

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Media Informasi

Menurut Uthama, dkk.,(2021) media adalah perantara yang digunakan untuk mengirimkan pesan atau informasi dari sumber ke penerima. Informasi adalah hasil pengolahan data atau fakta yang telah diolah sehingga dapat dimengerti dan bermanfaat bagi penerima pesan. Sementara itu, Turow (2016) menjelaskan bahwa media merupakan alat komunikasi satu arah yang mengirimkan informasi atau pesan kepada audiens, dengan pesan tersebut ditempatkan di dalam platform yang dirancang oleh suatu industri. Selain itu, menurut Karg & Braesel (2021), keberadaan media informasi telah mendorong masyarakat untuk meningkatkan kesadarannya.

2.1.1 Fungsi Media Informasi

Hanson (2016) menjelaskan fungsi dari media memiliki efek yang mempengaruhi individu dan kelompok dengan berbagai cara. Media informasi memiliki peran penting dalam mendukung kebutuhan masyarakat, seperti memberikan arahan, memberikan peringatan, dan memberikan panduan untuk mempermudah kehidupan manusia (Coates & Ellison, 2014). Sementara menurut Turrow (2014) terdapat beragam fungsi dari media informasi, yaitu:

1) Media sebagai Hiburan

Media sebagai hiburan memiliki tujuan untuk memuaskan pengguna dengan menyediakan konten yang dapat menghibur masyarakat. Sebagai contoh, terdapat tayangan televisi yang bergenre komedi seperti sinetron, atau penyajian berita yang ditampilkan secara menarik.

2) Media sebagai Persahabatan

Media dapat digunakan sebagai pengguna yang merasa kesepian. Sebagai contoh, pengguna dapat menggunakan media ini dengan berpartisipasi dalam sebuah komunitas untuk menjalin relasi sosial dengan orang-orang yang berada di dunia luar. Selain relasi sosial, media juga menyediakan konten seperti musik, film, dan buku yang membuat pengguna merasa terhubung dengan dunia luar sana.

3) Media sebagai Penafsiran

Media memiliki peran aktif dalam menginterpretasikan dunia bagi audiensnya, tidak hanya sebagai saluran pasif yang mengirimkan informasi kepada audiens. Sebagai contoh, media menyajikan berbagai topik atau peristiwa, serta menyediakan analisis, jurnal, pendapat, dan ruang bagi para ahli, komentator. Hal ini dapat membantu pengguna media untuk lebih memahami maknanya.

4) Media sebagai Pengawasan

Media sebagai pengawasan memiliki tujuan untuk memantau peristiwa yang sedang terjadi di dunia, seperti mengumpulkan, menganalisis, menyampaikan informasi terkini kepada publik. Sebagai contoh, media melaporkan informasi tentang bursa efek, politik, ekonomi, dan budaya yang membantu pengguna terlibat dalam diskusi, dan membuat keputusan berdasarkan informasi tersebut.

5) Media sebagai banyak kegunaan

Media memiliki beragam kegunaan yang memungkinkan mencapai target audiens yang luas, memenuhi kebutuhan komunikasi dan meningkatkan efektivitas pesan yang ingin disampaikan kepada publik. Sebagai contoh, berbagai kegunaan media memberikan manfaat yang dapat dirasakan oleh pengguna.

2.1.2 Jenis Media Informasi

Menurut Baer & Vacarra (dalam Amandadewi, 2023), media informasi di dalam buku *Information Design Workbook* terbagi menjadi tiga jenis, yaitu:

1) *Printed Matter*

Printed Matter adalah media informasi yang berbentuk media cetak atau informasi manual, dengan tujuan utama untuk menarik perhatian dan menyampaikan pesan secara efektif kepada pembaca. Contoh dari *Printed Matter* termasuk buku, poster, dan brosur.



Gambar 2. 1 Contoh Penggunaan Printed Matter

Sumber: <https://bbmpjatim.kemdikbud.go.id/jelita/images/ilustrasi-1576795651-woman-reading-book-to-toddler-1741231-700x393.jpg>

2) *Screen Based*

Screen Based adalah media informasi yang berbentuk media digital berbasis layar yang memberikan pengalaman interaktif bagi pengguna. Contoh dari *Screen Based* adalah *mobile application*, situs web, buku digital, poster digital, brosur digital.

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



Gambar 2. 2 Contoh Penggunaan Screen Based
 Sumber:<https://asset.kompas.com/crops/edUef7udfkkwJphTwKctjuv4giU=/47x141:587x502/750x500/data/photo/2019/06/25/1627950182.jpg>

3) *Environmental*

Environmental adalah media informasi yang berfungsi sebagai bentuk panduan bagi para penggunanya dengan memberikan petunjuk arah ke lokasi tertentu. Contoh dari *Environmental* adalah *signage*.



Gambar 2. 3 Contoh Penggunaan Signage
 Sumber:<https://www.tfs.com.au/wp-content/uploads/2020/04/tfs-importance-workplace-safety-signage-construction-sites.jpg>

2.2 *Mobile Application*

Menurut Griffey (2020) *Mobile Application* adalah media digital interaktif yang harus diunduh melalui *platform* aplikasi seperti Play Store pada Android, dan App Store pada iOS yang ada di dalam *smartphone*. Di dalam aplikasi seluler

terdapat Interface yang membuat pengguna dapat berinteraksi dengan berbagai fitur dan konten yang disediakan oleh aplikasi tersebut.

2.2.1 Interface

Interface seringkali diartikan sebagai tempat atau titik koneksi seperti pengguna, objek atau hal lain, dimana keduanya bertemu, berinteraksi, mempengaruhi satu dengan lainnya (Calonaci, 2021). Sementara menurut Steve Barson (2020) *User Interface* (UI) merupakan tujuan dari interaktivitas antara pengguna dan perangkat yang dikembangkan, contohnya seperti layar sentuh di ponsel.

Selain itu menurut Mulligan (2021) *User Interface* (UI) adalah *interface* grafis yang memiliki peran sebagai perantara yang menghubungkan manusia dengan perangkat elektronik, seperti komputer, *smartphone*, atau *website*. Proses perancangan menurut Malewicz, M., & Malewicz, D. (2020) memiliki dua proses dan dua tujuan yaitu *User Experience* dan *User Interface* yang keduanya memiliki kepentingannya masing-masing.

2.2.1.1 User Interface/ UI

Menurut Malewicz, M., & Malewicz, D. (2020) *User interface* adalah representasi visual dari sebuah produk digital. Contoh penggunaannya meliputi aplikasi dan situs web. *User Interface* berperan sebagai perantara antara pengguna dan fungsi suatu produk. Fungsinya adalah untuk mempermudah pencapaian tujuan pengguna melalui interaksi antara manusia dan mesin. UI terdiri dari berbagai elemen seperti teks, bentuk, grafik dan gambar yang digabungkan untuk memperlancarkan interaksi dan menjadikannya intuitif.

Interface adalah kombinasi dari *layout*, *typography*, warna, animasi, dan *microinteractions*. UI Designer bertanggung jawab atas tampilan dan hasil produk, termasuk menentukan gaya yang unik dan membuat produk sesuai dengan target pasar.

1) Screens

Screens merupakan hal pertama yang dilihat oleh mata pengguna untuk menampilkan komponen-komponen lain. Pada *mobile devices*, dan tablet komposisi peletakkan elemen desainnya disesuaikan dengan jangkauan rata-rata sehingga mempermudah penggunaannya.



Gambar 2. 4 Contoh *screens* jangkauan tangan pengguna pada gawai
Sumber: *Designing User Interfaces* (2020, hlm.53)

2) Layout and Grid

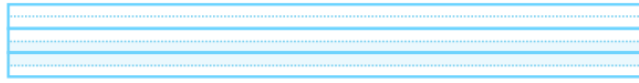
Grid adalah struktur garis yang membantu menyatukan tata *layout*. *Grid* menjadi sebuah pedoman untuk desainer agar hasilnya tertata dan konsisten. *Grid* dibagi menjadi beberapa bentuk sebagai berikut:

- Horizontal grid* membantu perataan dalam pembentukan dasar tata letak secara horizontal.



Gambar 2. 5 Contoh dari *Horizontal grid*
Sumber: *Designing User Interfaces* (2020, hlm.59)

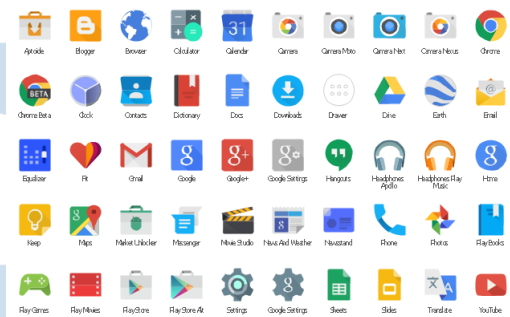
- Vertical grid* membantu dari jarak sebuah elemen, bagian, dan *whitespace*.



Gambar 2. 6 Contoh dari *Vertical grid*
Sumber: *Designing User Interfaces* (2020, hlm.59)

3) *Icons*

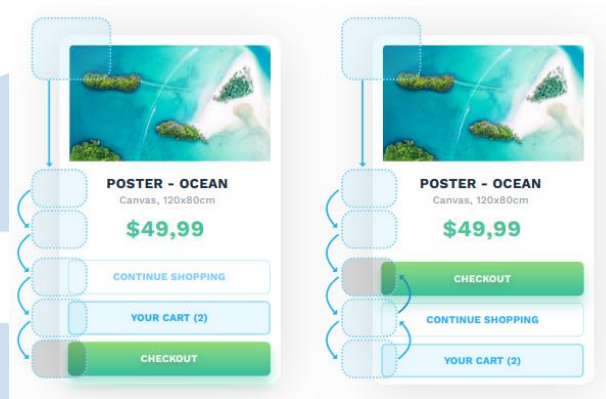
Icon adalah piktogram kecil yang melambangkan fungsi atau status. Bentuk ikon dari versi sederhana dari benda dan bentuk sehari-hari. Ikon wajib memiliki proporsi, sudut, gaya, detail, dan ukuran yang sama agar hasil desain ikon yang terbentuk menjadi visual yang harmonis.



Gambar 2. 7 Contoh *Icons* dalam aplikasi di android Sumber:
<https://conceptdraw.com/a3081c3/p1/preview/640/pict--android-application-icons-design-elements-android-product-icons>

4) *Buttons*

Button adalah elemen interaktif untuk menjalankan perintah sesuai dengan tindakan yang dijelaskan di dalamnya. Hal penting dalam membuat button adalah cukup mencolok jadi tidak membingungkan penggunaanya dikarenakan button memiliki peran sebagai *Call to Action (CTA)*.

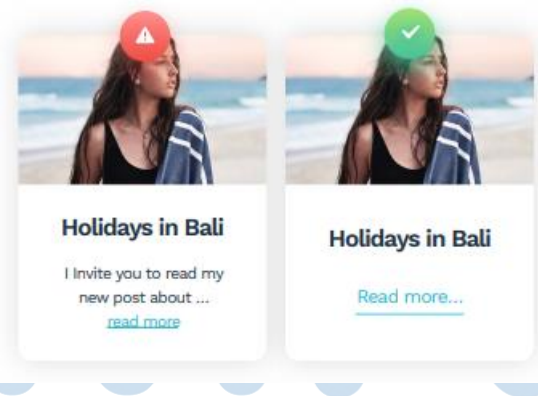


Gambar 2. 8 Contoh *Button*

Sumber: *Designing User Interfaces* (2020, hlm.198)

5) *Cards*

Card adalah salah satu elemen yang memiliki banyak konten atau informasi didalamnya. *Card* biasanya berisi teks, *button*, *icon*, dan foto untuk membantu pengguna memutuskan mana yang akan dipilih. *Card* dapat disusun secara horizontal, vertical, *stack*, dan *grid* sesuai dengan kebutuhan.



Gambar 2. 9 Contoh *cards*

Sumber: *Designing User Interfaces* (2020, hlm.212)

6) *Table and Graphs*

Fungsi *table* adalah mempermudah pengguna membaca data dalam jumlah yang besar. Tabel digunakan untuk

menyusun artikel yang formal, dan membantu pengguna untuk fokus.

Coffee	Size	Price
Espresso	S	6,00
Doppio	S+	8,00
Cappuccino	M	10,00
Latte	L	12,00
Flat white	L	12,00

Gambar 2. 10 Contoh table

Sumber: *Designing User Interfaces* (2020, hlm.225)

Sedangkan grafik adalah bentuk lain dari table untuk menyajikan jumlah data yang besar. Grafik memiliki bentuk *line*, *bar* dan *pie-chart* sesuai dengan kebutuhan dan visualisasi data.

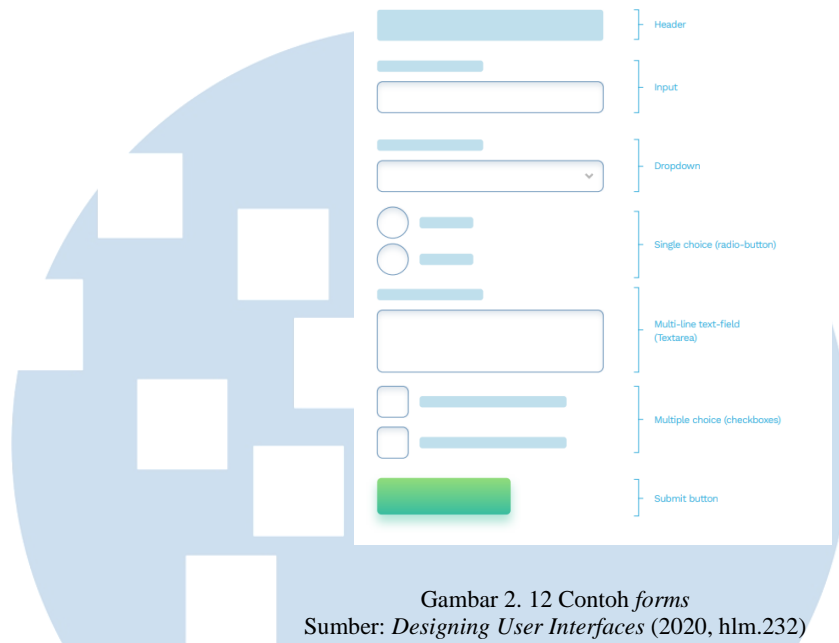


Gambar 2. 11 Contoh grafik

Sumber: *Designing User Interfaces* (2020, hlm.226)

7) **Forms**

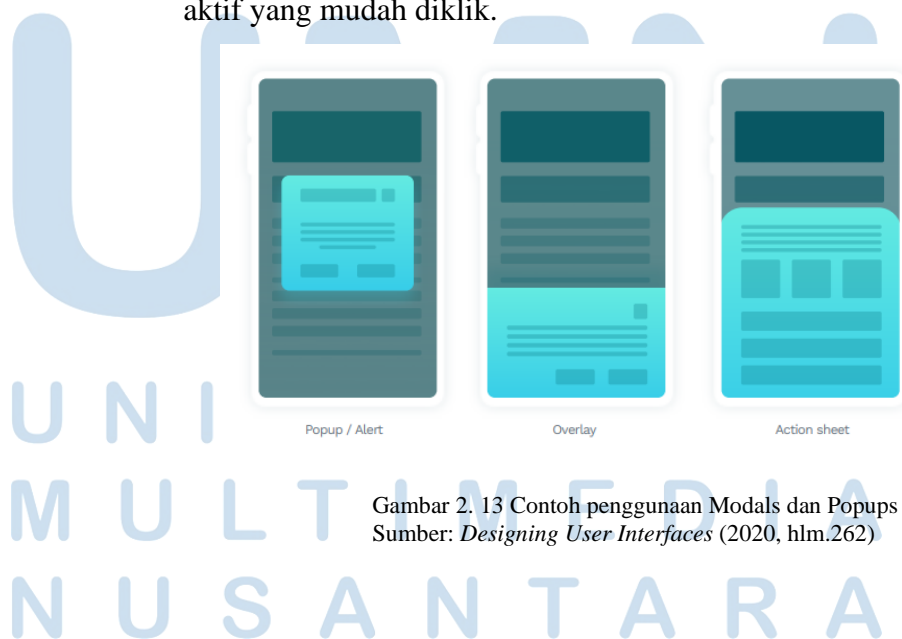
Forms membantu user dalam melakukan transaksi, melengkapi profil akun, atau mendaftarkan diri pengguna. Form memiliki kolom teks, *dropdown*, dan *button*, *checkbox* untuk memilih banyak jawaban, sedangkan radio buttons untuk memilih satu jawaban ganda, dan sliders.



Gambar 2. 12 Contoh forms
 Sumber: *Designing User Interfaces* (2020, hlm.232)

8) *Modals and Popups*

Modals adalah objek yang muncul diatas tampilan untuk memberikan sebuah aksi dan informasi. *Popups* dibuat dengan desain yang mudah dibaca, jelas, dan memiliki semua elemen aktif yang mudah diklik.



Gambar 2. 13 Contoh penggunaan Modals dan Popups
 Sumber: *Designing User Interfaces* (2020, hlm.262)

9) *Navigation*

Navigasi adalah elemen yang paling penting dalam perancangan karena menjadi perantara antar tampilan dan pengguna secara langsung. Jika terjadi sedikit kesalahan dapat memberikan dampak yang besar. besar.

a) *Visible*

Pada navigasi tipe *Visible* muncul pada layar lalu konten dapat diakses dengan cara di *scroll* kebawah. Pada navigasi *Visible* biasanya menggunakan *bar* yang dilengkapi dengan *icon* dan *label* yang jumlahnya tidak terlalu banyak.



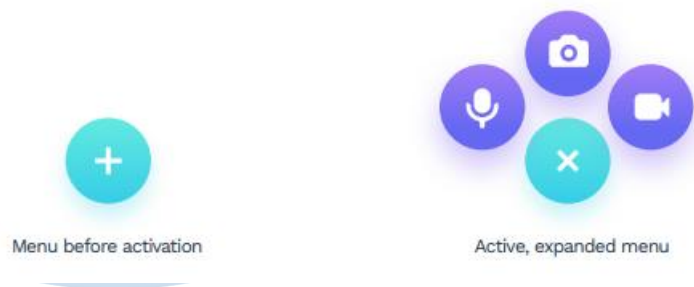
Gambar 2. 14 Contoh *Visible Navigation*
Sumber: *Designing User Interfaces* (2020, hlm.281)

b) *Hidden*

Pada navigasi tipe *Hidden* membutuhkan button lain untuk memunculkan konten dari navigasi ini secara lengkap. Navigasi *Hidden* memiliki kelebihan yaitu menghemat ruang, mempercepat gerak pengguna, dan memberikan tampilan yang rapih. Contoh dari navigasi *Hidden* adalah Hamburger menu, dan Floating action.



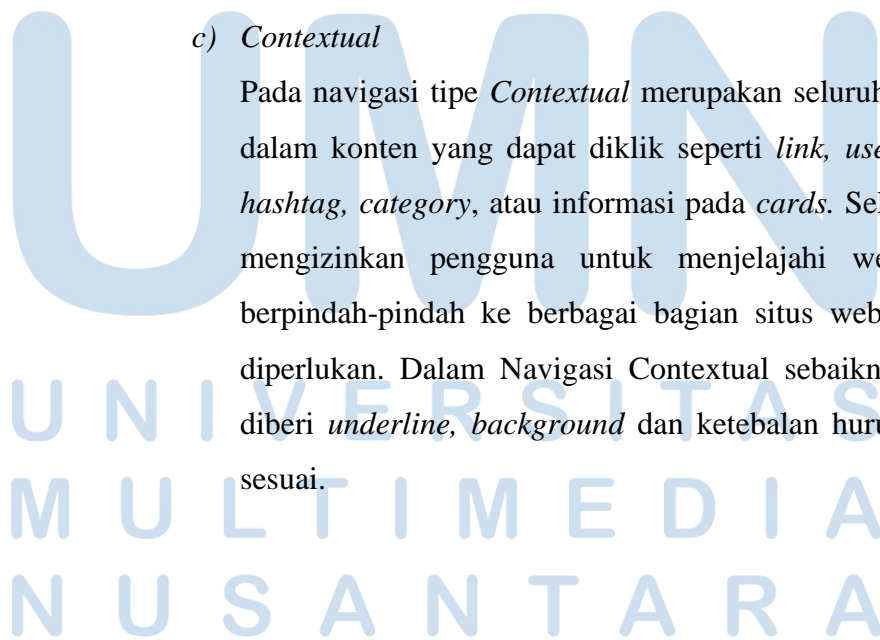
Gambar 2. 15 Contoh *Hamburger menu*
 Sumber: *Designing User Interfaces* (2020, hlm.294)

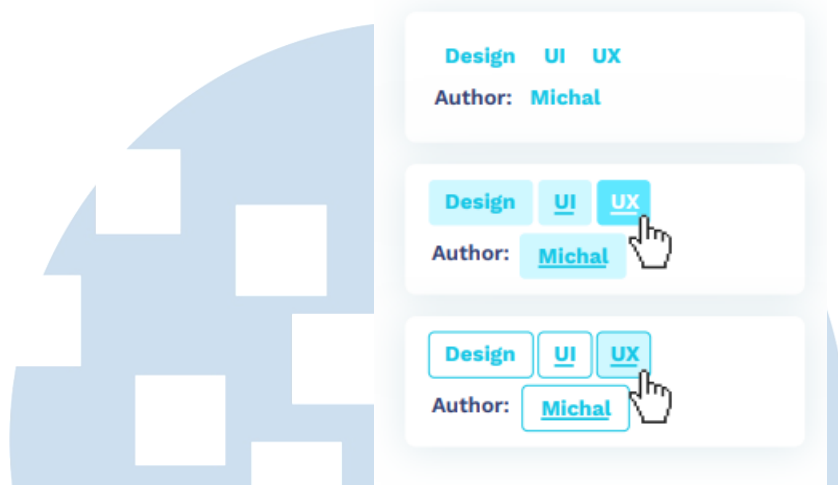


Gambar 2. 16 Contoh *Floating action*
 Sumber: *Designing User Interfaces* (2020, hlm.292)

c) *Contextual*

Pada navigasi tipe *Contextual* merupakan seluruh tautan dalam konten yang dapat diklik seperti *link*, *username*, *hashtag*, *category*, atau informasi pada *cards*. Selain itu, mengizinkan pengguna untuk menjelajahi web dan berpindah-pindah ke berbagai bagian situs web ketika diperlukan. Dalam Navigasi *Contextual* sebaiknya link diberi *underline*, *background* dan ketebalan huruf yang sesuai.





Gambar 2. 17 Contoh Contextual Navigation
Sumber: *Designing User Interfaces* (2020, hlm.297)

2.2.1.2 User Experience/ UX

User experience adalah pengalaman yang dialami oleh pengguna saat menggunakan suatu produk, dengan tujuan memberikan pengalaman positif kepada pengguna ketika mereka menggunakan aplikasi tersebut. Pengalaman positif yang dimaksud mencakup tingkat kenyamanan yang dirasakan oleh pengguna dalam penggunaan produk tersebut. Jika peran *UI designer* adalah tampilan dan estetika, peran *UX designer* adalah mendefinisikan cara kerja produk tersebut.

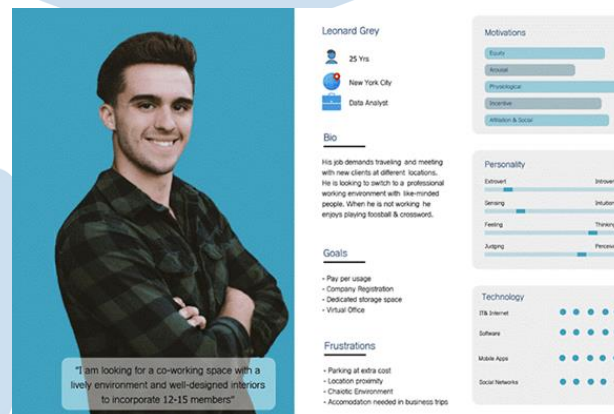
Selain itu, *User experience design* adalah tahap penelitian sebelum proses desain dimulai. Penelitian ini melibatkan riset yang menjawab pertanyaan yang bergantung pada target audiensnya. Penelitian ini membantu menentukan target pengguna yang tepat, pertanyaan yang perlu dijawab, dan membuat prototype dari produk (Malewicz, M., & Malewicz, D, 2020).

2.2.2 Perancangan UI/UX

Sementara menurut Mulligan (2021), proses perancangan UI/UX melibatkan beberapa unsur dan langkah-langkah dalam merancang UI/UX yang efektif serta dapat menjawab permasalahan yang dihadapi oleh pengguna dalam penggunaannya.

2.2.2.1 User Persona

User persona adalah analisa mengenai cara kerja pikiran seseorang untuk berkomunikasi secara efektif dengan pengguna. Tujuan dari *user persona* adalah membuat profil pengguna yang akan menjadi audiens nantinya. Hal tersebut dapat dilakukan dengan penelitian, mengamati dan mendengarkan kebutuhan target audiens yang membantu desainer menciptakan pengalaman pengguna secara efektif, membantu perancang, dan memasarkan produk.



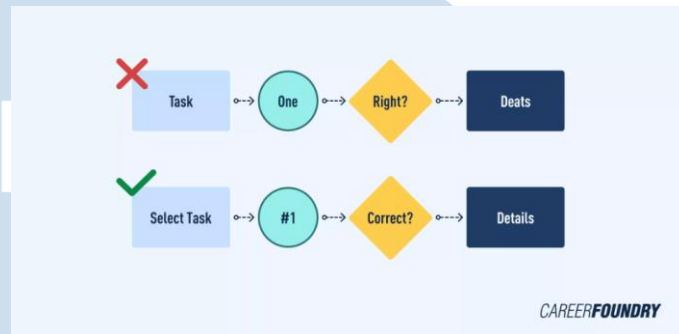
Gambar 2. 18 Contoh *user persona*

Sumber: https://miro.medium.com/v2/resize:fit:1248/1*ZQmNz1Cc-9vFtP8u1rCBww.png

2.2.2.2 User Flow

User flow adalah sebuah metode merancang *user journey* yang membantu desainer. Metode ini membantu untuk memahami apa yang penting dan tidak penting saat pengguna berpindah dari satu

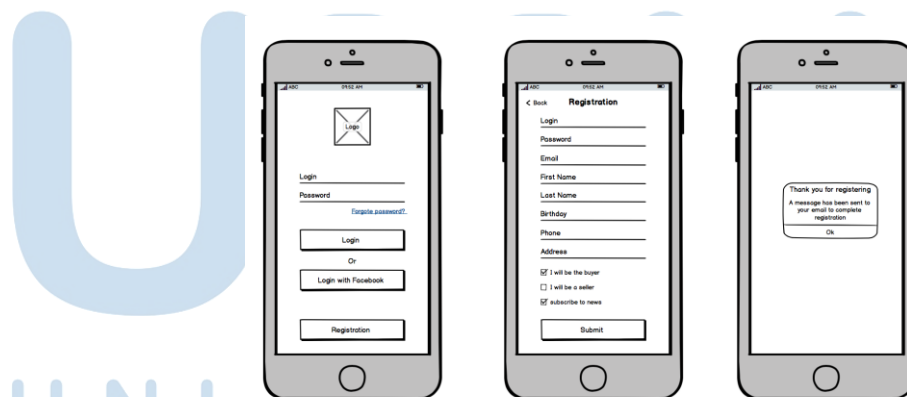
page ke page selanjutnya. Selain itu, *User flow* memiliki arti jalur yang dilalui pengguna dalam situs web dan *sub-domainnya*.



Gambar 2. 19 Contoh *user flow*
Sumber: <https://d3mm2s9r15iqcv.cloudfront.net/en/wp-content/uploads/2019/11/user-flow-Pic7.webp>

2.2.2.3 Wireframe

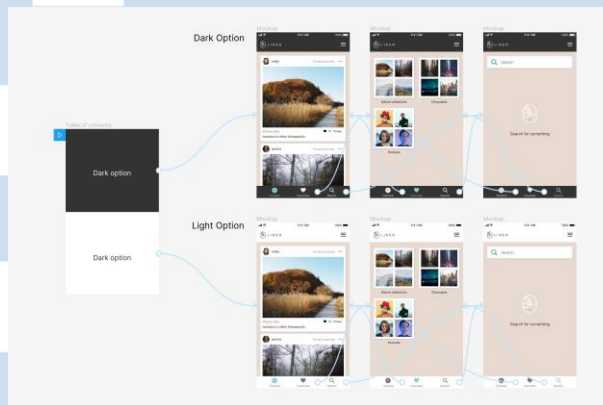
Wireframe adalah sebuah alat untuk memvisualisasikan desain produk yang dihasilkan seperti menunjukkan layout interface dalam bentuk grafis dan juga menunjukkan hierarki pada masing-masing halaman. Perancangan *wireframe* dapat memanfaatkan aplikasi seperti Figma, Axure, Balsamiq, Adobe XD.



Gambar 2. 20 Contoh *wireframe*
Sumber: <https://balsamiq.com/assets/learn/articles/account-setup-wireframe.png>

2.2.2.3 Prototype

Prototype adalah perancangan yang digunakan untuk mengeksplorasi ide, mencari solusi, dan menguji coba solusi di dunia nyata. *Prototype* memiliki tujuan yaitu fokus pada pengalaman pengguna.



Gambar 2. 21 Contoh *Prototype* di Figma

Sumber:

<https://cdn.sanity.io/images/599r6htc/localized/55448c902b659cea64829073b29dfb8ab90fd91e-2450x1622.jpg?w=2450&h=1622&q=75&fit=max&auto=format>

2.2.2.5 User Test

User test adalah sebuah proses pengujian yang dilakukan dengan tujuan untuk menguji apakah desain produk telah sesuai dengan kebutuhan dan preferensi target audiensnya. Dalam proses ini, desainer mengadakan sebuah uji coba langsung dengan pengumpulan data. Hasil dari user test digunakan untuk mengidentifikasi kelemahan dan potensi perbaikan dalam desain produk, sehingga produk sesuai dengan kebutuhan dan target audiensnya (Interaction Design Foundation, n.d.).

2.3 Desain Interaksi

Desain interaksi memiliki peran yang krusial dalam mendukung cara orang berinteraksi dan berkomunikasi dalam aktivitas sehari-hari (Sharp, dkk., 2019). Perancangan interaksi ini mencakup beragam aspek yang terkait, seperti desain *interface* pengguna, *user experience design*, *software design*, *user-centered design*, *product design*, *web design*, dan *interactive system design*. Desain interaksi memiliki tujuan untuk menciptakan *interface* yang memadai system yang mempermudah dan meningkatkan pengalaman penggunanya, sehingga pengguna dapat berinteraksi secara layanan efisien, dan efektif.

2.3.1 Karakteristik Desain Interaksi

Karakteristik desain interaksi menurut Sharp, dkk., (2019) memiliki empat desain interaksi sebagai berikut:

1) *Accessibility*

Accessibility merujuk pada keterjangkauan atau kemudahan aksesibilitas suatu produk interaktif oleh sebanyak mungkin orang. Sebagai contoh, OS Android membantu penyandang disabilitas seperti alat bantu dengar yang kompitibel ke *built-in screen* ke pembaca. Sementara itu, *Apple Voice Over* memungkinkan pengguna mendengar dan memahami apa yang terjadi pada perangkat mereka, sehingga mereka dapat menjelajah dan berinteraksi dengan perangkat tersebut dengan lebih mudah.

2) *Inclusiveness*

Inclusiveness adalah pendekatan menyeluruh di mana desainer berusaha keras untuk menciptakan produk dan layanan mereka agar dapat mengakomodasi sebanyak mungkin orang.

3) *Usability*

Usability menegaskan bahwa produk interaktif mudah untuk dipelajari, efektif untuk digunakan, dan dari sisi pandangan pengguna merasa senang memakainya. *Usability* memiliki tujuan, yaitu:

- a) *Effectiveness*
- b) *Efficiency*
- c) *Safety*
- d) *Utility*
- e) *Learnability*
- f) *Memorability*

4) *User Experience Goal*

User Experience Goal mencakup berbagai emosi dan perasaan pengalaman yang dialami oleh pengguna dalam penggunaan produk tersebut. Menurut Saffer (2014) menggambarkan bahwa mendesain interface dapat memiliki dampak besar pada pengalaman pengguna.

2.3.2 Prinsip Interaction Design

Prinsip-prinsip desain digunakan oleh desainer untuk membantu mereka dalam merancang produk sehingga mampu menciptakan hubungan umpan balik yang memadai kepada pengguna (Sharp, dkk., 2019).

1) *Visibility*

Visibility merujuk pada fungsi visual yang tentunya dapat dilihat oleh pengguna, karena pengoperasian produk bergantung pada intuisi pengguna yang memanfaatkan elemen-elemen visual untuk memahami dan mengoperasikan produk tersebut.

2) *Feedback*

Feedback adalah hubungan timbal balik yang memuat informasi, dimana pengguna dapat menerima informasi tentang keberhasilan atau kegagalan dari aksi yang pengguna lakukan saat menggunakan produk tersebut. Hal ini dapat membantu pengguna dalam memahami sebuah konsekuensi dari Tindakan mereka untuk meningkatkan pengalaman mereka dengan produk tersebut.

3) *Constraint*

Constraint mengacu pada cara untuk membatasi jenis interaksi yang dapat dilakukan oleh penggunanya pada suatu produk dalam waktu tertentu. Hal ini memiliki tujuan untuk mengatur dan mengontrol bagaimana pengguna dapat berinteraksi dengan produk tersebut sehingga memastikan bahwa interaksi tersebut sesuai dengan tujuan desainnya.

4) *Consistency*

Consistency mengacu pada aturan user interface yang menekankan penggunaan aturan yang konsisten pada elemen-elemen serupa dalam berbagai fitur yang sama dalam sebuah produk. Hal ini bertujuan untuk menciptakan pengalaman yang lebih mudah dipahami dan diterima dengan pengguna karena adanya pola yang serupa dalam interaksi tersebut.

5) *Affordance*

Affordance merujuk pada karakteristik dari sebuah produk yang memberikan cara atau arahan kepada penggunanya tentang bagaimana produk tersebut dapat digunakan atau berinteraksi.

Karakteristik dirancang dengan memberikan panduan visual atau Tindakan intuitif kepada pengguna, sehingga memungkinkan mereka untuk mudah memahami bagaimana cara menggunakan produk tersebut tanpa adanya memerlukan intruksi tambahan.

2.4 Karakter Desain

Desain karakter berguna untuk menghidupkan konsep dan naskah. Desainer karakter memiliki kemampuan untuk menggabungkan idea tersebut ke dalam sebuah karya seni. Gambar yang dihasilkan oleh desainer karakter menyediakan visual yang dapat dibicarakan, dipertimbangkan untuk mendapatkan *feedback* untuk pengembangan karakternya. Crossley (2014) mengambil beberapa tahap dalam merancang karakter, yaitu:

1) *Ideas, Thumbnails, & Sketches*

Crossley (2014) menggunakan metode “Frankenstein” dimana mendaur ulang ide-ide lama dan mengubahnya menjadi sesuatu yang baru contohnya sketsa lama bisa menjadi sangat berguna untuk proyek-proyek kedepannya. Metode ini melakukan sebuah percobaan menggambar ulang pada bagian-bagian tertentu dari desain karakter untuk menghasilkan alternatif yang baru dengan memanipulasi arah dan juga skala.

2) *Using Reference*

Di era digital sudah banyak gambar yang bisa ditemukan secara online, sehingga referensi sangat berguna sebagai bahan inspirasi dan mengembangkan ide dari desain karakter tersebut. Selain mengembangkan, referensi juga membantu untuk menggambar suatu objek.

3) *Refining Designs*

Penyempurnaan desain karakter mempertimbangkan beberapa hal, yaitu latar belakang karakter, pekerjaan sebuah karakter, hal yang memengaruhi karakter dalam cara berpakaianya. Sudut pandang inilah yang membuat desain karakter memiliki emosi, cara berpakaian, serta perilaku.

4) *Turnarounds & Lineups*

Proses perancangan *turnaround* karakter desain yang efisien yaitu ilustrasi karakter dari depan, belakang, dan samping. Sedangkan *lineups* merupakan tahap dimana membandingkan ukuran karakter, bentuk karakter, dan volume antar karakter yang digunakan untuk membandingkan karakter satu dengan lainnya.

2.5 Misdinar

Misdinar adalah pelayan yang diberi tugas untuk melayani altar dan membantu imam dan daikon. Misdinar seorang pelayan perayaan Ekaristi. Misdinar laki-laki disebut Putra Altar sedangkan misdinar perempuan disebut putri altar (Wanda, dkk., 2017).



Gambar 2. 22 Misdinar Santo Matheus Depok 2
Sumber: https://www.instagram.com/p/BwgXZwpgked/?img_index=1

2.5.1 Peran dan Fungsi Misdinar

Misdinar menurut Martasudjita (dalam Sulistiyo & Budiarto, 2015) mempunyai peran yang dapat disesuaikan dengan situasi dan kondisi. Contohnya terdapat perbedaan pelayanan misdinar di setiap paroki, contohnya tata gerak, tempat duduk, pakaian misdinar, dan sebagainya. Tugas-tugas misdinar adalah mendampingi perayaan liturgi ekaristi yang menjadi lima tahap besar, yaitu persiapan di sakristi, ritus pembuka, liturgi sabda, liturgi Ekaristi dan ritus penutup.

2.5.2.1 Persiapan Sakristi

Dalam persiapan di sakristi, misdinar mempersiapkan diri dengan mengenakan pakaian misdinar, lalu menciptakan suasana tenang.

2.5.2.2 Ritus Pembuka

Dalam ritus pembuka, misdinar melakukan gerakan berlutut, berdiri, ataupun membungkuk sesuai dengan pemimpin perayaan Ekaristi. Selain itu, jika diperlukan sesuai dengan hari perayaannya misdinar akan melayani imam dalam pendupaan altar.

2.5.2.3 Liturgi Sabda

Dalam liturgi sabda, misdinar bertugas melayani imam yang akan membawakan Injil. Misdinar akan duduk saat mendengarkan Sabda. Saat bagian Mazmur tanggapan serta Alleluya, misdinar akan berdiri dan ikut bernyanyi. Misdinar akan melayani imam saat pendupaan pada mimbar. Misdinar akan membawa Lentera serta mendampingi di sisi kanan dan kiri imam yang akan membacakan Injil.

2.5.2.5 Liturgi Ekaristi

Dalam liturgi Ekaristi ada beberapa bagian yang didalamnya terdapat tugas-tugas misdinar. Bagian yang pertama adalah persiapan persembahan dimana misdinar akan melayani imam pada saat persiapan persembahan dengan membawakan alat-alat liturgi dari meja kredens ke altar. Alat-alat liturgi tersebut adalah piala, sibori, ampul, yang berisi air-anggur dan yang terakhir adalah air untuk mencuci tangan. Selain misdinar yang bertugas di altar, misdinar lainnya akan menjemput persembahan dari umat yang akan

dibawa ke depan altar seperti buah-buahan, karangan bunga, atau persembahan yang lainnya.

Setelah persiapan persembahan misdinar akan bertugas saat doa Syukur agung, dimana saat imam mengangkat piala, misdinar akan sujud dan membunyikan gong atau bel. Lalu saat doa Bapa Kami misdinar akan Kembali berdiri, lalu memberikan salam ketika salam damai. Setelah salam damai, misdinar akan berlutut lagi saat Anak Domba Allah, dan mendampingi asisten imam dalam pembagian komuni kepada umat. Setelah komuni misdinar akan kembali melayani imam di altar melakukan Pembersihan bejana dengan membawa kembali piala dan sibori dari altar ke meja kredens.

2.5.2.5 Ritus Penutup

Misdinar akan mempersiapkan diri untuk meninggalkan panti imam bersama dengan petugas liturgi lainnya saat ritus penutup.

2.6 Peralatan Liturgi

2.6.1 Buku-buku Ekaristi

Di atas altar memiliki buku-buku ekaristi yang terdiri dari:

- 1) Buku tata perayaan ekaristi yang memiliki isi doa-doa baku untuk pegangan imam dalam memimpin sebuah perayaan ekaristi.
- 2) Buku mencari pesan misa yang memiliki isi doa pembuka, lalu doa persembahan, doa sesudah komuni, antifon dan yang terakhir adalah catatan-catatan singkat dari pesan bacaan.
- 3) Buku bacaan misa yang memiliki isi bacaan kisah dari Kitab Para Nabi, lalu Kisah Para Rasul dan Injil untuk Hari Raya dan hari Minggu.

- 4) Buku Puji Syukur yang memiliki isi nyanyian katolik untuk kepentingan ekaristi. Selain nyanyian terdapat doa-doa, seperti doa rosario, tobat, Bapa Kami, dan lainnya.



Gambar 2. 23 Buku Tata Perayaan Ekaristi
Sumber: <https://obormedia.com/wp-content/uploads/2021/07/TPE.jpg>

2.6.2 Lilin

Lilin merupakan lambang dari:

- 1) Kehangatan yang merupakan lambang Kristus sebagai Terang dan Cahaya Dunia.
- 2) Pengorbanan, cinta, kasih.
- 3) Kehadiran Tuhan di Tengah-tengah umat katolik.



Gambar 2. 24 Lilin paskah

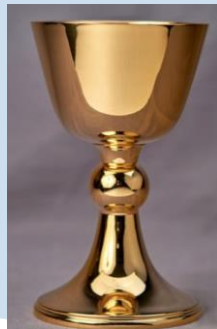
Sumber: https://static.wixstatic.com/media/6a07ab_b1511e9533564682919629a41766ceb6~mv2.png/v1/fill/w_600,h_438,al_c,q_85,usm_0.66_1.00_0.01,enc_auto/6a07ab_b1511e9533564682919629a41766ceb6~mv2.png

Lilin digunakan untuk

- 1) Sebuah alat untuk menerangi dalam suatu liturgi.
- 2) Menghiasi ruangan gereja dan juga memeriahkan.
- 3) Dinyalakan di depan patung orang kudus seperti Bunda Maria atau peti mati sebagai tanda bakti.

2.6.3 Piala

Piala merupakan wadah minum yang terbuat dari emas atau memiliki lapisan emas didalamnya. Selain terbuat dari emas piala juga dapat terbuat dari bahan kayu atau material lain yang tidak menyerap air. Didalam piala ini terdapat anggur yang dicampur sedikit air saat persembahan.



Gambar 2. 25 Piala

Sumber: <https://www.katolisitas.org/wp-content/uploads/2018/12/PLA12008-310x465.jpg>

2.6.4 Purificatorium

Purificatorium merupakan selembar kain kecil persegi Panjang berwarna putih yang memiliki fungsi sebagai lap membersihkan piala.



Gambar 2. 26 Purificatorium

Sumber: <https://toko.kanisiusmedia.co.id/wp-content/uploads/2022/11/1119IK0004.jpg>

2.6.5 Patena

Patena merupakan piring kecil yang pipih terbuat dari emas, selain emas patena dapat terbuat dari logam yang berlapis emas. Patena memiliki fungsi untuk meletakkan hosti besar yang nanti akan dipecah-pecahkan saat komuni.



Gambar 2. 27 Patena Sumber:

https://blogger.googleusercontent.com/img/a/AVvXsEhdpDpg5f8UE6DRN8BgKJ_fXTT7hhptC2vKwzOYjeCMRnCQFfJAikqQcRH5xA0WUlnIJ0JewDXNqO_j29C248zpuY6EGWicEodMJdVvpBMweL8Fb6-ORgeqJe3KAKki_pbEpEnU9okau-FancqAzgbbvxADik7Zs_NDOhmNN5msWu7oCHJ_MCcJlrUM=w640-h640

2.6.6 Palla

Palla merupakan kain linen warna putih yang dikeraskan dan berbentuk persegi. Palla memiliki fungsi untuk menutupi bagian piala dan patena.



Gambar 2. 28 Palla

Sumber: <https://obormedia.com/wp-content/uploads/2019/04/PALA-16X16-BESAR.jpg>

2.6.7 Korporal

Korporal merupakan sehelai kain berbentuk segi empat yang dibentangkan di atas Altar yang memiliki fungsi sebagai alas sebuah piala, sibori, dan bahan persembahan yang ada di atas altar. Korporal memiliki tanda salib kecil sebagai pertanda agar tidak terbalik saat dipasang.



Gambar 2. 29 Korporal

Sumber: <https://cdn.pnghd.pics/data/414/gambar-korporal-katolik-6.jpg>

2.6.8 Sibori

Sibori adalah piala besar namun memiliki tutup yang memiliki fungsi sebagai tempat hosti ketika imam atau daikon membagikan komuni ke umat melalui sibori. Di dalam Tabernakel terdapat sibori setelah perayaan liturgi yang masih berisi Hosti.



Gambar 2. 30 Sibori

Sumber: <https://encrypted->

<https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcS17Sj7EUanmSZPuD7yCtP26UcCpLDUIZo6gw&usqp=CAU>

2.6.9 Ampul

Ampul merupakan cangkir kecil yang memiliki fungsi sebagai tempat air dan anggur.



Gambar 2. 31 Ampul berisi air dan anggur

Sumber: https://blogger.googleusercontent.com/img/a/AVvXsEiWzvgbSCuH_gaU1OxKIK0NBYTNC69Ep3s7HbjCe8CDG_tF6uawcw_0zbOBOFPEX1nO2Kz7TKfD8CzNFGOrFIEZxFcLcMWyObNwYPbXJG8ynJIT_IbwGhavvPhqo1ezxrcatcztkkxjPl_DXXmeNGH_6Ev4O6tX_itVACpLd8W4ikWb1TSUA-9prvxAQ=s320

2.6.10 Pipsis

Pipsis merupakan sebuah alat kecil yang terbuat dari logam yang berlapis emas, berbentuk bulat dan memiliki fungsi untuk menyimpan sebuah hosti yang akan dikirim kepada orang yang sakit.

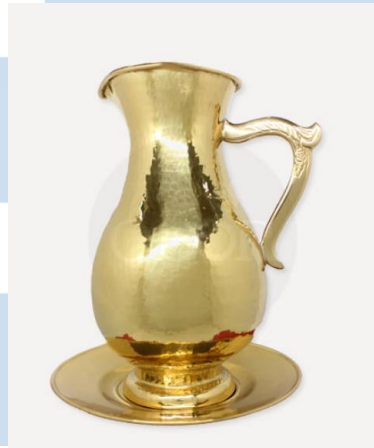


Gambar 2. 32 Pipsis

Sumber: <https://obormedia.com/wp-content/uploads/2020/11/PIKSIS-DIAMETER-8CM-SALIB-2-WEB.jpg>

2.6.11 Lavabo

Lavabo merupakan alat untuk cuci tangan sesudah persiapan persembahan, dan pendupaan. Tempat air untuk cuci tangan ini juga dilengkapi dengan kain lap untuk mengeringkan tangan.



Gambar 2. 33 Lavabo

Sumber: <https://obormedia.com/wp-content/uploads/2019/04/Lavabo.jpg>

2.6.12 Dupa/Ratus

Dupa merupakan sebuah bahan wangi yang terbuat dari akar tetumbuhan. Dupa yang dimasukkan ke dalam bara api didalam wiruk akan menebarkan aroma wangi.



Gambar 2. 34 Dupa

Sumber: https://images.tokopedia.net/img/cache/500-square/product-1/2020/6/16/3295833/3295833_1b416ec9-333b-4d50-91ea-efcd0906ad01_1476_1476

2.6.13 Wiruk dan Navikula

Wiruk merupakan alat yang dibuat dari kuningan fungsinya untuk mendupai sakramen maha kudus, selebran, bahan persembahan, salib, umat, dan lain-lain. Perlengkapan wiruk adalah tempat dupa atau yang disebut dengan navikula, tempat berisi bara arang, dan tiang gantungan wiruk.



Gambar 2. 35 Wiruk dan Navikula

Sumber: https://d1d8o7q9jg8pjk.cloudfront.net/plg_62f21f3b8af2a.jpg

2.6.14 Monstrans

Monstrans adalah alat yang terbuat dari emas atau logam yang dilapisi emas yang memiliki fungsi memperlihatkan sakramen maha kudus saat perarakan atau ibadat pujian. Ibadat pujian biasanya dilakukan di paroki pada saat misa jumat pertama tiap bulan.



Gambar 2. 36 Monstrans

Sumber: <https://obormedia.com/wp-content/uploads/2019/04/Monstran-1354-1.jpg>

2.6.15 Lunula

Lunula merupakan tempat berbentuk seperti bulan sabit yang terbuat dari emas atau logam berlapis emas yang memiliki fungsi untuk menjepit sebuah hosti untuk dimasukkan ke dalam monstrans.



Gambar 2. 37 Lunula

Sumber: <https://parokiyakobus.files.wordpress.com/2012/05/img-20120513-00523.jpg?w=800>

2.6.16 Kustodia

Kustodia merupakan tempat yang mirip dengan sibori kecil dan memiliki fungsi menyimpan hosti besar yang sudah dijepit oleh lunula.



Gambar 2. 38 Kustodia

Sumber: <https://misdinarstrafael.files.wordpress.com/2015/02/kustodia.jpg>

2.6.17 Tempat Minyak Suci

Tempat minyak suci merupakan alat yang dibuat dari sejenis kaleng untuk menyimpan minyak yang telah diberkati. Terdapat tiga jenis minyak suci yaitu:

- 1) Minyak untuk katakumen atau calon baptis
- 2) Minyak untuk sakramen perminyakan atau krisma
- 3) Minyak untuk pemberkatan orang sakit



Gambar 2. 39 Tempat Minyak suci yang sedang diberkati

Sumber: <https://membumikanide.files.wordpress.com/2018/03/imam-bogor-10.jpg>

2.6.18 Kandelar

Kandelar merupakan tempat untuk menempatkan lilin agar dapat dipakai saat Misa berlangsung.



Gambar 2. 40 Kandelar tempat lilin

Sumber: https://images.tokopedia.net/img/cache/700/product-1/2019/1/10/41850613/41850613_dbc9090c-c92f-4ede-8a70-7f75574a9844_720_720.jpg.webp

2.6.19 Aspergilum

Aspergilum merupakan alat sejenis baskom yang terbuat dari logam atau plastik. Fungsinya sebagai tempat air suci yang akan dipercikkan. Contohnya memerciki kendang Natal, persembahan, daun palma, pembaruan janji baptis, dan umat. Dalam memerciki terdapat alat bantu seperti kuas besar atau disebut dengan Aspergil yang terbuat dari logam.



Gambar 2. 41 Aspergilum

Sumber: <https://misdinarstrafael.files.wordpress.com/2015/02/hisop.jpg>

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA