



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. Budaya

Hofstede et al (seperti yang dikutip oleh Mulyana, 2012) mengatakan bahwa budaya adalah pemikiran kolektif yang dipelajari dan bukan diwariskan yang memisahkan antara anggota masyarakat yang satu dengan yang lainnya (hlm. 11). Sedangkan Liliweri (2014) mengungkapkan bahwa budaya adalah bagian dari diri kita sendiri yang menentukan nilai-nilai hidup, keyakinan, perilaku dan interaksi kita dengan masyarakat umum. Varner dan Beamer (2005) juga menjelaskan bahwa budaya adalah koherensi antara pandangan bersama yang dipelajari, dibagikan dan dipertukarkan dalam kelompok orang mengenai kehidupan dan norma-norma yang baik dalam berperilaku (hlm. 5).

Lebih lanjut Liliweri (2007) menjabarkan bahwa manusia adalah aktor kebudayaan yang bertindak dalam ruang lingkup budaya, karena budaya bukan hanya sekedar seni tetapi melebihi seni itu sendiri. Budaya meliputi jaringan kerja dalam kehidupan antar manusia dan mempengaruhi sikap, perilaku dan nilai-nilai hidup manusia (hlm. 7). Selain itu menurut Kontjaraningrat (2007) ada tujuh unsur kebudayaan universal yang selalu ada pada tiap lapisan masyarakat dimana saja. Ketujuh unsur tersebut adalah bahasa, kesenian, sistem religi, sistem teknologi, sistem mata pencaharian, sistem ilmu pengetahuan dan organisasi sosial (hlm.203-204).

Oleh karena itu maka dapat disimpulkan bahwa budaya tidak hanya berupa seni dan hal remeh yang diwariskan oleh leluhur kita. Budaya merupakan hal yang kita pelajari dan membantu kita dalam membentuk jati diri kita. Dengan kata lain melalui budaya maka kita dapat membentuk identitas diri kita sendiri. Maka dapat dipastikan bahwa budaya merupakan hal yang patut dan wajib untuk dilestarikan.

2.1.1. Budaya Tionghoa

Budaya Tionghoa adalah salah satu budaya tertua yang ada di dunia. Menurut Ebrey (2010) negeri Tiongkok dipersatukan pada era dinasti Qin dan dinasti Han, di bawah pemerintahan raja Qin Shi Huang. Persatuan ini hanya bertahan selama beberapa saat saja. Tiongkok berhasil kembali bangkit dan dipersatukan kembali dibawah pemerintahan dinasti Tang. Banyak lembaga kekaisaran Han dibangkitkan kembali. Terdapat lebih dari satu miliar warga Tiongkok yang berasal dari suku Han dan merupakan mayoritas warga di negeri ini (hlm. 6-7). Menurut Ebrey (2010), Tiongkok dibentuk dari sejarah yang hebat. Perkembangan dan sejarah Tiongkok dapat dilihat pada tabel di bawah ini (hlm. 60-330)

Tabel 2.1. Tabel sejarah Tiongkok

Tahun	Dinasti	Budaya
221 - 206 SM	Dinasti Qin	Terracotta Army, Pemerintahan Sentral, Tembok Cina
202 SM – 220	Dinasti Han	Sutra, patung dan guci tembaga,

		keramik
265 – 420	Dinasti Jin	Guci dengan tema Buddha dan tema hewan berwarna kehijauan
420 – 589	Dinasti Chang'an dan Jiankang	Lukisan dinding bertemakan tao dan Buddha
589 – 618	Dinasti Sui	Patung-patung Buddha, syair dan puisi
618 – 907	Dinasti Tang	Giok dan porselen 3 warna, lukisan pemandangan
907 – 960	Dinasti Liang, Tang, Jin, Han, Zhou	lukisan pemandangan
960 – 1234	Dinasti Song, Liao, Jin, Xia Barat	Lukisan, puisi, kaligrafi, dan pagoda
1271 – 1368	Dinasti Yuan	percetakan dan publikasi
1368 – 1644	Dinasti Ming	Literatur, lukisan, puisi, musik, dan opera
1644 – 1911	Dinasti Qing	Lukisan dan kaligrafi
1912 - sekarang	Republik Rakyat China	Tian An Men, Sosialisme

2.1.2. Tionghoa Indonesia

Tan (2008) mengatakan bahwa budaya Tionghoa di Indonesia dibawa oleh para imigran dari negeri Tiongkok yang menetap di Indonesia (hlm. 58). Suryadinata (2010) juga mengungkapkan bahwa etnis Tionghoa sudah berada di Indonesia selama berabad-abad (hlm. 209). Beliau juga menambahkan bahwa sejak abad ke

11 orang Tionghoa sudah tersebar ke berbagai penjuru dunia terutama di Asia Tenggara. Mereka yang telah pergi merantau jarang yang berhasil pulang dikarenakan banyaknya konflik yang terjadi di Tiongkok, sehingga mereka menetap dan beranak pinak di negara rantau yang salah satunya adalah Indonesia (hlm. 7).

Santosa (2012) menambahkan, budaya Tionghoa berhasil melebur dengan budaya nasional dan menciptakan persilangan budaya yang unik. Hasil budaya seperti wayang sampai dengan masjid pun terdapat beberapa campuran budaya Tionghoa (hlm. 151-153). Setyautama dan Mihardja (2008) menyiratkan dalam pembahasannya mengenai nama-nama Tionghoa, terdapat berbagai sub etnis dalam Tionghoa yaitu Kanton, Hakka dan Hokkian dan sub dialeknya seperti Tiociu dan Hainan (hlm. xxiv).

2.1.3. Adat Pernikahan Budaya Tionghoa di Indonesia

Setiap etnis, suku dan budaya memiliki adat pernikahan masing-masing, tidak terkecuali etnis Tionghoa. Markus A. S. (2015) menjelaskan bahwa bagi setiap keluarga etnis Tionghoa yang memiliki anak, pernikahan merupakan hal yang sangat dinantikan juga merupakan pesta yang paling meriah dan menggembirakan (hlm. 304).

Lan (2013) juga mengatakan bahwa bagi etnis Tionghoa pernikahan merupakan hari besar yang melambangkan kedewasaan seseorang. Ia memaparkan bahwa sebelum menikah, seseorang masih dianggap anak oleh orang tuanya. Pada awal mulanya pernikahan diatur oleh orang tua melalui seorang

perantara, sedangkan kedua mempelai tidak saling mengenal. Biasanya mereka baru berkenalan pada hari pernikahannya (hlm. 240-241).

Wong, dkk (2014) menekankan bahwa pada zaman dulu orang Tionghoa kuno percaya jika pernikahan sudah ditakdirkan dan pemilihan tanggal serta waktunya sangat diperhatikan. Pernikahan juga dipercaya merupakan ritual untuk meminta anak (hm. 102,114).

Cheong (2012) menjabarkan bahwa pada zaman dahulu pasangan yang memiliki horoskop berbenturan menurut *fengsui* yang dihitung melalui *shio* tidak dapat bersatu dan bila dipaksakan niscaya akan membawa penderitaan dan bencana. Wong, dkk (2014) lebih lanjut mengatakan bahwa tradisi dan adat pernikahan sangat penting karena melambangkan harmoni, keberlangsungan generasi, kekayaan, dan umur panjang dari kedua mempelai (hlm.114). Singgih (2013) juga menjelaskan bahwa upacara tradisi pernikahan merupakan acara terpenting yang menandai peralihan hidup seseorang. Menjelang pernikahan terdapat banyak tradisi yang harus dilakukan oleh kedua mempelai.

Tradisi-tradisi tersebut adalah upacara menjelang pernikahan yang terdiri dari lamaran, *Sang Jit*, tunangan, penentuan hari baik, bulan baik yang kemudian dilanjutkan pada *Liaw Tia* atau acara bujangan. Selanjutnya masuk pada upacara pernikahan yang terdiri dari Cio Tao yang dilakukan oleh beberapa sub-etnis, pemberkatan pernikahan oleh badan keagamaan, *Teh Pai* atau penghormatan kepada orang tua dan ditutup oleh pesta pernikahan. Setelah resmi menikah

mempelai masih memiliki tradisi yang harus dijalankan, yaitu acara pulang tiga hari (hlm.29-35).

Lan (2013) menjabarkan tradisi pertama adalah lamaran, pihak pria datang kerumah pihak wanita dan meminta anak perempuan keluarga tersebut untuk dijadikan isteri. Kemudian dilanjutkan dengan *sangjit*, dimana pihak laki-laki datang kerumah pihak perempuan membawa perhiasan dan angpao sebagai tanda pengganti uang susu dari ibu mempelai wanita.

Beberapa hari sebelum pernikahan berlangsung pihak perempuan akan mengantar barang-barang keperluannya dalam bentuk pawai ke rumah pihak pria. Barang-barang yang diantarkan merupakan keperluan dari pihak mempelai wanita seperti, perhiasan, lemari dan sebagainya. Setelah itu dilanjutkan dengan *cio tao* yaitu upacara menyisir rambut yang dilakukan oleh mempelai wanita dan keluarga. Pada tahap ini kedua mempelai juga melakukan penghormatan kepada orangtua. Selanjutnya upacara yang terakhir yaitu resepsi/pesta pada zaman sekarang ini resepsi hanya diadakan selama dua jam. Pada zaman dahulu pesta pernikahan dilakukan selama dua hari berturut-turut (hlm.242-248).

2.2. Buku

Hampir setiap orang mengenal dengan apa yang dinamakan buku. Haslam (2006) mendefinisikan buku sebagai cara tertua untuk mendokumentasikan pengetahuan, ide, dan kepercayaan dunia. Pembuat buku pertama berasal dari Mesir, menulis menggunakan kolom dan memberi ilustrasi pada bukunya. Mesir menggunakan *papyrus* dan bentuknya bukanlah buku tetapi sebuah gulungan.

Selanjutnya Negara Tiongkok menemukan kertas sekitar 200 tahun sebelum Masehi. Kertas tersebut berbahan dari batang bambu yang dijadikan pulp. Pada tahun 751, pengetahuan akan kertas ini tersebar sampai di negeri Timur Tengah yang akhirnya ikut tersebar ke Eropa. Pabrik kertas pertama di Eropa dibangun pada tahun 1238. Buku yang dicetak pertama kali diciptakan pada tahun 1455 di Eropa (hlm. 6).

Thompson (2013) menambahkan, selama 500 tahun lebih buku telah menjadi penopang bagi budaya modern dan juga menjadi salah satu fondasi dunia pendidikan. Banyak kekayaan informasi dan pengajaran pada zaman dahulu kala diberitakan secara turun temurun melalui buku (hlm. 1). Menurut Sutopo (2006) terdapat beberapa proses dalam pembuatan sebuah buku (hlm 10-11).

1. Menentukan tujuan

Pada tahap ini penulis harus terlebih dahulu menentukan maksud dan tujuan dari pembuatan buku tersebut.

2. Memahami karakteristik audiens

Tahap ini melihat apakah informasi dalam buku dapat dipahami oleh audiens

3. Mempelajari desain buku yang lama

Tahap ini mempelajari desain buku yang telah dibuat sebelumnya lalu mengembangkannya karena audiens lebih terbiasa dengan desain buku yang sudah ada sebelumnya

4. Pembuatan desain miniatur

Tahap ini menentukan pola buku secara kasar

5. Pembuatan desain komprehensif

Tahap ini menempatkan elemen-elemen desain, namun tidak perlu menggunakan teks yang sebenarnya

6. Pembuatan desain final atau *artwork*

Tahap ini merupakan finalisasi dari tahap-tahap sebelumnya ditambah dengan desain *cover*.

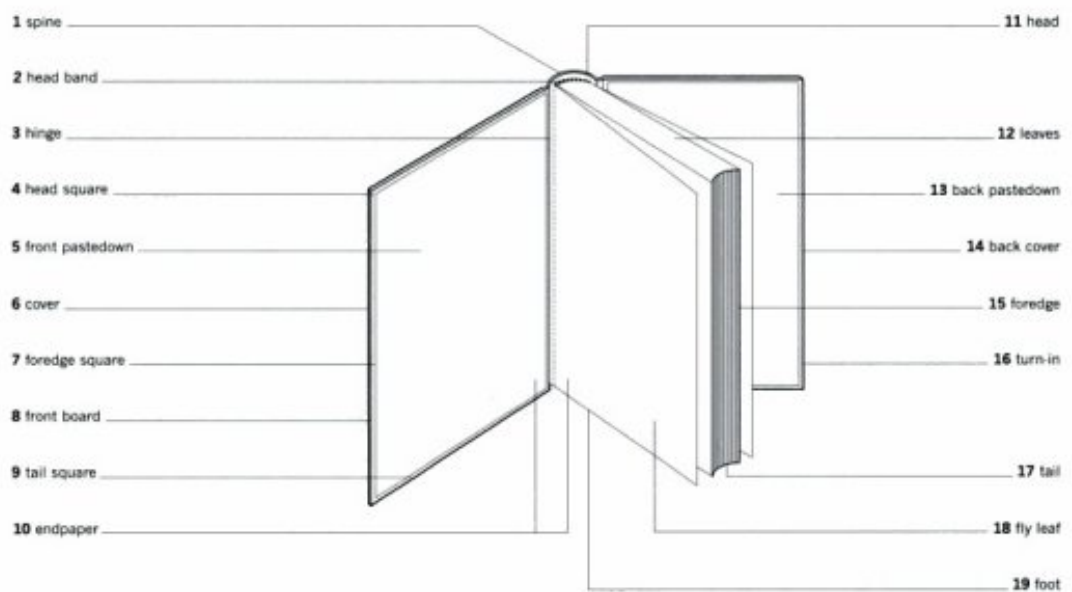
Menurut klasifikasi Dewey (2004), buku dibagi menjadi beberapa jenis seperti pada gambar di bawah

UMMN

0 (General).	500 Natural Science.
10 BIBLIOGRAPHY.	510 MATHEMATICS.
20 BOOK RARITIES.	520 ASTRONOMY.
30 GENERAL CYCLOPEDIAS.	530 PHYSICS.
40 POLYGRAPHY.	540 CHEMISTRY.
50 GENERAL PERIODICALS.	550 GEOLOGY.
60 GENERAL SOCIETIES.	560 PALEONTOLOGY.
70	570 BIOLOGY.
80	580 BOTANY.
90	590 ZOOLOGY.
100 Philosophy.	600 Useful Arts.
110 METAPHYSICS.	610 MEDICINE.
120	620 ENGINEERING.
130 ANTHROPOLOGY.	630 AGRICULTURE.
140 SCHOOLS OF PSYCHOLOGY.	640 DOMESTIC ECONOMY.
150 MENTAL FACULTIES.	650 COMMUNICATION AND COMMERCE.
160 LOGIC.	660 CHEMICAL TECHNOLOGY.
170 ETHICS.	670 MANUFACTURES.
180 ANCIENT PHILOSOPHIES.	680 MECHANIC TRADES.
190 MODERN PHILOSOPHIES.	690 BUILDING.
200 Theology.	700 Fine Arts.
210 NATURAL THEOLOGY.	710 LANDSCAPE GARDENING.
220 BIBLE.	720 ARCHITECTURE.
230 DOCTRINAL THEOLOGY.	730 SCULPTURE.
240 PRACTICAL AND DEVOTIONAL.	740 DRAWING AND DESIGN.
250 HOMILETICAL AND PASTORAL.	750 PAINTING.
260 INSTITUTIONS AND MISSIONS.	760 ENGRAVING.
270 ECCLESIASTICAL HISTORY.	770 PHOTOGRAPHY.
280 CHRISTIAN SECTS.	780 MUSIC.
290 NON-CHRISTIAN RELIGIONS.	790 AMUSEMENTS.
300 Sociology.	800 Literature.
310 STATISTICS.	810 TREATISES AND COLLECTIONS.
320 POLITICAL SCIENCE.	820 ENGLISH.
330 POLITICAL ECONOMY.	830 GERMAN.
340 LAW.	840 FRENCH.
350 ADMINISTRATION.	850 ITALIAN.
360 ASSOCIATIONS AND INSTITUTIONS.	860 SPANISH.
370 EDUCATION.	870 LATIN.
380 COMMERCE AND COMMUNICATION.	880 GREEK.
390 CUSTOMS AND COSTUMES.	890 OTHER LANGUAGES.
400 Philology.	900 History.
410 COMPARATIVE.	910 GEOGRAPHY AND DESCRIPTION.
420 ENGLISH.	920 BIOGRAPHY.
430 GERMAN.	930 ANCIENT HISTORY.
440 FRENCH.	940 Modern EUROPE.
450 ITALIAN.	950 Modern ASIA.
460 SPANISH.	960 Modern AFRICA.
470 LATIN.	970 Modern NORTH AMERICA.
480 GREEK.	980 Modern SOUTH AMERICA.
490 OTHER LANGUAGES.	990 Modern OCEANICA AND POLAR REGIONS.

Gambar 2.1. Klasifikasi Dewey

Haslam (2006) mengungkapkan bahwa buku memiliki komponen bagian luar atau disebut *book block*. Isi dari komponen tersebut adalah sebagai berikut (hlm. 20-21).



Gambar 2.2. *The Book Block*
diambil dari <https://parsonsdessign4.wordpress.com/resources/anatomy-of-a-book/>

1. *spine* : Bagian dari lapisan buku yang menutupi tempat kertas-kertas disatukan atau ditempel
2. *head band* : benang tipis yang diikat ke bagian yang biasa diwarnai untuk melengkapi *binding* dari sebuah buku
3. *hinge* : lipatan ujung kertas antara halaman terdepan dan halaman yang dimasukkan ke dalam *cover*
4. *head square* : bagian ujung dari *cover* yang lebih besar dari daun buku
5. *front pastedown* : halaman terdepan yang dimasukkan ke dalam *cover* depan
6. *cover* : kertas tebal atau papan yang menempel dan melindungi buku

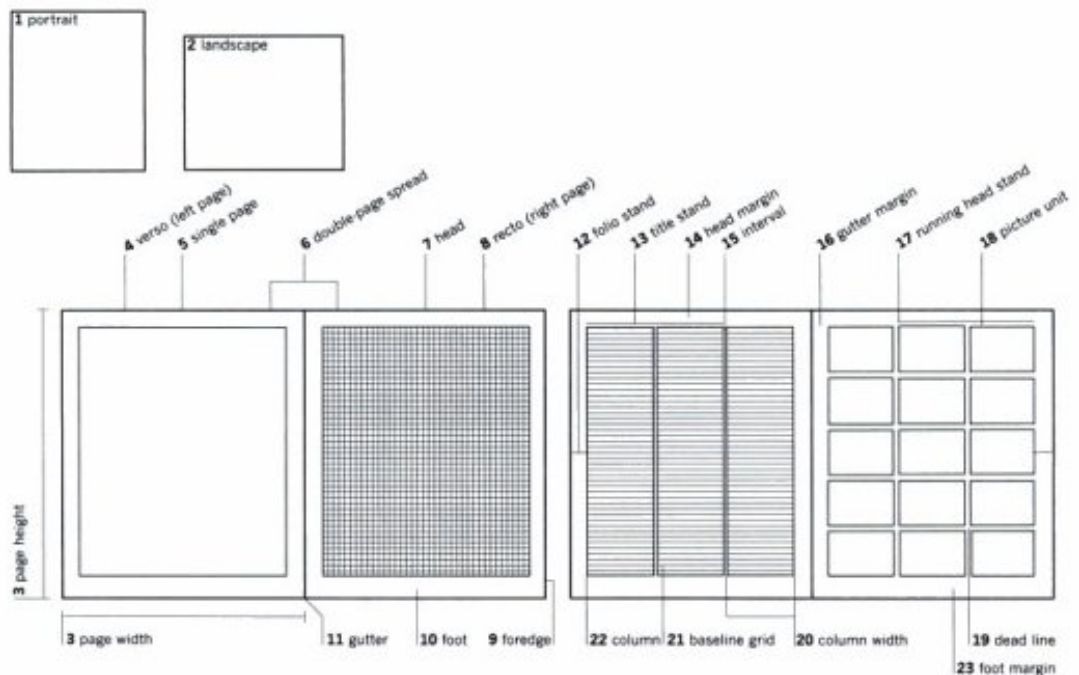
7. *fore edge square* : bagian sisi dari *cover* yang melindungi daun buku
8. *front board* : *cover* depan buku
9. *tail square* : sisi bawah dari *cover* yang melindungi daun buku
10. *endpaper* : halaman kosong yang dimasukkan ke dalam *cover* depan atau belakang untuk menguatkan bagian *hinge*
11. *head* : atas buku
12. *leaves* : kertas yang memiliki 2 sisi atau halaman
13. *back pastedown* : halaman belakang yang dimasukkan ke dalam *cover* belakang
14. *back cover* : papan atau kertas tebal bagian belakang
15. *fore edge* : sisi depan dari buku
16. *turn-in* : kertas atau kain yang dilipas dari *cover* luar ke *cover* dalam
17. *tail* : bagian bawah buku
18. *fly leaf* : halaman sesudah *endpaper*
19. *foot* : bagian bawah halaman
20. *signature* : (tidak ada dalam gambar) huruf, angka, atau simbol yang diletakkan di bagian bawah setiap kertas yang telah dicetak sebagai tanda mengurutkan halaman saat melakukan *binding*.

2.2.1. Layout

Rams (seperti dikutip oleh Ambrose dan Harris, 2007) menyatakan bahwa Sesuatu yang sederhana lebih baik daripada yang rumit. Karena itu layout yang bagus memiliki unsur desain yang paling minim yang dimungkinkan (hlm. 33). Rustan (2009) mengatakan dalam sebuah desain terdapat banyak elemen-elemen yang membangun sebuah layout untuk membuat tampilan secara optimal maka desainer harus mengenal fungsi dari elemen tersebut (hlm. 22).

Teori Rustan tersebut didukung oleh pernyataan Dabner (2008) yang mengatakan bahwa dalam sebuah desain terdapat banyak unsur-unsur yang berbeda, seperti tulisan, gambar, grafis, judul, sub-judul, dan teks utama. Semakin banyak elemen yang ada di dalam sebuah desain maka semakin sulit untuk menyeimbangkan keindahannya (hlm. 26.). Sedangkan menurut Haslam (2006) *layout* termasuk menjadi komponen bagian dalam buku. Komponen-komponen tersebut yaitu (hlm. 21)

U
M
N



Gambar 2.3. *The Page and The Grid*
(diambil dari <https://parsonsdessign4.wordpress.com/resources/anatomy-of-a-book/>)

1. *portrait* : format dengan tinggi melebihi lebar
2. *landscape* : format dengan lebar melebihi tinggi
3. *page height and width* : ukuran kertas
4. *verso* : halaman kiri buku, biasanya halaman genap
5. *single page* : satu daun kertas
6. *double page spread* : 2 halaman dengan konten yang bersambung melewati *gutter*. Didesain sedemikian rupa karena dimaksudkan untuk menjadi 1 buah halaman
7. *head* : atas buku

8. *recto* : halaman kanan buku, biasanya halaman ganjil
9. *fore edge* : ujung depan buku
10. *foot* : sisi bawah buku
11. *gutter* : bagian tengah dari *margin* buku *The grid*
12. *folio stand* : garis penanda letak nomor halaman buku
13. *title stand* : garis penanda letak judul
14. *head margin* : batas atas isi halaman
15. *interval/column gutter* : ruang vertikal kosong sebagai pemisah kolom
16. *gutter margin/binding margin* : batasan antara isi halaman dan *binding* buku
17. *running head stand* : garis penanda letak penulisan *heading* pada kanan atas di setiap halaman
18. *picture unit* : pembagian kolom yang dapat dibagi melalui *baseline* dan dipisahkan oleh *dead line*
19. *dead line* : ruang kosong antara *picture unit*
20. *column width/measure* : lebar kolom
21. *baseline* : garis penanda letak tulisan
22. *column* : ruang berbentuk persegi vertikal sebagai tempat dari isi teks

23. *foot margin* : batasan bawah isi halaman
24. *shoulder/fore edge* : (tidak ada dalam gambar) batasan paling luar dari isi
25. *column depth* : (tidak ada dalam gambar) tinggi dari kolom, dihitung dengan *point*, milimeter, atau dari banyaknya garis
26. *character per line* : (tidak ada dalam gambar) banyaknya huruf dalam 1 baris
27. *gatefold/throwout* : (tidak ada dalam gambar) halaman yang lebih besar dari halaman lainnya, lalu dilipat sehingga sama besarnya dengan halaman buku yang lain

2.2.2. Buku Ilustrasi

Menurut Museum Nasional Ilustrasi di Rhode Island, seperti yang dikutip oleh Zeegen (2006), ilustrasi merupakan hasil dari ilustrator yang menggabungkan ekspresi dan emosinya lalu menumpahkannya dalam sebuah gambar untuk memberitahu sebuah ide atau gagasan (hlm. 12).

Selain itu Zeegen (2009) mendefinisikan, ilustrasi adalah cara komunikasi visual secara langsung dan telah ada sejak zaman dahulu kala sebagai cara manusia untuk melakukan komunikasi. Ilustrasi berada di tengah-tengah antara seni dan desain grafis karena bukan hanya dibuat untuk kepuasan sendiri tetapi juga untuk kepuasan klien atau orang lain (hlm. 6). Lankow, Ritchie dan Crooks

(2012) mendukung teori Zeegen tersebut dengan mengungkapkan bahwa sejak zaman manusia purba hingga sekarang ini, manusia memanfaatkan gambar untuk memberi visualisasi pada informasi (hlm. 14).

Zeegen (2009) juga menambahkan bahwa sebelum kelahiran seni modern, seorang seniman melukis untuk menceritakan sesuatu. Selama berabad-abad seorang seniman dibayar untuk melukis dengan tema agama, legenda, mitos, dan juga kisah-kisah sejarah. Dengan munculnya industri cetak, para seniman mulai mengganti cara mereka dari media yang besar seperti melukis gereja dan kanvas yang sangat besar menjadi media-media seperti poster, brosur dan lain-lain. Pada akhir abad 19, ilustrasi menjadi salah satu pasar dalam dunia hiburan (hlm. 16-18).

Wigan (2006) mengatakan, ilustrasi mengalami revolusi setiap harinya. Banyaknya permintaan secara global akan ilustrasi, mulai dari tradisional maupun digital, membuat para ilustrator harus menemukan cara agar dapat bertahan dalam era revolusi komunikasi global (hlm. 6).

2.3. Prinsip dan Elemen Desain

Grastorf (2005) mengartikan elemen dalam desain sebagai alat dan hasil akhirnya menciptakan prinsip desain. Misalkan untuk mendapatkan kontras maka elemen yang dipakai adalah warna yang berlawanan (hlm. 22). Arntson (2012) mengatakan bahwa desain grafis bertujuan untuk memberi sebuah pesan dalam bentuk sebuah informasi visual (hlm. 4). Evans dan Thomas (2012) mengatakan

bahwa kita dapat mengerti maksud sebuah desain lebih dalam dengan menganalisa prinsip dan elemen desain yang dipakai (hlm. 4).

2.3.1. Titik dan Garis

Dabner, Stewart, dan Zempol (2014) mengatakan bahwa sebuah titik berfungsi sebagai penanda di sebuah ruang dan juga sebagai awal dari sebuah garis. Setiap titik akan membentuk sebuah garis. Setiap garis akan melalui 2 buah titik manapun dan bisa berbentuk lurus, cekung, tebal, tipis, horizontal, diagonal, vertikal, bergerigi, solid, membentuk sebuah gestur, ataupun patah (hlm. 35).

Lupton dan Phillips (2014) menjelaskan, secara geometris titik adalah hasil dari koordinat x dan y dan tidak memiliki bentuk maupun berat. Namun secara grafis, titik berwujud bulat, sebuah tanda yang terlihat. Garis merupakan kumpulan titik tak terhingga yang memiliki wujud, berat, ketebalan dan tekstur untuk memperlihatkan dirinya secara visual (hlm. 14-16). Rustan (2009) menambahkan, garis mempunyai sifat fungsional sebagai membagi area, penyeimbang secara visual, dan elemen pengikat untuk menjaga kesatuan elemen lainnya (hlm. 60).

2.3.2. Bentuk dan Ruang

Dabner, Stewart, dan Zempol (2014) mengatakan bahwa bentuk dan ruang dapat diperoleh dari titik dan garis atau bentuk geometris lalu disusun sedemikian rupa. Bentuk dan ruang yang memiliki komposisi yang baik dapat menarik perhatian pembaca (hlm. 33). Menurut Tondreau (2009), ruang yang luas dapat

menciptakan sebuah kesan dan membuat pembaca menjadi fokus (hlm. 18). Evans dan Thomas (2013) menambahkan bentuk adalah sebuah bentuk positif yang diletakkan di ruang, dan ruang bersifat negatif, tetapi ruang yang mengelilingi bentuk juga memiliki wujud (hlm. 19).

2.3.3. Warna

Dabner, Stewart dan Zempol (2014) menyimpulkan bahwa untuk menguasai desain sangat penting mengerti tentang warna. Warna adalah aspek penting dalam desain yang unik serta memiliki bahasa yang kompleks dan mempunyai kemampuan untuk merubah maknanya saat dipasangkan dengan warna lain. Lagi menurut mereka secara psikologis warna dapat menimbulkan *mood* tertentu yang bisa membantu anda menjangkau target dari desain anda (hlm. 88).

Bagi Samara (2007) Setiap warna dapat menimbulkan persepsi yang berbeda-beda bagi setiap manusia yang disebabkan oleh sifat-sifat warna itu sendiri (hal.83). Sedangkan menurut Tondreau (2009) warna membantu menciptakan ruang, menghidupkan halaman, dan mengatur elemen dalam ruang. Warna juga memberikan sinyal psikologis sesuai dengan pesan yang ingin disampaikan, oleh karena itu saat menambahkan warna maka target desain anda harus sangat diperhatikan (hlm.17).

Bendelmann, Yang, dan Wozniak (2010) juga menambahkan bahwa psikologi dan emosi warna telah diterima secara luas karena telah teruji secara klinis. Selain itu kebudayaan sangat berpengaruh terhadap penafsiran warna

(hlm.18). Mereka juga menyimpulkan bahwa untuk orang Tionghoa warna kuning melambangkan warna penguasa, keberuntungan, prestise, bumi dan emas, pada zaman dinasti Ming dan Qing warna kuning hanya dapat digunakan oleh keluarga kerajaan, bagi rakyat jelata yang menggunakan warna ini dapat dihukum dengan sangat berat. Warna kuning dan warna emas memiliki arti yang kurang lebih sama bagi masyarakat Tionghoa, hanya saja warna emas juga melambangkan kebangsawanan dan kekayaan.

Sedangkan untuk warna merah dipercaya sebagai lambang kebahagiaan, kecantikan, kesuksesan dan keberuntungan. Warna hijau dilambangkan sebagai warna kebersihan, kesehatan dan keselarasan. Bagi masyarakat Tionghoa warna putih merupakan warna yang paling dihindari karena melambangkan kematian dan kesedihan. Berbeda dengan kepercayaan di belahan dunia Barat, warna hitam merupakan lambang dari keberanian, kenetralan, warna surgawi dan merupakan raja dari warna, oleh karena itu pada dinasti seorang raja menggunakan jubah berwarna hitam.

2.3.4. Tipografi

Dabner, Stewart dan Zempol (2014) mengatakan bahwa tipografi adalah proses mengatur huruf, kata dan tulisan dalam semua konteks yang dapat dibayangkan menggunakan peralatan yang dikuasai oleh desainer tersebut untuk mendukung komunikasi visual yang efektif (hlm. 62). Rustan (2008) mengatakan bahwa tipografi adalah elemen terpenting karena semua informasi disampaikan melalui teks (hlm. 18)

Cullen (2012) juga menyebutkan bahwa dalam setiap media baik itu cetak maupun digital, selalu menggunakan tipografi. Dengan adanya tipografi maka pesan yang tersirat dalam sebuah karya seni dapat lebih tersampaikan (hlm. 12).

Menurut Samara (2007), terdapat jenis-jenis huruf yang berbeda, yaitu

1. *Oldstyle*

Dibentuk dengan perbedaan ketebalan pada garis seperti menggunakan pen atau kuas. Setiap ujungnya berbentuk buah pir dan huruf kecilnya memiliki celah pendek pada ujung dan badannya.

2. *Transitional*

Terjadi perkembangan struktur pada tipe huruf ini. Tebal garis huruf lebih kontras, tinggi huruf kecil bertambah, garis tengah huruf lebih vertical, *serif* lebih tajam, dan kaki huruf menuju ke *serif* terlihat lebih halus.

3. *Modern*

Perbedaan tebal garis pada huruf lebih kontras, huruf terlihat kaku, dan ujung-ujung huruf dibuat berbentuk bulat.

4. *Sans serif*

Ketebalan huruf sama rata dan terlihat lebih detil. *Serif* dihilangkan sehingga huruf terlihat lebih sederhana. Huruf ini menjadi huruf utama untuk dibaca karena walaupun ukurannya kecil masih dapat terbaca.

5. *Slab serif*

Huruf ini dibuat lebih tebal dari *san serif* namun diberi tambahan *serif* yang berbentuk kaku pada ujungnya. Huruf ini lebih besar dari huruf pada umumnya.

6. *Graphic*

Huruf ini secara visual berbentuk ekspresif, tapi tidak dapat digunakan dalam sebuah teks yang panjang. Beberapa contoh dari huruf ini adalah *script*, *fancy*, dan huruf-huruf kompleks yang terbuat dari tulisan tangan sendiri ataupun gambar.

Dari teori diatas maka penulis menyimpulkan bahwa tipografi adalah hal yang sangat krusial, tetapi dalam penerapannya tipografi dapat dibuat menjadi lebih menarik dan tidak membuat audiens bosan.

2.3.5. Harmony and Balance

Lauer dan Pentak (2012) mengatakan bahwa manusia sejak kecil telah mengembangkan sebuah rasa keseimbangan sehingga kita sebagai manusia akan terganggu jika melihat sesuatu yang tidak seimbang (hlm. 89). Sebuah visual juga akan terlihat tidak bagus jika tidak memiliki harmoni, jika setiap elemen tidak saling berhubungan maka komposisi tersebut akan terlihat aneh di mata kita (hlm. 28). Dabner, Stewart, dan Zempol (2014) mendefinisikan keseimbangan adalah bagaimana distribusi elemen-elemen desain dalam sebuah halaman, sedangkan harmoni adalah persamaan atau kesatuan objek-objek visual dalam halaman tersebut (hlm. 33). Lupton dan Phillips (2014) menjelaskan, keseimbangan visual dapat tercapai jika setiap elemen desain yang berada di sebuah ruang dapat tertata secara proposional, objek yang besar akan kontras dengan objek yang kecil begitu juga warna gelap kontras dengan warna terang. Harmoni dapat dicapai jika sebuah pola visual tersebut masih terstruktur walau terjadi variasi dan perubahan. Keseimbangan dan harmoni yang baik dapat menciptakan stabilitas (hlm. 29).

2.3.6. Simetri dan Asimetri

Arntson (2011) mengatakan bahwa terdapat 2 cara dalam mendapatkan keseimbangan yaitu simetri dan asimetri (hlm. 65). Dabner, Stewart, dan Zempol (2014) mendefinisikan simetri sebagai sebuah komposisi dimana setiap elemennya seimbang seperti pantulan cermin sedangkan asimetri merupakan sebuah komposisi dimana elemennya memiliki posisinya masing-masing dan tidak seperti pantulan cermin (hlm. 39). Lupton dan Phillips (2014) menambahkan, simetri bisa dilihat dari kiri ke kanan, atas ke bawah, maupun keduanya. Asimetri juga dapat mendapatkan keseimbangan dengan menaruh elemen-elemen yang saling kontras di kedua sisi sehingga secara komposisi tidak terlihat berat sebelah (hlm. 30).

2.4. Vektor

Elmansy (2013) mengatakan bahwa *vector image* diciptakan dari garis dan titik yang dikalkulasi oleh komputer sehingga memiliki gambar yang tajam. Berbeda dengan gambar tipe *bitmap* yang berisikan *pixel*, gambar-gambar yang terbuat dari *vector* tidak dapat kehilangan ketajamannya sehingga lebih mudah untuk diedit maupun diperbesar (hlm. 2-3).

Lopez dan Romer (2011) menambahkan, grafis *vector* adalah sebuah hitungan matematis yang mendeskripsikan warna, *outline*, dan posisi semua objek dalam sebuah gambar. Setiap angka matematis ini memiliki posisi sehingga kualitas gambar sebuah grafis *vector* akan memiliki kualitas yang sama walaupun

diperbesar sekalipun (hlm. 4). Dalam pembuatannya, gambar berbasis *vector* sangat berbeda dengan gambar berbasis raster atau *bitmap*.

Toland dan Hartman (2012) mengatakan dalam pembuatan sebuah grafis *vector*, terdapat titik-titik yang akhirnya akan membentuk garis, dan garis tersebut akan menyatu dengan garis lainnya dan membentuk sebuah objek. Tiap titik tersebut memiliki sebuah *anchor point* yang berguna untuk mengarahkan bentuk garis dari satu titik ke titik lainnya (hlm. 77).

