



### **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 Desain Grafis

Desain grafis memiliki makna sebagai metode penyaluran informasi kepada audiens, dengan mengandalkan elemen - elemen visual. Pemecahan yang ditawarkan oleh desain grafis mampu merayu, menerangkan, mengidentifikasi, mendorong, menyusun, membangun banyak berbagai tahapan arti. Bahasa yang dihadirkan pada desain grafis memiliki kekuatan untuk membangkitkan kepercayaan pada entitas, pola dalam berpikir serta amanat yang ingin disiarkan (Landa, 2014).

##### 2.1.1 Elemen Grafis

Dalam desain grafis terdapat 4 elemen yang sangat penting. Elemen ini memiliki berbagai potensi untuk didalami dan ditelaah lebih lanjut sehingga bisa dimanfaatkan untuk berkomunikasi dan berekspresi secara luas (Landa, 2014).

##### 2.1.1.1 Garis

Garis merupakan suatu unsur yang tercipta dari penggabungan beberapa titik. Titik yang hadir dalam layar digital, memiliki rupa berupa cahaya *pixel* berbentuk persegi bukan lingkaran. Semua tampilan dan elemen warna yang muncul dalam perangkat lunak adalah kombinasi dari sebuah *pixel*. Untuk menciptakan sebuah garis, alat - alat seperti pena; kuas; pensil perangkat lunak; maupun menorehkan tinta dengan ranting dapat digunakan. Garis memiliki kemampuan untuk memandu arah mata penerima informasi.

Peran dasar yang dimiliki oleh garis adalah membatasi bentuk dan menciptakan pola pada suatu gambar, menentukan sekat area pada suatu formasi, merancang serta membentuk komposisi suatu garis khayal, dan menentukan ekspresi serta gaya linier.



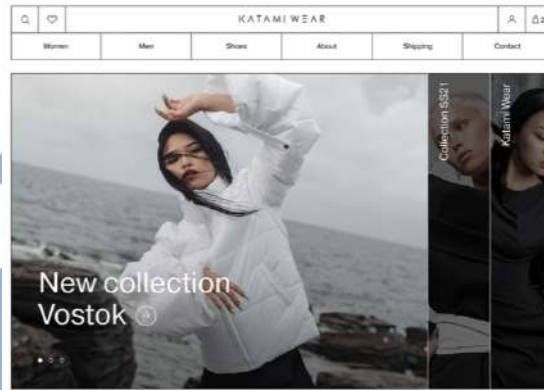
Gambar 2.1 Garis  
Sumber: Landa (2014)

### 2.1.1.2 Bentuk

Bentuk merupakan suatu wujud yang tercipta karena adanya garis yang menutup. Bentuk juga didefinisikan sebagai suatu area pada dimensi 2 arah yang muncul karena adanya suatu garis, nada warna, atau tekstur yang terbentuk. Pada dasarnya bentuk adalah objek 2 dimensi yang diukur melalui panjang dan lebar. Segala jenis bentuk yang hadir muncul melalui 3 wujud dasar, yakni persegi, lingkaran dan segitiga. Bentuk dasar yang saling berkaitan dan terhubung akan membentuk suatu ruang yang baru.

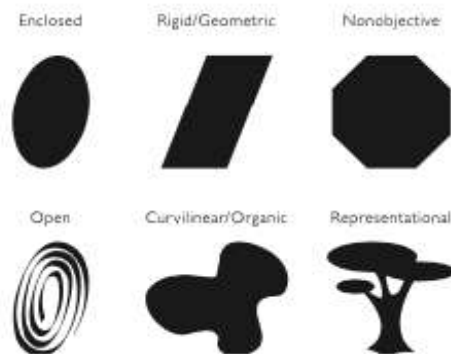
Ruang hitam dan putih adalah kaidah dasar dari sudut pandang visual yang berhubungan antara bentuk, objek dengan latar dasar pada suatu dimensi 2 arah. Pikiran seorang manusia akan berupaya untuk memisahkan antara elemen grafik sebagai sebuah objek dengan elemen latar dasar untuk mempermudah dalam memahami informasi. Seorang desainer grafis harus memiliki kemampuan untuk memanfaatkan latar dasar sebagai bagian dari komposisi suatu perancangan.

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



Gambar 2.2 Bentuk Dasar  
Sumber: Nechiporenko (2021)

Ruang hitam dan putih adalah kaidah dasar dari sudut pandang visual yang berhubungan antara bentuk, objek dengan latar dasar pada suatu dimensi 2 arah. Pikiran seorang manusia akan berupaya untuk memisahkan antara elemen grafik sebagai sebuah objek dengan elemen latar dasar untuk mempermudah dalam memahami informasi. Seorang desainer grafis harus memiliki kemampuan untuk memanfaatkan latar dasar sebagai bagian dari komposisi suatu perancangan.



Gambar 2.3 Bentuk  
Sumber: Landa (2014)

### 2.1.1.3 Warna

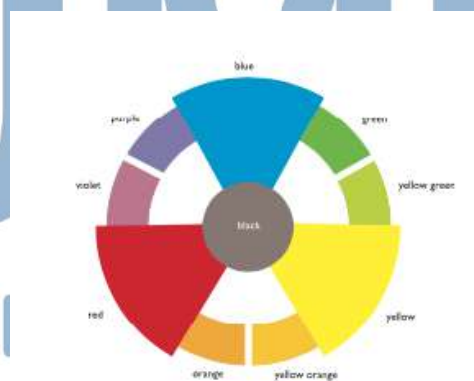
Warna merupakan elemen yang memiliki kekuatan sangat besar dalam dunia desain. Cahaya yang terpantul pada sebuah permukaan objek akan ditangkap oleh mata sehingga menghasilkan warna yang biasa dilihat pada objek di lingkungan sekitar kita. Terdapat 3 pembagian dalam suatu elemen warna, yakni : *hue*, *value* dan *saturation*. *Hue* merupakan warna asli

dari setiap warna yang ada ( merah, hijau, kuning, biru, dsb ). *Value* merupakan warna yang telah mendapatkan pengaruh dari tingkat keterangan dan kegelapan ( merah tua, merah muda, biru tua ). *Saturation* merupakan warna yang terbagi ke dalam suatu tingkat kecerahan dan kemuraman.



Gambar 2.4 Sistem Warna *Additive*  
Sumber: Landa (2014)

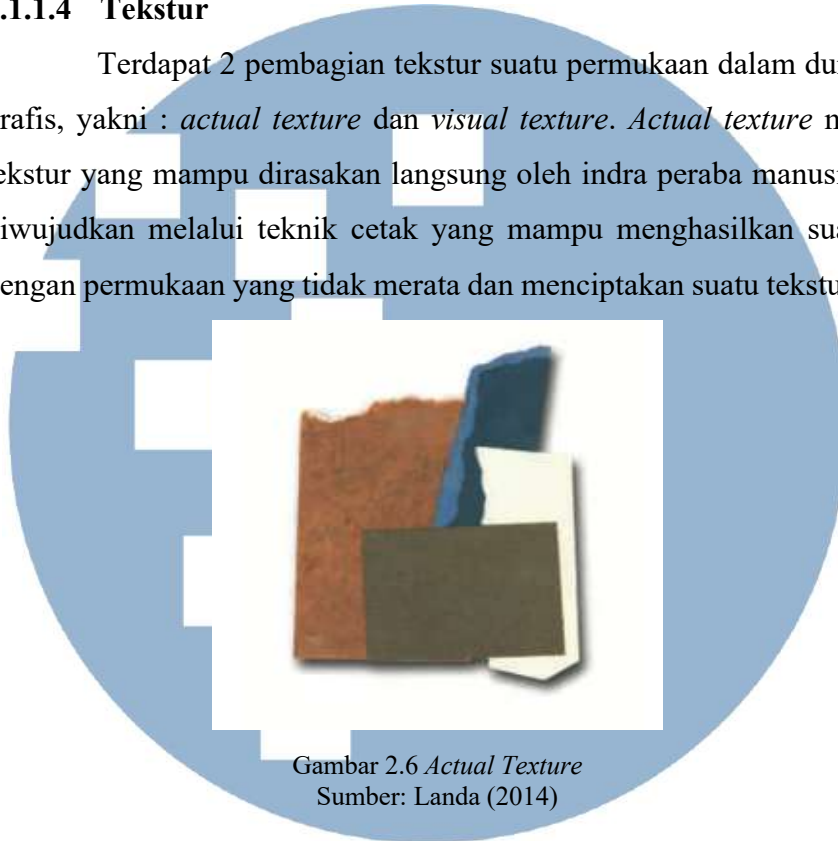
Dalam pengerjaan menggunakan media digital berbasis layar, warna primer yang digunakan adalah *RGB* (*red, green, blue*). Hal ini disebabkan karena terciptanya suatu cahaya putih apabila mencampurkan ke tiga warna primer tersebut dengan jumlah yang seimbang. Sedangkan untuk pengerjaan menggunakan media cetak *offset*, warna primer yang digunakan adalah *CMYK* (*cyan, magenta, yellow, black*).



Gambar 2.5 Sistem Warna *Subtraktif*  
Sumber: Landa (2014)

#### 2.1.1.4 Tekstur

Terdapat 2 pembagian tekstur suatu permukaan dalam dunia desain grafis, yakni : *actual texture* dan *visual texture*. *Actual texture* merupakan tekstur yang mampu dirasakan langsung oleh indra peraba manusia. Hal ini diwujudkan melalui teknik cetak yang mampu menghasilkan suatu media dengan permukaan yang tidak merata dan menciptakan suatu tekstur tertentu.



Gambar 2.6 *Actual Texture*  
Sumber: Landa (2014)

*Visual texture* merupakan tekstur yang diciptakan dengan menggunakan tangan secara langsung dan menghasilkan suatu ilusi. *Visual texture* dapat diwujudkan melalui teknik fotografi, menggambar, melukis dan mengukir pada suatu permukaan.



Gambar 2.7 *Visual Texture*  
Sumber: Kryuniuk (2021)

## **2.1.2 Prinsip Desain**

Pada saat merancang suatu desain, sangatlah penting bagi seorang desainer grafis untuk memperhatikan prinsip - prinsip dari sebuah desain. Sebuah kesadaran akan terbangun melalui pembelajaran mengenai penggunaan prinsip - prinsip desain (Landa, 2014).

### **2.1.2.1 Format**

Format merupakan suatu penentu yang digunakan dalam menentukan bidang dalam desain grafis. Istilah format kerap diartikan sebagai jenis media maupun bidang yang akan digunakan untuk menerapkan hasil dari perancangan desain grafis. Seperti poster, iklan di dalam smartphone, papan reklame, sampul cd dan masih banyak lagi.

Terdapat 2 pembagian jenis format, yakni format satu halaman dan format kelipatan halaman. Format satu halaman biasanya dapat ditemukan pada penggunaan papan iklan pada luar ruangan, poster, kartu nama bisnis, sampul buku dan spanduk statis pada web. Untuk format kelipatan halaman dapat ditemukan pada penggunaan brosur lipat, koran, majalah, situs web, laporan dan masih banyak lagi.

### **2.1.2.2 Keseimbangan**

Penyusunan komposisi komponen visual secara merata dan setimbang akan menciptakan suatu kondisi yang seimbang. Desain yang memiliki keseimbangan akan menampilkan suatu harmoni. Terdapat 2 gaya yang dapat diterapkan untuk menyeimbangkan suatu komposisi, yakni gaya simetri dan asimetri.

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



Gambar 2.8 *Symmetrical Balance Website*  
 Sumber: Beard & George (2014)

Komposisi secara simetri terjadi ketika elemen diletakan secara seimbang pada kedua sisi sumbu pusat vertikal. Sedangkan komposisi secara asimetri terjadi ketika elemen diletakan berdasarkan ukuran dan berat elemen yang timbang tanpa mencerminkan elemen pada kedua sisi sumbu pusat.



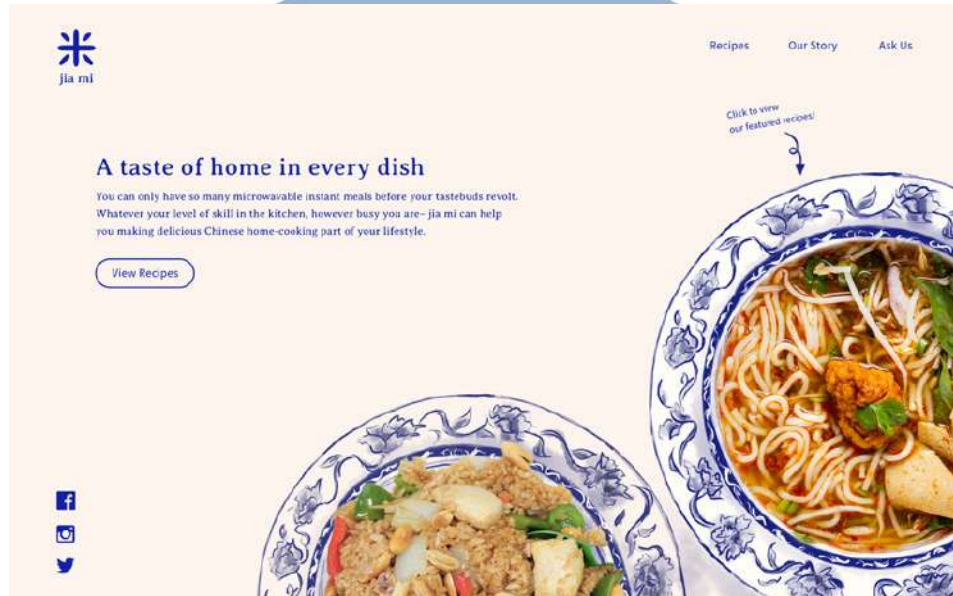
Gambar 2.9 *Asymmetrical Balance Website*  
 Sumber: Beard & George (2014)

### 2.1.2.3 Hirarki Visual

Dalam perancangan desain grafis, hirarki visual memegang peran yang sangat penting dalam menyusun suatu informasi. Hirarki visual akan mengarahkan penerima informasi dalam mencermati elemen - elemen grafis serta informasi yang ingin disampaikan. Pada hirarki visual terdapat istilah *emphasis*. *Emphasis* merupakan penekanan yang dilakukan kepada elemen



visual berdasarkan tingkat kepentingannya. Seorang desainer grafis harus memutuskan elemen yang akan dilihat pada urutan pertama, kedua dan ketiga.



Gambar 2.10 Hirarki Visual  
Sumber: Sun (2020)

#### 2.1.2.4 Irama

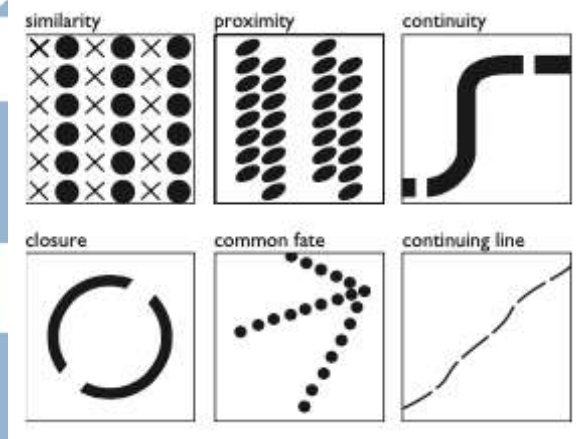
Berbagai aspek meliputi warna, tekstur, latar dasar, keseimbangan dan *emphasis* memiliki peran untuk menciptakan suatu irama. Oleh karena itu, penting bagi seorang desainer grafis untuk memahami perbedaan di antara repetisi dan variasi. Repetisi akan timbul ketika pengulangan elemen visual dilakukan dalam beberapa kali, dengan koherensi yang besar. Sedangkan variasi akan timbul ketika dilakukannya suatu pembaharuan pada elemen visual. Variasi akan menimbulkan ketertarikan antara penerima informasi dengan elemen visual yang dilihatnya. Ketika variasi yang dilakukan berlebihan, hal ini akan menyebabkan lemahnya irama visual.

#### 2.1.2.5 Kesatuan

Ketika segenap elemen visual saling berasosiasi satu dengan yang lainnya, maka akan tercapai suatu kesatuan di dalam perancangan desain. Dalam bahasa Jerman, termuat istilah bernama *gestalt*. *Gestalt* memiliki arti sebagai bentuk. Melalui *gestalt*, seorang desainer grafis akan memahami bagaimana caranya untuk mewujudkan keselarasan dalam mengorganisir elemen visual berdasarkan lokasi, orientasi, rupa, bentuk dan warna.

### 2.1.2.6 Hukum Organisasi Perseptual

Berlandaskan gambar dibawah ini, berikut adalah hukum dari organisasi perseptual.



Gambar 2.11 *Laws of Perceptual Organization*  
Sumber: Landa (2014)

#### 1) Similarity

Elemen yang memiliki kesamaan bentuk, warna, arah dan tekstur akan tergabung pada kelompok yang sama. Sedangkan untuk elemen yang memiliki perbedaan akan terpisah dari elemen yang sejenis.

#### 2) Proximity

Elemen yang saling berdekatan akan di rekognisi seolah milik bersama.

#### 3) Continuity

Elemen yang bermunculan dan mengikuti jalur elemen sebelumnya akan menghasilkan impresi bergerak.

#### 4) Closure

Elemen yang saling memiliki hubungan akan mewujudkan suatu bentuk atau rupa yang utuh.

#### 5) Common Fate

Kesan yang dihasilkan dari elemen yang memiliki kesamaan dalam suatu pergerakan, akan menimbulkan efek dari suatu kesatuan.

## 6) Continuing Line

Sela pada garis putus - putus akan memberikan kesan keseluruhan pergerakan dibandingkan dengan jarak itu sendiri, hal ini diberikan dengan sebutan suatu garis tersirat.

### 2.1.3 Tipografi

Kumpulan satu set suatu desain huruf yang memiliki konsistensi properti visual disebut dengan istilah *typeface*. Ketika penulisan suatu huruf masih memanfaatkan relief logam yang dibubuhkan menggunakan tinta, *typeface* merupakan kumpulan set huruf, angka, simbol dan tanda yang memiliki skala, berat dan gaya yang serupa (Landa, 2014).

#### 2.1.3.1 Jenis Tipografi

Pada saat ini tersedia banyak variasi tipografi yang ditawarkan, namun terdapat penggolongan pada setiap tipografi yang tersedia. Berikut ini merupakan penggolongan utama terhadap suatu jenis tipografi.



Gambar 2.12 *Typeface Classification*  
Sumber: Landa (2014)

#### 1) Old Style or Humanist

Jenis tipografi ini kebanyakan diadaptasi secara langsung dari huruf Romawi pada abad ke-15. Memiliki ciri - ciri huruf yang bersudut dan memiliki tegangan bias. Times New Roman, Garamond, dan Caslon merupakan beberapa contoh dari jenis tipografi *old style*.

#### 2) Transitional

Berasal dari abad ke-18, memiliki tampilan tipografi *serif*. Merupakan jenis tipografi yang menunjukkan peralihan dari model lama ke model modern. Memerlihatkan gabungan dari spesifikasi yang dimiliki kedua model. Century, Baskerville dan ITC Zapf Internasional merupakan beberapa contoh dari jenis tipografi transitional.

### 3) Modern

Tipografi modern memiliki karakteristik bentuk yang geometris serta simetris jika dibandingkan dengan tipografi gaya lama. Tipografi gaya lama memiliki bentuk yang masih menyerupai goresan ketika menggunakan pena bermata pahat. Tipografi modern ini masih masuk kedalam kategori tipografi *serif*. Didot, Bodoni dan Walbaum merupakan contoh dari tipografi *modern*.

### 4) Slab Serif

Pada awal abad ke 19, tipografi mulai diperkenalkan keberadaannya. Tipografi *slab serif* memiliki ciri goresan yang tebal dan berat. Jenis huruf yang masuk kedalam kategori slab serif adalah *American Typeface*, dan Clarendon.

### 5) Sans Serif

Jenis tipografi *sans serif* juga diperkenalkan pada awal abad ke 19. Memiliki ciri utama, yakni tidak memiliki *serif* atau kait. Contoh dari tipografi *sans serif* adalah Futura dan Helvetica.

### 6) Black Letter

Berdasarkan bentuk huruf yang terinspirasi dari manuskrip pada abad ke-13 hingga 15, terbentuklah tipografi jenis *blackletter*. Tipografi *blackletter* memiliki goresan huruf yang tebal, ramping dan sedikit kurva. Fraktur adalah salah satu jenis dari tipografi *blackletter*.

### 7) Script

Jenis tipografi *script* memiliki tingkat kemiripan yang paling tinggi dengan tulisan tangan manusia. Tipografi *script* biasanya tampil dengan bentuk huruf yang mirip dan menyambung. Contoh dari tipografi jenis *script* adalah Shelley Allegro Script dan Snell Roundhand Script.

### 8) Display

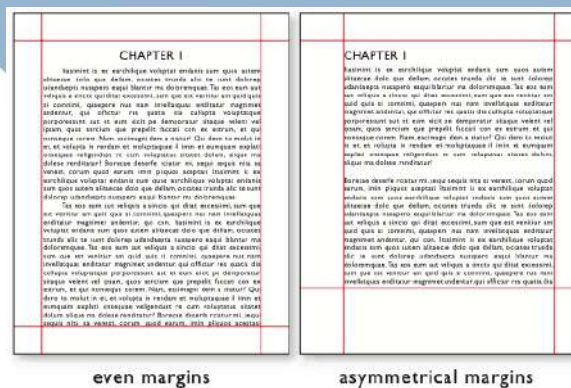
Tipografi jenis *display* hadir untuk digunakan dalam ukuran yang lebih besar, seperti penulisan judul dan berita utama. Dibandingkan dengan fungsinya sebagai *text*, tipografi *display* lebih condong kepada fungsi dekorasi.

## 2.1.4 Grid

*Grid* merupakan istilah yang digunakan dalam penyusunan format pada halaman cetak, buku, brosur, majalah, *website* dan masih banyak lagi. Format ini tersusun atas garis vertikal dan horizontal yang membentuk suatu kolom serta margin. Penggunaan *grid* diterapkan untuk mengatur teks dan susunan gambar agar terstruktur (Landa, 2014).

### 1) Single Column Grid

*Single-column grid* memiliki tampilan berupa satu buah kolom teks yang dikelilingi margin pada bagian atas, bawah, kanan dan kiri teks. Margin yang berada disekitar teks berfungsi untuk menentukan proporsi yang paling cocok untuk menyusun teks maupun gambar. *Grid* ini sering disebut dengan *manuscript grid*.



even margins                      asymmetrical margins

Gambar 2.13 *Single Column Grid*  
Sumber: Landa (2014)

### 2) Multi Column Grid

*Multi Column Grid* biasanya digunakan untuk menyusun tampilan pada layar komputer. Ketika menggunakan banyak kolom, maka kolom dapat digunakan dalam berbagai ukuran dan penggunaan. Jarak yang terdapat diantara kolom biasanya disebut dengan *column interval*.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



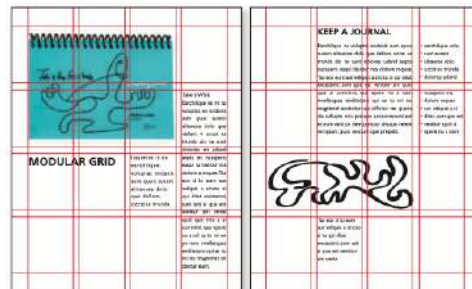
Columns can be dedicated to text or image or image and captions.

Text and images can share columns.

Gambar 2.14 Multi Column Grid  
Sumber: Landa (2014)

### 3) Modular Grid

*Modular grid* hadir ketika beberapa modul tersusun menjadi suatu kesatuan. Dalam modular *grid*, susunan teks dan gambar dapat menempati lebih dari satu modul. Hal ini menjadikan modular *grid* memiliki tingkat fleksibilitas yang paling tinggi dan menawarkan perancang untuk melakukan berbagai variasi dalam penyusunannya.



A text block or image can occupy one module or more.  
Information can be chunked into one module or into a zone.

Gambar 2.15 Modular Grid  
Sumber: Landa (2014)

## 2.2 Media Informasi

Heinich berpendapat bahwa media merupakan sarana yang digunakan sebagai pengantar pesan dari sumber informasi kepada penerima informasi. Film, televisi, diagram, bahan cetak, komputer dan instruktur merupakan contoh dari sebuah media (Heinich, 1993, dikutip dalam Susilana & Riyana, 2009).

### 2.2.1 Manfaat Media

Menurut Susilana dan Riyana (2009) media memiliki berbagai manfaat yang membantu proses dalam komunikasi. Berikut ini adalah beberapa contoh manfaat media secara umum :

- 1) Media hadir sebagai solusi dari keterbatasan waktu, tenaga, ruang dan kapabilitas indra.
- 2) Media mampu menyederhanakan informasi yang ingin diteruskan, sehingga tidak perlu disampaikan secara verbal.
- 3) Media hadir sebagai alat yang memiliki kapabilitas untuk menyamakan persepsi dan pengalaman dari setiap audiens.
- 4) Media mampu menimbulkan keinginan untuk belajar dan memungkinkan audiens untuk memahami informasi secara mandiri.

### 2.2.2 Konten Media

Menurut Turow (2008) *genre* merupakan istilah yang digunakan untuk menyebut kategori utama pada konten media. *Genre* sendiri dikenal sebagai formasi artistik pada musik atau sastra, yang memiliki corak dan konten yang khas.

#### 1) Entertainment

Dalam bahasa Latin *Tenere*, *entertainment* memiliki makna terhibur, sibuk, dan tetap terjaga. *Entertainment* adalah materi yang mampu menarik perhatian audiens, dan membuat audiens mendapatkan kesan serta perasaan yang menyenangkan.

#### 2) News

Hal yang membedakan *news* dengan *entertainment* adalah cerita yang terkandung di dalamnya. Cerita yang ada di dalam *news* dibatasi oleh keberadaan fakta. Sedangkan cerita yang ada di dalam *entertainment* tidak dibatasi oleh keberadaan fakta.

### **3) Information**

Ketika seorang wartawan akan membuat berita, maka wartawan akan membutuhkan informasi sebagai bahan dasar. Information tidak dibahas sebanyak news dan entertainment, namun information banyak digunakan sebagai produk yang menguntungkan bagi media massa.

### **4) Education**

Education merupakan materi yang diperuntukkan demi mengajarkan suatu hal kepada audiens, dengan berbagai cara atau ide tertentu.

### **5) Advertisement**

*Advertisement* memiliki tujuan untuk memusatkan perhatian audiens kepada barang atau jasa tertentu secara jelas. Setiap informasi yang ingin disampaikan pada advertisement memiliki tujuan komersial atau tujuan yang tidak komersial.

## **2.2.3 Jenis Media**

Menurut Braesel dan Karg (2018) suatu media memiliki berbagai aspek yang dapat dimiliki oleh media lainnya. Oleh karena itu media dapat dibagi menjadi empat jenis dasar yaitu : media cetak, media visual, media suara dan media elektronik.

### **1) Media Cetak**

Media cetak terdiri dari buku konvensional, koran dan majalah. Dalam menyampaikan pesan kepada audiens, koran atau majalah akan berbicara melalui sebuah headline, rangkaian teks, ukuran ; warna dan jenis font, dan ilustrasi baik dalam bentuk gambar maupun foto. Biasanya sebuah koran atau majalah memiliki jangka waktu terbit dimulai dari hari hingga bulan. Hal ini bertujuan untuk menyampaikan informasi yang paling baru. Sedangkan untuk sebuah buku, pesan akan disampaikan melalui cover buku; komposisi dan perancangan desain; judul; ilustrasi ; isi buku itu sendiri dan tidak lupa dengan informasi tentang penulis.





Gambar 2.16 Media Cetak  
Sumber: Phrom (2017)

## 2) Media Visual

Media visual terdiri dari film, televisi, fotografi dan ilustrasi. Dalam sebuah film, biasanya pesan media akan disampaikan melalui genre; kisah; sandiwara pemilihan karakter dan actor; penggunaan kostum; pengaturan elemen visual seperti warna atau kecerahan; dan pemilihan efek suara. Sedangkan dalam televisi, pesan media disampaikan melalui penentuan isi program; pembawa acara; teks tertulis maupun lisan; implementasi visual dan efek suara.



Gambar 2.17 Televisi, Media Visual  
Sumber: Cartens & Peters (2019)

## 3) Media Suara

Media suara terdiri dari radio, rekaman suara atau musik, CD, dan pemutar mp3. Dalam penyampaian pesan suara melalui sebuah radio, pesan akan disampaikan dan di ekspresikan melalui : penentuan konten dan informasi,

suara, penggunaan bahasa lisan, music serta hiburan. Saat ini penyiaran informasi melalui radio juga telah memanfaatkan teknologi dari internet.



Gambar 2.18 *Music Player, Media Audio*  
Sumber: Rain (2021)

#### 4) Media Digital

Media digital terdiri dari internet, surat elektronik, permainan video dan media sosial. Internet dapat diakses menggunakan perangkat seperti komputer, ponsel, tablet, maupun konsol game. Internet akan menyampaikan pesannya melalui tulisan, desain, headline, pemilihan warna dan font, ilustrasi, suara dan pilihan yang bersifat interaktif. Untuk video game, pesan akan disampaikan melalui genre permainan; setting sudut pandang cerita; karakter; pilihan interaktif; tujuan dalam permainan; bahasa dan implementasi audio visual. Dalam sosial media, sebagian besar cerita akan disampaikan melalui bahasa; gambar; tautan; video dan percakapan suara.



Gambar 2.19 *Internet, Media Digital*  
Sumber: Meyer (2018)

## 2.3 Desain Informasi

Frost berpendapat bahwa desain informasi merupakan suatu susunan pesan, informasi atau cerita yang diatur dengan hierarki yang runtut. Desain informasi memiliki tujuan untuk menyajikan konten dengan cara yang menarik dengan melibatkan penggunaan perangkat grafis. Warna, tipografi, gambar, waktu, cahaya, dan tekstur merupakan contoh dari perangkat grafis. Penyusunan desain informasi dengan bantuan perangkat grafis akan membantu manusia ketika memberikan suatu pelajaran, peringatan, hiburan atau petunjuk (dikutip dalam Coates & Ellison, 2014).

### 2.3.1 Jenis-jenis Desain Informasi

Desain informasi terdiri dari banyak bentuk. Kumpulan informasi tersebut dapat dikelompokkan menjadi 3 kategori utama yaitu : cetak, interaktif dan lingkungan. Pembagian 3 kategori ini masih memiliki kaitan satu sama lain. Hal ini disebabkan oleh informasi yang kerap muncul dalam satu atau beberapa kategori (Coates & Ellios, 2014).

#### 1) Desain Informasi Berbasis Cetak

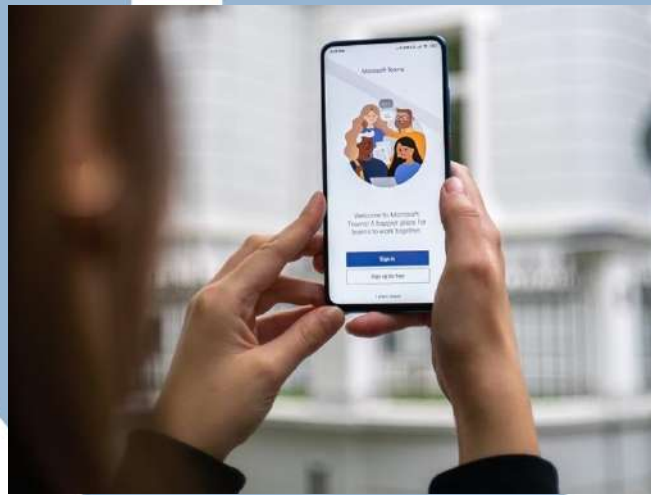
Tidak hanya berfungsi untuk memperindah suatu informasi yang kita temukan dalam media cetak, desain informasi membantu pengguna dalam memahami data dengan lebih cepat. Penggunaan bagan, fotografi, ilustrasi dan tipografi yang disusun secara runtut akan lebih mudah dipahami dibandingkan hanya menggunakan rangkaian teks yang panjang.



Gambar 2.20 *Desain Informasi Cetak*  
Sumber: Brads & People (2021)

## 2) Desain Informasi Berbasis Interaktif

Pendekatan secara interaktif mengajak pengguna untuk terlibat langsung dalam menentukan suatu pilihan informasi. Penyajian pilihan informasi perlu dipertimbangkan secara matang, agar navigasi yang diterima oleh pengguna menjadi jelas dan memiliki arah. Pemakaian suara dan gambar bergerak akan menambah pengalaman pengguna dalam berinteraksi dengan informasi.



Gambar 2.21 *Desain Informasi Interaktif*  
Sumber: Baumister (2020)

## 3) Desain Informasi Lingkungan

*Signage, wayfinding*, pameran dan instalasi merupakan contoh dari desain informasi lingkungan. *Wayfinding* memiliki fungsi untuk mengarahkan audiens ke tempat yang ingin dituju, bagaimana cara menemukan tempat tersebut dan menginformasikan hal yang dapat dilakukan pada tempat tersebut. Hal yang perlu dilakukan oleh desainer dalam merancang desain informasi lingkungan adalah melakukan analisis terhadap ruang. Desainer dapat mengambil keputusan berdasarkan informasi mengenai cara orang-orang dalam menggunakan ruang tersebut.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



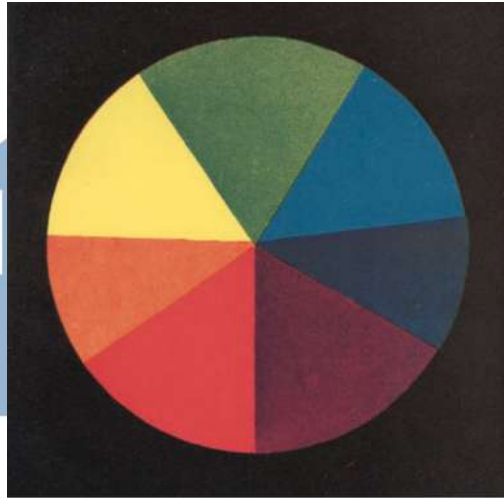
Gambar 2.22 Desain Informasi Lingkungan  
Sumber: Wong (2021)

### 2.3.2 Legibility and Readability

Sama seperti tipografi, suatu citra atau gambar juga memiliki unsur keterbacaan. Istilah keterbacaan digunakan untuk menjelaskan seberapa dipahaminya suatu informasi dalam proses berkomunikasi. Desain informasi yang ramah dengan pengguna, akan mempertimbangkan penggunaan tipografi, warna, atau perangkat grafis lainnya dengan cermat. Kemudahan dalam membedakan bentuk huruf, peletakan citra dengan komposisi yang tepat dan logis adalah salah satu aspek dari keterbacaan desain informasi.

#### 2.3.2.1 Readability : Color, Tint and Tone

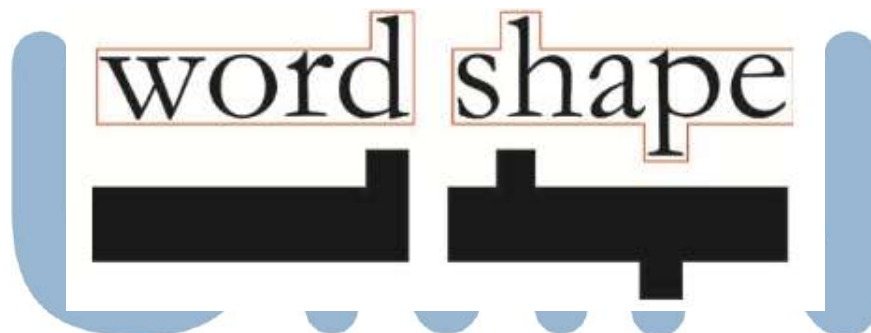
Warna berfungsi untuk memberikan perbedaan di antara elemen grafis dan tipografi. *Hue*, *tint*, *tone* dan *shade* adalah pembagian dari unsur yang dimiliki oleh suatu warna. Ragam warna seperti merah, biru dan kuning disebut dengan *hue*. Warna yang diberikan tambahan warna hitam disebut dengan *shade*, sedangkan warna yang diberikan tambahan warna putih disebut dengan *tint*. *Tone* adalah ragam warna yang ditambahkan warna hitam juga putih. Desainer perlu memperhatikan setiap penggunaan warna, agar hasil perancangan memiliki keterbacaan yang baik. Pemilihan teks dengan warna yang gelap dengan latar belakang berwarna gelap tidak akan berhasil, meskipun menggunakan warna yang berbeda. Visibilitas dari desain informasi adalah prioritas yang harus diperhatikan dengan baik.



Gambar 2.23 Newton's Colour Wheel  
Sumber: Coates & Ellsion (2014)

### 2.3.2.2 Legibility, Readability and Contrast

Agar audiens dapat mengenali dan menerima informasi dengan baik, pengaturan kontras di antara elemen grafis dan tipografi adalah hal yang sangat penting. Jarak atau ruang yang berada di antara kata atau huruf juga salah satu hal yang harus diperhatikan. Setiap jarak akan mempengaruhi jeda ketika membaca informasi. Kata yang tidak memiliki jeda akan membuat suatu kalimat menjadi sulit dibaca.



Gambar 2.24 *Outline of The Word*  
Sumber: Coates & Ellsion (2014)

### 2.3.2.3 Weigh, Size and Scale

Desain informasi yang baik ditentukan dari penentuan skala, berat dan ukuran elemen grafis yang tepat. Informasi yang disampaikan dalam tampilan yang rumit akan membuat audiens kebingungan, serta menurunkan informasi yang ingin disampaikan.



Gambar 2.25 *Signage for Parking*  
Sumber: Coates & Ellsion (2014)

#### 2.3.2.4 Typographic Element

Berikut ini adalah contoh dari berbagai elemen yang terkandung pada sebuah tipografi.

##### 1) Typeface

Pemilihan *typeface* yang tepat untuk setiap proyek adalah hal yang penting. Hal ini disebabkan karena setiap *typeface* memiliki personalitasnya masing-masing. Seperti *typeface* Garamond yang memiliki personalitas yang tradisional dan Helvetica yang memiliki personalitas yang serius dan pekerja keras.

##### 2) Kerning

Merupakan jarak yang ada diantara dua huruf. Penggunaan jarak yang terlalu besar atau kecil diantara kombinasi huruf, akan menyebabkan kesulitan saat membaca.

##### 3) Tracking

Merupakan jumlah spasi yang dimiliki oleh huruf dalam satu keseluruhan kata.

##### 4) Leading

Merupakan suatu jarak yang berada diantara barisan kalimat dalam satu paragraf.

##### 5) Paragraph

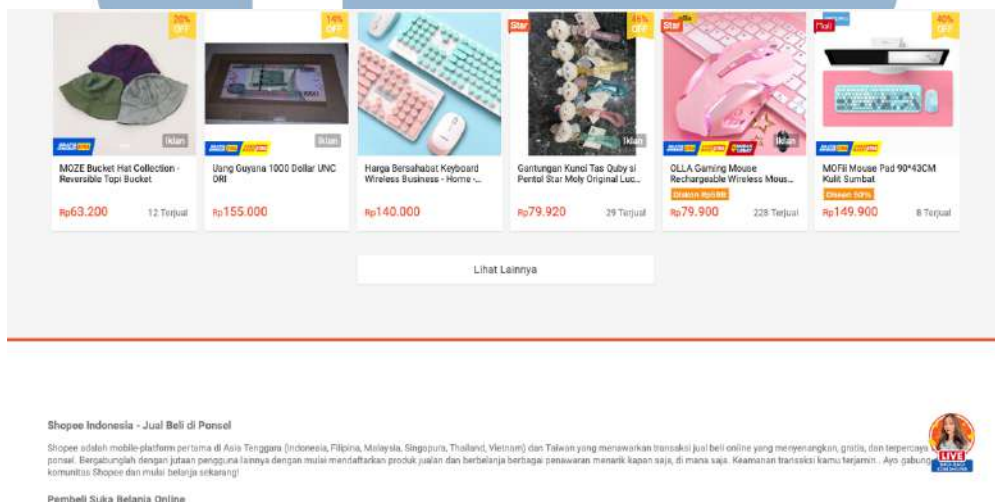
Menggunakan jarak yang menjorok ke dalam suatu paragraf akan membantu kejelasan tampilan dari suatu paragraf. Penentuan jarak yang baik biasanya disamakan dengan ukuran teks. Jika teks memiliki ukuran 12 poin, maka jarak yang menjorok ke dalam paragraf juga 12 poin.

### 2.3.2.5 Graphic Element

Dalam desain grafis, terdapat berbagai elemen yang mendukung suatu desain grafis. Berikut ini adalah fungsi dari berbagai elemen desain grafis.

#### 1) Rules

Berfungsi sebagai garis yang membagi, membingkai dan mempertegas elemen di dalam suatu ruang.



Gambar 2.26 Rules  
Sumber: Shopee.co.id

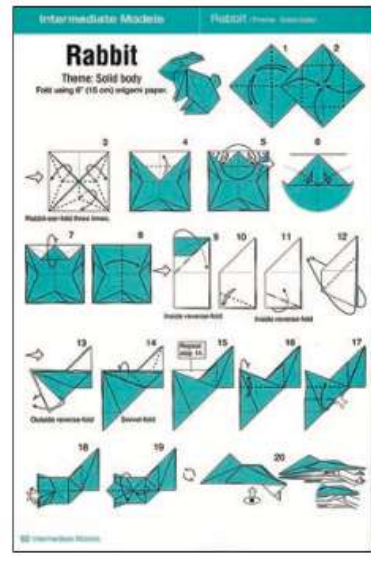
#### 2) Dot

Informasi yang memiliki kepentingan utama dapat dipertegas atau disorot dengan menggunakan *dots*. *Dots* akan mengarahkan dan membantu audiens untuk menemukan informasi yang paling penting terlebih dahulu.

#### 3) Lines

*Lines* memiliki fungsi sebagai penghubung antara informasi yang memiliki kaitan. Selain itu *lines* juga dapat digunakan tanpa menggunakan kepala panah atau menggunakan kepala panah.





Gambar 2.27 *Dot & Lines*  
 Sumber: Coates & Ellsion (2014)

#### 4) Arrows

Panah memiliki fungsi sebagai elemen grafis yang menunjukkan suatu arah. Bentuk panah biasanya digunakan untuk merancang suatu diagram, wayfinding maupun grafik penjelasan informasi.



Gambar 2.28 *Arrow*  
 Sumber: Sun (2020)

#### 2.3.2.6 Imagery

Berikut ini adalah berbagai jenis citra yang digunakan dalam suatu perancangan desain informasi.

### 1) Illustration

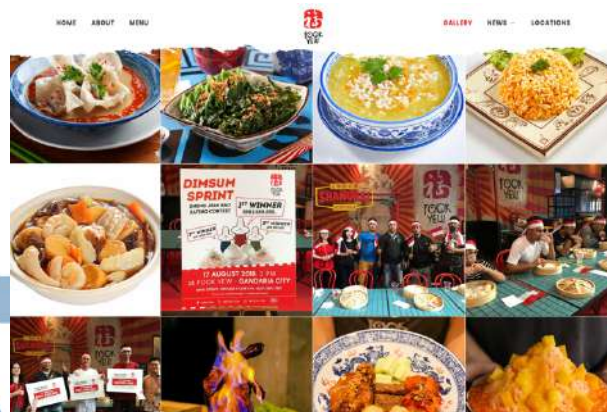
Dalam suatu perancangan, ilustrasi berperan sebagai alat yang membantu menyampaikan informasi kepada audiens. Penggunaan ilustrasi juga mampu mempertahankan ketertarikan audiens di berbagai platform.



Gambar 2.29 *Illustration*  
Sumber: Elearning.umn.ac.id

### 2) Photography

Fotografi memiliki kekuatan untuk menggambarkan suatu informasi secara literal. Fotografi dapat dikombinasikan bersama elemen grafis lainnya dan menghasilkan perancangan secara keseluruhan. Selain itu, fotografi juga digunakan sebagai titik fokus dari suatu informasi.

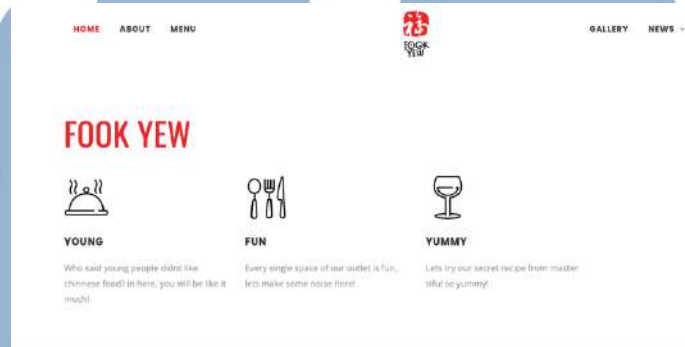


Gambar 2.30 *Photography*  
Sumber: Fookyew.id

### 3) Pictograph, Icon and Symbols

Elemen grafis ini digunakan ketika ilustrasi maupun fotografi terlalu rumit untuk dipakai sebagai elemen pendukung untuk media informasi. *Pictograph*

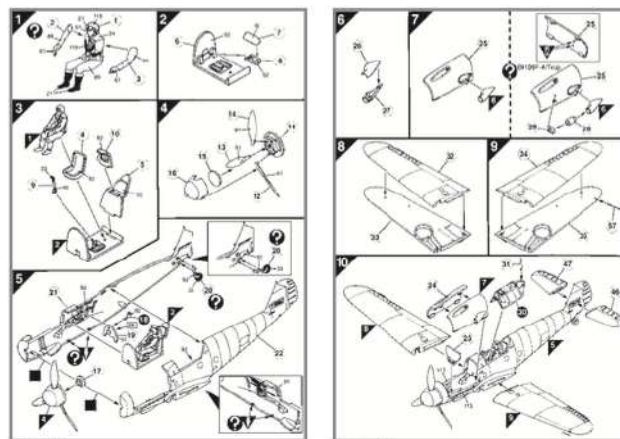
adalah gambar yang mendefinisikan suatu objek secara langsung. *Icon* adalah gambar yang digunakan untuk mendefinisikan suatu objek yang abstrak secara sederhana. *Symbols* adalah ikon yang mendefinisikan suatu objek atau konsep, namun tidak menunjukkan kemiripan didalamnya.



Gambar 2.31 *Icon*  
Sumber: Fookyew.id

#### 4) Diagram

Ketika desainer ingin menampilkan sketsa atau gambar proses kerja, mereka dapat menggunakan diagram untuk menyampaikan informasi yang kompleks kepada audiens.



Gambar 2.32 Diagram  
Sumber: Coates & Ellsion (2014)

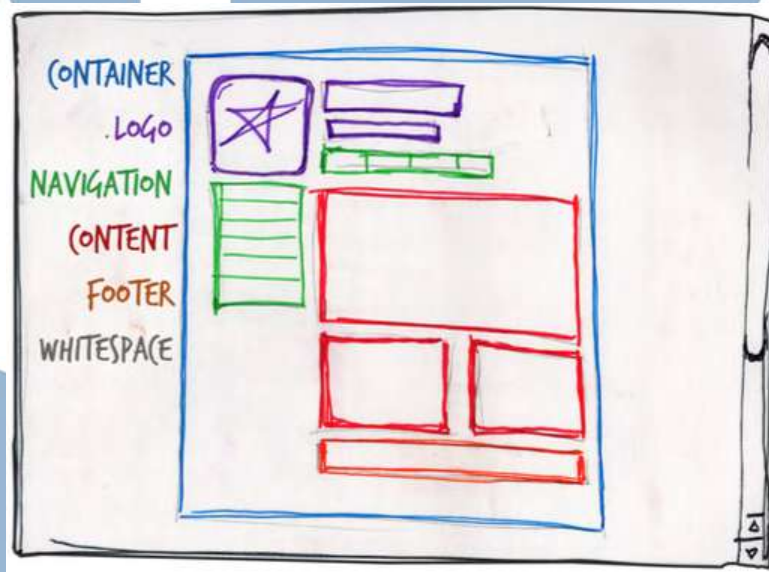
#### 2.4 Website

Berdasarkan pendapat yang dikemukakan oleh Beird & Georger (2014) elemen dan fungsi yang dimiliki oleh website harus memiliki satu kesatuan yang kohesif satu sama lain. Website dengan tampilan yang buruk namun menyampaikan pesan dan informasi dengan baik akan kurang diminati

oleh penggunanya. Sedangkan website dengan tampilan yang menarik dan cantik, namun tidak mampu menyampaikan informasi dengan baik, akan mudah ditinggalkan oleh penggunanya.

#### 2.4.1 Uraian Halaman Web

Menurut Landa (2014) website mampu memberikan pengalaman yang kaya ketika mengakses informasi terhadap penggunanya. Website juga berperan sebagai wadah yang digunakan untuk mengumpulkan berbagai informasi yang akan dibagikan. *Website* dapat terbentuk dengan banyak variasi komponen blok yang berbeda dan bergantung kepada subjek apa yang akan dibahas pada *website* tersebut. Meskipun memiliki variasi unsur yang luas, berikut ini adalah unsur-unsur yang kerap digunakan pada sebagian besar perancangan website (Beaird & Georger, 2014).



Gambar 2.33 *Anatomy of Website*  
Sumber: Beaird & George (2014)

##### 1) Containing Block

*Container* merupakan tubuh yang digunakan untuk menampung berbagai konten pada sebuah *website*. Tanpa kehadiran tubuh pada *website*, kita tidak bisa meletakkan suatu komponen dan konten kedalam *website*. Ukuran tubuh pada *website* dapat ditentukan menjadi tetap dan tidak berubah, atau fleksibel mengikuti ukuran jendela *browser* yang sedang kita gunakan.

## 2) Logo

Blok logo pada *website* digunakan untuk meletakkan identitas dari *website*. Blok ini memiliki fungsi yang sama dengan penentuan letak identitas pada kop surat, kartu bisnis, atau brosur. Jika suatu *website* tidak memiliki blok untuk meletakkan identitasnya, maka pengguna tidak akan mengenali identitas serta asal dari *website* tersebut.

## 3) Navigation

Blok navigasi harus mudah ditemukan oleh seorang pengguna *website*. Biasanya navigasi diletakkan pada bagian atas dari halaman *website*. Meskipun desainer menggunakan tampilan menu vertikal maupun horizontal, blok navigasi harus berada di posisi yang paling dekat dengan *fold*. *Fold* merupakan batas dari setiap halaman pada *website* sebelum pengguna menggulung tampilan untuk melihat halaman selanjutnya.

## 4) Content

Pusat utama pada sebuah *website* adalah konten. Konten dapat terdiri dari gambar, teks, video, atau suara yang ingin disampaikan kepada pengguna. Pergantian masuk dan keluar seorang pengguna *website* dapat terjadi dalam hitungan detik. Oleh karena itu seorang desainer harus menjaga fokus desain pada bagian blok utama dari konten. Hal ini akan mempermudah pengguna untuk menemukan informasi yang dibutuhkan.

## 5) Footer

Pada bagian bawah halaman *website*, pengguna akan menemukan *footer* yang menampilkan kontak, hak cipta atau informasi hukum dari *website* tersebut. *Footer* akan menunjukkan kepada pengguna bahwa mereka telah mencapai bagian bawah dari halaman *website*.

## 6) Whitespace

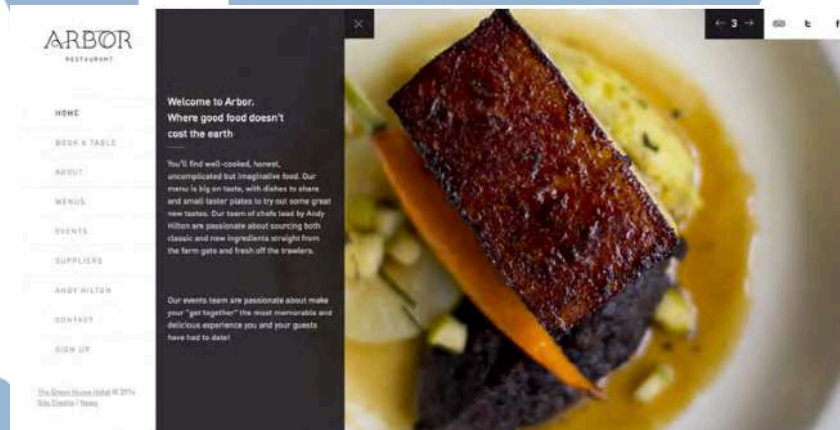
*Whitespace* merupakan seluruh bagian dari halaman *website* atau desain, yang tidak mengandung unsur apapun. Ketika desainer tidak melakukan perencanaan *whitespace* yang baik, desain akan tampak ramai dan sesak. Kehadiran *whitespace* akan membantu desain tampil lebih lapang, dan mengarahkan pandangan pengguna ke suatu bagian halaman *website*.

## 2.4.2 Ragam Layout Website

Berikut ini adalah 3 ragam layout website yang paling umum digunakan beserta kekurangan dan kelebihanannya.

### 1) Left-column Navigation

*Left-column navigation* adalah website dengan layout navigasi yang berada pada sisi sebelah kiri website. Jenis layout ini menjadi standar yang aman dan menjadi pilihan yang paling umum untuk digunakan ketika merancang suatu website. Meskipun demikian jenis layout ini memiliki kekurangan. Karena paling sering digunakan, penggunaan *left-column navigation* akan menimbulkan kesan yang monoton dan kurang inovatif. Tapi kekurangan dari *left-column navigation* tidak mengharuskan seorang perancang website untuk menghindari penggunaan *left-column navigation*.



Gambar 2.34 *Left-column Navigation*  
Sumber: Beaird & George (2014)

### 2) Right-column Navigation

Penentuan letak dari layout navigasi pada sisi sebelah kanan maupun kiri website akan ditentukan berdasarkan banyak dan tipe konten. *Right-column navigation* banyak digunakan untuk website berita, sosial media atau website yang memiliki navigasi besar dan tidak bisa menggunakan navigasi pada posisi atas yang lebih sederhana.



Gambar 2.35 *Right Column Navigation*  
 Sumber: Beard & George (2014)

### 3) Three-column Navigation

Pada tampilan layout three-column navigation, halaman konten akan diapit oleh 3 buah kolom pada sisi atas, kanan dan kiri website. Three-column navigation biasanya digunakan pada halaman website yang mengandung banyak iklan, konten ringkas dan banyak pilihan tombol navigasi.



Gambar 2.36 *Three-column Navigation*  
 Sumber: Beard & George (2014)

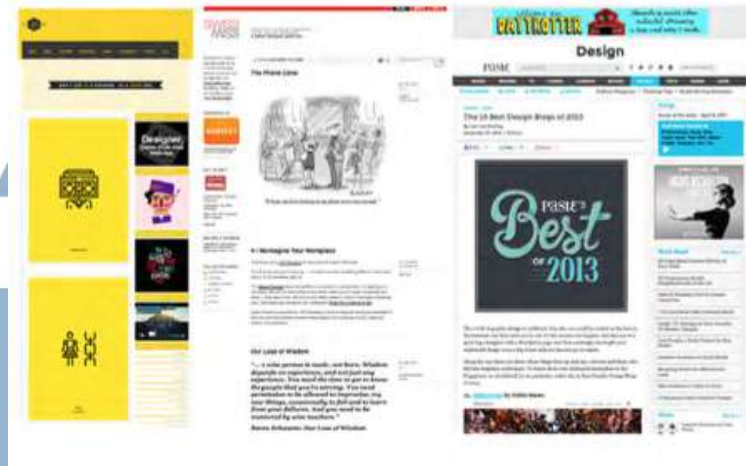
## 2.4.3 Ragam Desain Website

Berikut ini adalah ragam dari desain *website* yang masuk kedalam daftar populer dan kerap digunakan kedalam berbagai situs.

### 1) Navigationless Magazine Style

Pada *navigationless magazine style*, *website* akan menampilkan informasi secara keseluruhan. Pendekatan ini diadaptasi dari tampilan suatu majalah.

Pengguna tidak akan menemukan blok navigasi pada halaman *website* hingga mencapai bagian footer.



Gambar 2.37 *Navigationless Magazine Style*  
Sumber: Beard & George (2014)

## 2) Expansive Footer

Jenis tampilan ini memanfaatkan *footer* untuk meletakkan konten, informasi kontak dan navigasi *website* yang diperluas. Meskipun penggunaannya kurang populer dan sangat beresiko untuk meletakkan informasi penting pada bagian *footer*, tampilan *website* ini sempat menjadi fenomena.



Gambar 2.38 *Expansive Footer*  
Sumber: Beard & George (2014)



### 3) Bare-bones Minimalism

*Bare-bones Minimalism* memiliki gaya yang serupa dengan tampilan majalah, namun bertolak belakang dengan tampilan *footer* yang diperluas. *Website* ini memiliki tampilan yang minimalis, langsung menyuguhkan pengguna *website* dengan informasi penting pada satu halaman yang mudah dibaca. Desainer dapat membuang bagian dari *website* yang dirasa tidak perlu dipertahankan keberadaannya.



Gambar 2.39 *Bare-bone Minimalism*  
Sumber: Beard & George (2014)

### 4) Full Screen Backgrounds

Tampilan *website full screen background* memanfaatkan citra dengan ukuran yang sangat besar dan memenuhi halaman *website* sebagai kekuatan dari tampilan *website* tersebut.



Gambar 2.40 *Website Swansea University*  
Sumber: Beard & George (2014)

## 5) Flat Design

Tampilan *website* yang sederhana merupakan tujuan dari penerapan flat design pada suatu *website*. *Flat design* akan menciptakan kesan yang modern pada *website*. Pemanfaatan *gradien* untuk menambah kesan kedalaman pada desain web akan digantikan dengan penggunaan warna solid yang gelap.



Gambar 2.41 Contoh *Flat Design*  
Sumber: Beard & George (2014)

## 6) Video Background

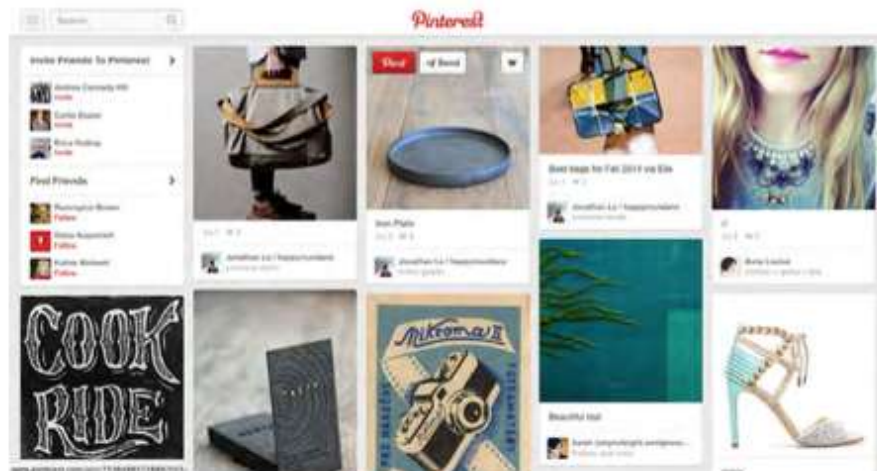
Tampilan *website* ini memanfaatkan video sebagai *background* dari halaman *website*.



Gambar 2.42 Video Background  
Sumber: Beard & George (2014)

## 7) Masonry Layout

*Masonry layout* adalah salah satu tampilan *website* yang cukup populer. Konten akan disusun sedemikian rupa sehingga tampil pas secara vertikal dan horizontal pada halaman *website*.



Gambar 2.43 Contoh *Masonry Layout*  
Sumber: Beard & George (2014)

## 8) Parallax

Efek dimensional sangat terlihat pada tampilan *website parallax*. Dengan memanfaatkan sebagian gambar ikut bergulir ketika halaman digulung, dan sebagian gambar tidak bergulir ketika halaman digulung; tampilan *parallax* menjadi sangat populer.



Gambar 2.44 Contoh *Parallax*  
Sumber: Beard & George (2014)

#### 2.4.4 Bentuk Layout Website

Jika batas dari sebuah desain untuk kartu nama adalah bentuk fisik dari kartu itu sendiri, maka batas desain yang dimiliki oleh *website* adalah jendela browser. Berikut ini adalah macam - macam bentuk layout dari sebuah *website*.

##### 1) Fixed Width Layout

*Fixed width layout* adalah *website* yang memiliki tampilan dengan ukuran tetap. Meskipun pengguna memperbesar atau memperkecil ukuran jendela browser, tampilan dari *website* tidak akan mengalami perubahan ini. Jenis layout ini memiliki kekurangan jika *website* dibuka pada perangkat yang memiliki lebar lebih kecil dari 960 pixel. Tampilan *website* akan terpotong dan membuat pengguna harus menggulung halaman ke empat arah yang tidak seharusnya. *Fixed layout width* lebih mudah untuk dirender kedalam browser, namun pemakaiannya kalah populer dibandingkan dengan jenis *fluid* dan *responsive design layout*.

##### 2) Fluid Layout

*Fluid layout* memiliki persiapan dan perencanaan yang lebih kompleks dalam pembuatannya. Jika tidak ditangani dengan baik, besar kemungkinan tampilan *website* akan mengalami kegagalan. Hal ini disebabkan oleh tampilan *website* yang fleksibel dan mampu mengikuti berbagai ukuran jendela *browser* yang digunakan.

##### 3) Responsive Design

*Responsive design* adalah jawaban dari kekurangan yang dimiliki oleh jenis tampilan *website* sebelumnya. Penggunaan *smartphone* dan *tablet* yang semakin besar, mendorong pengguna untuk mengakses sebuah *website* tidak hanya melalui *desktop* saja. Jenis tampilan *website* ini mampu merespon bentuk layar yang berbeda – beda dan tetap tampil dengan baik.



Gambar 2.45 *Responsive Design*  
 Sumber: Beard & George (2014)

### 2.4.5 Bentuk Grid Website

960 grid system adalah kerangka kerja CSS, sistem grid yang mengatur sebuah tampilan website dengan jumlah kolom yang dapat dibagi dengan angka 3, 4, 5, 6, 8, 10, 12, 15 dan 16. Kemudian sistem ini dikombinasikan menjadi kerangka kerja yang dibagi menjadi 3 dasar pembagian layout yaitu : pembagian 12 kolom, pembagian 16 kolom dan pembagian 24 kolom. Penggunaan berbagai jumlah kolom ini disesuaikan dengan tingkat kerumitan yang dimiliki dalam perancangan website.

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



Gambar 2.46 960 Grid System  
 Sumber: Beard & George (2014)

#### 2.4.6 Tipografi Website

Hal paling penting yang perlu diperhatikan dalam menentukan font pada website adalah ukuran. Pada monitor komputer tradisional, ukuran standar yang baik dan direkomendasikan untuk digunakan pada body text adalah 12 poin atau 16 px. Ukuran ini akan disesuaikan kembali dengan pengguna dari situs website. Selain itu kita harus memastikan jika penggunaan ukuran font tidak lebih kecil dari 9 poin atau 12 px. Penggunaan ukuran font yang lebih kecil dari 9 poin memiliki resiko tidak terbaca di beberapa *platforms* (The Pennsylvania State University, 2021)

#### 2.4.7 Proses Pengembangan Website

Menurut Landa (2014) sama seperti mencari pemecahan masalah desain grafis, terdapat beberapa tahapan dan proses yang perlu dilakukan untuk pengembangan sebuah perancangan website, yakni : penentuan orientasi dan analisis yang akan masuk kedalam rencana proyek, *creative brief*, perancangan struktur situs, garis besar konten yang akan dimuat kedalam website, perencanaan konsep,

pengembangan desain visual, masalah teknis, *prototype*, solusi teknis dan implementasi.

## 2.5 User Interface & User Experience

Pengalaman abstrak yang dirasakan ketika seorang pengguna menjelajahi sebuah situs website merupakan definisi untuk *web user experience*. Sedangkan hal yang membangun interaksi dengan pengguna ketika menjelajahi sebuah situs website, sehingga menimbulkan suatu pengalaman abstrak merupakan definisi untuk *web user interface*. UI dan UX adalah satu kesatuan ketika merancang suatu website. Kita tidak bisa mengatakan hanya ingin meningkatkan UX saja. Ketika ingin meningkatkan UX dari sebuah website, UI memiliki peran dan kemampuan untuk meningkatkan atau melemahkan UX tersebut. Untuk mempertegas pengertian dari *web user interface*, *web UI* adalah rancangan, tampilan dan penerapan berbagai elemen yang membentuk suatu website. Berikut ini adalah penjabaran dari efek perancangan UI menurut Bank dan Cao (2015) yang akan mempengaruhi UX secara langsung :

Tabel 2.1 Efek UI Terhadap UX

Perancangan UI	Hasil UX
Konsistensi : menentukan sebuah fungsi yang dapat berjalan secara serupa pada keseluruhan bagian website.	Website akan memiliki kontrol yang intuitif. Audiens akan merasakan nyaman dan yakin bahwa mereka memahami cara kerja dari website tersebut. Beban kognitif akan berkurang.
Efek suara : efek suara yang berbeda secara konsisten ditambahkan kedalam setiap aktivitas yang berbeda.	Efek suara akan memberikan tanda akan tindakan yang baru saja terjadi dan mengurangi kebingungan. Suasana dapat dibangun sesuai dengan keinginan ketika memanfaatkan efek suara.

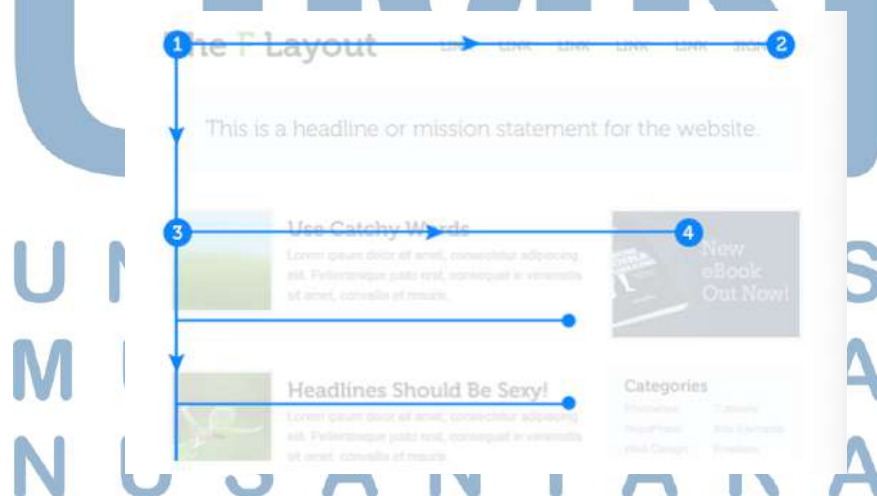
Petunjuk : menjelaskan keraguan yang muncul dalam suatu proses cara kerja.	Audiens akan memahami cara kerja dari website dan tidak akan mengalami suatu kebingungan.
Skema warna : pemilihan warna untuk teks, latar belakang dan grafik.	Warna memiliki kemampuan untuk menentukan suasana. Apakah akan membangun suasana yang riang atau professional.
Pilihan modifikasi : audiens memiliki kesempatan untuk menentukan sendiri pengaturan, tampilan dan avatar nya.	Audiens akan merasakan kepemilikan atas website dan memberikan efek positif terhadap UX secara keseluruhan.

### 2.5.1 Pola Membaca

Menurut Bank dan Cao (2015) dalam membaca sebuah website, terdapat 2 pola umum yang terbentuk dari budaya membaca dari arah kiri ke kanan, yakni pola-F dan pola-Z.

#### 1) Pola-F

Audiens yang membaca dengan pola-F akan mulai memindai tulisan secara vertikal dan mencari kata kunci yang menurutnya menarik di setiap awal kalimat dalam paragraf. Ketika berhasil menemukannya, audiens akan mulai membaca dengan normal.

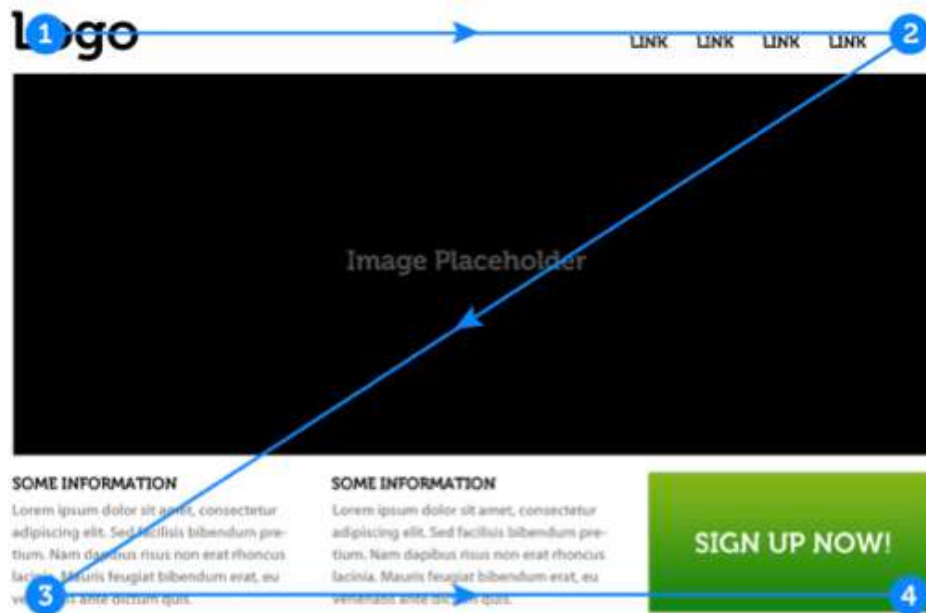


Gambar 2.47 Pola Membaca F  
Sumber : Bank & Cao (2015)



## 2) Pola-Z

Dalam membaca dengan pola-Z, audiens akan mulai memindai dimulai dari bagian atas sisi sebelah kiri website secara horizontal dan dilanjutkan pada bagian kiri pada sisi bawah. Pola-Z cocok untuk digunakan pada website yang memiliki tampilan sederhana.



Gambar 2.48 Pola Membaca Z  
Sumber : Bank & Cao (2015)

### 2.5.2 Input Control

Dalam mengakses suatu website, audiens memiliki keinginan untuk dihadapkan dengan banyak pilihan. Namun ketika penggunaan kontrol dihadirkan dalam satu halaman dengan waktu bersamaan, hal ini akan menimbulkan kekacauan dalam tampilan. Untuk mengatasi masalah tersebut, Dmitry Fadevey menyatakan bahwa penyembunyian kontrol hingga waktunya akan digunakan adalah solusi untuk mencapai keseimbangan tampilan website (dalam Bank dan Cao, 2015, hal.53). Dengan menerapkan tampilan dengan tombol yang disembunyikan, keinginan audiens akan tercapai tanpa perlu mengorbankan ruang kosong yang ada didalam website.



Gambar 2.49 *Input Control*  
 Sumber : Bank & Cao (2015)

### 2.5.3 Navigation

Dalam merancang UI suatu website, navigasi adalah bagian yang wajib untuk dibahas. Akan terasa sulit untuk mengapresiasi keberhasilan suatu website ketika audiens merasa tersesat saat menjelajahi website tersebut. Terdapat dua aturan utama yang mengatur sebuah navigasi, yakni : audiens harus mengetahui dimana posisi terkini ketika dia menjelajahi website dan navigasi harus memiliki sistem yang konsisten.



Gambar 2.50 *Navigation*  
 Sumber : Bank & Cao (2015)

Navigasi sebuah website harus memiliki kelurusan dengan alur konten dan penempatan yang sesuai. Berikut ini adalah penjelasan mengenai konten dan penempatan dalam perancangan UI website :

#### 1) Konten

Sebelum mengatur navigasi, kita harus memastikan jika konten yang akan dimuat dalam website telah lengkap. Navigasi yang baik tidak dapat membuat website menjadi lebih baik apabila terdapat kekurangan dalam konten yang terlambat disadari. Suatu navigasi harus mendukung konten baik melalui menu, *breadcrumbs*, filter dan tautan.

#### 2) Penempatan

Penempatan yang paling tepat untuk meletakkan sebuah menu navigasi adalah dengan posisi vertikal atau horizontal. Kita perlu memberikan perhatian

terhadap penempatan yang baik untuk menu navigasi, karena penempatan yang tidak tepat dapat memberikan pengalaman yang kurang baik bagi audiens yang menjelajahi website tersebut.

#### **2.5.4 Animation**

Penggunaan animasi dalam perancangan UI website akan memberikan rasa menyenangkan terhadap audiens ketika menjelajahi website. Menurut Val Head selain memberikan rasa yang menyenangkan, terdapat tiga alasan baik dari penggunaan animasi untuk UI website (dalam Bank dan Cao, 2015, hal.59), yakni :

##### **1) Ketertarikan Mata Terhadap Gerakan**

Secara ilmiah telah terbukti bahwa mata tertarik akan sebuah pergerakan. Hal ini akan menyebabkan penggunaan animasi pada sebuah ikon akan memberikan sinyal perubahan yang lebih efektif dibandingkan dengan ikon yang berubah tanpa menggunakan sebuah animasi.

##### **2) Meningkatkan Koneksi**

Animasi akan membantu sebuah transisi menjadi lebih baik dan membantu audiens untuk lebih memahami website tersebut. Rasa emosional audiens dapat terbangun ketika melihat sebuah jendela yang muncul dengan transisi dibandingkan dengan jendela yang muncul begitu saja secara tiba – tiba.

##### **3) Isyarat dan Petunjuk**

Animasi mampu memberikan sebuah isyarat dan petunjuk ketika sebuah tugas telah terselesaikan. Transisi serupa yang dimiliki oleh sebuah animasi akan membangun koneksi yang baik diantara dua buah perintah. Selain itu animasi yang baik juga memiliki kemampuan untuk memberikan saran sebuah Tindakan kepada audiens.

#### **2.6 Fotografi**

Menurut Prakerl (2010) fotografi merupakan istilah yang digunakan untuk mendeskripsikan proses menggambar dengan menggunakan medium cahaya . Dalam dunia fotografi, terdapat 2 kategori pandangan yang berbeda mengenai fotografi. Kategori pertama adalah orang - orang yang fokus kepada teknis pengambilan gambar, eksposur dan teknik lainnya. Kategori

kedua adalah orang - orang yang mengaitkan fotografi dengan aspek gambar yang artistik, meletakkan istilah ‘seni’ dan ‘fotografi’ pada garis yang memiliki kesamaan.

### 2.6.1 Pertimbangan Teknis Fotografi

Gambar yang dihasilkan oleh kamera mendapatkan pengaruh yang sangat besar oleh keberadaan unsur teknis fotografi. Ide - ide kreatif dalam dunia fotografi dapat diwujudkan oleh sisi teknis fotografi yang dimanipulasi demi kepentingan artistik. Berikut ini adalah berbagai pertimbangan teknis dalam dunia fotografi.

#### 1) Focus

Keunikan yang dimiliki oleh lensa pada fotografi mampu menciptakan suatu kejadian yang menampilkan fokus maupun menghilangkan fokus. Fokus menjadi salah satu aspek terkuat dalam mengarahkan perhatian yang dimiliki oleh audiens dan mempertahankan. perhatian audiens.



Gambar 2.51 *Focus*  
Sumber: Prakel (2010)

#### 2) Depth of Field

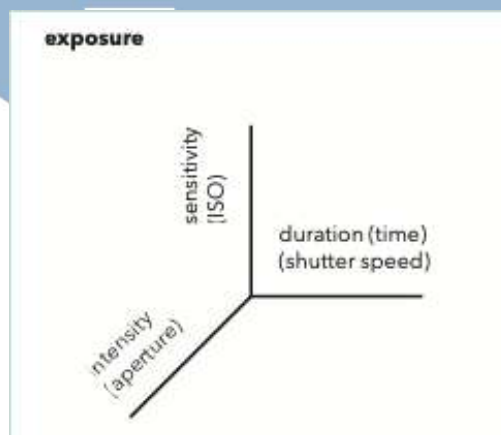
Mengatur banyaknya cahaya yang masuk kedalam lensa kamera dengan aperture akan memberikan suatu efek yang sering disebut dengan depth of field. Depth of field digunakan untuk menentukan suatu titik fokus pada kejadian yang ingin ditangkap dengan lensa.



Gambar 2.52 *Depth of Field*  
Sumber: Prakel (2010)

### 3) Exposure

Meskipun terdapat pengaturan otomatis mengenai exposure, namun seorang fotografer memiliki kesempatan untuk mengatur seperti apa exposure yang diinginkan. Apakah fotografer menginginkan foto dengan exposure yang under atau foto dengan exposure yang over.



Gambar 2.53 *Exposure*  
Sumber: Prakel (2010)

### 4) Shutter Speed

Ukuran shutter speed yang ditentukan oleh fotografer akan menghasilkan berbagai kesan foto yang berbeda. Foto dapat tampil dengan adanya efek gerakan dan kabur, maupun foto tampil dengan kejadian yang tampak semuanya beku dan tidak terdapat adanya pergerakan.



Gambar 2.54 *Shutter Speed*  
Sumber: Prakel (2010)

### 2.6.2 Bentuk Fotografi

Alasan dan tujuan yang dimiliki oleh seorang fotografer dalam mengambil gambar merupakan hal yang penting. Sikap ini akan mengelompokkan citra dari fotografi itu sendiri. Oleh karena itu, subjek dalam fotografi hanya digunakan sebagai salah satu cara dalam mengelompokkan citra fotografi.

#### 1) Image for Self Expression

Jenis fotografi ini sering digunakan untuk kepentingan terapi seni atau kegiatan untuk memenuhi kepuasan diri sendiri maupun suatu perkumpulan dalam bidang fotografi. Fotografi dalam kategori *image for self expression* akan dianggap sebagai bagian dari dunia komersial, jika terdapat gambar yang dijual dan mendapatkan keuntungan. Hal ini dapat terjadi meskipun tujuan awal dari pengambilan gambar tidak ditujukan untuk kepentingan komersial.

#### 2) Documentary Photography

Fotografi yang digunakan dalam dunia ilmiah dan medis adalah salah satu bagian dari *documentary photography*. Tujuan dari fotografi ini adalah mendokumentasikan berbagai informasi yang akurat dengan sejelas mungkin. *Documentary photography* tidak mementingkan unsur kreatif dalam proses pengambilan gambarnya.

### 3) Commercial Photography

*Commercial photography* membutuhkan banyak perhatian dalam pemilihan ide - ide kreatif yang akan digunakan. Jenis fotografi ini telah tumbuh menjadi bagian yang besar dalam dunia seni fotografi terapan. Salah satu pembagian dari *commercial photography* adalah fotografi produk. Fotografi produk adalah keterampilan dalam menyusun barang dengan kondisi cahaya terbaik. Fotografer akan berupaya menampilkan barang dengan tampilan terbaik, agar orang - orang yang melihatnya merasa tertarik untuk memiliki barang tersebut.

## 2.7 Ilustrasi

Ilustrasi adalah bahasa visual yang digunakan untuk mengkomunikasikan suatu informasi. Ilustrasi memiliki kemampuan untuk mengutarakan dan melukiskan berbagai hal. Keterlibatan ilustrator dengan materi dari citra yang akan diproduksi sangatlah penting. Diharapkan ilustrator dapat memberikan informasi sesuai dengan cara pandang yang digunakan oleh penulis. Hal ini dapat diwujudkan dengan mempelajari pengetahuan dan informasi dari citra yang akan diwujudkan (Male, 2007).

### 2.7.1 Peran Ilustrasi

Ilustrasi memegang peran penting ketika menyampaikan informasi dalam bentuk visual kepada audiens. Berikut ini adalah pengelompokan peran dari sebuah ilustrasi.

#### 1) Documentation, References and Instruction

Representasi visual yang realistis, teknis konvensional yang baik dan visual yang dihasilkan terlihat sesuai dengan informasi yang ingin disampaikan, seringkali dianggap cukup untuk menggambarkan suatu informasi. Pandangan tersebut merupakan kesalahpahaman yang kerap terjadi dalam ilustrasi. Penting untuk diingat, implementasi ilustrasi yang mencatat; memberi arah; memberi edukasi dan penjelasan memiliki cakupan yang luas dan mengandung berbagai tema berbeda. Pendekatan dekoratif, pertimbangan audiens dan impresionistis juga perlu diperhatikan dalam merancang suatu ilustrasi. Ilustrasi yang digunakan untuk memberikan suatu

informasi memiliki bentuk yang sangat beragam, antara lain : gambar representasi, literal, runtutan gambar yang sederhana dan rumit, konseptual dan bagan.

### **2) Commentary**

Komentor visual adalah titik penting dari ilustrasi editorial dan memiliki hubungan penting dengan kewartawanan yang dimuat dalam koran serta majalah. Ilustrasi memegang peran penting dalam kegiatan penerbitan , bahkan memiliki kemampuan untuk bersaing dengan fotografi. Kehadiran ilustrasi dalam dunia jurnalisme mampu menciptakan humor dan sindiran politik dalam bentuk kartun, dan menghadirkan jeda di dalamnya.

### **3) Storytelling**

Ilustrasi kerap dianggap sebagai ketentuan awal dalam mewujudkan gambaran visual dari fiksi naratif. Buku cerita untuk anak, komik, dan novel grafis merupakan karya yang kerap menggunakan fiksi naratif. Karakter yang dimiliki oleh citra dalam ilustrasi akan dipengaruhi oleh jenis fiksi, gaya penulisan dan panjang dari cerita. Citra dari ilustrasi tersebut harus mampu mengantarkan kerjasama visual, keadaan, dan adegan dengan tepat.

### **4) Persuasion**

Implementasi visual ilustrasi dalam dunia periklanan merupakan bagian dari ilustrasi yang sangat diarahkan dan tidak memiliki kebebasan sepenuhnya dalam berkreasi. Namun disisi lain dalam dunia periklanan seorang ilustrator diharapkan memiliki kemampuan untuk mengembangkan konsep yang telah diberikan serta mendapatkan kebebasan untuk mengatur peletakan elemen visual. Ilustrator yang terpilih biasanya memiliki kecocokan gaya ilustrasi dengan konsep yang ingin diimplementasikan. Oleh karena itu, diharapkan gaya visual tersebut memiliki parameter yang stabil.

### **5) Identity**

Bagi perusahaan yang ingin meningkatkan citranya di mata audiens, mereka akan membuat proyeksi identitas lebih lanjut dengan menggunakan ilustrasi. Ilustrasi akan memberikan gambaran konsep perusahaan yang mendalam, dan biasanya diletakan pada ruangan rapat dan area resepsionis. Identitas suatu



negara yang memiliki kedaulatan dapat dilihat dari perangko yang menggambarkan visual dari kebudayaan serta kinerja negara tersebut.

## 2.8 Kebudayaan Tionghoa di Indonesia

Seluruh aspek yang hadir dalam kehidupan manusia, kemudian diwariskan atau diturunkan dari satu individu ke individu lain merupakan makna dari kebudayaan. Kebudayaan dapat diwariskan melalui teladan, pembelajaran, peniruan dan contoh. Ciri - ciri fisik yang diturunkan dari ayah & ibu, seperti warna kulit dan bentuk mata bukanlah aspek dari kebudayaan. Kebudayaan sendiri memiliki wujud berupa cara menggunakan bahasa untuk berkomunikasi, kepercayaan religius, ilmu pengetahuan, keterampilan, tata krama dan masih banyak lagi. Kebudayaan Tionghoa yang masuk ke dalam Indonesia telah mengalami asimilasi dengan kebudayaan Indonesia.



Gambar 2.55 Pecinan Glodok Batavia  
Sumber: Intisari (2009)

Dalam unsur arsitektur, bangunan-bangunan yang memiliki unsur Tionghoa biasanya berada di kawasan pecinan. Kawasan pecinan biasanya memiliki jumlah penduduk yang padat dan sulit untuk membuat bangunan dengan ukuran yang besar. Kelenteng, ruko ( rumah toko ) dan rumah tinggal adalah contoh dari bangunan pada kawasan pecinan yang memiliki unsur arsitektur Tionghoa. Selain arsitektur, masih banyak kebudayaan Tionghoa yang masuk dan berasimilasi dengan kebudayaan di Indonesia seperti bahasa, kesusastraan, kesenian, obat-obatan, busana, ragam jenis peralatan atau

perabotan, motif serta dekorasi, dan aneka olahan makanan (Intisari & Komunitas - Lintas Budaya Indonesia, 2009).

## **2.9 Kelenteng**

Bagi masyarakat yang berasal dari etnis Tionghoa, kelenteng adalah bangunan suci yang berfungsi sebagai tempat berdoa kepada Tuhan YME, arwah para leluhur, atau nabi - nabi. Segala doa dan ibadah yang dilaksanakan pada kelenteng memiliki hubungan dengan ajaran Konfusianisme, Taoisme, dan Buddhisme. Asal nama 'kelenteng' bersumber dari bunyi yang dihasilkan ketika diadakannya suatu ibadah dan doa pada bangunan suci itu. Bunyi tersebut menghasilkan suara berupa 'klinting - klinting' atau 'klonteng - klonteng'. Oleh karena itu orang - orang mulai memanggil bangunan itu dengan istilah klinteng. Terdapat sebutan asli untuk menyebut klinteng, yakni 'bio' atau 'miao'. Sebutan ini berasal dari bahasa Mandarin dan sudah kuno, tetapi masih sering digunakan untuk menyebut dan menamai suatu klinteng (Kleinsteuber & Maharadjo, 2010).

### **2.9.1 Kebudayaan Tionghoa Dalam Ruang Lingkup Kelenteng**

Bangunan kelenteng di Indonesia tidak hanya berperan sebagai tempat ibadah masyarakat yang berasal dari etnis Tionghoa. Kelenteng hadir sebagai pusat dari aktivitas sosial dan kesenian, juga lokasi bersejarah yang melestarikan kebudayaan Tionghoa. Ketika kita memperhatikan kelenteng dengan seksama, terdapat berbagai simbol yang memiliki makna tersirat di dalamnya. Dari beraneka ragam benda, dekorasi dan ornamen yang penuh dengan makna tersirat; orang memiliki akses untuk mempelajari kembali kebudayaan, seni serta filsafat China dari keberadaan sebuah kelenteng (Herwiratno, 2007).

#### **2.9.1.1 Arsitektur**

Menurut Kleinsteuber dan Maharadjo (2010), terdapat 3 faktor penting yang perlu diperhatikan dalam merancang arsitektur suatu bangunan, yaitu : faktor geografi, faktor geologi dan faktor iklim. Faktor ini juga memiliki peran yang sama pada arsitektur suatu kelenteng. Dalam garis besar,

arsitektur kelenteng terbagi menjadi pola penataan ruang, langgam dan gaya, struktur, serta konstruksi.

### 1) Pola Penataan Ruang

*Inner court* merupakan istilah yang digunakan untuk menyebut penataan ruang dalam yang memiliki arsitektur Tionghoa. Suatu rumah akan memiliki *courtyard* atau *impluvium* sebagai kawasan kecil yang berfungsi sebagai ruang pribadi. Dalam melakukan penataan suatu ruangan, bentuk geometris dapat membantu untuk menghadirkan *impluvium* berbentuk segi empat. Masyarakat Tionghoa memiliki pandangan bahwa, keberadaan yang dekat dengan bumi dapat menjamin kesehatan seorang manusia. Sehingga bangunan yang terdiri dari satu lantai disusun sedemikian rupa pada sekitar bagian *impluvium* dengan aturan tertentu.



Gambar 2.56 *Courtyard*  
Sumber: Briney (2019)

Penataan ruang yang praktis dan kosmologis dapat ditemukan pada penentuan bangunan penting yang diletakan pada sisi utama. Bangunan pendukung yang berada di sekelilingnya akan mengikuti ukuran dari bangunan utama yang telah ditentukan. *Impluvium* memiliki fungsi sebagai pemisah kegiatan. Kegiatan yang menghadap ke arah *impluvium*, merupakan kegiatan yang utama. Pola penataan ruang arsitektur Tionghoa memiliki ciri sebagai berikut : ruangan memiliki bentuk yang simetris serta ruang terbuka yang berulang dan bertahap, atap memiliki susunan yang semakin tinggi ke bagian belakang, penataan ruangan yang simetris dan mengandung keseimbangan. Bangunan

utama akan tampil dengan posisi yang lebih tinggi, dan menunjukkan bahwa bangunan tersebut memiliki makna yang sangat penting.

## 2) Langgam dan Gaya

Ciri khas arsitektur tionghoa dapat dilihat dari bentuk atap bangunan yang melengkung dan menonjol pada bagian ujungnya. *Overhanging gable roof*, *flush gable roof*, *hip roof*, *gable and hip roofs*, serta *pyramidal roof* merupakan contoh dari bentuk atap yang kerap digunakan dalam arsitektur Tionghoa. Corak atap yang melengkung disebabkan oleh konstruksi kayu dan teknik yang digunakan. Selain itu, dekorasi berupa pahatan atau lukisan hewan dan bunga juga menambahkan ciri khas arsitektur Tionghoa.



Gambar 2.57 Pahatan Hewan Arsitektur Tionghoa  
Sumber: Spratt (2017)

## 3) Struktur

Bangunan arsitektur Tionghoa memiliki sistem struktur rangka kayu, sistem struktur balok bertingkat, sistem struktur ikatan balok dan sistem struktur dinding batang tersusun. Aspek - aspek mulia dari kepercayaan Tionghoa diwujudkan dalam membangun suatu kelenteng dengan berbagai penerapan kebudayaan dan makna filosofis. Kelenteng dibangun dengan berbagai dasar arsitektur, keseimbangan, relasi alam semesta dan fengshui.

#### 4) Komponen Arsitektur

Komponen arsitektur Tionghoa terbagi menjadi 3 bagian, yakni : dasar, tubuh dan atap. Dasar pada bangunan kelenteng biasanya dibangun diatas mimbar. Posisi bangunan yang lebih tinggi jika dibandingkan dengan bangunan lainnya, memiliki makna bahwa bangunan ini adalah bangunan yang penting. Tubuh merupakan segala aspek yang menyangga atap, baik itu pagar; ruang; dinding; tiang dan jarak yang ada diantara tiang. Atap pada bangunan arsitektur Tionghoa adalah aspek yang paling menarik perhatian. Setiap kelenteng memiliki bentuk atap yang berbeda satu dengan lainnya. Tipe berujung lancip, tipe geometri, tipe awan menggulung, tipe awan berombak, dan tipe awan meliuk merupakan contoh dari bubungan atap pada arsitektur Tionghoa.

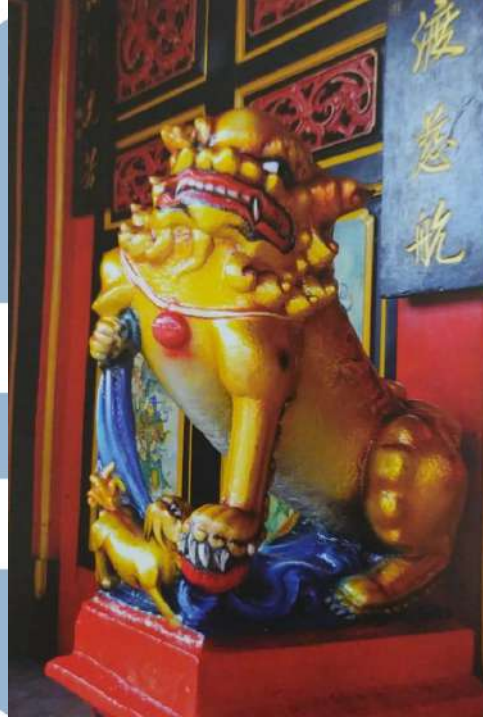


Gambar 2.58 Arsitektur Pada Kelenteng  
Sumber: Kleinsteuber & Maharadjo (2010)

##### 2.9.1.2 Ornamen

Pengaplikasian ornamen mendukung keunikan karakter yang tampil pada arsitektur Tionghoa. Selain memiliki fungsi sebagai pemuas estetika, ornamen juga berperan untuk menyampaikan pandangan, pemikiran dan ajaran ke dalam kehidupan masyarakat. Pada halaman kelenteng, biasanya diletakan sepasang arca singa yang melambangkan kekuatan yang hebat dan kesetiaan. Arca singa yang diletakan pada kedua sisi pintu diharapkan dapat menolak berbagai pengaruh jahat yang ingin masuk. Selain itu, penggunaan

motif singa yang sedang bermain dengan bola pada permukaan suatu barang melambangkan takdir baik, rezeki dan penolakan dari hal jahat.



Gambar 2.59 Arca Singa  
Sumber: Kleinsteuber & Maharadjo (2010)

Pada permukaan pilar penopang bangunan, biasanya digunakan berbagai simbol orang kudus; serdadu; bunga; gajah; burung feniks; naga atau qilin untuk menghiasnya. Dinding bagian luar bangunan akan dihiasi dengan pahatan kelelawar, kura - kura, tanda geomansi, yin yang dan tai-ji. Sedangkan untuk dinding pada bagian dalam bangunan akan dipersolek dengan buah plum yang mekar. Menurut keyakinan masyarakat Tionghoa, ikan arwana memiliki kemampuan untuk mengubah dirinya menjadi naga ketika berhasil melompati gerbang naga. Naga sendiri memiliki makna yang paling penting dan pembawa berkah. Oleh karena ornamen ikan arwana dan naga kerap dijadikan ornamen untuk menghias bagian dari pusat atap kelenteng.



Gambar 2.60 Ornamen Naga  
Sumber: Kleinsteuber & Maharadjo (2010)

Terdapat 4 simbol yang kerap ditemukan pada ukiran bangunan Tionghoa. Pertama, delapan simbol keabadian yang terdiri dari : kipas, karangan bunga, alat musik bambu, bunga teratai dan seruling. Kedua, delapan simbol Buddha yang terdiri dari : roda hukum, kulit kerang, kemah, bunga teratai, guci, ikan dan simbol tidak terputus. Ketiga, delapan simbol kegembiraan yang terdiri dari : terompet cula badak, mutiara, daun penyembuh, mata uang, daun perilla, obat, kitab, cermin dan sepasang genta dari batu. Keempat, empat simbol kepandaian yang terdiri dari : gulungan pustaka, papan catur, satu set kitab dan bantal (Kleinsteuber & Maharadjo, 2010).



Gambar 2.61 Ornamen Bunga Teratai  
Sumber: Kleinsteuber & Maharadjo (2010)

### 2.9.1.3 Simbol

Berikut ini adalah berbagai simbol dari kebudayaan Tionghoa yang dapat dilihat dari berbagai aspek yang terkandung di dalam kelenteng (Herwiratno, 2007) :

#### 1) Simbol Hewan

- a) Naga ikan atau Long Yu : Simbol kesungguhan dan kerja keras untuk meraih kesuksesan.
- b) Burung feniks dan naga : Simbol keserasian dan keseimbangan.
- c) Kilin : Simbol kebajikan, panjang umur, keagungan, ketaatan, dan keturunan yang cerdas.
- d) Kura-kura dan bangau : Simbol panjang umur dan bermartabat.
- e) Kelelawar : Simbol keberuntungan dan kebahagiaan.



Gambar 2.62 Simbol Kilin  
Sumber: Kleinsteuber & Maharadjo (2010)

#### 2) Simbol Tumbuhan

- a) Jamur ling zhi dan bambu : Simbol harapan akan umur panjang
- b) Buah apel : Simbol keselamatan
- c) Buah jeruk : Simbol rezeki dan keberuntungan
- d) Pohon pisang : Simbol banyaknya keturunan
- e) Bunga Magnolia : Simbol kecantikan



- f) Bunga peony & teratai : Simbol keperawanan
- g) Bunga krisan : Simbol kemurnian
- h) Bunga plum : Simbol ketulusan
- i) Bunga mawar : Simbol panjang umur



Gambar 2.63 Simbol Bunga Plum & Krisan  
Sumber: Kleinsteuber & Maharadjo (2010)

### 3) Simbol Warna

- a) Warna kuning : Simbol kekaisaran
- b) Warna merah : Simbol kebahagiaan
- c) Warna putih : Simbol duka
- d) Warna biru : Simbol golongan cendekiawan

#### 2.9.1.4 Penghormatan Leluhur

Sistem kepercayaan yang dimiliki oleh setiap kebudayaan memiliki perbedaannya tersendiri. Dalam kebudayaan masyarakat Tionghoa, penghormatan terhadap leluhur dan para pendahulu adalah bagian dari sistem kepercayaan yang mereka yakini. Terdapat 3 sistem alam yang diyakini saling berhubungan satu sama lain dan memiliki peran dalam menjaga keutuhan alam semesta. Alam langit, alam bumi dan alam baka adalah ketiga pembagian dari keseimbangan alam semesta. Pada semasa hidup, manusia akan memerlukan makanan; uang; rumah dan pakaian. Masyarakat Tionghoa tradisional meyakini meskipun telah tutup usia, manusia yang telah tiada tetap memerlukan hal tersebut untuk melanjutkan kehidupannya pada alam baka.

Penghormatan leluhur memiliki konsep dasar untuk menyediakan berbagai kebutuhan bagi manusia yang telah berpindah ke alam baka. Dalam jangka waktu satu tahun, penghormatan arwah leluhur akan dilakukan sebanyak 2 kali. Pada saat penghormatan leluhur, makam akan dibersihkan dan diperbaiki. Tapi yang paling terpenting adalah penghormatan leluhur yang dilakukan di rumah. Bentuk dedikasi seorang anak yang hormat terhadap orang tuanya adalah melakukan penghormatan leluhur (Chusna,2009).



Gambar 2.64 Penghormatan Leluhur  
Sumber: Kleinsteuber & Maharadjo (2010)

### 2.9.1.5 Hari Raya

Menurut Chusna (2009) berikut ini adalah berbagai perayaan hari besar dan kebudayaan masyarakat Tionghoa yang tetap dijaga hingga saat ini.

- 1) Perayaan Imlek atau Perayaan Musim Semi, penanggalan terjadi pada tanggal 1, bulan 1 kalender bulan.
- 2) Perayaan Lampu Lampion atau Cap Go Meh, penanggalan terjadi pada tanggal 15, bulan 1 kalender bulan.
- 3) Perayaan Penghormatan Langit atau Ceng Beng, penanggalan jatuh pada tanggal 5 bulan april kalender masehi.
- 4) Perayaan Lomba Perahu Naga atau Peh Cun, penanggalan terjadi pada tanggal 5, bulan 5, kalender bulan.

- 5) Perayaan Chinese Valentine, penanggalan terjadi pada tanggal 7, bulan 7 kalender bulan.
- 6) Perayaan Mendoakan Arwah Leluhur, penanggalan terjadi pada tanggal 15, bulan 7 kalender bulan.
- 7) Perayaan Festival Musim Gugur atau Kue Bulan, penanggalan terjadi pada tanggal 15, bulan 8 kalender bulan.
- 8) Perayaan tanggal 9 bulan 9, penanggalan terjadi pada tanggal 9, bulan 9 kalender bulan.
- 9) Perayaan Makan Onde atau Tang Ce, penanggalan terjadi pada tanggal 21 atau 22, bulan 12 kalender masehi.

#### **2.9.1.6 Pertunjukan Seni**

Berikut ini adalah pertunjukan seni dari kebudayaan Tionghoa yang dapat disaksikan pada kelenteng.

##### **1) Kie Lin**

Kie Lin merupakan salah satu dari berbagai rekaan hewan fantasi yang dipercaya keberadaannya dalam kebudayaan Tionghoa. Menurut Rahardja, salah satu pelestari Kie Lin dari Perguruan Gerak Badan (PGB), dalam susunan barongsai; Kie Lin memiliki harkat yang paling tinggi. Hal ini disebabkan karena Kie Lin dipercaya sebagai hewan yang dijadikan tunggangan oleh dewa. Jika barongsai yang sering ditemui saat menjelang imlek memiliki fungsi sebagai pertunjukan, Kie Lin memiliki fungsi sebagai pengawal rupang Kongco Hok Tek Ceng Sin dan upacara pembuka dalam acara pawai kesenian barongsai; liong; serta kebudayaan lainnya ( Cap Go Meh ) di Kota Bogor. Penampilan fisik Kie Lin tampak condong ke arah naga, meskipun memiliki ukuran yang sama dengan barongsai biasa. Kie Lin dipercaya tercipta dari 13 unsur hewan, yaitu : memiliki tanduk rusa menjangan, sisik dari naga, kaki dari kuda dan bebek, dan ekor berbentuk kura - kura(dalam Adikurnia, 2018).



Gambar 2.65 *Kie Lin*  
Sumber: Ginnie (2008)

## 2) Barongsai

Pada mulanya barongsai memiliki fungsi sebagai bagian dari upacara dan simbol dari suatu keagamaan pada masyarakat Tionghoa tradisional. Namun saat ini barongsai juga menjadi bagian dari tradisi, kebudayaan serta cabang olahraga yang telah diakui di Indonesia. Barongsai sendiri terbagi menjadi 2 jenis, yakni : singa utara dan singa selatan. Singa utara memiliki bulu berupa rambut berwarna kuning dan merah yang panjang dan lurus, gerakannya yang lincah dan lebih fleksibel. Singa selatan memiliki bulu yang menggumpal seperti kapas, badannya tertutup dengan bulu yang membentuk sisik dan memiliki sebuah tanduk. Gerakan singa selatan lebih menghentak dan menggebu - gebu. Selain itu, singa selatan juga terbagi lagi menjadi 2 jenis, yaitu : barongsai kucing dan barongsai bebek. Selain tampil ketika perayaan Hari Imlek dan dipertandingkan sebagai cabang olahraga, barongsai juga kerap tampil pada acara pembukaan toko; restoran; pusat perbelanjaan; hotel; pernikahan dan masih banyak lagi (Chusna,2009). Pada masa Dinasti Tang, tarian naga menjadi populer dan banyak dilakukan oleh masyarakat. Mereka percaya bahwa orang yang terlibat dan ikut serta dalam tarian naga akan mendapatkan keberuntungan serta panen yang melimpah. Dahulu rangkaian tubuh untuk tarian naga dibuat dari rangka bambu dan dilapisi dengan kain sutra. Kemudian setiap bagian tubuh akan ditopang dengan menggunakan tiang bambu. Pembagian dari bagian tubuh biasanya dibagi dengan jumlah yang ideal, yakni : sembilan, sebelas dan tiga belas bagian (Lip,1988).



Gambar 2.66 Barongsai & Liong  
Sumber: Gasi Bogor (2019)

## 2.9.2 Kelenteng Kota Bogor

Pada kawasan Pecinan Suryakencana Kota Bogor terdapat 3 bangunan kelenteng yang memiliki keunikannya masing - masing. Hok Tek Bio berada tepat di sebelah gerbang masuk Lawang Suryakencana, dan berseberangan dengan Kebun Raya Bogor. Pan Kho Bio berada di kawasan Pulo Geulis, yakni sebuah pulau kecil yang berada di tengah sungai Ciliwung. Kwan Im Bio berada di akhir kawasan dari Pecinan Suryakencana Kota Bogor (M. Lim, komunikasi personal, 18 Agustus, 2021).

### 1) Hok Tek Bio

Hok Tek Bio merupakan kelenteng yang dibangun pada tahun 1672. Penentuan usia Hok Tek Bio berdasarkan pada kalender perhitungan Tien Gan Di Cze ( cabang langit ranting bumi ), disebutkan pada tahun tikus air dan memiliki hitungan 318 tahun lalu dari tahun saat itu (tahun 2000). Saat ini Hok Tek Bio telah berusia 349 tahun. Nama Hok Tek Bio memiliki arti sebagai “ rumah ibadah rezeki dan kebajikan “. Selain itu Hok tek Bio juga dikenali masyarakat sekitar dengan nama Vihara Dhanagun. Hok Tek Bio terletak di tengah Kota Bogor dan berseberangan dengan Kebun Raya Bogor. Hok Tek Bio dibangun menghadap ke arah selatan dan memiliki gerbang masuk baru yang dibangun pada sisi barat bangunan. Ruang suci utama, ruang tengah dan teras merupakan 3 pembagian dari bangunan utama pada Hok Tek Bio. Pada bagian tengah bangunan utama Hok Tek Bio, terdapat impluvium

dengan ukuran 20 meter persegi. Sudut tenggara bangunan utama digunakan sebagai area untuk menjual berbagai peralatan untuk upacara. Kita dapat menemukan relief yang menceritakan kisah cinta kasih terhadap orang tua pada dinding barat dan timur bangunan utama (Kleinsteuber & Maharadjo, 2010).



Gambar 2.67 Hok Tek Bio  
Sumber: Kleinsteuber & Maharadjo (2010)

## 2) Pan Kho Bio

Menurut Bram Abraham, seorang pengelola dan narasumber dari Pan Kho Bio. Sebelum dibangun menjadi Kelenteng Pan Kho Bio, tempat ini merupakan daerah yang digunakan sebagai tempat peristirahatan keluarga Kerajaan Pajajaran pada tahun 1482. Hal ini diketahui ketika ditemukannya suatu titik yang ditandai oleh keberadaan batu besar megalitikum. Batu besar itu merupakan monolit yang digunakan oleh Kerajaan Pajajaran. Diperkirakan Kelenteng Pan Kho Bio telah ditemukan sejak tahun 1703 dan menjadi kelenteng paling tua di Kota Bogor. Masyarakat Tionghoa mulai membangun kelenteng pada daerah ini dikarenakan beberapa alasan, yakni : wilayah tersebut sakral karena pernah menjadi tempat beristirahatnya keluarga Kerajaan Pajajaran, wilayah yang strategis karena berada di dekat sungai; dimana sungai sebagai jalur transportasi utama pada saat itu (dalam Putri, 2020)



Gambar 2.68 *Pan Kho Bio*  
Sumber: Madrus (2018)

### 3) Kwan Im Bio

Sebelum dijadikan sebagai kelenteng, Kelenteng Kwan Im Bio merupakan rumah retret yang dimiliki oleh tuan tanah di Bogor pada saat itu. Kemudian pada tahun 1940, ibu pemilik tanah dari rumah retret yang memiliki nama Teng Oen Giok menyumbangkan rumah retret tersebut kepada seorang biarawati. Akhirnya dibangunlah Kelenteng Kwan Im Bio yang dapat dikunjungi secara umum oleh orang - orang yang ingin berdoa di dalamnya. Kelenteng Kwan Im Bio memiliki usia yang lebih muda dibandingkan dengan Kelenteng Pan Kho Bio dan Hok Tek Bio (Simanjuntak, 2019).



Gambar 2.69 Kwan Im Bio