



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Media Informasi

Turrow (2011) menyatakan bahwa media informasi terbagi menjadi dua jenis, yaitu media cetak dan media elektronik. Dua jenis media digunakan dalam perancangan tugas akhir.

##### 2.1.1 Media Cetak

Menurut Turow (2011), media cetak merupakan bentuk media yang diterapkan ke dalam tinta dan kertas. Turow (2011) membagi media cetak menjadi buku, koran dan majalah. Media primer bentuk cetak dirancang dalam bentuk buku.

##### 2.1.1.1 Buku

Istilah ‘buku’ merupakan kata serapan dari ‘*book*’ dalam Bahasa Inggris. Istilah *book* merupakan serapan dari kata ‘*bok*’ dalam Bahasa Inggris kuno, yang merupakan sebutan dari pohon *beech* yang digunakan sebagai papan menulis pada zaman dahulu.

Buku merupakan kumpulan dari beberapa lembar kertas yang mengandung tulisan maupun gambar yang dijilid menjadi satu di salah satu ujungnya yang berisi, cerita, pengetahuan dan sejarah yang berfungsi untuk menyampaikan ilmu kepada pembaca melampaui batas ruang dan waktu (Haslam, 2006, hal. 8-9).

Menurut Turow (2011) cikal bakal buku di zaman modern sekarang, adalah lembaran *papyrus* peradaban Mesir kuno berupa lembaran menyerupai kertas yang terbuat dari tanaman yang dapat ditulis. Hingga buku kini berkembang menjadi kumpulan kertas yang dapat dicetak banyak dalam waktu yang sangat cepat

menggunakan mesin. Turow (2011) membagi buku berdasarkan fungsi dan jenisnya menjadi *educational and professional books* dan *consumer books*. Jenis buku yang dirancang adalah buku jenis *consumer books*. Menurut Turow (2011), *Consumer books* adalah buku yang lebih ditargetkan kepada khalayak umum yang fokus kepada kehidupan pribadi. Contohnya adalah buku religius, buku dagang dan buku pers universitas.

#### **2.1.1.2 Anatomi Buku**

Menurut Lupton (2008), anatomi buku terbagi menjadi tiga yaitu awal, tengah dan akhir. Buku dijilid menjadi satu menggunakan lem atau rekatan yang ditutup oleh *spine* atau punggung. Bagian awal buku terdiri dari :

**A. Cover**

**B. Half Title Page**

Berfungsi untuk menampilkan judul dengan jelas.

**C. Title Page**

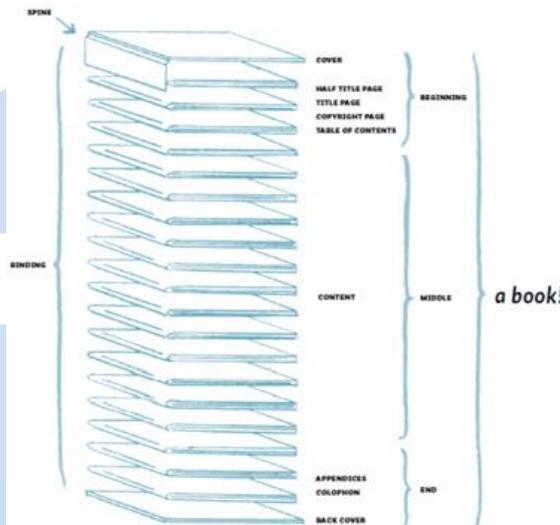
Berisi nama judul, nama pengarang, penerbit dan tempat buku diterbitkan.

**D. Copyright Page**

Berisi informasi lengkap tentang buku, baik hak cipta, tahun terbit serta nama kontributor lain yang ambil bagian dalam pembuatan buku.

**E. Table of Contents**

Berfungsi untuk membantu navigasi konten di dalam buku.



Gambar 2.1 Anatomi buku  
(Haslam, 2008)

### 2.1.1.3 Penjilidan Buku

Lupton (2008) menyatakan bahwa dalam penjilidan atau *binding* dibutuhkan perekat, benang dan staples. Beliau juga menjelaskan jenis metode penjilidan yang terbagi menjadi jenis *hardcover*, *perfect*, *tape*, *side stitch*, *saddle stitch*, *pamphlet stitch*, *screw and post*, *stab*, *spiral* dan *plastic comb*. Dalam perancangan media informasi primer bentuk buku, digunakan metode penjilidan *perfect* yang menurut Lupton (2008) merupakan metode menjilid dengan merekatkan halaman-halamn longgar pada setiap tepinya lalu direkatkan dengan cover buku.



Gambar 2.2 *Perfect binding*  
(<https://sinarsurya.com/wp-content/uploads/2018/04/percetakan-jakarta-dengan-perfect-binding-hot-glue-di-sinarsurya-dot-com.png>)

#### 2.1.1.4 Grid

*Grid* adalah sebuah teknik memposisikan dan memuat sebuah elemen desain dalam bentuk susunan tertentu yang membantu desainer saat membuat sebuah desain (Ambrose & Harris, 2011, hal 26). Penggunaan grid juga dapat membantu elemen desain tersusun rapi dan seimbang.

Menurut Tondreau (2009), *grid* dikelompokkan menjadi 6 bagian, yaitu:

##### A. *Columns*

Teks atau gambar yang disusun dalam bentuk vertikal dengan jumlah dan ukuran yang bermacam-macam sesuai dengan penggunaan.

##### B. *Modules*

Merupakan bagian yang dipisahkan oleh ruang kosong secara berulang dan konsisten. Penggabungan *modules* dapat menghasilkan baris dan kolom yang memiliki ukuran yang bervariasi.

##### C. *Margins*

Merupakan ruangan kosong pada bagian pinggir kertas. Bagian tersebut biasanya berisi catatan dan teks.

##### D. *Spatial and zone*

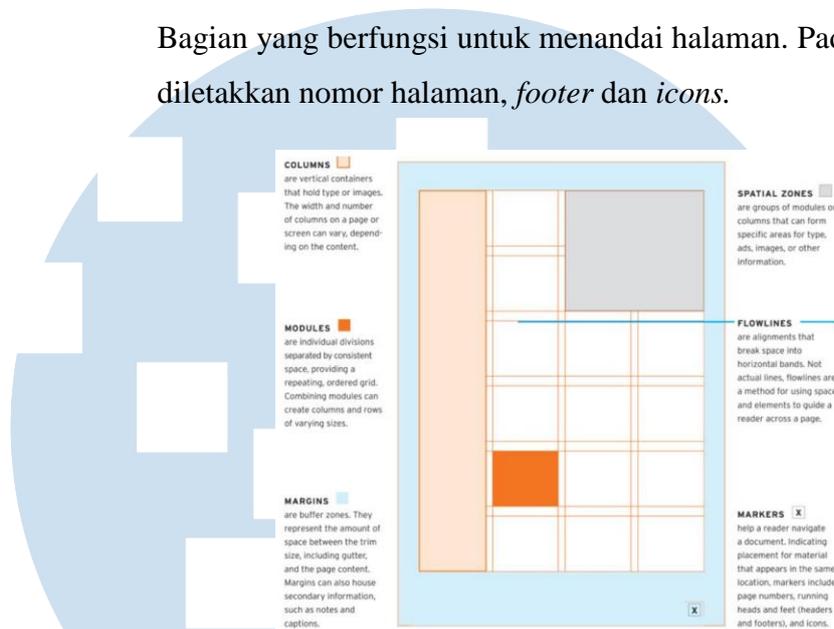
Gabungan *modules* dan *columns* sebagai tempat untuk menampung teks, iklan, gambar dan lainnya.

##### E. *Flowlines*

Susunan garis horizontal yang tidak dapat dilihat namun terbentuk dari alur susunan sebuah konten.

## F. Markers

Bagian yang berfungsi untuk menandai halaman. Pada *markers* diletakkan nomor halaman, *footer* dan *icons*.



Gambar 2.3 Bagian Grid (Tondreau, 2009)

Tondreau (2009) membagi jenis grid menjadi lima, yaitu *Single-Column*, *Two-Column*, *Multi-Column*, *Modular* dan *Hierarchical grid*. Perancangan media informasi menggunakan jenis *Single-Column Grid* yang menurut Tondreau (2009) merupakan jenis grid yang digunakan pada buku yang menggunakan kolom tunggal seperti esai atau laporan.



Gambar 2.4 Penggunaan grid pada buku cerita ilustrasi (<https://i.graphicmama.com/blog/wp-content/uploads/2018/06/18064438/Children-Book-Illustration-tom-sawyer-2.jpg>)

### **2.1.2 Media Elektronik**

Menurut Turow (2011), Media elektronik merupakan jenis media yang mampu bergerak dan berubah dengan cepat. Media elektronik dibagi menjadi rekaman, radio, film, televisi dan internet & video game (Turow, 2011). Media informasi sekunder dirancang dalam bentuk media elektronik jenis film yang menurut Turow (2011) merupakan rangkaian ilusi gambar yang bergerak menciptakan *persistence of vision* yang membuat mata audiens tetap memperhatikan dan tertuju hingga hilang dari pandangan.

## **2.2 Ilustrasi**

Ilustrasi digunakan dalam perancangan media informasi sebagai media yang menyampaikan cerita dan informasi secara visual. Menurut Male (2007) ilustrasi adalah sebuah gambar yang merupakan bagian dari komunikasi visual yang membantu penyampaian informasi sesuai konteks kepada pembaca. Ilustrasi digunakan untuk buku cerita anak, ensiklopedia serta fiksi untuk pembaca dewasa. Ilustrasi dapat dihasilkan ke berbagai macam bentuk dari bentuk cetak, animasi hingga *motion graphic* (hal. 10).

Dibandingkan dengan fotografi, ilustrasi tidak memiliki batas. Informasi yang disampaikan sebuah ilustrasi bersifat lebih luas dan mampu menyampaikan detail hingga ke detail yang kecil. Selain itu, ilustrasi lebih mampu menyampaikan emosi, cerita, imajinasi hingga mengurangi detail yang tidak dibutuhkan (Arnston, 2012, hal 151-152).

### **2.2.1 Jenis Ilustrasi**

Menurut Wigan (2009), jenis ilustrasi dibedakan berdasarkan gayanya. Jenis ilustrasi berdasarkan gaya dibagi menjadi Karikatur, Hiper-realis, Kartun dan Manga. Dalam perancangan media informasi, jenis ilustrasi yang digunakan adalah gaya ilustrasi Manga yang menurut Wigan (2009) merupakan gaya ilustrasi yang berasal dari Jepang dan biasa

digunakan pada komik dan novel. Ciri khas dari gaya ilustrasi ini adalah penggambaran mata karakter yang bulat dan besar (hal. 144).



Gambar 2.5 VOFAN – Penggunaan gaya ilustrasi manga  
([https://cdn.myanimelist.net/s/common/uploaded\\_files/1580895635-c54733d0b3681223b811a2bdc9f3f4a5.jpeg](https://cdn.myanimelist.net/s/common/uploaded_files/1580895635-c54733d0b3681223b811a2bdc9f3f4a5.jpeg))

### 2.3 Karakter

Pada media informasi buku cerita ilustrasi yang dirancang, terdapat karakter atau tokoh. Menurut Mccloud (2006), dalam merancang karakter yang menarik bagi pembaca harus diperhatikan 3 hal, yaitu:

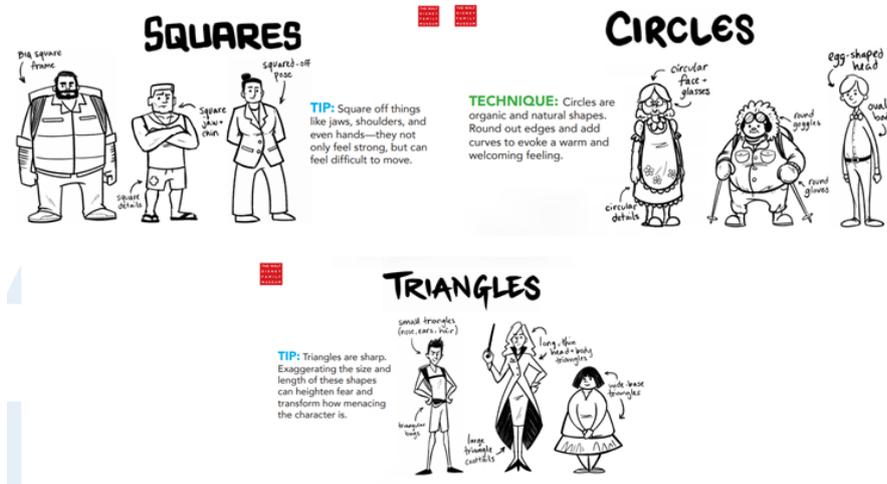
#### A. *Inner Life*

Seorang karakter harus memiliki kepribadian. Kepribadian tersebut dapat diperlihatkan melalui perkataan dan perbuatan karakter tersebut. Hal tersebut dapat membentuk kisah hidup karakter tersebut sehingga mampu mempengaruhi emosi si pembaca (hal. 64-69).

#### B. *Visual Distinction*

Setiap karakter memiliki ciri khas masing-masing sehingga dapat dibedakan dengan mudah oleh pembaca. Perbedaan karakter dapat dibuat dengan

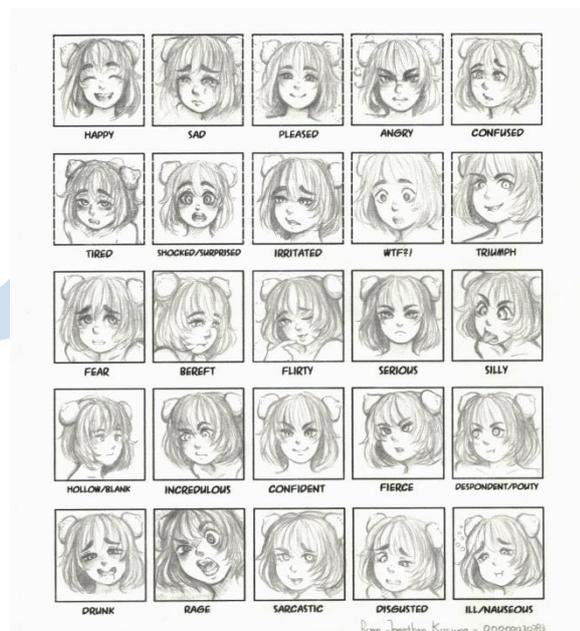
membedakan detail yang dimiliki oleh karakter seperti bentuk muka, tubuh, tinggi, rambut, pakaian dan lainnya (hal. 70-75).



Gambar 2.6 Karakteristik tokoh berdasarkan bentuk (<https://dreamfarmstudios.com/blog/shape-language-in-character-design/>)

### C. Expressive Traits

Setiap karakter harus memiliki ekspresi wajah dan postur tubuh yang berbeda satu sama lain. Ekspresi dapat membantu pembaca apa yang dirasakan oleh karakter tersebut (hal. 76-77).



Gambar 2.7 Penggambaran emosi

## 2.4 *Transmedia Storytelling*

Menurut Jenkins (2008), *Transmedia* diuraikan sebagai pendekatan yang terintegrasi dalam mengembangkan suatu usaha yang penyampaian pesannya terbagi menjadi berbagai macam media yang berperan penting membantu audiens untuk memahami dunia yang dibentuk.

Menurut Pratten (2015), *Transmedia Storytelling* memiliki beberapa definisi. Pertama, *Transmedia Storytelling* merupakan cara menyampaikan cerita menggunakan berbagai macam platform yang penyajiannya dapat memungkinkan audiens untuk berpartisipasi dan menikmatinya secara menyeluruh. Namun tantangannya adalah setiap media harus dinikmati secara tunggal walaupun audiens mencapai kepuasan tertinggi ketika semua media telah diakses dan dipahami. Namun, definisi tersebut memiliki masalah yaitu lebih terpaku kepada proses produksi daripada proses konsumsi, *Transmedia Storytelling* semestinya mengutamakan audiens sebagai inti. Akhirnya, *Transmedia Storytelling* disimpulkan oleh Pratten sebagai proses yang membawa audiens ke dalam perjalanan emosional dari satu momen ke momen lainnya.

### 2.4.1 *Prinsip Transmedia Storytelling*

Menurut Jenkins (2010), prinsip *Transmedia Storytelling* terbagi menjadi 7, antara lain *Spredibility vs Drillability*, *Continuity vs Multiplicity*, *Immersion vs Extractability*, *Worldbuilding*, *Seriality* dan *Performance*. Dalam perancangan media informasi, penulis menggunakan prinsip *Seriality* yang menurut Jenkins (2010) merupakan prinsip yang mengarah kepada cara agar pesan yang ingin disampaikan dapat terbagi menjadi beberapa bagian dan dapat didistribusikan ke berbagai macam platform. Prinsip ini dipilih karena media informasi dirancang dalam bentuk buku cerita ilustrasi dan video untuk menyampaikan cerita dan informasi tentang sembahyang arwah leluhur.

## 2.5 Desain

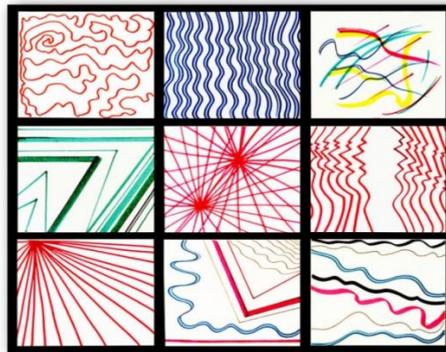
Landa (2014) menyatakan bahwa desain grafis merupakan suatu bentuk penyampaian informasi atau pesan kepada orang banyak dengan memadukan elemen visual menggunakan prinsip desain melalui proses kreatif.

### 2.5.1 Elemen Desain

Desain memiliki beberapa elemen. Menurut Landa (2014), terdapat 5 elemen dalam sebuah desain yaitu,

#### A. *Line*

Garis merupakan bagian dari elemen desain yang tersusun dari titik yang berbentuk memanjang. Garis juga dapat didefinisikan sebagai penanda yang dihasilkan dengan ditarik dari satu titik ke titik lain menggunakan peralatan (pensil, pena maupun kuas). Disamping itu, garis juga memiliki arah dan kualitas yang beragam. Arah dalam bentuk garis lurus hingga kurva. Kualitas dalam bentuk tebal dan tipisnya sebuah garis (hal. 16).



Gambar 2.8 Bentuk dan kualitas garis

(<https://www.bulbapp.com/u/7-elements-and-principles-of-art-and-design>)

Garis terdiri dari beberapa kategori, antara lain:

1) *Solid Line*

Garis yang terlihat tebal dan berperan sebagai tanda sebuah permukaan.

2) *Implied Line*

Garis yang terpisah atau terputus-putus yang terlihat seolah-olah utuh atau memiliki kelanjutan.

3) *Edges*

Pertemuan ujung garis yang membentuk sebuah bidang.

4) *Line of Vision*

Garis tak kasat mata yang membentuk pola dan membuat mata mengikuti alur sebuah komposisi.

Manfaat dan fungsi sebuah garis:

- a. Mengatur komposisi secara visual.
- b. Mempertegas sebuah bentuk, membentuk gambar, pola dan huruf.
- c. Pembatas dan pembentuk area sebuah komposisi.
- d. Pencipta *line of vision* (garis penglihatan).
- e. Memperjelas objek.
- f. Mengungkapkan ekspresi.

**B. *Shape***

Bentuk adalah ruang tertutup atau jalur tertutup atau sebuah area dua dimensi yang dibentuk oleh garis, warna ataupun tekstur. Persegi, lingkaran dan segitiga merupakan bentuk dasar dari sebuah bentuk, sedangkan kubus, bola dan piramida merupakan bentuk tiga dimensinya (hal. 21).

Berikut adalah macam-macam kategori bentuk:

1) Bentuk Geometris

bentuk yang terdiri dari garis lurus, memiliki sudut dan dapat diukur.

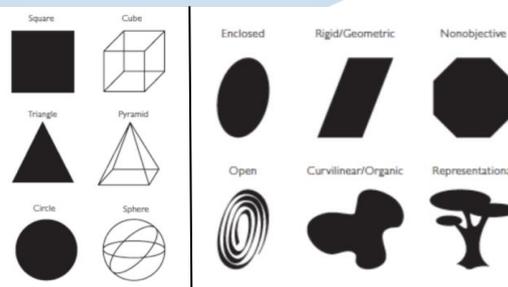
2) Bentuk Lengkung

Memiliki bentuk lengkung dan terasa lebih natural.

3) Bentuk *Rectilinear*

Perpaduan garis lurus dan sudut yang membentuk persegi atau bujur sangkar.

- 4) Bentuk Tak Beraturan  
Bentuk yang merupakan perpaduan dari garis lurus dan garis lengkung sehingga menghasilkan bentuk yang tidak teratur.
- 5) Bentuk Tak Terduga  
Bentuk yang merupakan hasil dari proses yang disengaja maupun tidak.
- 6) Bentuk Non-Representasional  
Bentuk yang diciptakan atas kemauan sendiri atau murni tanpa adanya pengaruh dari objek lainnya.
- 7) Bentuk Representasional  
Bentuk yang diciptakan berdasarkan representasi benda, orang atau alam yang telah ada.
- 8) Bentuk Abstrak  
Bentuk sederhana yang tercipta dengan mengacu kepada bentuk yang lebih kompleks.



Gambar 2.9 Bentuk dasar dan jenis bentuk (Landa, 2014)

### C. *Figure/Ground*

*Figure* adalah bentuk positif yang berfungsi menggambarkan sebuah objek utama, sedangkan *ground* sebagai bentuk negatif yang berfungsi sebagai pendukung atau latar belakang. *Ground* terbentuk karena adanya *figure* (hal. 21-22).

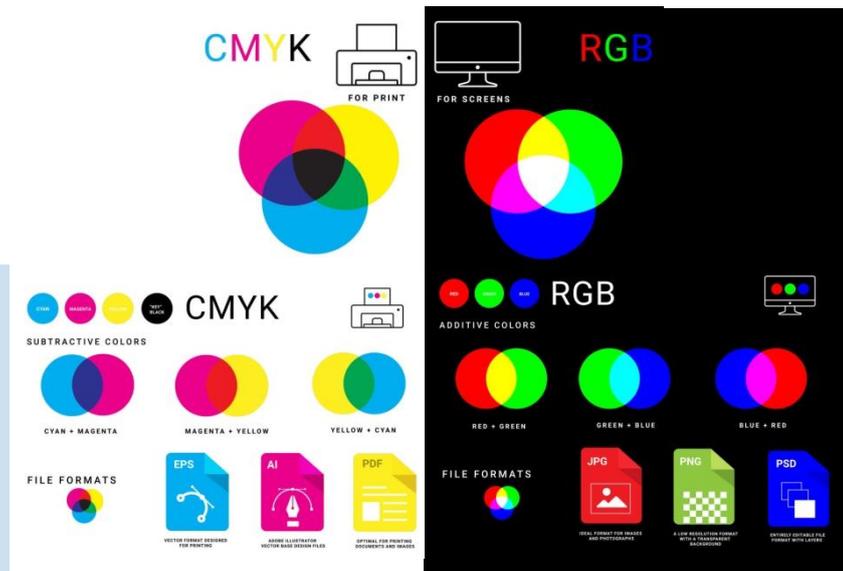


Gambar 2.10 JBL – *Noise Cancelling Headphones Ad*  
(<https://digitalsynopsis.com/wp-content/uploads/2017/07/jbl-noise-cancelling-headphones-1.jpg>)

#### D. *Colour*

Warna merupakan salah satu bagian dari elemen desain. Warna dapat terlihat apabila terjadi pantulan cahaya. Sebuah warna mengandung 3 elemen yang terdiri dari *value*, *hue* dan *saturation*. *Hue* sendiri merupakan warna dasar (biru, hijau dan merah). Sedangkan *value* merupakan perbedaan gelap terangnya warna. *Saturation* adalah perbedaan tingkat kecerahan warna. Warna juga memiliki perbedaan temperatur yang dapat dilihat dari *hue*. Berdasarkan temperatur, warna dibedakan atas warna hangat dan warna dingin. Merah, kuning dan orange sebagai warna hangat. Sedangkan hijau, biru dan ungu sebagai warna dingin.

Berdasarkan media, kelompok warna dasar terbagi menjadi dua. Pertama, RGB (*Red Green Blue*) yang meliputi warna merah, hijau dan biru terdapat di media berbasis layar. Kedua, CMYK (*Cyan Magenta Yellow Key*) yang meliputi warna cyan, magenta, kuning dan hitam yang terdapat di media cetak *offset* (hal 23-24).



Gambar 2.11 RGB dan CMYK  
 ([https://www.thevisualpro.com/hubfs/Imported\\_Blog\\_Media/CMYK\\_vs\\_RGB\\_Blog\\_VisualPro\\_1-1-scaled.jpg](https://www.thevisualpro.com/hubfs/Imported_Blog_Media/CMYK_vs_RGB_Blog_VisualPro_1-1-scaled.jpg))

### E. *Texture*

Tekstur merupakan bentuk representasi visual suatu permukaan. Sebuah tekstur dapat dihasilkan dari teknik melukis, menggambar, fotografi dan lainnya. Tekstur terdiri dari tekstur taktil dan tekstur visual (hal. 28). Jenis tekstur yang digunakan dalam perancangan media informasi adalah tekstur taktil yang menurut Landa (2014) adalah tekstur yang merupakan hasil dari scan tekstur taktil atau digambar sehingga tidak dapat dirasakan oleh indra peraba, Hanya dapat dilihat secara visual saja.



Gambar 2.12 *Ore, Tsushima* - Tekstur visual rambut kucing ([https://afastation.sfo2.digitaloceanspaces.com/wp-content/uploads/2021/02/27132325/oretsushima\\_anime\\_tsushima.png](https://afastation.sfo2.digitaloceanspaces.com/wp-content/uploads/2021/02/27132325/oretsushima_anime_tsushima.png))

### 2.5.2 Prinsip Desain Grafis

Prinsip desain digunakan dan diterapkan dalam pembuatan desain. Prinsip desain dibutuhkan untuk menciptakan kesatuan atau *unity* agar terciptanya karya desain dengan komposisi yang seimbang (Landa, 2014, hal. 29). Prinsip desain menurut Landa (2014) terbagi menjadi:

#### A. *Format*

Terdapat banyak macam format yang digunakan oleh seorang desainer seperti CD dan poster, iklan, sampul buku dan lainnya. Format merupakan dasar bagi prinsip desain lainnya karena komposisi pada sebuah desain akan dibuat berdasarkan batasan yang dimiliki oleh format (Landa, 2014, hal. 29-30).

#### B. *Balance*

Keseimbangan dari sebuah komposisi dapat memberikan kesan harmonis pada sebuah desain. Keseimbangan berupa peletakan dan pewarnaan di dalam desain. Keseimbangan ada dua macam yaitu keseimbangan asimetris dan keseimbangan simetris. Keseimbangan asimetris terbentuk dari susunan elemen visual yang tidak seimbang. Sedangkan keseimbangan simetri terbentuk dari susunan elemen visual yang seimbang (hal. 30).



Gambar 2.13 Bentuk keseimbangan  
(Landa, 2014)

### C. *Visual Hierarchy*

Merupakan prinsip yang mengatur informasi yang disampaikan di dalam sebuah desain grafis. Dalam prinsip ini terdapat objek sebagai penekanan utama dengan adanya elemen lain yang mendukung elemen utama. Objek utama disebut juga dengan titik fokus (Landa, 2014, hal. 33).

Menurut Landa (2014) Terdapat 6 cara untuk menentukan titik fokus antara lain (hal 33-35):

1) *Emphasis by Isolation*

Elemen visual yang memiliki bobot visual yang paling banyak dijadikan titik fokus dengan cara mengisolasi elemen tersebut.

2) *Emphasis by Placement*

Dilakukan dengan meletakkan elemen visual pada posisi yang paling menarik perhatian, seperti di kiri atas, di tengah halaman atau di latar depan.

3) *Emphasis Through Scale*

Ukuran dan skala sebuah objek yang membentuk penekanan serta ilusi kedalaman.

4) *Emphasis Through Contrast*

Penekanan yang dilakukan dengan meningkatkan kontras. Kontras bisa berupa perbedaan ukuran, bentuk, skala atau posisi.

5) *Emphasis Through Direction and Pointers*

Diarahkan menggunakan tanpa panah agar audiens dapat mengetahui titik fokus dari sebuah komposisi.

6) *Emphasis Through Diagrammatic Structures*

Menyusun elemen dengan cara *layering*. Dilakukan penumpukan elemen untuk menghasilkan sebuah hubungan hirarki dari atas sampai bawah.



Gambar 2.14 Titik fokus pada ilustrasi  
([https://www.youtube.com/watch?v=O-pz14hztms&ab\\_channel=DreamprismPress](https://www.youtube.com/watch?v=O-pz14hztms&ab_channel=DreamprismPress))

**D. Rhythm**

Berbeda dengan ritme di dalam musik dan puisi. Di dalam konteks desain grafis, *rhythm*(ritme) merupakan pengulangan yang kuat dan konsisten membentuk sebuah susunan yang berulang (Landa, 2014, hal. 35).

**E. Unity**

Prinsip dalam desain grafis yang membantu elemen-elemen menjadi kesatuan karya yang terpadu. Landa menjelaskan hukum Gestalt untuk menghasilkan sebuah *unity*. Hukum tersebut terdiri dari (hal. 36):

1) *Similarity*

Elemen-elemen yang memiliki karakteristik yang sama seperti bentuk, tekstur, warna atau arah dianggap berada di dalam satu kelompok.

2) *Proximity*

Elemen-elemen yang saling berdekatan dianggap satu kelompok.

3) *Continuity*

Elemen visual yang tampak saling berkelanjutan meskipun terpisah dari elemen visual lainnya dianggap saling berhubungan satu sama lain.

4) *Closure*

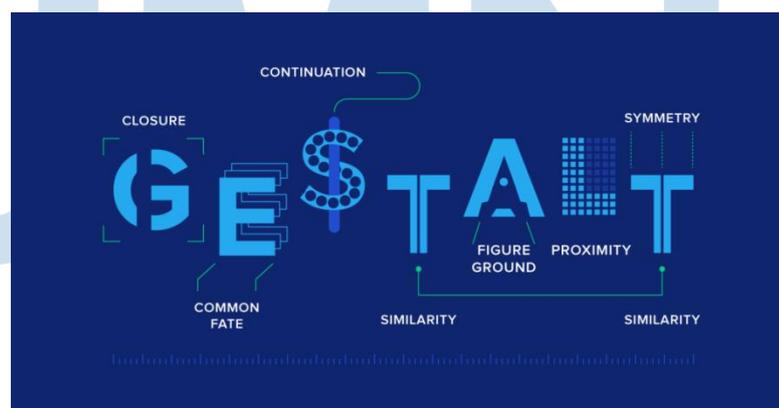
Kecenderungan manusia untuk melihat elemen-elemen visual yang terpisah terlihat sebagai pola atau bentuk yang sempurna.

5) *Common fate*

Elemen-elemen yang bergerak ke arah yang sama dianggap berada dalam kelompok yang sama.

6) *Continuing line*

Apabila terdapat dua garis yang terputus, maka akan terlihat sebagai garis yang bersambung.



Gambar 2.15 Hukum Gestalt

(<https://aggisadventuredesign.files.wordpress.com/2020/11/gestalt-principles-of-design-45cb1b7e7cada357ab317284e9a79a77-1.png?w=1024>)

## 2.6 Tipografi

Tipografi merupakan bentuk nyata dari bahasa. Salah satu bentuk tipografi adalah *type*. *Type* memiliki susunan dan didesain ke dalam kelompok huruf yang memiliki gaya yang sama. *Type* berperan membawa pesan yang disampaikan dalam bentuk kata-kata, kalimat hingga paragraf. Setiap *type* memiliki gaya yang berbeda-beda dan memberikan kesan serta keterbacaan yang berbeda-beda (Cullen, 2012, hal. 12).

*Typeface* merupakan sebuah desain dari satu kumpulan karakter yang terdiri dari huruf, simbol, angka dan tanda aksen yang memiliki ciri khas dan gaya visual yang konsisten (Landa, 2014, hal 44).

### 2.6.1 Anatomi Huruf

Landa (2014) menjabarkan anatomi huruf yang terbagi menjadi 5 bagian, yaitu (hal. 46):

#### A. *Ascender*

Huruf kecil yang melewati bagian atas *x-height*. Contohnya adalah huruf b, h dan l.

#### B. *Descender*

Huruf kecil (seperti g, j, p dan y) yang melewati bagian bawah *x-height*.

#### C. *X-height*

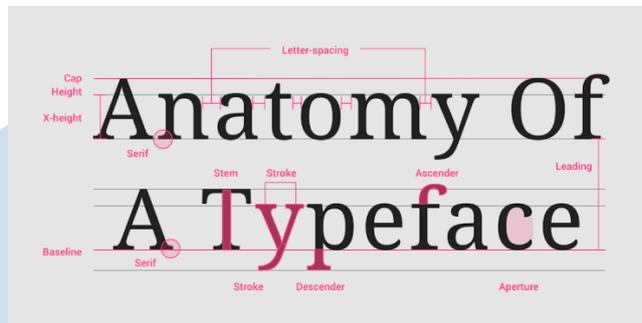
Tinggi dari huruf kecil selain *ascender* dan *descender*.

#### D. *Set width*

Ukuran horizontal sebuah karakter.

#### E. *Terminal*

Bagian terakhir dari tarikan huruf yang tidak diakhiri oleh serif.



Gambar 2.16 Anatomi *Typeface*  
 (<https://material.io/design/typography/understanding-typography.html#type-properties>)

### 2.6.2 Klasifikasi *Typeface*

Landa (2014) mengklasifikasikan jenis *typeface* menjadi *Old Style*, *Transitional*, *Modern*, *Slab Serif*, *Sans Serif*, *Blackletter*, *Script* dan *Display*. Jenis *typeface* yang digunakan dalam perancangan media informasi adalah *Sans Serif* yang menurut Landa (2014) yang merupakan jenis *typeface* yang tidak memiliki fitur perpanjangan atau serif. (hal. 47):

Ao	No	Ro	So	
BASTARDA BLACKLETTER	FRAKTUR BLACKLETTER	ROTUNDA BLACKLETTER	TEXTURA BLACKLETTER	
Aa	Aa	Aa	Aa	
HUMANIST SERIF	TRANSITIONAL SERIF	RATIONAL SERIF	CONTEMPORARY SERIF	
Aa	Aa	Aa	Aa	Aa
GROTESQUE/ GOTHIC SANS SERIF	NEO GROTESQUE SANS SERIF	GOEMETRIC SANS SERIF	HUMANIST SANS SERIF	NEO HUMANIST SANS SERIF
Aa	Aa	Aa		
GEOMETRIC SLAB SERIF	GROTESQUE SLAB SERIF	HUMANIST SLAB SERIF		
Ga	Aa			
SCRIPT	DISPLAY			

Gambar 2.17 Klasifikasi *Typeface*  
 (<https://creativepro.com/wp-content/uploads/2016/07/E.Classification.png>)

## 2.7 Tionghoa di Indonesia

Orang Tionghoa dibagi menjadi dua kategori, yaitu orang Tionghoa totok dan orang Tionghoa peranakan. Orang Tionghoa totok lahir di Tiongkok meskipun tidak menggunakan bahasa Tionghoa maupun tidak melakukan adat istiadat Tionghoa secara penuh. Sedangkan orang Tionghoa peranakan lahir di

Indonesia. Sehingga dapat disimpulkan bahwa orang Tionghoa adalah orang lahir di Indonesia maupun di Tiongkok dan telah lama menetap di Indonesia (Hambalie & Dewi, 2018).

Orang Tionghoa datang ke Indonesia terutama Jawa dan Sumatera dimulai dari seorang biksu Buddha bernama Fa-Hsien pada tahun 414 datang ke Indonesia untuk menyebarkan agama Buddha. Selain itu banyak perantau Tionghoa dari Cina yang datang untuk berdagang, selain itu ada yang mencoba untuk mencari pekerjaan sebagai kuli. (Yuanzhi, 2015, hal. 8-15).

### **2.7.1 Tradisi Orang Tionghoa di Indonesia**

Menurut Marcus (2009) ada banyak tradisi perayaan dan sembahyang yang dijalankan oleh generasi Tionghoa baik dari Cina maupun di negara lainnya termasuk di Indonesia. Namun sempat terjadinya rezim yang membatasi kegiatan tradisi dan keagamaan Tionghoa Indonesia pada Orde Baru menyebabkan orang Tionghoa Indonesia semakin kurang memahami makna dari tradisi tersebut. Marcus (2009) mengatakan bahwa hampir setiap hari ada kegiatan sembahyang yang harus dilaksanakan oleh Orang Tionghoa, namun hanya beberapa yang biasa dilaksanakan. Salah satu bentuk sembahyangnya antara lain adalah sembahyang arwah leluhur.

### **2.7.2 Sembahyang Arwah Leluhur**

Sembahyang arwah leluhur di dalam budaya Tionghoa merupakan sebuah tradisi yang dilakukan oleh anggota keluarga untuk mencukupi kebutuhan anggota keluarga mereka yang telah tiada dengan tujuan agar mereka berbahagia di dunia akhirat. Tradisi ini memiliki tujuan untuk menunjukkan bakti kepada leluhur mereka dan untuk memperkokoh persatuan di dalam keluarga dan yang segaris keturunan (He, 2012, hal. 830).

Orang Tionghoa dengan latar belakang apapun memuja leluhur mereka dengan cara mereka masing-masing. Perbedaannya hanya berada

pada besar dan nilai dari persembahan mereka. Ketika orang Tionghoa pindah ke tempat tinggal yang baru, mereka akan membawa altar sembahyang mereka dan tetap menyembahyangkan leluhur mereka. Metode ini bertujuan untuk mengajarkan keturunan mereka untuk tidak melupakan leluhur dan keluarga mereka (He, 2012, hal. 831).

Menurut Marcus (2009), Orang Tionghoa memiliki sebuah pepatah yang berbunyi “Jika kita minum air, maka kita harus selalu ingat kepada sumbernya.”. Pepatah itu memiliki makna bahwa tanpa adanya leluhur, hidup yang kita jalani ini tidak akan ada. Menurut kepercayaan Tionghoa, leluhur adalah orang yang lahir sebelum kita termasuk ayah dan ibu. Sembahyang juga bisa untuk menghormati orang yang telah tiada baik itu arwah leluhur yang dikenal maupun arwah yang tidak dikenal secara langsung. Menurut Marcus (2009), ada banyak hari pelaksanaan sembahyang arwah namun 3 sembahyang besar yang paling umum atau wajib dilaksanakan, yaitu sembahyang Imlek, Sembahyang *Chen Beng* dan Sembahyang *Cio-ko*.

#### **A. Sembahyang Imlek**

Sembahyang arwah leluhur yang dilakukan sehari sebelum Imlek. Biasanya disajikan kue bakul/keranjang saat sembahyang dilaksanakan.

#### **B. Sembahyang Chen Beng**

Sembahyang arwah leluhur yang dilakukan pada bulan Chen Beng, yaitu pada tanggal 5 April (10 hari sebelum sampai 10 hari sesudah). Pada saat itu, orang Tionghoa pergi membersihkan makam leluhur mereka.

#### **C. Sembahyang Cio-ko**

Sembahyang arwah leluhur yang dilaksanakan pada bulan 7 penanggalan Tionghoa, pada perayaan ini dilakukan sembahyang massal atau sembahyang rebutan pada hari ke-15 bulan tersebut.