



# 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. Buku Ilustrasi

### 2.1.1. Buku

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia buku adalah kumpulan lembaran kertas yang berjilid yang berisikan tulisan maupun kosong. Buku merupakan bentuk dokumentasi tertua sebagai wadah untuk menyampaikan, menguraikan dan memberikan informasi kepada para pembaca (Haslam, 2006).

## **2.1.1.1.** Elemen Buku

Rustan (2017: 121) menjelaskan bahwa elemen buku terbagi atas tiga bagian yaitu,

### 1. Bagian depan

Bagian depan sebuah buku terdiri dari Cover buku, judul pada bagian dalam, pesan atau ucapan terimakasih dari penulis, kata pengantar, kata sambutan dari para ahli, dan daftar isi, Pada bagian cover depan umumnya memuat beberapa informasi diantaranya judul buku, nama pengarang, nama atau logo penerbit, testimoni, elemen visual dan teks.

# 2. Bagian Isi

Bagian ini merupakan bagian yang paling penting karena berisikan konten pembahasan yang terbagi menjadi bab dan sub-bab pembagian berdasarkan konten yang dimuat.

# 3. Bagian Belakang

Bagian belakang pada sebuah buku teridiri dari daftar pustaka, daftar istilah, daftar gambar dan cover belakang. Pada bagian cover belakang umumnya memuat beberapa informasi diantaranya gambaran singkat mengenai isi buku, testimoni, harga, nama atau logo penerbit, elemen visual dan teks.

# 2.1.1.2. Fungsi Buku

Menurut Haslam (2006:9), Buku memilikki fungsi sebagai pelindung sekaligus memberikan informasi mengenai pengetahuan, laporan, cerita dan lainya.

# 2.1.1.3. Jenis-jenis Buku

Menurut Male (2017), Buku dibedakan menjadi dua jenis diantaranya:

#### 1. Buku Fiksi

Buku fiksi merupakan jenis buku yang biasanya menjelaskan mengenai hal-hal yang telah direkayasa yang bersifat imajinatif untuk menciptakan emosional pembaca, seperti novel, buku anak-anak dan puisi klasik/ kontemporer.

#### 2. Buku Non-Fiksi

Buku non-fiksi merupakan jenis buku yang biasanya menjelaskan mengenai hal-hal yang bersifat nyata yang tidak direkayasa yang biasanya dijadikan sumber refrensi dan sumber informasi mengenai ilmu pengetahuan, seperti buku pelajaran, buku ensiklopedia dan buku pengetahuan.

## 2.1.2. Ilustrasi

Zeegen (2012) mengatakan bahwa ilustrasi adalah salah satu bentuk penyampaian desain komunikasi visual yang memilikki fungsi sebagai penjelas atas suatu maksud, dan sebagai fungsi komunikasi, bersifat mengajak, dan memberikan informasi yang mendidik melalui jenis dan gambaran ilustrasi.

# 2.1.2.1. Jenis Ilustrasi

Menurut Male (2017) jenis Ilustrasi dibedakan menjadi dua jenis ilustrasi diantaranya,

# 1. Ilustrasi Literal

Ilustrasi literal digunakan untuk mendeskripsikan kejadian yang persis didalam realita dan dapat diterima secara akal dan logika.



Gambar 2.1. Ilustrasi Literal

(Illustration: A Theorical and Contextual Perspective, 2017)

# 2. Ilustrasi Konseptual

Ilustrasi konseptual digunakan untuk memprensentasikan suatu ide dan imajinasi melalui suatu gambaran yang berbeda dari realita yang sebenarnya.



Gambar 2.2. Ilustrasi Konseptual
(Illustration: A Theorical and Contextual Perspective, 2017)

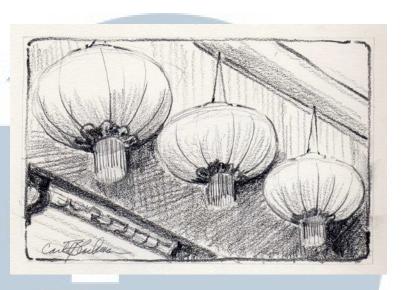
# 2.1.2.2. Teknik-teknik Ilustrasi

Ilustrasi menjadi peranan penting untuk menyapaikan sebuah informasi dengan jelas dan terperinci, terturama bila diperpadukan dengan konsep visual sehingga dapat mendukung informasi yang ingin disampaikan kepada audience, maka dari itu pemilihan teknik-teknik ilustrasi memilikki peranan penting untuk menciptakan suatu konsep dengan satu keutuhan.

Menurut Zeegen (2005; 50-77) terdapat beberapa teknik-teknik ilustrasi diantaranya,

# 1. Ilustrasi Manual/Tradisional

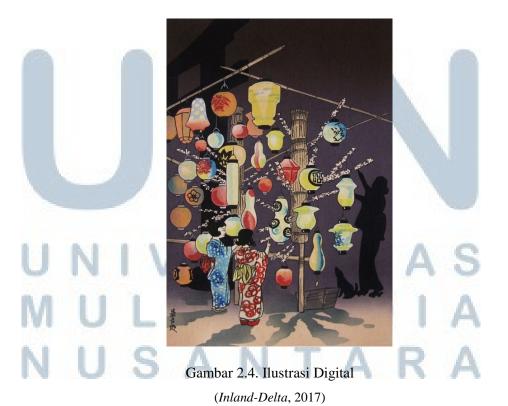
Ilustrasi manual merupakan sebuah teknik ilustrasi yang dilakukan secara manual dengan menggunakan pensil, pena, pensil warna, dll pada suatu media, ilustrasi manual dapat merefleksikan suasana hati atau suatu kejadian.



Gambar 2.3. Ilustrasi Manual/Tradisional (*Urban Sketch*, 2012)

# 2. Ilustrasi Digital

Ilustrasi digital merupakan sebuah teknik ilustrasi untuk membuat objek visual berupa ilustrasi yang dibantu dengan bantuan program komputer.



# 3. Ilustrasi Gabungan

Ilustrasi gabungan merupakan sebuah teknik ilustrasi yang merupakan perpaduan antara ilustrasi manual, digital maupun fotografi untuk menciptakan sebuah objek visual yang mempunyai konsep yang kuat dalam hal yang ingin disampaikan kepada audience.



Gambar 2.5. Ilustrasi Gabungan (pinterest,com, 2012)

# 4. Ilustrasi Fotografi

Ilustrasi fotograsi merupakan sebuah teknik ilustrasi yang digunakan sebagai refrensi yang menunjukkan sebuah ke-realitasan sebuah objek visual agar audience mengetahui mengenai bentuk dan gambaran dari ke-konkritan sebuah objek.



Gambar 2.6. Ilustrasi Fotografi (pinterest,com, 2012)

# 2.1.2.3. Peran Ilustrasi

# 1. Peranan Ilustrasi secara umum

Menurut (Male, 2017) terbagi atas beberapa peranan diantaranya,

# a. Ilustrasi sebagai alat penyampaian Informasi

Penggunaan Ilustrasi sering kali ditemukan pada buku, seperti ensiklopedia yang menggunakan Ilustrasi sebagai fungsi dokumentasi dan menjelaskan informasi secara detail untuk menghindari terjadinya kesalahpahaman dalam penyampaian informasi kepada *audience*.

# b. Ilustrasi sebagai storytelling

Dari seluruh penggabungan antara teks dan ilustrasi memilikki peranan penting dalam penyampaian cerita dengan mempertimbangan keseimbangan antara ilustrasi dan teks. Ilustrasi narasi biasanya dapat ditemui pada buku anak-anak, novel grafis maupun komik. Ilustrasi ini biasanya digunakan sebagai *point of sale*.

# c. Ilustrasi sebagai alat persuasi

Peran ilustrasi sebagai alat persuasi dapat ditemukan di dunia komersil seperti periklanan yang berfungsi untuk mengenalkan suatu produk barang melalui ilustrasi yang dirancang sesuai dengan target demografi *audience* agar informasi produk yang ingin disampaikan dapat tersampaikan ke target *audience*.

# 2. Pernan Ilustrasi dalam sejarah dan kebudayaan

Menurut (Male,2017), illustrasi memilikki peranan penting dalam membentuk rekonstruksi sebuah sejarah dan kebudayaan, bahkan bila dibandingkan dengan sebuah fotografi, ilustrasi dapat merangkai suatu moment tersebut lebih mendetail selain itu untuk menciptakan sebuah ilustrasi mengenai sejarah dan kebudayaan seorang ilustrator harus mencari data dan memperdalam pengetahuannya untuk menciptakan sebuah ilustrasi yang valid, untuk menciptakan sebuah ilustrasi yang menarik ilustrator dapat meciptakan sebuah buku informasi, buku refrensi, ensiklopedia, majalah, koran, maupun makalah-makalah penelitian.

# 2.1.3. Perancangan Buku

Dalam melakukan proses perancangan ada beberapa hal yang perlu diperhatikan diantaranya,

# 2.1.3.1. Layout

Dalam menyajikan sebuah informasi yang kompleks ada beberapa hal yang dipertimbangkan diantaranya kejelasan, keterbacaan dan variasi *layout*, penyelesaian cara penyampaian informasi tersebut membuat informasi dapat lebih mudah disampaikan dengan *layout* yang lebih jelas.

Menurut Rustan (2009), *layout* adalah tata letak untuk mengorganisasikan ruang agar mempermudah alur baca dan penyampaian

informasi pada sebuah media. *Layout* terbagi menjadi tiga elemen diantaranya,

# 1. Elemen teks

# a. Judul

Kumpulan beberapa kata singkat yang merupakan inti dari sebuah isi dan berfungsi sebagai fokus perhatian *audience* dengan penggunaan jenis *font* yang telah diolah sesuai dengan topik pembahasan.

# b. Bodytext

Bodytext berisikan naskah atau artikel yang merupakan elemen *layout* yang paling banyak dalam memberikan informasi pada topik baacan.

# c. Sub judul

Pembagian kumpulan artikel yang panjang menjadi beberapa segmen sesuai dengan topik bahasan dan berfungsi sebagai judul dari segmen bacaan.

# d. Pull quotes

Menunjukkan satu informasi penting yang ingin ditekankan yang biasanya diambil dari *body text* yang dianggap sebagai pokok pikiran dari bacaan tersebut.

# e. Initial caps

Terdiri dari satu huruf awal yang berskala besar dari kata pertama pada sebuah paragraf.

# f. Spasi

Merupakan sebuah jarak pembeda paragraf satu dengan paragraf yang berfungsi sebagai pembeda untuk memudahkan *audience* dalam membaca.

# g. Running head

Sebuah teks berupa judul buku, topik yang sedang dibaca, nama pengarang, dan informasi lain yang ditulis secara berulang yang terletak pada tiap halaman dengan posisi yang sama.

# h. Nomor halaman

Nomor halaman digunakan sebagai penanda lembar pada urutan bacaan yang biasanya terletak pada bagian ujung kiri/kanan pada suatu halaman.

# 2. Elemen visual

#### a. Foto

Foto mempunyai kreadibilitas atau kemampuannya untuk memberi kesan yang bersifat akurasi dan dapat dipercaya.



Gambar 2.7. Elemen Visual (Foto)
(Hutong School, 2012)

b. Artworks

Media penyampaian informasi yang akurat, biasanya dalam bentuk ilustrasi, sketsa, komik, kartun dan lain-lain.





Gambar 2.8. Elemen Visual (*Artworks*)
(*Illustration: A Theorical and Contextual Perspective*, 2017)

# 3. Elemen yang tak terlihat / Invinsible elements

Elemen-elemen yang tergolong sebagai *invinsible elements* ini merupakan fondasi atau kerangka yang berfungsi sebagai acuan penempatan semua elemen *layout*. Sesuai dengan namanya elemen yang tak terlihat ini tidak akan terlihat pada hasil produksi.

# a. Margin

Sebuah jarak atau ruang kosong yang mengelilingi sebuah halaman yang berfungsi untuk memudahkan para pembaca, memberikan waktu pada mata untuk istirahat saat membaca, memberikan ruang untuk menjilid atau *binding*, memberikan ruang sebagai tempat catatan, dan secara visual *margin* menjaga keseimbangan antara teks dan gambar.

# b. Grid

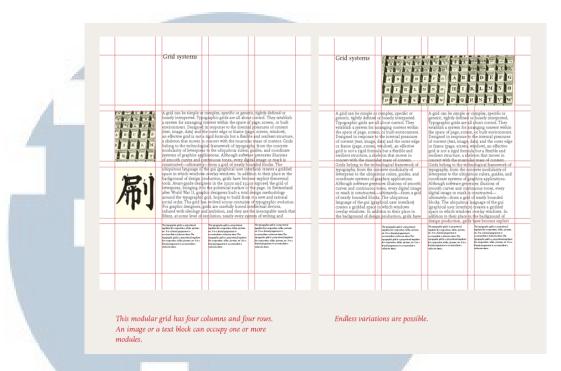
Menurut Samara (2005), *Grid* merupakan gabungan antara garis vertikal dan horisontal yang dijadikan sebuah struktur dalam menyusun

sebuah konten. *Grid* sangat membantu dalam melakukan proses penyusunan sebuah konten untuk mengatur visual elemen yang terdapat pada buku agar terlihat lebih flexibel.

Menurut Sihombing (2003), tujuan utama dari *grid systems* dalam desain grafis adalah untuk menciptakan suatu rancangan komunikatif dan visual rancangan yang estetik, selain itu *grid systems* sangat diperlukan sebagai dasar pola dalam menyusun huruf dan gambar dalam jumlah yang banyak seperti buku, brosur, katalog, surat kabar dan majalah (hlm.87-89).

Menurut buku *Making & Breaking the Grid*, *modular grid* merupakan sebuah *coloum grid* yang tersusun atas garis horizontal yang membagi kolom-kolom menjadi baris, *Grid* ini juga dapat memadukan antara ilustrasi dan teks yang ada dalam *layout* dengan pembagian jumlah yang tepat, *grid* ini memberikan kesan fleksibel dan presisi saat melakukan perancangan. (Samara, 2005:28).

Jenis *Grid* yang digunakan dalam perancangan ini menggunakan *modular grid*, karena *modular grid* tersusun atas garis horizontal yang konsisten yaitu dari atas kebawah dan secara vertikal dari kiri kekanan sehingga dapat membagi kolom yang fleksibel dan presisi sehingga dapat memudahkan penulis meletakan ilustrasi dan teks sehingga *layout* tidak terlihat monoton dan bervariasi.



Gambar 2.9. Modular Grid

(http://thinkingwithtype.com, 2009)

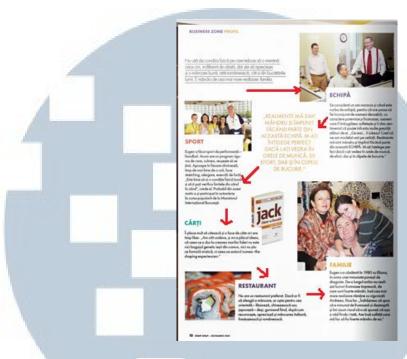
# 2.1.3.2. Prinsip Layout

Menurut buku *Basic Design Layout*. Prinsip dasar *layout* yang perlu diperhatikan pada saat melakukan perancangan sebuah buku diantaranya:

# a. Sequence

Sequence adalah sebuah urutan perhatian yang juga dikenal dengan aliran pandangan mata saat melihat *layout*. Dengan adanya aliran ini membuat seseorang dapat membaca dari arah kiri ke kanan, atas ke bawah.

# UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA



Gambar 2.10. Contoh Sequence (www.cargocollective.com,2009)

# b. Emphasis

Emphasis adalah penekanan pada bagian-bagian tertentu pada suatu *layout* yang memilikki fungsi untuk menekankan hal yang penting dan yang menjadi fokus utama. beberapa hal pembentuk emphasis diantaranya:

- 1) Memberikan ukuran yang jauh lebih besar dibandingkan elemen-elemen *layout* lainya pada halaman tersebut,
- 2) Penggunaan warna yang kontras atau berbeda dengan latar belakang dan elemen lainnya
- 3) Peletakkan posisi yang strategis atau menarik perhatian.

4) Menggunakan bentuk atau *style* yang berbeda dengan elemen disekitarnya



Gambar 2.11. Contoh Emphasis

(http://peterhong.com.au)

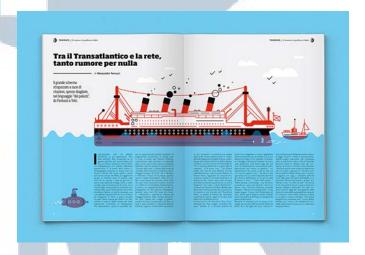
# c. Balance

Balance adalah pengatur keseimbangan dalam *layout*. Terdapat dua macam keseimbangan suatu *layout*, yaitu: keseimbangan simetris (*symetrical balance*), adalah sisi yang berlawanan memilikki kesamaan persis dengan sisi sebelahnya dan keseimbangan yang tidak simetris (*assymetrical balance*) adalah sisi berlawanan memilikki perbedaan dengan sisi lainnya namun dengan komposisi

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 2.12. Contoh Keseimbangan Simetris (www.pinterest.com)



Gambar 2.13. Contoh Keseimbangan Asimetris (www.pinterest.com)

# d. Unity

Unity adalah satu kesatuan elemen desain secara keseluruhan dalam *layout*. Keseluruhan elemen desain yang

digunakan harus memilikki keterkaitan dengan elemen desain yang lainnya.



Gambar 2.14. Contoh *Unity* (www.pinterest.com)

# 2.1.3.3. Tipografi

Menurut Sihombing (2003), Tipografi merupakan ilmu pengetahuan mengenai huruf. Penggunaan Tipografi sebagai ekspresi visual dalam sebuah bentuk komunikasi verbal. Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam menentukan jenis tipografi yang digunakan.

# 1. Keterbacaan suatu huruf / Legibility

Merupakan salah satu faktor penting terhadap sebuah rancangan grafis dengan mempertimbangkan siapa, kapan dan dimana suatu huruf tersebut akan dibaca.

# 2. Pemilihan huruf

Jenis huruf yang digunakan dalam sebuah perancangan harus memperhatikan konsep dan fungsi penggunaan *font* untuk

memunculkan karakteristik pesan yang akan disampaikan kepada audience.

#### 2.1.3.4. Warna

Menurut buku "2D Visual Basic for Designers" Warna mempunyai peranan penting dalam suatu objek yang memudahkan para audience untuk ikut merasakan tentang apa yang akan disampaikan kedalam suatu objek, secara fungsional warna biasanya dikomposisikan dengan sebuah desain yang berperan sebagai faktor untuk menyatukan dan menyeimbangkan suatu desain sehingga menciptakan suatu dinamika visual yang seirama.

Warna juga dapat digunakan untuk menunjukkan waktu, memperkuat perasaan yang ingin ditujukkan, menunjukkan situasi saat bersamaan dengan elemen desain lainnya.

Tinjauan warna dari budaya Tionghoa, melalui artikel national geographic, (http://nationalgeographic.co.id/berita/2016/01/makna-warna-dari-beberapa-negara-di-dunia, diakses pada tanggal 9 Desember 2017), terdapat beberapa warna yang mewakli suatu negara tergantung pada budaya setempat, seperti warna merah,kuning, biru, dan hijau yang mengandung arti dan makna diantaranya;

# a. Warna Merah

Warna merah dalam budaya Tionghoa dipakai secara tradisional pada perayaan tahun baru yang memilikki makna keberuntungan, kemakmuran, kebahagiaan, dan panjang umur.

# b. Warna Kuning

Warna kuning dalam budaya tionghoa merujuk kepada suatu benda yaitu emas, emas selalu dilambangkan sebagai lambang kemakmuran dan keberuntungan. Selain itu, warna kuning juga merujuk pada budaya yang lebih kaya dalam tradisi Tiongkok, dan warna ini biasanya diperuntukan kepada kaisar.

# c. Warna Biru

Warna biru dalam budaya Tionghoa mewakili warna alam dan pembaruan yang merujuk pada musim semi, segala sesuatu yang melimpah dengan semangat dan vitalitas yang baru

# d. Warna Hijau

Warna hijau dalam budaya Tionghoa menunjukkan pada hal yang berkaitan dengan kesehatan, kemakmuran dan harmoni.

# 

# 2.2. Cap Go Meh

Menurut Wang (2016) Perayaan Cap Go Meh merupakan sebuah perayaan yang diselenggarakan tepat pada hari ke-15 bulan pertama *lunar* setelah Tahun Baru Imlek yang menandakan bahwa perayaan Tahun Baru Imlek telah berakhir bagi seluruh komunitas tionghoa di dunia.

Istilah Cap Go Meh berasal dari dialek Hokkien yang bila diartikan "Cap Go, adalah lima belas sedangkan Meh adalah Malam". Keseluruhan dari arti kata Cap Go Meh berarti masa perayaan Tahun Baru Imlek yang berlangsung selama lima belas hari. (hlm. 216).

# 2.2.1. Sejarah Cap Go Meh

Cap Go Meh pertama kali dirayakan pada zaman Dinasti Han (206 -221 SM) sebagai tanda penghormatan terhadap Dewa *Thai Yi*, yang merupakan dewa tertinggi di langit menurut kepercayaan pada zaman Dinasti Han. Pada zaman ini Cap Go Meh hanya dirayakan secara tertutup untuk kalangan anggota istana. Berakhirnya pemerintahan Dinasti Han digantikan dengan Dinasti Tang.

Pada pemerintahan Dinasti Tang perayaan Cap Go Meh dirayakan secara terbuka dengan skala besar termasuk untuk masyarakat diperbolehkan untuk masuk ke area istana, dikarenakan perayaan Cap Go Meh di selenggarakan pada malam hari sehingga dibutuhkannya penerangan berupa lampion warna-warni yang diterangi cahaya bulan, sehingga perayaan Cap Go Meh sering dikenal sebagai Festival Lampion.

ANTAR

# 2.2.2. Lengenda Cap Go Meh

Menurut buku "Chinese Folk Customs" Legenda awal mula Cap Go Meh, Konon zaman dahulu terdapat hewan buas yang berkeliaran di bumi membunuh hewan dan manusia, sehingga manusia berkumpul untuk membunuh hewan tersebut namun salah sasaran mengenai burung suci milik Kaisar Kayangan. Kaisar Kayangan memerintahkan Prajurit Kayangan untuk turun ke bumi pada hari ke lima belas bulan pertama lunat untuk membasmi manusia.

Putri Kaisar yang mendengar perintah sang kaisar, segera turun ke bumi untuk memberitahukan kepada manusia, Setelah beberapa saat nampak lelaki tua mempunyai rencana untuk mengelabui Kaisar kayangan dengan menyalakan lampu seterang-terangnya, petasan dan kembang api yang menyebabkan ledakan dan kobaran api dan terhindar dari bencana tesebut. Semenjak itu Setiap tanggal lima belas bulan pertama lunar kegiatan ini rutin dilakukan untuk memperingati hari tersebut (hlm. 58-59).

# 2.2.3. Budaya Khas Cap Go Meh

# 2.2.3.1. Makanan Khas Cap Go Meh

Menurut S.,Marcus. A. (2015). Setiap perayaan hari raya besar Tionghoa selalu disuguhkan makanan khas terutama pada saat perayaan Imlek terdapat makanan khas yang wajib disugguhkan saat perayaan Imlek yaitu kue keranjang, Sedangkan saat perayacaan Cap Go Meh makanan khas yang wajib disugguhkan yaitu lontong Cap Go Meh, Awal munculnya

Lontong Cap Go Meh diperkirakan telah ada lebih dari 250 tahun . (hlm. 141-142).

Lontong Cap Go Meh yang memiliki bentuk panjang dan berwana kuning keemasan memilikki arti kemakmuran, saat penyajiaan lontong dipotong menghasilkan bentuk bulat sempurna yang menyerupai bentuk bulan purnama, warna merah yang dihasilkan dari sambal pada kuah lontong sebagai simbol keberuntungan, bila diartikan secara menyeluruh memilikki makna adanya harapan baru di tahun mendatang baik secara menyeluruh dari segi kesehatan maupun rejeki.



Gambar 2.16. Lontong Cap Go Meh

(http://www.tribunnews.com/lifestyle/2015/03/04/lontong-cap-go-meh-lambang-pembauran-cina-dan-jawa, 2015)

# 2.2.3.2. Pertunjukkan Khas Cap Go Meh

Menurut buku "*Hari Raya Tionghoa*" terdapat berbagai pertunjukkan khas perayaan Cap Go Meh yang dilengkapi dengan aksi-aksi pertunjukkan seni tari, teater maupun musik. Seni tari atau pertunjukkan perayaan ini adalah Barongsai dan Liong menjadi pertunjukkan utama dan diiringi dengan pertunjukkan kembang api dan petasan untuk memeriahkan perayaan Cap Go Meh.

# 1. Pertunjukkan Barongsai

Barongsai adalah tarian tradisional Cina yang sudah ada sejak ribuan tahun lalu. Barongsai merupakan bentuk yang menyerupai singa, sosok singa dikenal sebagai hewan yang paling dihormati dan dilambangkan dengan lima warna, yakni kuning, hitam, hijau, merah, dan putih. Lima warna itu adalah tanda dari lima arah dalam kompas Tiongkok yang memiliki kontrol dan lima unsur kehidupan. Kuning adalah bumi (pusat), hitam adalah air (utara), hijau adalah kayu (timur), merah adalah api (selatan), dan putih adalah logam (barat).

Pertunjukkan barongsai menggunakan pakaian khusus yang menyerupai singa. Sejarah pertama mengenai pertunjukkan ini dapat ditemukan pada masa bisa Dinasti Chin sekitar abad ke tiga sebelum masehi. Pertunjukkan ini mulai digemari saat zaman Dinasti Selatan-Utara (Nan Bei) tahun 420-589 Masehi. Pada waktu itu kepemimpinan berada di bawah raja Song Wen yang kewalahan saat menghadapi serangan pasukan gajah raja Fan Yang dari negeri Lin Yi. Awal mula munculnya barongsai saat seorang panglima perang bernama Zhong Que mempunyai trik untuk menciptakan sebuah tiruan boneka singa sebagai upaya mengusir pasukan raja Fan dan ternyata upaya tersebut mengelabuhi sehingga

membuat pertunjukkan ini menjadi sebuah pertunjukkan yang fenomenal hingga saat ini.



Gambar 2.17. Pertunjukan Barongsai (www.pinterest.com)

# 2. Pertunjukkan Liong

Tarian naga adalah sebuah pertunjukkan serta persembahan tradisional dalam budaya Cina yang melambangkan sebagai identitas etnik. Liong melambangkan kehidupan yang menguntungkan. Sama seperti pertunjukkan barongsai, pertunjukkan liong sering dipersembahkan pada musim perayaan. Selain itu, liong juga mewakili kekuatan tiada batas dan mempunyai kuasa untuk menghilangkan nasib buruk.

Pertunjukkan liong sudah ada sejak zaman Dinasti Han sekitar tahun 180-230 SM dan mulai dirayakan oleh orang Tiongkok yang percaya terhadap legenda naga, tarian ini dipercaya bahwa merupakan bagian dari kebudayaan pertanian untuk menyambut masa panen, selain itu juga sebagai salah

satu kepercayaan para masyarakat karena dapat menyembuhkan dan menghindari penyakit.

Sama halnya dengan pertunjukkan barongsai, pertunjukkan liong menjadi kesenian khas pada zaman Dinasti Song (960-1279 M) Pertunjukkan ini telah menjadi sebuah kebudayaan rakyat, selain itu pertunjukkan liong sering dipakai pada perayaan-perayaan yang meriah.



Gambar 2.18. Pertunjukan Liong (www.linkedin.com/,2016)

# 2.2.4. Nilai-Nilai Perayaan

Perayaan Cap Go Meh merupakan sebuah bentuk perayaan terhadap rasa syukur masyarakat terhadap rezeki selama setahun penuh, Perayaan ini juga dijadikan sebagai tanda penghormatan terhadap arwah leluhur dan orang tua baik yang masih hidup maupun yang telah wafat, untuk mengucap terima kasih atas apa yang telah dilakukan mereka dengan menunjukkan tanda bakti kita sebagai sanak keluarga.

Perayaan Cap Go Meh juga menjadi ajang untuk mempererat tali kekeluargaan antar anggota keluarga dengan melakukan aktivitas secara bersamasama dan menciptakan satu momen besama keluarga. Perayaan berfungsi untuk meningkatkan spiritual value dalam keluarga dan sangat menjunjung tinggi nilai kebersamaan, beberapa aktivitas yang dilakukan dalam perayaan ini diantaranya pergi ke kelenteng bersama, makan bersama, bermain, menonton pertunjukkan dan kesenian khas perayaan Cap Go Meh serta mengikuti acara yang diselengarakan di wilayah sekitar dan lainnya.

Selain itu perayaan Cap Go juga mengandung makna kultural yang tercantum pada kitab *Cu Xi* yang terdiri dari 3 hal yaitu harapan baru, semangat baru, dan usaha baru. Perayaan ini juga mengandung nilai nilai universal yang dimaksud dengan nilai universal adalah nilai saling menghargai satu sama lain dengan umat beragama lainnya, selain itu Cap Go Meh merupakan sebuah perayaan yang boleh dirayakan oleh semua agama selagi tidak ada tentangan dari agama masing -masing.



Gambar 2.19. Makan Bersama saat Cap Go Meh (http://www.kliksamarinda.com/,2017)

# 2.3. Tinjauan Mengenai Psikologi Remaja

Masa remaja adalah masa dimana individu dapat berintegrasi dengan masyarakat dewasa, mereka sudah mengetahui bawha mereka memilikki hak yang sama dengan orang yang lebih dewasa dibandingkan dengan dirinya, Menurut Calon (1953), masa remaja merupakan masa transisi dimana di mana ini individu belum mendapatkan status sebagai dewasa dan tidak lagi memilikki status sebagai anak.

Dalam buku "Psikologi Perkembangan", terdapat 4 pembagian masa remaja diantaranya, masa pra-remaja dengan rentang usia 10-12 tahun, masa remaja awal dengan rentang usia 12-15 tahun, masa remaja pertengahan dengan rentang usia 15-18 tahun dan masa remaja akhir dengan rentang usi 18-21 tahun.

Pada masa ini setiap remaja mengalami banyak perkembangan baik itu perkembangan fisik dan perkembangan psikis, seiring dengan perkembangan tersebut remaja harus melakukan penyesuaian mental dengan membentuk sikap, nilai dan minat baru. Pada usia remaja dapat dikatakan sebagai usia bermasalah dimana remaja merasa mandiri dan mengatasi suatu masalahnya sendiri, dikarenakan remaja tersebut sedang mencari identitas diri mereka untuk mencegah hal tersebut agar tidak berkelanjutan.

# UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA