



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 Animasi

Dengan animasi, *animator* dapat mewujudkan imajinasinya dan membuat gambar serta benda lainnya seolah hidup. Animasi berasal dari kata dalam bahasa latin yaitu *animare*, yang memiliki arti menghidupi. Salah satu hal yang menonjol dari animasi adalah *exaggeration*. Tokoh-tokoh di dalam film animasi melakukan pergerakan yang tidak bisa dilakukan di dunia nyata. Animasi dapat mewujudkan hal-hal yang tidak bisa diwujudkan dalam film *live-action* (Wright, 2005).

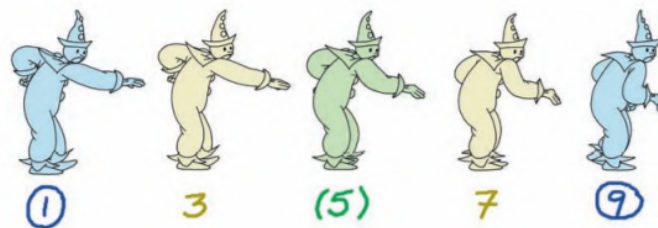


Gambar 2.1. Film animasi “Snow White and The Seven Dwarfs”

Sumber : https://miro.medium.com/max/2400/1*p_INGPNqhHw2pP6G-L1WSA.jpeg

Orang-orang membuat animasi karena perasaan takjub melihat gambar yang mempunyai kemampuan untuk bergerak dan berpikir. Animasi sudah ada sejak manusia melukis di dinding goa, di mana gambar yang dilukis beberapa kali menunjukkan sebuah gerakan. Manusia terus menemukan ciptaan-ciptaan yang menghasilkan ilusi gambar bergerak. Disney mengeluarkan film animasi panjang berwarna pertama dengan judul “Snow White and The Seven Dwarfs”. Film ini sukses besar dan membuat penontonnya takjub (Williams, 2001).

Menurut White(2006), gerakan menjadi dasar penting dari animasi. Ilusi juga menjadi aspek penting dari animasi. Animasi membuat ilusi gerakan dengan menggabungkan pose-pose yang berbeda secara cepat dan berkelanjutan. Penonton film animasi melihat seolah-olah tokoh di dalam film adalah tokoh nyata. Animasi menceritakan cerita dan ilusi yang memikat hati penonton.



Gambar 2.2. Keys, Breakdowns, & Inbetween

(White, 2006, hlm. 212)

Animasi terdiri atas gabungan dari *keys*, *breakdowns*, dan *inbetween*. *Keys* adalah pose-pose penting dari suatu tindakan. Pose yang paling penting ada di pose pertama dan terakhir. Di antara pose terakhir dan pertama juga ada pose-pose penting lainnya. Pemilihan *keys* menjadi penting karena gerakan secara keseluruhan akan menjadi berbeda jika ada *keys* yang dihapus. Setelah *keys*, dibuat *breakdowns* yang berada di antara pose-pose dari *keys*. Pose-pose yang perlu dilengkapi adalah *inbetween* (White, 2006, hlm. 210).

2.1.1 Animasi 2D



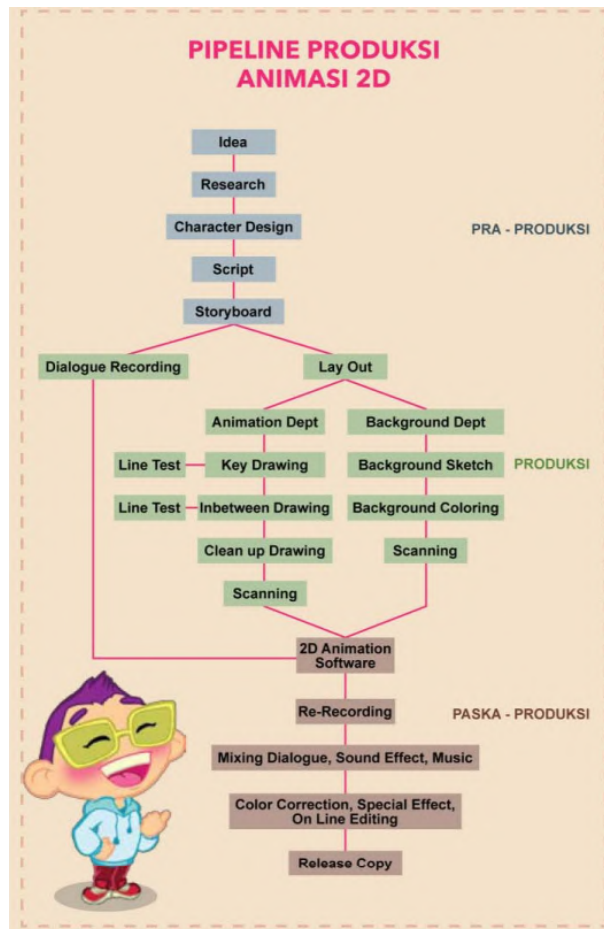
Gambar 2.3. Film Animasi 2D “Phineas and Ferb”

Sumber : <https://pmcvariety.files.wordpress.com/2019/08/phineas-ferb-cast.jpg?w=600>

Animasi 2D adalah salah satu dari berbagai jenis medium animasi. *Animator* menggambar setiap *frame* di dalam animasi 2D. Di dalam animasi 2D, proses pergerakan antar *frame* menjadi hal yang penting. *Animator* dapat belajar prinsip dasar pergerakan dengan mempelajari teknik animasi 2D. Menggambar menjadi aspek penting dalam animasi (White, 2009).

Selain animasi 2D, ada juga medium animasi lain yang berkembang, yaitu animasi 3D. Animasi 2D sering disebut juga sebagai kartun. Dibandingkan animasi 2D, animasi 3D memiliki pergerakan yang lebih terbatas. Seperti, salah satu prinsip dasar animasi yaitu *squash and stretch*, kurang terlihat di animasi 3D. Namun animasi 3D memiliki kelebihan di bidang *visual effects* (White, 2006).

2.1.2 Production



Gambar 2.4. Pipeline Produksi Animasi 2D

(Santoso, 2013, hlm. 34)

Proses produksi animasi dapat dibagi menjadi tiga, yaitu *pre-production*, *production*, dan *post-production*. Yang menjadi hal penting dari sebuah film yang bagus adalah cerita yang bagus (White, 2009). Pada masa *pre-production*, dilakukan eksplorasi dan dipersiapkan ide, serta rencana perancangan yang akan dibuat untuk film (Lobrutto, 2002, hlm. 57). Proses *pre-production* terdiri atas konsep, cerita/skenario, tokoh, *color code*, *background*, dan *storyboard* (Santoso, 2013, hlm. 35-41).

Konsep meliputi berbagai aspek dari film animasi yang akan dibuat seperti konsep cerita dan lainnya. Cerita/skenario adalah alur cerita dari film tersebut. Dalam proses ini, dipersiapkan semua tokoh yang akan muncul di film, dan juga *setting*. *Color code* adalah acuan warna yang digunakan dalam film. *Background* meliputi perancangan dari tempat-tempat yang akan ada di dalam film. *Storyboard* adalah ide dalam bentuk sketsa dengan keterangan, yang menjadi acuan pembuatan film (Santoso, 2013, hlm. 35-41).

Proses setelah *pre-production* adalah *production*. Di periode ini dimulailah proses produksi film dari perencanaan yang sudah disiapkan. Menurut Santoso(2013), *animate* merupakan salah satu dari bagian *production*. Hasil *animate* digabungkan dengan elemen lain di dalam *frame*. Lalu, hasil *render* dan editing digabungkan dengan musik dan dialog (hlm. 42).

Tahap akhir dari proses produksi adalah *post-production*. Semua hasil produksi digabungkan di saat *post-production*. Selanjutnya dilakukan editing lebih lanjut seperti *color correction*, penambahan SFX, dan *mixing audio*. Pada akhirnya, film yang sudah selesai disesuaikan formatnya. Tempat-tempat penayangan memiliki format yang berbeda-beda (Santoso, 2013, hlm. 42).

2.2. *Environment*



Gambar 2.5. Background Design

Sumber : https://3.bp.blogspot.com/-bLBSTS30On8/WKfOp9zdQI/AAAAAAAAAJ6A/0i2GPU-AS0AwXlhkK5119uN-8IYCWQ_cACEw/s640/COFFESHOP.jpg

White(2006) menjelaskan bahwa, *Background* di dalam film adalah tempat di mana tokoh bergerak, berupa lokasi, *mood*, dan *visual style*. *Background* merupakan *environment* bagi film 2D, dan merupakan bagian penting dari sebuah film. Sekarang, *background* sering dibuat dalam bentuk digital. Sebelum dibuat secara digital, *background* dibuat dengan metode tradisional dengan cara-cara yang berbeda. *Background* yang dibuat dengan metode tradisional dapat dibuat secara digital, atau membuat *style* baru yang menjadi ciri khas pembuatan *background* dengan metode digital (hlm. 186). Menurut White(2009), *background* mempengaruhi bagaimana penonton melihat film tersebut. Perspektif juga menjadi bagian penting dari *background*.



Gambar 2.6. Penerapan Pencahayaan dalam *Background*

Sumber : <https://cdnb.artstation.com/p/assets/images/images/000/445/515/large/jonathan-chu-medium-final-night-color.jpg?1422782077>

Aspek pencahayaan terdiri atas *highlights*, *midtones*, dan *shadow*, yang perlu diterapkan pada *background*. pencahayaan diterapkan dengan melihat arah sumber cahaya. Objek yang gelap seharusnya mempunyai *background* yang lebih terang, dan sebaliknya. Wilayah dengan kontras yang lebih tinggi membuat pandangan penonton tertuju pada wilayah tersebut. *Color value* dalam *background*, *midground*, dan *foreground* juga harus bisa menunjukkan kesan *depth* (White, 2009).

Komposisi adalah kombinasi di dalam dunia imajinasi yang merupakan gabungan dari gerakan dan bentuk. Film harus berada di dunia yang terasa nyata. Yang menjadi kunci dari komposisi adalah *script*, *mood*, dan kejadian-kejadian yang terjadi di dalam *scene* secara keseluruhan. Komposisi yang baik mempunyai proporsi *order*, *rhythm*, dan *intelligent balance* yang baik. Penempatan benda

menumpuk di satu tempat yang kurang sesuai, dalam satu garis, dan tepat di tengah perlu dihindari (Bacher, 2007).

2.3. *Mise-en-scene*

Mise-en-scene memiliki arti peletakan panggung dari sebuah pementasan atau film, dan merupakan istilah dalam bahasa Perancis. Di dalam film, terdapat arti-arti yang tersimpan dalam bentuk *visual* atau analogi. Dari simbol-simbol ini tersampaikan makna yang ada di dalam film (Lobrutto, 2002). Penggunaan *mise-en-scene* pertama kali diterapkan pada pertunjukan panggung. *Mise-en-scene* digunakan untuk memberikan *setting* yang lebih realistis. Yang termasuk dari perancangan *mise-en-scene* adalah *setting*, pencahayaan, kostum, dan *staging* (Bordwell, Thompson, & Smith, 2017, hlm. 113).

Layout menentukan letak dan ukuran dari hal-hal yang ada di dalam *shot*. *Setting* menjadi *layout* dari *background*. Dan posisi tokoh di *background* merupakan *layout* dari tokoh. Posisi tokoh berubah pada setiap *shot*. Cerita dapat disampaikan dengan *layout* dan tindakan dari tokoh (White, 2006, hlm. 319).

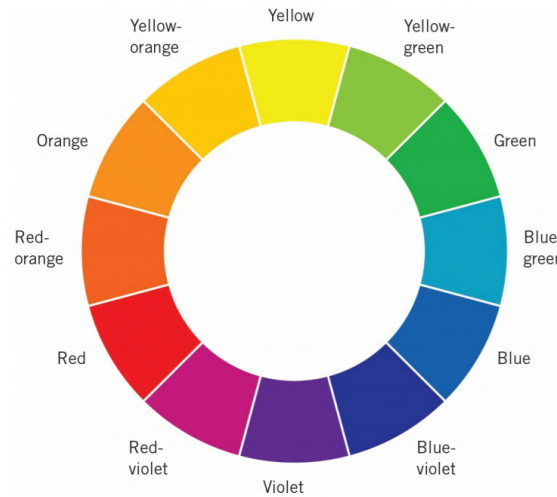
Menurut Bordwell, Thompson, dan Smith(2017), *setting* menjadi salah satu aspek paling penting dalam *mise-en-scene*. *Mise-en-scene* dari segi *setting*, dibandingkan dengan pada pementasan, lebih menonjol ketika digunakan dalam film. *Setting* bisa berperan dalam narasi cerita dan hal-hal yang ada di *setting* dapat membantu penonton memahami apa yang terjadi di dalam cerita. Sekarang, *setting* banyak dibuat secara digital dan bisa dibuat dengan gambar atau miniatur. Properti juga menjadi bagian dari *setting* (hlm. 115).

Pemilihan kostum yang digunakan oleh para tokoh dapat mempengaruhi cerita dari film. Dan juga membantu jalannya alur cerita. Kostum bisa menunjukkan dan memperjelas karakter dari tokoh. Selain itu, kostum juga bisa digunakan untuk tampilan perancangan. Sekarang, kostum dapat dibuat secara digital, lalu ditempelkan pada tokoh nyata atau tokoh yang dibuat secara digital juga. Dulunya, *make up* digunakan agar tampilan aktor pada hasil kamera dapat terlihat baik (Bordwell, Thompson, & Smith, 2017, hlm. 119).

Bordwell, Thompson, dan Smith(2017) menyebutkan bahwa salah satu bagian dari aspek *staging* adalah perpindahan posisi dari objek-objek di dalam film. Objek-objek yang bergerak bisa berupa manusia, benda, atau binatang. Pergerakan ini diatur oleh *director*. Pada film animasi, pembuat film membuat rancangan pertunjukan bagi tokoh dan mempersiapkan tindakan-tindakannya. *Acting* juga menjadi bagian dari aspek pertunjukan.

Perancangan pencahayaan dilakukan agar objek-objek yang ada dapat terlihat. Perencanaan pencahayaan memiliki dampak pada gambar yang dihasilkan. Dengan menggunakan gelap dan terang, komposisi dari sebuah *shot* dapat diatur. Dan dengan gelap terang, arah pandangan penonton dapat diatur. Gelap dapat membantu menyembunyikan suatu hal atau meningkatkan ketegangan pada penonton. Pengaturan pada pencahayaan juga dapat membuat perbedaan pada bentuk objek. Seperti, bola yang mendapat pencahayaan dari samping, hanya akan terlihat setengahnya(Bordwell, Thompson, & Smith, 2017, hlm. 125).

2.4. Warna



Gambar 2.7. *Color Wheel*

(Mollica, 2018, hlm. 10)

Menurut Mollica(2018), *color wheel* terdiri atas 12 warna yang saling berkromatik. Warna dapat dibagi menjadi warna premier, sekunder, dan tersier. Merah, biru, dan kuning merupakan warna premier pada *color wheel*. Warna premier merupakan dasar dari warna-warna lain. Namun, warna-warna lain tidak bisa dicampurkan untuk membuat warna merah, biru, dan kuning. Yang termasuk dari warna sekunder adalah ungu, hijau, dan jingga. Warna tersier terdiri atas warna biru-violet, merah-violet, kuning-hijau, biru-hijau, merah-jingga, dan kuning-jingga (hlm. 10).

Menurut Bellantoni(2005), setiap warna memiliki sifat yang berbeda-beda. Warna dapat membantu menyampaikan makna cerita. Beberapa film menggunakan warna sebagai bagian dari perkembangan cerita. Warna merah melambangkan kekuatan. Merah membuat gerakan terlihat lebih cepat, dan posisi terkesan lebih dekat dari seharusnya. Reaksi tersebut dikaitkan dengan warna merah yang terlihat

seperti warna darah dan api. Warna merah juga melambangkan keberanian dan cinta (Eiseman, 2017, hlm. 36).

Warna kuning memberikan peringatan dan kesan obsesi. Dan warna kuning merupakan warna yang mencolok, sehingga menarik perhatian penonton (Bellantoni, 2005, hlm. 41). Warna kuning juga sering dikaitkan dengan matahari. Sehingga melambangkan sinar matahari, dan menyambut hari yang baru. Maka dari itu warna kuning juga memiliki makna kebahagiaan dan harapan (Eiseman, 2017, hlm. 46).

Eiseman(2017) menyebutkan bahwa, warna biru sering dikaitkan dengan langit. Dan biru dianggap sebagai warna yang paling dingin. Warna biru memiliki makna ketulusan dan kebenaran (hlm. 38). Menurut Bellantoni(2005), warna biru memiliki makna kesedihan dan hilangnya kekuatan. Efek yang diberikan oleh warna biru adalah pasif (hlm. 81).

Menurut Eiseman(2017), warna jingga memberikan kesan yang hangat. Jingga dianggap sebagai warna yang paling panas. Warna jingga juga sering dikaitkan dengan warna dari matahari terbenam. Dan memberikan kesan yang ceria. Jingga memberikan efek yang emosional pada seseorang (Bellantoni, 2005, hlm. 111).

Warna hijau seringkali melambangkan lingkungan hidup. Karena hijau sering dikaitkan dengan warna dari alam, juga sayuran. Warna hijau memiliki arti yang berbeda di banyak negara. Salah satunya, di negara Cina, hijau melambangkan kesuburan (Eiseman, 2017, hlm. 42). Bellantoni(2005) menjelaskan bahwa, warna hijau juga bisa melambangkan bahaya. Contoh bahaya yang dikaitkan dengan

warna hijau adalah, ancaman tornado jika adanya warna hijau pada atmosfer bumi (hlm. 159).

Eiseman(2017) menjelaskan bahwa, warna ungu memberikan kesan yang mewah. Dulu, warna ungu hanya digunakan oleh seseorang dengan tingkatan yang tinggi. Ungu sebagai warna yang dipakai oleh para bangsawan (hlm. 50). Warna ungu mewakili kerendahan diri. Selain itu, warna ungu juga memberikan kesan mistis (Bellantoni, 2005, hlm. 189).

Hitam dan Putih adalah warna yang saling bertolak belakang. Warna hitam sering dikaitkan dengan malam hari. Hitam menjadi warna yang paling gelap. Warna hitam melambangkan kesedihan dan misteri. Selain itu, hitam juga memberi kesan elegan. Warna putih sering dianggap sebagai tidak memiliki warna. Putih memiliki makna kemurnian (Eiseman, 2017, hlm. 53).

2.5. Eksterior dan Interior



Gambar 2.8. Eksterior Ruangan

Sumber : <https://mommiesdaily.com/wp-content/uploads/2015/12/desain-eksterior-rumah.jpg>



Gambar 2.9. Interior Ruangan

Sumber : <https://freshome.com/wp-content/uploads/2014/07/GettyImages-523468730-2048x1365.jpg>

Ruang eksterior menjadi bagian dari perancangan pembangunan sebuah bangunan. Lingkungan dari sebuah bangunan memberikan pengaruh pada ruang eksterior. Bagian luar dari sebuah bangunan terdiri atas tembok eksterior, atap, jendela, dan pintu. Tembok eksterior menjadi pembatas antara lingkungan luar dan bagian interior dari bangunan. Pintu dan jendela menjadi ruang transisi antara ruang eksterior dan interior. Di dalam melakukan perancangan bangunan, hubungan antara ruang eksterior dan interior perlu dipertimbangkan (Ching & Binggeli, 2018, hlm. 4).

Desain Interior mencakup aspek dan ruang dari sebuah ruangan (Kilmer & Kilmer, 2014). Perancangan dan tata letak dari bagian dalam suatu bangunan disebut sebagai desain interior. Perancangan dapat memberikan dampak pada kepribadian dan aktivitas yang dilakukan pada suatu tempat. Fungsi dari desain interior adalah meningkatkan kualitas hidup dari kegiatan yang dilakukan di ruang tersebut (Ching & Binggeli, 2018, hlm. 36). Desain interior memberikan fungsi

maksimal dari sebuah ruang dan mempermudah kehidupan sehari-hari (Dodsworth, 2009).

Plan/perencanaan dan perancangan dari desain interior dapat dilakukan dengan membuat sebuah denah. Denah dibuat dari sudut pandang vertikal/dari atas agar denah dapat terlihat dengan jelas. Biasanya setiap denah dibuat untuk satu lantai atau dapat dibuat untuk sebuah ruangan. Di dalam denah, dimasukkan struktur dan juga objek-objek yang ada di sebuah ruangan. Objek-objek digambarkan dari sudut pandang dari atas (Dodsworth, 2009, hlm. 58). Perancangan bentuk, lokasi, dan ukuran ruang-ruang serta perencanaan peletakan furnitur disebut juga sebagai *floor plan* (Kilmer & Kilmer, 2014, hlm. 223).

Perancangan *furnishing*/furnitur adalah bagian dari perancangan desain interior yang mempengaruhi aktivitas dalam kehidupan sehari-hari. Banyak dari ruang memerlukan furnitur. Furnitur yang ada di sebuah ruang sesuai dengan kebutuhan/aktivitas yang dilakukan di ruangan tersebut, dan menunjukkan preferensi seseorang dalam memilih furnitur (Kilmer & Kilmer, 2014, hlm. 491). Furnitur dipengaruhi oleh aspek-aspek manusia. Furnitur juga menjadi bagian dari tampilan sebuah ruang. Setiap Furnitur memiliki bahan dengan kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Biasanya furnitur memiliki bahan seperti plastik, kayu, atau logam (Ching & Binggeli, 2018, hlm. 330).

Furnitur dapat diletakan sebagai sebuah pajangan. Dan ada juga furnitur-furnitur yang diletakan secara berkelompok. Pengelompokan furnitur biasanya disesuaikan dengan fungsinya. Furnitur yang diletakan secara berkelompok dapat

diatur peletakannya. Perancangan peletakan furnitur dapat mempengaruhi kesan tampilan dan kegunaan dari sebuah ruang (Ching & Binggeli, 2018).

2.5.1. Ruang Makan

Ruang makan merupakan salah satu bagian dari ruang sosial. Ruang sosial adalah tempat di mana keluarga melakukan aktivitas bersama-sama. Gaya hidup dari masing-masing individu dapat mempengaruhi ruang-ruang ini. Dulu, perancangan dilakukan dengan memisahkan masing-masing ruang sesuai dengan fungsinya. Namun, sekarang banyak ruang dimanfaatkan untuk berbagai fungsi. Dapur dan ruang makan dapat digabungkan dalam satu area yang sama (Kilmer & Kilmer, 2014, hlm. 227).

2.5.2. Lorong

Lorong menjadi bagian dari *transitional spaces*. *Transitional spaces* menghubungkan satu ruang dengan ruang lainnya. Lorong menghubungkan ruang-ruang secara horizontal. Lorong juga dapat dihiasi dengan benda-benda seperti lukisan, jendela, atau cahaya. Sebuah lorong dapat menjadi tempat-tempat penting seperti halaman terbuka atau *atrium* (Kilmer & Kilmer, 2014, hlm. 250).

2.6. Orang Tionghoa di Indonesia

Orang Tionghoa merupakan panggilan untuk orang yang memiliki keturunan Tiongkok di Indonesia (Lievander, Olivia, & Kuo, 2017, hlm. 11). Orang Tionghoa yang lahir di Indonesia disebut Tionghoa Peranakan, sedangkan Tionghoa Totok adalah Orang Tionghoa yang lahir di Tiongkok dan tinggal di Indonesia (Hambalie & Dewi, 2018, hlm. 371). Di Indonesia, wilayah-wilayah yang masih mempertahankan kebudayaan Tionghoa dan memiliki komunitas Tionghoa yang

besar adalah Singkawang, Kepulauan Bangka Belitung, Medan, dan Pontianak(Christian, 2017, hlm. 15). Pontianak adalah sebuah kota di Kalimantan Barat yang juga menjadi ibukota provinsi Kalimantan Barat. Menurut Rosdiawan, Hudi, dan Shaleh(seperti dikutip dalam Minza, 2014, hlm. 116), suku mayoritas di Kalimantan Barat adalah Melayu sebesar 42%, Dayak sebesar 32%, Tionghoa sebesar 12%, dan Madura sebesar 5%. Suku Tionghoa menjadi suku mayoritas di Pontianak, dan mayoritas penduduk Pontianak bekerja di bidang perdagangan dan jasa(Minza, 2014).

Kelas sosial pada awalnya merupakan pembagian masyarakat kaya dan miskin dari segi pembayaran pajak. Seiring perkembangan zaman, kelas sosial juga digunakan untuk membagi masyarakat dari keadaan ekonominya. Kelas sosial menjadi bagian dari strasifikasi sosial yang berkaitan dengan kekayaan. Strasifikasi sosial adalah pembagian kelompok masyarakat dalam bentuk tingkatan kelompok sosial. Pembagian kelompok didasarkan pada representasi dari kelompok-kelompok tersebut dari segi ekonomi, budaya, sosial, dan lainnya, seperti pendidikan, jabatan, dan kekayaan (Singgih, 2007).

2.6.1. Kebudayaan

Menurut Williams(Seperti dikutip dalam Sutrisno & Putranto, 2005, hlm. 7), kebudayaan/*culture* pada awalnya sering diartikan sebagai upacara religius dan hasil sumber daya alam yang berkaitan dengan kata *cultivation*. Kebudayaan dikaitkan dengan perkembangan sikap, perilaku, dan pola pikir yang berkembang melalui pembelajaran setelah abad 16-19. Selain itu, Kebudayaan dikaitkan dengan masyarakat dan peradaban. Kebudayaan juga terus berubah. Karena seiring

berkembangnya waktu, terdapat perubahan-perubahan yang terjadi pada masyarakat.

Williams (Seperti dikutip dalam Sutrisno & Putranto, 2005) menyebutkan bahwa penggunaan kata budaya dapat dibagi kepada individu, seni, dan juga kehidupan masyarakat. Kebudayaan yang dikaitkan dengan individu adalah perkembangan seorang individu, dan kelompok dalam masyarakat. Perkembangan ini dapat dalam bentuk rohani, estetis, dan intelektual. Yang dikaitkan dengan seni adalah hasil karya-karya seni seperti benda seni dan film, yang merupakan hasil karya intelektual manusia. Kehidupan masyarakat dikaitkan dengan adat istiadat, aktivitas, dan keyakinan dari kelompok dalam masyarakat atau seorang individu.

Alo (Seperti dikutip dalam Hambalie & Dewi, 2018, hlm. 371) menjelaskan bahwa, nilai adalah pedoman yang menjadi acuan bagi kelompok budaya dan masyarakat dalam berperilaku. Nilai juga menjadi bagian dari budaya. Menurut Songhua (Seperti dikutip dalam Hambalie & Dewi, 2018), *confucianism*/ konfusianisme menjadi dasar dari nilai budaya Tionghoa. Juga menjadi dasar dari agama Konghucu. Ajaran konfusius berfokus pada penghormatan kepada orang tua, pemujaan pada leluhur, keselarasan dalam pikiran juga tindakan, serta cinta pada kemanusiaan. Orang Cina mementingkan kebersamaan, dan lebih memilih kepentingan dan nilai dari kelompok, sehingga tercipta keharmonisan dengan sesama (Zili, 2017).

2.6.2. Tradisi Makan Bersama

Orang Cina memiliki kebiasaan untuk berbagi ketika makan bersama. Meja bundar biasanya dipakai pada saat makan bersama orang Tionghoa. Suasana harmonis dan

nilai kebersamaan dapat dibangun dan ditemukan dengan makan bersama melingkar di meja. Orang-orang dipercaya juga berbagi perasaan selain berbagi makanan ketika makan bersama (Zili, 2017, hlm. 9). Orang Tionghoa memiliki tradisi untuk makan bersama keluarga, seperti makan malam bersama yang dilakukan pada saat *chu xi*. *Chu xi* pada kalender Tiongkok adalah malam terakhir dari bulan desember. Pada saat makan bersama ini, keluarga berkumpul untuk bersenang-senang (Lievander et al., 2017).

2.6.3. Cap Go Meh



Gambar 2.10. Pertunjukan Naga di Arak-Arakan Cap Go Meh Kota Pontianak

Sumber : https://diskominfo.kalbarprov.go.id/wp-content/uploads/2020/01/berita_349028_800x600_naga.jpg

Menurut CGTN (seperti dikutip dalam Patriani dan Burhan, 2019, hlm. 2), Cap Go Meh adalah perayaan menyambut hari ke-15 dari Tahun Baru Cina. Cap Go Meh dilaksanakan dalam rangka merayakan berakhirnya Tahun Baru Cina. Di Indonesia, Cap Go Meh dirayakan dengan meriah. Cap Go Meh menjadi salah satu festival terbesar di Indonesia. Di arak-arakan Cap Go Meh, bisa dilihat perpaduan budaya Indonesia dan Cina.

2.7. Rumah Orang Tionghoa

Bangunan-bangunan yang umumnya dapat ditemukan di wilayah pecinan adalah klenteng, rumah tinggal, dan rumah toko. Karena banyak orang Tionghoa adalah pedagang, banyak rumah toko yang ada di wilayah pecinan. Rumah toko memiliki 2/3 tingkatan yang letaknya berderetan. Umumnya, lantai pertama dari rumah toko digunakan sebagai toko, sedangkan lantai kedua dan ketiga digunakan sebagai tempat tinggal (Sudarwani, 2012).

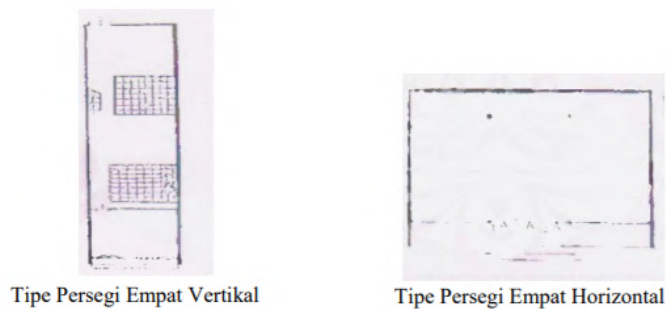
Sudarwani(2012) menjelaskan bahwa arsitektur memiliki dua aspek, yaitu aspek fisik dan aspek non-fisik. Aspek fisik berupa tampilan dari arsitektur secara fisik. Aspek fisik dipengaruhi oleh pengaruh tempat dan perubahan pada arsitektur dari segi waktu. Aspek non-fisik adalah pengaruh secara fisik pada arsitektur yang disebabkan oleh kehidupan masyarakat. Aspek dari kehidupan masyarakat tersebut adalah aspek sosial dan budaya. Aspek psikologis juga dapat mempengaruhi tampilan fisik sebuah kota (hlm. 3).

Rumah tinggal mewakili identitas dari penghuni rumah tersebut. Rumah tinggal sendiri merupakan tempat manusia melaksanakan kehidupan kesehariannya. Bentuk fisik yang ada di bangunan tempat tinggal memiliki simbol tertentu. Simbol-simbol yang ada memiliki arti tertentu. Rumah tinggal dari orang Tionghoa juga memiliki simbol tertentu yang merupakan gabungan dari beberapa budaya (Sudarwani, 2012, hlm. 1).

Lip Evelyn(Seperti dikutip dalam Widiastuti & Oktaviana, 2015, hlm. 245) menyebutkan bahwa di dalam perancangan rumah masyarakat Cina, terdapat makna di dalamnya. Di balik makna-makna, terdapat harapan-harapan. Harapan-

harapan ini berupa harapan akan kesejahteraan dalam hidup. Juga harapan untuk menghindari keburukan. Makna ini dipercaya ada pada setiap perancangan yang dilakukan.

2.7.1. Tipe Bangunan



Gambar 2.11. Tipe-Tipe Umum

(Adhiwignyo & Handoko, 2015, hlm. 4)

Menurut Adhiwignyo dan Handoko(2015), tipe-tipe bangunan Tionghoa secara umum dapat dibagi menjadi tiga. Yaitu tipe utama, tipe halaman(*courtyard*) dan tipe gabungan. Tipe utama dibagi menjadi persegi empat vertikal dan tipe persegi empat horizontal. Tipe persegi empat vertikal adalah tipe yang dapat sering dilihat di bangunan dengan bagian depan rumah toko, juga tipe yang umum dilihat di perkotaan sempit. Disebut bangunan persegi empat vertikal karena dibandingkan jarak antara dinding di bagian kanan dan kiri, jarak antara dinding bagian depan dan belakang lebih panjang. Tipe persegi empat vertikal, di tengah bangunannya terdapat lubang udara (hlm. 3).

Tipe utama yang kedua adalah persegi empat horizontal. Tipe bangunan ini umumnya ditemui di kawasan pedesaan. Bangunan persegi empat horizontal memiliki tiga dinding penutup dan satu bangunan utama. Juga memiliki sebuah dinding penghalang. Dibandingkan jarak dinding antara pintu depan dan dinding

belakang, jarak antara dinding penghalang, dan dinding pintu depan lebih panjang (Adhiwignyo & Handoko, 2015, hlm. 3).

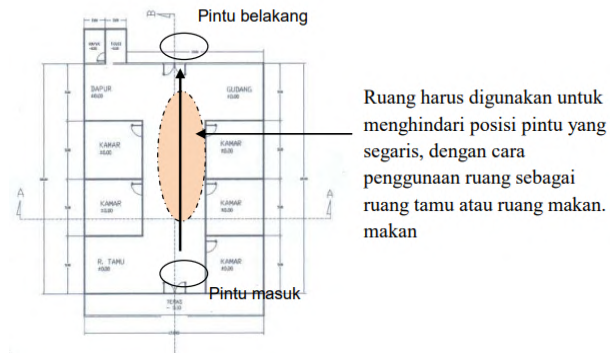
2.7.2. Kepercayaan Feng Shui

Feng Shui adalah metode untuk menentukan arah orientasi kota, rumah, dan bangunan lainnya. Filosofi dari *Feng Shui* adalah *Yin* dan *Yang*. Metode *Feng Shui* digunakan agar mendapatkan energi. Energi disebut juga sebagai *Qi*. Energi berasal dari elemen geografis dan lansekap. Lansekap bisa berupa air, gunung, dan *celestial bodies* (Khaliesh, 2015).

Feng Shui memiliki elemen seperti tanah, kayu, logam, api, dan air. Elemen tanah memberikan keseimbangan dan bantuan pada pertumbuhan. Elemen kayu merepresentasikan kreativitas dan juga pertumbuhan. Elemen terdamai, logam memiliki pengaruh pada kepintaran dan kekuatan mental. Perubahan dan pembesaran adalah pengaruh elemen api. Elemen air yang merupakan elemen terstabil, memiliki makna sesuatu yang baru (Widiastuti & Oktaviana, 2015).

Widiastuti dan Oktaviana(2015) mengatakan bahwa orang Tionghoa memperhatikan posisi dari rumah tempat tinggal. *Feng Shui* diterapkan pada bangunan dengan arsitektur Cina. Dan memiliki prinsip, pemilik rumah dapat menerima hal baik seperti keseimbangan bagi diri, dengan penempatan yang sesuai. Kepercayaan letak posisi ini dipercaya dapat memberikan pengaruh baik. Posisi berbentuk tusuk sate perlu dihindari. Posisi yang perlu diterapkan adalah pekarangan terbuka yang besar di depan rumah dan posisi rumah yang memiliki orientasi jalanan atau sungai. Kepercayaan pengaruh baik dari posisi rumah dengan orientasi sungai karena dulunya sungai menjadi tempat lalu lintas transportasi.

Terdapat juga ornamen bernama Pa Kua yang digunakan untuk mengusir pengaruh buruk.



Gambar 2.12. Ilustrasi Pemanfaatan Ruang

(Widiastuti & Oktaviana, 2015, hlm. 10)

Salah satu ciri arsitektur Cina adalah bangunannya memiliki bentuk simetris dengan aksis. Sumbu yang memanjang berguna untuk mengumpulkan ruangan yang saling berhubungan. Kepercayaan Cina yang juga dipercaya adalah tidak bolehnya pintu utama dari sebuah bangunan secara terus menerus mencapai belakang. Posisi pintu depan dan belakang tidak boleh dalam satu garis. Untuk mengatasinya, dapat dengan diletakkannya benda-benda interior. Benda-benda ini dapat berupa lemari, tempat duduk, dan meja makan (Widiastuti & Oktaviana, 2015, hlm. 10).

2.7.3. Warna Bangunan Tionghoa



Gambar 2.13. Klenteng dengan Dominasi Warna Bangunan Merah, Hijau, dan Kuning

Sumber:

https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/f/f5/Klenteng_Jin_De_Yuan%2C_Glodok%2C_Jakarta.jpg/1200px-Klenteng_Jin_De_Yuan%2C_Glodok%2C_Jakarta.jpg

Menurut Adhiwignyo dan Handoko(2015), pemberian warna pada aspek-aspek dari sebuah bangunan merupakan bagian dari kepercayaan orang Tionghoa, karena warna-warna dipercaya memiliki makna masing-masing. Warna-warna yang sering dipakai dalam bangunan Tionghoa adalah merah, hijau, biru, dan kuning. Warna merah dapat sering ditemui menjadi warna ornamen, dinding, dan kolom suatu bangunan. Warna merah adalah warna dari api. Makna dari warna merah adalah kemakmuran, keberuntungan, kebenaran, dan hati yang tulus (hlm. 7).

Selain warna merah, warna kuning juga sering digunakan. Warna kuning melambangkan warna dari tanah. Dulunya, hanya kaisar saja yang boleh menggunakan warna kuning. Warna kuning memiliki makna kekayaan, umur panjang, kemakmuran, dan optimisme. Banyak dari ornamen dan dinding dari klenteng berwarna kuning. (Adhiwignyo & Handoko, 2015, hlm. 7).

Adhiwignyo dan Handoko(2015) menjelaskan bahwa warna hijau melambangkan warna dari kayu. Warna ini memiliki makna rezeki/keberuntungan.

Braket, balok, dan dekorasi seringkali menggunakan warna hijau untuk warnanya. Warna biru melambangkan arah timur dan air. Biru seringkali digunakan sebagai warna dari dinding dan atap. Warna ini memiliki makna jabatan/kedudukan (hlm. 7).

2.7.4. Lampion



Gambar 2.14. Hiasan Lampion

Sumber: <http://soloevent.id/wp-content/uploads/2019/01/04-lampion-pasar-gede.jpg>

Di jalan, rumah, dan tempat lainnya seperti rumah makan Tionghoa, lampion dapat sering ditemui. Lampion menjadi ornamen yang khas dalam kebudayaan Tionghoa. Dalam kebudayaan Tionghoa, menggantung lampion memiliki makna menggantung harapan. Di dalam filosofi kebudayaan Tionghoa, seseorang harus terus memiliki harapan. Dan memohon menjadi salah satu tanda bahwa masih ada harapan (Salim, 2015).

2.7.5. Altar Leluhur



Gambar 2.15. Altar Leluhur

Sumber: <https://iccsf.files.wordpress.com/2013/07/sembahyang.jpg>

Menurut Lin&Nie(Seperti dikutip dalam Olivia & Rahardjo, 2016, hlm. 120), pemujaan terhadap leluhur muncul karena kepercayaan bahwa setelah meninggal, arwah seseorang akan terus hidup. Dan arwah dapat mempengaruhi kehidupan manusia. Salah satu dari cara pemujaan adalah dengan bersujud, membakar uang kertas, dan membakar dupa. Hal-hal ini dilakukan di hadapan foto leluhur. Baker(Seperti dikutip dalam Olivia & Rahardjo, 2016, hlm. 120) menjelaskan bahwa, pada hari tahun baru Tiongkok, pemujaan leluhur biasanya dilaksanakan pada malam tahun baru dan hari pertama tahun baru. Pemujaan leluhur juga dilaksanakan pada tanggal satu dan lima belas dari setiap bulan.

Menurut Baker(Seperti dikutip dalam Olivia & Rahardjo, 2016, hlm. 120), papan arwah biasanya terbuat dari kayu. Namun, sekarang sudah banyak digantikan dengan kertas merah. Biasanya papan arwah diletakan di meja dupa. Namun, papan arwah juga dapat digantungkan pada dinding. Menurut Lin&Nie(Seperti dikutip dalam Olivia & Rahardjo, 2016), foto dari leluhur yang sudah meninggal biasanya digantung di dinding atau papan arwah.

Olivia dan Rahardjo(2016) menjelaskan bahwa, dalam pemujaan leluhur, dinyalakan lilin merah. Setelah menyalakan lilin, baru dupa dinyalakan. Dibakar dua dupa untuk pemujaan leluhur, dan tiga dupa dibakar untuk pemujaan dewa. Ketika pemujaan, biasanya dinyalakan dua lilin merah. Dua lilin merah memiliki makna kemakmuran keturunan (hlm. 121).

Orang Tionghoa percaya arwah leluhur bergantung pada keluarga yang masih hidup. Pemujaan leluhur menjadi tradisi yang sudah lama dilaksanakan di keluarga. Tujuannya adalah agar arwah leluhur dapat hidup dengan baik di dunia akhirat. Namun, sekarang dilakukan beberapa penyesuaian terhadap cara pemujaan leluhur. Seperti tidak digunakannya papan arwah, tidak melakukan sujud, dan juga tidak digantungnya foto leluhur. Dan juga ada penyesuaian pada seberapa sering pemujaan leluhur dilaksanakan. Hal ini dikarenakan penyesuaian pada kehidupan masing-masing masyarakat (Olivia dan Rahardjo, 2016).