



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. Barongsai

2.1.1. Definisi Barongsai

Barongsai merupakan perwujudan dari seekor singa. Menurut Williams (2006) singa bukanlah binatang asli dari Tiongkok, lambang dari negeri Tiongkok sendiri adalah macan. Singa tidak ada dalam chinese primitive art, tetapi singa dikenal melalui Buddhism yang digambarkan sebagai pembela hukum, kebenaran dan penjaga bangunan-bangunan suci.



Gambar 2.1. Barongsai

(Sumber: <https://www.flickr.com/photos/47255286@N07/5685970473/>)

Menurut Li Shi Zhen melalui Xie Xiao Lung (2012) bahwa singa bukan berasal dari Tiongkok asli melainkan berasal dari negara barat. Dalam buku Shuo Wen Jie Zi melalui Xie Xiao Lung (2012) tidak ditemukannya akasara Tiongkok mengenai singa. Singa berasal dari bahasa Persia “Sher”, dan diterjemahkan ke dalam mandarin menjadi “Shi” dan digunakan hingga sekarang (hlm. 70).

“Game of the Lion” atau yang kita kenal dengan sebutan Barongsai adalah pertunjukkan hiburan yang sering diadakan di Tiongkok. Menggunakan kostum yang terbuat dari kain warna warni menyerupai singa, dua lelaki ataupun wanita menari dengan bola besar melambangkan matahari. Bola ini disimbolkan sebagai gabungan dari dua kekuatan alam. Pada umumnya tarian dua ekor singa ini memiliki kesamaan dengan dua naga yang bertarung untuk memperebutkan *the pearl of supremacy* (hlm. 251-252). Menurut Cirlot (1971) bahwa beberapa binatang dapat mewakili arti dari suatu keindahan dan jiwa semangat yang tinggi. Singa adalah salah satu hewan yang menunjukkan kualitas tersebut. Tentunya representasi keindahan dan jiwa semangat ini harus dapat diterima secara universal oleh masyarakat (hlm. 12).

2.1.2. Sejarah Barongsai

Awal mula singa jaman dahulu disebut Suan Ni dalam aksara Tionghoa. Menurut Ban Gu melalui Xie Xiao Lung (2012) merupakan salah satu sejarahwan yang menyusun buku dengan judul Ho Han Su bahwa saat itu singa dikenal dengan sebutan Shi Zi. Menurutnya wujud singa pada Barongsai lahir pada jaman dinasti Qing 1880. Pada jaman dinasti Qing, negeri Tiongkok melemah secara ekonomi maupun politik. Dampak yang diterima oleh warga Tiongkok cukup besar termasuk

celaan dari warga asing. Beberapa warga asing ini menggambarkan bahwa negeri Tiongkok terlihat seperti ‘singa yang sedang tertidur’. Pada masa itu perkumpulan Barongsai di Tiongkok termasuk dalam lingkup dunia bela diri. Mayoritas dari perkumpulan Barongsai ini berjiwa patriotik yang tinggi. Demi membangun semangat juang warga Tiongkok untuk mencintai negara mereka sendiri, perkumpulan Barongsai ini mengubah Barongsai selatan menjadi ‘singa (shing she) yang sadar’ yang menandakan bahwa ‘singa’ yang tertidur sebelumnya, sudah bangun dan tersadarkan, siap untuk membela negeri mereka (hlm. 74).

2.1.3. Fungsi Barongsai

2.1.3.1. Fungsi Barongsai berdasarkan ritual

Menurut Zeng Qing Guo (1997) fungsi Barongsai berdasarkan ritual, yaitu:

- Ritual tolak bala
- Ritual kematian
- Ritual peresmian rumah baru/peletakkan altar baru/pembukaan toko dan lainnya
- Ritual langkah 9 istana (hlm. 110-111).

2.1.3.2. Fungsi Barongsai sebagai sosial

Menurut Xie Xiao Lung (2012) fungsi Barongsai sebagai sosial terbagi menjadi empat kategori, yaitu:

- Pendidikan secara psikis dan fisik

Setiap pertunjukkan Barongsai tentu dimainkan secara berkelompok. Bagi setiap pemain yang terlibat dalam kegiatan olahraga Barongsai ini, dapat melatih psikis sekaligus fisik setiap pemain. Para pemain dapat memahami bahwa olahraga Barongsai dapat membangkitkan integritas diri, meningkatkan kerja sama dan bangga akan dirinya.



Gambar 2.2. Pemain Barongsai dalam Ajang Perlombaan
(Sumber: <https://www.flickr.com/photos/long-shi/5686536692/>)

- Estetika

Wujud Barongsai adalah seekor singa yang dapat diartikan sebagai rasa keindahan dan harapan dari suatu masyarakat. Mimik singa dapat dilambangkan dengan mimik yang lucu, gagah, bersahabat, dan tidak terlihat seram seperti singa pada umumnya. Warna pada Barongsai umumnya hitam, merah dan kuning yang melambangkan semangat indah dari suatu etnis. Estetika Barongsai dapat dilihat dari perpaduan antara

mimik, gerakan dan warna, dapat diartikan bahwa Barongsai memang terlihat gagah tetapi tidak menunjukkan aura yang menakutkan.

- Interaksi antar masyarakat

Masuknya singa ke negeri Tiongkok dan ber-alkulturasi dengan masyarakat setempat, menunjukkan bahwa beragam etnis bersatu dan hidup saling berdampingan secara damai dengan etnis-etnis lainnya. Pada akhir abad ke-20 Barongsai di negeri Tiongkok sudah menjadi duta budaya yang diberikan kepada negara-negara lain. Tentunya hal ini menjadi salah satu kunci budaya Tionghoa untuk melebarkan sayapnya. Di berbagai tempat di belahan dunia, Barongsai sudah dipertandingkan dan olahraga Barongsai ini sudah dilakukan oleh berbagai macam masyarakat tanpa harus memandang sara.

- Ekonomi

Dengan melebarnya budaya Tionghoa di berbagai negara tentunya hal ini juga berdampak pada kemakmuran ekonomi negeri Tiongkok. Ekonomi masyarakat Tiongkok meningkat tidak hanya dari segi material saja. Banyaknya sponsor yang berminat untuk mensponsori kegiatan olahraga Barongsai adalah salah satu dari sekian peningkatan perekonomian Tiongkok. Barongsai selatan yang berasal dari Quan Tung, *Fo San* menjadi ikon saat itu dan mengundang banyak turis lokal maupun internasional untuk melihat asal mula Barongsai tersebut. Banyaknya perlombaan Barongsai yang diadakan juga dapat meningkatkan perekonomian maupun perdagangan. Tidak jarang Barongsai diundang dan digunakan untuk acara

pernikahan maupun menjadi sarana mengundang massa pada suatu *ceremonial* (hlm. 76).

2.1.3.3. Perubahan fungsi Barongsai dari dahulu hingga sekarang

Menurut Xie Xiao Lung (2012) Barongsai mengalami proses perubahan fungsi dari jaman dahulu hingga sekarang, yakni:

- Barongsai awal mula digunakan sebagai tolak bala atau pengusiran roh-roh jahat.
- Seiring perkembangan jaman, Barongsai digunakan tidak hanya sebagai ritual saja, tetapi juga digunakan sebagai hiburan pada saat perayaan sebagai permohonan keberuntungan.
- Permainan Barongsai merupakan wujud dari ekspresi semangat suatu kompetisi
- Pada masa sekarang mayoritas Barongsai digunakan sebagai hiburan pada saat perayaan-perayaan besar, pendidikan dan juga budaya (hlm. 74).

2.1.4. Sifat Barongsai

Menurut Xie Xiao Lung (2012), Barongsai juga memiliki tiga macam sifat, yakni:

- Secara histori, Barongsai mengandung sejarah yang sangat panjang. Selain itu Barongsai juga mengandung suatu konsep totem dan melambangkan manusia yang mencoba untuk mengontrol alam, seperti ritual tolak bala.
- Secara massal, permainan Barongsai tidak terbatas dari segi lokasi, jenis kelamin dan jumlah saja, tetapi dapat menandakan bahwa Barongsai

memiliki sifat yang lincah, gembira, dan bebas bergerak sehingga disukai masyarakat.

- Secara keseluruhan aspek tontonan, hiburan, kompetisi, kemampuan (*skill*), dan seni pertunjukkan, ada di dalam permainan Barongsai (hlm. 75).

2.1.5. Jenis-jenis Barongsai

Zeng Qing Guo (1997) mengklasifikasi macam-macam Barongsai ke dalam beberapa warna. Warna-warna yang diambil berasal dari lima tokoh Samkook, yaitu:

- Merah (Quan Gong)
- Hitam (Chang Fei)
- Kuning (Huang Cong)
- Hijau (Zhao Zi Long)
- Biru (Ma Chao)
- Putih atau kuning (Liu Pei) (hlm. 29).

Tetapi warna-warna yang digunakan pada umumnya adalah kuning, merah dan hitam sebagai warna utama. Xie Xiao Lung (2012) mengatakan bahwa ketiga warna tersebut mewakili 3 dinasti (Liu, Quan, dan Chang). Ketiga warna tersebut mewakili rasa kesetiaan, keadilan, kemanusiaan dan kesatriaan. Barongsai dengan warna putih pada bagian bulu dan alis singa melambangkan seseorang yang hebat (senior), sedangkan warna hitam digunakan oleh pelatih muda. Jika kepala Barongsai berwarna putih secara keseluruhan, biasanya digunakan oleh pelajar yang masih berlatih dan minim pengetahuan (hlm. 73).



Gambar 2.3. Barongsai Selatan

(Sumber: aset penulis)

Jenis-jenis Barongsai terbagi menjadi dua, yaitu Barongsai Taiwan dan Quan Tung. Menurut Zeng Qing Guo (1997) bahwa Barongsai Quan Tung (Barongsai selatan) ada dua macam, yaitu *He San* dan *Fo San*, dan sisanya merupakan Barongsai utara. Ciri-ciri Barongsai selatan memiliki tanduk, kepala berbentuk bulat dan ornamennya lebih ramai. Gerakannya lebih mengutamakan gerakan spesial dan natural layaknya seekor singa yang lucu. Barongsai selatan dimainkan oleh dua orang dengan memegang kepala dan buntut, sehingga masing-masing memiliki beban yang sama dan seimbang. Tempo musik yang dimainkan lebih ringan, cepat dan lebih atraktif (hlm. 8-11).

2.1.6. Barongsai di Era Modern

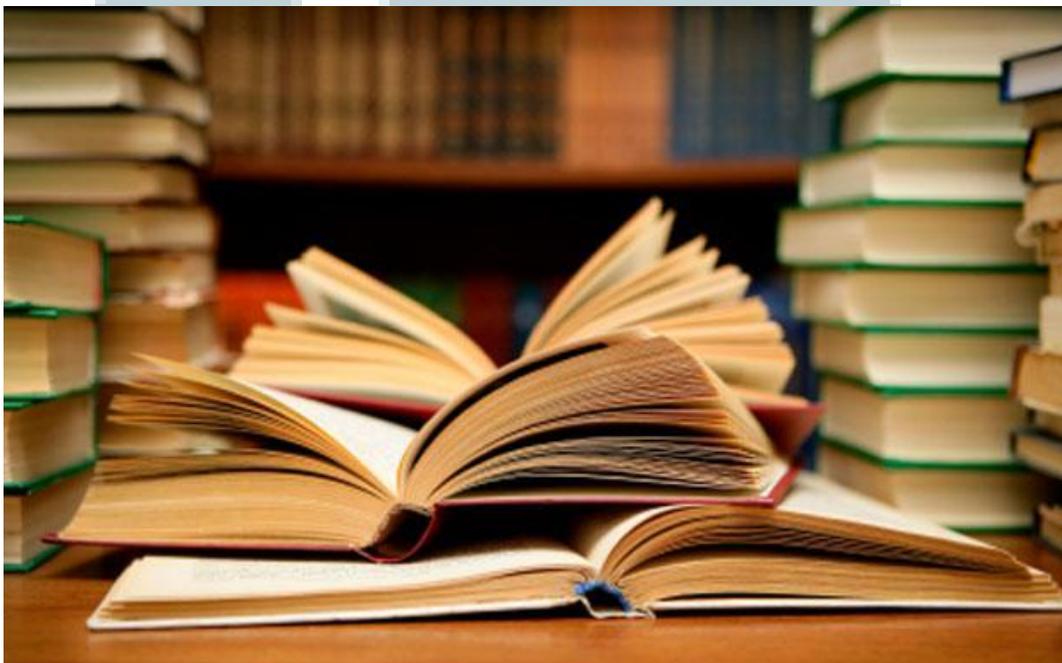
Menurut Xie Xiao Lung (2012) bahwa ada beberapa perkiraan perkembangan Barongsai ke depannya, yaitu:

1. Menghapus dan meninggalkan struktur-struktur lama, hal-hal mistis, mitos maupun hal-hal yang tidak masuk akal lainnya dan akan menunjukkan kualitas kegagahan Barongsai, kekompakkan antar pemain serta keberanian. Hal ini dapat mengarahkan perkumpulan Barongsai untuk berkembang dan berjalan secara terstruktur serta terencana.
2. Tentunya Barongsai tradisional masih bagian terpenting dari olahraga Barongsai. Mengikuti perubahan jaman dari segi prinsip dan ide-ide baru maka tarian Barongsai dapat terus berkembang dan menampilkan keunggulannya secara maksimal.
3. Memperkuat pelatihan dari segi teknik dan manajemen kompetisi adalah salah satu cara untuk menaikkan standar dalam tarian Barongsai. Sering kali tarian Barongsai memiliki standar yang berbeda-beda di setiap daerah, sehingga dibutuhkannya manajemen pelatihan yang baik untuk meningkatkan standar Barongsai secara menyeluruh.
4. Menggunakan tarian Barongsai sebagai salah satu pembelajaran olahraga di setiap sekolah dan dijadikan latihan fisik bagi anak-anak. Selain untuk mengajarkan kebudayaan juga dapat mengenalkan warisan budaya kepada generasi muda.
5. Dibukanya kompetisi secara internasional untuk mengenalkan Barongsai tidak hanya sebatas ASEAN saja tetapi juga negara barat (hlm. 83-84).

2.2. Buku

2.2.1. Definisi Buku

Menurut Haslam (2006) bahwa buku merupakan wadah yang berisi serangkaian halaman yang menguraikan informasi dan pengetahuan kepada pembaca secara lintas waktu yang (hlm. 9).



Gambar 2.4. Buku

(Sumber: http://i.telegraph.co.uk/multimedia/archive/01448/books_1448404b.jpg)

Definisi buku tentu berbeda dengan KBBI (2005) bahwa buku adalah lembaran-lembaran berisi tulisan maupun kosong yang dijilid menjadi satu bagian (hlm. 172). Oxford Dictionary (2005) mengartikan buku sebagai kumpulan halaman yang dicetak dan dijilid dengan sampul agar berubah fungsi menjadi sebuah buku yang dapat dibaca (hlm. 165).

2.2.2. Fungsi Buku

Menurut Haslam (2006) bahwa buku dapat dijadikan fungsi sebagai media atau wadah penyimpanan ilmu pengetahuan dunia, ide-ide, berbagai kepercayaan, dan media sebagai komunikasi massa (hlm. 6). Drucker (2015) mengatakan sebuah buku dapat menunjukkan kapasitasnya sebagai dokumen. Sebagai dokumen buku menjadi ruang informasi maupun catatan pengalaman seseorang atau kelompok (hlm. 335).

2.2.3. Jenis-jenis Buku

Menurut Campbell (2012) perindustrian buku di era modern ini dikembangkan oleh penerbit dan organisasi perdagangan. Kategori buku dibagi menjadi beberapa kategori, yaitu:

1. *Trade books*

Buku-buku *hardcover* dan *paperback books* yang ditujukan kepada pembaca umum dan dijual secara komersial di toko ritel. Kategori buku ini berkisar dari buku gambar pra-sekolah baik untuk anak-anak maupun dewasa.

2. *Professional books*

Kategori buku ini menargetkan berbagai kelompok pekerja dan tidak dikonsumsi oleh konsumen umum. Perindustrian membagi *professional books* ke dalam area hukum, bisnis, kedokteran, karya ilmiah, akuntansi dan buku-buku bidang profesional lainnya. Biasanya *professional books* dijual melalui email, internet, maupun sales tertentu.

3. *Textbooks*

Textbooks banyak digunakan oleh pemerintah negara untuk meningkatkan pendidikan masyarakat. Buku teks ini dibagi menjadi SD sampai SMA (*el-hi*), tingkat kejuruan dan perguruan tinggi.

4. *Mass market paperbacks*

Mass market paperbacks adalah kategori buku yang dijual ditempat-tempat tertentu seperti di toko-toko obat, *supermarkets*, bandara dan toko buku lainnya.

5. *Religious books*

Religious books yang sering dijual adalah alkitab yang beragam versi.

6. *Reference books*

Reference books adalah kategori buku seperti kamus, ensiklopedia, atlas, dan buku yang berhubungan dengan hukum dan petunjuk kesehatan.

7. *University press books*

Untuk kategori *University press books* merupakan pasar terkecil dibanding kategori lainnya. *University press books* mencakup teori kritik, sejarah, filsafat kontemporer dan lainnya yang diterbitkan untuk pembaca dari kelompok-kelompok tertentu saja (hlm. 295-301).

2.3. Ilustrasi

2.3.1. Definisi Ilustrasi

Menurut Oxford Dictionary (2005) ilustrasi mengartikan sebuah gambar, fotografi, foto diagram, dan lainnya digunakan di dalam buku (hlm. 773). Sedangkan menurut Zeegen (2009) secara umum pengertian ilustrasi dapat dipahami sebagai seni grafis (*graphic art*). Kedudukan sebuah ilustrasi berada diantara seni dan grafis desain. Ilustrasi merupakan salah satu bentuk pengarahannya secara komunikasi visual kepada audien (hlm. 6).

2.3.2. Fungsi Ilustrasi

Menurut Zeegen (2009) keberadaan ilustrasi untuk membantu umat manusia untuk memahami dunia ini, mengizinkan manusia untuk merekam, menjelaskan dan berkomunikasi dalam hidup. Sekarang ilustrasi hadir di berbagai sampul depan buku, majalah, jaket CD, poster, website, pakaian, televisi dan lainnya. Ilustrasi dapat mengkomunikasikan sebuah pesan, dan bagaimana pesan tersebut dapat tersampaikan kepada audien. Ilustrasi juga dapat menciptakan ikatan emosi antara audien dan pengalamannya (hlm. 6, 24, 30). Dalam buku Zeegen (2005) esensi sebuah ilustrasi adalah berupa pemikiran, ide dan konsep yang muncul dituangkan dan dikomunikasikan lewat gambar (hlm. 17). Sedangkan menurut Male (2007) bahwa Ilustrasi dipengaruhi oleh cara didik dan pengetahuan desainer. Adanya ilustrasi dapat memberikan pendapat, saran dan menceritakan sebuah cerita serta hiburan (hlm. 19). Sebuah informasi dapat dimengerti dan dicerna oleh audien jika disampaikan secara visual (hlm. 88). Male (2007) menyimpulkan bahwa ilustrasi sejarah dan budaya diinformasikan melalui apapun media dan *output*-nya

harus dapat memberikan pemahaman yang cukup mendalam dan berharga kepada audien dari sumber yang luas (hlm. 102).

2.3.3. Watercolor Illustration

Ilustrasi menggunakan gaya realis dapat mencapai kehangatan dan kemiripan. Ilustrasi lebih efektif dalam berkomunikasi bahkan ketika subjek sangat sulit atau menyakitkan untuk dijelaskan (Hembree, hlm. 80). Menurut Rim (2013) bahwa media *watercolor* sangat menguntungkan dari segi karakteristik yang alami dan goresannya mengikuti wadah atau kertas yang digunakan. *Watercolor* dapat memberikan kesan elegan, segar dan menjaga keharmonisan antar warnanya (hlm 8-9).

2.4. Psikologi Perkembangan Remaja

Menurut UNICEF (2011) rentang usia remaja ada pada umur 10 hingga 19 tahun yang merupakan penerus generasi di masa datang baik sosial maupun perekonomian (hlm. 16). Sedangkan menurut Gunarsa (2008) bahwa peralihan masa remaja terjadi pada umur 12 hingga 21 tahun (hlm. 203). Menurut Freud melalui Gunarsa (2008) bahwa usia remaja mengalami perkembangan antara orang tua dengan anak dan dapat mengarahkan tujuan dan cita-cita pada anak (hlm. 202).

2.5. Prinsip Desain

Dalam perancangan buku teks berilustrasi penulis menerapkan beberapa prinsip-prinsip desain, yaitu:

2.5.1. *Sequence*

Memprioritaskan informasi sangat penting dilakukan dalam penyusunan informasi agar tersampaikan dengan baik kepada audien. Menurut Rustan (2009) bahwa *sequence* atau yang disebut dengan hierarki informasi harus diurutkan dari yang paling kuat. *Sequence* atau hierarki ini dapat memberikan dampak kepada audien untuk mengarahkan pandangan mata kepada pesan yang dirancang sesuai dengan urutannya. Penerapan *sequence* atau urutan dapat diterapkan dari kecenderungan audien dalam membaca, yaitu dari kiri ke kanan dan dari atas ke bawah. *Sequence* sangat dipengaruhi juga dengan pemberian penekanan pada suatu teks atau objek (hlm. 74-76). Menurut Cullen (2005) bahwa hierarki informasi yang sesuai dan efektif dapat menjadi solusi dalam perancangan visual. Dalam *me-layout* harus menyatupadukan segala elemen yang ada dalam suatu bidang secara harmonis. Hal ini dapat meningkatkan fungsi komunikasi atau pesan yang ingin disampaikan kepada audien (hlm. 87).

2.5.2. *Emphasis*

Menurut Rustan (2009) untuk mendukung *sequence* dicapai dengan memberikan penekanan atau *emphasis*. Penekanan dalam *me-layout* dapat diciptakan dengan berbagai cara untuk memunculkan perhatian atau *point of interest*, yaitu dengan pilih ukuran yang lebih besar dibanding dengan elemen lain, perbedaan warna yang kontras dengan elemen lain, menggunakan huruf, bentuk atau *style* yang berbeda dan pemilihan dalam peletakkan elemen pada posisi yang menarik perhatian dengan memperhatikan kebiasaan membaca audien (hlm 74-75). Menurut Landa (2011)

bahwa *emphasis* secara langsung menekankan titik fokus. Penekanan atau *emphasis* dapat menciptakan alur informasi dari informasi yang paling penting hingga informasi yang tidak terlalu penting (hlm. 28-29).

2.5.3. Balance

Dalam merancang atau *me-layout* hal yang perlu diperhatikan adalah keseimbangan pada suatu bidang *layout*. Menurut Rustan (2009) bahwa untuk menghasilkan kesan dibutuhkan penempatan, ukuran, arah, pemilihan warna elemen yang tepat. Keseimbangan *layout* pada suatu bidang dapat memberi efek kuat bagi audien saat membaca (hlm. 75). Menurut Landa (2011) bahwa keseimbangan simetris dapat berkomunikasi secara harmonis dan stabil (hlm. 27).

2.5.4. Unity

Untuk menselaraskan dan memberikan efek kesan yang kuat pada suatu bidang *layout* diperlukan kesan kesatuan atau *unity*. Menurut Rustan (2009) bahwa dalam pemilihan elemen harus saling berkaitan satu sama lain. Hal ini dapat menunjang keselarasan elemen-elemen *layout*, konsep dan pesan yang ingin disampaikan kepada audien. Keselarasan tidak hanya terlihat dari elemen saja, tetapi pesan atau komunikasi yang dibawa juga harus memiliki satu kesatuan dengan konsep desainnya. (hlm. 84).

2.5.5. Rhythm

Menurut Landa (2011) bahwa *repetition* atau pengulangan yang kuat dan konsisten serta pola pada elemen dapat mengatur irama sehingga dapat mengarahkan mata

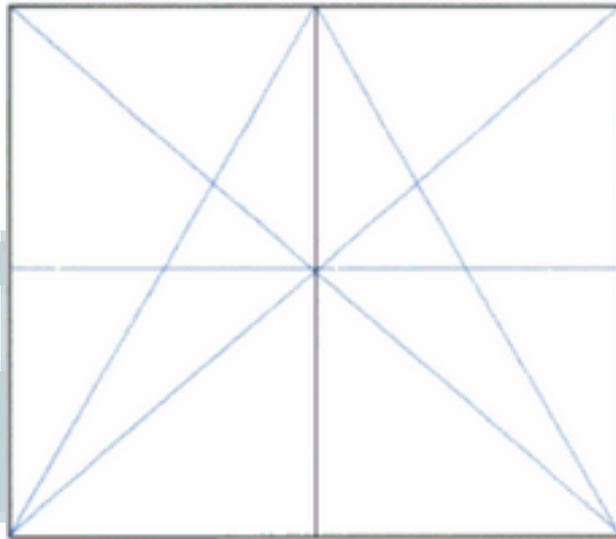
pembaca terhadap elemen dan teks sekitar. *Rhythm* atau irama sangat penting dilakukan untuk menciptakan alur visual yang jelas dari satu halaman ke halaman lainnya. Penggunaan *repetition* atau pengulangan ritme dapat menciptakan konsistensi yang kuat. (hlm. 30-31).

2.6. Grid

Menurut Cullen (2005) bahwa dengan adanya *grid* dapat membantu seorang desainer untuk mengontrol dan mengatur komposisi ruang dan menyusun elemen visual secara dinamis, harmonis, ritme dan menyatu sama lain. Fungsi *grid* bermacam-macam yaitu untuk mengontrol, mengatur, menciptakan ritme, harmonis, kesatuan, dinamis, mudah untuk dibaca atau *readability*, pergerakan, keseimbangan, mengarahkan, dan berinteraksi kepada pembaca (hlm. 60-61).

2.6.1. Three Root rectangle (Andrew Haslam)

Dalam pembagian *grid* di setiap halaman dapat dilakukan dengan menggunakan *three root rectangle*. Menurut Haslam (2006) bahwa untuk mempertahankan proporsi yang seimbang antar tinggi dan lebar, halaman dapat dibagi membentuk persegi panjang dan kemudian dapat dibagi menjadi empat bagian lagi (hlm.48).



Gambar 2.5. *Three Root rectangle*

(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Menurut Cullen (2005) bahwa pengaturan *margin* atau garis tepi di dalam dua halaman *spreads*, garis tepi dalam buku harus cukup besar agar teks, elemen dan ilustrasi tidak ada yang hilang serta terhindar dari perpotongan saat penjilidan buku (hlm. 57).

2.6.2. Multiple Column

Menurut Cullen (2005) bahwa menggunakan *multiple column* dapat memberikan kelebihan untuk menciptakan ritme, drama, pergerakan dan tekanan melalui interaksi antar elemen (hlm. 64). Menurut Tondreau (2009) bahwa mendesain dengan menggunakan *multiple columns* tidak diharuskan untuk mengisi seluruh area dengan elemen atau teks. Memberikan nafas pada kolom sangat membantu dan mengarahkan mata audien untuk melihat sekeliling halaman. Hal ini juga dapat

memudahkan audien untuk memilih teks, gambar atau bagian yang ingin dilihat terlebih dahulu (hlm. 46).

Menurut Tondreau (2009) sama seperti halnya bercerita atau mendongeng, *me-layout* juga memberikan dan mengarahkan pesan atau komunikasi yang ingin disampaikan kepada audien. Terutama penggunaan ilustrasi didominasi pada beberapa halaman berturut-turut (hlm. 134). Menurut Jura dan Graver (2012) bahwa *layout* dapat membangkitkan emosi para pembaca. Untuk mengarahkan pembaca, setiap bentuk dan ukuran elemen harus dirancang secara seimbang dan harmonis antar halaman (hlm. 98).

2.7. Elemen Desain

2.7.1. *Line*

Menurut Landa (2011) bahwa garis merupakan bagian dari elemen desain yang memiliki peran untuk komposisikan *layout* dan mengkomunikasikan teks atau gambar. Menggunakan *line* atau garis dapat memberikan bobot dan arah membaca kepada audien (hlm. 16). Menurut Gordon (2005) bahwa garis memiliki fungsi sebagai petunjuk arah dan juga mengarahkan mata audien. Garis juga mengarahkan mata untuk terus melihat melampaui panjangnya garis tersebut (hlm. 30).

2.7.2. *Shape*

Elemen desain lain yang sering digunakan adalah *shape* atau bentuk. Menurut Landa (2011) bahwa *shape* atau bentuk digambar pada permukaan dua dimensi yang dapat diciptakan dari garis, kontur atau dengan warna, *tone* atau tekstur

(hlm.17). Menurut Arntson menggunakan pengulangan bentuk atau *shape* dapat membantu mata untuk mengenali, memberikan persepsi dan mengingat tanda. Penggunaan pengulangan bentuk yang serupa dengan berbeda objek merupakan cara efektif untuk memberi kesan kesatuan terhadap desain (hlm. 50).

2.8. Warna

Menurut Cullen (2005) bahwa warna dapat digunakan untuk mengisi halaman atau area sehingga terlihat penuh atau digunakan untuk pada halaman yang membutuhkan atensi. Warna juga dapat memberikan kesan secara keseluruhan dari konsep yang dirancang dengan hanya menggunakan satu atau dua warna pada suatu desain. *Warm colors* seperti merah, *orange* dan kuning dapat menunjang komposisi dan sangat efektif untuk memberikan atensi (hlm. 84-85). Menurut Sherin (2012) bahwa pemilihan warna juga dapat memberikan kontras pada suatu komposisi. Warna seperti hitam dan putih memiliki tingkat kontras yang sangat tinggi. Untuk mencapai atensi terhadap pembaca komposisi warna dan elemen harus dipilih dengan tepat. Terlalu banyak menggunakan elemen dengan warna yang kontras juga akan menimbulkan masalah dan kebingungan pada audien (hlm. 58).

Warna dapat mempengaruhi pembaca dari segi psikologi dan sosial. Menurut Park (2007) bahwa warna merupakan refleksi dari kehidupan sosial seseorang atau masyarakat. Emosi atau perasaan dapat dipicu oleh warna yang dipengaruhi oleh budaya, kebangsaan, pribadi seseorang, usia, tingkat pendidikan dan *gender* (hlm. 91-92). Sedangkan Menurut Samara (2010) bahwa warna dapat membawa arti dari kebudayaan atau sosial yang berkaitan dengan acara keagamaan,

bendera, sejarah, atau icon (hlm. 24). Penerapan warna yang sering dilihat adalah saat masyarakat Tionghoa merayakan hari raya Imlek dengan memberikan *ang pao* berwarna merah kepada sanak sodara. Menurut Stones (2009) bahwa warna merah adalah warna yang dapat membawa harapan dan memberikan keberuntungan (hlm. 20).

2.9. Tipografi

Menurut Cullen (2005) bahwa mengkombinasikan huruf *serif* dan *sans serif* dapat memberikan kesan yang kuat terhadap pembaca. Menemukan pemilihan huruf yang tepat harus banyak mengeksplorasi kemungkinan-kemungkinan bentuk huruf yang cocok untuk digunakan dalam suatu desain. Pemilihan huruf juga harus mempertimbangkan pengaplikasiannya dan memiliki kesatuan dengan elemen dan konsep desain tersebut (hlm. 83). Setiap huruf dalam suatu bidang memiliki makna jika pengaplikasiannya dilakukan secara tepat. Setiap huruf juga memiliki sifat dan fungsi yang berbeda-beda. Huruf dapat memberikan kesan atau pengaruh yang penting dalam penyampaian pesan. Jenis huruf yang dipilih dapat mewakili arti dari konsep perancangan dan didukung dengan tingkat keterbacaan yang baik dan mudah dibaca oleh audien. (hlm. 90-91).

Menurut Cullen (2005) bahwa memberikan kontras dan menunjang penekanan dapat dilakukan dengan menggunakan *italic* dan *bold*. Penggunaan warna pada tipografi juga dapat memberikan perbedaan terhadap informasi dan dapat membantu menyampaikan pesan atau teks di dalamnya. Hierarki informasi dapat

dicapai jika penggunaan jenis huruf yang sama diatur meliputi, *italic*, huruf besar dan skala yang berbeda (hlm. 92-95).

Dalam mendesain teks penulis harus memperhatikan *legibility* atau tingkat keterbacaan dan *readability* atau kemudahan dalam membaca pada audien. Menurut Cullen (2005) *legibility* dan *readability* merupakan hal terpenting untuk mencapai keberhasilan dalam penyampaian pesan atau komunikasi. *Legibility* dan *readability* berfungsi untuk memberikan kenyamanan audien saat membaca (hlm. 99). Pemilihan paragraf juga sangat penting dalam merancang desain tekstual. Menggunakan rata kiri sangat efektif untuk memudahkan audien saat membaca pertama kali. Sedangkan penggunaan paragraf rata kanan menjadi alternatif saat *melayout* teks, karena dapat menurunkan tingkat membaca audien. (hlm. 108-109).

2.10. Chinese Calligraphy

Menurut Li (2009) bahwa setiap bahasa memiliki fungsi untuk komunikasi. Cang Jie yang dikutip oleh Li bahwa beliau mampu menafsirkan tanda-tanda alam dan mengubahnya ke dalam bentuk tulisan (hlm. 5). Seni kaligrafi memiliki penghargaan tertinggi melebihi lukisan, patung, keramik bahkan puisi. Dipercaya bahwa tulisan tangan seseorang memperlihatkan pendidikan, kedisiplinan, kepribadian, nilai budaya, estetika bahkan penampilan fisik (hlm. 13-14). Goresan sebuah kuas sangat memiliki peran penting dalam menulis dan mengkomunikasikan. Apapun yang dituliskan di atas kertas atau bidang dapat memunculkan sifat elegan dan *tasteful* sebagai fungsi dari seni. Hal ini mencakup filsafat Tiongkok, yaitu keyakinan, nilai-nilai dan gaya hidup (hlm. 96).

Regular	Running	Cursive
書	书	𠄎
可	可	𠄎
正	正	𠄎
多	多	𠄎
还通	还通	还通
是走	是走	是
等待	等待	𠄎
想念	想念	𠄎

Gambar 2.6. *Regular, the running dan Cursive style*

(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Gaya menulis *the running* dan *cursive style* bersifat non-formal, bebas dan sederhana. Gaya penulisan ini lebih menekankan pada kecepatan menulis. Kecepatan dan spontanitas dalam *chinese calligraphy* menghidupkan karakter dan memberikan pergerakan atau *movement* dan ritme atau *rhythm*. Gaya tulisan *cursive* ini biasanya tebal atau *bold* dan lebih hidup dibanding *running style* serta merefleksikan suasana hati dan semangat dari penulis (hlm. 147). Menurut Li (2009) bahwa sejak dahulu kala *chinese calligraphy* menekankan harmoni dalam menciptakan seni. Harmonisasi selalu disandingkan dengan perbedaan. *Yin* dan *Yang* adalah filosofi dari dua bentuk yang berlawanan di alam semesta, tetapi tidak saling bermusuhan melainkan bersatu dan bekerja sama untuk mencapai kesejahteraan bersama. Sama halnya dengan *chinese calligraphy* terus memegang

kuat estetika yang dapat mempengaruhi *layout*, ruang, hitam dan putih yang kontras, ketebalan *stroke*, titik dan garis (hlm. 177-181).

2.11. Studi Karakter

Menurut Bancroft (2006) Pembuatan karakter pada media visual diharuskan menggunakan orisinalitas desainer itu sendiri. Tujuan dibuatnya karakter untuk memenuhi kebutuhan naskah, *scene*, *game*, atau cerita yang cocok dengan alur cerita (hlm. 13). Karakter yang diciptakan harus berkaitan dengan audien. Sehingga audien dapat merasakan kejadian atau emosi seperti karakter tersebut (hlm. 20). Dalam menciptakan karakter dengan perbedaan usia sangat perlu memperhatikan proporsi karakter tersebut. Terutama saat menciptakan karakter remaja. Karakter remaja sangat terlihat berbeda dari segi bentuk tubuh (hlm. 101). Saat menciptakan sebuah karakter diperlukan referensi untuk menyesuaikan anatomi pada karakter tersebut. Pemahaman karakter yang diciptakan sangat diperlukan baik dari bentuk, anatomi tubuh dan setiap bagian tubuh saling berhubungan satu sama lain (hlm. 111).

U
M
N