

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Teori Perancangan

Menurut Landa (2014, hlm. 1), dalam bukunya yang berjudul *Graphic Design Solutions (5th ed)*, desain grafis merupakan sebuah komunikasi dalam bentuk visual yang berguna untuk menyampaikan informasi atau pesan kepada audiens. Pernyataan tersebut didukung oleh Brocket Horne (dalam Landa, 2014), yang berpendapat bahwa desain grafis merupakan sebuah bahasa yang dapat melahirkan kepercayaan terhadap sebuah benda, ide, dan pesan. Tanpa kita sadari, desain grafis juga dapat membuat sebuah konten dapat diakses, meningkatkan pemahaman konten dan pengalaman pembaca, serta menciptakan daya tarik visual dan keunikan dalam publikasian (Landa, 2014, hlm. 3). Hal tersebut dapat terealisasi dengan berbekal kemampuan dalam memahami prinsip desain, komposisi, pemahaman tipografi, teori, analisa visual, dan kemampuan untuk merancang gambar-gambar yang bermakna (Landa, 2014, hlm. 13)

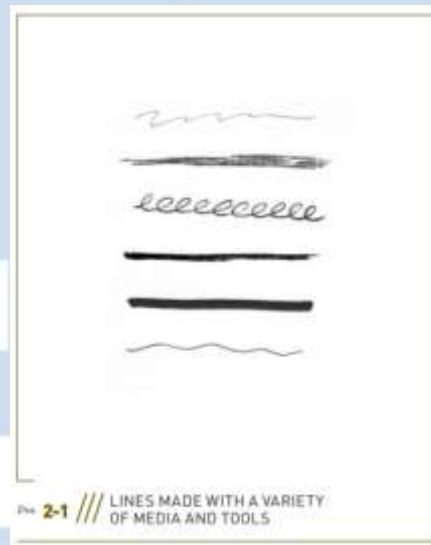
2.1.1 Elemen Desain

Dalam merancang sebuah desain, terdapat beberapa komponen dasar yang harus diperhatikan untuk menciptakan visual yang baik dan efektif. Komponen awal dalam perancangan desain adalah penggunaan elemen yang menjadi awal sebuah bentuk visual. Elemen tepat yang dipadukan dengan prinsip desain yang sesuai akan menciptakan hasil desain yang komunikatif dan representatif. Menurut Landa (2014), terdapat 4 elemen utama pada desain dua dimensi, yaitu sebagai berikut.

1) Garis

Garis merupakan elemen dasar yang terbentuk dari kumpulan titik-titik kecil. Garis memegang peranan penting dari berbagai komposisi dan penyampaian komunikasi. Sebuah garis dapat memiliki berbagai aspek yang dapat dilihat dari halus, tebal, tipis,

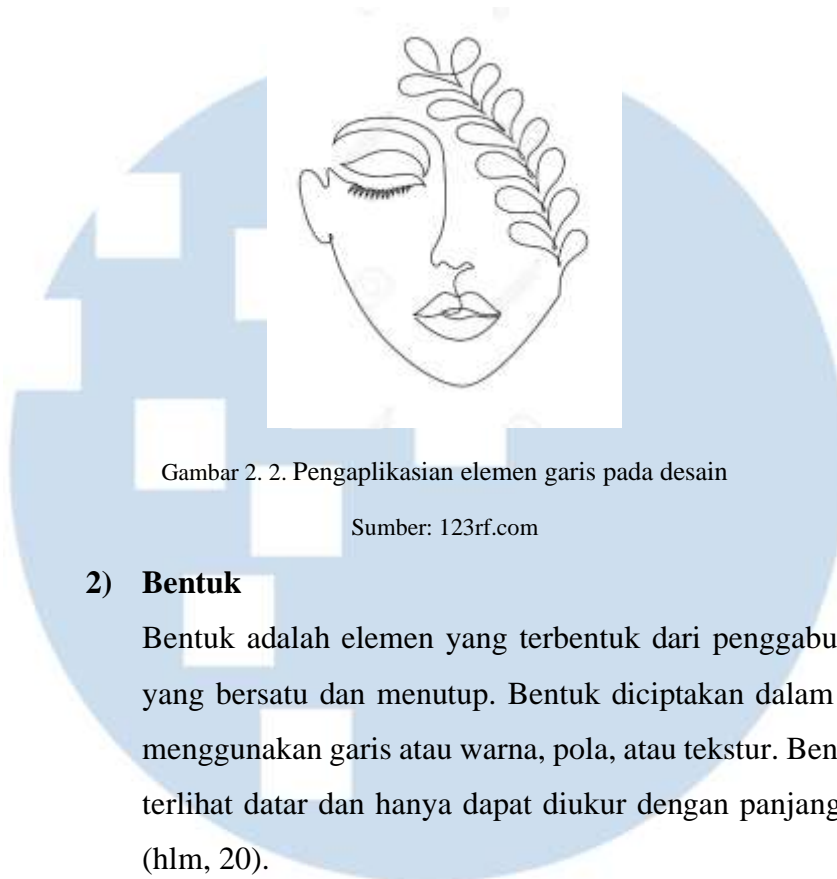
pecah, mulus, teratur, berubah-ubah, dan masih banyak lagi (Landa, 2014, hlm. 19).



Gambar 2.1. Garis

(Landa, 2014)

Jenis-jenis garis dikategorikan dalam 4 jenis, yaitu garis solid yang terlihat jelas, garis tersirat yang tidak berkelanjutan namun terlihat membentuk kelanjutan saat dilihat oleh mata, tepi sebagai pertemuan antara bentuk dan pola, dan terakhir adalah garis visi yang dikenal sebagai garis pengarah. Garis memiliki beberapa fungsi dalam penerapannya. Pertama untuk merancang sebuah bentuk objek, menciptakan gambar, huruf, dan motif. Kedua sebagai pembatas area dalam sebuah komposisi. Ketiga dapat mengatur struktur visual dalam sebuah komposisi. Keempat dapat membentuk batasan sebagai panduan dan kelima sebagai penatap garis lurus sebagai pola ekspresi (Landa, 2014, hlm. 19-20).

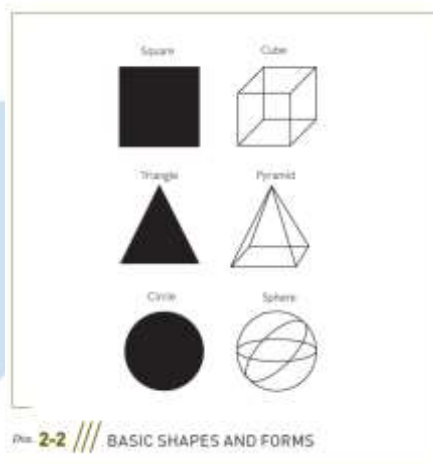


Gambar 2. 2. Pengaplikasian elemen garis pada desain

Sumber: 123rf.com

2) Bentuk

Bentuk adalah elemen yang terbentuk dari penggabungan garis yang bersatu dan menutup. Bentuk diciptakan dalam 2 dimensi menggunakan garis atau warna, pola, atau tekstur. Bentuk sendiri terlihat datar dan hanya dapat diukur dengan panjang dan lebar (hlm, 20).



Gambar 2. 3. Bentuk

(Landa, 2014)

Awal mula sebuah bentuk berasal dari 3 bentuk awal, yaitu kotak, segitiga, dan lingkaran. Bentuk dibagi menjadi beberapa jenis, seperti bentuk geometris yang memiliki kurva yang tepat, bentuk lengkung yang organis dan memberikan kesan

natural. Kemudian dilanjutkan bentuk bujur sangkar yang terbentuk dari garis-garis lurus, ada bentuk tidak biasa gabungan dari garis lurus dan garis melengkung. Selain itu, terdapat bentuk yang diciptakan secara tidak sengaja dari beberapa kondisi tertentu, bentuk yang tidak merepresentasikan seseorang, tempat, atau hal lain, bentuk abstrak yang ditampilkan secara *stylish* dan mudah, dan terakhir bentuk yang tidak merepresentasikan namun dapat mengingatkan tampilan objek asli dengan mata telanjang (hlm 21)

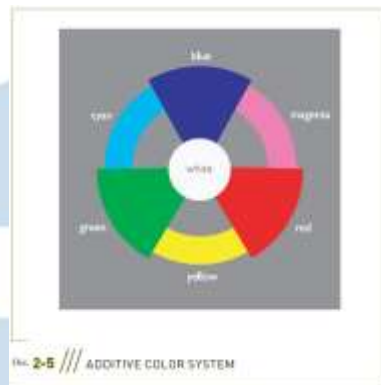


Gambar 2. 4. Pengaplikasian Bentuk pada Desain

Sumber: freepik.com

3) Warna

Warna merupakan elemen pembangun desain yang kuat dan menarik pandangan. Warna hanya dapat dilihat di saat terang dan warna yang dilihat pada permukaan benda disekitar kita merupakan bentuk pantulan cahaya. Warna sendiri dibagi menjadi 3 kategori, yaitu *hue*, *value*, dan *saturation*. *Hue* merupakan penyebutan untuk nama warna, *value* berpengaruh pada tingkatan pantulan cahaya yang ditampilkan, dan *saturation* berpengaruh pada kepekatan warna. *Hue* juga dapat mengaruhi tampilan warna dingin dan hangat (temperatur) pada sebuah objek (Landa, 2014, hlm. 23).



Gambar 2. 5. Sistem Warna Aditif

(Landa, 2014)

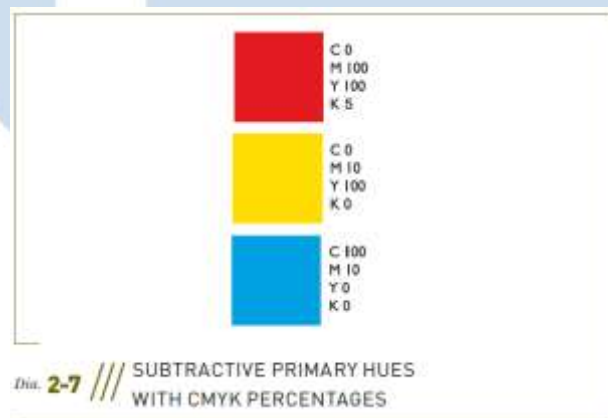
Pada penerapan dan perancangannya, diperlukan pemahaman pada warna-warna dasar untuk menentukan warna-warna lainnya. Saat menggunakan dan melihat layar digital, kita menggunakan tiga warna primer yaitu merah, hijau, dan biru yang biasanya disebut dengan warna RGB. Pencampuran warna RGB dengan jumlah yang seimbang akan menghasilkan warna lainnya, seperti perpaduan merah dan hijau menghasilkan kuning, perpaduan merah dan biru menghasilkan magenta, dan perpaduan hijau dan biru menghasilkan cyan. Warna tersebut dikatakan sebagai warna primer dengan berpegangan bahwa ketiga warna tersebut tidak dapat dicampur dengan warna lainnya. (hlm. 23-24)



Gambar 2. 6. Sistem Warna subtraktif

(Landa, 2014)

Pada gambar diatas di perlihatkan perpaduan antara warna primer yang menghasilkan warna-warna sekunder. Ditampilkan pula warna percampuran yang telah mengalami pengurangan kepekatan yang disebut dengan warna subtraktif. Hal ini terjadi apabila terjadi pengurangan pada permukaan yang diberi warna, seperti melihat warna tinta yang dibubuhkan di atas kertas. Pengaplikasian nyata dapat dilihat melalui pigmentasi cat air, cat minyak, atau pensil warna. Perpaduan antara warna primer merah dan kuning menghasilkan oranye, perpaduan kuning dan biru menghasilkan hijau, dan perpaduan antara merah dan biru menghasilkan ungu. (hlm. 24)



Gambar 2. 7. Sistem Warna subtraktif dalam CMYK

(Landa, 2014)

Penerapan warna pada *offset printing* menggunakan warna primer subtraktif dengan memanfaatkan warna cyan (C), magenta (M), kuning (Y), dan hitam (K). Biasanya warna hitam hanya dimanfaatkan untuk meningkatkan kontras pada suatu hasil cetak. Warna CMYK digunakan pada hasil yang ingin dicetak *full-color*, seperti foto, seni, dan ilustrasi. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan hasil cetak dengan warna yang sesuai seperti di layar digital. (hlm. 23)

4) Tekstur

Tekstur merupakan sifat permukaan atau kualitas representatif sebuah permukaan. Dalam penerapan visual, tekstur terbagi menjadi 2 jenis, yaitu taktil dan visual. Tekstur taktil memiliki dimensi permukaan asli yang dapat disentuh dan dirasakan, sedangkan tekstur visual adalah ilusi dari tekstur asli yang dicetak atau dibuat secara manual sehingga dapat disentuh dan diamati secara visual. Tekstur yang disusun sedemikian rupa dapat membentuk sebuah pola. Apabila diperhatikan lebih jelas, biasanya sebuah pola terbentuk dari 3 aspek utama, yaitu titik, garis, dan *grid*. (hlm. 28)



Gambar 2. 8. Tekstur taktil dan visual

(Landa, 2014)

2.1.2 Prinsip Desain

Perancangan desain yang baik dilihat dari teknik pembuatan yang telah menerapkan prinsip-prinsip desain. Apabila sudah terbiasa, lambat laun penerapan prinsip desain pada setiap karya akan berjalan secara alami. Setiap aspek pada prinsip desain membantu menghasilkan karya yang baik, tepat, dan efektif. Menurut Landa (2014), prinsip desain dibagi menjadi 6 aspek utama sebagai pedoman perancangan desain. Berikut pemaparan setiap aspek. (hlm. 29)

1) Format

Penetapan format pada perancangan desain dilakukan sebagai parameter batasan ukuran dari sebuah desain dalam berbagai peraplikasian. Pada umumnya, desainer menggunakan penyebutan format sebagai pembeda setiap jenis *file*. Pengaplikasian format juga dapat digunakan berbagai ukuran kertas, ponsel, layar, papan iklan, dan lainnya (Landa, 2014, hlm. 29). Bentuk maupun jenis format apapun harus mengikuti aturan yang sudah ditentukan dan berlaku untuk menghasilkan desain yang baik dan dapat berdampak secara efektif (Landa, 2014, hlm. 30).



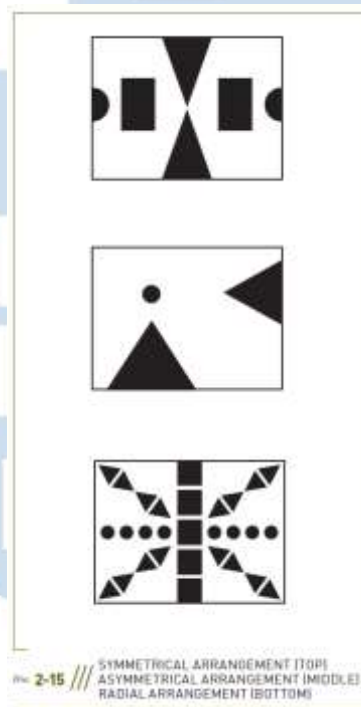
Gambar 2. 9. Format pada media digital

(Sumber: centerklik.com)

2) Keseimbangan (*Balance*)

Keseimbangan merupakan prinsip desain yang kerap kali di terapkan pada kehidupan sehari-hari. Sebuah karya desain akan dikatakan seimbang apabila jumlah penempatan visual antar komposisi elemen merata di setiap posisi dalam desain. Ketika keseluruhan elemen seimbang, maka akan terbentuk sebuah harmoni yang dapat berdampak pada perasaan penerima. Terdapat 3 faktor utama yang mempengaruhi keseimbangan sebuah desain, yaitu berat visual, posisi dan pengaturannya. Faktor berat yang dimaksud dalam konteks ini adalah tampilan visual

yang seimbang dari sisi warna, ukuran, *value*, dan tekstur. Orientasi dan jumlah elemen yang di aplikasikan pada sebuah desain juga berpengaruh pada berat visual desain tersebut (Landa, 2014. Hlm. 30-31).



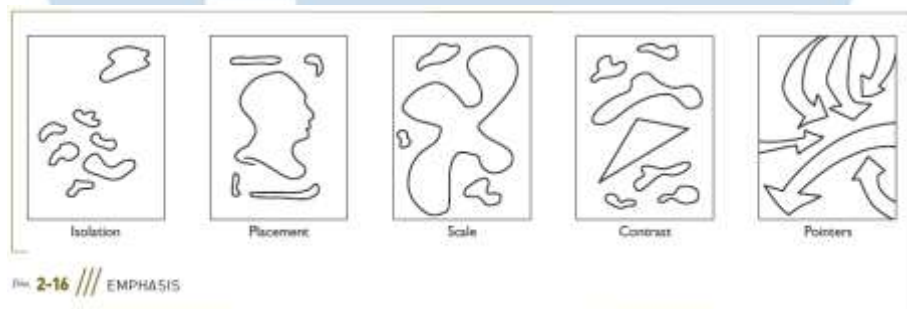
Gambar 2. 10. Pengaturan simetris, asimetris, dan radial pada desain

(Landa, 2014)

Terdapat 3 jenis posisi dan pengaturan keseimbangan, yaitu simetris, asimetris, dan radial. Pengaturan simetris adalah penempatan posisi elemen visual yang rata pada setiap sisi dan memiliki berat visual yang seimbang. Pengaturan asimetris adalah penempatan posisi elemen desain yang saling timpang dan tidak selalu sama pada setiap sisi, namun ukuran, berat visual, warna, bentuk, dan tekstur harus sangat diperhatikan. Pengaturan radial merupakan penempatan elemen visual yang berpusat pada titik tengah dan terbentuk kombinasi secara horizontal dan vertikal. (hlm. 32-33)

3) Hierarki Visual (*Visual Hierarchy*)

Hierarki visual merupakan komponen utama untuk menuntun alur penyampaian informasi dalam sebuah desain. Pada sebuah hierarki, diperlukan penekanan pada beberapa poin utama yang ingin ditonjolkan. Dengan begitu, informasi tersebut dapat diperhatikan terlebih dahulu dan menjadi pusat perhatian dalam sebuah desain. Pemberian penekanan pada sebuah desain juga dapat mempermudah alur pembacaan informasi untuk membedakan informasi yang harus diberikan perhatian khusus dan pelengkap.

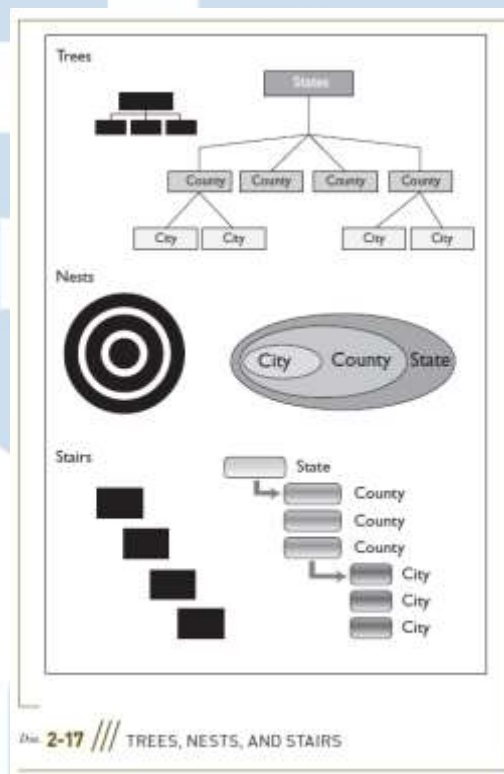


Gambar 2. 11. Bentuk penekanan (*Emphasis*)

(Landa, 2014)

Penekanan dalam perancangan desain dibagi menjadi 6 bentuk, yaitu penekanan dengan isolasi, penempatan, skala, kontras, elemen arah dan penunjuk, serta struktur diagram. Penekanan dengan isolasi berfokus pada memusatkan perhatian pada elemen yang berat atau elemen yang menjadi fokus informasi. Elemen utama harus diimbangi dengan komposisi elemen lainnya. Penekanan dengan penempatan dimaksudkan dengan penempatan elemen visual pada posisi tertentu untuk menarik perhatian orang saat melihatnya. Penempatan elemen utama dapat berada di pojok kiri atas atau di tengah karya. Penekanan dengan skala berfokus pada permainan ukuran elemen bentuk maupun objek yang dapat menghasilkan kedalaman dimensi dalam sebuah karya. Penekanan dengan kontras

merupakan bentuk pemfokusan elemen utama yang berkaitan dengan pengaturan terang gelap, halus kasar, dan cerah kusam objek yang ditempatkan dalam desain. Penekanan yang memanfaatkan elemen arah dan penunjuk seperti panah dan garis diagonal dapat langsung mengarahkan orang untuk fokus ke informasi utama dari desain tersebut, (hlm 34-35)



Gambar 2. 12. Bentuk penekanan secara struktur diagram

(Landa, 2014)

Terakhir penekanan secara struktur diagram terbagi menjadi 3 bentuk, yaitu struktur pohon, sarang, dan tangga. Struktur pohon berfokus pada penempatan elemen utama pada posisi teratas dan diikuti elemen pendukung lainnya yang saling terhubung satu sama lain. Struktur sarang memfokuskan elemen utama di tengah dan elemen pendukung disusun mengitari atau disusun berlapis. Struktur tangga menampilkan hierarki dimana

elemen utama berada di atas dan diikuti elemen pendukung yang disusun seperti anak tangga. (hlm. 35)

4) **Ritme (*Rhythm*)**

Ritme atau irama yang dimaksud dalam perancangan visual berfokus pada konsistensi pengulangan sehingga membuat orang mengeksplor setiap bagian desain. Faktor yang dapat mendukung eksekusi ritme yang baik dalam sebuah desain terdiri dari warna, tekstur, hubungan mendasar, penekanan, dan keseimbangan. Kunci utama untuk memahami ritme sebuah desain berasal dari repetisi dan variasi. Repetisi berlangsung ketika penggunaan suatu elemen secara repetitif dengan jumlah yang seimbang dan konsisten. Variasi akan terbentuk jika desainer melakukan modifikasi pada pola desain atau menciptakan elemen yang berbeda dari sisi bentuk, warna, ukuran, jarak, posisi, ataupun berat visual. (hlm. 35-36)

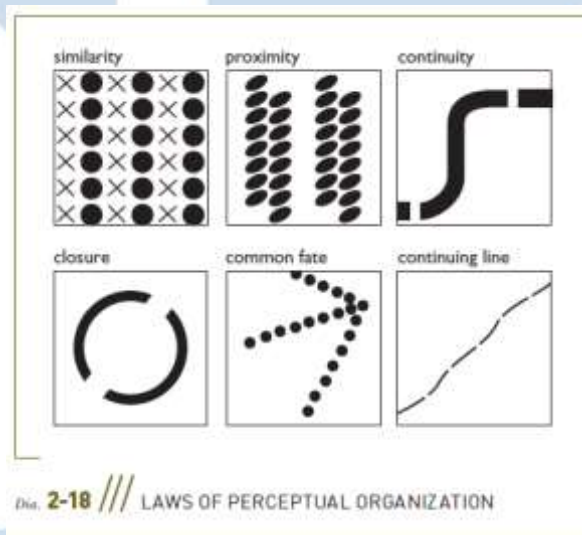
5) **Kesatuan (*Unity*)**

Banyak aspek yang dapat dilakukan untuk menciptakan kesatuan pada suatu desain. Kesatuan dalam sebuah desain terbentuk saat seluruh elemen saling berkesinambungan satu sama lain. Pemikiran desainer yang dapat menyusun, mengkorelasikan, dan membuat seluruh elemen tersebut menjadi satu kelompok utuh. Hal tersebut dapat dicapai dengan memperhatikan posisi, orientasi, bentuk, dan warna pada desain. (hlm. 36)

6) **Hukum Organisasi Perseptual (*Laws of Perceptual Organization*)**

Hukum disini dimaksudkan untuk mengatur tata cara berfikir seseorang untuk membangun kesatuan dalam sebuah komposisi desain. Dalam penerapannya, terdapat 6 hukum yang mengatur. Pertama adalah *similarity* yang berfokus pada elemen dengan berbagai bentuk namun disusun dengan posisi yang sama sehingga membentuk kesinambungan. Kedua adalah *proximity*

dimana elemen disusun secara berdekatan dengan jarak tertentu sehingga menjadi satu kesatuan. Ketiga adalah *continuity* yang menunjukkan kelanjutan dari sebuah elemen dengan elemen sebelumnya sehingga membentuk sebuah keterkaitan dan memberi kesan seperti bergerak. Keempat adalah *closure* dimana pola pikir seseorang dibutuhkan untuk menghubungkan setiap elemen yang terpisah menjadi satu kesatuan bentuk yang sempurna. Kelima adalah *common fate* yang membuat elemen terlihat menjadi satu kesatuan karena bergerak ke arah yang sama. Terakhir, keenam adalah *continuing line* atau dapat dikatakan garis berlanjut dimana garis putus akan tetap terlihat satu dengan garis yang bergerak sehingga kerap kali disebut dengan garis tersirat. (hlm. 36-37)



Gambar 2. 13. Hukum Organisasi Perseptual

(Landa, 2014)

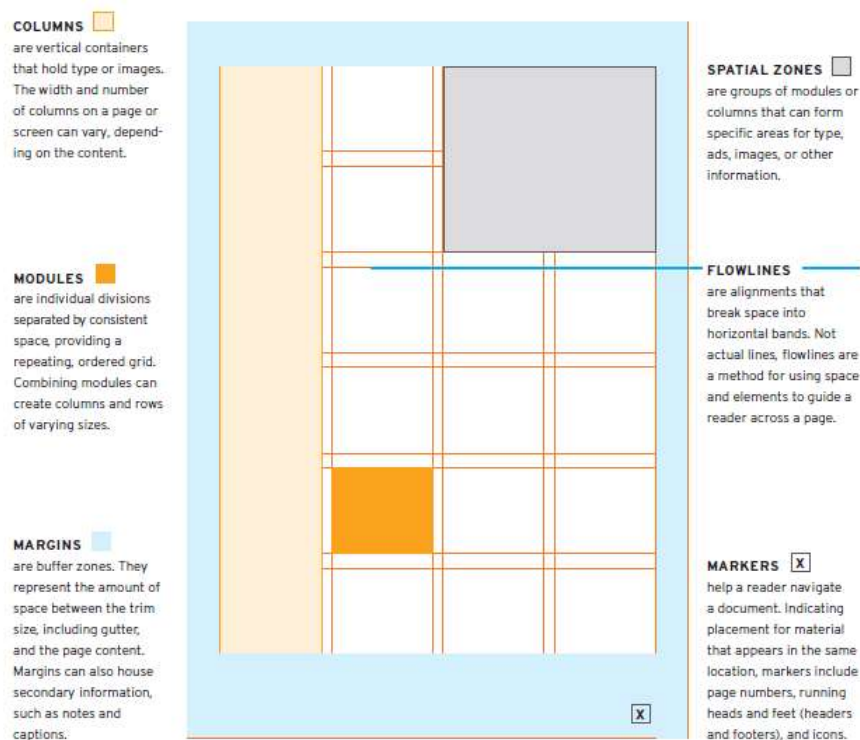
2.2 Grid

Menurut Carter, Day, & Meggs (2012, hlm. 91), *grid* merupakan sebuah media yang digunakan oleh desainer untuk menyusun informasi pada bidang-bidang yang ada. Penyajian informasi menggunakan *grid* dapat disampaikan lebih efektif dan nyaman untuk dilihat walau dipadukan bersama elemen visual lainnya.

Penggunaan *grid* tipografi yang tepat akan menghasilkan desain yang proporsional dengan harmoni dan estetika yang indah. Dengan demikian akan menghasilkan *output* yang lebih jelas dan informasi yang mudah untuk diakses. (Carter, Day, & Meggs, 2012, hlm. 91)

2.2.1 Komposisi *Grid*

Menurut Tondreau (2019, hlm. 10) terdapat 6 komponen utama yang terkandung dalam sebuah *grid*, sebagai berikut.



Gambar 2. 14. Susunan Komponen *Grid*

(Tondreau, 2019)

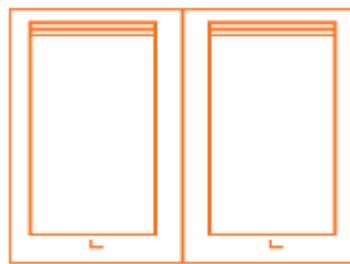
- 1) *Columns* merupakan susunan kotak secara vertikal yang digunakan sebagai acuan penempatan tulisan atau gambar. Jumlah dan ukuran konten yang ditempatkan dapat bervariasi (hlm. 10).
- 2) *Modules* merupakan bagian tersendiri yang dipisahkan oleh jarak konsisten, sehingga menghasilkan *grid* yang berulang dan beraturan. Kumpulan *module* akan menghasilkan kolom dan baris dengan ukuran yang bervariasi (hlm. 10).

- 3) *Margins* merupakan bagian terluar dari susunan komposisi *grid* dan dimanfaatkan sebagai jarak antara area pemotongan dan konten. *Margin* juga dapat dimanfaatkan sebagai area untuk menambahkan catatan ataupun informasi keterangan (hlm. 10).
- 4) *Spatial Zones* merupakan kumpulan dari beberapa *module* atau kolom yang dapat membentuk lingkup tertentu dan dapat dimanfaatkan sebagai tempat untuk melampirkan gambar, tulisan, ataupun informasi lainnya (hlm. 10).
- 5) *Flowlines* merupakan sebuah garis imajiner yang membagi area secara *horizontal* dan berfungsi untuk membantu alur pembacaan informasi seseorang pada sebuah halaman (hlm. 10).
- 6) *Markers* merupakan bagian pada *grid* yang membantu pembaca untuk mengetahui lokasi konten. Komponen yang termasuk di dalam bagian *markers* adalah halaman, *header*, *header*, *footer*, dan *icon*.

2.2.2 Jenis Grid

Menurut Tondreau (2019, hlm. 11), terdapat 5 jenis struktur *grid* yang digunakan oleh masyarakat umum, sebagai berikut.

- 1) *Single-Column Grid*

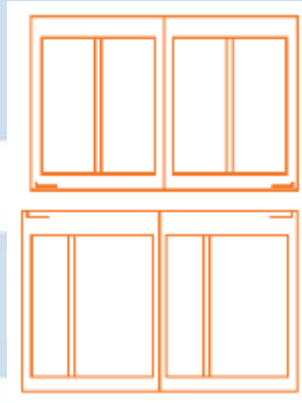


Gambar 2. 15. *Single-Column Grid*

(Tondreu, 2019)

Jenis *grid* ini biasanya digunakan untuk penulisan buku, laporan, dan esai. Blok teks pada *grid* ini menjadi poin utama pada sebuah halaman atau tampilan layar (hlm. 11).

2) *Two-Column Grid*

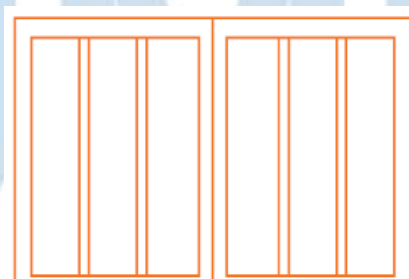


Gambar 2. 16. *Two-Column Grid*

(Tondreu, 2019)

Jenis *grid* ini digunakan tepat digunakan untuk jumlah teks yang banyak atau memberitahukan informasi yang berbeda dalam satu halaman yang sama. Ukuran kolom pada *grid* dapat bervariasi menyesuaikan konten yang disampaikan. Umumnya kolom utama lebih lebar daripada kolom kedua, sehingga kolom yang lebih lebar harus berukuran dua kali lebar kolom yang lebih kecil (hlm. 11).

3) *Multicolumn Grid*

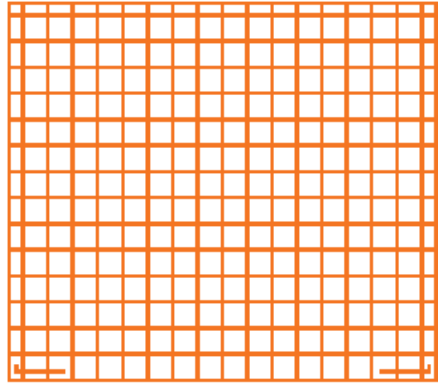


Gambar 2. 17. *Multicolumn Grid*

(Tondreu, 2019)

Jenis *grid* ini memiliki fleksibilitas yang lebih tinggi daripada *single-column* atau *two-column grid*. Pemilihan *grid* ini cocok untuk diaplikasikan pada majalah dan *website* dengan ukuran dan jumlah kolom sesuai kebutuhan (hlm.11).

4) *Modular Grids*

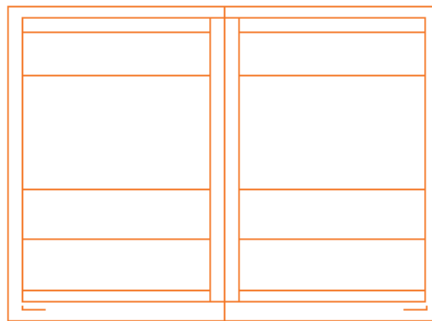


Gambar 2. 18. *Modular Grid*

(Tondreu, 2019)

Jenis *grid* ini baik digunakan pada media yang harus menyampaikan informasi dalam jumlah besar, seperti koran, kalender, grafik, dan tabel. Kombinasi antara kolom vertikal dan horizontal menghasilkan ruang kecil dalam jumlah banyak (hlm. 11).

5) *Hierarchical Grids*



Gambar 2. 19. *Hierarchical Grids*

(Tondreu, 2019)

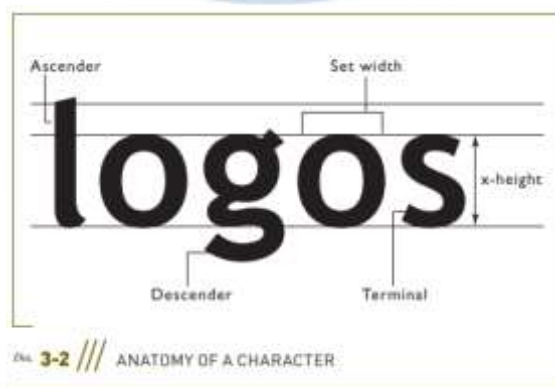
Jenis *grid* ini digunakan sebagai pembagi sebuah halaman dengan setiap bagiannya memiliki bentuk horizontal dan kerap kali diaplikasikan pada konten majalah (hlm. 11).

2.3 Tipografi

Tipografi merupakan sebuah bentuk komunikasi berbasis visual yang cenderung intens karena disampaikan dengan bahasa dan memberi informasi melalui indra penglihatan (Carter, Day, & Meggs, 2012, hlm. 1). Penerapan tipografi tidak lepas dari peran *typeface* yang sesuai. *Typeface* merupakan satu kesatuan rangkaian desain huruf yang dibentuk dengan konsistensi visual (hlm. 44). Pada umumnya sebuah *typeface* terdiri dari huruf, angka, simbol, tanda, tanda baca, dan sebagainya (Landa, 2014, hlm. 44).

2.3.1 Istilah Tipografi

Setiap huruf memiliki karakteristik masing-masing yang harus dijaga untuk mempertahankan perbedaan setiap aspek uniknya (Landa, 2014, hlm. 45). Penyebaran *typeface* bervariasi dan memiliki berbagai klasifikasi yang berbeda-beda (Landa, 2014, hlm. 47). Oleh karena itu, dibuatlah berbagai istilah untuk mengidentifikasi setiap bagian unik huruf tersebut. Menurut Landa (2014), terdapat beberapa istilah dalam tipografi, sebagai berikut.



Gambar 2. 20. Anatomi Hruuf

(Landa, 2014)

- 1) *Ascender* merupakan bagian dari huruf kecil yang terletak pada bagian atas garis *x-height*, seperti pada huruf *b*, *d*, *f*, *h*, *k*, *l*, dan *t* (hlm, 46).
- 2) *Baseline* merupakan bagian bawah dari huruf besar dan kecil (tidak termasuk *decender*) (hlm, 46).

- 3) *Character* adalah kumpulan dari bentuk huruf, angka, tanda baca, dan tiap komponen lain yang termasuk di dalam sebuah *font* (hlm, 46).
- 4) *Descender* merupakan bagian dari huruf kecil yang terletak di bawah *baseline*, seperti huruf *g. j. p. q.* dan *y* (hlm, 46).
- 5) *Italics* adalah istilah yang digunakan untuk variasi desain untuk melengkapi *type family* dimana *letterform* dimiringkan ke arah kanan menyesuaikan *typeface* yang sama (hlm, 46).
- 6) *Letterform* merupakan penyebutan untuk bentuk pada setiap huruf dalam alfabet (hlm. 44).
- 7) *Serif* merupakan tambahan garis kecil pada akhir garis utama setiap huruf besar dan kecil (hlm, 46).
- 8) *Stroke* merupakan garis yang digunakan sebagai penerang struktur utama dari sebuah karakter (hlm, 46).
- 9) *Terminal* adalah bagian akhir dari sebuah garis namun tidak disertai dengan *serif* (hlm. 46).
- 10) *Text type* merupakan bagian isi penjelas yang berukuran lebih kecil dari judul utama, sub-judul, dan *subtitle*, serta biasanya disebut dengan *body text* (hlm. 46).
- 11) *Typeface* adalah istilah untuk menjelaskan desain dari huruf, angka, dan tanda secara keseluruhan (hlm. 44).
- 12) *Type family* adalah istilah yang digunakan untuk variasi dari *style* sebuah *typeface* dari berbagai sisi, seperti *light, medium, bold,* dan *italic* (hlm. 48).
- 13) *Type Style* merupakan istilah yang digunakan untuk menyebut variasi dari sebuah *typeface* (hlm. 48).
- 14) *Weight* merupakan pengukuran ketebalan sebuah garis yang disandingkan dengan tinggi huruf tersebut, seperti *light, medium,* dan *bold* (hlm. 46).

15) *x-height* merupakan istilah yang digunakan sebagai pengukur tunggu pada huruf kecil (tidak termasuk *ascender* dan *descender*) (hlm. 46).

2.3.2 Gaya Huruf

Peningkatan jumlah *typeface* hingga saat ini mendasari pembuatan klasifikasi huruf yang dikelompokkan berdasarkan *style* dan sejarahnya (Landa, 2014, hlm. 47). Menurut Carter, Day, & Meggs (2012, hlm. 38), berkembangnya tipografi digital juga mempengaruhi munculnya *typeface* baru dan membuat berbagai tipografi analog dapat digunakan seluruh masyarakat saat ini. Carter, Day, & Meggs (2012, hlm. 38) juga berpendapat bahwa terdapat klasifikasi yang ditambahkan untuk menyesuaikan berbagai macam inspirasi yang menentang kategorisasi sebelumnya. Berdasarkan Landa (2014, hlm. 47), perkembangan variasi klasifikasi jenis huruf terbagi menjadi 8 kategori yang digunakan hingga sekarang, yaitu sebagai berikut.



Gambar 2. 21. Klasifikasi Huruf

(Landa, 2014)

1) *Old Style or Humanist*

Jenis *typeface* roma yang diperkenalkan pada abad ke-15 akhir ini memiliki *serif* bersudut dengan garis lengkung yang berubah dari tebal ke tipis secara bertahap. Contoh huruf yang memiliki gaya roma antara lain *Caslon*, *Garamond*, *Hoefler text*, dan *Times New Roman* (hlm. 47).

2) *Transitional*

Jenis *typeface serif* yang ditemukan pada abad ke-18 ini merupakan sebuah bukti transisi gaya huruf lama dan modern.

Contoh huruf yang memiliki gaya ini antara lain *Baskerville*, *Century*, *ITC Zapf International* (hlm. 47).

3) *Modern*

Jenis *typeface serif* yang ditemukan pada abad ke-18 akhir dan awal abad ke-19 ini berbentuk lebih geometris yang dibantu dengan garis tebal tipis kontras. Contoh huruf yang memiliki gaya ini antara lain *Didot*, *Bodoni*, dan *Walbaum* (hlm. 47).

4) *Slab Serif*

Jenis *typeface serif* yang ditemukan pada awal abad ke-19 dan bersifat cukup berat. Contoh huruf yang termasuk dalam *slab serif* adalah *American Typewriter*, *Memphis*, *ITC Lubalin Graph*, *Bookman*, dan *Clarendon* (hlm. 47).

5) *Sans Serif*

Jenis *typeface* tidak memiliki *serif* dan diperkenalkan di awal abad ke-19, seperti *Futura*, *Helvetica*, dan *Univers*. Beberapa huruf memiliki keunikan goresan tebal dan tipis seperti *Grotesque*, *Franklin Gothic*, *Universal*, *Futura*, dan *Frutiger* (hlm.47).

6) *Blackletter*

Jenis *typeface* ini ditemukan antara abad ke-13 hingga abad ke-15 dan memiliki bentuk manuskrip yang menyerupai *gothic*. *Blackletter* memiliki goresan yang berat dan merupakan huruf *condensed* yang dilengkapi beberapa lengkungan. Contoh huruf yang termasuk dalam kategori *blackletter* adalah *Textura*, *Rotunda*, *Schwabacher*, dan *Fraktur* (hlm. 47).

7) *Script*

Jenis *typeface* ini cenderung berupa tulisan tangan yang cukup miring dan antar huruf saling bersambung. *Script* dapat ditulis dengan berbagai jenis pena hingga kuas. Contoh huruf dari kategori ini adalah *Brush Script*, *Shelley Allegro Script*, dan *Snell Roundhand Script* (hlm. 47).

8) *Display*

Jenis *typeface* ini dibuat khusus untuk tulisan berukuran besar yang biasanya digunakan sebagai judul utama dan sulit digunakan untuk *body text*. *Typeface* ini lebih sering digunakan sebagai dekorasi dan dapat dibuat pribadi.

2.3.3 *Readability dan Legibility*

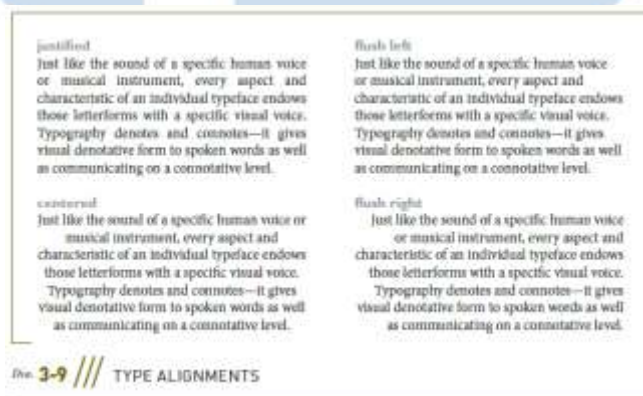
Tingkat keterbacaan diukur dari tulisan yang mudah dipahami hingga dapat dibaca dengan nyaman (Landa, 2014, hlm. 53). Aspek yang perlu diperhatikan seperti ukuran, *spacing*, *margins*, warna, dan pemilihan kertas juga dapat meningkatkan tingkat keterbacaan (Landa, 2014, hlm. 53). Tingkat *legibility* diukur dari kemampuan orang untuk membedakan antara huruf satu dengan yang lainnya berdasarkan karakteristik huruf tersebut (Landa, 2014, hlm. 53). Menurut Landa (2014, hlm.53), terdapat beberapa aspek yang harus diperhatikan dalam merancang huruf agar mudah dibaca dan dipahami.

- 1) Tingkat ketebalan sebuah huruf perlu diperhatikan, khususnya untuk huruf berukuran kecil. Goresan huruf yang terlalu tipis dapat menurunkan tingkat keterbacaan sebuah tulisan baik secara digital ataupun analog.
- 2) Huruf *condensed* dan *expanded* akan sulit untuk dibaca dan terlihat bergabung apabila diletakkan bersama.
- 3) Penulisan dengan huruf besar secara keseluruhan dapat menurunkan tingkat keterbacaan.
- 4) Perbedaan warna tulisan dan latar akan meningkatkan tingkat keterbacaan sebuah text. Begitu pula penggunaan warna yang pekat juga dapat meningkatkan keterbacaan, sebab orang akan lebih terfokus pada tulisan berwarna lebih pekat dan gelap.

2.3.4 *Alignment*

Menurut Landa (2014, hlm. 57), penyusunan teks disebut juga dengan *type alignment*. Pada penerapannya, terdapat 6 jenis penyusunan teks,

diantaranya adalah *left-aligned*, *right-aligned*, *justified*, *centered*, *runaround*, dan *asymmetrical* (Landa, 2014, hlm. 57). *Left-aligned* meletakkan rangkaian teks sejajar rata dengan *margin* kiri dan terlihat tidak rata di sisi kanan (Landa, 2014, hlm. 57). *Right-aligned* meletakkan rangkaian teks sejajar rata dengan *margin* kanan dan terlihat tidak rata di sisi kiri (Landa, 2014, hlm. 57). *Justified* menyusun teks sejajar rata dengan *margin* kanan dan kiri (Landa, 2014, hlm. 57). *Centered* menyusun teks sejajar dengan garis imajiner pada bagian tengah kertas secara vertikal dan membuat teks terlihat tidak rata pada bagian kiri dan kanan (Landa, 2014, hlm. 58). *Runaround* menyusun teks mengelilingi gambar atau elemen grafis lainnya dan biasanya disebut dengan *text wrap* (Landa, 2014, hlm. 58). Terakhir adalah *asymmetrical* yang menyusun teks sesuai dengan garis asimetrikal yang seimbang (Landa, 2014, hlm. 58).



Gambar 2. 22. Tipe *Alignments*
(Landa, 2014)

2.4 Media Informasi

Menurut Coates dan Ellison (2014), pemilihan sebuah media untuk mengkomunikasikan sebuah informasi sangat penting. Media yang dipilih akan memperkuat penyampaian informasi dan desain. Dalam perancangannya, media dapat dijabarkan menjadi 3 kategori dasar, yaitu media cetak, digital, dan *environmental*. Pemilihan kategori juga disesuaikan dengan tujuan informasi tersebut disampaikan, seperti informasi yang bersifat praktikal dan informasi yang

membutuhkan penjelasan teori yang panjang diaplikasikan pada media yang berbeda. (Coates & Ellison, 2014, hlm. 109)

2.4.1 Jenis Media Informasi

Pemilihan media adalah aspek penting dalam menghasilkan desain informasi, terlebih informasi yang akan disampaikan harus bersifat adaptif dalam berbagai media. Perkembangan zaman menuntut kita untuk menyediakan informasi yang dapat ditampilkan dalam berbagai bidang dan media. (Coates & Ellison, 2014, hlm. 110). Perlu diperhatikan pula material media yang dipilih juga berpengaruh terhadap konsep penyampaian materi secara keseluruhan dan mempengaruhi anggaran yang akan dikeluarkan (Coates & Ellison, 2014, hlm. 111). Menurut Coates & Ellison (2014), terdapat 3 kategori pendekatan media sebagai berikut.

1) *Print-based Information Design*

Media informasi berbasis percetakan disajikan dalam berbagai bentuk dan penyampaian informasi umumnya berfokus pada kumpulan data dan grafik. Setiap media cetak merupakan salah satu bentuk komunikasi dapat merepresentasikan informasi yang ingin disampaikan baik secara visual maupun konsep. Media tersebut dapat berupa litografi *offset*, sablon, etsa, laser atau *die-cut*, *embossed* atau *debossed*. Struktur dari sebuah informasi dan cara mengkomunikasikan informasi dari media tersebut dapat meningkatkan pemahaman pesan itu sendiri. (Coates & Ellison, 2014, hlm. 166)

2) *Interactive Information Design*

Media interaktif memerlukan partisipasi manusia dalam menyalurkan informasinya. Pada media ini, pengguna memiliki wewenang penuh untuk mendapatkan pengalaman dan informasi yang diinginkan, tidak hanya bertindak sebagai penerima pasif. Media ini cenderung diaplikasikan secara digital seiring berkembangnya teknologi. Namun media interaktif tidak selalu

berbentuk digital, melainkan segala hal yang memberikan timbal balik dan dapat diberikan interaksi oleh pengguna juga dapat disebut sebagai media interaktif, seperti buku *pop-up*. (Coates & Ellison, 2014, hlm. 174)

3) *Environmental Information Design*

Perlu diperhatikan bahwa pengaplikasian desain media harus disesuaikan dengan fungsi, target, dan tempat pengaplikasiannya. Beberapa pengaplikasian desain *environmental* biasanya membutuhkan tenaga ahli untuk membangun media perencanaan lebih maksimal. Solusi yang ditawarkan dalam pengaplikasian media ini harus mudah digunakan dan tahan lama, jarak dan ukurannya harus sesuai dengan target pengguna, serta dapat diakses dengan mudah dan jelas. Pengaplikasian konsep dan media yang tepat akan menghasilkan media yang berguna bagi masyarakat. (Coates & Ellison, 2014, hlm. 180)

2.5 Buku

Menurut Haslam (2006), buku yang dicetak memiliki kekuatan untuk memberikan perubahan pada ilmu pengetahuan, budaya, dan perkembangan ekonomi (Haslam, 2006, hlm. 12). Beberapa buku menjadi dasar untuk membentuk obat-obatan, sains, psikologi, sebagai literasi, dan sebagainya (Haslam, 2006, hlm. 13). Dalam pembentukan buku tentunya tidak lepas dari berbagai kolaborasi bersama beberapa pihak. Informasi yang memadai mengenai penerbitan sebuah buku dapat berdampak pada hasil perancangan akhir buku tersebut (Haslam, 2006, hlm. 13).

2.5.1 Jenis Buku

Menurut Turow (2020), perkembangan pembaca *e-book* meningkat dalam beberapa tahun belakangan ini, tetapi jumlah pembaca buku cetak lebih jauh meningkat dari sebelumnya (Turow, 2020, hlm. 200). Konten yang dikemas dalam sebuah buku pada masa kini dieksekusi dalam berbagai cara (Turow, 2020, hlm. 204). Pekerja industri menciptakan perbedaan setiap buku

sesuai fungsi dan kegunaannya untuk mudah mengidentifikasi informasi yang dibutuhkan (Turow, 2020, hlm.204). Terdapat beberapa jenis buku yang tersebar sesuai dengan tujuan dan kegunaannya, sebagai berikut.

1) *Educational and Professional Books*

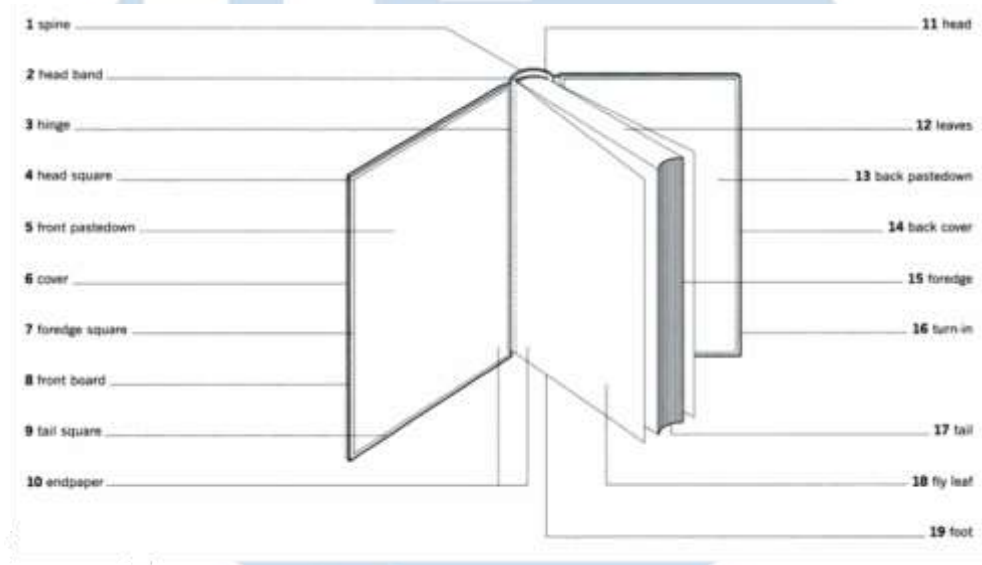
Jenis buku ini berfokus untuk digunakan dalam pelatihan suatu individu. Mayoritas dari jenis buku ini menyampaikan informasi melalui pengajaran dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan, kesimpulan, dan pembatasan informasi yang penting. Terdapat beberapa jenis *educational and professional books* yang diaplikasikan, yaitu *K-12 books and materials*, *higher-education books*, dan *professional books*. *K-12 and materials* diciptakan untuk target audiens dari taman kanak-kanak hingga SMA. *Higher-education books and materials* dibuat bagi target audiens yang mengajar di sebuah kampus atau pembelajaran setelah lulus kuliah. *Professional books* ditargetkan kepada masyarakat yang ingin memfokuskan pembelajaran pada bidang yang ingin ditekuni. (Turow, 2020, hlm. 204-205)

2) *Consumer Books*

Jenis buku ini ditargetkan bagi seluruh kalangan masyarakat. Pembawaan informasi secara informal yang umumnya ditargetkan bagi pelajar dan pekerja merupakan bagian penting dalam penerbitan buku ini. *Consumer books* terbagi lagi menjadi beberapa jenis, yaitu *trade books* yang merupakan sebuah buku berjudul fiksi maupun non-fiksi dan dapat ditemukan pada retail toko buku, *mass market paperbacks* yang dibuat dengan ukuran kecil dan mudah untuk dibawa kemana-mana, *religious books* yang berisi konten religius tertentu, dan *university press books* yang diterbitkan oleh institusi berhubungan dengan akademis, korporat, maupun pemerintah.

2.5.2 Komponen Buku

Menurut Haslam (2006), setiap buku memiliki bagian-bagian yang digunakan dalam sebuah penerbitan. Pemahaman pada bagian-bagian buku tersebut dapat menghasilkan buku yang lengkap dan bermanfaat.



Gambar 2. 23. Komponen Buku

(Haslam, 2006)

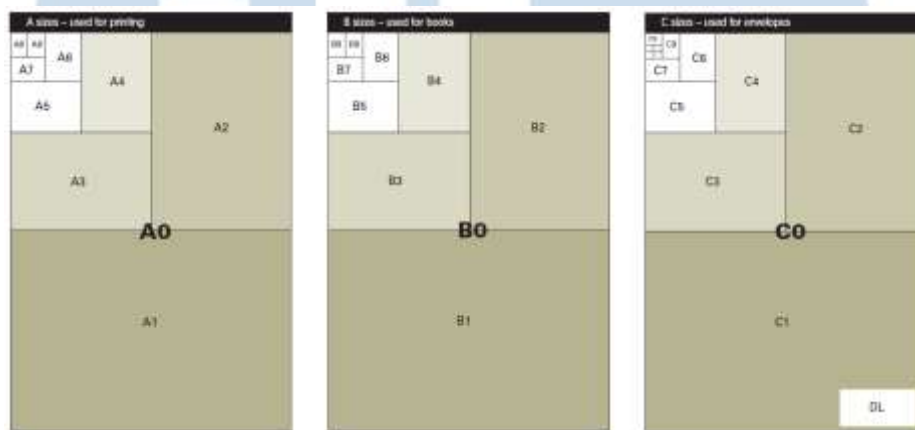
- 1) *Spine* bagian buku yang menutupi bagian tengah pada tepi sampul yang berguna sebagai penutup sebuah jilid buku. (hlm. 20)
- 2) *Head band* merupakan untaian benang yang digunakan sebagai penambah kekuatan jilid-an dan warna dari benang tersebut disesuaikan dengan warna buku. (hlm. 20)
- 3) *Hinge* merupakan bagian terlipat antara *pastedown* dan *fly leaf* yang berfungsi sebagai penyambung pada bagian akhir buku. (hlm. 20)
- 4) *Head square* merupakan bagian pada pojok sampul buku yang dibentuk oleh cover depan dan papan belakang dengan ukuran yang lebih lebar dibandingkan kertas isi buku.
- 5) *Front pastedown* merupakan kertas yang terletak pada bagian belakang sampul depan. (hlm. 20)

- 6) *Cover* merupakan sampul depan yang dibuat untuk melindungi bagian isi buku dan terbuat dari kertas atau papan yang tebal. (hlm. 20)
- 7) *Foredge square* merupakan jarak pada bagian tengah antara sampul depan dan kertas dibelakangnya. (hlm.20)
- 8) *Front board* merupakan papan yang terdapat di dalam sampul depan. (hlm. 20)
- 9) *Tail square* merupakan garis pelindung pada pinggir bawah buku yang tercipta karena ukuran sampul dan papan bagian belakang lebih besar daripada kertas bagian isi buku.
- 10) *Endpaper* merupakan bagian kertas tebal pelindung papan sampul dan bergabung dengan bagian *hinge*. (hlm. 20)
- 11) *Head* merupakan bagian paling atas pada sebuah buku. (hlm. 20)
- 12) *Leaves* merupakan kertas bagian isi pada sebuah buku yang terdiri dari 2 sisi. (hlm. 20)
- 13) *Back pastedown* merupakan kertas yang terletak pada bagian belakang sampul belakang. (hlm. 20)
- 14) *Back Cover* merupakan papan sampul yang terletak pada bagian belakang buku. (hlm. 20)
- 15) *Foredge* merupakan bagian tepi isi buku sebagai penanda ketebalan setiap lembar kertas dalam buku. (hlm. 20)
- 16) *Turn-in* merupakan bagian pinggir sampul yang terbuat dari kertas atau kain yang dilipat ke dalam sampul. (hlm. 20)
- 17) *Tail* merupakan bagian bawah buku. (hlm. 20)
- 18) *Fly leaf* merupakan bagian belakang dari *endpaper*. (hlm. 20)
- 19) *Foot* merupakan bagian bawah sebuah halaman. (hlm. 20)

2.5.3 Ukuran Buku

Menurut Ambrose dan Harris (2008), ukuran kertas standar dapat menghasilkan kenyamanan dan efisiensi dalam menciptakan sebuah buku (Ambrose dan Harris, 2008, hlm. 16). Selain itu, ukuran tersebut juga dapat memudahkan produksi dan menekan biaya percetakan (Ambrose dan Harris,

2008, hlm. 16). Ukuran kertas di bagi menjadi 3 ukuran berdasarkan *International Organization for Standardization (ISO)*. Ukuran A digunakan untuk mencetak berbagai poster dan gambar-gambar pada majalah, dokumen, buku catatan, dan kartu pos. Ukuran B biasanya digunakan sebagai panduan mencetak buku dan ukuran C biasanya digunakan sebagai panduan mencetak surat. Ukuran untuk mencetak surat juga dapat dilakukan dengan ukuran A. (Ambrose dan Harris, 2008, hlm. 17).



Gambar 2. 24. Ukuran kertas menurut ISO

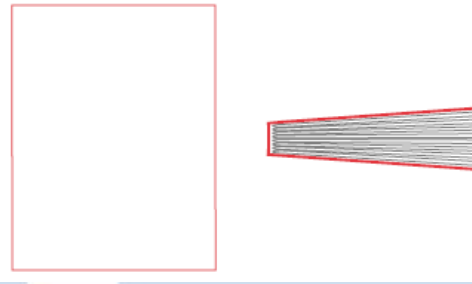
(Ambrose dan Harris, 2008)

2.5.4 *Binding*

Jilid atau *binding* merupakan metode penggabungan seluruh komponen yang terdapat pada buku menjadi satu kesatuan. Teknik jilid yang tepat dapat meningkatkan tingkat keterbacaan buku dan menekan biaya produksi. (Evans dan Sherin, 2011, hlm. 80). Menurut Evans dan Sherin (2011), terdapat 9 jenis teknik *binding* dalam produksi buku, sebagai berikut.

1) *Perfect Binding*

Proses jilid ini berfokus pada penempatan lem panas pada tulang buku dan bagian isi kertas akan dipotong sama rata. Setelah diberi lem, maka bagian tersebut akan ditutup dengan kertas cover dan sisi lain buku akan dirapikan menggunakan pemotong 3 pisau. (hlm. 80)

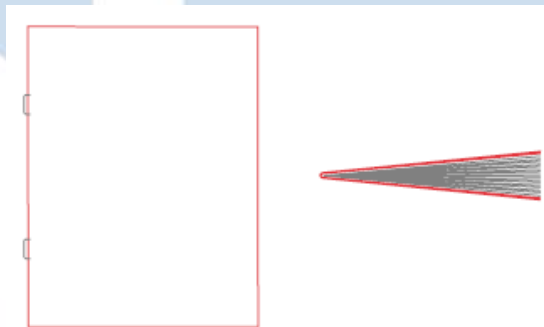


Gambar 2. 25. *Perfect Binding*

(Evans dan Sherin, 2011)

2) *Saddle Stick Binding*

Proses jilid ini memanfaatkan staples untuk menggabungkan setiap lembar buku dengan memosisikannya pada bagian tengah buku. Sampul pada bagian depan dan belakang juga menyambung untuk dapat di staples bersama dengan bagian isi buku. (hlm. 80)

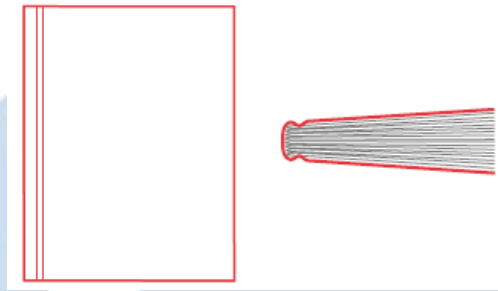


Gambar 2. 26. *Saddle Stick Binding*

(Evans dan Sherin, 2011)

3) *Case Binding*

Pada proses jilid ini, seluruh isi buku dijahit menjadi satu dan kemudian bagian sampul yang juga sudah dijahit tersendiri akan digabungkan dengan bagian kertas isi menggunakan lem perekat. (hlm. 80)

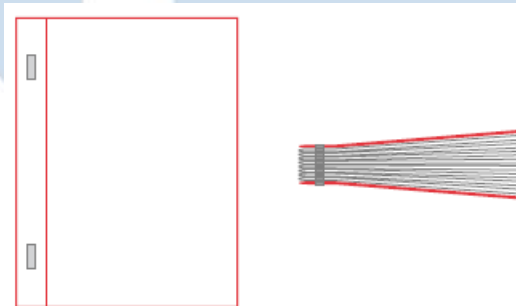


Gambar 2. 27. *Case Binding*

(Evans dan Sherin, 2011)

4) *Side Stitch Binding*

Pada proses jilid ini, bagian cover dan isi akan digabungkan menjadi satu dan kemudian disatukan menggunakan staples pada bagian pinggir kiri buku. (hlm.80)

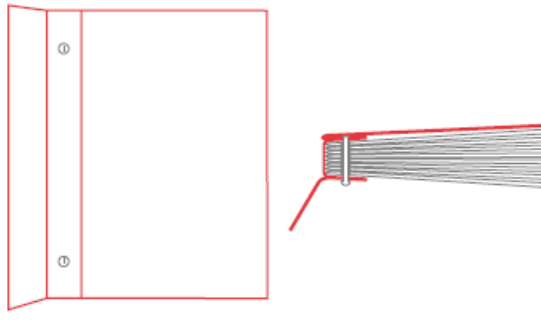


Gambar 2. 28. *Side Stitch Binding*

(Evans dan Sherin, 2011)

5) *Screw and Post Binding*

Pada proses jilid ini, seluruh bagian halaman maupun cover digabungkan menggunakan sekrup. Kemudian apabila ingin menambah lembar ataupun melakukan perubahan dapat menarik kembari sekrup tersebut. (hlm. 81)

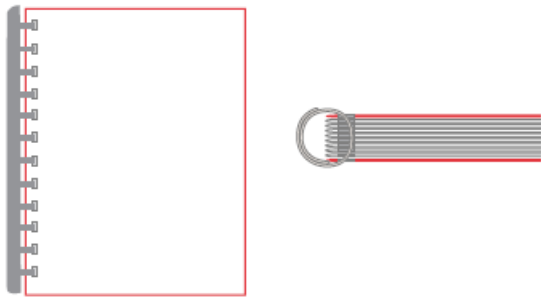


Gambar 2. 29. *Screw and Post Binding*

(Evans dan Sherin, 2011)

6) *Plastic Combination Binding*

Teknik jilid ini memanfaatkan sebuah perekat berbahan plastik berbentuk memanjang dan melingkar untuk menggabungkan bagian sampul dan isi. Sampul dan isi akan dibuat lobang agar dapat disatukan pada penggabung tersebut. Jenis jilid ini tidak bersifat permanen dan dapat dibuka sewaktu-waktu. (hlm. 81)

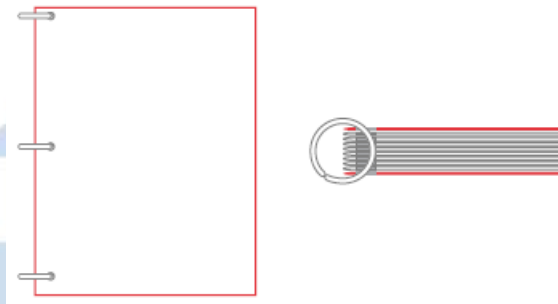


Gambar 2. 30. *Plastic Combination Binding*

(Evans dan Sherin, 2011)

7) *Ring Binding*

Teknik jilid ini menggabungkan sampul dan isi buku menggunakan sebuah cincin lingkaran yang cukup tebal dan dapat dipilih ukurannya sesuai keinginan. (hlm.81)

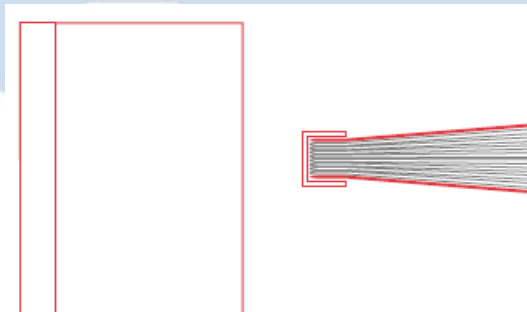


Gambar 2. 31. *Ring Binding*

(Evans dan Sherin, 2011)

8) *Tape Binding*

Teknik jilid ini menggunakan kain elastis yang dapat menyatukan isi dan sampul buku. Kain tersebut memiliki lem yang diaplikasikan pada tepi tulang buku dan dipanaskan. (hlm. 81)

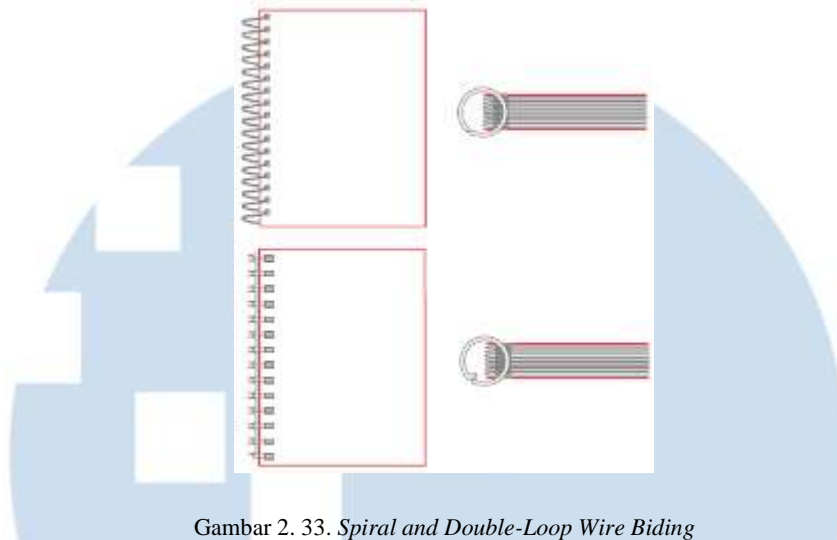


Gambar 2. 32. *Tape Binding*

(Evans dan Sherin, 2011)

9) *Spiral and Double-Loop Wire Binding*

Proses pembuatan jilid ini memanfaatkan kawat spiral panjang untuk menyatukan bagian sampul dan isi buku. Kertas akan dilubangkan untuk memasukkan kawat dengan mesin. Jilid spiral sendiri tidak permanen dan tidak dapat dibuka kembali.



Gambar 2. 33. *Spiral and Double-Loop Wire Biding*

(Evans dan Sherin, 2011)

2.6 Ilustrasi

Ilustrasi merupakan seni penyampaian pesan yang menggunakan gambar representatif dan ekspresionis (Arntson, 2012, hlm 150). Ilustrasi dapat menggambarkan beberapa hal yang tidak dapat ditunjukkan melalui foto, contohnya seperti proses berlangsungnya fotosintesis (Arntson, 2012, hlm. 151). Dengan memanfaatkan ilustrasi, kita dapat merincikan beberapa bagian penting yang tidak dapat dilihat secara langsung dan memiliki unsur yang lebih fleksible dalam mengekspresikan sebuah pesan (Arntson, 2012, hlm. 151). Ilustrasi dapat dieksekusi dalam berbagai media dan gaya sesuai dengan tujuannya, seperti ilustrasi untuk menampilkan produk, menceritakan sebuah kisah, menjelaskan sebuah konsep, ataupun mendemonstrasikan sebuah layanan (Arntson, 2012, hlm. 154). Ilustrasi dibuat sesuai dengan kebutuhan spesifik yang dilengkapi rincian aspek desain yang diinginkan (Arntson, 2012, hlm. 154).

2.6.1 Peran Ilustrasi

Menurut Male (2012), ilustrasi dapat dinilai dari berbagai bentuk, tidak hanya dalam bentuk literasi maupun bentuk perancangannya. Salah satu bentuk seni ini juga dapat diterapkan pada media apa saja dan tidak hanya terbentuk oleh tren baru. Berdasarkan tujuan dan kegunaannya, peran ilustrasi dibagi menjadi 5 kategori besar. (Male, 2012, hlm. 9)

1) *Documentation, Reference, dan Instruction*

Ilustrasi berperan sebagai pemberi referensi, edukasi, penjelasan, dan instruksi mengenai subyek dan topik yang diangkat. Ilustrasi lebih bersifat deskriptif dan sederhana, langsung menggambarkan pesan yang ingin disampaikan. Proses pembuatan ilustrasi dapat bervariasi dan disesuaikan dengan pesan dan konsep. Penggunaan unsur ilustrasi dekoratif, impresionis, dan lukisan merupakan pendekatan yang paling sering digunakan. (Male, 2012, hlm. 231-270)



Gambar 2. 34 *Shackleton's Journey* oleh William Grill

(Male, 2012)

2) *Commentary*

Kategori ilustrasi ini cenderung digunakan sebagai media visual untuk mengomentari suatu topik dan biasanya dimanfaatkan sebagai media editorial. Jenis ilustrasi ini umumnya diaplikasikan oleh jurnalis pada majalah dan koran. Konten yang disajikan melalui ilustrasi mengandung provokasi dan kontroversi. (Male, 2012, Hlm. 309)



Gambar 2. 35 Ilustrasi Georgina Tee tentang kebebasan bersuara di China

(Male, 2012)

3) *Storytelling*

Kategori ilustrasi ini menyediakan tampilan visual yang mendeskripsikan cerita fiksi. Cerita tersebut dapat dieksekusi secara historis dan kontemporer. Ilustrasi fiksi biasanya diaplikasikan pada buku anak-anak, novel grafis, dan komik. Publikasi konten juga dapat memiliki unsur mitologi, cerita gotik, dan fantasi. (Male, 2012, hlm. 252).



Gambar 2. 36 Ilustrasi *Little Nemo at the Slumberland Café* oleh Peter Diamond

(Male, 2012)

4) *Persuasion*

Ilustrasi pada kategori ini bertujuan untuk sebagai publikasi komersil. Ilustrasi digunakan sebagai sarana untuk mempromosikan produk maupun kampanye. Eksekusi ilustrasi bersifat persuasi. (Male, 2012, hlm. 285)



Gambar 2. 37 *Spagetti Sauce Brand* oleh Mark Hess
(Male, 2012)

5) *Identity*

Pada ketegori ini, ilustrasi dimanfaatkan sebagai bagian dari visual perusahaan. Identitas visual dapat diaplikasikan pada berbagai media seperti *packaging* produk, periklanan, dan sebagainya. Identitas tersebut disesuaikan dengan citra perusahaan yang diharapkan dapat merepresentasikan perusahaan kepada publik. (Male, 2012, hlm. 309).



Gambar 2. 38 *Tradefloor brochure* oleh Anna-Louise Felstead
(Male, 2012)

2.6.2 **Jenis Ilustrasi**

Menurut Arntson (2012), secara garis besar jenis ilustrasi dibagi menjadi 2 jenis. Pembagian tersebut dilakukan agar ilustrasi dapat lebih terfokus pada tujuannya (Arntson, 2012, hlm. 154).

1) *Advertising Illustration*

Ilustrasi tersebut berfokus pada penyajian informasi yang bertujuan untuk pemasaran produk maupun jasa. Perancangan ilustrasi umumnya menampilkan produk yang digambar sedemikian rupa. Penambahan *highlight* dan tekstur dapat menambah unsur dramatis dan keunikan produk yang ditampilkan. Konsep yang kreatif dan inovatif dapat menghasilkan tampilan produk yang baik. (Arntson, 2012, hlm.154).

2) *Editorial Illustration*

Jenis ilustrasi ini berfokus pada penyampaian informasi melalui representasi garis dan bentuk yang disusun sedemikian rupa. Ilustrasi editorial dapat menampilkan perpaduan ilustrasi yang variatif dengan mengkombinasikan berbagai media. Pengeksekusian ilustrasi dibuat sesuai *mood* yang ingin ditampilkan. Aspek terpenting dalam jenis ilustrasi ini terletak pada pemanfaatan aspek visual untuk menyampaikan keseluruhan konsep dan pesan. (Arntson, 2012, hlm. 154).

2.7 Kebudayaan Makan Besar Etnis Tionghoa

Suatu budaya merupakan bagian yang akan selalu ada di kehidupan bermasyarakat (Olivia, 2020, hlm. 25). Menurut Christine (2015, hlm. 34), suku Tionghoa merupakan salah satu etnis yang memiliki kebudayaan yang sangat kental dan tetap teguh dijalankan selama ribuan tahun. Suku Tionghoa terbagi menjadi beberapa sub-suku seperti sub-suku *Hokkian, Canton, Hakka*, dsb., sehingga seluruh sub-suku tersebut masuk ke dalam keluarga besar suku Tionghoa. Walaupun terdapat perbedaan dalam setiap sub-suku, mereka tetap memiliki banyak persamaan baik dalam keagamaan, penjalanan nilai hidup, dan struktur dalam kehidupan sosial. (Christine, 2015, hlm. 34)

Menurut Wong, Cheng, Boon, Ee, & Chong (2012, hlm. 67), orang cina dikenal dengan sifat alami yang suka menjamu makan dirumah. Makanan sendiri

tidak hanya sebagai bahan pokok untuk bertahan hidup bagi masyarakat Tionghoa, melainkan sebagai bentuk permohonan dan harapan (Wong, Cheng, Boon, Ee, & Chong, 2012, hlm. 60). Makna yang terkandung dari setiap makanan mencerminkan harapan yang diinginkan dan kepercayaan yang ditaati (Wong, Cheng, Boon, Ee, & Chong, 2012, hlm. 66). Tak terkecuali saat merayakan pergantian musim setiap tahunnya. Terdapat 4 festival besar yang dilaksanakan setiap tahunnya, yaitu Festival Musim Semi atau biasanya disebut dengan Imlek, Festival Peh Cun, Festival Pertengahan Musim Gugur atau biasanya disebut sebagai Festival Kue Bulan, dan Festival Dongzhi (Christine, 2015, hlm. 2)

2.7.1 Festival Musim Semi (Imlek)

Perayaan Imlek diadakan pada bulan pertama tanggal 1 pada kalender imlek dimana merupakan awal musim semi. Festival ini merupakan festival terpenting setiap tahunnya dan biasanya berlangsung selama 15 hari. (Christine, 2015, hlm. 4). Menurut Chen (2013, hlm. 80), pergantian ke musim semi ini disambut dengan baik karena menandakan bahwa akan dimulainya kesempatan petani untuk bercocok tanam. Perayaan Imlek tidak luput dari sejarah kepercayaan dan makanan khas perayaan imlek itu sendiri.

Imlek dipercaya bermula dari penyerangan seekor naga yang bernama Nian, dimana ia akan datang ke sebuah desa untuk memangsa para manusia setiap bulan pertama tanggal 1 kalender imlek. Kemudian muncullah seorang kakek yang mengetahui kelemahan Nian dan menantangnya. Kakek tersebut menantang Nian untuk mengalahkan seluruh hewan buas yang ada di bumi. Saat Nian sudah sukses melaksanakan tantangan dan ingin menyantap kakek tersebut, tiba-tiba kakek itu menunjukkan pakaian berwarna merah. Nian ketakutan karena warna merah merupakan warna yang paling tidak ia sukai dan akhirnya Nian pun pergi meninggalkan kakek tersebut. Sejak saat itu warga desa menempelkan secarik kertas merah untuk menangkal kedatangan Nian. Warna merah tersebut masih digunakan hingga saat ini sebagai salah satu identitas Imlek sebagai penangkal malapetaka. (Ki, 1997, hlm. 4-11)

Perayaan imlek sendiri juga memiliki keterkaitan dengan cerita Nian. Festival ini berawal dari Dinasti Shang pada tahun 1600 – 1100 SM yang melaksanakan penyembahan dewa-dewi leluhur dengan memberikan persembahan berupa hewan ternak dan budak mereka. Namun pada tahun 221 SM, persembahan budak tidak diperkenankan lagi dan persembahan hanya berupa makanan saja. Walaupun demikian, ibadah yang dilaksanakan setiap tahunnya tetap berlangsung. (Christine, 2015, hlm. 4).



Gambar 2. 39. Rangkaian Makan Besar Imlek

(Sumber: Kompas.com)

Makan besar Imlek biasanya dilaksanakan satu hari sebelum hari Imlek. Namun tidak sedikit beberapa orang melaksanakannya saat makan siang di hari Imlek. Kegiatan tersebut merupakan kesempatan untuk kumpul keluarga yang penting setiap tahunnya. (Christine, 2015, hlm. 4). Makan besar pada malam Imlek di kenal dengan istilah *Sa Cap Meh* dalam bahasa *Hokkien*, yang berarti tanggal 30 bulan dua belas dalam kalender cina. (Christine, 2015, hlm. 29). Penyajian masakan dalam jumlah banyak pada perayaan imlek ini memiliki makna khusus pada setiap hidangannya (Chen, 2013, hlm. 77). Menurut Chen (2013), terdapat makanan wajib yang harus dihidangkan dalam perayaan Imlek, sebagai berikut.

1) *Yee Sang / Yusheng*

Hidangan berbahan ikan mentah ini disajikan bersama berbagai macam sayuran yang diparut halus. Kemudian diletakkan di atas piring lebar dan dibumbui berbagai jenis saus. Pencampurannya dilakukan bersama dengan diangkat tinggi sambil mengatakan *lo hei* (bahasa kanton) yang memiliki arti “angkat bersama” yang menyampaikan pesan bahwa di tahun ini setiap anggota keluarga dapat sukses bersama. *Yee Sang* biasanya dirayakan pada hari ketujuh Imlek. (Chen, 2013, hlm. 78-79)



Gambar 2. 40. *Yee Sang* atau *Yusheng*

(Sumber: qraved.com)

2) *Rebung*

Mengonsumsi rebung pada perayaan Imlek melambangkan pengharapan baru pada tahun baru. Diharapkan pada tahun baru ini memiliki kehidupan yang baik dalam satu tahun kedepan. Rebung yang merupakan tunas bambu muda yang tumbuh di musim semi. Selain itu, ia juga memiliki ruas yang berlapis yang dimaknai sebagai tingkat-tingkat kehidupan yang diraih makin ke atas. (Chen, 2013, hlm. 82)



Gambar 2. 41. Rebung

(Sumber: Sehatq.com)

3) Mie

Mie selalu disajikan saat makan besar imlek sebagai simbol pengharapan umur panjang. Penyajian mie panjang umur setiap keluarga maupun tempat berbebeda-beda. Tidak semua keluarga menyajikan mie, terkadang mie diganti dengan mieswa atau soun. Walaupun berbeda-beda, makna dan arti yang disampaikan tetap sama, yaitu harapan memiliki kesehatan baik dan umur yang panjang. (Chen, 2013, hlm. 83)



Gambar 2. 42. *Su Mie* atau Mie Panjang Umur

(Sumber: Idntimes.com)

4) Pangsit

Pangsit yang biasanya disebut dengan *jiao zi* dalam bahasa mandarin, merupakan salah satu makanan yang selalu disantap

selama perayaan musim semi. Terdapat beberapa alasan pangsit dijadikan sebagai salah satu makanan wajib. Pertama bentuknya yang menyerupai keping emas melambangkan kemakmuran dan menghantarkan kekayaan. Kedua, isi pada pangsit dimaksudkan sebagai pengharapan keluarga untuk bernasib baik dalam setahun kedepan. (Wong, Cheng, Boon, Ee, & Chong, 2012, hlm. 28-29)



Gambar 2. 43. Pangsit Kuah

(Sumber: lifestyle.okezone.com)

5) *Samseng*

Kata *Samseng* diambil dari bahasa mandarin yang berarti tiga binatang kurban. *Samseng* sendiri melambangkan 3 habitat hewan, yaitu darat, laut, dan udara. Hal tersebut merepresentasikan penghormatan kepada alam semesta karena sudah memberikan kelimpahan pangan pada tahun sebelumnya. Hewan darat sendiri diwakili oleh babi, hewan laut diwakili oleh ikan dan kepiting, dan hewan udara diwakili oleh ayam atau bebek. Penyajian tiap jenis makanan tidak terpaku dengan ukuran, beberapa keluarga sederhana menyajikan samcan, seekor ikan, dan sebutir telur sebagai representasi ketiga kategori hewan tersebut. (Chen, 2013, hlm. 83)



Gambar 2. 44. Contoh sajian berbahan dasar babi, ikan, ayam, dan bebek.

(Sumber: Blogunik.com)

6) Kue Keranjang

Dalam bahasa mandarin biasanya kue keranjang disebut dengan *nien kau*. Berbahan dasar tepung beras ketan, kue keranjang menjadi makanan yang selalu ada pada saat perayaan Imlek. Kue keranjang sendiri melambangkan peningkatan status setiap tahunnya. (Christine, 2015, hlm. 6). Peningkatan tersebut digambarkan dari penyusunan kue keranjang secara bertingkat setiap tahunnya (Chen, 2013, hlm. 81).



Gambar 2. 45.Kue Keranjang

(Sumber: Liputan6.com/edhie prayitno ige)

7) Jeruk

Buah jeruk sendiri merepresentasikan emas yang diberikan kepada orang lain. Selain itu, jeruk juga melambangkan

pengharapan baik, kemakmuran, dan kebaikan bagi seluruh anggota keluarga. (Chen, 2013, hlm. 85)



Gambar 2. 46. Jeruk Imlek

(Sumber: jawapos.com)

8) Jajanan Manis

Jajanan manis yang dimaksud adalah makanan ringan seperti permen, buah manis, dan manisan. Jajanan manis tersebut dimaksudkan untuk mengundang dewa kebahagiaan ke rumah untuk memberkati keluarga pada perayaan Imlek. (Christine, 2013, hlm. 6)



Gambar 2. 47. Jajanan manis pada tempat segi delapan

(Sumber: popmama.com)

2.7.2 Festival Peh Cun

Perayaan Peh Cun diadakan pada bulan kelima tanggal 5 pada kalender imlek, dimana merupakan pergantian menuju musim panas. Pada musim ini, akan banyak orang jatuh sakit karena cuaca yang sangat panas. Festival ini dipercaya sebagai penghormatan kepada seorang pejabat setia

kerajaan Chu. Pejabat tersebut merasa putus asa ketika kerajaan jatuh ke tangan musuh dan akhirnya melompat ke sungai setelah pertimbangan yang cukup dalam. Rakyat sudah berusaha untuk mencari jenazahnya, namun tidak ditemukan. Maka dari itu, mereka melemparkan nasi yang dibungkus dengan daun agar jenazah pejabat tersebut tidak dimakan ikan. Hingga sekarang kepercayaan tersebut masih melekat dan disalurkan melalui tradisi mendayung dan makan bakcang sebagai bentuk mengenang Qu Yuan. (Christine, 2013, hlm. 16)

Tradisi mendayung pada Festival Peh Cun biasanya disebut dengan lomba perahu naga. Perlombaan ini tidak semata-mata untuk mengenang pengorbanan Qu Yuan, tetapi juga sebagai bentuk pengusiran roh jahat. Selain itu, rangkaian perlombaan ini juga sebagai penghormatan kepada dewa naga dan permohonan untuk perlindungan, cuaca baik, dan panen melimpah. Peristiwa tersebut memvisualisasikan gaya hidup dasar dan rasa kepercayaan yang dicari oleh rakyat agraris china. (Wong, Cheng, Boon, Ee, & Chong, 2012, hlm. 38-39)



Gambar 2. 48. Bakcang

(Sumber: Kompas.com)

Perayaan Festival Peh Cun selalu diwarnai dengan tradisi makan bakcang (Chen, 2013, hlm. 109). Dahulu bakcang digunakan sebagai salah satu bahan persembahan di altar Bumi dan Tuiian leluhur, serta dewa lainnya. Awalnya persembahan dilakukan dengan mengurbankan hewan bertanduk

sebagai permohonan hasil panen yang baik. Hewan bertanduk dipercaya memiliki ikatan spiritual bersama dewa dan segala sesuatu yang dibentuk menyerupai hewan bertanduk dianggap berkat. Maka dari itu, bakcang dibuat menyerupai tanduk hewan untuk mengenang para dewa dan pelepasan bakcang ke sungai bukan hanya untuk mengusir ikan saja tetapi juga sebagai bentuk penghormatan patriotisme bagi Qu Yuan. (Wong, Cheng, Boon, Ee, & Chong, 2012, hlm. 36-37)

Pada akhir zaman Dinasti Ming, bakcang dikemas dalam bentuk bulat gepeng, berbeda dengan bentuk yang sekarang kita lihat (Chen, 2013, hlm. 109). Pemungkusan bakcang dulunya memanfaatkan daun bumbung bambu, namun kini karena harga yang mahal dan sulit untuk di dapatkan, maka pembungkusan bakcang sekarang menggunakan daun bambu atau daun teratai. Isi bakcang juga tidak hanya berupa nasi dan daging, tetapi berisi berbagai macam sayuran. (Chen, 2013, hlm. 108-109). Di Indonesia sendiri, bakcang kerap kali diisi dengan berbagai makanan khas etnis tionghoa, seperti kuning telur bebek, daging babi, ayam, jamur hitam, *scallop*, kacang, sosis babi, dan ca sio (barbekiu babi) (Christine, 2015, hlm. 17).



Gambar 2. 49. Ki cang

(Sumber: Merdeka.com)

Selain bakcang, untuk memeriahkan Festival Peh Cun, terdapat variasi lain dari bakcang yang terbuat dari beras ketan tanpa adanya penambahan apapun. Makanan tersebut bertekstur kenyal dan lengket karena diberi tambahan air ki. Kandungan tersebut kerap kali digunakan dalam berbagai masakan Tionghoa lain. Kicang dibungkus dengan daun bambu dan

diberi gula merah sebagai pelengkap untuk menyantapnya. (Chen, 2013, hlm. 110-111)

2.7.3 Festival Pertengahan Musim Gugur

Perayaan Festival Pertengahan Musim Gugur biasanya dilaksanakan pada bulan kedelapan tanggal 15 kalender imlek, dimana merupakan festival yang berfokus sebagai penyembahan kepada dewi bulan dan mempererat ikatan keluarga. Kepercayaan Tionghoa mengenal istilah *yin yang* sebagai acuan keseimbangan semesta. Energi bulan sendiri merupakan representasi dari *yin* yang merupakan energi bagi wanita. Oleh karena itu, pada saat upacara pemujaan, pria tidak diperkenankan untuk mendekati area upacara. (Wong, Cheng, Boon, Ee, & Chong, 2012, hlm. 44)



Gambar 2. 50. Chang E

(Sumber: Chinafetching.com)

Perayaan Festival Pertengahan Musim Gugur juga tidak luput dari sejarah penciptaannya. Terdapat 2 kisah yang merepresentasikan peristiwa tersebut. Pertama merupakan sebuah legenda dimana dahulu langit memiliki 10 matahari dan kaisar langit mengadakan sayembara untuk memanah 9 matahari lainnya. Seorang pemanah bernama Hou Yi berhasil melaksanakan sayembara tersebut dan mendapatkan hadiah dari Kaisar Langit. Ia pun meminta untuk menikahi gadis yang dicintainya, yaitu Chang E. Kemudian, Hou Yi diminta untuk membantu Kaisar langit untuk merombak istana dan diberi pil kehidupan abadi sebagai imbalan, dengan catatan pil tersebut harus

diminum oleh dua orang dan apabila diminum oleh satu orang maka orang tersebut akan terbang ke langit. (Chen, 2013, hlm. 98-99)

Lambat laun karena kebolehan Hou Yi dalam memanah, ia pun menjadi sombong dan Chang E merasa tidak mengenal Hou Yi yang dulu ia cintai. Akhirnya Chang E tidak tahan dan meminum seluruh pil abadi tersebut, kemudian terbang ke bulan. Hou Yi pun menyesal atas perbuatannya dan berharap Chang E dapat kembali. Keajaiban pun masih berpihak kepadanya, sehingga setiap tanggal 15 bulan 8 akan muncul tangga yang menghubungkan bumi dan bulan untuk mempertemukan Chang E dan Hou Yi. Maka dari itu, Festival Pertengahan Musim Gugur ini juga kerap kali disebut sebagai hari kasih sayang di China. (Chen, 2013, hlm. 100)



Gambar 2. 51. Pemerintahan saat penjajahan bangsa mongol

(Sumber: historia.id)

Terdapat sejarah lain yang menerangkan bahwa dahulu rakyat Tiongkok dijajah oleh bangsa mongol dan pada saat pertengahan musim gugur rakyat china merencanakan ingin melakukan pemberontakan. Namun seluruh prajurit mongol diperintahkan untuk berjaga di setiap rumah. Rakyat Cina pun memanfaatkan kue bulan untuk menyampaikan pesan tersebut dengan memasukkan kertas yang berisi pesan di dalam kue bulan dan membagikannya kepada seluruh rakyat Cina. Ketika kue bulan tersebut dipotong, mereka akan menemukan secarik kertas yang berisikan instruksi pemberontakan yang akan dilakukan pada pukul 3 pagi. Gerakan tersebut membebaskan rakyat Cina dari penjajahan bangsa mongol. Mulai saat itu,

masyarakat etnis Tionghoa akan menyantap kue bulan setiap festival pertengahan musim gugur. (Ki, 1997, hlm. 192-197)

Terlepas dari berbagai sejarah terbentuknya rangkaian Festival Pertengahan Musim Gugur, terdapat beberapa kepercayaan yang masih dianut tentang kue bulan. Bentuk bundar pada kue bulan sendiri melambangkan pertemuan keluarga selama bulan purnama. Selain itu, festival tersebut juga berdekatan dengan musim panen, sehingga masyarakat juga berdoa untuk memohon cuaca yang bagus dan panen baik di tahun mendatang. Kue bulan juga melambangkan reproduksi. Tidak sedikit wanita yang percaya bahwa dengan memuja dan mandi di bawah sinar bulan, mereka akan segera hamil. (Wong, Cheng, Boon, Ee, & Chong, 2012, hlm. 45)



Gambar 2. 52. Kue bulan dengan kulit kenyal

(Sumber: Instagram.com/hungrymonster)

Kue bulan yang tersebar di Indonesia bervariasi. Mulai dari kulit kue bulan terdiri dari 2 jenis, yaitu kulit kenyal dan lembut, kering, dan berlapis. Kue bulan dengan kulit kenyal sangat populer dan kerap kali dijumpai di seluruh dunia. Biasanya kue bulan dengan kulit kenyal terbuat dari sirup gula kental, *lye water*, tepung, dan minyak. Sedangkan untuk kulit kue bulan yang kering dan berlapis dibuat dengan menggulung adonan kulit yang terdiri dari minyak dan tepung. Tekstur dan rasa dari jenis kue bulan ini menyerupai *pastry* atau *puff pastry*. (Chen, 2013, hlm. 103)

Isi kue bulan bervariasi. Di Indonesia terdapat 3 kategori utama dalam penentuan rasa kue bulan, sebagai berikut. (Chen, 2013, hlm. 102)

1) Biji Bunga Teratai

Varian isi kue bulan ini disebut *lian rong* dalam bahasa mandarin. Biji bunga Teratai dianggap sebagai isi paling istimewa karena pada beberapa tempat, varian isi ini memiliki harga yang tinggi. *Lotus seed paste* juga kerap kali sulit untuk didapatkan, sehingga terkadang ditambahkan *white kidney bean* sebagai isi tambahan. (Chen, 2013, hlm. 102)

2) Berbagai Jenis Kacang

Varian kue bulan ini disebut *dou sha* dalam bahasa Hokkian. Biasanya varian ini terbuat dari *azuki beans* atau biasanya dikenal dengan *red bean paste*. Tidak hanya itu, beberapa orang juga menggunakan *mung bean* dan *black bean* dan banyak terdapat di Indonesia dengan sebutan *tau sa* berwarna hitam. Seluruh isi dibuat dengan rasa manis untuk mengimbangi rasa kulit kue bulan itu sendiri. (Chen, 2013, hlm. 102)

3) Biji-bijian

Varian ini terdiri dari lima macam biji-bijian yang dicincang kasar dan direkatkan satu sama lain dengan sirup *maltose*. Perpaduan tersebut dimasukkan ke dalam kue bulan. (Chen, 2013, hlm. 102)

Varian jenis-jenis kue bulan berdasarkan bentuk dan rasanya juga sudah tersebar luas di Indonesia. Terdapat 4 varian utama kue bulan yang tersebar di Indonesia. Pertama adalah *cantonese-style mooncake* yang berasal dari Provinsi Guangdong dan memiliki lebih dari 200 varian di tempat asalnya. Selanjutnya ada *suzhou-style mooncake* yang terbuat dari campuran royal lemak binatang, gula, dan tepung. Kemudian terdapat *chaoshan (Tiociu)-style mooncake* yang memiliki kulit berlapis, cukup tipis, dan memiliki diameter lebih lebar daripada *cantonese-style mooncake*. Varian kue

bulan ini memiliki aroma lemak yang kuat. Terakhir adalah *ningbo-style mooncake* dari Provinsi Zhejiang yang memiliki rasa cenderung asin dan pedas. Kue bulan ini mendapatkan banyak adaptasi dari Jawa Barat dan Sumatera. Kini kue bulan banyak dibuat dengan bahan lain, seperti agar-agar, ketan, memiliki isi keju, abon, tiramisu, es krim, kopi, dan masih banyak lagi. (Chen, 2013, hlm. 104)

Kue bulan sudah mengalami banyak adaptasi dari Indonesia. Awalnya lapisan-lapisan pada kue bulan dibuat dengan campuran lemak babi. Namun setelah beradaptasi dengan rakyat Indonesia yang beragama Muslim, maka pembuatan kue bulan diadaptasi menggunakan bahan-bahan yang halal agar dapat di nikmati oleh seluruh kalangan masyarakat. Kini kue bulan yang tersebar di Indonesia sudah bebas dari lemak babi. Namun terdapat beberapa toko yang masih menjual kue bulan dengan isi daging babi atau produk-produk tidak halal lainnya. (Chen, 2013, hlm. 105)

2.7.4 Festival Dongzhi

Perayaan Festival Dongzhi jatuh pada bulan kesebelas kalender imlek dan biasanya jatuh pada tanggal 22 desember kalender masehi (Christine, 2015, hlm. 2). Perayaan festival ini bertepatan pada musim dingin dan dipercaya sebagai hari terpendek sepanjang tahun dengan paparan sinar matahari yang singkat, serta malam yang panjang. Biasanya masyarakat etnis Tionghoa merayakannya dengan berkumpul bersama keluarga. Selain itu mereka juga bersama-sama mengucapkan syukur atas berkat yang telah diterima tahun ini dan memohon kesehatan yang baik saat musim dingin ini. Beberapa orang di Indonesia masih merayakannya, namun jumlahnya sedikit. (Christine, 2015, hlm. 27)



Gambar 2. 53. *Tang yuan* atau Ronde

(Sumber: Souperdiaries.com)

Festival ini identik dengan *tang yuan* yang berarti kuah ronde dan disantap bersama seluruh keluarga besar. Ronde dibuat dari tepung ketan yang dicampur dengan air dan ukuran ronde biasanya dibuat sesuai selera dan menggunakan warna-warna cerah. Ronde sendiri biasanya disajikan bersama dengan kuah manis jahe atau kaldu daging. Seiring berkembangnya zaman, bulatan ronde dimodifikasi dan diberi isi seperti kacang tanah cincang, wijen, atau tusa. Tekstur lengket ronde yang berasal dari tepung ketan merepresentasikan harapan agar keluarga tetap memiliki tali persaudaraan yang erat. (Chen, 2013, hlm. 112-114)

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