



### **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. *Motion Graphic*

Menurut Crook (2016), *motion graphic* dapat didefinisikan sebagai sebuah koreografi atau pergerakan dari elemen-elemen grafis dari waktu ke waktu yang dapat menyampaikan suatu informasi (hlm. 10). *Motion graphic* sering disamakan dengan animasi. Memang pada dasarnya baik *motion graphic* dan animasi sama-sama menganimasikan elemen grafis, bahkan mungkin menggunakan teknik, peralatan, media yang sama. Namun, tujuan keduanya berbeda. *Motion graphic* memiliki tujuan yakni menyampaikan informasi, berbeda dengan animasi yang memiliki tujuan untuk menghibur audiensnya. *Motion graphic* mengesampingkan aspek emosional sebagai tujuan dan berfokus mengkomunikasikan informasi.

Selain animasi, *motion graphic* juga sering disamakan dengan *visual effect*. Pembedanya ialah ketika *motion graphic* mengkomunikasikan suatu informasi saja dalam layar, *visual effect* menunjang elemen grafis utama supaya menjadi utuh. *Visual effect* sering digunakan pada film fantasi, misalnya keberadaan dinosaurus, agar dinosaurus dan setting film terlihat nyata.

Sejak awal mula eksistensinya, manusia sudah berusaha untuk dapat menciptakan gambar bergerak. Dengan keterbatasan teknologi, mereka berusaha menceritakan hal dengan gambar. Misalnya, penemuan lukisan suatu hewan dengan kaki yang banyak di gua-gua bermakna hewan tersebut sedang berjalan.

Namun walaupun pemahaman mengenai gambar bergerak sudah ada dari dulu, ilusi gambar bergerak baru dapat tercipta setelah alat optik tercipta.

### **2.1.1. Komposisi & Perspektif**

Sepanjang sejarah, para seniman dan desainer sudah mencoba berbagai tipe bidang agar bidang tersebut menyatu dengan konten yang ingin mereka sampaikan kepada audiens. Bidang datar ini tidak memiliki kedalaman atau perspektif. Namun karena memiliki komposisi yang baik, suatu konten yang ingin disampaikan seniman atau desainer dapat diterima dengan mudah dan menyeluruh. Agar mencapai komposisi yang baik, prinsip-prinsip dalam komposisi ini harus diperhatikan.

#### **1. Kesatuan**

Menurut Krasner (2013), kesatuan merupakan prinsip yang merujuk kepada kesan di mana seluruh elemen desain yang ada dalam sebuah komposisi menjadi utuh, harmonis, berhubungan, dan koheren (hlm. 263). Dengan elemen yang menyatu, pesan atau maksud yang ingin disampaikan oleh desainer menjadi lebih mudah dicerna oleh audiens. Kesatuan dapat dicapai apabila konsisten dengan elemen yang digunakan dalam komposisi. Misalnya, menggunakan maksimal dua *typeface* agar elemen di dalam komposisi tidak terlihat terpencar-pencar dan tidak berkelompok. Selain itu, desainer juga dapat menggunakan *palettes* warna secara konsisten untuk menunjukkan desain yang berhubungan satu sama lain – walaupun berbeda media atau seri (hlm. 264-265).

## 2. Keseimbangan (Balance)

Poulin (2011) menyatakan bahwa keseimbangan dapat dicapai ketika elemen-elemen visual tersebar secara merata dan diatur untuk menyampaikan kesan stabil dan harmonis. Keseimbangan diklasifikasi menjadi tiga, yakni sebagai berikut.

### a. Keseimbangan Formal

Tipe keseimbangan formal adalah tipe yang paling mudah diraih dalam tiap komposisi visual; dengan cara mengidentikkan elemen yang ada berada di satu sisi dengan sisi lainnya. (hlm. 115).

### b. Keseimbangan Dinamis

Keseimbangan dinamis lebih sukar dicapai dibandingkan keseimbangan formal. Untuk mencapainya, elemen-elemen akan sengaja diletakkan atau diatur dalam komposisi yang tidak sama dan terlihat acak atau dinamis. Meskipun terlihat acak, audiens akan melihat seluruh elemen dalam komposisi tersebut seimbang secara visual. Keseimbangan dinamis membutuhkan perancangan yang teliti agar komposisi tetap terlihat seimbang (hlm. 117).

### c. Keseimbangan Radial

Keseimbangan radial berdasar pada sebuah lingkaran di mana elemen visual tersebar secara melingkar dan terfokus ke bagian tengah komposisi. Keseimbangan radial akan menimbulkan titik fokus yang kuat pada bagian tengah komposisi. Contoh dari

keseimbangan radial adalah gambar bintang, jam, wajah, roda, dan bunga matahari (hlm. 117).

Desainer dapat mengandalkan warna, arah fokus mata, tata letak elemen, gelap terang suatu elemen, bentuk, dan tekstur untuk memberikan penekanan dan mendapatkan keseimbangan dalam komposisi (hlm. 117-118).

### 3. Permukaan Bidang & Figur

Permukaan bidang merujuk kepada area suatu komposisi, sedangkan figur merujuk kepada subjek atau elemen yang menempati area tersebut. Dalam *motion graphic*, relasi antara permukaan bidang dan figur dapat bertukar peran akibat pergerakan posisi, orientasi, dan ukuran dari elemen yang berubah-ubah (dinamis) waktu ke waktu.

### 4. *Positive & Negative Space*

*Positive space* merupakan area yang menempati komposisi, sementara *negative space* adalah area yang kosong. *Negative space* juga merujuk kepada permukaan bidang yang tidak diisi atau ditempati elemen visual. *Negative space* berfungsi untuk menambah atau mengurangi irama serta keseimbangan komposisi secara keseluruhan, dan menimbulkan penekanan visual atau arah pergerakan/fokus mata. Selain itu, *negative space* adalah ruang untuk mengistirahatkan mata yang lelah melihat pergerakan elemen yang berada dalam komposisi, sehingga audiens tidak merasa jenuh, bosan, bingung, atau kewalahan ketika disodori informasi-informasi dalam bentuk elemen visual yang bergerak. *Negative space* bukan sisa ruang yang tidak diisi elemen,

melainkan telah direncanakan dan dirancang secara sengaja untuk mencapai tujuan di atas (hlm. 269).

#### 5. Ukuran dan Skala

Ukuran merujuk pada besarnya suatu elemen yang menempati suatu komposisi, sedangkan skala merupakan relasi relatif (perbandingan) yang hadir antara elemen satu dengan elemen yang lain. Ukuran dan skala dapat menimbulkan keseimbangan atau penekanan. Misalnya elemen yang skalanya terstruktur menimbulkan persepsi bahwa komposisi seimbang atau menyatu. Sementara, elemen yang jauh lebih besar dibandingkan elemen lain akan menimbulkan penekanan sehingga akan langsung menarik perhatian audiens (hlm. 270).

#### 6. Arah (*Direction*)

Menurut Krasner (2013) *direction* memegang peranan yang cukup vital karena mengatur bagaimana pergerakan mata audiens dalam menangkap serta mencerna elemen dalam komposisi; apakah elemen tersebut sedang memasuki atau justru ke luar dari komposisi, atau menetralkan pergerakan elemen-elemen dalam komposisi. Misalnya, pergerakan suatu ke luar suatu benda dapat ditutupi dengan pergerakan benda yang masuk ke dalam area komposisi (hlm. 272 – 273).

#### 7. Kontras

Kontras juga salah satu prinsip paling penting dalam komunikasi visual karena dapat menampilkan beragam bentuk elemen ke dalam komposisi,

menjelaskan atau menyederhanakan informasi yang ada dalam komposisi, menekankan maksud atau pesan, atau memperhalus informasi yang akan disampaikan kepada audiens. Untuk mencapai kontras, desainer dapat memerhatikan skala (perbandingan antarelemen), gelap-terangnya suatu elemen, warna, bentuk, permukaan, jarak antarelemen, dan orientasi elemen (hlm. 272 – 276).

#### 8. Hierarki

Hierarki merupakan susunan atau urutan bagaimana perhatian audiens mengarah dari satu elemen yang paling kontras (elemen primer) dan paling menarik perhatian ke elemen lain (elemen sekunder bahkan elemen tersier). Setelah audiens mencerna informasi paling penting yang terdapat dalam elemen primer, mereka akan dituntun untuk mencerna elemen sekunder dan elemen primer yang merupakan atribut-atribut yang berkontribusi dalam hierarki komposisi (hlm. 277).

#### 9. Ragam & Pengulangan

Pengulangan elemen dalam komposisi berfungsi untuk mengemukakan maksud pada elemen visual dengan lebih dalam. Namun pengulangan elemen tidak harus identik sama. Untuk mencegah audiens jenuh dalam memerhatikan komposisi, elemen tersebut dapat dibuat lebih beragam dengan membedakan warna atau ukuran dari elemen satu dengan elemen yang lain (hlm. 277-278).

## 10. *Juxtaposition & Superimposition*

*Juxtaposition* adalah pengaturan/penempatan dua elemen atau lebih, baik memiliki kesamaan maksud atau tidak, dalam jarak yang berdekatan untuk menciptakan gagasan atau pengertian baru. Sementara *superimposition* adalah penumpukan satu atau lebih elemen di atas elemen yang lain (hlm. 282-284).

Selain memerhatikan prinsip di atas, desainer juga perlu memerhatikan sistem *grid* untuk mempermudah desainer dalam menentukan tata letak, ukuran, skala, dan proporsi elemen dalam suatu komposisi agar tercipta kesatuan yang terstruktur. Sebelum memutuskan untuk menggunakan *grid*, desainer dapat membuat sketsa elemen-elemen dalam komposisi terlebih dahulu.

### 2.1.2. Transisi

Menurut Krasner (2013) dalam transisi *motion graphic* terdapat dua pertimbangan sebagai berikut.

#### 1. Pertimbangan Ruang/Tempat

Pertimbangan ruang/tempat terdiri dari beberapa aspek yakni posisi, ukuran, orientasi elemen, arah elemen tersebut bergerak, dan segala pergerakannya yang memengaruhi pergerakan elemen lain, termasuk *frame* area kerja tempat elemen tersebut itu berada. Pergerakan dari elemen-elemen yang menggunakan pertimbangan ruang/tempat ini dapat menimbulkan suasana/*mood* tertentu yang mendukung maksud desainer. Misalnya pergerakan elemen dan kamera yang tidak

stabil dan terputus-putus dapat menimbulkan kesan menakutkan di mata audiens (hlm. 239)

## 2. Pertimbangan Tempo

Pertimbangan tempo terdiri dari *timing* (waktu) dan *velocity* (kecepatan). *Timing* diperoleh dengan mengendalikan jumlah *frames* antarmotion. Dalam *motion graphic*, *timing* merupakan hal yang sangat vital karena penulis bertanggung jawab dalam menentukan waktu atau durasi yang sesuai bagi audiens untuk mencerna informasinya. *Timing* digambarkan dengan *frames per second* (fps) untuk kecepatan maksimum sebuah animasi dapat dimainkan agar menimbulkan efek berkesinambungan dan nyata. Standar *frame rate* ialah 29,97 fps di Amerika Serikat, sedangkan 24 fps di Eropa dan Australia.

Pada 1967, US Society of Motion Pictures and Television Engineers (SMPTE) menetapkan standar 30 fps dan memperkenalkan *timecode*, sehingga waktu dihitung dengan bentuk delapan digit angka. 24 jam dihitung dengan 0 hingga 23 jam, 0 hingga 59 menit, serta 0 hingga 59 detik. Detik kemudian dispesifikan kembali menjadi *frames*, dan *frame* bergantung kembali kepada *frame rate* (30 fps). Sistem ini masih berlanjut hingga hari ini untuk produksi video dan *motion graphics*, dan memampukan desainer untuk berkoordinasi waktu dari bermacam-macam sumber video.

Berbeda dengan *timing*, *velocity* adalah kecepatan dimana sebuah elemen bergerak atau berubah dalam waktu dan ruang. *Velocity* diklasifikasikan kembali menjadi *linear velocity*, *nonlinear velocity*, dan *altered velocity*. *Linear velocity*

adalah ketika pergerakan elemen bersifat stabil dan seragam. *Linear velocity* dapat diterapkan untuk mendapatkan tampilan *motion graphic* yang terlihat mengalir atau mekanis. Sedangkan *nonlinear velocity* berkebalikan dengan *linear velocity* yang bergerak konstan. Dengan menyadari bahwa secara alami suatu objek biasanya bergerak tidak secara konstan melainkan lambat terlebih dahulu, cepat, dan kemudian lambat sebelum akhirnya berhenti bergerak inilah *nonlinear velocity* diterapkan. *Nonlinear velocity* didasari oleh hukum Newton yakni bahwa objek yang memiliki massa secara alami akan berakselerasi sebagaimana objek tersebut bergerak melalui ruang. Penggunaan *nonlinear velocity* membutuhkan pengamatan yang teliti agar pergerakan elemen terlihat halus dan nyata.

*Altered velocity* ialah kecepatan yang berubah secara kontras dibandingkan dengan kecepatan dalam waktu sebelumnya. Misalnya dalam animasi atau film *action*, ada adegan *slow motion* atau *fast-forward*. Keduanya menerapkan *altered velocity* untuk mendapatkan kesan penekanan pada adegan tersebut, mendukung ritme *frames*, menimbulkan atau mengubah *mood*/suasana tertentu, memperjelas detail dan alur cerita, dan membuat audiens lebih mengapresiasi isi *frame* yang menggunakan *altered velocity* tersebut (hlm. 149).

### **2.1.3. Warna**

Menurut Aaris Sherin (2012), warna diklasifikasikan menjadi dua, yakni warna aditif dan warna subtraktif. Warna aditif adalah warna yang berasal dari cahaya atau spektrum, yakni RGB (*red, green, blue*). Sedangkan warna subtraktif adalah warna yang berasal dari bahan (pigmen), yakni CMYK (*cyan, magenta, yellow,*

*black*). Televisi, komputer, *smartphone*, dan penggunaan layar digital lainnya menggunakan warna aditif (hlm. 39-41).

Warna merupakan suatu hal yang penting karena dapat menyampaikan dan memperkuat/ menekankan maksud atau ide desainer. Warna juga dapat menimbulkan suasana tertentu yang memengaruhi audiens. Selain itu, warna juga memiliki relevansi dengan kultur-kultur tertentu. Bangsa yang berbeda akan memiliki persepsi yang berbeda pula mengenai warna (hlm. 86). Misalnya oleh bangsa Cina, warna merah mendeskripsikan kebahagiaan, kemeriahan, dan keberuntungan; sementara bagi bangsa Celtic dan suku di Afrika Selatan warna merah merupakan simbol kematian dan bela sungkawa.



Gambar 2.1 . Warna Merah di Cina Bermakna Kebahagiaan  
([https://static.helpgoabroad.com/images/easyblog\\_images/778/image1\\_20150205-120707\\_1.jpg](https://static.helpgoabroad.com/images/easyblog_images/778/image1_20150205-120707_1.jpg))



Gambar 2.2. Warna merah di Afrika Selatan Bermakna Kedukaan, seperti pada Pemakaman Presiden Ghana, Alm. John Atta Mills. ([http://blogs.voanews.com/photos/files/2012/08/ap\\_ghana\\_president\\_funeral\\_10Aug12-975x650.jpg](http://blogs.voanews.com/photos/files/2012/08/ap_ghana_president_funeral_10Aug12-975x650.jpg))

Warna juga memiliki berbagai macam makna. Dalam asosiasi makna warna menurut Adams & Stone (2008), secara umum masing-masing warna bermakna sebagai berikut.

UMMN

Tabel 2.1. Tabel Asosiasi Warna  
(Color Design Workbook, Adams & Stone, 2008)

Warna; Asosiasi	Positif - Negatif	Hubungan Budaya	Keterangan
Merah; diasosiasikan dengan api, darah, dan sensualitas.	(+) Hasrat, cinta, energi, antusiasme, kegembiraan, panas, kekuasaan  (-) Agresi serangan, kemarahan, pertikaian, revolusi, kejam, imoral.	Di Asia khususnya Cina, merah melambangkan pernikahan, keberuntungan, dan kebahagiaan.	Warna merah merupakan warna yang dominan secara visual, melambangkan kecepatan & aksi.
Jingga; diasosiasikan dengan musim gugur atau buah jeruk.	(+) Kreativitas, kesegaran, unik, energi, stimulasi, sosialisasi, kesehatan, semangat, fantasi, aktivitas.  (-) Kecemburuan, takut, penipuan, peringatan.	Warna jingga di India melambangkan agama Hindu; sedangkan bagi pribumi Amerika melambangkan kekerabatan. Di Irlandia melambangkan pergerakan Kristen Protestan, di Belanda adalah warna nasional.	Warna jingga dapat meningkatkan nafsu makan. Orang yang berada di ruangan berwarna merah cenderung lebih banyak berpikir & berbicara. Warna jingga melambangkan keramahan.
Kuning ; diasosiasikan dengan cahaya matahari.	(+) Intelektual, kebijaksanaan, optimisme, cahaya, kebahagiaan, idealisme.  (-) Kebisingan, kekasaran, kebodohan.	Jubah kuning digunakan oleh biksu Buddha. Di Mesir & Burma, kuning berarti perkabungan. Bagi umat Hindu, kuning digunakan untuk perayaan musim semi.	Warna kuning merupakan warna pertama yang disadari manusia. Warna ini lebih terang dari putih, dapat membuat mata lelah.
Hijau ; diasosiasikan dengan lingkungan/alam.	(+) Kesuburan, uang, pertumbuhan, pemulihan, kesuksesan, alam, harmoni, kejujuran, masa muda.  (-) Keserakahan, dengki, muak, racun, pelapukan, awam.	Warna hijau sering diasosiasikan dengan agama Islam & negara Irlandia.	Warna hijau adalah warna yang paling menyenangkan untuk mata; merupakan warna yang menyegarkan. Hijau berarti respon positif atas tiap perintah.
Biru ; diasosiasikan dengan laut dan langit.	(+) Ilmu, sejuk, damai, maskulinitas, perenungan, kesetiaan, keadilan, intelegensi.  (-) Depresi, dingin, keras kepala, apatis.	Warna biru di Iran menandakan perkabungan. Warna biru di sebagian besar negara dianggap sebagai warna maskulin, kesetiaan & kepercayaan, sering digunakan warna korporat.	Warna biru memiliki efek menenangkan. Orang yang bekerja di ruangan berwarna biru dipercaya lebih produktif.

Warna; Asosiasi	Positif - Negatif	Hubungan Budaya	Keterangan
Ungu; diasosiasikan sebagai kemewahan dan spiritualitas.	(+) Mewah, kebijakan, imajinasi, kecanggihan, kedudukan, inspirasi, kekayaan, misterius.  (-) Berlebihan, kegilaan, kekejaman.	Ungu di Amerika Latin berarti kematian. Wanita di Thailand memakai baju ungu ketika suami meninggal. Di Jepang, ungu melambangkan upacara, pencerahan, atau arogansi.	Ungu terkadang dikaitkan dengan homoseksualitas. Zaman dulu, warna ungu sangat mahal sehingga hanya dipakai orang kaya. Ungu dipercaya meningkatkan kreativitas.
Hitam; diasosiasikan dengan malam dan kematian.	(+) Kekuatan, kekuasaan, berat, canggih, elegan, formal, serius, kehormatan, kesendirian, misterius. (-) Ketakutan, kejahatan, rahasia, pasrah, penyesalan, kekosongan, duka.	Warna hitam di sebagian besar Asia melambangkan kedukaan & penyesalan. Di Amerika, Eropa, & Jepang mewakili pemberontakan.	Orang yang menggunakan baju hitam terlihat lebih kurus. Warna lain akan terlihat lebih cerah bila disandingkan dengan warna hitam.
Kelabu; diasosiasikan dengan netralitas.	(+) Seimbang, aman, dapat diandalkan, sederhana, dewasa, pandai, bijak. (-) Kurang berkomitmen, tidak pasti, ragu, membosankan, kesedihan, usia senja, kebimbangan.	Warna kelabu di Amerika menandakan industri. Di dunia, warna kelabu diasosiasikan dengan perak dan harta.	Warna kelabu jarang menimbulkan emosi yang kuat. Warna kelabu adalah keseimbangan antara warna hitam dan putih.
Putih; diasosiasikan dengan cahaya, terang, kemurnian.	(+) Kesempurnaan, pernikahan, kebersihan, polos, lembut, terang, suci, sederhana, kebenaran. (-) Kerapuhan, isolasi.	Di Jepang & Cina, putih adalah warna kedukaan. Di dunia, bendera putih berarti gencatan senjata.	Warna putih diasosiasikan dengan malak & Tuhan. Warna putih sangatlah cemerlang sehingga dapat mengakibatkan sakit kepala. Cahaya putih dapat membutakan.

Karena banyaknya variasi makna dan aplikasi warna seperti yang tercantum dalam tabel, seorang desainer grafis harus mengetahui siapakah target audiens dari suatu karya desain yang akan dibuatnya. Jangan sampai makna yang

ingin disampaikan oleh seorang desainer bergeser atau malah berlawanan karena kurang tepatnya penggunaan warna dalam suatu karya desain (hlm. 24-31).

Sherin (2012) menambahkan bahwa warna memiliki beberapa aspek. Aspek warna ini adalah hues atau kombinasi yang menimbulkan respons dan karakter tertentu.

1. Warna Muda (Light Color)

Warna muda merupakan kombinasi dari warna-warna yang pucat, bahkan terlihat hampir transparan. Semakin terang warna tersebut, kontras warna akan semakin berkurang. Warna muda dapat dikombinasikan dengan warna yang cerah sebagai penyeimbang (hlm. 96).

2. Warna Tua/Gelap (Dark Color)

Warna tua atau gelap terbentuk dari warna hitam. Penggunaan warna ini akan menambahkan kesan dramatis dan membangun suasana (mood). Warna tua juga seringkali digunakan untuk menggantikan peran warna netral dan kontras. Untuk mencapai keseimbangan secara visual, warna ini dipadukan dengan warna muda atau warna cerah (hlm. 97).

3. Warna Cerah

Warna cerah terbentuk dari pigmen-pigmen warna yang murni, tanpa tambahan warna abu-abu atau hitam. Warna cerah sangat berpengaruh untuk menarik perhatian, dan seringkali digunakan ketika mengiklankan barang atau menyoroti hal penting. Kendati demikian penggunaan warna terang yang terlalu banyak akan membuat mata lelah dan mengurangi kemampuan audiens untuk menerima serta mencerna informasi dalam karya visual dengan cepat (hlm. 98).

#### 4. Warna Pastel (Pale Colors)

Warna pastel merupakan warna yang terbentuk dari 65% atau lebih warna putih. Warna ini diasosiasikan dengan bayi yang baru lahir, anak-anak, pernikahan, dan warna yang feminin (hlm. 99).

#### 5. Warna Hangat

Warna hangat memiliki warna merah di dalamnya. Ketika suatu warna disebut sebagai warna hangat, umumnya warna tersebut juga termasuk dalam warna cerah. Warna hangat dapat menonjolkan elemen yang muncul bersamaan dengannya sehingga sangat berguna ketika mempromosikan sebuah barang (hlm. 100).

#### 6. Warna Dingin

Warna dingin memiliki warna biru di dalamnya, dan merupakan pilihan aspek warna yang berguna untuk memberikan kesan positif, terpercaya, dan konservatif (hlm. 101).

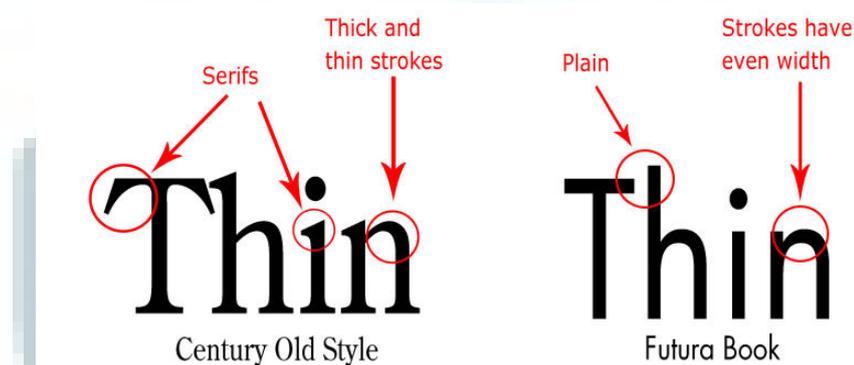
#### 7. Warna Netral

Warna netral adalah kombinasi warna yang memiliki warna abu-abu atau warna coklat dengan persentase yang besar. Kedua warna ini adalah warna yang sering diremehkan dan jarang digunakan, padahal apabila digunakan dengan benar warna ini akan menjadi warna yang sangat berpengaruh. Warna netral digunakan ketika karya ditujukan untuk kebutuhan yang terlihat canggih, sederhana, atau futuristik, atau untuk menimbulkan rasa tenang serta damai pada audiens (hlm. 102).

#### 2.1.4. Tipografi

Secara luas, menurut Jury (2007) tipografi adalah suatu pengaturan dan perancangan semua materi tertulis atau teks. Kita melihat tipografi dimanapun. Setiap orang adalah seorang tipografer. Namun tipografi tidak mudah karena memiliki beberapa aturan yang harus diperhitungkan agar tulisan yang disajikan dapat menjadi media komunikasi (hlm. 8).

Terdapat banyak sekali jenis *typeface* yang berbeda saat ini, yang dapat digunakan untuk berbagai keperluan desain yang spesifik. *Typeface-typeface* tersebut dapat dibedakan menjadi dua, yakni serif dan sans serif. Menurut Bringhurst (2008), serif adalah aksara yang memiliki stroke di ujung-ujungnya – memiliki bagian garis yang lebih tebal dan lebih tipis; sementara sans serif berarti nonserif – aksara yang tidak memiliki stroke di ujungnya dan memiliki ketebalan yang setara di seluruh bagian aksarnya. Klasifikasi ini amat mudah untuk menentukan apakah suatu *typeface* termasuk serif atau sanserif (hlm. 330).



Gambar 2. 3 . Perbedaan Serif dan Sans-Serif  
(<https://visualhierarchy.co/blog/wp-content/uploads/2015/07/serif-sansserif.jpg>)

Melalui gambar di atas, perbedaan serif dan sans serif menjadi amat jelas. *Typeface* serif lebih mudah terbaca untuk percetakan, karena tiap aksarnya

menunjukkan khas yang berbeda satu sama lain dan lebih mudah dicerna oleh otak. Namun untuk keperluan digital, sans serif merupakan pilihan yang lebih baik dibandingkan serif. Hal ini dikarenakan resolusi pada layar digital adalah sekitar 100 dots per inci, sementara percetakan memiliki resolusi sedikitnya 1,000 dots per inci. *Typeface* serif menampilkan kesan elegan, unik, dan formal; sementara sans serif menunjukkan kesan modern, sederhana, dan minimalis.

## **2.2. Pernikahan Tionghoa Peranakan**

Kata nikah menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia berarti ikatan (akad) perkawinan yang dilakukan sesuai dengan ketentuan hukum dan ajaran agama. Pengertian ini dirumuskan kembali beserta tujuannya dalam Undang-Undang Nomor 1 Tahun 1974 pasal 1 tentang perkawinan, yakni ialah ikatan lahir batin antara seorang pria dan seorang wanita sebagai suami istri dengan tujuan membentuk keluarga (rumah tangga) yang bahagia dan kekal berdasarkan kepada Tuhan Yang Maha Esa.

Pernikahan adat Tionghoa masih dipertahankan oleh masyarakat etnis Tionghoa yang berada di Indonesia. Mereka memang memiliki tradisi untuk menghormati leluhur sehingga budayanya tetap lekat walau mereka berjauhan dengan negara asalnya. Dalam buku *The Culture of The Chinese Minority in Indonesia* oleh Leo Suryadinata (1997), etnis Tionghoa di Indonesia sebenarnya dibedakan menjadi dua, yakni Tionghoa Totok dan Tionghoa Peranakan. Tionghoa Totok adalah golongan Tionghoa yang lahir di Cina dan baru datang ke Indonesia. Mereka masih menuruti adat Tionghoa yang kental dan berbicara bahasa Cina dalam kesehariannya. Sedangkan Tionghoa Peranakan secara harfiah

berarti “mereka yang diper-anak-kan di tanah air ini”, atau orang-orang keturunan Tionghoa yang lahir di Indonesia dan telah beradaptasi dengan budaya lokal. Umumnya golongan Tionghoa Peranakan sudah tidak berbicara bahasa Cina dalam kesehariannya (hlm. 19).

Sekitar 85% populasi keturunan Tionghoa di Jawa adalah Tionghoa Peranakan. Golongan Tionghoa Totok umumnya lebih banyak berada di luar Pulau Jawa, dengan persentase sekitar 75% dari populasi Tionghoa di luar Jawa (hlm. 19). Hal ini disebabkan oleh sulit masuknya perempuan Tionghoa Totok ke Batavia pada awal abad 20, karena kerasnya perjalanan pelayaran ke Batavia waktu itu. Karena hal inilah laki-laki Tionghoa Totok pada zaman itu sebagian besar menikah dengan perempuan lokal, bukan sesama perempuan Tionghoa Totok.

Adat pernikahan Tionghoa Peranakan ini lebih fleksibel dibandingkan adat pernikahan Tionghoa Peranakan yang seluruhnya mengikuti kebudayaan di Cina. Sebagian besar adat Tionghoa Peranakan masih sama dengan Tionghoa Totok, tetapi beberapa upacara telah dihilangkan, dan telah mengalami banyak modernisasi dengan menyesuaikan adat upacara pernikahan tersebut dengan agama dan model pernikahan Barat.

Dalam pernikahan adat Tionghoa, hal yang harus diperhatikan pertama kali ialah marga (she) dan shio. Pasangan tidak diperbolehkan menikah apabila memiliki marga yang sama, karena leluhur memiliki keyakinan bahwa akan terjadi hal yang buruk apabila calon pasangan memiliki pertalian darah. Dalam

buku Pernikahan dan Pertjintahan Bangsa Tionghoa, Tan Thian Soe (1923) malah menyatakan bahwa apabila pasangan tetap memaksa untuk menikah walaupun memiliki marga yang sama, mereka akan dihukum delapan puluh kali pukulan dengan bambu di kakinya (hlm. 92). Hal ini membuktikan tegasnya larangan untuk menikah dengan marga yang sama, walau mungkin di zaman sekarang larangan tersebut sudah mulai pudar.

Selain marga, shio juga diperhitungkan. Shio adalah zodiak Cina sesuai waktu (tahun) kelahiran seseorang. Terdapat dua belas hewan sebagai lambang dalam shio, berurutan dari tikus, kerbau, macan, kelinci, naga, ular, kuda, kambing, monyet, ayam, anjing, dan babi. Shio ini didefinisikan memiliki karakter yang berbeda dengan shio lainnya. Misalnya, shio tikus digambarkan mudah marah dan shio macan dideskripsikan bertemperamen panas. Calon pasangan biasanya tidak dianjurkan memiliki shio yang sama karena akan memiliki banyak ketidakcocokan dalam rumah tangga.

Dalam analisa Sulistiati (2010) dalam penelitiannya, “Perempuan dan Perkawinan dalam Cerita Pendek Peranakan Tionghoa Periode Awal”, umumnya sebelum Indonesia merdeka sekitar tahun 1900-an, orang Tionghoa yang akan menikah baru akan melihat pasangannya pada hari pernikahannya. Hal ini terjadi karena mereka dijodohkan oleh orang tua. Keluargalah yang menentukan siapa menantu yang pantas untuk diberikan pada anaknya, dilihat dari segi status keluarga calon menantu, hingga harta yang dimiliki. Hal ini tidak selalu berarti keluarga tersebut materialistis, tapi supaya anak mereka terjamin setelah keluar dari lingkup keluarga inti mereka.

Pada zaman itu, apabila seseorang menolak dijodohkan dan memiliki hubungan (pacaran) selain dari jodoh mereka, orang tua akan marah. Njoo Cheong Sing (1930) menyatakan dalam kumpulan syairnya, bahwa hal tersebut dinilai kurang ajar dan sombong oleh orang tua, seakan-akan anak tidak membutuhkan arahan orang tua (hlm. 118).

Menurut Drs. Hidajat (1977), dahulu pernikahan adat Tionghoa tradisional umumnya berfokus di rumah mempelai laki-laki dan mempelai perempuan. Pertama, laki-laki harus melamar calon istrinya terlebih dahulu. Acara lamaran ini lazimnya dilakukan bersama keluarga calon mempelai laki-laki juga. Menurut Wuryandari (1999), orang tua berperan besar dalam melamar gadis yang dituju. Sangat tidak umum apabila seorang laki-laki datang melamar tanpa didampingi oleh orang tuanya (hlm. 90).

Setelah mempelai laki-laki bertemu dan membawa mempelai perempuan ke rumahnya, mereka beribadah dan bersujud pada langit dan bumi. Kemudian secara berurutan, mereka juga akan menghormati leluhur dari keluarga mempelai laki-laki, keluarga mempelai perempuan, dan kerabat yang hadir dalam pesta pernikahan mereka. Mereka juga kemudian akan menyalakan sepasang lilin merah di kamar pengantin sebelum kemudian meminum arak dari cangkir yang sama di hadapan lilin merah tersebut.

Adat istiadat pernikahan tradisional tidak berhenti di situ saja, melainkan beberapa hari setelahnya. Keesokan harinya setelah hari pernikahan, pasangan pengantin ini harus menghadirkan sarapan bagi orang tua mempelai laki-laki

sebagai tanda bahwa setelah menikah pun keduanya akan berbakti dan merawat orang tua. Kemudian di hari-hari berikutnya, pasangan yang baru menikah harus mengunjungi sanak saudaranya berdasarkan sistem kekeluargaan dari yang paling terhormat baik dari pihak mempelai pria maupun pihak mempelai wanita yang tinggal di kota yang sama. Setelah itu mereka harus tinggal selama tiga hari di kediaman mempelai wanita, baru kemudian pergi ke tempat tinggal mereka.

Oleh karena rumitnya upacara pernikahan tradisional Tionghoa ini, sejak 1950-an para calon pengantin dan keluarga mulai menyeleksi agar tatanannya lebih efisien, yakni sebagai berikut.

### **2.2.1. Lamaran (Tingjit)**

Menurut Nuryandari (1999) umumnya di zaman yang lebih modern ini, generasi muda sudah dapat memilih pasangannya sendiri dan tidak dijodohkan oleh orang tua lagi. Mereka juga biasanya telah menjalani pendekatan dan peninjauan sehingga mengetahui karakter satu sama lain dan masing-masing keluarga. Dari proses ini, pasangan telah mengetahui apakah hubungan mereka direstui oleh masing-masing keluarga. Setelah itu, barulah calon mempelai pria meminta orang tua atau keluarganya melamar calon mempelai wanita. Beberapa orang yang masih kental dalam menganut adat kepercayaan mengharuskan acara lamaran diperhitungkan dulu tanggalnya agar tidak membawa nasib buruk, dan tidak jarang acara lamaran dilakukan berdekatan dengan hari pernikahan agar rangkaian acaranya berlangsung sekaligus dan kerumitannya tidak berlarut-larut (berkali-kali).

Lamaran dilakukan di kediaman mempelai wanita pada waktu yang sudah dijanjikan sebelumnya, dan keluarga calon mempelai laki-laki akan datang meminta izin untuk melamar pasangannya. Perbedaannya dengan zaman dahulu, dalam lamaran biasanya yang datang adalah Mak Comblang karena pada saat itu pasangan belum pernah bertemu dan dijodohkan.

Dalam lamaran, orang tua atau pihak yang dituakan oleh keluarga calon mempelai laki-laki yang akan berbicara dengan keluarga pihak calon mempelai perempuan. Bila disetujui, lazimnya calon mempelai laki-laki akan memberikan perhiasan seperti kalung atau gelang (bila belum mampu membeli kalung) kepada calon mempelai perempuan sebagai tanda jadi atau tanda keterikatan calon mempelai perempuan tersebut kepada calon mempelai laki-laki. Setelah itu, keduanya akan membicarakan tanggal rangkaian acara pernikahan, mulai dari sanjit, teh pai, cio tao, hingga resepsi pernikahan. Kedua keluarga mempelai akan bertukar pehji (tanggal dan waktu kelahiran masing-masing mempelai), lalu Mak Comblang atau tetua akan melihat penanggalan untuk menentukan tanggal bahkan waktu yang baik bagi pasangan untuk menyelenggarakan pernikahan menurut pehji tersebut. Namun secara umum, orang-orang Tionghoa memahami arti angka penanggalan sebagai berikut.

1. Angka 1 melambangkan matahari dan memiliki karakteristik ego, bijaksana, memimpin, pionir, ide.
2. Angka 2 melambangkan bulan yang memiliki karakteristik pengatur, teliti, tekun, dan temperamen.

3. Angka 3; melambangkan Venus yang berkarakteristik cinta kasih, *artistic*, romantis, dan pengertian.
4. Angka 4; melambangkan Bumi yang berkarakteristik sabar, telaten, kreatif, dan cekatan. Namun umumnya, orang Tionghoa menghindari angka empat (si) karena memiliki pelafalan yang mirip dengan kematian (shi).
5. Angka 5; melambangkan Mars yang berkarakteristik berani, karismatik, pantang menyerah.
6. Angka 6; melambangkan asteroid yang memiliki karakter berani, rajin, dan tanggap.
7. Angka 7; melambangkan Jupiter yang memiliki karakter petualang dan ingin tahu.
8. Angka 8; melambangkan Saturnus yang memiliki karakter hemat, cerdas, dan ahli dalam strategi.
9. Angka 9; melambangkan Uranus yang memiliki karakter penyayang, perhatian, dan pandai bergaul.

Selain angka 4, numerologi Cina juga umumnya menghindari angka 0 karena berarti hampa, kosong, nihil, atau hancur. Karena itulah angka 0 tidak dimasukkan dan angka 9 menjadi nominal tertinggi dalam urutan angka Cina.

Setelah kedua keluarga menemukan waktu yang baik untuk rangkaian acara pernikahan, umumnya pihak keluarga calon mempelai perempuan akan menjamu makan keluarga calon mempelai pria. (hlm. 90-93).

### **2.2.2. Sanjit**

Berbeda dengan lamaran di mana pihak keluarga calon mempelai pria meminta izin untuk menikahi pasangannya, Susilo (2017) menyatakan bahwa sanjit adalah acara di mana keluarga calon mempelai pria menghargai jasa pengorbanan keluarga mempelai wanita dalam membesarkan, merawat, dan mendidik mempelai wanita. Acara sanjit ini sebelumnya sudah direncanakan pada acara lamaran dan diadakan di kediaman mempelai wanita juga, umumnya pada siang hari antara pukul 09:00 – 13:00. Keluarga mempelai wanita akan menunggu di depan rumah hingga rombongan keluarga mempelai pria datang. Dalam adat Tionghoa di beberapa daerah, orang tua mempelai laki-laki tidak datang dalam Sanjit – atau acara ini juga hanya dihadiri oleh wanita-wanita dari kedua belah pihak keluarga mempelai.

Dalam acara ini, keluarga mempelai pria akan memberikan seserahan hadiah yang memiliki berbagai makna sebagai berikut.

1. Pakaian atau kain untuk mempelai wanita; yang melambangkan bahwa kebutuhan sandang mempelai wanita kini akan dipenuhi oleh mempelai pria. Dalam hantaran pakaian atau kain, keluarga mempelai pria juga dapat menyelipkan sepatu, tas, parfum, serta kosmetik.

2. Uang susu dengan nominal yang telah ditentukan, dan biasanya angka nominal mengandung arti keberuntungan (misalnya Rp 9,999,900,-) atau kelanggengan (misalnya Rp 8,888,800,-). Uang susu diberikan kepada orang tua mempelai perempuan, seolah-olah melambangkan bahwa keluarga mempelai laki-laki membayar jasa orang tua mempelai perempuan yang telah membesarkan mempelai perempuan. Uang susu harus diterima, karena apabila ditolak berarti penghinaan bagi keluarga mempelai pria. Kendati demikian, uang susu tidak boleh diambil seluruhnya karena mengibaratkan keluarga mempelai perempuan menjual anak yang dilamar tersebut kepada mempelai laki-laki. Oleh karena itu, umumnya keluarga mempelai wanita hanya mengambil nominal belakang dari jumlah uang yang diberikan. Misalnya, keluarga mempelai pria memberi Rp 9,999,900,- maka keluarga mempelai wanita hanya akan mengambil Rp 999,900,- saja dan sisanya dikembalikan kepada keluarga mempelai pria.

3. Nampan yang berisi perlengkapan berikut.

- a. Buah-buahan perlambang kedamaian, kesejahteraan, dan rezeki. Buah-buahan ini umumnya sama seperti buah yang marak pada masa Imlek atau Tahun Baru Cina, misalnya apel, jeruk, dan anggur. Masing-masing nampan berisi 18 buah atau jumlah lain yang genap selain jumlah yang berisi angka empat dan nol (6, 8, 12). Seperti layaknya uang susu, buah-buahan ini hanya diterima sebagian oleh keluarga mempelai wanita dan hasil penyisihannya dikembalikan kepada keluarga mempelai pria.

b. Dua pasang lilin merah besar yang diikat dengan pita merah yang melambangkan perlindungan dari hal-hal yang buruk. Keluarga mempelai wanita hanya akan mengambil satu pasang lilin merah ini dan yang lainnya dikembalikan kepada keluarga mempelai laki-laki.

c. Sepasang kaki babi (lang sam). Ketika membeli babi biasanya seluruh bagian sudah dipotong, kecuali bagian kaki yang dijual utuh dengan berat kira-kira 1kg hingga 1.5 kg. Kaki babi sebagai bagian yang tidak terpisah-pisah melambangkan persatuan kedua mempelai. Selain itu, kaki babi dengan berat sekitar 1 kg-1.5 kg tersebut menjadi patokan pembelian daging babi yang kemudian akan diolah untuk menjamu tamu yang hadir. Namun pada masa ini, biasanya kedua keluarga mempelai memilih pergi makan bersama ke restoran (atau mengadakan acara Sanjit ini di restoran/rumah makan).

Bila sulit menemukan sepasang kaki babi, keluarga mempelai pria diperbolehkan memberikan babi dalam kaleng kemasan. Sedangkan bagi penganut agama Islam, hantaran kaki babi tidak diperlukan/diadakan.

d. 18 kue mangkok merah yang melambangkan kelimpahan dan keberuntungan. Oleh keluarga mempelai wanita, kue mangkok merah ini hanya mengambil separuhnya dan kemudian dikembalikan ke keluarga mempelai pria.

- e. Dua botol arak atau champagne yang diambil oleh keluarga mempelai wanita untuk menjamu tamu yang hadir, dan menukarnya dengan dua botol sirup merah untuk keluarga mempelai pria.
- f. Buah leci dalam kaleng dan kacang polong dalam kaleng dalam jumlah genap yang diambil separuhnya oleh keluarga mempelai wanita, sisanya dikembalikan pada keluarga mempelai pria.
- g. Kue kacang hijau yang melambangkan kebahagiaan kedua belah pihak keluarga.
- h. Cermin yang melambangkan refleksi moral pribadi.
- i. Dua buah pita dengan huruf Cina (囍) "Shuang Xi" yang berarti "double happiness", melambangkan doa bagi kedua mempelai untuk hidup berbahagia.
- j. Uang emas imitasi yang berukir (福) "Fu" yang berarti keberuntungan. Namun barang ini bersifat *optional*.
- k. Tambahan buah-buahan (*alternative/optional*), yakni buah atep merah yang melambangkan kelanggengan; buah ceremai dengan harapan rumah tangga yang ramai (banyak keturunan, kerabat, dan sahabat); buah pala yang melambangkan kehidupan yang lurus dan benar.

Barang hantaran ini dibawa oleh wanita-wanita yang belum menikah dari keluarga mempelai pria ke kediaman mempelai wanita, dengan maksud menunjukkan kerabat keluarga mempelai pria yang masih belum menikah itu

pada kerabat mempelai wanita. Mungkin dari antara wanita yang belum menikah dan membawa hantaran ini, ada yang cocok dengan laki-laki dari kerabat mempelai wanita. Setelah selesai memberikan hantaran, wanita yang bertugas membawa hantaran diberi angpao merah berisikan uang dari keluarga mempelai wanita sebagai upah dan doa agar 'enteng jodoh'. Agar lebih praktis, orang Tionghoa Peranakan saat ini kerap menyatukan acara lamaran dan Sanjit. Acara ini juga waktunya berdekatan dengan upacara Pernikahan, antara seminggu hingga sebulan menuju hari Pernikahan.

Apabila mempelai wanita menikah mendahului kakaknya (wanita), keluarga harus memberikan hantaran tambahan sebagai pelangkah. Hantaran ini boleh berupa set pakaian atau perhiasan, sebagai doa agar kakak mempelai wanita juga cepat menemukan jodoh dan segera menikah.

Sebelum keluarga mempelai pria pulang, keluarga mempelai wanita memberikan hantaran balasan berupa satu set pakaian seperti kemeja dan dasi beserta celana, kue-kue, permen, coklat, dan manisan.

### **2.2.3. Upacara Cio Tao**

Upacara Cio Tao umumnya tidak lagi dilakukan oleh pengantin modern. Tetapi di beberapa daerah seperti Tangerang dan sebagian Depok serta Bekasi dimana bermukim Cina Benteng, upacara ini masih dilakukan sebagai tanda kedewasaan seseorang. Menurut Nio Joe Lan (2002), upacara Cio Tao zaman dahulu dilakukan segera setelah seseorang beranjak remaja untuk kemudian dinikahkan. Saat itu, jarak antara waktu di mana seseorang dinyatakan sudah remaja atau beranjak

dewasa dengan waktu di mana seseorang menikah amatlah berdekatan sehingga upacara Cio Tao umumnya dibarengi atau berdekatan dengan waktu pernikahan. Apalagi upacara Cio Tao membutuhkan persiapan rumit, waktu yang panjang yakni sekitar tiga hari, dan tentunya dana yang tidak sedikit, sehingga orang-orang zaman dahulu beranggapan lebih baik mengadakan satu acara besar yang mencakup seluruh upacara, dibandingkan mengadakan acara penting tersebut berkali-kali (Cio Tao dahulu lalu beberapa waktu kemudian baru menyelenggarakan urutan acara pernikahan).

Oleh karena itu, upacara Cio Tao dilaksanakan di hari pernikahan pada waktu yang telah diperhitungkan oleh tetua atau ahli, tetapi biasanya pada pukul 05.00 pagi. Suara terompet akan terdengar untuk menandai bahwa upacara Cio Tao sudah dimulai di rumah masing-masing mempelai. Orang tua masing-masing mempelai akan menjemput mempelai di kamarnya dan membawa mereka untuk duduk di kursi yang diletakkan di sebuah tetampa dengan menghadap ke sebuah gantang. Gantang adalah tempat beras yang dapat diisi oleh 4,5 liter beras. Gantang ini berdiameter 25 cm dan tinggi 40 cm, bercat merah dengan relief naga dan hiasan emas prada, diisi beras  $\frac{3}{4}$  penuh. Gantang berisi  $\frac{3}{4}$  beras merupakan simbol supaya dalam kehidupan berkeluarga kelak, mempelai dapat menakar banyaknya kebutuhan keluarga yang diperlukan. Dalam gantang, ditancapkan kedua belas barang berikut. (hlm. 279).

1. Cermin: refleksi dari masing-masing mempelai dalam kehidupan pernikahan; masing-masing harus menyadari kesalahan pribadi.

2. Pedang: perlambang kebenaran; tidak boleh mempertahankan suatu hal yang tidak baik.
3. Gunting: perlambang bahwa keduanya akan bekerja sama memotong kekusutan masalah, seperti gunting yang terdiri dari dua bilah besi.
4. Sumpit : memiliki makna yang sama seperti gunting, yakni harus bekerja sama dalam meraih solusi.
5. Pelita, sumbu lampu, atau sepasang lilin: penerangan atau pencerahan (panduan) dalam hidup pernikahan dan berkeluarga.
6. Timbangan: bermakna agar suami istri dapat memberi keadilan dan bersikap seimbang dalam kehidupan pernikahan dan keluarga.
7. Tetampah: dunia baru yang dimasuki atau dilangkahi mempelai, dan dunia tersebut terbatas (hanya selingkar tetampa) yang berarti bahwa dalam dunia atau kehidupan pernikahan, kedua mempelai tidak sebebaskan dulu ketika masih lajang.
8. Payung kertas: suami istri harus saling melindungi dan saling menjaga dalam kehidupan berkeluarga.
9. Benang: layaknya benang, keduanya harus saling lemah lembut dan memiliki hati yang lunak, sehingga dapat saling pengertian dalam menghadapi bermacam-macam persoalan dalam kehidupan rumah tangga.

10. Meteran : bermakna bahwa kehidupan kedua mempelai harus teratur dan terukur, tidak boleh semena-mena.

11. Pehji: pehji (atau sering disebut juga patkwa) yang berisikan data tanggal dan waktu kelahiran (hari-bulan-tahun & jam lahir) suami istri. Pehji ditancapkan untuk melambangkan bahwa asal-usul kedua insan yang akan menikah sudah jelas.

12. Sisir: digunakan untuk meluruskan kekusutan. Biasa mempelai disisir tiga kali; sisiran pertama merupakan doa agar mempelai hidup langgeng bersama hingga rambut memutih; sisiran kedua merupakan doa agar mempelai diberkahi keturunan; sisiran ketiga merupakan doa agar mempelai hidup harmonis. (hlm. 279-280).



Gambar 2. 4 . Upacara Cio Tao Massal  
(<http://3.bp.blogspot.com/-xhi7G25gZhs/T8RGbBEiocI/AAAAAAAAAE8/ued0IJOfoQo/s1600/e1.jpg>)

Terkadang, kedua belas barang yang ada dalam gantang diganti oleh daun cemara, yang menurut orang Tionghoa merupakan lambang kebahagiaan pernikahan karena cemara memiliki daun berpasangan, selalu hijau dalam musim

apapun, kuat, dan memiliki usia yang panjang. Kedua mempelai diharapkan dapat meneladani sifat pohon cemara yang tegar dalam menghadapi perkara apapun dan hidup damai hingga berpisah karena kematian.

Setelah mempelai disisir tiga kali saat menghadap gantang, mempelai kemudian akan minum arak beras yang disuguhi oleh orang tua atau tetuanya dengan makna semangat dalam menempuh kehidupan pernikahan. Lalu mempelai harus makan nasi dengan dua belas macam sayur dalam mangkok, yang rasanya bermacam-macam. Ada yang rasanya asin, agak manis, agak asam, atau bahkan pahit seperti sayur sawi. Hal ini melambangkan bahwa dalam kedua belas bulan pernikahan dan seterusnya tidak akan terus terasa manis atau menyenangkan, tetapi mempelai harus berkomitmen untuk saling setia dan mengasihi walau menghadapi fase-fase pahit dalam hidup. Faktanya, makanan dalam dua belas mangkok ini tidak selalu dimakan atau dihabiskan karena membutuhkan waktu yang lama, sementara rangkaian acara masih panjang, sehingga biasanya mempelai hanya akan pura-pura mengambil makanan dengan sumpit atau mengenakan sumpitnya pada mangkok-mangkok berisi makanan tersebut. Setelah itu, mempelai akan disuapi nasi melek, yakni agar mempelai sadar bahwa kini mereka memiliki keluarga sendiri dan tidak boleh menggantungkan diri pada orang tua lagi.

Setelah menyelesaikan upacara Cio Tao di kediaman masing-masing mempelai, mempelai pria kemudian bersiap untuk menjemput mempelai wanita. Ketika tiba di rumah mempelai wanita, orang tua mempelai wanita kemudian akan menyawer dengan beras kuning, kacang hijau, koin receh, permen, atau bisa

seluruhnya bersama-sama, sebagai doa agar mempelai selalu berlimpah rezeki dan kebahagiaan.

Kemudian setelah mempelai pria masuk dan bertemu dengan mempelai wanita, mempelai pria diperbolehkan membuka cadar atau penutup kepala mempelai wanita, dengan cara menggulungnya hingga habis. Cadar ini memang hanya boleh dibuka oleh mempelai laki-laki setelah dipasangkan. Lalu mereka akan menikmati kue lapis legit sebagai lambang agar rezeki dan kebahagiaan mempelai berlapis-lapis, dan wedang ronde yang melambangkan suasana kehidupan pernikahan yang hangat, manis, dan mesra (lengket). Selain itu kue onde tersebut juga merupakan doa agar acara selanjutnya berjalan dengan lancar, seperti bola onde yang mudah menggelinding.

Selesai makan kue lapis dan wedang ronde, mempelai akan bersujud ke leluhur. Kemudian kedua mempelai berganti pakaian. Pakaian Cio Tao ini disimpan, dan diganti dengan pakaian untuk upacara di rumah ibadah atau resepsi. Ketika kedua mempelai ke luar dan pergi, keluarga yang dituakan umumnya menyawer mereka dengan uang logam ringan, permen, kacang hijau mentah, dan beras yang melambangkan kemakmuran kemanapun kedua mempelai pergi.

#### **2.2.4. Menghias Kamar Pengantin**

Menurut Komunitas Lintas Budaya Indonesia (2009) bagi beberapa tetua Tionghoa yang mempertahankan tradisi secara ekstrim hingga ke detail-detailnya, menghias kamar pengantin perlu dilakukan. Kira-kira satu minggu sebelum upacara pernikahan, ranjang pengantin terlebih dahulu harus diloncati dua anak

dari anggota keluarga mempelai secara diagonal. Anak-anak yang berloncatan ini kemudian akan diberikan angpao. Tradisi ini merupakan doa agar mempelai yang menikah segera diberikan keturunan (hlm. 250). Kemudian ranjang tersebut akan dipasangi seprai baru, yang menandakan kehidupan baru. Orang yang menghias kamar pengantin sebaiknya pasangan yang sudah menikah dan berbahagia dalam hidup pernikahannya. Anjuran ini merupakan doa agar pengantin yang menikah mengikuti kebahagiaan dan kelanggengan pasangan yang menghias kamar pengantin tersebut.

#### **2.2.5. Kong Hu**

Menurut Susilo (2017), Kong Hu dilaksanakan pada pagi hari pernikahan ketika rombongan mempelai pria menjemput dan menemui rombongan mempelai wanita. Acara yang berasal dari daratan Taiwan dan sekitar Hong Kong ini bersifat informal dan *optional*, bila pasangan yang menikah tidak melaksanakan upacara Cio Tao. Sebelumnya kedua mempelai tidak diperbolehkan bertemu dalam kurun waktu yang ditentukan, misalnya tiga hari atau satu minggu.

Awal mulanya, mempelai pria dan pengiring mempelai pria (*groomsmen*) datang ke kediaman mempelai wanita. Mempelai pria tidak dapat langsung menemui mempelai wanitanya karena dihadang pengiring mempelai wanita (*bridesmaids*). Untuk dapat menemui mempelai wanita, mempelai pria harus melewati *bridesmaid* tersebut satu per satu. Apabila mempelai wanita memiliki tiga *bridesmaids*, mempelai pria dan pengiringnya harus ‘menyogok’ *bridesmaids* tersebut atau melakukan apapun yang diminta oleh *bridesmaids*. Misalnya, *bridesmaid* pertama datang menghadang rombongan mempelai pria dan baru

memperbolehkan rombongan lewat setelah diberikan angpao. *Bridesmaid* pertama boleh saja melakukan negosiasi dengan rombongan, hingga keduanya menyetujui persyaratan agar rombongan boleh melewati *bridesmaid* pertama. Namun tidak berhenti di situ saja, rombongan mempelai pria harus melewati *bridesmaid* kedua yang mungkin meminta mereka menari. Rombongan mempelai pria harus menuruti keinginan *bridesmaid*, hingga akhirnya mempelai pria dapat bertemu mempelai wanita. Pada dasarnya, upacara ini ingin menunjukkan kegigihan mempelai pria untuk bertemu mempelai wanita hingga rela dikerjai oleh rombongan mempelai wanita. Setelah melakukan Kong Hu, mempelai dapat melangsungkan pemberkatan nikah di tempat ibadah sesuai kepercayaan mereka. Upacara pemberkatan nikah (janji nikah) dapat dilakukan juga setelah Teh Pai.

#### **2.2.6. Teh Pai**

Menurut Susilo (2017), Teh Pai adalah upacara penghormatan mempelai kepada keluarga dari kedua mempelai yang lebih tua. Dalam upacara ini juga mempelai lebih mengenai keluarga besar pasangannya. Upacara ini diikuti oleh keluarga kedua mempelai yang sudah menikah. Namun, adik dari mempelai yang sudah menikah tetap tidak dapat ikut.

Pasangan mempelai pertama menyuguhkan teh kepada orang tua mempelai pria, kemudian keluarga besar mempelai pria (misalnya kakek, nenek, paman, bibi, dan saudara yang lebih tua dan sudah menikah). Dalam bagian ini, mempelai wanitalah yang memberikan teh kepada keluarga mempelai pria. Setelah itu, giliran pasangan mempelai menyuguhkan teh pada orang tua mempelai wanita dan keluarga besarnya. Dalam bagian ini, baru mempelai pria yang memberikan

cangkir berisi teh kepada keluarga mempelai wanita. Keluarga yang disugahi teh mesti membalas pelayanan pasangan dengan memberi nasihat kehidupan pernikahan dan berkeluarga, memberi angpao merah, atau perhiasan. Bila keluarga memberi angpao, mereka harus memasukkannya ke saku jas mempelai pria sebagai harapan dan doa agar mempelai pria memiliki finansial yang baik. Sementara bila keluarga memberi perhiasan, mereka dapat langsung memasang perhiasan tersebut kepada mempelai wanita.

Ketika menyuguhkan teh untuk orang tua, kakek nenek, dan paman bibi, umumnya mempelai dianjurkan menyajikannya sambil berlutut untuk menghormati mereka. Sementara ketika menyuguhkan teh untuk kakak atau sepupu yang sudah menikah, mempelai diperbolehkan menyajikannya dengan sedikit membungkuk saja.

### **2.2.7. Resepsi Pernikahan**

Saat ini resepsi pernikahan lebih sering diadakan di gedung atau restoran (rumah makan), sehingga keluarga tidak perlu repot memasak makanan yang akan disajikan untuk tamu dan mendekor ruangan dengan tema pernikahan sendiri. Biasa hal-hal ini diatur oleh vendor-vendor yang disewa oleh kedua mempelai.

Pertama, tamu yang datang akan disambut oleh penerima tamu yang menjaga buku tamu dan kotak angpao. Di sini, tamu mengisi buku tamu tersebut dan menyerahkan angpao yang dibawa kepada penerima tamu sementara penerima tamu menandai angpao dengan nomor yang tertera di buku tamu. Angpao kemudian akan dimasukkan ke dalam kotak angpao, dan tamu diberikan

*souvenir* pernikahan. *Souvenir* pernikahan sekarang ini sangat beragam dan unik, dan umumnya dibubuhkan nama mempelai yang menikah.

Kemudian tamu memasuki ruang utama di mana resepsi dihelatkan. Di ruang utama ini tamu menunggu kedua mempelai masuk, diiringi pengiring mempelai pria dan wanita (*groomsmen & bridesmaid*), serta orang tua atau wali masing-masing mempelai. Kedua mempelai dan orang tua/wali menuju panggung dan duduk di kursi yang telah disediakan. Barulah acara resepsi benar-benar dimulai. Tamu akan disajikan cuplikan dokumentasi foto atau video proses pernikahan dari lamaran, atau bahkan ketika kedua mempelai belum menikah. Proses ini dilanjutkan dengan bantuan seorang MC (*Master of Ceremony*) yang meminta kedua mempelai turun dari panggung, minum arak/*wine/champagne* dengan lengan saling berkait bersamaan dengan tamu bersulang bagi kedua mempelai. Setelah itu, kedua mempelai memotong kue pengantin bersama-sama, menyuapi orang tua masing-masing mempelai, dan terakhir kedua mempelai saling bersuapan kue tersebut.

Perbedaan suku etnis Tionghoa menimbulkan perbedaan budaya juga, misalnya pada opsi jamuan makan. Menurut Susilo (2017), umumnya orang Hokkian (lazimnya ditemui di daerah Medan, Sumatera, Jawa Tengah, dan Jawa Timur) lebih memilih jamuan makan meja, di mana tamu dilayani oleh pelayan layaknya bangsawan mulai dari makanan pembuka (*appetizer*), pelbagai makanan utama (*main course*), minuman, dan makanan penutup (*desserts*). Opsi jamuan makan di meja biasanya membutuhkan biaya yang besar sehingga tamu yang diundang adalah tamu yang berkerabat dekat saja. Jumlah tamu yang datang pun

dibatasi, dengan cara misalnya pada undangan ditulis berlaku untuk dua orang. Tamu yang datang pun dapat diminta konfirmasi kehadirannya, untuk kemudian didata dan diatur tempat duduknya dalam meja yang cukup untuk 10-12 orang. Pada jamuan makan meja ini, setelah tamu dan kedua mempelai selesai makan, kedua mempelai akan berkeliling ke meja-meja tamu untuk menyapa dan berterima kasih atas kehadiran para tamu.

Berbeda dengan orang Hokkian, orang Tio Ciu & Khek (biasa berdomisili di Jakarta dan sekitarnya, Kalimantan) umumnya lebih memilih jamuan makan prasmanan, di mana tamu melayani diri sendiri dengan bebas. Tamu dapat memilih dan menghampiri makanan yang berada di tempat yang telah disediakan (*food stall* berisi makanan pembuka serta hidangan penutup atau pencuci mulut dan meja makanan utama), dan mengambil makanan dengan porsi yang cukup bagi mereka. Opsi ini membutuhkan biaya yang lebih murah dibandingkan opsi jamuan makan meja. Selain itu, tamu dapat bersosialisasi lebih leluasa dengan tamu lain dan mempelai.

Kedua opsi jamuan makan ini ditutup dengan ucapan selamat dari tamu kepada kedua mempelai dan foto bersama mempelai. Resepsi pernikahan di gedung atau restoran/rumah makan tidak berlangsung lama (kira-kira sekitar 2-3 jam) karena kebijakan sewa ruangan, efisiensi biaya, dan waktu yang disediakan oleh pihak mempelai.

### **2.2.8. Upacara Cia Kiangsay & Cia Ce Em**

Dahulu kedua upacara ini dilakukan karena mempelai pria akan memboyong mempelai wanita untuk tinggal berjauhan dengan keluarga mempelai wanita. Adat pada zaman dulu, seorang istri tidak boleh pergi jauh tanpa suaminya walaupun untuk mengunjungi keluarganya. Bahkan ada kemungkinan mereka tidak dapat bertemu keluarganya lagi, sehingga upacara ini merupakan saat-saat terakhir di mana mempelai wanita melihat keluarga yang sudah membesarkannya selama ini.

Kedua upacara ini dilakukan kira-kira tiga hari setelah resepsi pernikahan, dan kedua mempelai sudah resmi sebagai suami istri. Dalam upacara Cia Kiangsay, mempelai pria memperkenalkan lagi keluarganya kepada keluarga mempelai wanita, dan ditutup dengan makan bersama. Sementara dalam upacara Cia Ce Em, mempelai wanita memperkenalkan keluarganya kepada keluarga mempelai pria, pun ditutup dengan makan bersama.

Namun saat ini walaupun keluarga tinggal berjauhan, pasangan mempelai dapat mengunjungi lebih leluasa karena majunya transportasi dan mudahnya mobilisasi. Selain itu, alat komunikasi juga memudahkan mempelai dan keluarganya untuk bertatap muka secara tidak langsung.

### **2.3. Oriental**

Menurut Koller (1987), oriental berarti suatu hal yang ketimuran; sehingga bukan merujuk ke Cina saja tetapi juga Jepang dan India sebagai daerah kebudayaan yang besar dan dominan di Timur. Ketiganya memiliki perbedaan, dan

orientalisme yang dirujuk penulis ialah orientalisme dari Cina yang merupakan asal usul pembahasan topik adat pernikahan Tionghoa Peranakan.

Orientalisme di Cina dipengaruhi oleh tiga kepercayaan besar, yakni Konfusianisme, Taoisme, dan Buddha. Ketiganya memandu dan membentuk kehidupan masyarakat di Cina hingga kini, dari politik pemerintahan, sosial, ekonomi, hingga seni budaya (hlm. 244).

Kebanyakan hasil karya seni budaya dalam orientalisme merepresentasikan alam, penyederhanaan bentuknya, dan repetisi dari bentuk alam yang lebih sederhana tersebut. Perceval Yetts (1912) menjelaskan bahwa penyederhanaan bentuk alam tersebut mulai banyak mengisi dekorasi pada zaman perunggu awal, kira-kira 8.000 tahun yang lalu. Ornamen yang paling banyak mengisi dekorasi di Cina dari zaman perunggu tersebut hingga saat ini adalah ornamen awan dan petir. Ornamen ini dikembangkan dari piktograf kuno yang merepresentasikan awan dan petir, berbentuk spiral-spiral lingkaran atau belah ketupat sederhana. Kemudian elemen-elemen tersebut dijadikan satu (dibuat berulang) hingga seterusnya membentuk *pattern* yang hingga saat ini masih sering ditemui dalam dekorasi Cina modern (hlm. 3).

Ornamen tersebut terbentuk bukan tanpa sebab. Misalnya ornamen spiral belah ketupat yang mengelilingi titik kecil di bagian tengah pada ketel perunggu yang ditemukan dari zaman perunggu awal berikut. Titik kecil di bagian tengah spiral merepresentasikan pemeliharaan umat manusia, dan spiral merepresentasikan awan dan petir menyuburkan tanaman. Di bagian atas ketel

perunggu, terdapat figur wajah naga k'uei , yang mengerahkan tenaganya untuk melawan pengaruh dari keserakahan manusia. (hlm. 4).

Selain bentuk awan dan petir sebagai ornamen dekorasi, orang-orang Cina juga mengambil bentuk-bentuk lain sebagai ornamen Oriental seperti t'ao t'ieh; yakni figur misterius yang menangkal keburukan dari nafsu dan ketamakan, naga k'uei, ulat sutra; yang menyinggung kejayaan sutra saat itu, kura-kura, macan, leopard, dan ikan. (hlm. 6). Kemudian, ada hewan-hewan yang dianggap supernatural dan dialokasikan sebagai penjaga empat kubah di surga, yakni naga biru di timur, burung phoenix merah di selatan, macan putih di barat, dan kura-kura hitam di utara. Keempat hewan supernatural ini juga merepresentasikan musim, yakni musim semi oleh naga biru, musim panas oleh burung phoenix merah, musim gugur oleh macan putih, dan musim dingin oleh kura-kura hitam (hlm. 8).

Kaisar pun memiliki ornamen-ornamen yang tidak boleh digunakan oleh orang lain secara komplit; disebut “Kedua Belas Ornamen”, yakni matahari, bulan, bintang, pegunungan, naga, unggas, burung, kaca air, api, bulir beras, kapak, dan simbol segitiga hierarki kehormatan yang bermakna bahwa kaisar memiliki derajat yang berbeda. (hlm. 12).

Ornamen Oriental sendiri tidak akan lengkap tanpa pa-kua. Pa-kua adalah dasar filosofi dan ramalan, dan disebut sebagai “Prinsip Paling Terutama” atau “Sumber Eksistensi”. Pa-kua dibagi menjadi dua kekuatan, yakni yin dan yang, di mana keduanya menciptakan fenomena-fenomena alam. Yang ialah sisi positif

yang melambangkan matahari, cahaya, surga, aktif, atas, panas, generasi, dan pria. Sedangkan yin melambangkan negativitas, bulan, kegelapan, bumi, pasif, air, bawah, dingin, pertumbuhan, dan wanita. Keduanya tidak dapat berdiri sendiri dan saling bergantung untuk memberikan pengaruh pada hidup manusia. Orang pertama yang menemukan dan menggunakan pa-kua adalah Kaisar Fu Xi (2953-2838 SM), ketika menyadari bentuk motif tempurung kura-kura di Sungai Kuning.

Dalam pa-kua terdapat garis utuh (ch'ien) dan garis putus-putus (k'un) yang mengelilingi bagian tengah emblem yin yang tersebut yang merepresentasikan surga dan kreativitas, serta hal duniawi dan produktivitas (halaman 15).

#### **2.4. Ilustrasi**

Dalam bukunya, "What is Illustration" menurut Zeegan (2009) ilustrasi bukan termasuk pada seni atau desain. Posisi ilustrasi berada di antara seni dan desain, bahkan seringkali disebut seni desain dan seni terapan. Titik sejarah ilustrasi dimulai saat manusia mulai menggambar dengan jari tangannya atau tongkat pada bidang tanah atau pasir. Sebelum sistem komunikasi dengan aksara terbentuk, ilustrasi pada masa itu telah bermanfaat sebagai salah satu cara berkomunikasi, menggambarkan, dan merekam seluk beluk kehidupan. Namun ilustrasi masa kini lebih rumit dan kompleks. Seorang ilustrator harus menggabungkan ekspresi *personal* dengan bentuk presentasi gambar untuk menyampaikan suatu ide atau pesan. Lebih dari itu, audiens pun harus merasa ilustrasi tersebut jelas, mengena, dan menimbulkan interpretasi baginya sendiri (hlm. 6). Menurut Supriyono

(2010), terdapat beberapa hal yang dapat diperhitungkan untuk menghasilkan ilustrasi yang menarik perhatian; salah satunya memastikan bahwa ilustrasi tersebut komunikatif dan mudah dipahami. Jangan menggunakan gambar yang abstrak atau rumit yang membutuhkan waktu lama bagi audiens untuk mengidentifikasi (hlm. 50-51).

Zeegan (2009) juga menyatakan bahwa dalam ilustrasi terdapat dua jenis ilustrasi berdasarkan tujuannya, yakni *editorial & publishing* dan *design & advertising*. Keduanya diklasifikasikan lagi sebagai berikut (hlm. 98).

### 1. *Editorial & Publishing*

- a. Koran
- b. Majalah
- c. *Cover* buku
- d. Buku anak-anak

### 2. *Design & Advertising*

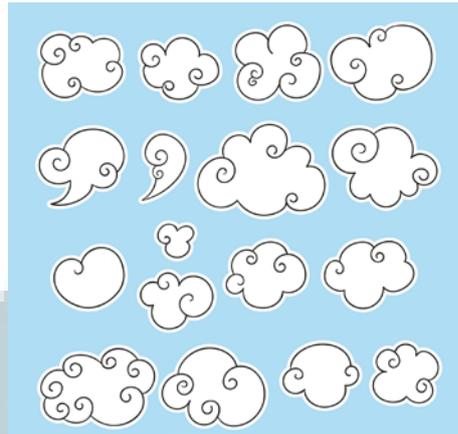
- a. Album dan poster musik
- b. Poster dan hasil-hasil percetakan lain
- c. Perusahaan
- d. Pers
- e. Luar ruangan

- f. TV, situs web, surel, dan telepon genggam
- g. Usaha ritel
- h. T-shirt dan busana
- i. *Self-promotion*

Andina (2013) menyatakan bahwa dalam seni desain terdapat parameter untuk menentukan apakah suatu karya disebut *realistic* atau *stylized*. Semakin sebuah hasil karya tidak menyerupai objek yang nyata secara fisik (*real*), semakin hasil karya itu disebut *stylized* (hlm. 6). Crowther (1993) menambahkan bahwa dalam *stylized illustration* terdapat pengalaman unik dari subjek (artist atau designer) terhadap objek yang sedang dikaryakannya, dan pengalaman ini disederhanakan atau ditonjolkan sedemikian rupa sehingga hasil karya memiliki aspek-aspek tertentu yang paling menarik bagi mereka (hlm. 172).



Gambar 2.5. Awan Secara *Realistic*  
(<https://i.ytimg.com/vi/TehKi0hLyA4/maxresdefault.jpg>)



Gambar 2.6. Awan Secara *Stylized*  
([http://www.freepik.com/free-vector/hand-drawn-clouds-collection\\_793632.htm#term=cloud&page=4&position=2#term=cloud&page=4&position=2](http://www.freepik.com/free-vector/hand-drawn-clouds-collection_793632.htm#term=cloud&page=4&position=2#term=cloud&page=4&position=2))

Dalam perancangan *motion graphic*, penulis akan menggunakan *stylized illustration* karena lebih sederhana tetapi dapat menyampaikan maksud penulis dengan penekanan aspek-aspek dalam objek yang ditampilkan. *Stylized illustration* yang digunakan penulis harus mudah dipahami oleh audiens dengan cepat karena harus menunjang dan mendeskripsikan konten narasi, yakni tradisi Tionghoa Peranakan. *Stylized illustration* yang bersifat abstrak tidak dapat digunakan oleh penulis karena membutuhkan waktu yang cukup lama bagi audiens untuk dapat mengidentifikasi bentuk, makna, dan mencari korelasinya antara gambar atau ilustrasi objek tersebut dengan teks yang muncul pada tayangan dalam waktu sekian detik.