetujui : 29 Juli 2023  
Terbit : 31 Juli 2023

#### **Abstrak**

Dalam perayaan Paskah terdapat pula kegiatan untuk anak-anak, dimana anak-anak melakukan kegiatan berdoa, memainkan drama, menghias telur Paskah, dan juga mendengarkan khotbah ringan. Namun biasanya saat memberikan khotbah ke pada anak, anak sering sekali merasa jenuh, bosan dan tak jarang juga ada yang bermain sendiri saat khotbah berlangsung. Maka berawal dari permasalahan itu dirancangnya perancangan cergam ini sebagai media pendukung saat khotbah, di dalam perancangan ini anak tidak hanya mendengarkan dan melihat tetapi anak juga dapat berinteraksi langsung dalam kegiatan yang ada di perancangan buku cergam ini. Metode yang digunakan dalam perancangan ini ialah milik Drs. Sadjiman Ebdy Sanyoto. Teknik pengumpulan data berupa wawancara dan observasi. Dengan hasil analisis menggunakan analisis 5W+1H sebagai analisis data. Hasil Akhir perancangan buku cergam Paskah ini memiliki media pendukung utama yaitu berupa buku cergam dengan ukuran A4 dengan jumlah 34 halaman dan boneka tangan sebagai *merchandise*, menggunakan *hard cover* sebagai *cover*, dicetak pada kertas *art paper* ukuran 260 *full color*, terdapat kartu *magnetic* sebagian media pendukung dalam memberikan materi yang ada di buku cergam ini dan memiliki 5 kegiatan dalam 1 buku.

**Kata Kunci:** Perancangan, Cergam, Paskah, Media Interaktif, Anak sekolah minggu

#### **Abstract**

*In the celebration of Easter there are also activities for children, where children engage in prayer, drama, Easter eggs, and listen to light sermons. Usually, though, when giving a talk to children, children often feel bored, and it is not uncommon for them to play on their own. Hence the introduction of this multifaceted storybook was used as a supporting media for the talk, where children not only listen and see but also interact directly with the activities in the storybook. The method used in this design is DRS. Sadjiman ebbe at Santoyo, Data collection techniques of interviews and observations. With analysis results using a 5w + 1h analysis as a data analysis. The result of this plan of the Passover storybook book has a major media supporting an a4 book with a total of 34 pages using a hardcover, printed on 260 full-color art paper, and has 5 activities in 1 book*

**Keywords:** Storybook, Easter, interactive media tool, kids Sunday school

## 1. Pendahuluan

Paskah adalah perayaan yang dirayakan oleh umat Kristen di setiap tahunnya. Hari Paskah adalah kesempatan bagi umat Kristen untuk merefleksikan kematian, dan kebangkitan Yesus Kristus. Pada hari Paskah terdapat kegiatan yang menyenangkan untuk anak ketika Paskah tiba. Namun, kegiatan seperti *games* atau permainan ini harus tetap terpisah dari ajaran Alkitab, terdapat berbagai macam perayaan Paskah untuk anak-anak salah satunya saat perayaan di sekolah minggu. Sekolah Minggu merupakan tempat yang kondusif bagi anak untuk belajar firman Allah dan mendidik anak agar bersikap sesuai dengan firman Allah. Pertumbuhan rohani sebaiknya diberikan sejak dini, yaitu pada masa kanak-kanak. Karena masa kanak-kanak merupakan masa untuk mencari tahu, sehingga saat-saat itulah pengenalan terhadap Alkitab sangatlah penting, agar menambah pertumbuhan rohani, namun dengan begitu tebalnya Alkitab dan terlalu beratnya bacaan yang ada di Alkitab membuat anak-anak malas untuk membaca Alkitab. [1]

Pada Sekolah Minggu juga sebagai tempat pertumbuhan sosial dan mental pada anak, karena di sekolah minggu anak diajarkan untuk menjadi pribadi yang menanamkan firman Tuhan disetiap kehidupan anak, sekolah minggu sendiri terbagi menjadi tiga kelas dari kelas balita, kelas batita atau pra sekolah dan kelas remaja. Pembentukan moral anak sejak dini juga dapat dilakukan bersamaan dengan pembentukan nilai-nilai (*values*) kristiani. Dalam Alkitab, terdapat istilah 'buah-buah Roh' atau *Fruits of The Spirit* yang mengajarkan tentang kasih, sukacita, damai sejahtera, kesabaran, kemurahan, kebaikan, kesetiaan, kelemahlembutan dan penguasaan diri. [2]

Setiap kelas memiliki tingkatan kesulitan dalam pembelajaran yang berbeda. Di Gereja Mawar Sharon terdapat 3 kelas untuk anak-anak, dimulai dari *All Stars*, *Super Trooper*, dan *Volteds*, dimana Kelas *All Star* adalah anak berusia 2 sampai 5 tahun, sedangkan untuk *Super Trooper* untuk kelas 1 sampai 3 SD dan kelas *Volted* untuk kelas 4 SD sampai 8 SMP. Dari 3 kelas ini kelas yang sering mengalami permasalahan ini terdapat pada kelas *All Stars* konsentrasi saat pembelajaran berlangsung, karena, kondisi ini yang kadang menyulitkan para pengajar untuk membuat anak mau berkonsentrasi saat proses pembelajaran berlangsung. Kondisi ini disebabkan karena anak hanya mendengarkan materi tanpa melakukan sebuah kegiatan, namun pada saat anak melihat video ataupun gambar anak sangat terfokus dan dapat memahami materi tanpa merasa bosan. Buku cerita disini berperan untuk mengembalikan lagi posisi buku cerita sebagai media edukatif yang sedikit tergantikan oleh media elektronik dan menumbuhkan minat anak terhadap buku cerita atau permainan non-elektronik yang masih menarik untuk dinikmati dan tentunya edukatif. [3]

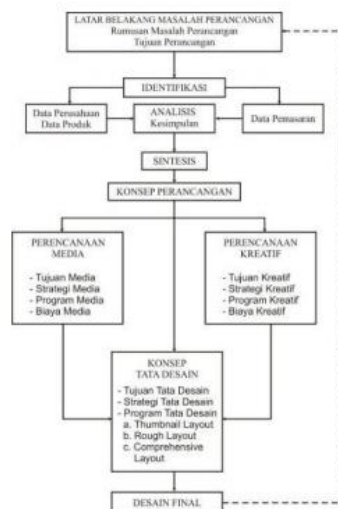
Dikarenakan anak balita sangat memiliki banyak energi atau belum mengerti cara mengelola energi yang ada di diri mereka, menjadikan anak pada usia balita ini *hyperactive* dan tidak bisa diam. Pada umumnya anak sulit untuk berkonsentrasi pada suatu kegiatan dalam jangka waktu yang lama. Ia selalu cepat mengalihkan perhatian pada kegiatan lain, kecuali memang kegiatan tersebut, selain menyenangkan juga bervariasi dan tidak membosankan. Rentang konsentrasi anak usia balita umumnya adalah sepuluh menit untuk dapat duduk dan memperhatikan sesuatu secara nyaman. Dalam pemrosesan informasi terjadi adanya interaksi antara kondisi-kondisi internal dan kondisi-kondisi eksternal individu. Kondisi internal yaitu keadaan dalam diri individu yang diperlukan untuk mencapai hasil belajar dan proses kognitif yang terjadi dalam individu. Sedangkan kondisi eksternal adalah rangsangan dari lingkungan yang mempengaruhi individu dalam proses pembelajaran. [4]

Dari permasalahan diatas dirancangnya metode pembelajaran dengan menggunakan buku cerita gambar sebagai media pendukung saat khotbah, anak akan melihat dan mengamati gambar

didampingi oleh pengajar agar proses pembelajaran menjadi kondusif maka anak di bagi menjadi beberapa kelompok kecil hal ini dilakukan agar perhatian lebih terfokus. Cerita bergambar atau cergam pada dasarnya adalah suatu media grafis berupa bacaan yang berisi pesan pesan berbentuk literal yang dilengkapi dengan gambar atau ilustrasi untuk memperjelas isi pesan pesannya [5] . Buku cerita bergambar menyajikan pesan yang lebih kompleks karena dilengkapi dengan ilustrasi yang menarik. Buku ilustrasi juga menyajikan gambar yang antraktif sehingga menghindari perasaan bosan saat membaca teks [6] Selain menyajikan pesan secara *visual pictorial*, media ini juga menyajikan permainan-permainan yang disajikan secara menarik untuk melibatkan aspek motorik siswa dengan tujuan agar mereka mendapatkan pemahaman komprehensif terhadap isi cerita. Perancangan cergam interaktif menjadi solusi dalam menyelesaikan permasalahan proses pembelajaran di sekolah minggu.

Buku cergam interaktif ini nantinya akan dijadikan sebagai pendamping pembelajaran anak agar anak tidak jenuh dalam proses pembelajaran, kudepanya anak menjadi gemar dalam membaca dan lebih interaktif dalam proses pembelajaran. Dalam cergam ini membahas gambaran aktivitas perayaan hari Paskah untuk anak sekolah minggu di sebuah gereja, dimulai dari kegiatan di dalam ruangan seperti memasang benda dengan fungsinya, mencari jalan keluar dari labirin, mencari barang yang hilang, menghias topi, telur dan mendengarkan cerita singkat. Oleh karena itu dengan dirancangnya buku cergam interaktif ini dapat menjadi media pendukung dalam pembelajaran untuk menambah wawasan anak tentang perayaan hari Paskah.

## 2. Metode Penelitian



Gambar 1. Bagan Drs. Sadjiman Ebdy Sanyoto (2006)

Pada gambar 1 menjelaskan tentang perancangan buku cergam ini dengan memberikan arahan atau deskripsi langkah-langkah suatu tahapan menggunakan bagan milik Sadjiman Ebdy Sanyoto.

## Tahapan Perancangan

### *Data Pemasaran*

Data pemasaran ini nantinya digunakan untuk pengembangan dari hasil perancangan. Buku cergam ini nantinya akan ditargetkan untuk usia 4 sampai 5 tahun di sekolah minggu Gereja Mawar Sharon Malang dan akan direncanakan untuk diterbitkan melalui Pustaka Rajawali.

### *Konsep Perancangan*

Konsep perancangan dari buku cergam ini menggunakan font *sanserif* dan menggunakan *style* gambar *cartoon*. Perancangan ini nantinya akan menggunakan bahasa Indonesia agar mudah dipahami oleh anak serta menggunakan *full* gambar dan *full color* dengan *scheme* warna CMYK guna menarik minat baca pada anak dan agar mencegah perubahan warna pada proses cetak buku. Buku ini nantinya akan dicetak dengan media *hard paper* untuk bagian *cover* dan menggunakan *artpaper* dengan ketebalan 360, dan dengan ukuran A4 *landscape*. Pada perancangan buku cerita bergambar ini terdapat beberapa alur cerita yang dapat di ikuti oleh anak, setiap halaman akan diberikan beberapa kegiatan agar anak dapat melakukan kegiatan sambil membaca atau mendengarkan buku cerita bergambar ini.

### *Perencanaan Media*

Buku cergam ini membantu agar anak dapat belajar dan bersosialisasi dengan sesamanya. Membantu kakak-kakak rohani untuk menertipkan anak agar dapat tenang dalam kegiatan disekolah minggu, di dalam buku ini juga mengajarkan kemampuan motorik anak dalam menyelesaikan game atau kegiatan yang ada di dalam buku cergam ini. Tujuan media adalah untuk memvisualisasikan sebuah cerita agar tidak membuat anak jenuh dan bosan selama proses pembelajaran atau saat khotbah di sekolah minggu.

### *Perencanaan Kreatif*

Buku cergam ini dibuat dengan gaya karton dan juga didalam buku ini terdapat beberapa aktifitas yang melibatkan pembaca agar mengikuti alur dalam buku cergam ini. Dalam setiap sesi akan mendapatkan tingkat kesulitan yang bervariasi namun juga dapat membantu perkembangan motorik pada anak dengan adanya warna, gambar dan bentuk yang bervariasi menjadikan anak mengerti akan bermacam-macam unsur didalam buku cergam ini.

Buku cergam ini nantinya akan di cetak dengan ukuran A4 dan berorientasi *landscape*, dengan menggunakan *hard cover* sebagai sampul depan dan belakang, lalu untuk lembar dalam menggunakan *artpaper* ukuran 360 dan juga di dukung dengan kertas magnet.

## Teknik Pengumpulan Data

### *Observasi*

Observasi, dilakukan dengan 2 cara, yang pertama memberikan *prototype* kepada anak dan observasi ke dua dilakukan dengan menggunakan hasil perancangan yang sudah dicetak. Lalu proses observasi dilakukan dengan cara, mengamati secara langsung minat anak dalam melakukan kegiatan yang ada dicergam.

### *Wawancara*

Dilakukan guna menambah dan memperkuat data yang ada dilapangan. Wawancara ini dilakukan dengan sumber guru sekolah minggu dan orang tua sebagai narasumber, juga menambahkan testimoni dari beberapa anak di sekolah minggu dan dirumah.

### *Dokumentasi*

Dilakukan guna untuk mendokumentasi selama proses observasi pada anak, guna memperkuat data yang sudah didapatkan.

### Analisis Data

Analisa data yang digunakan dalam Perancangan Cergam Pesta Paskah Sebagai Media Interaktif Untuk Anak Sekolah Minggu ini menggunakan metode analisis 5W + 1H (*what, where, when, who, why, how*)

### 3. Hasil dan Pembahasan

#### Identifikasi Data

Pada saat mengidentifikasi data yang sudah diperoleh melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi menghasilkan sebuah acuan dasar perancangan buku cergam agar tidak keluar dari tema yang telah diterapkan. Kajian data didapatkandari hasil wawancara dengan narasumber 1 Lia selaku kakak sekolah minggu, dari gereja Mawar Sharon Malang, 2 Yemima selaku sikolog dan penghotbah di AllStar's, 3 yaitu Amanda selaku kakak AllStar's.

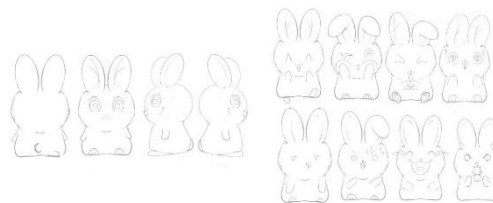
#### Analisis Data

Berdasarkan data yang diperoleh perancangan cergam dapat membantu pengajar sekolah minggu atau kakak sekolah minggu dalam menangani aktifitas berlebih dari anak-anak Allstar's, membantu agar anak dapat fokus selama kegiatan pembelajaran dan membuat anak menjadi antosisas dalam menjalani kegiatan sekolah minggu dengan membaca dan bermain menggunakan buku cergam. Dari kegiatan pembelajar menguanakna cergam ini juga melatih anak untuk bersosialisa dan berani tampil di depan untuk menceritakan apa yang mereka dapatkan dalam buku cergam ini.

#### Konsep Desain

Konsep perancangan buku cergam ini dibuat dengan Teknik digital, dimana mulai tahap sketsa sampai tahap cetak dibuat secara digital. Buku cergam ini mengangkat tema paska sebagai pengenalan kegiatan paskah sejak dini kepada anak dan juga sebagai media pembelajaran nonformal dikarenakan buku cergam ini tidak hanya digunakan di dalam gereja saja namun dapat juga dibeli dan dipakai bersama keluarga dirumah. Setiap kegiatan paskah akan ada di setiap sesi didalam buku cergam ini, mulai kegiatan menghias telur paskah, bermain mencari benda, menghias topi dan juga terdapat sesi cerita, dimana anak akan mendengarkan dan mencoba menceritakan Kembali apa yang di dengarkan dan mereka lakukan saat menggunakan buku cergam ini. Konsep dalam buku ini adalah bermain dan juga belajar dimana di dalam buku ini anak akan diasah untuk meningkatkan keterampilan *motoric* anak dan mengenalkan berbagai macam bentuk, dengan menggunakan warna yang terang menjadikan anak untuk bersemangat untuk mengikuti setiap sesi kegiatan yang ada di buku cergam ini. Dikarenakan warna yang digunakan adalah warna *analogus*/warna terang menjadikan anak mudah untuk mengingat setiap kegiatan yang ada di dalam buku cergam ini.

#### Konsep Karakter



Gambar 2. Sketsa Karakter

Karakter di dalam buku cergam ini adalah seekor kelinci. Kelinci merupakan salah satu hewan yang memiliki keterkaitan dengan hari paskah secara simbolis. Karakter ini berperan sebagai karakter utama juga juga sebagai karakter pembantu, yakni mengajak pembaca buku cergam ini untuk mengikuti setiap kegiatan yang ada di buku cergam ini.

### Konsep Warna

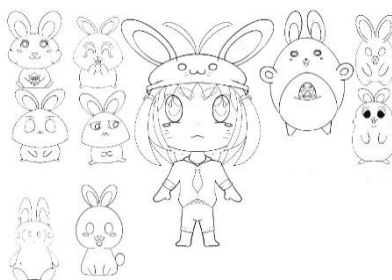


**Gambar 3.** Proses Pewarnaan  
(menggunakan Procreate)

Warna yang digunakan pada saat tahap pewarnaan pada *software* Procreate adalah CMYK. Hal ini ditujukan agar warna tidak mengalami perubahan warna pada saat cetak dan mempermudah proses percetakan agar tidak perlu merubah warna pada proses cetak berlangsung. Warna yang digunakan adalah warna analog dan juga *acromatic* tujuan menggunakan warna *acromatic* ini adalah sebagai warna pemisah atau sebagai pewarna tekstur dan bayangan agak gambar nampak solid dan berbentuk.

### Hasil Rancangan

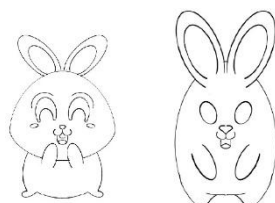
#### *Rough Sketch*



**Gambar 4.** *Rough Sketch karakter*

Pada tahap ini dilakukan pembuatan sketsaa kasar melalu aplikasi Procreate dan dilakukan secara digital. Dan buat beberapa bakal karakter utama untuk buku cergam ini.

Dari beberapa gambar diatas di dapatkan 2 karakter dimana masing-masing karkter memiliki

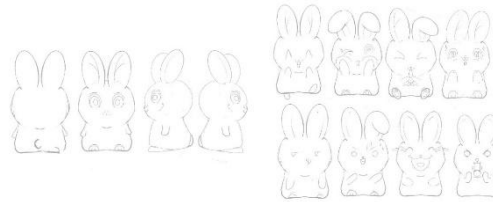


**Gambar 5.** *Hasil Thumbnail*

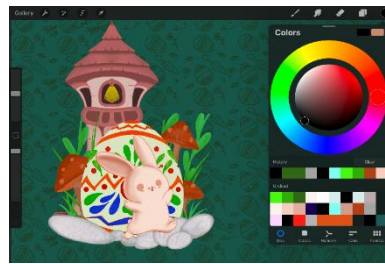
Karakteristik yang sesuai untuk menjadi karakter utama dalam buku cergam ini. Setelah dipilih dari dua lalu dibuatlah karakter utama dengan mengambukangkan 2 karakter diatas dan didapatkan karater utama untuk buku cergam. Style Karakter disesuaikan dengan gaya dan style anak-anak agar lebih tertarik dengan buku cergam.

### Digitalisasi

Dalam proses digitalisasi ini adalah tahap lanjut dari sketsa, dalam proses ini memiliki beberapa tahapan dimulai dari proses pewarnaan, pemberian kalimat untuk petunjuk maupun sebagai



**Gambar 6.** Sketsa Karakter



**Gambar 7.** Proses Pewarnaan (menggunakan Procreate)

panduan dalam kegiatan yang ada didalam buku cerita ini dalam proses digitalisasi ini menggunakan aplikasi Procreate dan juga Photoshop sebagai sarana untuk *layouting* pada buku cergam.



**Gambar 8.** Proses Layout (cover buku dengan Adobe Photoshop)

Dalam proses layout ini menggunakan aplikasi photoshop sebagai sarana agar proses cetak lebih mudah dan juga tidak perlu lagi merubah warna karena sudah padat fasilitas untuk warna CMYK, sehingga warna cetak akan sama dengan warna pada saat digital.

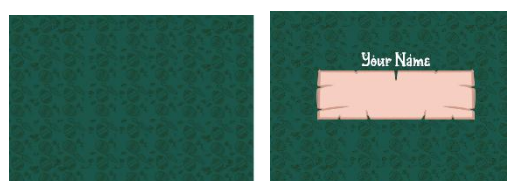
### Desain Final

Berikut adalah hasil dari tahap-tahap perancangan buku cergam pergi ke pesta paskah.

#### Cover

Dalam *cover* ini terdapat ilustrasi/gambar paskah dan *cover* luar ini didominasi warna hijau dengan adanya gambar karakter yang akan pergi ke pesta paskah.

#### Cover Dalam



**Gambar 10.** Cover dalam

Di dalam *cover* dalam ini ada 2 yaitu *blank cover* dan tempat menulis nama yang dapat diisi dan di hapus, sehingga buku ini akan terus bersih dan dapat digunakan berulang-ulang.

### Halaman isi



**Gambar 11.** Halaman 4 sampai 7

Halaman isi ini terdapat berbagai macam kegiatan yang akan dimainkan oleh anak dan dapat juga melatih anak untuk menulis dan daya ingat pada anak. Di dalam halaman isi juga terdapat cerita sehingga anak akan belajar untuk mendengarkan dan menyampaikan apa yang mereka dengar. Di dalam halaman isi juga terdapat pengenalan berbagai macam bentuk yang akan membuat anak belajar *mix and match* dengan pola bentuk yang sama pada gambar. Di dalam halaman isi juga terdapat permainan untuk melatih daya fokus dan ketelitian. Anak akan mencari benda yang sesuai dengan list yang sudah ada di dalam buku cerpen ini

### Sesi Cerita



**Gambar 12.** Halaman 27 sampai 30

Di sesi ini anak akan belajar untuk mendengarkan cerita yang ada di buku cergam dan akan diberikan kesempatan untuk menperagakan atau mengulang kembali apa yang sudah didengar dan dilihat

### Media Pendukung

Hasil perancangan media cergam interaktif juga didukung beberapa media untuk kebutuhan promosi/pemasaram. Media media pendukung diantaranya *mug*, *case hanphone*, *topi*, *baju*, *tote bag* dan boneka jari.

## 4. Penutup

Perancangan buku cergam interaktif ini mengangkat kegiatan hari Paskah untuk anak yang bertujuan membantu anak dalam proses berfokus saat khobah berlangsung. Dimana pada usia



anak 4 sampai 5 tahun ini sangat sulit untuk fokus terhadap 1 kegiatan atau 1 objek. Didalam buku ini terdapat berbagai macam kegiatan yang dikemas dalam satu buku, dengan total halaman 42 halaman dengan 5 jenis permainan yang dapat dimainkan oleh anak-anak.

Perancangan cergam ini masih dapat dikembangkan lagi untuk lebih baik dan dapat menjadi media pendukung dalam pembelajaran di sekolah minggu, dan dalam perancangan ini diharapkan dapat membantu proses pembelajaran dalam menangani anak di sekolah minggu. Media ini dapat menjadi peluang sebagai media baru dalam pembuatan atau penyampaian khotbah agar lebih menarik dan dapat membantu menjaga ketenangan saat ibadah berlangsung khususnya di kelas All Star.

## 5. Referensi

- [1] R. T. Wahyuni, D. Prastiyanto and E. Suprptono, "Penerapan Algoritma *Cosine similarity* dan Pembobotan *TF-IDF* pada Sistem Klasifikasi Dokumen Skripsi," *Jurnal Teknik Elektro*, vol. 9, pp. 18-23, Januari - Juni 2017.
- [2] F. E. Purwiantono and A. Aditya, "Klasifikasi Sentimen Sara, Hoaks Dan Radikal Pada Postingan Media Sosial Menggunakan Algoritma Naive Bayes Multinomial Text," *Jurnal TEKNOKOMPAK*, vol. 14, no. 2, pp. 68-73, 2020.
- [3] C. Priyanto and S. Bunyamin, "Pembuatan aplikasi clustering gangguan jaringan menggunakan metode K-Means Clustering," *Kreatif Industri Nusantara*, 2020.
- [4] R. T. Wahyuni, D. Prastiyanto and E. Suprptono, "Penerapan Algoritma *Cosine similarity* dan Pembobotan *TF-IDF* pada Sistem Klasifikasi Dokumen Skripsi," *Jurnal Teknik Elektro*, vol. 9, no. 1, pp. 18-23, 2017.
- [5] F. K. R. Mahfud, N. S. Mudawanah and W. Hariyanto, "Sentiment Analysis of Perpustakaan Nasional Republik Indonesia Through Social Media Twitter," *MATICS*, vol. 12, no. 1, pp. 90-93, 2020.
- [6] L. Francis and M. Flynn, *Text Mining Handbook: Casualty Actuarial Society E-Forum*, 2010.
- [7] P. D. Turney and P. Pantel, "From *Frequency* to Meaning: Vector Space Models of Semantics," *Journal of Artificial Intelligence*, pp. 141-188, 2010.
- [8] G. A. Pradnyana and N. A. Sanjaya, "Perancangan dan Implementasi Automated Document Integration Dengan Menggunakan Algoritma Complete Linkage Agglomerative Hierarchical Clustering," *Jurnal Ilmu Komputer*, vol. 5, pp. 1-10, September 2012.
- [9] Koza, John.(2001, Nov.8) Operators of Genetic Algorithm [online].Available : <http://www.cs.felk.cvut.cz/~xobitko/ga/operators.html>.
- [10] R. J. Vidmar. (1994). On the use of atmospheric plasmas as electromagnetic reflectors [Online]. Available FTP: atmnext.usc.edu Directory: pub/etext/1994 File: atmosplasma.txt
- [11] S. H. Gold. (1995, Oct. 10). Inter-Network Talk [Online]. Available e-mail: COMSERVE@RPIECS Message: GetNETWORK TALKV.
- [12] Meligna. (1993, June 11). Periodic table of elements [Online]. Available Telnet: Library.CMU.edu Directory:Libraries/Reference Works File: Periodic Table of Elements