



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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. Media Informasi

Menurut Katz (2017), Media Informasi adalah benda atau alat perantara yang menyampaikan informasi (hlm. 2). Media informasi dapat dibagi menjadi 2 kategori yaitu media informasi elektronik dan media informasi cetak.

2.1.1. Jenis-Jenis Media Informasi

Menurut Katz (2017, hlm. 54) media informasi dibagi menjadi 2 kategori yang terbentuk dari bentuk medianya yaitu :

- a) Media informasi elektronik, adalah media yang menggunakan elektronik untuk menyampaikan informasi kepada penerima. Media ini dapat berupa radio, tv, digital, mobile.
- b) Media informasi cetak, adalah media yang menggunakan alat bantu yang berbentuk cetak atau buku untuk menyampaikan informasi kepada penerima. Media ini dapat berupa koran, majalah

2.1.2. Fungsi Media Informasi

Menurut Katz (2017, hlm. 54-55) fungsi media Informasi dalam penyampaian informasi adalah :

- a) Sebagai penyampai informasi pada masyarakat

- b) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan keterbatasan indera dalam penyampaian informasi
- c) Sebagai sarana hiburan dan relaksi masyarakat

2.2. Buku

Buku adalah suatu alat penyimpanan yang terdiri dari kumpulan halaman, dalam bentuk dokumentasi tertua yang muncul pada peradaban manusia berisikan mengenai ide, konsep, kepercayaan, dan pengetahuan mengenai dunia. Menurut Menurut DiMarco (2010) Buku adalah alat komunikasi dalam penyampaian informasi, mengedukasi dan menghibur (hlm. 113). Dalam Perancangan sebuah buku harus memiliki desain sampul dan punggung buku, tataletak dari sebuah halaman, serta ilustrasi dan foto yang ada dibagian dalam buku.

2.2.1. Anatomi Buku

Dalam perancangan buku Menurut Suwarno (2011, hlm. 77), anatomi buku dibagi menjadi 4 yaitu :

1. *Cover* atau sampul buku

Cover merupakan luar buku yang berfungsi untuk melindungi isi buku dan memuat informasi seperti: penyajian judul halaman publikasi, nama penulis, penerbit yang disertai gambar grafis untuk memeberikan daya tarik bagi pembaca. Dalam perancangan buku peletakan atau posisi informasi yang dimasukkan maka *cover* terdiri dari:

- a) *Cover* depan, adalah tampilan wajah buku yang terletak dibagian awal buku.
- b) *Cover* belakang, adalah *cover* yang terletak dibagian akhir atau belakang buku yang menjadi penutup buku.
- c) Punggung buku, Dibuat pada buku-buku yang memiliki banyak halaman dimana dan diletakan pada samping atau antara cover depan dan belakang sebagai pelindung ketebalan buku.

2. Halaman Preliminaries

Halaman preliminaries adalah halaman pendahuluan yang wajib disertakan sebelum informasi utama buku. Halaman preliminaries ditempatkan antara cover dan isi buku yang terdiri atas:

- a) Halaman judul yang memiliki isi yaitu judul, sub-judul, nama penulis, nama penerjemah, hingga penerbit.
- b) Catatan hak cipta (*Copyright*), halaman ini memiliki isi judul buku, nama penulis/pengarang/penerjemah, pemilik hak cipta hingga tim publikasi seperti desainer sampul dan ilustrasi.
- c) Halaman tambahan yaitu prakata atau kata pengantar dari penulis.
- d) Daftar isi

3. Bagian isi

Bagian isi adalah bagian yang berisi dan membahas informasi atau materi inti dari buku, diantaranya adalah sebagai berikut:

- a) Pendahuluan, adalah awalan sebelum membahas topik permasalahan sehingga pembaca mengetahui mengapa topik permasalahan tersebut perlu dibahas.
- b) Judul Bab, buku biasanya terdiri dari beberapa bab dimana setiap bab membahas mengenai topik yang dituju.
- c) Alinea atau paragraf, adalah bagian dari isi buku dimana penulis memasukan isi atau topik yang dibahas.
- d) Perincian, adalah deskripsi mengenai objek agar pembaca tidak bingung terhadap objek atau topik yang sedang dibahas, biasanya untuk objek atau istilah asing.
- e) Kutipan, adalah pesan singkat yang didapat dari referensi penuklis, dimana berfungsi untuk mendukung topik yang dibahas.
- f) Ilustrasi, adalah gambaran atau informasi berbentuk gambar yang didapat dari referensi penulis, dimana berfungsi untuk mendukung topik yang dibahas.
- g) Judul lelar, biasanya ditempatkan diatas atau dibawah teks yang berisi antara judul buku, judul bab atau nama pengarang sebuah buku.

- h) Inisial, adalah penegasan awalan huruf atau kalimat pada masing-masing bab yang dilakukan dengan mencetak tebal dan mengubah ukuran sebuah huruf lebih besar dari huruf lainnya.

4. Bagian Postliminary

Bagian Postliminary adalah bagian akhir untuk menutup isi buku. Diletakan antara bagian utama dengan *cover* belakang buku yang terdiri atas:

- a) Catatan penutup, adalah bagian yang berisi kesimpulan, ringkasan, penambahan materi atau informasi yang relevan
- b) Daftar Istilah atau glossary, adalah bagian yang berisi penjelasan dari istilah yang dipakai dalam isi buku.
- c) Lampiran, adalah data pelengkap yang digunakan untuk mendukung pokok dari pembuatan buku.
- d) Indeks, adalah daftar istilah yang terdapat dalam buku yang disertai dengan halaman kemunculan istilah tersebut tanpa penjelasan arti dan disusun secara alfabetis agar mempermudah pencarian.
- e) Daftar pustaka, adalah bagian dimana berisikan referensi yang penulis ambil, yang berisi nama penulis, judul tulisan, penerbit, identitas penerbit, dan tahun terbit.
- f) Biografi penulis, adalah bagian buku yang dimana berisi karya hidup ataupun sejarah hidup penulis yang dituliskan dalam bentuk tulisan.

2.2.2. Fungsi Buku

Menurut Rustan (2013), Buku berfungsi untuk menyampaikan sebuah informasi, yang dapat berupa cerita, pengetahuan, dan yang lainnya. Jumlah halaman dalam buku menentukan jumlah informasi yang dapat ditampung. Buku juga memiliki ukuran dari A6, A5, A4, A3, B6, B5 (hlm. 120).

2.3. Desain Komunikasi Visual

Menurut Anggraini dan Nathalia (2018), Desain dapat diartikan sebagai proses dalam membuat atau menciptakan objek baru, sedangkan komunikasi visual adalah sebuah proses penyampaian informasi kepada pihak lain. Penggabungan desain dengan komunikasi visual ini menghasilkan arti membuat atau menciptakan objek baru yang dapat menyampaikan informasi atau pesan kepada pihak lain (hlm. 12-15). Desain komunikasi visual ini memiliki elemen dan prinsip desain yang membantu dalam proses pembuatan objek baru atau karya.

2.3.1. Elemen Desain

Menurut Anggraini dan Nathalia (2018), Elemen desain selalu ada pada sebuah desain atau karya, dimana karya tersebut minimal memiliki 1 elemen desain sebagai dasar proses pembuatan (hlm. 32-40). Elemen desain dibagi menjadi 6 yaitu :

2.3.1.1. Garis

Dalam desain garis merupakan unsur yang menghubungkan antara satu titik point dengan titik point lain. Bentuk hubungan ini dapat berbentuk lengkungan (*Cuve*) tau lurus (*straight*). Setiap hubungan ini memiliki pencitraan yang berbeda sehingga mempengaruhi arah garis. Garis

memiliki fungsi sebagai pertanda seperti batas tepi margin, *grid* pada majalah, selain itu garis pada desain komunikasi visual dapat berbeda dengan gambar tehnik dan gambar kerja. Perbedaan tersebut adalah garis digunakan untuk memperjelas dan mempermudah membaca.

2.3.1.2. Bentuk

Dalam desain bentuk adalah objek yang memiliki diameter, tinggi dan lebar. Bentuk dasar yang ada di desain adalah kotak (*rectangle*), lingkaran (*circle*), segitiga (*triangle*), lonjong (*elips*) dan lain-lain. Dalam desain komunikasi visual yang dipelajari dalam bentuk adalah bentuk dasar dan bentuk turunan, sedangkan dalam pembelajaran dalam kategori sifat dapat digolongkan menjadi 3 yaitu :

- a) Bentuk Geometrik, adalah bentuk yang dapat diukur
- b) Bentuk Natural, adalah bentuk yang dapat berubah secara ukuran, serta dapat berubah-ubah dan berkembang
- c) Bentuk Abstrak, adalah bentuk yang kasat mata, tidak jelas, dan tidak berdefinisi

2.3.1.3. Tekstur

Dalam Desain tekstur adalah tampilan permukaan dan corak dari sebuah objek yang dapat dilihat atau diraba. Tekstur dapat dikategorikan sebagai permukaan benda. Dalam desain tekstur dapat dibagi menjadi 2 yaitu tekstur semu (*visual*) yang merupakan tekstur yang dibuat secara visual dari suatu bidang tetapi tidak bias dirasakan dengan sentuhan dan tesktur

sentuhan (*tactile*) adalah tekstur yang masih dapat dirasakan melalui sentuhan walaupun menggunakan print seperti semu (*visual*) dengan menggunakan tehnik percetakan seperti embossing and debossing, stamping, engraving, and letterpress.

2.3.1.4. Kontras

Dalam desain kontras adalah warna yang berlawanan satu dengan lainnya, warna tersebut memiliki titik fokus atau perbedaan warna. Kontras juga dapat digunakan untuk membedakan gelap dan terang. Dalam desain kontras dapat digunakan sebagai penonjol pesan, fokus, keterbacaan, dan titik berat suatu desain. Dalam proses penggunaan kontras warna yang digunakan dibagi menjadi dua yaitu warna *primer* dan warna *sekunder*.

2.3.1.5. Ukuran

Dalam desain ukuran diartikan sebagai besar kecilnya objek dan digunakan untuk menciptakan kontras dan penekanan (*emphasis*) pada objek desain. Dalam pembuatan karya, ukuran digunakan sebagai cara dimana mencari posisi yang baik sehingga dapat memudahkan karya dimengerti dan dibaca.

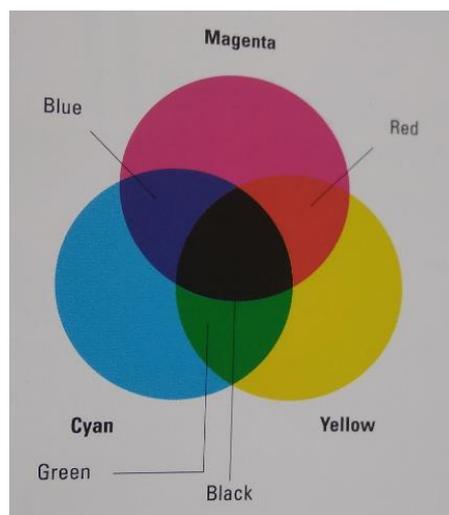
2.3.1.6. Warna

Dalam Desain warna berperan penting dalam penampilan identitas atau citra yang ingin disampaikan. Dalam desain warna dapat membuat peningkatan mood, penggambaran sebuah objek. Proses penggunaan warna ini juga harus memperhatikan kesan yang dimiliki oleh warna,

karena warna dapat membuat informasi yang disampaikan berlawanan dengan kesan warna yang digunakan sehingga membuat kesan yang membingungkan dan susah membaca. Menurut Ambrose dan Harris (2016, hlm. 70-71), penggunaan warna dalam desain terbagi menjadi dua yaitu :

a) CMYK (*Cyan, Magenta, Yellow and Black*)

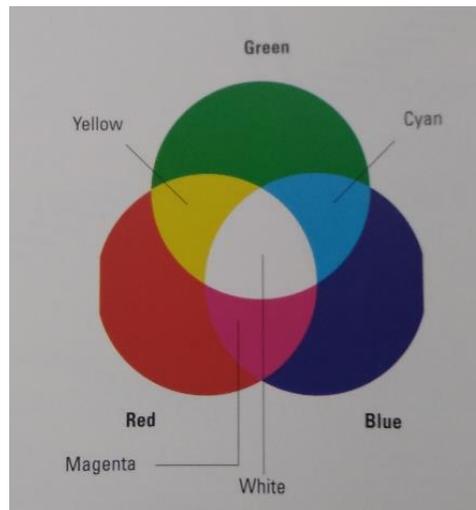
CMYK adalah diagram warna yang menunjukkan warna *primer* subtraktif. Masing-masing warna aditif *primer* saling menimpa dan hanya satu *primer* aditif yang terlihat. Biru terbentuk dimana cyan dan magenta saling menimpa. Cyan dan kuning saling menimpa menghasilkan hijau. Magenta dan kuning bergabung menjadi merah. Dimana ketiga warna subtraktif saling menindih, hitam muncul dikarenakan tidak ada cahaya yang keluar.



Gambar 2.1. CMYK
(Ambrose, G., & Harris, P., 2016)

b) RGB

Diagram RGB ini memperlihatkan warna primary additive. Dimana merah dan hijau saling menimpa menghasilkan kuning. Magenta terbentuk dimana warna merah dan biru saling menimpa, dan cyan terbentuk dimana warna biru dan hijau saling menimpa. Warna-warna *sekunder* ini adalah warna *primer*. Setiap warna *primer* aditif memiliki komposisi cahaya putih, jadi dimana semua warna saling menimpa warna putih terbentuk.



Gambar 2.2. RGB
(Ambrose, G., & Harris, P., 2016)

Di dalam penggunaan warna ini juga didukung oleh teori, Menurut Meilani (2013, hlm. 327-332), teori warna adalah teori yang mendasari komposisi warna yang terbagi menjadi 9 yaitu :

- a) Warna *primer*, adalah warna utama yang terdiri dari warna merah, kuning dan biru. warna *primer* adalah warna yang tidak dapat dibuat dari campuran warna apapun.
- b) Warna *Sekunder*, adalah campuran antara 2 warna *primer*
- c) Warna *Tersier*, adalah campuran antara warna *primer* dan warna *sekunder*.
- d) Warna hangat dan dingin, adalah teori yang menggunakan kombinasi warna *tersier* panas dan warna *tersier* dingin untuk menentukan kombinasi warna yang dipakai.
- e) *Monochromatics*, adalah teori warna *tersier* yang menggunakan *hue* dari satu kelompok warna *tersier* untuk mendapatkan kombinasi warna.
- f) *Analoguss*, adalah teori warna *tersier* yang menggunakan 3 warna *tersier* yang berdekatan sebagai kombinasi warna.
- g) *Complementary*, adalah teori warna *tersier* yang menggunakan 2 warna *tersier* yang saling bersebrangan sebagai kombinasi warna.
- h) *Slit-complementary*, adalah teori warna *tersier* yang menggabungkan teori *analoguss* dan *complementary* untuk mencari kombinasi warna.
- i) *Tertadic*, adalah teori warna *tersier* yang menggunakan 4 warna *tersier* yang bersebrangan sebagai kombinasi warna.

2.3.2. Prinsip-Prinsip Desain

Menurut Anggraini dan Nathalia (2018, hlm. 41-46), Prinsip desain adalah suatu dasar dari proses pembuatan karya atau desain, yang terbagi menjadi 4 yaitu :

2.3.2.1. Keseimbangan

Dalam desain keseimbangan adalah pembagian berat yang mengikuti secara visual atau optic. Keseimbangan dapat dikatakan seimbang bila kiri atau kanan, atas atau bawah memiliki objek dengan berat yang sama. Keseimbangan dalam desain berfungsi untuk menciptakan objek nyaman dipandang dan tidak membuat gelisah. Keseimbangan dari sudut pandang seni tidak dapat diukur tetapi bisa dirasakan sehingga muncul 2 keseimbangan yaitu :

- a) *Keseimbangan simetris / formal*, adalah pembagian berat masa antara kiri atau kanan, atas dan bawah secara simetris atau setara.
- b) *Keseimbangan asimetris / informal*, adalah penyeimbangan dengan penyusunan objek yang sama antara sisi kanan dan kiri atau atas dan bawah. Penyeimbangan ini dapat dilakukan juga menggunakan warna yaitu penggunaan warna objek yang lebih tua kepada objek yang lebih kecil dari objek yang diseimbangkan.

2.3.2.2. Irama

Dalam desain irama adalah penyusunan bentuk atau gerak secara berulang, dalam sudut pandang ini irama dibagi menjadi *repetisi* dan *variasi*. *Revetisi* merupakan pengulangan elemen yang dibuat secara berulang dan

bersifat konsisten. Sedangkan *variasi* adalah perubahan elemen visual yang disertai perubahan bentuk, ukuran, dan posisi.

2.3.2.3. Penekanan / Dominasi

Dalam desain penekanan adalah penempatan objek yang dapat menjadi pusat perhatian, penekanan ini bertujuan untuk menimbulkan nilai yang artistic dari sebuah karya. Penekanan dalam desain sering disebut *Center of Interest, focal Point, Eye Catcher*. Beberapa cara yang dapat dilakukan untuk menonjolkan elemen visual dalam karya desain menggunakan penekanan adalah :

- a) Kontras, adalah penekanan dengan membuat objek yang penting berbeda dengan yang lain
- b) Isolasi Objek, adalah penekanan dengan cara pemisahan objek penting dari objek yang lain.
- c) Penempatan Objek, penekanan dengan penempatan objek di tengah, tetapi objek tersebut harus memiliki stopping power yang kuat.

2.3.2.4. Kesatuan

Dalam desain kesatuan adalah pengaturan hubungan warna, raut, dan arah. Kesatuan memiliki tujuan untuk membuat karya terlihat harmonis. Kesatuan ini dapat digunakan pada tema, *tipografi*, ilustrasi dalam sebuah karya. Dari beberapa karya tersebut kesatuan memiliki cara dalam penerapannya yaitu :

- a) Mengulang warna, bidang, garis, dan system *grid* yang sama pada setiap halaman atau kategori.
- b) Menyeragamkan penggunaan jenis ukuran pada Headline, Sub-Headline, dan body copy.
- c) Menggunakan unsur visual berbentuk dan warna yang sama
- d) Menggunakan jenis huruf yang sama.

2.4. Tipografi

Menurut Anggraini dan Nathalia (2018), *tipografi* adalah suatu proses seni untuk menyusun huruf cetak yang memiliki nilai-nilai estetika yang dibentuk berdasarkan media komunikasi visual dan prosesnya (hlm. 50-54). Dalam desain *tipografi* dapat mempengaruhi susunan kuasa (*hierarki*) dan keseimbangan karya desain tersebut. *Tipografi* juga memiliki fungsi sebagai terlihat baik dari sisi *estetika* dan penyampaian pesan yang tepat yang terkan dalam karya.

2.4.1. Anatomi Huruf

Menurut Anggraini dan Nathalia (2018, hlm. 55-57), Anatomi huruf terbagi menjadi 20 bagian yaitu :

- d) *Baseline*, adalah Garis pembatas yang ada sebagai dasar peletakan huruf. Namun huruf seperti “d” akan lebih turun melewati *baseline* sedikit.
- e) *Meanline*, adalah garis pembatas yang ada pada bagian atas huruf kecil seperti “e” dan titik lengkung huruf “h”.

- f) *X-height*, adalah jarak antara garis baseline dan meanline
- g) *Cap height*, adalah jarak antara baseline dengan titik puncak huruf besar (kapital) seperti “H”
- h) *Ascender*, adalah bagian huruf yang melewati garis *meanline* atau bagian huruf yang lebih tinggi melewati garis atas x-height.
- i) *Descender*, adalah bagian huruf yang berada di bawah garis *baseline*.
- j) *Serif*, adalah huruf yang biasa dibedakan menjadi Serif dan Sans Serif. Huruf serif dapat dibedakan dengan melihat penambahan pada ujung *stroke*-nya.
- k) *Stem*, adalah garis tegak yang ada pada huruf “B” dan garis diagonal utama huruf “V”. *Stem* juga dapat diartikan sebagai pembangun tubuh utama pada sebuah karakter huruf.
- l) *Bowl*, adalah kurva parabola tertutup dan terbuka yang ada di huruf sehingga menciptakan kesan ruang di dalamnya.
- m) *Counter*, adalah bagian dalam dari bowl.
- n) *Leg*, adalah bagian bawah huruf yang memiliki kesan “menopang” huruf tersebut.
- o) *Shoulder*, adalah bentuk lengkung pada huruf yang biasanya merupakan pangkal sebuah *leg*.

- p) *Crossbar*, adalah bagian huruf yang menghubungkan antara *stem* utama dengan *stem* lainnya pada huruf seperti “H” dan “A”.
- q) *Axis*, adalah garis yang ada untuk membagi sebuah huruf pada bagian atas dan bawah sehingga membentuk *axis*.
- r) *Tail*, adalah bagian huruf yang berada di bawah garis descender seperti “Q” dan “g, j, p, q, y”.
- s) *Terminal*, adalah bagian ujung (lurus atau lengkung) dari setiap *stroke* yang tidak mengikutsertakan bagian serif huruf.
- t) *Aperture*, adalah ruang negatif atau jarak dari sisa *stroke* pada sebuah huruf.
- u) *Link / Neck*, adalah Tarikan garis yang melengkung, berfungsi sebagai penghubung antara *bowl* dan *loop / lobe*.
- v) *Loop / Lobe*, adalah bagian yang ada pada huruf “g” yang ada di bawah garis *baseline* yang terhubung kepada *bowl*.

2.4.2. Jenis-Jenis Huruf

Jenis-jenis huruf dibuat berdasarkan sejarah penciptaan dan pengembangan huruf tersebut. Jenis-jenis huruf tersebut yaitu :

- a) Serif

Huruf serif memiliki ketebalan dan ketipisan yang kontras pada garis sehingga memiliki kemudahan yang cukup tinggi untuk dibaca. Huruf

Serif juga memiliki kaki / sirif (serif) yang berbentuk lancip pada ujungnya. Fungsi kaki serif adalah sebagai pembantu membaca teks-teks yang kecil dan teks-teks yang berjarak. Huruf serif digunakan pada surat resmi, buku-buku, surat kabar dan lain-lain dikarenakan memiliki kesan yang klasik, resmi dan elegan. Huruf ini terbagi menjadi 4 jenis yaitu :

- 1) *Old Style*, Huruf yang memiliki kaki dengan bentuk kurva yang terhubung dengan garis utama huruf, sehingga huruf terlihat kuno.
- 2) *Transitional*, adalah huruf yang garis utamanya berhubungan dengan kurva (lengkungan) dan memiliki sudut pada kaki huruf.
- 3) *Modern*, adalah huruf yang memiliki kaki dan garis utama dibentuk dengan sudut-sudut, sehingga huruf terlihat modern.
- 4) *Egyptian (Slab Serif)*, adalah huruf yang memiliki kaki yang tebal berbentuk tiang-tiang yang kokoh pada bangunan Mesir kuno. Huruf ini juga sering digunakan di tema western atau cowboy.

b) Sans Serif

Adalah Huruf tanpa prinsip serif yaitu tidak memiliki sirip pada ujung hurufnya dan memiliki ketebalan yang sama atau hampir sama. Huruf ini digunakan pada layar computer karena huruf sederhana dan membantu membaca huruf-huruf kecil. Huruf ini melambangkan

kesederhanaan, lugas, masa kini, dan futuristic. Huruf ini terbagi lagi menjadi 4 jenis yaitu :

- 1) *Grotesque Sans Serif*, adalah huruf yang memiliki perbedaan pada ketebalan stroke yang sangat kontras.
- 2) *Neo Grotesque Sans Serif*, adalah huruf dengan konstruksi yang lebih halus dibandingkan dengan Grotesque.
- 3) *Humanis Sans Serif*, adalah huruf dengan kualitas karakteristik kaligrafi seperti Serif.
- 4) *Geometric Sans Serif*, adalah huruf yang memiliki konstruksi berasal dari perkembangan geometris.

c) Script

Adalah huruf yang menyerupai goresan tangan yang miring ke arah kanan, huruf ini seperti dikerjakan dengan pena, kuas, pensil. Dalam huruf ini terbagi menjadi 2 jenis yaitu :

- 1) *Formal Script*, adalah huruf yang menyerupai goresan dengan pena klasik. Huruf ini biasa digunakan dalam undangan dan media yang bersifat formal.
- 2) *Casual Script*, adalah huruf yang menyerupai goresan dengan kuas atau pensil. Huruf ini memiliki kesan pribadi dan akrab sehingga

digunakan untuk media yang bersifat kurang formal, menu, iklan, dan lain-lain.

d) Dekoratif

Huruf ini adalah pengembangan dari bentuk huruf-huruf yang sudah ada ditambahkan hiasan dan ornament sehingga tidak dianjurkan untuk menjadi body text karena tingkat keterbacaan yang sangat kurang. Huruf ini digunakan untuk judul buku karena huruf ini memiliki kesan dekoratif dan ornamental.

2.4.3. Prinsip-Prinsip *Tipografi*

Menurut Anggraini dan Nathalia (2018, hlm. 64-65), ada 2 prinsip *tipografi* yang dapat mempengaruhi kesuksesan dalam seni *tipografi* yaitu :

a) *Legibility*

Legibility adalah tingkat kemudahan mata untuk mengenali suatu karakter tanpa berusaha payah. Pada awalnya *Legibility* bukanlah tujuan awal dari setiap karya desain dikarenakan banyaknya desain *tipografi* yang mengutamakan penyampaian ekspresi atau perasaan tertentu, tetapi tingkat *legibility*-nya rendah.

b) *Readability*

Readability adalah penggunaan huruf dengan memperhatikan hubungan huruf yang lain sehingga terlihat jelas. Dalam pengukuran hubungan huruf ini yang terpenting adalah spasi, dikarenakan jika spasi tidak

teratur dengan baik pesan yang disampaikan akan kurang jelas diterima.

2.5. Layout

Menurut Anggraini dan Nathalia (2018), Dalam desain *layout* adalah tataletak ruang atau bidang (hlm. 74). *Layout* menjadi hal yang utama dalam desain komunikasi visual, karena layout bertujuan untuk menampilkan elemen gambar dan teks agar menjadi komunikatif dan memudahkan membaca informasi.

2.5.1. Prinsip-Prinsip Layout

Menurut Anggraini dan Nathalia (2018), *layout* dapat menampilkan elemen gambar dan teks agar menjadi komunikatif dan memudahkan membaca informasi (hlm. 74-77). Yang menyebabkan *layout* memiliki 4 prinsip yaitu :

- a) *Sequence*, adalah urutan perhatian dalam *layout* atau aliran pandangan mata ketika melihat *layout*. Dalam pengaturan ini *pe-layout-an* diatur sebagai prioritas sehingga dapat mengarahkan pandangan ke arah informasi yang disajikan.
- b) *Emphasis*, adalah penekanan pada bagian tertentu pada bagian *layout*. Pengaturan ini bertujuan untuk mengarahkan pembaca kepada bagian yang terpenting.
- c) *Balance / Keseimbangan*, adalah Teknik mengatur keseimbangan dalam *layout*. Dalam pengaturan ini terbagi menjadi 2 jenis yaitu *keseimbangan simetris* dan *keseimbangan asimetris*. Dalam *keseimbangan simetris* sisi berlawanan *layout* harus sama persis untuk

menciptakan keseimbangan. Sedangkan *keseimbangan asimetris* objek-objek yang tidak sama memiliki ukuran yang berbeda maupun tempat peletakannya.

- d) *Unity*, adalah penbgaturan *layout* dengan cara seluruh elemen yang digunakan disusun secara tepat dan bertekaitan.

2.6. Grid

Menurut Anggraini dan Nathalia (2018), Dalam desain *grid* adalah garis *vertical* dan *horizontal* yang membagi halaman menjadi beberapa unit (hlm. 78). Pembagian ini membantu dalam pembuatan desain, karena menyediakan koheresi dalam kompleksitas sehingga mendukung untuk melakukan hal yang lebih dalam kekurangan untuk mengatasi kebingungan dalam perancangan desain.

2.6.1. Anatomi Grid

Menurut Anggraini dan Nathalia (2018, hlm. 80-81), Dalam pembagian *grid* memiliki bebrepada anatomi yang terbagi menjadi 11 bagian yaitu :

- a) *Format*, adalah area tempat peletakan desain , dalam peletakan desain ini format menentukan letak area elemen desain seperti teks, images, dan media lain.
- b) *Margin*, adalah ruang negatif antara sisi luar format dan batas luar dari konten. Margin yang besar dapat menciptakan spasi yang bertujuan untuk memusatkan perhatian pada ruang positif.
- c) *Flowlines*, adalah garis horizontal yang menjaga ruang menjadi beberapa bidang *horizontal*.

- d) *Modules*, adalah unit individu ruang yang dipisahkan oleh interval yang teratur. Penggunaan modul sebaiknya disesuaikan dengan ukuran teks. Dalam bagian *grid* module adalah blok bangunan dasar sehingga jika module diulang-ulang akan menimbulkan kolom dan baris.
- e) *Spatial zones* (zona spasial), adalah bidang module yang dibedakan untuk mengatur penempatan gambar.
- f) *Coloums* (kolom), adalah barisan vertical yang dapat diperbanyak sehingga membantu pengaturan *grid* menjadi lebih fleksibel, tetapi juga dapat mempersulit memasukan sumber desain dalam *grid*. Lebar kolom dapat berubah tergantung pada jenis *grid*.
- g) *Rows* (baris), adalah garis yang sama dengan kolom tetapi dalam *format horizontal*.
- h) *Gutter*, adalah jarak yang memisahkan kolom dan baris
- i) *Folio*, adalah berada di dekat tempat peletakan nomor halaman yang ditempatkan secara konsisten dalam margin. Peletakan ini biasanya di atas atau bawah komposisi.
- j) *Running Header & Footer*, adalah panduan keterangan naskah yang dibaca, panduan ini berisi judul, bab judul, judul bagian, penulis, dan lain-lain. *Running footer* sama seperti *running header* tetapi diletakan di bawah *format*.

- k) Marker, adalah Indikator penempatan informasi subordinat atau informasi yang harus tampil secara konsisten. Marker berfungsi untuk menunjukkan lokasi folio, nomor halaman, dan lain-lain.

2.6.2. Jenis-Jenis Grid

Dalam pembuatan buku terdapat 5 jenis *grid* yang mendukung pembuatan karya dalam buku yaitu :

a) *Manuscript Grid*

Adalah *grid* yang menggunakan 1 kolom yang menjadi struktur utama, kolom ini dapat digunakan untuk catatan kaki, nomor halaman, dan informasi *sekunder* lainnya. Penggunaan *grid* ini biasa muncul pada buku, novel, esai yang mempunyai teks Panjang.

b) *Column Grid*

Adalah *grid* yang menempatkan beberapa kolom pada format yang terpisah atau saling berhubungan sehingga membuat perancangan lebih fleksibel. Kolom ini digunakan untuk *layout* publikasi dan atau ingin menginteraksikan teks dengan ilustrasi.

c) *Modular Grid*

Adalah *grid* yang memiliki penambahan devinisi horizontal, sehingga terlihat konsisten dalam pembagian kolom dan garis. Kolom ini dipanggil *modular grid* karena dalam *grid* ini memiliki divisi horizontal yang bertemu dengan vertical.

d) *Hierarchical Grid*

Adalah *grid* yang dibentuk dengan intuisi dalam peletakan elemen-elemen dan mengutamakan penyampaian informasi. *Grid* ini tidak memiliki pengulangan secara teratur dan lebar kolom bervariasi sehingga terlihat dinamis. Karena *grid* ini terlihat dinamis, *grid* ini sering digunakan dalam *layout* website.

e) *Eksplorasi Grid*

Adalah *grid* yang dibuat untuk kebutuhan dan tujuan dari desain. Tujuan dalam *grid* ini adalah menciptakan desain *layout* yang dinamis dan artistic.

2.7. Kebudayaan Tionghoa

Kebudayaan Tionghoa adalah adat istiadat yang dimiliki dan dijalani oleh masyarakat yang beretnis Tionghoa. Kebudayaan Tionghoa ini memiliki banyak acara adat dan ritual adat yang salah satunya adalah sembahyang bacang.

2.7.1. Sembahyang Bacang (*Peh Chun*)

Sembahyang bacang (*Peh Chun*) merupakan sebuah sembahyang leluhur selain sembahyang Go Gwee Ce Go dan sembahyang Twan Yang, yang disebut juga sebagai sembahyang *Yue* (Yak). Menurut Yin (2015), sembahyang bacang adalah salah satu kebudayaan Tionghoa yang dilakukan untuk menyambut musim panas (hlm. 38). Menurut Perkumpulan Boen Tek Bio (2012), sembahyang bacang dimulai dari pagi hari sampai siang hari pada tanggal 5 bulan 5 penanggalan imlek biasanya setelah sembahyang ini dilakukan Festival Perahu Naga (hlm. 68).

2.7.1.1. Sejarah Sembahyang Bacang

Sembayang bacang (*Peh Chun*) muncul pada 278 SM dan pada 5 bulan 5 kalender lunar china. Sejarah *Peh Chun* ini bermula pada Qu Yuan yang diasingkan karena difitnah dan diusir dari negrinya sendiri, pada tahun 278 SM Qu Yuan mendengar pasukan Chien menghancurkan Cho, ia menulis ratapan untuk Cho lalu ia menenggelamkan diri di bengawan Bek Lo. Saat Qu Yuan menyebarkan diri di bengawan Bek Lo beberapa masyarakat yang mengetahui berusaha menolongnya tetapi tubuhnya tidak ditemukan. Pada tahun berikutnya masyarakat masih mencari tubuh Qu Yuan pada hari Twan Yang, masyarakat membawa tempurung bambu berisi beras kemudian di buang untuk mengenang kembali dan menghormati Qu Yuan. Pada tahun berikutnya diadakan perlombaan perahu yang dihias dengan gambar naga yang mengingatkan usaha mencari tubuh Qu Yuan Pecinta Negeri, Sastrawan Besar dan Pecinta rakyat itu. Walaupun tubuh Qu Yuan tidak ditemukan, setiap hari Twan Yang diadakan peringatan untuk Qu Yuan seorang yang berjiwa mulia dan leluhur dari negeri Cho yang disebut *Peh Chun*.

2.7.1.2. Proses Sembahyang Bacang

Acara persembahyangan dimulai pada jam 10.30 WIB. Sembahyang dibuka oleh Master Ceremony, dan dilanjutkan dengan kata sambutan. Kata sambutan pertama dilakukan oleh ketua panitia, disusul oleh sambutan dari ketua badan pengurus perkumpulan Bon Tek Bio. Sesudah

sambutan kedua selesai, kegiatan berikutnya adalah pembacaan Twan Yang.

Pada jam 11.00 WIB upacara persembahyang Twan Yang didampingi oleh Js. Loekman dan Js. Yap Tjen Goan. Setelah persembahyanagan selesai kemudian dilakukan puji-pujian, yaitu lagu Ya Tuhanku, lagu Bimbingan kami disertai dengan penyalaan lilin, lagu Wie De Dong Tian disertai dengan penaikan dupa, lagu Tian Bao disertai dengan penyempurnaan surat doa dan diakhiri dengan penyempurnaan sembahyang atau Sam Kwi Kiu Kaw.



Gambar 2.3. Sembahyang Bacang

Pada jam 11.30 WIB persembahynagan berpindah ke altar Khut Guan untuk melakukan sembahyang bacang (*Peh Chun*) yang diiringi dengan penyundutan lilin yang disertai lagu Mulialah Tuhan, Penaikan dupa yang disertai lagu Wei De Dong Tian. Setelah itu pembacaan doa yang dipimpin oleh sesepuh umat yang diiringi oleh lagu Khut Guan nan setia. Setelah acara persembahynagan selesai dilanjutkan dengan ritual

buang bacang dan kuecang, dilanjutkan dengan tabur bunga. Tabur Bunga dipimpin oleh sesepuh yang didampingi oleh ketua panitia dan tokoh-tokoh masyarakat. Setelah acara tabur bunga selesai, acara selanjutnya dilanjutkan dengan mendirikan telur. Kemudian acara berlanjut ke pelepasan bebek ke sungai. Dari semua sembahyang dan acara yang sudah selesai diakhiri dengan lomba perahu naga.

2.7.1.3. Elemen-Elemen Sembahyang Bacang

Dalam melakukan sembahyang bacang elemen-elemen yang dibutuhkan dalam tatacara sembahyang adalah :

- a) Lilin merah, digunakan untuk menyalakan hio dan memiliki arti kemakmuran keturunan.
- b) Hio, digunakan untuk penghormatan yang sembahyangi, penggunaan jumlah hio dalam sembahyang memiliki tujuan yang berbeda yaitu 2 hio untuk leluhur dan 3 hio untuk Tuhan.
- c) Meja sembahyang, adalah tempat menaruh semua alat sembahyang dan prosesnya terjadi di atasnya.
- d) Foto leluhur, melambangkan leluhur yang dihormati dalam persembahyangan.
- e) Pohon tebu, digunakan dalam sembahyang yang ditujukan kepada Tuhan dan pohon tebu melambangkan keberuntungan.

- f) Makanan, Dalam penyajian makanan setiap makanan memiliki arti dari kehidupan yang berbeda, penyajian ini bertujuan untuk menghormati leluhur.
- g) Buah, Dalam penyajian buah melambangkan arti dari kehidupan yang bertujuan untuk menghormati leluhur. Dalam penyajian ini buah yang disajikan adalah apel memiliki arti kemakmuran, jeruk memiliki arti mendapat masa depan yang lebih baik, pear memiliki rezeki yang besar.
- h) Minuman, Penghidangan minuman ini menggunakan cangkir kecil, minuman yang disiapkan adalah arak dan teh.
- i) Daun bringo, padi, bringin, adalah daun yang digantung Bersama kue cang di dekat pintu untuk menolak bala.

Dalam elemen-elemen sembahyang bacang ini pohon tebu hanya digunakan untuk melakukan sembahyang ke Tuhan, sedangkan daun bringo, tebu dan padi yang dikat menjadi satu hanya digunakan pada saat sembahyang bacang kepada leluhur.

2.7.2. Bacang

Menurut Yin (2015, hlm. 36-37), bacang adalah makanan yang terbuat dari beras atau ketan dan dibungkus dengan daun bambu yang dibentuk menjadi segi empat, bentuk segi empat ini memiliki sudut menyerupai bentuk tanduk yang melambangkan kehormatan. Bentuk segi empat ini memiliki empat sudut yang setiap sudutnya memiliki arti. Sudut satu memiliki arti diharapkan suami istri

tidak selalu bertengkar, dan saling mencintai satu sama lain. Sudut dua memiliki arti doa baik agar keluarga selalu dalam keadaan damai dan sejahtera, serta sehat selalu. Sudut tiga memiliki arti agar rejeki dan berkah selalu datang dengan lancar. Sudut empat memiliki arti harapan agar usaha berjalan dengan lancar dan sukses.

2.7.2.1. Sejarah Bacang

Menurut Yin (2015), Bacang pada awalnya digunakan untuk persembahan di altar Bumi dan Thuan, leluhur, dan dewa lainnya (hlm. 36-37). Di daerah China Utara terdapat tanaman bernama Jali (Shu) yang dapat di panen pada bulan kelima. Orang kuno membungkus jali berkulit ari dengan daun padi membentuk kepala kerbau, dan menamakannya Jiaoshu atau Jiaozong.

Pada Dinasti Zhou, orang menggunakan hewan bertanduk sebagai kurban untuk memohon hasil panen yang baik. Mereka percaya terhadap hewan bertanduk memiliki kekuatan spiritual yang untuk berunding dengan dewa, demikian benda persembahan yang menyerupai tanduk dianggap berharga dan melambangkan berkat. Dalam kitab Ode tidak ada yang lebih indah dari tanduk banteng. Kepercayaan ini membuat bacang dibuat dengan bentuk menyerupai tanduk banteng dan melambangkan persembahan sempurna bagi para dewa.

Pada bulan 5 tanggal 5 Qu Yuan melompat ke bengawan Bek Lo, semua orang Chu meratapi kematiannya dengan cara melempar bacang ke sungai tiap tahunnya yang disebut *Peh Chun*. Peringatan ini ditujukan untuk mengungkap rasa hormat rakyat pada patriotismenya. Dalam peringatan ini bacang digunakan dalam prosesnya sehingga bacang menjadi elemen penting didalamnya.

2.7.2.2. Jenis-Jenis Bacang

Seiring dengan berjalannya waktu bacang menyesuaikan keadaan di Indonesia yang menciptakan beberapa jenis yaitu :

- a) Bacang daging babi, adalah bacang yang berisikan daging babi dan memiliki arti banyak rezeki. Bacang ini digunakan untuk sembahyang bacang leluhur dan Qu Yuan.
- b) Bacang sayuran, adalah bacang yang berisikan sayuran atau bukan daging dan memiliki arti harapan yang baik. Bacang ini digunakan untuk sembahyang di kelenteng dan Qu Yuan.
- c) Bacang Kong Hu (isi merah telur, jamur hioko, bijiteratai dan daging babi), adalah bacang yang berisikan campuran yang memiliki arti banyak rezeki, Panjang umur dan kesuburan. Bacang ini digunakan untuk sembahyang bacang leluhur.
- d) Bacang isi daging ayam, Bacang daging ayam, adalah bacang yang tercipta karena mengikuti perkembangan yang ada di Indonesia.

2.7.3. Variasi Sembahyang Bacang

Ada 3 jenis sembahyang bacang yang dilakukan etnis Tionghoa di Indonesia yaitu :

- a) Sembahyang bacang ke Tian, adalah sembahyang bacang yang ditujukan kepada Tian (Thuan Yang Maha Esa). Proses sembahyang ini menggunakan altar sembahyang, biasanya lebih tinggi dari meja

sembahyang lainnya. Persembahyangan ini juga menggunakan pohon tebu dan bacang isi sayuran untuk penghormatan kepada Tian.

- b) Sembahyang bacang ke Qu Yuan, adalah sembahyang bacang yang ditujukan kepada Qu Yuan. Proses sembahyang ini menggunakan meja sembahyang. Dalam persembahyangan ini disajikan bacang isi daging babi atau bacang isi sayuran untuk menghormati Qu Yuan.
- c) Sembahyang bacang ke leluhur, adalah sembahyang bacang yang ditujukan kepada leluhur. Proses sembahyang ini menggunakan meja abu dimana terdapat abu leluhur dan foto leluhur. Dalam penyajian persembahyangan ini dapat menggunakan bacang isi daging babi, bacang isi sayuran dan bacang Kong Hu untuk menghormati leluhur.