



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

LANDASAN TEORI

2.1. Buku

2.1.1. Pengertian Buku

Dalam Ensiklopedia Indonesia (1980) tertulis pengertian buku dengan lebih luas. Disebutkan bahwa buku mencakup seluruh tulisan dan gambar yang ditulis dan dilukiskan, atas segala bentuk lembaran papyrus, lontar, perkamen dan kertas lainnya. Bentuk kertas tersebut dapat berupa gulungan, dilubangi lalu diikat, kemudian dapat pula yang berupa dijilid muka buku atau belakangnya dengan menggunakan kulit, kain, karton, serta katu (hlm. 538).

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia, buku adalah lembar kertas yang berjilid, berisi tulisan atau kosong, dan dapat juga disebut sebagai kitab. Buku juga diartikan sebagai tempat pertemuan dua ruas (jari, buluh, tebu); (2) bagian yang keras pada pertemuan dua ruas (buluh, tebu); (3) kata penggolong benda berupa bongkahan atau gumpalan kecil (seperti garam, gula, tanah, sabun); (4) tampang (lempeng); tembakau tiga.

Buku merupakan bentuk dokumentasi yang paling tua, dimana buku menyimpan berbagai pengetahuan, ide dan kepercayaan yang ada di dunia. Dikutip juga olehnya dari Concise Oxford Dictionary, buku merupakan media yang mudah

dibawa baik tertulis maupun tercetak, dengan beberapa lembar kertas diikat bersama, sebuah komposisi yang akan memenuhi setumpuk kertas (Haslam, 2006:8).

2.1.2. Fungsi Buku

Pemanfaatan buku sebagai sebuah media informasi sudah sangat umum digunakan. Menurut Rustan (2009) salah satu fungsi buku adalah untuk menyampaikan informasi seperti cerita, pengetahuan, laporan, ensiklopedia, terbutan berkala, katalog produk, dan lain sebagainya. Buku memiliki kelebihan dimana berisi lembaran halaman yang cukup banyak, sehingga buku dapat menampung banyak sekali informasi tergantung jumlah halaman yang dimilikinya (hlm. 122).

Seperti yang telah dikutip oleh Haslam, dijelaskan dalam *The Encyclopaedia Britannia*, buku menjadi sebuah pesan yang tertulis atau tercetak dengan informasi yang banyak yang ditujukan kepada publik. Penting bagi suatu buku yang akan disimpan, dicetak menggunakan dengan bahan yang ringan namun tetap memiliki daya tahan yang tinggi sehingga mudah untuk dibawa kemanapun (hlm. 8).

2.1.3. Jenis Buku

Mortimer (2007) menuliskan susunan subjek pada sistem Klasifikasi Persepuluh Dewey meliputi seluruh ilmu pengetahuan manusia yang dapat dibagi ke dalam sepuluh kelas utama yang juga disebut ringkasan pertama. Sistem klasifikasi ini diciptakan oleh Melvil Dewey pada tahun 1876 dan telah melalui proses modifikasi sebanyak 22 kali revisi hingga tahun 2004.

Klasifikasi Dewey ditulis pada sisi buku perpustakaan, dan dilakukan berdasarkan subjek kecuali karya umum dan fiksi. Berikut adalah kategorinya:

1. 000 – Publikasi umum, informasi umum
2. 100 – Filsafat dan Psikologi
3. 200 – Agama
4. 300 – Ilmu Sosial
5. 400 – Bahasa
6. 500 – Sains dan Matematika
7. 600 – Teknologi
8. 700 – Kesenian dan Rekreasi
9. 800 – Sastra
10. 900 – Sejarah dan Geografi

Haslam (2006) juga menerangkan bahwa buku cetak merupakan sebuah bentuk informasi media massa. Tidak hanya buku yang dicetak dan dapat ditemukan di toko buku, namun juga ada buku digital yang dapat diakses melalui internet dan juga di unduh ke dalam perangkat.

2.1.4. Elemen Buku

2.1.4.1. *Layout*

Layout, pada dasarnya dapat diartikan sebagai susunan tata letak berbagai elemen desain terhadap suatu bidang yang berada dalam media tertentu untuk mendukung konsep atau pesan yang ingin disampaikan (Rustan, 2009. Hlm. 0).

Dalam proses *me-layout*, terdapat beberapa tahapan yang harus dilalui mulai dari tahap manual hingga tahap digital. Diawali dengan memikirkan konsep desain yang sesuai dengan tujuan dan target pembacanya, serta memilih media apa yang tepat untuk digunakan dalam menyampaikan informasi tersebut. Setelah menentukan media, dapat dibuat sketsa kecil dengan pensil dan kertas dahulu untuk memperkirakan letak elemen-elemen *layout* pada suatu halaman. Ketika semua panduan dan material desain sudah diselesaikan, proses dapat dilanjutkan secara digital menggunakan perangkat lunak yang sesuai dengan kebutuhan hingga akhirnya masuk ke dalam tahap percetakan (hlm. 10).

Di dalam *layout*, terdapat berbagai elemen dengan peran yang berbeda untuk membangun keutuhan sebuah *layout*. Rustan (2009) membaginya ke dalam tiga buah elemen:

1. Elemen teks: judul, *deck*, *byline*, *bodytext*, sub judul, *pull quotes*, *caption*, *callouts*, *kickers*, *initial caps indent*, *lead line*, spasi, *header and footer*, *running head*, catatan kaki, nomor halaman, *jumps*, *signature*, *nameplate*, *masthead*.
2. Elemen visual: foto, *artworks*, *infographics*, garis, kotak, *inzet*, *point*.
3. *Invisible Element*: *margin* dan *grid*. Sebuah fondasi, kerangka yang digunakan sebagai acuan untuk menempatkan elemen lainnya, menjadi pembentuk unity dari keseluruhan *layout*.

Umumnya, berbagai karya desain grafis yang memiliki fungsi sebagai media identitas seperti kartu nama, kertas surat, atau media publikasi dan promosi

seperti brosur, majalah, surat kabar, buku, mengandung sebagian ataupun seluruh elemen *layout* tersebut. Sangat memungkinkan bahwa dalam suatu *layout* hanya terdapat elemen teks saja dan tidak memiliki elemen visual sama sekali, ataupun kebalikannya, hanya memiliki elemen visual tanpa elemen teks sama sekali (hlm 27).

Dalam merancang *layout*, digunakan juga prinsip dasar yang serupa dengan prinsip dasar desain grafis. Lauer (2008) menjelaskan antara lain :

1. *Unity* atau kesatuan: kata lain yang juga mewakili *unity* adalah harmoni. *Unity* berarti adanya kesepakatan diantara elemen di dalam sebuah desain. Ketika berbagai elemen yang ada tidak memiliki harmoni, maka ketika desain tersebut terlihat terpisah atau tidak berhubungan, maka rancangan yang telah dibuat menjadi gagal dan tak memiliki kesatuan.
2. *Emphasis* atau penekanan: Biasanya bagian yang diberi *emphasis* adalah bagian yang akan dilihat pertama kali oleh pembaca. Beberapa cara dalam memberikan *emphasis* adalah dengan memberikan ukuran yang lebih besar pada sebuah elemen, dibanding elemen lain dalam *layout* tersebut, atau meletakkannya dalam posisi yang strategis, menarik perhatian pembacanya. Memberikan warna yang kontras atau menggunakan gaya atau bentuk yang berbeda dibandingkan elemen *layout* yang lain juga dapat memperlihatkan *emphasis*.
3. *Proportion* atau proporsi: lebih mudah menggunakan istilah proporsi dibandingkan menggunakan istilah ukuran. Keduanya memiliki satuan

yang sama, besar dan kecil. Namun dalam ukuran, sulit menentukan standarnya ketika tidak memiliki kesamaan konsep. Dengan proporsi, hanya perlu membandingkan elemen yang ada dalam rancangan tersebut. Misalnya proporsi yang satu lebih besar dua kali dari pada elemen lainnya.

4. *Balance* atau keseimbangan: merupakan pembagian yang sama dalam berat visual. *Balance* tidak selalu harus diberikan elemen pada setiap bidangnya, tapi bagaimana menghasilkan kesan seimbang dengan elemen yang dibutuhkan pada bidang yang tepat. Ketidakseimbangan yang sengaja dibuat juga dapat memberikan hasil yang baik, bahkan memiliki keunikan tersendiri. Terdapat dua macam keseimbangan dalam suatu layout, *symmetrical balance/formal balance*, serta *asymmetrical balance/informal balance*.

5. *Rhythm* atau ritme: di dalam prinsip desain, ritme didasarkan pada repetisi atau pola secara visual melalui bentuk dan ukurannya, warna, nilai, ataupun tekstur. Ritme terdiri dari sebuah pola dimana elemennya muncul secara konsisten. Tidak hanya melalui ukuran yang sama, namun visual yang berubah perlahan secara konsisten juga merupakan bentuk ritme.

2.1.4.2. Grid

Menurut Rustan (2008), *grid* membantu dalam mempermudah menentukan letak elemen *layout* dan mempertahankan kesatuan *layout* untuk karya yang memiliki banyak halaman. Dalam membuat *grid* yang akan digunakan, sebuah

halaman dibagi menjadi beberapa kolom dengan garis vertikal dan horisontal. Dalam merancang sebuah *grid* juga terdapat beberapa faktor yang harus dipertimbangkan:

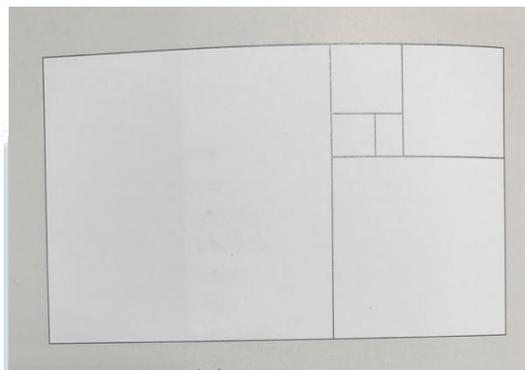
1. Ukuran dan bentuk bidang desain.
2. Bagaimana konsep dan *style* desain.
3. Ukuran huruf yang akan digunakan.
4. Banyaknya informasi yang ingin dicantumkan, dan lainnya.

Sebuah *layout* untuk karya desain yang memiliki banyak halaman dapat menggunakan kombinasi lebih dari satu sistem *grid*. Misalnya sebuah sistem *grid* vertikal menggunakan dua kolom dapat menghasilkan beberapa variasi *layout* dengan letak gambar yang berbeda-beda. Elemen *layout* pun dapat menempati dua kolom sekaligus. Bila menggunakan *grid* dengan 3 atau 4 kolom, maka variasi *layout* yang dihasilkan menjadi lebih banyak. Semakin banyak kolom *grid* yang dipakai, maka semakin fleksibel penempatan elemen *layout* tersebut (hlm. 68).

Lupton (2010) menyatakan bahwa sebuah *grid* dapat berupa *grid* yang sederhana atau rumit, umum atau khusus, ataupun memiliki makna yang dalam, atau hanya sekedar diinterpretasikan. Ketika merancang tampilan konten (bagian gambar, teks, dan data) dan elemen yang berada pada bingkai konten (nomor halaman, layar, jendela), *grid* yang efektif bukanlah sebuah susunan yang kaku, namun lebih kepada sebuah struktur yang fleksibel dan elastis. *Grid* dapat digunakan sebagai bingkai untuk konten yang terdiri dari banyak teks,

serta digunakan untuk membagi ruang dalam sebuah rancangan baik secara horisontal maupun vertikal (hlm. 151,161). Terdapat beberapa jenis *grid* (hlm. 176-181) :

1. *Golden section*. Sebuah *grid* yang juga muncul dalam alam, serta dalam berbagai seni dan desain yang telah digunakan selama 2000 tahun dalam berbagai seni seni barat maupun arsitektur. Formula dalam *golden section* adalah $a:b=b(a+b)$, atau yang lebih dikenal dengan rasionya 1:1,618. Banyak desainer menggunakan *golden section* sebagai dasar untuk menentukan ukuran dan proporsi. Salah satunya dalam menentukan ukuran kertas industrial, pembagian konten, menentukan nomor halaman, juga mengambil keputusan logis dengan menggunakan *golden section*.

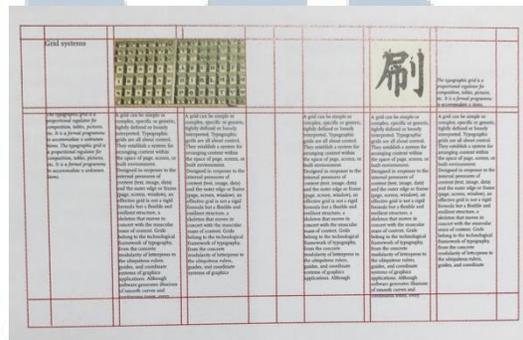


Gambar 2.1 *Golden Section*
(Sumber: Thinking With Type, 2010)

2. *Single column grid*. Bentuk ini merupakan yang paling sederhana dalam sebuah *grid*, yang terdiri dari satu kolom teks dan dikelilingi oleh *margin*. Sebuah buku ataupun majalah ada baiknya dirancang dalam bentuk halaman *spread* (halaman yang berhadapan) karena halaman ini

merupakan bentuk utama dalam rancangannya. Dalam dua halaman simetrika tersebut, *margin* dalam lebih lebar dibandingkan *margin* luarnya, memberikan ruang yang lebih untuk ruas buku.

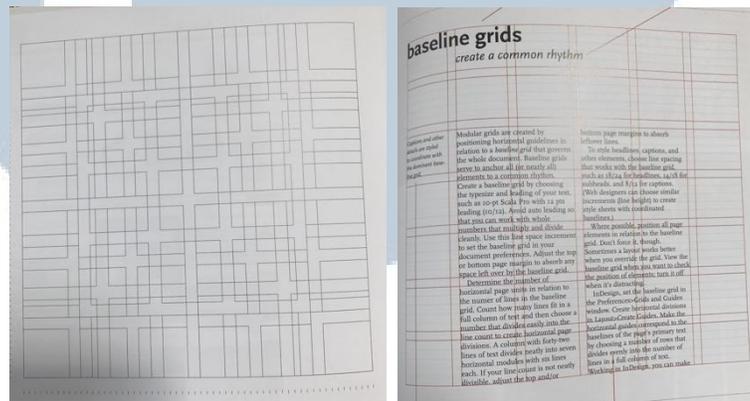
3. *Multicolumn grid*. Sebuah *grid* satu kolom lebih tepat jika digunakan untuk dokumen yang sederhana, sedangkan *grid* multi kolom memberikan format yang lebih fleksibel untuk publikasi dengan hirarki yang lebih rumit, atau teks dan gambar yang lebih terintegrasi. Semakin banyak kolom yang dibuat, maka semakin fleksibel pula *grid* tersebut. Dalam mengolah *grid*, dapat dibuat zona-zona sesuai dengan jenis konten yang ada. Teks ataupun gambar dapat menempati satu kolom, ataupun beberapa kolom. Tidak semua bagian harus terisi. Seperti pada gambar di bawah, dapat dibuat bagian yang berisi *image* saja, tipe seperti ini dikenal juga dengan *hang in line*.



Gambar 2.2 Multicoloumn Grid
(Sumber: Thinking With Type, 2010)

4. *Modular Grid*. *Grid* ini memiliki pembagian horisontal yang konsisten dari bawah ke atas, dengan pembagian vertikal dari kiri ke kanan. Modul

ini mempengaruhi peletakan dan pemotongan gambar dan teks yang akan diletakkan. Pembuatan *modular grid* terbentuk dari *horizontal guidelines* dengan *baseline grid*. *Baseline grid* ini dibuat dengan memilih *typesize* dan *leading* dari teks yang akan digunakan. Tidak disarankan untuk menggunakan *leading* otomatis agar desainer dapat menyesuaikan pembagian baris. Ketika telah terbagi, maka tentukan berapa baris dalam pembagian sebuah kolom, lalu sesuaikan margin atas dan margin bawah.



Untuk ukuran *headlines*, *captions* dan elemen lainnya gunakan *line spacing* yang sesuai dengan *baseline grid*. Jika memungkinkan, tetapkan menaruh semua elemen sesuai dengan *baseline grid* yang ada.

Gambar 2.3 *Modular Grid*
(Sumber: Thinking With Type, 2010)

2.2. Informasi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia kata 'Informasi' yang merupakan sebuah kata benda berarti penerangan, pemberitahuan mengenai sebuah kabar atau berita tentang

sesuatu, serta keseluruhan makna yang menunjang amanat yang terlihat dalam bagian amanat-amanat itu.

Menurut Triomo (2011), informasi adalah semua masukan yang diterima, ditangkap oleh seseorang melalui apa yang telah mereka lihat, dengar atau rasakan. Tiga hal tersebut diperoleh dari hasil kerja organ tubuh yaitu melalui indra mata, telinga dan perasa. Ketiga indra ini yang nantinya akan menentukan apakah masukan tersebut ditangkap menjadi sebuah informasi yang bermakna atau tidak. Karena sebuah informasi adalah benda mati, maka ia menjadi tidak bermakna walaupun informasi yang disampaikan banyak, tapi tidak memberikan dampak atau pengaruh terhadap orang lain. Informasi adalah penting, namun pengaruh informasi tersebut lebih penting dibandingkan isi informasi tersebut.

2.3. Ilustrasi

2.3.1. Pengertian Ilustrasi

Menurut Kusrianto (2009) ilustrasi adalah sebuah seni gambar yang dipakai untuk menjelaskan maksud dan tujuan melalui visual. Gambar yang dapat berupa foto atau lukisan tersebut dipakai untuk membantu memperjelas isi buku, karangan dan lainnya. Dalam perkembangannya, tidak hanya digunakan sebagai elemen pendukung cerita saja, ilustrasi juga dapat dipakai untuk mengisi ruang kosong dalam sebuah bidang.

Dijelaskan oleh Kusrianto (2009), tidak hanya foto, gambar, atau diagram untuk penghias, tambahan berupa contoh perbandingan yang dipakai untuk memperjelas paparan tulisan juga merupakan bagian dari ilustrasi. Bentuknya pun

dapat bermacam-macam, mulai dari sebuah karya sketsa, lukis, grafis, karikatur, bahkan image atau karya foto.

Gambar yang detail dan memiliki pesan interpretatif serta memberikan deskripsi secara visual atau menggambarkan sebuah episode dalam cerita seperti yang disinggung Mendelowitz (2007), juga merupakan bagian dari ilustrasi. Ilustrasi dipakai untuk menggambarkan pesan tak terbaca untuk menguraikan cerita dengan gambar dan tulisan tersebut. Gambar berbentuk grafis informasi yang memikat dapat menjelaskan makna tersembunyi yang terkandung di dalam sebuah pesan tak terbaca.

2.3.2. Fungsi Ilustrasi

Menurut Supriyono (2010) ilustrasi berfungsi untuk menjelaskan teks, sekaligus menjadi *eye-catcher*. Sebuah ilustrasi harus dapat menjelaskan teks atau tulisan yang mengungkapkan peristiwa, kejadian, suasana, cerita, dan lainnya melalui bentuk gambar. Secara umum, terbagi menjadi:

1. Deskriptif: menggantikan uraian secara verbal dan naratif yang dapat menimbulkan salah persepsi oleh pembaca.
2. Ekspresif: memperlihatkan gagasan, konsep, situasi yang abstrak menjadi nyata dan tepat.
3. Analisis atau struktural: tidak hanya menggunakan teks, bagian dari suatu tahapan dalam proses akan menjadi lebih jelas ketika ditunjukkan dengan bantuan ilustrasi.

4. Kuantitatif: ilustrasi dapat membantu menunjukkan hubungan antara dua atau lebih *variable* dalam suatu masalah.

Male (2007) mengatakan bahwa ilustrasi merupakan sebuah medium yang baik dalam menjelaskan sebuah instruksi. Informasi menjadi lebih mudah untuk dipahami, dan lebih mudah dibaca ketika disuguhkan bersama dengan visual. Ikatan antara pembelajaran dan penelitian baik dalam edukasi, konten serius maupun hiburan, dapat memberikan suatu kesan jika pengetahuan tersebut didapatkan melalui sebuah media yang menyediakan interaksi ataupun hiburan. Hal ini dapat dicapai dengan menggunakan porses kreatif dan inovatif dari ilustrasi. Ilustrasi sebagai informasi juga dapat memberikan panduan, penjelasan dari sebuah proses yang sederhana maupun kompleks (hlm. 89).

2.3.3. Jenis Ilustrasi

Mendelowitz (2007) membagi ilustrasi ke dalam empat kategori besar:

1. *Editorial*: Kategori ini memakai ilustrasi untuk menguraikan cerita dan artikel secara visual di dalam buku, majalah dan surat kabar. *Illustrator* walau diarahkan oleh *art director*, harus tetap memahami isi dan struktur setiap cerita, alur, dan artikel. Pemilihan gaya visual dan teknik yang akan dipakai harus sesuai dengan teks dan mendukung makna sebenarnya dari cerita atau artikel yang bersangkutan. Ilustrasi editorial meliputi ilustrasi buku seperti buku anak-anak, pelajaran, ilustrasi untuk majalah dan surat kabar yang dapat berbentuk karikatur dan kartun editorial.

2. *Advertising*: Ilustrasi yang digunakan untuk kepentingan periklanan seperti penerapannya dalam bidang *fashion* untuk katalog, iklan produk baik dalam media elektronik maupun cetak. Iklan ilustrasi pada umumnya diintegrasikan dalam tata letak yang mencakup judul, teks dan nama klien.
3. *Medical*: Sebuah ilustrasi yang dipakai untuk menyampaikan informasi kesehatan atau kegiatan *medical*. Seperti kategori ilustrasi lainnya, tak hanya memiliki keterampilan seni yang memadai, tetapi *illustrator* juga membutuhkan pemahaman mengenai ilmu kesehatan
4. *Scientific*: Setiap disiplin ilmu menuntut suatu keunikan dalam pemakaian material untuk sebuah ilustrasi. Kualitas ilustrasi untuk ilmu pengetahuan ditentukan oleh akurasi kejelasan dan ketepatan.

2.3.4. Teknik Ilustrasi

Zeegan (2005) menyebutkan beberapa teknik yang dapat digunakan dalam ilustrasi, salah satunya adalah secara digital.

Bekerja dengan sebuah media digital memberi keleluasaan untuk menambah atau mengurangi berbagai elemen ke dalam sebuah karya. Sebuah karya yang dimulai secara manual dan akhirnya diselesaikan secara digital, tetap merupakan sebuah karya digital. Teknik digital juga memberikan kemungkinan untuk melakukan penyesuaian berbagai elemen yang telah dibuat, termasuk juga pergantian dan penyesuaian warna dan *retouch*. Hasil karya pun selalu dapat *diedit* kembali sehingga juga tak dapat dikatakan sebagai karya akhir. Dalam membuat sebuah karya digital, langkah pertama

yang dilakukan adalah membuat sebuah panduan menggunakan pensil secara manual, melakukan sketsa terlebih dahulu. Kemudian ditelurusi ulang menggunakan perangkat lunak. Karya pun diselesaikan secara digital, dan sketsa pensil tersebut tidak digunakan lagi. Sebuah ilustrasi digital telah menunjukkan bahwa ia dapat menawarkan sebuah solusi komunikasi yang lebih kreatif dibanding dengan fotografi dalam harga maupun waktunya (hlm. 54-57).

2.4. Tipografi

2.4.1. Klasifikasi

Saat ini terdapat banyak sekali *typeface* yang dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan. Menurut Lawson, seperti yang dikutip oleh Rustan (2010), berikut adalah klasifikasi tipografi berdasarkan sejarah dan bentuk hurufnya:

1. *Black letter*: karakter ini dibuat dengan teknik tulis tangan yang populer pada abad pertengahan di Jerman dan Irlandia, percampuran antara gaya *Gothic* dan *Celtic*. *Typeface* ini dibuat dengan pena berujung lebar, ditulis berdempetan sehingga bentuk hurufnya gelap, berat dan hitam.
2. *Humanist*: berkembang di Roman, *font* ini memiliki goresan lembut dan organik seperti tulisan tangan yang tampak lebih terang dan ringan. Tulisan ini juga dijuluki *White Letter*.
3. *Old style*: karakter dalam *typeface* ini memiliki ciri yang lebih presisi, lancip serta kontras sehingga memiliki kesan yang lebih ringan dan tidak seperti tulisan tangan

ataupun kaligrafi. Gaya ini digunakan dalam industri percetakan selama kurang lebih 200 tahun.

4. *Transitional*: karakter ini dibuat dengan perhitungan dan prinsip matematika atas perintah raja Louis. Diberi nama *transitional* karena *typeface* ini muncul diantara gaya *old style* dan *modern*.
5. *Modern*: memiliki ciri yang sangat berlawanan dengan *typeface* kaligrafi dan pendahulunya. Karakter ini muncul saat menuju *Modern Age* abad ketujuh belas.
6. *Slab serif*: muncul pada abad 19 yang mulanya digunakan sebagai *display type* pada berbagai poster iklan dan *flyer* untuk menarik perhatian. Memiliki ciri yang berat dan horisontal menyerupai gaya seni dan arsitektur pada jaman Mesir kuno.
7. *Sans serif*: awalnya *typeface* ini tidak populer dalam masyarakat karena tidak sesuai dengan tren pada masa itu. Namun akhirnya populer ketika muncul gerakan *Modern Art Movement* yang menolak dekorasi dan hiasan pada *typeface*. *Sans Serif* terbagi menjadi tiga jenis, yaitu *Grotesque*, *Geometric* dan *Humanist*.
8. *Script* dan *Cursive*: memiliki ciri karakter yang menyerupai tulisan tangan, menggunakan goresan kuas atau pena kaligrafi. *Typeface* jenis ini digunakan ketika sebuah teks memadukan huruf yang besar dan kecil. Akan aneh bila menggunakan huruf *script* atau *cursive* ini dalam huruf kapital.
9. *Display*: *typeface* jenis ini semakin banyak karena dibutuhkan dalam dunia periklanan, serta dipakai untuk menarik perhatian pembaca. Kelompok dekoratif ini mewakili *typeface* lain yang tidak dapat masuk kedalam kategori manapun, karena yang diutamakan bukan *legibility*nya, namun keindahannya.

2.4.2. Legibility dan Readability

Tipografi dilihat oleh pembaca melalui indera penglihatan, sehingga desainer diharapkan untuk memahami dengan baik penggunaan tipografi agar pesan yang disampaikan dipahami dengan tepat (Rustan, 2009:20).

2.4.2.1. Legibility

Legibility berhubungan dengan cara pembaca mengenali dan membedakan sebuah huruf atau karakter dengan mudah. Suatu jenis *font* dapat dikatakan *legible* bila setiap hurufnya dapat dikenali dan mudah dibedakan antara satu dengan yang lainnya.

2.4.2.2. Readability

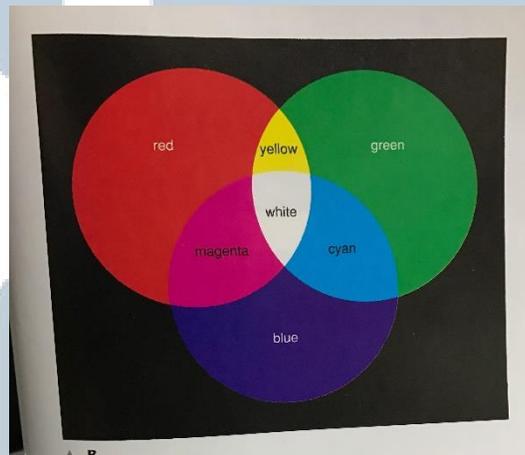
Readability berhubungan dengan keterbacaannya sebuah teks. Dapat dikatakan *readable* apabila keseluruhan teks yang telah dimasukkan dalam sebuah rancangan tersebut dapat terbaca dengan baik. *Legibility* berhubungan dengan *readability*, yaitu ketika sebuah karakter telah mudah dibedakan, maka biasanya keseluruhan teks menjadi mudah dibaca. Namun tidak menutup kemungkinan juga ketika *font* tersebut sudah *legible*, peletakan atau komposisi teks tersebut tidak tepat, dapat menyebabkan *readability* menjadi rendah.

2.5. Warna

Warna bukan sebuah objek, namun pengertiannya lebih kepada sebuah properti dari cahaya. Benda-benda yang ada sebenarnya tidak memiliki warna, namun benda

tersebut memiliki kemampuan untuk merefleksikan warna tertentu dari cahaya putih yang memiliki semua warna. Warna yang terlihat pada sebuah objek sebenarnya merupakan pigmen yang tersisa dan tidak terserap oleh benda tersebut, yang kemudian terlihat oleh mata dan diinterpretasikan sebagai sebuah warna. Ketika warna cahaya berubah, misalnya sebuah cahaya putih terganti dengan cahaya kuning, maka warna objek pun berubah mengikuti cahaya yang menyinarinya. (Lauer, 2008:252).

Warna cahaya yang utama adalah merah, hijau, biru, dengan warna sekundernya adalah *cyan*, kuning, *magenta*, dimana ketika semua warna ini terproyeksi menjadi satu akan memunculkan warna netral.



Gambar 2.4 Warna Cahaya
(Sumber: Design Basics, 2008)

Selain karena terpengaruh oleh cahaya, sebuah warna juga dapat sedikit berubah persepsinya ketika warna tersebut ditempatkan dengan warna lainnya secara berdampingan. Warna cerah yang diletakkan didalam warna lain dapat terlihat kurang lebih sama. Namun jika menempatkan warna netral seperti abu-abu kedalam warna hijau, atau warna ungu, maka warna abu-abus tersebut akan sedikit berubah proyeksi

warnanya mengikuti warna yang ada disekeliling abu-abu tersebut. (Lauer, 2008:253-257).

Hue juga merupakan properti dari warna. Walaupun warna dan *hue* sering disamakan, namun pengertiannya berbeda. *Hue* menjelaskan sensasi visual dari berbagai bagian warna dari spectrum. Sebuah *hue* dapat menghasilkan banyak warna, misalnya terdapat warna *pink*, *rose*, *scarlet*, *maroon* dan *crimson*. Walaupun semua warna tersebut berbeda, tetapi *hue* setiap warna tersebut adalah merah. Terkadang dalam periklanan, sebuah *hue* memiliki nama yang berbeda dalam sistem lain. Dalam satu sistem disebut *purple*, namun lainnya menyebut *violet* (Lauer, 2008:258)

Hubungan antara warna-warna dasar umumnya dikenal dengan *color wheel*, dimana umumnya *color wheel* memiliki 12 warna. Tiga warna primer tersebut adalah merah, kuning, biru. Dengan warna sekunder adalah campuran antar warna primer tersebut yang menghasilkan jingga, hijau dan ungu. Ada juga warna tersier sebagai hasil pencampuran antara warna primer dan sekunder, dan warna-warna ini yang akhirnya umum digunakan.

Warna juga dapat berfungsi sebagai penarik perhatian. Warna yang terang seperti kuning dapat menjadi perhatian utama ketika warna tersebut ditempatkan pada objek yang terletak pada sebuah *layout* berdominan elemen warna putih sehingga menciptakan sebuah kontras (Lauer, 2008:269).

2.5.1. Psikologi Warna

Warna juga dapat memberikan efek psikologis. Misalnya warna merah identik dengan api atau panas, warna kuning dengan sinar matahari, sehingga warna ini merupakan warna hangat. Warna biru air dan langit, warna hijau untuk tanaman dikenal juga dengan warna dingin. Dengan melihat warna saja, secara tidak langsung sensasi tertentu juga dapat dirasakan. Jika menggunakan warna dengan tepat, maka juga dapat tercipta kedalaman dan volume pada suatu karya (Lauer, 2008:266).

2.5.2. Warna Tionghua

Lan (1961) menjelaskan beberapa warna yang sering digunakan dalam budaya Tionghua dan makna dibalik warna tersebut :

2.5.2.1. Merah

Warna merah dalam masyarakat Tionghua merupakan warna dengan kedudukan yang paling tinggi, melambangkan kebahagiaan. Warna merah juga sering dipakai dalam bentuk selebar kertas merah yang diletakkan diatas pintu utama atau daun pintu yang berfungsi sebagai pelindung dari roh-roh jahat. Ada pula yang menggunakan selebar kertas merah berbentuk persegi bertuliskan huruf rezeki dan ditaruh di daun pintu setiap malam menjelang imlek. Hal ini memiliki pengertian bahwa masyarakat mengharapkan datangnya rejeki ketika tahun baru datang. Ketika Imlek, kertas petasan juga berwarna merah, yang memiliki arti bahwa ketika petasan tersebut meledak dan kertas tersebut tersebar memenuhi halaman, memanjatkan harapan agar

keluarga dalam rumah menerima kebahagiaan. Dalam pernikahan, para mempelai juga menggunakan warna merah. Hadiah pernikahan yang diberikan dahulu menggunakan warna merah. Kedua hal ini juga mendoakan agar pasangan tersebut menerima kebahagiaan (hlm. 37-39).

2.5.2.2. Kuning

Pada saat kerajaan masih berkuasa, warna kuning merupakan warna kekaisaran sehingga rakyat tidak bisa memakai warna kuning dengan sembarangan. Warna ini menjadi warna kaisar karena pada saat itu kaisar yang memimpin memilih gelar untuk dirinya bernama Huang Ti dimana Huang berarti kuning, Ti berarti kaisar. Selain karena kaisar tersebut menyukai warna kuning, pada saat itu masyarakat hidup bergantung pada hasil tanah, sehingga tanah menjadi salah satu kebutuhan yang penting. Kuning juga dikaitkan dengan warna tanah, maka karena itu nama Huang Ti dipakai oleh kaisar tersebut dan dipuja oleh masyarakat pada jamannya. Huang Ti juga dikagumi karena kebijaksanaannya dalam memimpin serta kontribusinya dalam menciptakan kompas. Selain sebagai warna kekaisaran, kuning juga merupakan warna simbolik dari buddhis (hlm. 36).

2.5.2.3. Putih

Warna putih dalam budaya Tionghua identik dengan kematian atau berkabung. Ketika orang tua atau keluarga ada yang meninggal, orang tersebut tidak dapat memakai pakaian yang memiliki warna terang seperti kuning, merah. Segala

bentuk perhiasan serta *makeup* juga tidak diperbolehkan ketika berkabung. Warna yang dapat dipakai oleh keluarga yang sedang berkabung adalah warna-warna gelap seperti hitam, biru, hijau dll. Ketika mengirimkan hadiah atau barang, menggunakan kertas pembungkus berwarna putih dapat diartikan sebagai mendoakan keburukan, sial, kepada yang menerima. Maka sedapat mungkin menghindari hal tersebut (hlm. 40).

2.5.2.4. Biru

Warna biru dianggap sebagai warna bagi kalangan sarjana. Namun disisi lain, warna biru juga memiliki hubungan dengan warna berkabung. Ketika keluarga inti memakai warna putih, maka keluarga lain pun menggunakan warna biru sebagai bentuk berkabung (hlm. 40-41).

2.5.2.5. Hijau

Warna hijau di Tiongkok sering juga disebut sebagai warna hutan hijau, yang berarti pendekar silat yang hidup mengembara dari satu tempat ke tempat lainnya, dari rimba ke rimba (hlm. 41).

2.6. Budaya Masyarakat Tionghua

Gondomono (1996) mengatakan bahwa apa yang menyebabkan keberagaman orang Tionghua adalah tingkat adaptasinya terhadap budaya Indonesia seperti Jawa, Sunda dan lainnya. Disuatu daerah bisa saja terdapat orang yang masih mahir dalam berbahasa Tionghua (Hokkien, Hakka, Kanton, Teociu, Mandarin) dan memeluk

kepercayaan Tionghua. Namun pada daerah lainnya ada masyarakat yang sudah memeluk kepercayaan Indonesia dan telah berbahasa Indonesia walaupun fisiknya masih terlihat seperti masyarakat Tionghua. Pernikahan antara masyarakat keturunan Tionghua dengan masyarakat Indonesia semakin banyak. Pengelompokan masyarakat Tionghua berdasarkan bahasa Tionghua pun sudah tidak relevan. Saat ini pengelompokan didasari tempat kelahiran mereka seperti Medan, Pontianak dan lainnya (hlm 12-13).

Identitas masyarakat Tionghua juga terlihat dari keyakinannya yaitu percaya pada ajaran Tri Darma serta pemujaan terhadap arwah atau leluhur, walaupun masyarakat tersebut telah memeluk agama Buddha. Menurut Gondomono beberapa hal yang mendasari penyebutan masyarakat Tionghua adalah dilihat dari keikutsertaannya dalam budaya Tionghua. Seperti keyakinan dan melakukan upacara keagamaan Tionghua, perayaan hari raya agama Tionghua di klinteng, kuburan ataupun di rumah. Masyarakat yang masih memiliki berbagai lambang religius seperti adanya meja sembahyang di dalam rumah beserta potret leluhur, kertas bertuliskan huruf Mandarin yang berfungsi sebagai pelindung dari roh jahat. Terakhir adalah masyarakat yang masih melestarikan tradisi seperti penggunaan salah satu bahasa Tionghua nama Tionghua, serta istilah kekerabatan dalam keluarga. Yang terakhir tentu pengakuan dari orang itu bahwa ia adalah masyarakat Tionghua (hlm. 15).

Masyarakat Tionghua juga percaya bahwa dalam kehidupan seseorang, tahap kelahiran, perkawinan dan kematian adalah tiga tahap penting. Terkadang tahap perkawinan dianggap tidak terlalu perlu dijalankan, namun kelahiran dan kematian

tidak dapat dihindari. Sehubungan dengan tiga tahap ini, terdapat upacara serta berbagai keyakinan yang panjang dalam menjalanannya.

2.6.1. Konsep-Konsep Tionghua

2.6.1.1. *Yin dan Yang*

Sebuah wujud dwi-tunggal yang menjadi inti dan menggerakkan seluruh alam semesta. *Yin* dan *Yang* merupakan dua hal yang terpisah namun tetap satu seperti dua buah sisi dalam satu keping koin. *Yang*, kutub positif, terang dan aktif. *Yin* kutub negatif, gelap dan pasif. Ketika menggunakan konsep *yin* dan *yang*, erat kaitannya dengan mencapai sebuah keseimbangan, tidak boleh ada yang lebih banyak atau berat ke satu sisi (Gondomono, 1996:101).

Yin dan *Yang* merupakan awal mula dan akhir dari semua, penyebab dari kehidupan dan kematian. *Yin* merupakan bumi, ciptaan, digambarkan dengan garis putus. Pada jaman dahulu *yin* juga diartikan sebagai tidak. *Yang* adalah langit atau surga, digambarkan dengan garis yang tidak putus yang juga berarti ya (Grosset, 2001:35).



Gambar 2.5 Elemen Simbol *Yin Yang*
(Sumber: dokumen pribadi)

2.6.1.2. Lima Elemen

Lima elemen merupakan salah satu aspek penting dalam Tionghua. Berbagai filosofi dan praktek kesehatan memakai lima elemen atau lima unsur sebagai dasarnya. Setiap elemen memiliki sifat dan karakteristik masing-masing yang dapat menentukan kesesuaian antara satu dengan yang lainnya.

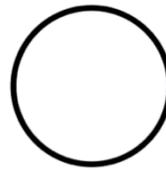
1. Kayu (*Mu*): memiliki sifat yang kuat karena akarnya yang menancap hingga ke dalam tanah memberikan ketahanan dan kestabilan. Elemen ini memiliki symbol bentuk persegi panjang ke atas dengan warna hijau dan biru. Musim semi yang jatuh pada bulan februari hingga awal mei merupakan musim bagi kayu, sehingga orang-orang yang lahir pada bulan ini bersifat optimis dan memiliki banyak ide. Atribut positif kayu adalah aktif, praktis, menyukai kemenangan namun dapat mendominasi, sibuk, baik dan ramah, dermawan, romantis, dan memiliki koordinasi yang baik. Atribut negatifnya adalah kemarahan dan harus menghindari atribut angin.



Gambar 2.6 Elemen Kayu
(Sumber: dokumen pribadi)

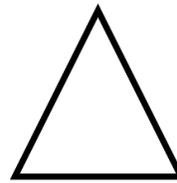
2. Logam (*Chin*): memiliki sifat menguatkan, perfeksionis, menyukai keteraturan dan keadilan. Metal memiliki bentuk lingkaran, serta warna elemen ini adalah putih, abu-abu, *silver*. Elemen ini berhubungan dengan

musim gugur yang jatuh pada bulan Agustus hingga November. Atribut positifnya adalah rapih, menyukai kontrol, tepat, menghargai kualitas, moral, ingin benar. Atribut negatifnya adalah tidak fleksibel dan kesedihan.



Gambar 2.7 Elemen Logam
(Sumber: dokumen pribadi)

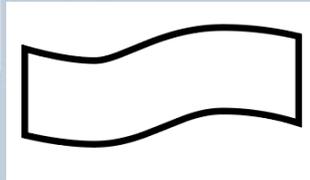
3. Api (*Huo*): memiliki sifat penuh kehidupan dan terang, serta panas dan kering. Simbol untuk api adalah segitiga dengan warna merah atau ungu. Elemen ini berhubungan dengan musim panas pada bulan Mei hingga Agustus. Atribut positifnya adalah keberanian, komunikatif, penyayang, murah hati, menyukai kesenangan dan tidak menyukai kebosanan. Atribut negatifnya adalah *rashness* dan *impulsiveness*.



Gambar 2.8 Elemen Api
(Sumber: dokumen pribadi)

4. Air (*Shui*): sebuah elemen pembersihan dan pembaruan, sebuah sumber kehidupan. Warna dalam elemen ini adalah warna-warna gelap seperti hitam, biru gelap dan lainnya. Simbol air adalah lengkungan dengan musim

dingin yang jatuh pada bulan November hingga Februari. Atribut positif air adalah jujur, imajinatif, bijaksana, ambisius, mandiri, inovatif, dengan atribut negative takut dan penuh rahasia sehingga harus menghindari suasana dingin.



Gambar 2.9 Elemen Air
(Sumber: dokumen pribadi)

5. Tanah (*Tu*): memiliki simbol persegi panjang ke samping yang merupakan titik utama dari setiap elemen dan menyatukan mereka. Tanah merupakan bentuk paling sederhana yang tidak hanya memberi kehidupan, tumbuh, namun juga mati dan kembali ke tanah untuk terurai, melambangkan keseimbangan yang utuh. Warna untuk elemen ini adalah coklat, kuning dan jingga. Tidak seperti elemen lainnya, tidak ada musim yang dapat dihubungkan dengan tanah, namun ada sebagian yang menghubungkannya dengan musim panas seperti api. Atribut positifnya adalah jujur, sabar, loyal, simpati, penyayang, dan suka dibutuhkan. Atribut negatifnya adalah kecemasan dan terkadang keras kepala.

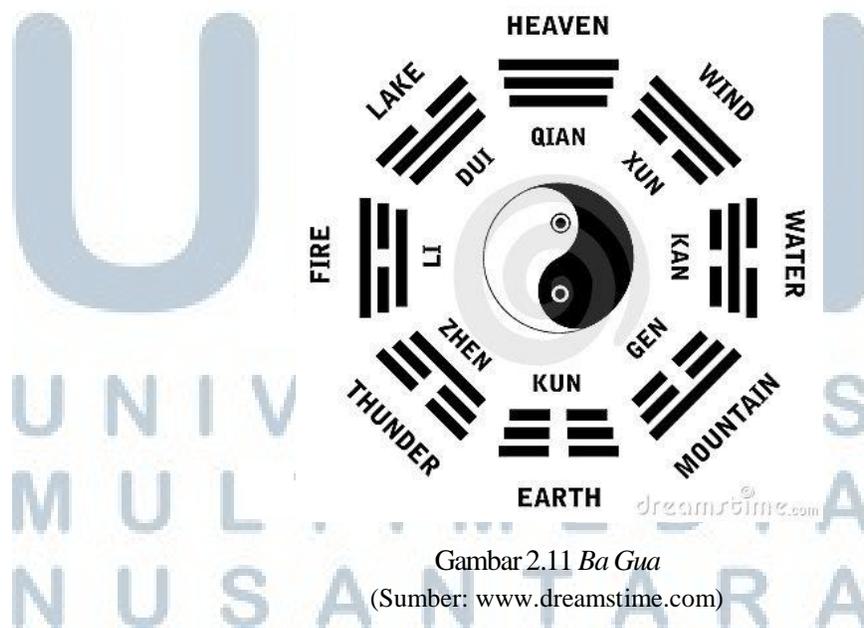
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 2.10 Elemen Tanah
(dokumen pribadi)

2.6.1.3. *Ba Gua*

Merupakan sebuah konsep yang diuraikan dari *yin* dan *yang*, yaitu dari simbol lingkaran menjadi simbol garis lurus dan garis terputus. Dari dua unsur tersebut, kemudian berkembang menjadi empat bigram, lalu menjadi delapan trigram dimana setiap simbol memiliki arti. Grosset (2001) mengatakan bahwa trigram tersebut biasanya ditaruh dalam kompas, dan disebut juga dengan *Ba Gua* atau *Former Heaven Sequence* yang dianggap sebagai sebuah susunan persegi delapan sangat beruntung.



Gambar 2.11 *Ba Gua*
(Sumber: www.dreamstime.com)

Berikut adalah tabel dari *Ba Gua* dan pengertiannya.

Tabel 2.1 *Ba Gua* dan Arah Mata Angin

Arah	Nama	Musim	Representasi
Utara	K'un (Responsif)	Dingin	Ciptaan
Barat Laut	Ken (Tenang)		Gunung
Barat	K'an (Bahaya)	Gugur	Bulan
Barat Daya	H'sun (Angin)		Baik
Selatan	Ch'ien (Inventif)	Panas	Surga
Tenggara	Tui (Danau)		Senang
Timur	Li (Gantung)	Semi	Matahari
Timur Laut	Chen (Rangsang)		Petir

(Sumber: Fengshui, 2001)

Dari trigram *Ba Gua*, maka dapat pula diturunkan hubungan antara trigram dengan anggota keluarga, serta unsur mereka :

Tabel 2.2 *Ba Gua* dan Keluarga

Trigram	Anggota Keluarga	Elemen
Ch'ien	Ayah	Logam
K'un	Ibu	Tanah
Chen	Anak Laki-Laki Pertama	Kayu
H'sun	Anak Perempuan Pertama	Kayu
K'an	Anak Laki-Laki Tengah	Air
Li	Anak Perempuan Tengah	Api

Ken	Anak Laki-Laki Terakhir	Tanah
Tui	Anak Perempuan Terakhir	Logam

(Sumber: Fengshui, 2001)

2.6.1.4. Simbol-simbol

1. 8 Harta: atau ‘Delapan Benda Berharga’ (*Ba Pao*) yang merupakan simbol keberuntungan yang baik bagi masyarakat Tionghua. Benda ini digunakan sebagai jimat untuk melindungi dan memberkati sebuah keluarga. Kedelapan simbol itu adalah permata atau mutiara, koin uang, belah ketupat, sepasang buku, cermin, batu giok, cermin, gading, daun artimesia. (William, 2013:81)
2. Naga merupakan salah satu hewan mistik Tiongkok yang menjadi lambang kekaisaran. Hewan ini memiliki pengaruh besar dalam kehidupan orang Tionghua karena merupakan hewan yang baik hatinya serta merupakan makhluk tertinggi selain manusia (Lan, 1961:233-234).
3. Ikan: Hewan ini memiliki arti berlebih-lebihan. Sebuah gambar dengan ikan didalamnya berarti sebuah doa agar seseorang berada dalam keadaan berlebih. Serupa dengan kelelawar dan kancil, ikan dan berlebih-lebihan memiliki homonym yang sama, yaitu *Yu* (Lan, 1961:237).
4. Pohon Cinta Kasih: terbentuk dari dua buah pohon yang condong satu sama lain, serta dahannya yang saling bertumpang tindih. Berdasarkan

sejarahna pohon ini juga melambangkan cinta suami istri yang abadi, begitu pula dengan lambang sepasang kupu-kupu (Lan, 1961:238).

2.6.2. Ritual dan Kepercayaan

Ann (1996) menuliskan, masyarakat Tionghua sejak dahulu menganut sistem dua alam, yaitu alam manusia hidup, dan alam bagi manusia yang telah meninggal dunia. Mereka percaya terhadap adanya wujud makhluk halus dan roh dari orang-orang yang telah meninggal tetap hidup berdampingan dengan orang-orang yang masih hidup. Masyarakat Tionghua juga percaya bahwa ketika orang tersebut telah meninggal dan masuk ke alam lain, roh tersebut berkuasa dan memiliki pengaruh yang besar dalam hidup orang yang masih hidup. Dalam kesehariannya, masyarakat Tionghua sering meminta restu, berdoa, dan memberikan persembahan kepada leluhur agar diberkati dalam kegiatan yang akan dilakukan (hlm. 3-4).

Dasar kepercayaan orang Tionghua, mengutip dari Cangianto, “Semua yang ada di alam ini memiliki kesadaran (roh).” Dijelaskan lebih lanjut bahwa sistem kepercayaan masyarakat Tionghua adalah semua benda yang mereka anggap memiliki fungsi atau dapat memberikan hal yang positif dalam kehidupan akan dihormati. Masyarakat Tionghua juga menghormati pada penemu, ahli ataupun innovator, sehingga ketika tokoh tersebut tiada, orang-orang tetap menghormati jasa-jasa yang telah diberikan saat tokoh itu masih hidup.

Bagi masyarakat Tionghua, agama atau kepercayaan merupakan masalah pribadi. Ann (1996), kembali menjelaskan negara membebaskan masyarakatnya

untuk mempunyai kepercayaan tersendiri sesuai dengan kebutuhan, dengan keyakinan bahwa kepercayaan tersebut dapat memberikan kesejahteraan, kebahagiaan, kemakmuran selama kepercayaan tersebut tidak bertentangan dengan adat, budaya, ataupun nilai yang berlaku dalam kehidupan masyarakat. Kepercayaan dan keyakinan tersebut menggunakan ajaran filsafat seperti ajaran Buddha, ajaran Konfusius sebagai landasannya, sehingga jika diteliti dan dianalisa, akan ditemukan bahwa semua kepercayaan masyarakat Tionghua mengajarkan pesan dan etika moral, mementingkan pembentukan budi pekerti dalam diri seseorang. Pengajaran moral inilah yang digunakan sebagai acuan mendasar dalam segala perilakunya. Kepercayaan ini menjadi salah satu pemersatu dan pengawas dalam setiap tingkah laku masyarakat. Bila perilakunya baik, maka akan dihindarkan dari keburukan dan malapetaka. Namun bila melanggar, akan diberi hukuman seperti layaknya perautan undang-undang suatu negara (hlm. 15-18).

Kepercayaan masyarakat Tionghua, dalam pembahasan ini adalah kepercayaan terhadap Dewa-Dewi, merupakan sebuah kepercayaan terhadap orang-orang yang telah berjasa dan memiliki pengaruh besar terhadap kehidupan mereka. Orang-orang tersebut adalah ahli filsafat, penemu ilmu, pahlawan dan nenek moyang. Dewa-dewi dalam kepercayaan masyarakat Tionghua sangat banyak dan dapat terus bertambah sesuai dengan waktu dan tempatnya. Tidak semua Dewa-Dewi diperlihatkan dalam bentuk patung, ada pula yang diingat dengan menggunakan sebilah papan yang dituliskan nama dewa-dewi tersebut. Gondomono (1996) mengatakan bahwa dewa-dewi yang berkaitan dengan rumah tangga sangat penting. Mereka yang melindungi

harta serta kesehatan keluarga, kesejahteraan dan kerukunan di dalam rumah. Unsur religius menjadi penting dalam kehidupan keluarga, salah satunya adalah pemujaan arwah leluhur yang membantu keutuhan dan kelestarian keluarga sebagai masyarakat Tionghua (hlm. 105).

2.7. Dewa Rumah

Disebut juga dengan Wu Si atau Lima Hyang, sesuai namanya terdapat lima dewa di dalam dewa rumah. Pemujaan terhadap Wu Si sudah dimulai sejak pertengahan dinasti Shang. Pemujaan terhadap dewa-dewa ini dilakukan dengan atau tanpa papan pemujaan atau arca. (Hay, 2013:263).

2.7.1. Dewa Dapur

Dewa Dapur dalam mitologi Tionghua dikenal sebagai wakil dari dewa langit, yaitu dewa tertinggi atau *Tian* yang berada di bumi (Tanggok, 2017:104). Hay (2013) menjelaskan Dewa Dapur yang merupakan satu dari lima dewa rumah tangga merupakan dewa yang paling umum dan terkenal. Walau bertempat di dapur, kedudukan Dewa Dapur adalah yang paling tinggi. Dengan kedudukannya sebagai dewa pelindung rumah, pemujaan terhadap Dewa Dapur biasa dilakukan dirumah dengan altar yang terletak di bagian dapur rumah, hanya sedikit klenteng yang memiliki altar Dewa Dapur (hlm. 263-264).

Dewa Dapur memiliki peran dalam mencatat perilaku yang dilakukan oleh keluarga, dan melaporkan perbuatan setiap orang itu kepada *Tian*. Menurut kepercayaan, beberapa alasan mengapa Dewa Dapur diletakkan di dapur karena disana

merupakan tempat yang paling sesuai untuk mengenal sifat atau watak seseorang. Selain menjadi tempat untuk memasak, dapur juga merupakan tempat berkumpulnya perempuan dan anggota rumah tangga lain sehingga segala perbincangan, fitnah, gosip, dan lainnya akan terdengar.

2.7.1.1. Sejarah

Dewa Dapur dijelaskan oleh Cangianto (2016) merupakan dewa kuno, yang telah disembah sejak dinasti *Xia* (2070 – 1600 BCE). Tertulis dalam buku Hay (2013), Dewa Dapur dikenal juga dengan nama *Zaojün* (malaikat dapur) atau *Zaojünye* (*Ciao Kun Ya* – Hokkian), disebut juga *Zao Wangye* atau Siming *Zaojün* (*Su Bing Ciao Kun*).

Pada mitologi dari negara Tiongkok, mereka mengenal tokoh mitos purba bernama *Suiren* yang kemudian disebut sebagai penemu api. Hal yang dilakukan *Suiren* adalah menggosokkan dua batang kayu, yang kemudian dengan tiba-tiba mengeluarkan api. Dari api inilah kemudian manusia memanfaatkannya sebagai penerangan pada malam hari serta untuk memasak makanan. Untuk memasak makanan pun dibutuhkan peralatan masak. Sebenarnya kata ‘Zao’ berarti tungku sedangkan dapur adalah *Chu Fang*. Pada jaman dahulu tungku merupakan alat penting dalam memasak dan disebut juga bibit api. Disebut demikian karena api di dalam tungku tidak pernah mati, ketika tidak digunakan hanya ditutup saja menggunakan abu saja. Tidak hanya

Dewa Tungku, namun ada pula Dewi *Xian Chui*, yaitu seorang tokoh yang menemukan cara memasak di dapur (Cangianto, 2016).

Oleh karena pemujaan yang telah dilakukan sejak dahulu, terdapat beberapa kitab yang juga menulis mengenai mitos Dewa Dapur, serta legenda yang beredar di masyarakat. Legenda-legenda ini memiliki ajaran moral di dalamnya, antara lain (Cangianto, 2016: 7-9):

1. Ada seorang laki-laki bergelimang harta bernama Zhang Dan. Saat itu ia telah menikah, namun terpicat dengan perempuan lain dan menceraikan istrinya. Istri barunya pun meninggalkan Zhang ketika hartanya telah habis. Zhang menjadi pengemis untung menghidupi dirinya. Namun pada suatu saat, dia tak sengaja mengemis ke rumah mantan istrinya yang telah menikah lagi dengan orang lain. Zhang pun merasa malu dan bersalah karena telah meninggalkan istrinya tersebut. Ia akhirnya bunuh diri dengan melompat ke dalam tungku dengan api yang menyala.
2. Pada jaman itu, hidup seorang pejabat yang gemar korupsi dan menyukai makanan enak. Perilakunya yang semena-mena sangat dibenci oleh rakyatnya. Di suatu ketika seorang dewi menjelma menjadi perempuan dan memasak untuk pejabat korupsi tersebut. Saat pejabat itu sedang melihat masakan yang dibuat oleh dewi, dengan tiba-tiba sang dewi menendang pejabat tersebut masuk ke dalam tungku. Pejabat tersebut pun terjebak, dikurung untuk tinggal di dalam tungku. Ia hanya dapat melihat masakan enak yang dibuat oleh para perempuan, namun ia tidak bisa

memakannya. Setelah di hukum bertahun-tahun terjebak di dalam tungku, ia menjadi sadar akan perbuatan buruk yang ia lakukan semasa hidup. Sejak saat itu ia berjanji akan mencatat semua perbuatan buruk manusia. Karena tekad yang mulia itu, Kaisar Langit pun mengangkatnya sebagai Dewa Tungku dengan tugas mencatat perilaku manusia dan rutin melaporkannya.

3. Zhang Yu, seorang suami yang gemar judi, mabuk-mabukan dan melacur. Kekayaan yang ia miliki pun akhirnya habis karena kegemarannya tersebut. Kehabisan uang, Zhang Yu menjual istrinya agar dapat kembali berjudi. Uang yang kembali habis pun didapatnya dari mengemis. Hingga suatu saat Zhang Yu mengemis sampai ke sebuah rumah, dimana ternyata istrinya bekerja sebagai pembantu di rumah itu. Istrinya yang kasihan terhadap mantan suaminya tersebut mengundang Zhang Yu untuk masuk dan makan. Tiba-tiba majikan istrinya pun pulang dan berjalan menuju dapur. Tidak ingin istrinya mendapat celaka, Zhang Yu melompat ke dalam tungku. Untuk mengenang suaminya, sang istri rajin sembahyang di depan tungku. Suatu saat ketika majikannya bertanya mengapa ia selalu sembahyang kepada tungku, istri Zhang Yu pun menjelaskan bahwa karena tungku lah manusia dapat memasak dan memakan makanan yang lezat, sehingga wajar bila ia menghormati tungku.

4. Kaisar Langit diceritakan memiliki anak lelai ketiga yang sifatnya sangat genit dan sering kali menggoda bidadari. Kaisar Langit pun marah dan

menghukum anaknya menjadi Dewa Tungku. Agar ia tidak bisa mengintip perempuan yang sedang memasak, maka para perempuan pun diharuskan untuk memakai celemek ketika memasak

Dari cerita legenda diatas yang beredar di dalam masyarakat, terdapat pesan moral yang ingin disampaikan. Bahwa menjadi seorang lelaki atau kepala keluarga tidak selayaknya berperilaku buruk seperti menjual istri, tidak melakukan korupsi, tidak menghambur-hamburkan uang.

2.7.1.2. Tugas dan Makna Dewa Dapur

Dewa Dapur yang juga disebut sebagai *Siming Zaojun*, memiliki arti mengurus umur (*siming*). *Zao Jun* memiliki dua orang pembantu disebut dengan *Shan Guan tongzi* dan *E Guan tongzi* yang berarti bocah pemegang tong. Tong yang dipegang merupakan alat yang digunakan untuk mencatat perilaku baik dan buruk yang dilakukan oleh keluarga dalam sebuah rumah. Setiap perbuatan buruk yang kecil, umurnya berkurang tiga hari, perbuatan yang besar umurnya berkurang 100 hari. Sebaliknya perbuatan yang baik diberi hadiah panjang umur. Cangiato (2016) menuliskan beberapa fungsi Dewa Dapur, yaitu:

1. Sebagai pengawas, serta mencatat perilaku buruk manusia
2. Melindungi manusia bencana kebakaran
3. Memberi berkah kepada manusia yang melakukan kebajikan
4. Memberi hukuman bagi manusia yang melakukan kejahatan

5. Melindungi rumah dan keluarga
6. Menjadi mata dan telinga bagi Kaisar Langit
7. Mengatur panjang pendeknya umur manusia dilihat dari perbuatannya

Selain untuk menghormati Dewa Dapur, penting bagi masyarakat untuk menjaga kebersihan dapur karena dengan dapur yang bersih, makanan yang dimasak pun bersih. Sumber makanan sudah sewajibnya dijaga dan tidak boleh dirusak ataupun dikotori. Makanan yang kotor akan berpengaruh pada kesehatan tubuh, jika jatuh sakit, maka aktifitas sehari-hari juga akan terhambat. Adanya api, melenyapkan kotoran. Sebagai manusia pada setiap kesempatan berbuat baik dan berbudi pekerti agar hati dan pikirannya gembira dan senang (hlm 10).

Dewa Dapur juga memiliki fungsi sebagai kontrol perilaku. Pada jaman dahulu ketika paternalistik sangat kuat, kaum perempuan direndahkan. Maka dengan adanya Dewa Dapur, para perempuan yang sedang memasak bersama di dapur dapat melapor bila merasa suami mereka berperilaku tidak baik. Para suami juga dapat menyadari bahwa setiap perilakunya dicatat oleh Dewa Dapur. Secara tidak langsung, Dewa Dapur dapat digunakan sebagai suatu sarana untuk membantu psikologis ibu rumah tangga bila dirinya tertekan atau diperlakukan tidak baik oleh suaminya (hlm. 20).

Masyarakat Tiongkok memiliki pepatah, “Di atas kepala, 3 inci ada dewata.” Berarti di atas kepala setiap manusia terdapat dewata atau dewa yang mencatat semua perilaku manusia itu. Tidak hanya di dalam keluarga, Dewa

Dapur yang berada dalam klenteng juga memiliki tugas yang serupa. Ia memiliki tugas untuk menjaga agar para biksu tidak mencuri makanan, memakan makanan hewani, serta terjerat dalam nafsu duniawi. Sama dengan tugasnya dalam keluarga, mereka yang melanggar akan diberikan hukuman (hlm. 20).

Dijelaskan oleh Cangianto (2016), pada hari Dewa Dapur naik melapor ke Kaisar Langit, sebenarnya merupakan hari terakhir bagi orang tersebut untuk mengakui kesalahan dan dosa-dosanya. Bagi mereka yang pada akhirnya tidak dapat berbuat kebaikan dan tidak menyesali perilaku buruk, maka tidak akan mendapatkan pengampunan. Ketika melakukan perbuatan buruk yang kecil, diberi waktu 3 hari untuk melakukan penyesalan dan diberikan waktu 100 hari ketika melakukan perbuatan buruk yang besar, terhitung dari hari orang tersebut melakukan kesalahan (hlm. 23).

2.7.1.3. Elemen-Elemen Sembahyang Dewa Dapur

Dalam melakukan sembahyang Dewa Dapur, terdapat sebuah tradisi yang hanya dilakukan kepadanya, yaitu memberikan makanan yang manis dan lengket. Makanan ini dikenal dengan kue keranjang atau *thiam pan* dan sering digunakan oleh masyarakat Tionghua di Jawa. Kue ini dahulu dibuat khusus untuk Dewa Dapur dengan harapan ketika Dewa Dapur naik ke langit, maka tidak menceritakan perilaku buruk yang telah dilakukan keluarga tersebut. Berbagai macam cara digunakan masyarakat untuk memohon agar Dewa

Dapur tidak menceritakan hal buruk. Pada dinasti Tang, terjadi sebuah tradisi untuk menuangkan arak kepada patung atau papan nama Dewa Dapur. Hal ini dilakukan dengan harapan bahwa Dewa Dapur mabuk, sehingga kepalanya tidak jernih dan tak bisa melapor kepada Kaisar Langit. Ada pula tradisi lain yang menempelkan manisan lengket ke mulut Dewa Dapur, bahkan ada orang yang menempelkan lem untuk menutup mulut Dewa Dapur.

Perlengkapan atau alat-alat yang digunakan untuk melakukan sembahyang Dewa Dapur, serupa dengan penyembahan terhadap dewa lain ataupun leluhur, yaitu:

1. Gambar Dewa Dapur atau papan nama Dewa Dapur
2. *Hiolou* : tempat untuk menancapkan dupa
3. Dua buah lilin
4. *Hio* atau dupa
5. Persembahan berupa buah dan kue.

2.7.1.4. Proses Sembahyang Dewa Dapur

Sembahyang besar untuk Dewa Dapur dilakukan pada tanggal 24 bulan 12 Imlek, dimana dikenal dengan hari “*Toa Pek Kong* naik”. Pada hari tersebut, Dewa Dapur diantar oleh masyarakat agar naik ke langit, dan melaporkan catatan perilaku keluarga tersebut kepada Kaisar Langit. Kemudian pada tanggal 4 bulan 1 Imlek, diadakan sembahyang lagi untuk menjemput Dewa Dapur turun kembali ke bumi setelah ia melapor kepada Kaisar Langit, disebut

sebagai “*Toa Pek Kong* turun”. Upacara sembahyang yang dilakukan pada hari itu disebut juga dengan *Yinshen Jiefu* yang berarti menyambut dewa dan menerima berkah.

Bagi masyarakat yang menyembah Dewa Dapur, tidak semuanya memiliki altar Dewa Dapur di dalam rumah. Bagi yang memiliki maka akan melakukan sembahyang dalam rumah, bila tidak, pada hari-hari tersebut masyarakat sembahyang Dewa Dapur di klenteng. Altar Dewa Dapur biasanya berada di dapur dekat tempat masak keluarga dan berisi sebuah papan nama serta tempat menancapkan dupa atau *hiolo*. Ada juga masyarakat yang menempatkan Dewa Dapur bersama dengan dewa-dewa lain. Bagi mereka yang memiliki altar di dalam rumah, akan melakukan pembersihan altar ketika Dewa Dapur sedang naik ke atas. Ketika Dewa Dapur kembali turun, ia senang karena rumahnya telah bersih (Tanggok, 2017:105).

Dijelaskan oleh Hay (2013) Ketika melakukan ritual, gambar atau patung Dewa Dapur diletakkan di tengah altar, dengan di kiri dan kanannya terdapat dua baris syair yang dituliskan diatas kertas merah, dan satu lagi ditempelkan melintang di atas gambar Dewa Dapur. Syair tersebut umumnya berbunyi “Paduka *Zao Jun* Yang Mulia, sebutkanlah kebaikan kami dari langit, bawalah berkah bagi kami apabila Anda turun kembali”. Sesajian dan persembahan diletakkan dan disusun didepan gambar Dewa Dapur dan diatur dengan rapi. Sesaat akan memanjarkan doa, lilin dan hio dinyalakan. Setelah doa selesai dipanjatkan, maka uang kertas dapat dibakar untuk mengantar

keberangkatan Dewa Dapur. Pada beberapa tempat, ada masyarakat yang memasang petasan untuk memeriahkan suasana, sekaligus untuk mengusir roh jahat. Setelah mengantar Dewa Dapur, maka altar yang berada dalam rumah pun dibersihkan.

Sembahyang Dewa Dapur dihadiri oleh seluruh anggota keluarga dan dipimpin oleh kepala keluarga (hlm. 265). Kepala keluarga diharapkan untuk menjadi pemimpin yang dapat memberikan contoh yang baik bagi anggota keluarga lainnya. Dengan elemen api pada Dewa Dapur, dan dikaitkan dengan yinyang, maka sang ayah sebagai kepala keluarga yang harus memimpin ritual.

2.7.2. Dewa Fondasi

Disebut juga dengan *Dijizhu*, malaikat penjaga fondasi rumah, juga dikenal sebagai Dewa Penjaga Rumah atau Hushen, dan dianggap sebagai penunggu rumah tersebut. Kepada *Dijizhu*, dilakukan sembahyang sebanyak empat kali dalam setahun, yaitu pada *Qing Ming* (*Ceng Beng* – Hokkian), *Duan Wu* (*Toan Ngo* atau *Peh Cun*), *Zhong Yuan* (*Tiong Goan*) dan *Chu Xi* (Tahun Baru Imlek) (Hay, 2013:263).

2.7.3. Dewa Sumur

Disebut juga dengan *Jing Shen* atau malaikat penunggu sumur. Pada jaman dahulu sumur merupakan bagian penting yang harus ada dalam sebuah rumah. Air berperan dalam melestarikan kehidupan, sehingga *Jing Shen* patut dihormati. Untuk melakukan sembahyang, diletakkan altar sebelah sumur untuk sepasang dewa, Dewa *Shui Jing Gong* dan Dewi *Shui Jing Ma* (Hay, 2013:271).

Sembahyang diadakan ketika pembukaan sumur baru, serta pada upacara perkawinan dan kelahiran. Sembahyang besar juga dilaksanakan ketika ingin meminta hujan. Pada Tahun Baru Imlek, terdapat kebiasaan untuk menutup mulut sumut dan tidak boleh menimba air hingga hari keempat. Setelah melakukan sembahyang dan memberi persembahan di hari keempat tersebut, barulah diperbolehkan kembali menimba air (Hay, 2013:271).

2.7.4. Dewa Pintu

Disebut juga dengan *Men Shen* atau malaikat pintu. Dewa ini biasa digambarkan pada kanan dan kiri daun pintu. Dewa Pintu yang dikenal pertama adalah Shenshu dan Yulu. Sulitnya menggambar di pintu, semakin lama pun berkembang menjadi menempelkan kertas bergambar Dewa Pintu atau kertas bertuliskan nama Dewa Pintu di kiri kanan pintu utama. Kebiasaan menempelkan gambar tersebut masih terus dilakukan sampai sekarang, seringnya pada saat menjelang tahun baru. Tidak hanya dipasang di kuil, namun merupakan suatu kewajiban dalam setiap bangunan, baik dalam rumah maupun kantor (Hay, 2013:220).

2.7.4.1. Sejarah

Dewa Pintu tersebut adalah dua saudara yang diperintahkan oleh Kaisar Langit untuk memimpin semua iblis yang berada di mayapada. Dua saudara ini, setiap paginya berdiri di atas cabang sebuah pohon raksasa untuk mengawasi para iblis yang kembali setelah berkeliaran semalaman. Cabang pohon tersebut mengarah ke timur laut, yang diyakini sebagai gerbang hantu dimana ribuan

iblis masuk dan keluar. Bila iblis-iblis tersebut ternyata berbuat jahat, mengganggu manusia, maka kedua dewa tersebut akan menangkap, mengikat dan melempar iblis tersebut untuk dimakan oleh raja gunung atau harimau. Masyarakat kemudian membuat patung kedua dewa tersebut dan menempatkannya di depan pintu rumah mereka untuk menakut-nakuti para iblis (Hay, 2013:216).

2.7.4.2. Tugas dan Makna

Dewa Pintu dengan sejarah militer dipercaya dapat mengusir iblis serta menaklukkan siluman. Dewa Pintu dengan sejarah sipil dipasang dengan harapan dapat mewujudkan keinginan untuk naik pangkat, keuntungan dalam berdagang, diberi umur panjang, memiliki banyak anak, serta dilimpahkan rejeki. Tradisi menaruh gambar Dewa Pintu menjadi sebuah simbol untuk mengusir pengaruh buruk, membawa keberuntungan, melindungi rumah tangga, menjaga keselamatan serta hal lain yang membuat seseorang bahagia (Hay, 2013:220).

2.7.4.3. Penyembahan atau Ritual

Pemasangan gambar Dewa Pintu biasanya dilakukan saat menjelang tahun baru Imlek (Hay, 2013:220).

2.7.5. Dewi Kamar Mandi

Disebut juga dengan Ceshen atau malaikat peturasan. Dalam masyarakat, dewi ini banyak dipuja walaupun panggulan dewi ini agak tidak biasa. Gelar kamar mandi diberikan, namun tugasnya tidak ada hubungannya sama sekali dengan membuang kotoran. Gelar tersebut didapatkan dari keterkaitannya dengan legenda atau asal-usul dari dewi tersebut (Hay, 2013:311).

2.7.5.1. Sejarah

Terdapat beberapa kisah yang terkenal dalam sejarah munculnya Dewi Kamar Mandi. Pada jaman itu, dinasti Tang, hidup seorang wanita cantik bernama He Mei. Lalu seorang bupati di provinsi Shanxi yang bernama Li Jing meminta pengawalnya untuk menangkap He Mei dan suaminya. Suami He Mei pun di bunuh, dan He Mei dipaksa untuk menjadi selir Li Jing. Istri Li Jing tiak suka ketika ada wanita lain yang menjadi kesayangan suaminya itu. Suatu hari ketika He Mei sedang buang hajat di dalam kamar mandi, istri Li Jing memberi perintah untuk membunuh He Mei. Arwah He Mei pun sejak saat itu berkeliaran dan tetap menghantui kamar mandi itu, termasuk ketika Kaizar Li Jing yang sedang buang hajat ikut ketakutan. Ketika Kaisar Wu Zetian naik jabatan, ia bersimpati mendengar cerita nasib He Mei, lalu ia menangkat He Mei menjadi Dewi Kamar Mandi (Hay, 2013:311).

Ada pula legenda yang mengisahkan tentang seorang selir bernama Qi Furen, selir dari Kaisar Han Gaozu. Ia diangkat menjadi Dewi Kamar Mandi

karena kisah hidupnya yang tragis. Ia ditemukan meninggal di dalam kakus setelah kedua kaki dan tangannya dipotong oleh permaisuri pada saat itu yang bernama Lu. Saat itu masyarakat pun memperingati, mendoakannya dan menyebutnya Qigu yang berarti nona ketujuh, serta disebabkan karena adanya bunyi yang sama antara nama selir itu, *Qi* dengan *Qi* tujuh.

2.7.5.2. Tugas dan Makna

Tugas dari Dewi Kamar Mandi tidak ada kaitannya dengan membuang hajat, tetapi tugas utamanya berkaitan dengan para perempuan, seperti perjodohan, kelahiran. Selain itu ia juga memberikan rejeki serta melindungi dari mala petaka yang diutamakan kepada kaum perempuan.

2.7.5.3. Penyembahan atau Ritual

Ketika mendekati perayaan *Cap Go Meh*, perempuan akan membuat patung Dewi Kamar Mandi dengan bahan kertas ataupun ukiran kayu, kemudian diletakkan di dekat peturasan dan dilakukan sembahyang disana. Terkadang para perempuan melemparkan *bei* atau *Pua Pwee*, bertanya kepada Dewi Kamar Mandi untuk mencari tahu perjalanan hidup mereka serta jawaban atas masalah lainnya. Setelah proses ritual selesai, arca yang telah dibuat pun dibakar.