

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Media Informasi

Menurut Sobur dalam Ubay (2019), media informasi merupakan sebuah alat grafis yang berguna untuk mengumpulkan dan menyusun kembali suatu informasi visual. Dengan adanya media informasi, manusia dapat dengan mudah mengetahui informasi dan keadaan di sekitar yang sedang berkembang. Dengan kata lain, media informasi dapat digunakan sebagai penghubung untuk menyebarkan pesan yang ingin disampaikan oleh sumber informasi kepada penerima informasi.

2.1.1 Fungsi Media Informasi

Turow (2020) dalam bukunya yang berjudul *Media Today: Mass Communication in a Converging World (7th edition)* menyatakan bahwa media informasi memiliki empat peran yang terbagi berdasarkan kebutuhan pengguna, yaitu:

1) *Enjoyment*

Media informasi dapat digunakan untuk memenuhi keinginan manusia dalam bentuk hiburan dan memberikan rasa kebahagiaan. Contoh konten dari media ini, seperti film, acara komedi, *reality show*, musik, dan sebagainya.

2) *Companionship*

Media informasi dapat berfungsi untuk menemani orang-orang yang merasa kesepian atau sedang sendiri sehingga memunculkan adanya rasa persahabatan.

3) *Surveillance*

Media informasi dapat digunakan untuk memantau keadaan yang sedang terjadi di sekitar. Maka dari itu, media informasi seringkali

digunakan untuk mencari informasi maupun berita terbaru, bahkan yang berada di luar wilayah tempat tinggal.

4) *Interpretation*

Media informasi berfungsi sebagai medium bagi orang-orang untuk menemukan suatu informasi yang ingin diketahui dan dipelajari.

Dalam teori ini, perancangan buku ilustrasi berfungsi sebagai *interpretation*. Hal ini dikarenakan buku ilustrasi yang akan dirancang dapat menjadi sumber informasi yang menyajikan pengetahuan mengenai tradisi perayaan sembahyang empat musim (Festival Imlek, Festival Peh Cun, Festival Tiong Ciu, dan Festival Dongzhi) secara lengkap, mulai dari sejarah, sembahyang, kegiatan, makanan khas, hingga arti dan maknanya. Oleh karena itu, melalui buku ilustrasi ini orang-orang dapat memperoleh informasi mengenai keempat tradisi festival tersebut dan mempelajarinya untuk meningkatkan pengetahuan.

2.1.2 Jenis Media Informasi

Turow (2020) menyebutkan bahwa perkembangan teknologi-sosial dan media massa menciptakan berbagai jenis media yang digunakan untuk menyampaikan suatu informasi, antara lain:

1) Buku

Buku merupakan salah satu media cetak tertua yang telah berkembang seiring berjalannya waktu sebagai hasil dari respon sosial dan hukum terhadap teknologi. Namun, buku sebagai media komunikasi telah ada sebelum adanya industri buku. Buku sendiri adalah gabungan halaman yang dicetak, di mana dapat disimpan maupun digunakan untuk memberikan suatu informasi dan pengetahuan tanpa batasan ruang dan waktu (h.201).

2) Internet

Internet menjadi faktor penting bagi media di era sekarang. Internet merupakan sistem jaringan komputer global yang saling

terhubung antara swasta, publik, akademik, pemerintah, maupun bisnis yang bertujuan untuk memberikan informasi atau data kepada pengguna di seluruh dunia (h.177).

3) Surat Kabar

Surat kabar atau koran merupakan media cetak yang selalu diproduksi secara teratur dan dirilis dalam jumlah salinan yang banyak. Terdapat 2 jenis surat kabar, yaitu surat kabar harian dan surat kabar mingguan (h.227).

4) Majalah

Majalah adalah kumpulan berbagai jenis cerita, iklan, dan sebagainya oleh penerbit. Majalah sendiri memiliki beberapa kategori, seperti tabloid, laporan, dan majalah bisnis (h.261).

5) Televisi

Televisi merupakan sebuah media yang memancarkan visual dan audio secara bersamaan di waktu yang sama melalui gelombang elektromagnetik (h.384).

6) *Video Game*

Video game merupakan media hiburan dengan sebuah monitor yang bertujuan untuk memberikan produksi konten oleh *publishing video game* tersebut (h.419).

Dalam perancangan ini, penulis merancang media informasi berupa buku. Hal ini dikarenakan buku merupakan media yang dapat disimpan atau diabadikan, termasuk informasi dan karya di dalamnya. Oleh karena itu, buku dapat berfungsi sebagai sumber pengetahuan maupun referensi bagi generasi saat ini maupun generasi mendatang ketika mencari informasi mengenai tradisi perayaan sembahyang empat musim.

2.2 Buku Ilustrasi

Menurut Djogo (2020, h.4), buku ilustrasi merupakan konten buku yang memvisualisasikan tulisan melalui teknik menggambar, melukis, maupun fotografi.

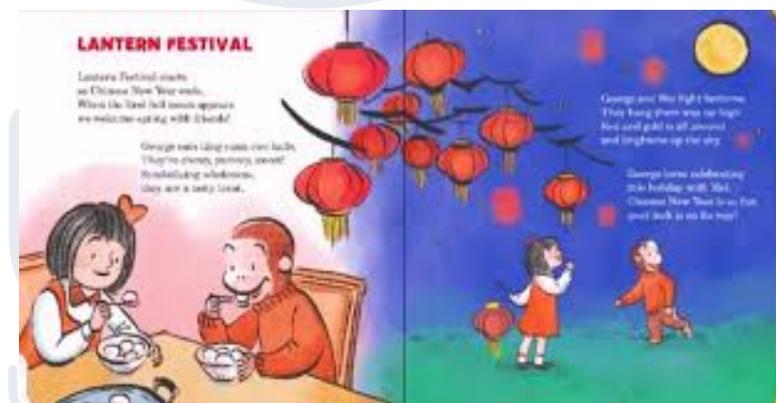
Ilustrasi dalam buku ilustrasi berfungsi untuk menerjemahkan teks dari buku maupun sebagai elemen dekoratif. Hal ini dikarenakan ilustrasi dapat membantu audiens untuk lebih mudah dalam memahami isi teks serta memberikan imajinasi.

2.2.1 Jenis Buku Ilustrasi

Ghozalli (2020) menyatakan bahwa cara menyampaikan cerita dalam buku cerita terbagi menjadi dua jenis, yaitu:

1) *Storybook*

Storybook memiliki kesamaan dengan novel dan cerita pendek, di mana tulisan lebih mendominasi dibandingkan cerita dan ilustrasi. Dalam *storybook*, ilustrasi hanya berfungsi sebagai penghias, menduplikasi, memvisualisasikan suatu tulisan, maupun menambah keterangan sesuai dengan tulisan. Oleh karena itu, tulisan dalam *storybook* lebih mudah dibaca dan dipahami tanpa perlu melihat ilustrasi, karena sudah terdapat penjelasan maupun ilustrasi dalam bentuk tulisan (h.11).



Gambar 2.1 *Storybook*

Sumber: <https://www.instagram.com/biculturalmama/p/C3vZe6yOzRp/>

2) *Picture Book*

Picture book merupakan buku cerita yang menampilkan kesatuan antara ilustrasi dan tulisan untuk menyampaikan cerita yang tidak bisa dipisahkan karena dibaca secara bersamaan. Ghozalli (2020) menyatakan bahwa ilustrasi dalam *picture book* dapat dibaca dengan mudah tanpa perlu membaca tulisan. Keberadaan tulisan berfungsi

untuk menyampaikan isi cerita supaya lebih sempurna dan pesan yang disampaikan dapat mudah dipahami oleh pembaca (h.13).



Gambar 2.2 *Picture Book*

Sumber: <https://www.behance.net/gallery/88135457/-Creation-of...>

Dalam perancangan ini, penulis memilih merancang buku ilustrasi dengan jenis *storybook*. Hal ini dikarenakan *storybook* tidak hanya sekedar menyajikan informasi mengenai tradisi perayaan empat musim saja, namun buku yang lebih dominan menggunakan teks ini juga dapat membantu target audiens dalam aspek perkembangan kognitif, kemampuan bahasa, dan keterampilan berpikir kritis. Walaupun demikian, ilustrasi dalam *storybook* tetap berperan penting untuk mendukung dalam memvisualisasikan dan memberikan pemahaman terkait ilustrasi ataupun elemen keempat festival, serta meningkatkan estetika daya tarik visual sehingga terlihat lebih menarik dan dapat memotivasi target audiens untuk membaca.

Ghozalli (2020, h.21) menyatakan bahwa tingkat membaca pada kelompok usia 13-15 tahun termasuk kategori jenjang membaca mahir, sedangkan usia 18 tahun ke atas termasuk kategori jenjang membaca kritis. Dalam kedua kategori ini, buku berfungsi untuk meningkatkan kompetensi ilmu dan menganalisis, serta keterampilan dalam berorganisasi dan masyarakat. Maka dari itu, buku untuk kedua kategori ini dalam bentuk buku pengetahuan, biografi atau autobiografi, fiksi, puisi, novel grafis, komik, dan

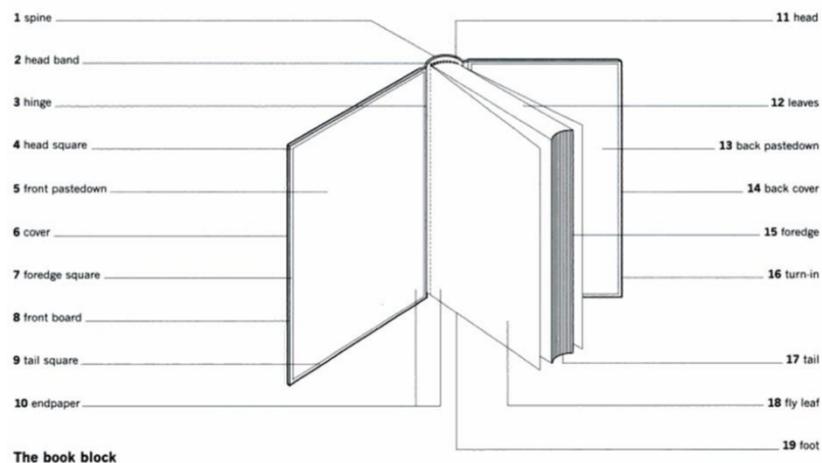
buku referensi. Sementara ilustrasi yang digunakan dapat berupa gambar, foto, grafik, maupun infografik yang berwarna atau hitam putih.

2.2.2 Anatomi Buku Ilustrasi

Haslam (2006, h.20) dalam bukunya berjudul *Book Design* menyatakan bahwa setiap buku memiliki istilah tersendiri yang digunakan ketika penerbitan, di mana komponen dasar buku dikategorikan menjadi tiga kelompok, yaitu *the book block*, *the page*, dan *the grid*. Haslam (2006, h.20) menjelaskan bahwa buku terdapat 19 bagian, yaitu:

- 1) *Spine*, merupakan bagian tulang punggung buku pada tepi sampul untuk melindungi jilid buku.
- 2) *Head band*, merupakan rangkaian benang berwarna sesuai warna buku yang diikat sebagai penguat jilid buku.
- 3) *Hinge*, merupakan lipatan antara *pastedown* dan *fly leaf* untuk menggabungkan halaman awal dengan isi.
- 4) *Head square*, merupakan bagian ujung sampul buku sebagai pelindung buku yang terbuat dari papan dan sampul buku berukuran lebih besar dari halaman isi.
- 5) *Front pastedown*, merupakan kertas yang menempel di bagian belakang sampul depan.
- 6) *Cover*, merupakan sampul depan untuk melindungi bagian isi buku yang terbuat dari papan ataupun kertas tebal.
- 7) *Foreedge square*, merupakan gabungan dari sampul depan dan bagian belakang buku sebagai pelindung tepi buku bagian depan.
- 8) *Front board*, merupakan papan sampul pada bagian depan buku.
- 9) *Tail square*, merupakan bagian tepi bawah buku dengan ukuran lebih besar dari bagian isi buku.
- 10) *Endpaper*, merupakan kertas tebal gabungan dari bagian sampul belakang dan *hinge* yang berfungsi sebagai pelindung papan sampul.
- 11) *Head*, merupakan bagian atas dari buku.
- 12) *Leaves*, merupakan kumpulan dua sisi kertas bagian isi buku.

- 13) *Back pastedown*, merupakan bagian belakang *back cover* yang ditempel kertas *endpaper*.
- 14) *Back cover*, merupakan sampul pada bagian belakang buku.
- 15) *Foredge*, merupakan bagian tepi pada depan buku.
- 16) *Turn-in*, merupakan kertas pada bagian tepi sampul yang dilipat ke dalam sampul.
- 17) *Tail*, merupakan bagian bawah pada sebuah buku.
- 18) *Fly leaf*, merupakan sebuah halaman kosong yang dapat dibalik pada bagian *endpaper*.
- 19) *Foot*, merupakan bagian bawah dari sebuah halaman.



Gambar 2.3 Anatomi Buku
Sumber: Haslam (2006)

Anatomi buku ini dapat digunakan dalam perancangan buku ilustrasi. Hal ini dikarenakan buku ilustrasi mengenai tradisi perayaan sembahyang empat musim yang akan dirancang dan jenis buku lain pada umumnya memiliki struktur anatomi buku yang sama, baik dari bagian dalam maupun luar.

2.2.3 Penjilidan Buku Ilustrasi

Menurut Haslam (2006), penjilidan buku merupakan teknik menggabungkan beberapa kertas menjadi satu buku yang nantinya disusun dengan sampul buku. Menurut Evans & Sherin (2013, h.80), terdapat lima jenis jilid buku:

1) *Perfect Binding*

Perfect binding merupakan teknik menggabungkan halaman buku dan *cover* dengan menumpukkan kertas halaman menjadi satu bagian, kemudian direkatkan menggunakan perekat pada bagian tulang punggung buku.



Gambar 2.4 *Perfect Binding*

Sumber: <https://www.formaxprinting.com/blog/book...>

2) *Saddle Stitch Binding*

Saddle stitch binding merupakan teknik menggabungkan beberapa kertas halaman dan *cover* dengan menggunakan jahitan atau staples pada bagian tengah buku.

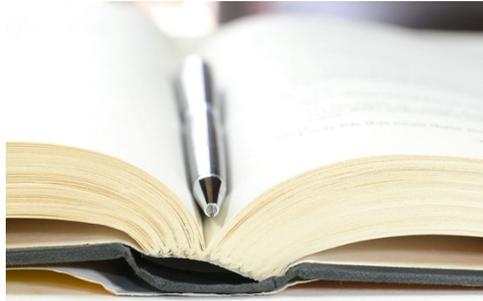


Gambar 2.5 *Saddle Stitch Binding*

Sumber: <https://www.deanprint.co.uk/service/saddle-stitching/>

3) *Case Binding*

Case binding merupakan teknik menjahit pada bagian punggung halaman untuk menggabungkan kertas halaman, kemudian direkatkan pada tulang belakang *cover* buku. Teknik ini biasa akan digunakan jika menggunakan tipe sampul buku *hard cover*.



Gambar 2.6 *Case Binding*

Sumber: <https://www.thoughtco.com/case-binding-basics-1077975>

4) *Side Stitch Binding*

Side stitch binding merupakan teknik menyatukan kertas halaman dan *cover* dengan cara menjahit atau staples pada bagian tepi kiri buku.



Gambar 2.7 *Side Stitch Binding*

Sumber: <http://ansteybookbinding.com/side-saddle-sewing/>

5) *Screw and Post Binding*

Case binding merupakan teknik menggabungkan kertas halaman dan *cover* dengan cara melubangi bagian tepi kiri buku kemudian disatukan menggunakan sekrup.



Gambar 2.8 *Screw and Post Binding*

Sumber: <https://mjcp.squarespace.com/screw-post-binding>

Dalam teori ini, penulis memilih menggunakan teknik penjilidan buku *perfect binding* dengan jenis buku *softcover*. Hal ini dikarenakan buku ilustrasi mengenai tradisi perayaan sembahyang empat musim yang akan dirancang memiliki jumlah halaman yang tidak terlalu banyak. Selain itu, *perfect binding* dapat menghasilkan tampilan buku yang rapi, serta fleksibel dan ringan sehingga mudah untuk dibawa.

2.2.4 Prinsip Desain Perancangan Buku Ilustrasi

Pentak & Lauer (2014, h.1) dalam bukunya berjudul *Design Basics 9th Edition* menyatakan bahwa prinsip desain terbagi menjadi 6, yaitu proses desain, kesatuan, penekanan, proporsi dan skala, keseimbangan, dan ritme.

2.2.4.1 Proses Desain

Ketika mendesain, seorang desainer harus melalui beberapa tahapan, yaitu *thinking*, *looking*, dan *doing* (h.6). Hal ini dikarenakan kreatifitas dalam mendesain bukan hanya sebatas estetika, tetapi juga untuk menyelesaikan suatu masalah. Tahap *thinking* merupakan tahap bagi seorang desainer untuk memikirkan bentuk solusi dan konten desain dari suatu masalah. Solusi tersebut dapat dilihat dari hal yang ingin dicapai, pesan yang ingin disampaikan, media yang digunakan, hingga sebuah kolaborasi proyek (h.9). Pada tahap *looking*, desainer melakukan observasi untuk mendapatkan inspirasi dan referensi visual (h.14). Sementara tahap *doing* merupakan tahap di mana desainer merealisasikan ide dan tahapan yang telah dilakukan sebelumnya menjadi suatu karya desain ataupun seni (h.22).

2.2.4.2 Kesatuan

Kesatuan merupakan hasil dari perpaduan seluruh elemen desain dalam suatu karya yang saling berhubungan. Kesatuan dalam karya desain atau seni dapat terlihat kuat dan harmoni jika setiap elemen saling memiliki keterkaitan (h.28). Untuk menciptakan kesatuan dalam karya dapat menggunakan metode repetisi, kedekatan (*proximity*), kontinuitas (*continuity*), dan *grid*.



Gambar 2.9 Contoh Kesatuan
 Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/584271751690903760/>

2.2.4.3 Penekanan

Penekanan merupakan suatu metode penyusunan elemen desain, mengkomunikasi informasi, dan menentukan titik fokus dengan menekankan suatu elemen visual (*emphasis*). Penekanan dan titik fokus berperan penting dalam suatu karya supaya dapat membantu audiens menangkap elemen visual yang harus dilihat terlebih dahulu (h.56). Untuk membuat adanya penekanan dapat menggunakan metode penempatan objek, memainkan kontras, menekankan satu elemen, isolasi elemen, serta tidak adanya titik fokus (h.60).

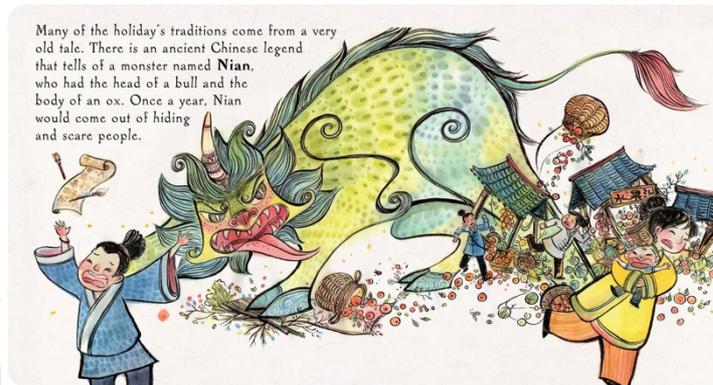


Gambar 2.10 Contoh Penekanan
 Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/930626710495243314/>

2.2.4.4 Proporsi dan Skala

Proporsi dan skala merupakan prinsip yang berkaitan dengan ukuran, di mana dapat berfungsi untuk membuat *emphasis* (h.70).

Proporsi merujuk pada ukuran dari suatu elemen terhadap elemen lainnya, sedangkan skala merujuk pada ukuran keseluruhan karya maupun suatu elemen dalam karya.



Gambar 2.11 Contoh Proporsi dan Skala
Sumber: <https://consciouscraft.uk/products/lunar-new-year>

2.2.4.5 Keseimbangan

Keseimbangan diciptakan oleh peletakan visual dari setiap elemen secara merata pada seluruh komposisi untuk menciptakan keharmonisan karya. Visual yang dikatakan seimbang tidak harus simetris, di mana ketidakseimbangan juga dapat digunakan untuk membangun suatu tensi (h.88). Terdapat empat jenis keseimbangan dalam seni, yaitu asimetris, simetris, radial, serta mosaik.



Gambar 2.12 Contoh Keseimbangan
Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/956663145844807423/>

2.2.4.6 Ritme

Ritme merupakan repetisi dari suatu elemen visual yang digunakan untuk dapat menciptakan irama di mana suatu irama yang baik

dapat membantu mata audiens terarah terhadap alur irama visual yang ditentukan oleh desainer (h.114). Terdapat dua faktor pembuatan irama, yaitu merepetisi pola dan memodifikasi elemen secara bervariasi.



Gambar 2.13 Contoh Ritme

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/276901077082129843/>

Dalam perancangan ini, penulis akan menggunakan keenam prinsip pada teori di atas. Prinsip-prinsip desain tersebut dapat membantu penulis dalam menyusun elemen-elemen desain dalam buku ilustrasi mengenai tradisi perayaan sembahyang empat musim ini. Dengan adanya penggunaan prinsip desain ini, maka buku yang akan dirancang ini dapat menampilkan informasi mengenai keempat festival secara lengkap dan jelas serta desain yang menarik, tanpa adanya kebingungan visual.

2.2.5 Elemen Desain Perancangan Buku Ilustrasi

Menurut Pentak & Lauer (2014, h.125), elemen desain terbagi menjadi 7, yaitu garis, bentuk, tekstur, ilusi ruang, ilusi gerak, gelap-terang, dan warna.

2.2.5.1 Garis

Garis adalah perpanjangan satu titik dengan titik lainnya yang saling terhubung (h.128). Garis berperan penting dalam menghasilkan sebuah komposisi dan komunikasi, di mana berfungsi untuk memisahkan, menghubungi, membatasi, maupun memotong objek dan ruang. Garis dikategorikan menjadi 3 berdasarkan arah, yaitu horizontal, vertikal, dan diagonal (h.138).

- 1) Garis horizontal, adalah garis mendatar yang biasanya menandakan stabilitas, diam, maupun cakrawala.
- 2) Garis vertikal, adalah garis tegak lurus dari atas ke bawah maupun bawah ke atas. Garis ini dapat menjadi simbol untuk tingkatan atau hirarki.
- 3) Garis diagonal, adalah garis miring di mana setiap arah kemiringan memiliki makna berbeda.

2.2.5.2 Bentuk

Bentuk merupakan suatu dua dimensi tertutup yang digambarkan oleh garis, warna, maupun tekstur di mana dapat diukur tinggi dan lebarnya (h.152). Sementara bentuk yang memiliki volume merupakan bentuk tiga dimensi. Bentuk dibedakan menjadi 7 jenis berdasarkan pengguna, yaitu:

- 1) Bentuk natural, adalah bentuk asli suatu objek dari kehidupan nyata, di mana memiliki kemiripan yang sama (h.160).
- 2) Bentuk distorsi, adalah bentuk yang melebih-lebihkan dari bentuk objek asli, di mana dilakukan dengan cara memperbesar, memperkecil, dan sebagainya (h.160).
- 3) Bentuk abstrak, adalah bentuk natural maupun bentuk geometris yang disederhanakan atau dimanipulasi dari bentuk dasarnya (h.162).
- 4) Bentuk murni, adalah bentuk geometri di mana tidak terpengaruh oleh campuran bentuk lain (h.164).
- 5) Bentuk *curvilinear*, adalah jenis bentuk melengkung yang memiliki tepian halus (h.167).
- 6) Bentuk *rectilinear*, adalah jenis bentuk lurus dengan sudut menyiku (h.168).
- 7) Bentuk positif dan negatif, adalah bentuk yang saling melengkapi. Bentuk positif adalah suatu bentuk yang

menjadi titik fokus dalam suatu karya seni. Sementara bentuk negatif adalah area kosong di sekitar objek tersebut (h.170).

2.2.5.3 Tekstur

Tekstur merupakan simulasi dari kualitas sentuhan permukaan. Berdasarkan bentuk fisik, tekstur dibagi menjadi dua, yaitu tekstur taktil dan visual. Tekstur taktil adalah tekstur yang dapat dirasakan hanya dengan diraba. Sementara tekstur visual adalah tekstur berbentuk ilusi yang tidak dapat dirasakan saat diraba, melainkan dapat dirasakan melalui indra penglihatan saja. Tekstur visual ini lebih difokuskan pada penglihatan dibanding sentuhan (h.184).



Gambar 2.14 Contoh Tekstur

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/865746728340245053/>

2.2.5.4 Ilusi Ruang

Desainer biasanya menggambarkan elemen ruang tiga dimensi ke dalam media dua dimensi, seperti lukisan, gambar, dan sebagainya. Penggambaran ilusi ruang ini dapat menunjukkan adanya ruang dan kedalaman pada media dua dimensi yang rata, seperti kertas, papan, ataupun kanvas (h.196). Ilusi ruang yang dapat menunjukkan adanya kedalaman ini dapat digambarkan melalui ukuran, perspektif, transparansi, *overlapping*, warna gelap terang (*aerial perspective*), serta lokasi vertikal (h.198).



Gambar 2.15 Contoh Ilusi Ruang
 Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/718887159301050870/>

2.2.5.5 Ilusi Gerak

Dalam kehidupan keseharian, manusia selalu berubah dan bergerak (h.230). Oleh karena itu, ilusi gerak dalam karya seni dan desain termasuk hal yang penting oleh desainer. Ilusi gerak pada karya diperkuat oleh *kinesthetic empathy*, yaitu tahapan di mana manusia secara tidak sadar mengalami dan melakukan ulang tindakan yang diamati.



Gambar 2.16 Contoh Ilusi Gerak
 Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/549298485808669789/>

2.2.5.6 Gelap-Terang

Kontras atau gelap terang dalam karya seni ataupun desain dapat mempengaruhi persepsi terhadap suatu bentuk. Kontras ini dapat membentuk adanya *emphasis* atau titik fokus dalam sebuah karya (h.248). Selain itu, penggunaan kontras juga berperan penting dalam penggambaran ilusi ruang.

2.2.5.7 Warna

Warna merupakan elemen yang berperan penting dalam menyampaikan pesan karena merupakan alat komunikasi yang mampu memprovokasi. Warna dapat terjadi dengan adanya cahaya karena tanpa cahaya, mata manusia tidak mampu membedakan warna yang ada (h.256). Suatu warna dapat ditentukan melalui tiga bagian, yaitu *hue*, *value*, dan *chroma*.

1) *Hue*

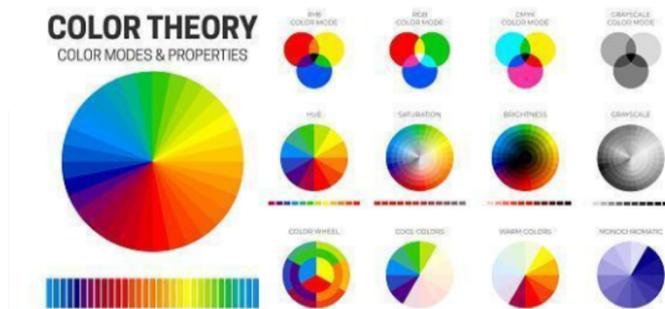
Hue merupakan nama dari warna berdasarkan panjang gelombang. Misalnya, warna primer adalah merah, biru, dan kuning. Warna sekunder adalah campuran antara dua warna primer, seperti oranye, hijau, ungu, dan sebagainya. Sementara warna tersier adalah campuran warna sekunder, seperti merah-oranye, kuning-oranye, dan sebagainya (h.260).

2) *Value*

Value merupakan komposisi kecerahan warna atau luminositas (h.262). Suatu warna harus dibandingkan dengan warna lain untuk mengetahui gelap atau terangnya warna. *Value* dapat terlihat karena adanya penambahan warna hitam atau putih pada suatu warna. Jika sebuah warna ditambah warna putih, maka warna akan menjadi lebih muda atau menjadi *tint*. Namun, jika sebuah warna ditambah warna hitam, maka warna akan menjadi lebih tua atau menjadi *shade* (h.263).

3) *Chroma*

Chroma atau intensitas merupakan saturasi warna yang menunjukkan kusam atau cerahnya suatu warna (h.264). Semakin tinggi saturasi warna, maka semakin jelas atau terang warna tersebut. Sementara semakin rendah tingkat saturasi warna maka semakin buram atau kusam warna tersebut. Selain itu, warna yang *hue* tidak terlalu terlihat disebut netral.



Gambar 2.17 Contoh Warna

Sumber: <https://www.istockphoto.com/id/vektor/bagan-teori-warna...>

Dalam perancangan ini, penulis akan menggunakan ketujuh elemen desain pada teori di atas. Elemen-elemen desain ini berperan penting dalam perancangan buku ilustrasi supaya penulis dapat memilih penggunaan garis, bentuk, dan warna yang tepat sehingga bisa menghasilkan buku ilustrasi dengan tema perayaan sembahyang empat musim yang kuat. Selain itu, elemen tekstur, ilusi ruang, ilusi gerak, dan gelap-terang juga dapat membantu penulis dalam membuat sebuah efek yang tepat sehingga buku ilustrasi ini terlihat memiliki pendekatan dengan keempat jenis festival.

2.2.6 Tipografi

Menurut Pasaka, dkk (2021), tipografi merupakan seni merancang maupun menyusun huruf pada ruang yang disediakan. Hal ini bertujuan untuk membentuk suatu kesan tertentu sehingga dapat memberikan audiens kenyamanan dalam membaca. Menurut Carter, dkk (2015), *typeface* dibedakan menjadi 2 kategori, yaitu serif, dan sans serif.

1) Serif

Typeface serif memiliki ujung *stroke* pada sebuah huruf, di mana setiap *typeface* serif memiliki perbedaan variasi panjang dan ketebalan yang menjadi keunikannya tersendiri. Beberapa contoh *typeface* serif, yaitu Garamond, Bodoni, Baskerville, dan Serifa.

2) Sans Serif

Typeface sans serif tidak menggunakan ciri serif yang memiliki *stroke* dengan ketebalan tebal dan tipis. *Typeface* sans serif

menggunakan bentuk geometris dengan ketebalan yang sama. Beberapa contoh *typeface* sans serif, yaitu Futura, Franklin Gothic, dan Helvetica.

Tipografi seringkali digunakan pada buku ilustrasi, di mana berperan penting dalam menyampaikan teks atau pesan dengan mudah dan efektif kepada audiens. Dalam teori ini, penulis memilih menggunakan jenis *typeface* sans serif karena dapat menyesuaikan dengan tema perayaan sembahyang empat musim. *Typeface sans serif* dapat digunakan pada *headline*, *sub-headline* maupun *body text*. Hal ini dikarenakan *typeface* sans serif memiliki bentuk huruf yang sederhana dan tingkat *readability* yang tinggi sehingga mudah dibaca oleh target audiens.

2.2.7 Grid

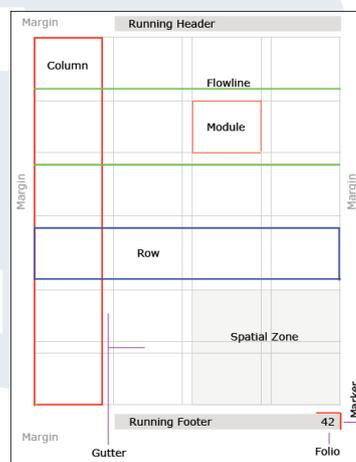
Tondreau (2019) dalam bukunya yang berjudul *Layout Essentials: 100 Design Principles for Using Grids* menyatakan bahwa *grid* adalah sistem penyusunan elemen-elemen desain yang terorganisir dan mendukung untuk berbagai jenis komunikasi (h.1). Penggunaan *grid* dapat membantu dalam proses mendesain supaya teks lebih rapi dan konsisten.

2.2.7.1 Anatomi Grid

Menurut Tondreau (2019), *grid* memiliki beberapa elemen utama, yaitu:

- 1) *Margin*, adalah area kosong (*white space*) di sekeliling area antara konten dan tepi halaman di mana digunakan untuk menempatkan *header* maupun *footer*.
- 2) *Column*, adalah bagian vertikal dari *grid* yang membagikan antar kolom bagian kanan dan kiri, serta sebagai tempat struktur dalam pengaturan dan penempatan gambar visual dan teks.
- 3) *Rows*, adalah bagian horizontal dari *grid* yang memisahkan kolom bagian atas dan bawah.

- 4) *Flowline*, adalah garis horizontal yang berfungsi sebagai petunjuk atau alur visual bagi pembaca dalam memperoleh informasi di suatu halaman.
- 5) *Modules*, adalah persimpangan atau perpotongan antara garis *flowline* horizontal dan kolom vertikal yang seringkali digunakan sebagai penempatan teks dan gambar.
- 6) *Spatial zones*, adalah hasil dari pembentukan beberapa jenis *grid modules* yang bertujuan sebagai pengaturan dan peletakan berbagai jenis gambar dan teks secara konsisten.



Gambar 2.18 Anatomi *Grid*

Sumber: <https://vanseodesign.com/web-design/grid-choices/>

Grid berperan penting dalam perancangan, termasuk dalam buku ilustrasi. Dengan adanya penggunaan *grid* dapat membantu penulis dalam menyusun elemen visual maupun teks pada setiap halaman supaya dapat menciptakan hirarki yang jelas di antara setiap elemen secara keseluruhan mengenai tradisi perayaan sembahyang empat musim.

2.2.7.2 Jenis *Grid*

Tondreau (2019) mengategorikan *grid* menjadi lima jenis berdasarkan strukturnya, yaitu:

1) *Single Column Grid*

Single column grid disusun dengan menggunakan satu kolom teks yang dilengkapi dengan margin bagian atas,

bawah, kanan, dan kiri yang berdekatan dengan tepi bidang supaya memiliki struktur yang proporsional. *Single column grid* kerap memudahkan desainer untuk menentukan letak elemen desain pada perancangan media.

2) *Two-Column Grid*

Two-column grid digunakan untuk mengatur *layout* yang terdiri dari kumpulan teks. Jenis *grid* ini dapat digunakan untuk membagi perbedaan informasi pada kolom yang berbeda dengan ukuran kolom yang sama maupun beda.

3) *Multicolumn Grid*

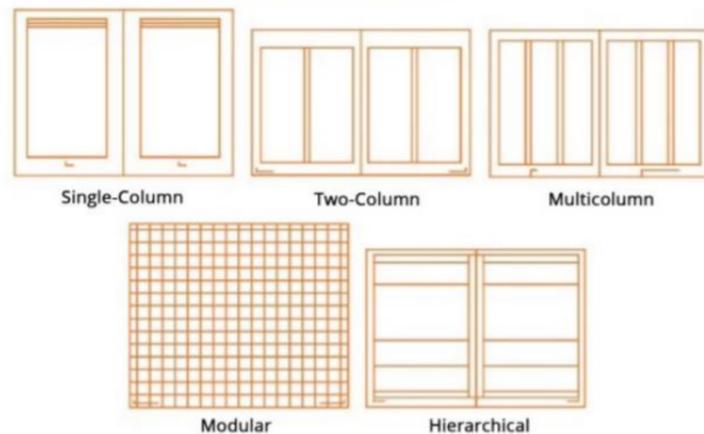
Multicolumn grid adalah pembagian struktur kolom *single column grid* menjadi beberapa kolom dengan tujuan untuk membagi dan mengatur gambar maupun teks ke dalam beberapa kolom sesuai dengan kebutuhan.

4) *Modular Grid*

Modular grid merupakan jenis *grid* yang lebih fleksibel di mana disusun dengan pembagian kolom dan garis aliran. Jenis *grid* ini berfungsi untuk mengkategorikan komponen visual ke kolom *modular grid* supaya tercipta kesatuan dan hierarki visual dalam desain.

5) *Hierarchical Grid*

Hierarchical grid berfungsi untuk membagi halaman menjadi beberapa segmen. Penggunaan *grid* ini bertujuan supaya konten lebih mudah dibaca dan dapat memberikan efisiensi ruang.



Gambar 2.19 Jenis *Grid*
 Sumber: Tondreau (2019)

Dalam teori ini, penulis akan menggunakan gabungan dari beberapa jenis *grid* dalam perancangan buku ilustrasi. Penulis akan menggunakan jenis *modular grid* karena *grid* ini mudah digunakan dalam penempatan elemen teks naratif maupun visual yang lebih kompleks dalam satu halaman. Oleh karena itu, penggunaan *grid* ini dapat membantu dalam menata penempatan informasi maupun elemen terkait perayaan sembahyang empat musim yang banyak sehingga lebih tertata dan mudah dibaca oleh pembaca nantinya.

2.2.8 *Layout*

Menurut Ghozalli (2020, h.15), cara menyampaikan cerita melalui ilustrasi dapat direalisasikan dalam bentuk dasar ilustrasi yang terbagi menjadi tiga kategori, yaitu:

1) *Double-page Spread*

Ilustrasi *double-page spread* atau tebaran merupakan ilustrasi yang terdapat pada satu bukaan buku atau halaman kiri dan kanan buku. Bentuk *spread* seringkali digunakan untuk menunjukkan adanya penekanan pada suatu adegan supaya pembaca dapat fokus mengamati ilustrasi tersebut dalam jangka waktu yang lama (h.15).



Gambar 2.20 Contoh *Double-page Spread*
 Sumber: <https://kozzi.ca/products/mid-autumn-festival...>

2) *Single-page Spread*

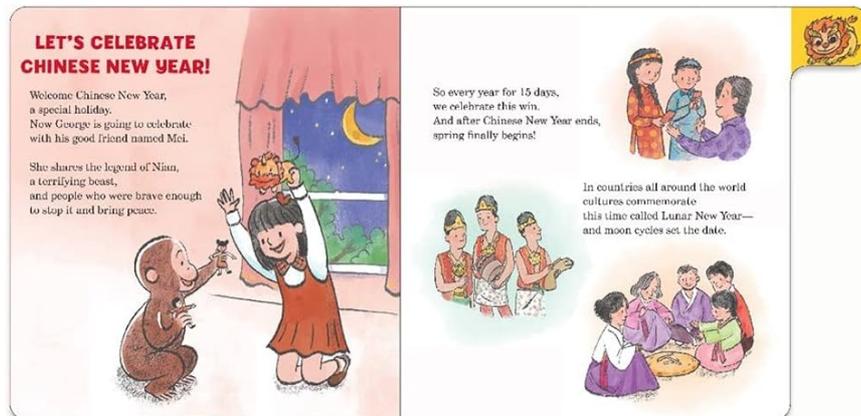
Ilustrasi *single-page spread* atau satu halaman merupakan ilustrasi yang terdapat pada satu halaman penuh. Dalam hal ini, halaman *single* pada halaman isi seringkali digunakan untuk ilustrasi yang menceritakan cerita berbeda dalam satu tebaran. Jika terdapat dua halaman pada satu tebaran, maka pada kedua halaman tersebut harus memiliki ilustrasi yang berbeda (h.17).



Gambar 2.21 Contoh *Single-page Spread*
 Sumber: <https://wehavekids.com/parenting/best-books-for-young...>

3) *Spot Spread*

Ilustrasi *spot spread* memiliki ukuran yang bervariasi, namun lebih kecil dari satu halaman. Ilustrasi *spot* atau lepasan merupakan ilustrasi yang digunakan untuk menceritakan sebuah kegiatan dinamis yang cukup banyak dalam satu adegan. Oleh karena itu, beberapa ilustrasi *spot* biasanya divisualisasikan dalam satu halaman ataupun satu tebaran (h.19).



Gambar 2.22 Contoh *Spot*
 Sumber: <https://www.amazon.in/Chinese-Curious-George...>

Dalam perancangan ini, penulis memilih untuk menggunakan jenis layout *double-page spread* dan *single-page spread*. Hal ini dikarenakan kedua jenis layout ini dapat saling mendukung dalam menyajikan informasi mengenai tradisi perayaan sembahyang empat musim, di mana *double-page spread* dapat digunakan untuk memberi informasi yang serupa, sedangkan *single-page spread* dapat digunakan untuk *cover* dan memberi informasi yang tersendiri.

2.2.9 Ilustrasi

Ghozalli (2020) mengutarakan bahwa ilustrasi merupakan semua bentuk karya bergambar yang memiliki cerita, di mana dikreasikan oleh ilustrator dengan berbagai teknik, baik manual, digital, kombinasi, maupun teknik kreatif lainnya (h.9). Penggunaan ilustrasi sendiri dapat menarik perhatian audiens serta mendorong individu untuk memperkuat daya imajinasi.

2.2.9.1 Jenis Ilustrasi

Terdapat tujuh jenis ilustrasi berdasarkan gaya dan bentuk ilustrasi menurut Soedarso (2014), yaitu:

1) Ilustrasi Dekoratif

Ilustrasi dekoratif merupakan ilustrasi dengan konsep sederhana ataupun melebihi suatu desain sesuai dengan gaya ilustrasi tertentu. Ilustrasi ini diciptakan hanya sebagai dekorasi atau nilai estetika.



Gambar 2.23 Contoh Ilustrasi Dekoratif
Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/657314508128702324/>

2) Ilustrasi Naturalis

Ilustrasi naturalis merupakan ilustrasi pengambilan suatu objek sesuai dengan kenyataan (realis) tanpa adanya pengurangan ataupun penambahan.



Gambar 2.24 Contoh Ilustrasi Naturalis
Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/18718154693596528/>

3) Ilustrasi Kartun

Ilustrasi kartun merupakan ilustrasi yang digambarkan dengan karakteristik yang lucu dan memiliki ciri khas tersendiri. Ilustrasi ini seringkali digunakan pada media buku anak, cerita bergambar, dan komik.



Gambar 2.25 Contoh Ilustrasi Kartun
Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/373728469084660955/>

4) Ilustrasi Karikatur

Ilustrasi karikatur merupakan ilustrasi yang mengandung sindiran karena menggambarkan proporsi bentuk karakter yang menyimpang. Ilustrasi ini sering ditemukan pada media majalah dan koran.



Gambar 2.26 Contoh Ilustrasi Karikatur
Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/617626536377420697/>

5) Ilustrasi Buku Pelajaran

Ilustrasi buku pelajaran biasanya berupa foto, gambar asli, ataupun bagan yang saling mendukung materi pembelajaran. Hal ini bertujuan untuk mempermudah audiens dalam memahami pengetahuan atau teks.



Gambar 2.27 Contoh Ilustrasi Buku Pelajaran
 Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/838443655622557261/>

6) Cerita Bergambar

Jenis ilustrasi ini merupakan ilustrasi yang memiliki makna atau mengandung sebuah cerita berdasarkan individu cerita dan sudut pandang karakter yang didesain dengan gabungan visual dan teks.



Gambar 2.28 Contoh Ilustrasi Cerita Bergambar
 Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/584271751690903760/>

7) Ilustrasi Khayalan

Ilustrasi khayalan merupakan ilustrasi yang bersifat imajinatif di mana dapat ditemukan pada novel, komik, dan cerita bergambar.



Gambar 2.29 Contoh Ilustrasi Khayalan
 Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/1009650810186306578/>

Dalam perancangan ini, penulis memilih untuk menggunakan jenis ilustrasi kartun. Jenis ilustrasi ini memiliki bentuk yang sederhana dan dapat digambarkan sesuai dengan objek di kehidupan nyata sehingga informasi mengenai tradisi perayaan sembahyang empat musim yang ingin disampaikan melalui ilustrasi lebih mudah dikenali atau dipahami oleh audiens, meskipun mereka belum pernah menemui objek tersebut.

2.2.9.2 Elemen dalam Ilustrasi

Matulka dalam Mamusing (2023, h.19), menyatakan bahwa elemen ilustrasi terbagi menjadi 4 jenis, yaitu:

1) *Vignettes*

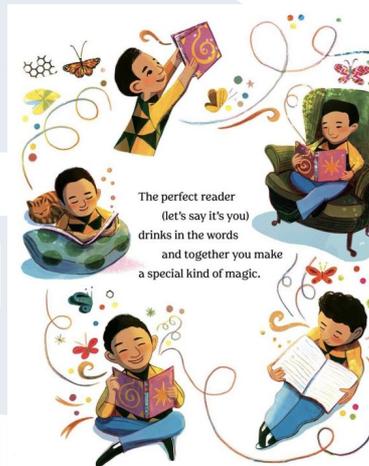
Vignettes merupakan *spot* yang menggambarkan sebuah informasi dalam bentuk ilustrasi diikuti dengan tulisan. Jenis elemen ilustrasi ini dapat menampilkan keseimbangan dan tampilan yang bervariasi pada suatu halaman (h.19).



Gambar 2.30 Contoh *Vignettes*
 Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/680606562469982507/>

2) *Borders*

Borders merupakan ilustrasi yang digunakan sebagai bingkai untuk suatu gambar ataupun teks. Ilustrasi ini dapat berupa garis sederhana maupun sebuah seni yang detail, di mana berfungsi untuk memberikan keterangan tambahan mengenai cerita (h.20).

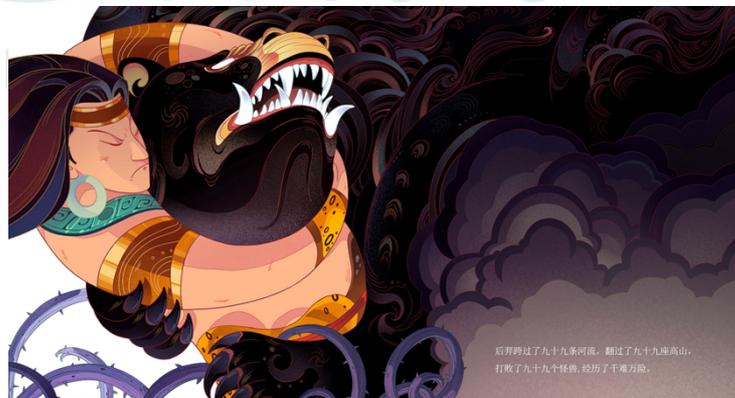


Gambar 2.31 Contoh *Borders*

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/584271751690879287/>

3) *Gutters*

Gutters merupakan ruang kosong dalam satu *spread* halaman buku. Ketika buku diletakkan mendatar, maka dapat terlihat gutter dengan jelas karena adanya ruang kosong ini di antara halaman (h.21).



Gambar 2.32 Contoh *Gutters*

Sumber: <https://www.behance.net/gallery/123456383/>

4) *Pannels*

Pannels merupakan ilustrasi yang menggambarkan suatu langkah atau ritme visual pada cerita. Penggambaran ilustrasi ini terbagai menjadi beberapa panel dalam satu ataupun dua halaman untuk memberikan sebuah efek (h.21).



Gambar 2.33 Contoh *Pannels*

Sumber: <https://au.pinterest.com/pin/1106267095937927129/>

Dalam perancangan ini, penulis memilih untuk menggunakan elemen ilustrasi jenis *vignettes*, *pannels*, maupun *gutters*. Dengan penggunaan ketiga jenis ini dapat mendukung dalam penyampaian informasi mengenai perayaan sembahyang empat musim yang terkadang cukup sulit bagi audiens untuk membayangkan mengenai hal-hal yang tidak pernah ditemuinya. Selain itu, penggunaan ketiga jenis ilustrasi ini dapat memberikan tampilan bervariasi.

2.3 Perayaan Sembahyang Empat Musim

Perayaan budaya Tionghoa sangat bervariasi, salah satunya adalah perayaan berdasarkan sembahyang empat musim, yaitu musim semi, musim panas, musim gugur, dan musim dingin. Perayaan keempat musim ini juga didasarkan oleh sembahyang yang disebut dengan Ci Yue Chang Zheng di mana setiap festival memiliki tradisi perayaan yang berbeda.

2.3.1 Festival Imlek

Festival imlek merupakan perayaan musim semi yang jatuh pada tanggal 1 bulan 1 kalender imlek dan berlangsung selama 15 hari. Tradisi

festival imlek bertujuan untuk membawa keberuntungan dan kemakmuran di tahun yang baru. Festival ini sering dikaitkan dengan cerita Nian, monster menyerupai singa yang akan datang ke desa setiap tanggal 1 bulan 1 untuk memangsa manusia. Namun, Nian berhasil meninggalkan desa tersebut berkat kakek yang mengenakan pakaian berwarna merah di mana merupakan warna yang paling ditakuti oleh Nian. Oleh karena itu, warga desa sejak saat itu menempelkan kertas merah untuk mencegah kehadiran Nian (Felise, 2024).

Sebelum perayaan dimulai, terdapat beberapa hal yang harus dilakukan oleh masyarakat Tionghoa, yaitu harus membersihkan rumah sebelum perayaan dimulai karena dianggap tidak pantas untuk membersihkan rumah selama festival di mana dapat menghilangkan keberuntungan dalam rumah tersebut. Setelah itu, rumah juga harus didekorasi dengan nuansa imlek berwarna merah yang melambangkan keberuntungan, kebahagiaan, dan kelimpahan (Itsnaini & Tashandra, 2022). Selain itu, juga akan digantung lampion merah yang menyala pada posisi atas yang menandakan harapan tinggi di tahun yang baru (Rahadjeng, 2024). Selama festival ini terdapat beberapa kegiatan yang dilakukan, diantaranya berkunjung dan berkumpul bersama keluarga, berbagi angpao, bermain petasan, atraksi barongsai, dan sebagainya.

2.3.1.1 Sembahyang Ci

Sembahyang Ci atau sembahyang musim semi dilakukan pada tanggal 8, tepatnya saat tengah malam menjelang tanggal 9 bulan 1 kalender imlek. Sembahyang Ci dilakukan di kelenteng untuk sembahyang prasetya dan sujud terhadap Tuhan, sebagai bentuk penganggungan Tuhan yang disertai prasetya kepada firman-Nya. Sembahyang ini dilakukan pada pukul 00.00 di mana merupakan saat untuk menyatakan tekad, ketulusan hati, dan iman mengenai rencana di tahun yang baru di hadapan Tuhan.

2.3.1.2 Makanan Khas Festival Imlek

Dalam festival imlek juga terdapat beberapa makanan yang menjadi ciri khasnya. Kue keranjang atau Nian Gao adalah makanan khas

terpenting, di mana terbuat dari tepung ketan dan gula yang bertekstur kenyal dan lengket. Kue yang berbentuk bulat dan lengket ini melambangkan ikatan kekeluargaan yang erat dan rukun, serta keteguhan yang bulat untuk menjalani tahun yang baru (Yudhistira, 2023).



Gambar 2.34 Kue Keranjang
Sumber: <https://www.kompas.com/food/read/2023/...>

Kue lapis menggambarkan rejeki dan kebahagiaan yang berlipat-lipat atau banyak di tahun yang baru. Sementara warna yang beragam pada lapisannya menggambarkan keharmonisan, kesatuan, dan perjalanan hidup manusia (Yudhistira, 2023).



Gambar 2.35 Kue Lapis
Sumber: <https://blog.tokowahab.com/resep-kue-lapis...>

2.3.2 Festival Peh Cun

Festival Peh Cun merupakan perayaan musim panas yang jatuh pada tanggal 5 bulan 5 kalender imlek. Festival ini juga merupakan bentuk penghormatan kepada Qu Yuan, seorang menteri yang setia mengabdikan dirinya untuk kepentingan negara sampai akhir hidupnya. Pada tanggal festival ini, Qu Yuan mengakhiri hidupnya dengan melompat ke sungai Mi Luo karena merasa putus asa melihat kerajaan Chu jatuh ke tangan musuh. Karena para

nelayan tidak menemukan jenazahnya, mereka melemparkan telur dan beras yang dibungkus tempurung bambu ke dalam sungai supaya ikan dan binatang lainnya tidak memakan jenazah Qu Yuan (Hua, 2020). Untuk menghormati dan mengenang Qu Yuan, maka setiap tanggal ini masyarakat akan beramai-ramai mendayung perahu yang disebut dengan lomba perahu naga.

2.3.2.1 Sembahyang Yue

Sembahyang Yue atau sembahyang musim panas merupakan sembahyang kepada Tuhan agar manusia selalu sadar akan kekuasaannya yang tidak boleh dilupakan dan tidak bisa diingkari. Selain itu, manusia juga akan memohon untuk selalu diberi kekuatan dalam cobaan dan diberi jalan dalam hidup. Sembahyang Yue juga disebut sembahyang Duan Yang karena juga memperingati Qu Yuan di mana sembahyang dilakukan di tepi sungai.

2.3.2.2 Makanan Khas Festival Peh Cun

Bakcang merupakan makanan yang harus ada dalam festival ini karena sebagai bentuk penghormatan kepada Qu Yuan (Hua, 2020). Bakcang terbuat dari nasi yang diisi dengan daging, kacang, dan sayuran lainnya yang kemudian dibungkus dengan daun dan diikat dengan tali. Setiap keempat sudut dari bakcang memiliki arti yang berbeda, di mana sudut pertama mengharapkan persatuan dan cinta, sudut kedua berdo'a keluarga selalu damai sejahtera, sudut ketiga berdo'a rezeki lancar, dan sudut keempat harapan kesuksesan dalam karir (Fatimah, 2024).



Gambar 2.36 Bakcang

Sumber: <https://www.parapuan.co/read/534103207/mengenal-apa-itu-bakcang...>

Selain bakcang, juga terdapat kicang di mana terbuat dari ketan tanpa adanya isian yang kemudian juga dibungkus dengan daun dan diikat dengan tali. Kicang memiliki tekstur yang kenyal dan lengket karena diberi air ki yang terbuat dari campuran air dan abu hasil pembakaran merang (Saptoyo & Galih, 2023). Kicang biasa juga disantap dengan gula merah sebagai pelengkap.



Gambar 2.37 Kicang

Sumber: <https://food.detik.com/info-kuliner/d-5602909/hari-bakcang...>

2.3.3 Festival Tiong Ciu

Festival Tiong Ciu merupakan perayaan musim gugur yang jatuh pada tanggal 15 bulan 8 kalender imlek. Festival ini merepresentasikan kisah legenda dewi Chang E, istri Hou Yi, seorang pemanah legendaris. Kisah ini terkenal karena Chang E meminum seluruh ramuan keabadian yang diberikan oleh kaisar langit kepada Hou Yi atas jasanya, kemudian terbang ke bulan dan menjadi dewi bulan. Pada festival ini terdapat ritual di mana masyarakat Tionghoa akan diingatkan untuk melihat ke langit dan mengagumi bulan baik secara sendiri maupun bersama keluarga sambil menyantap kue bulan (Cheung dkk., 2022, h.147).

2.3.3.1 Sembahyang Chang

Sembahyang Chang atau sembahyang musim gugur merupakan sembahyang doa dan asah kepada Tuhan sebagai perwujudan keterikatan manusia – alam – Tuhan sebagai kesatuan dalam hidup yang harmonis. Sembahyang ini juga sebagai ungkapan syukur dan terima

kasih pada bumi atas segala sesuatu yang telah diberikan karena manusia sejak lahir telah hidup bertopang pada bumi.

2.3.3.2 Makanan Khas Festival Tiong Ciu

Dalam festival Tiong Ciu, kue bulan merupakan makanan yang wajib ada. Kue bulan sudah mulai ada sejak dinasti Tang di mana saat itu kaisar merayakan hari raya Tiong Ciu bersama rakyat sambil memegang kue yang berbentuk bulat dan ia menunjuk ke arah bulan purnama. Sejak saat itulah, kue tersebut dikenal dengan kue bulan. Kemudian pada dinasti Yuan ketika rakyat Cina dijajah oleh bangsa Mongol, kue bulan digunakan oleh rakyat Cina untuk menyampaikan pesan rahasia dengan memasukkan kertas tentang tanggal revolusi pada tanggal 15 bulan 8 imlek. Cara ini berhasil mengusir bangsa Mongol dari Cina (Hua, 2020). Mulai saat itu, masyarakat etnis Tionghoa menyantap kue bulan pada setiap Festival Tiong Ciu.

Bentuk bulau kue bulan melambangkan kebersamaan dan keberuntungan di mana keluarga berkumpul bersama selama bulan purnama. Terdapat dua jenis kue bulan, yaitu kue bulan dengan kulit kenyal dan lembut, serta kulit kering dan berlapis. Isi dari kue bulan juga bervariasi, mulai dari biji bunga teratai, berbagai jenis kacang, biji-bijian, dan sebagainya. Selain itu, berbagai varian jenis kue bulan juga sudah tersebar di Indonesia, di mana terdapat hiasan yang dicetak seperti ukiran dengan beragam bentuk maupun polos (Cheung dkk., 2022, h.148).



Gambar 2.38 Kue Bulan

Sumber: <https://www.thehealthybelly.co/lifestyle/holiday-festival...>

2.3.4 Festival Dongzhi

Festival Dongzhi merupakan perayaan untuk menyambut datangnya musim dingin, di mana dipercaya siang terpendek dan malam terpanjang sepanjang tahun (Christine, 2015, h.2). Berdasarkan buku Jusuf (2000, h.61) yang berjudul *Budaya Tionghoa Indonesia*, festival ini jatuh pada bulan kesebelas kalender imlek atau setiap tanggal 22 Desember kalender masehi. Festival Dongzhi ini sudah dirayakan di Tiongkok sejak era Dinasti Han (206 SM – 220 M) (Cheung dkk., 2022, h.170). Di Indonesia, Dongzhi sering disebut Perayaan Onde-Onde atau Hari Raya Onde di mana dirayakan dengan kumpul bersama keluarga.

2.3.4.1 Sembahyang Zheng

Sembahyang Zheng atau sembahyang Dongzhi merupakan bentuk syukur dan harapan kepada Tuhan. Menurut Hua (2020), saat sembahyang Dongzhi perlu menyajikan 6 butir ronde kecil berwarna merah, 6 butir ronde kecil berwarna putih, serta 1 butir ronde besar berwarna merah. 12 ronde kecil melambangkan 12 bulan dalam setahun, sedangkan ronde besar menyimbolkan kebahagiaan dan keberuntungan besar yang merupakan pemberian Tuhan dalam satu tahun tersebut kepada manusia (h.187).

2.3.4.2 Makanan Khas Festival Dongzhi

Menurut Cheung, dkk (2022), ronde atau tangyuan merupakan makanan wajib dalam Festival Dongzhi. Ronde terbuat adonan tepung beras ketan yang dibentuk bulat kecil dan diwarnai merah dan putih, kemudian direbus. Ronde yang berbentuk bulat ini memiliki filosofi menjaga keutuhan, persatuan dan kehangatan antar anggota keluarga (h.173). Ronde kecil berwarna merah dan putih melambangkan unsur Yin dan Yang. Sementara ronde besar berwarna merah melambangkan kebahagiaan dan keberuntungan (h.172). Namun seiring berkembangnya zaman, ronde dibuat dengan beragam warna. Ronde yang disantap

dengan air gula dan jahe melambangkan hubungan keluarga yang erat dan manis (h.172).



Gambar 2.39 Ronde atau Tangyuan

Sumber: <https://www.bbc.com/travel/article/20190121-a-chinese-sweet...>

Terdapat beberapa aturan dalam makan ronde, yaitu jumlah ronde yang dimakan harus sesuai usianya ditambah satu (Cheung dkk., 2022, h.173). Hal ini dikarenakan masyarakat Tionghoa menganggap setelah makan ronde, maka telah terhitung melewati 1 tahun dan bertambah umur 1 tahun. Maka dari itu, tradisi makan ronde ini dipercaya sebagai doa dan harapan panjang umur.

2.4 Media Promosi

Media promosi merupakan suatu media yang berfungsi untuk mempromosikan sebuah produk (Putri, 2023). Media promosi bertujuan untuk membujuk calon konsumen, terutama target konsumen, untuk membeli produk ataupun jasa yang dijual. Media promosi dikategorikan menjadi 4 jenis, yaitu:

1) Media Cetak

Media cetak merupakan media promosi yang sering ditemukan. Media ini dapat digunakan untuk jangka waktu yang lama serta memiliki daya tarik yang cukup tinggi. Media cetak ini dapat berupa brosur, *flyer*, *booklet*, poster, *sticker*, *merchandise*, dan sebagainya.

2) Media Elektronik

Media elektronik merupakan media yang bersifat fleksibel, di mana media ini dapat dilihat maupun didengar secara bersamaan. Media ini

memerlukan dukungan internet, di mana juga memainkan peran penting dalam kehidupan manusia saat ini. Kelebihan dari media elektronik, yaitu dapat melakukan promosi tanpa bertemu langsung atau tatap muka dengan target audiens. Media elektronik ini dapat berupa media sosial, *website*, forum, dan sebagainya.

3) Media Luar Ruang

Media *outdoor* atau luar ruang merupakan media promosi yang digunakan di tempat umum. Media ini dapat digunakan dalam jangka waktu panjang, di mana selalu diletakkan pada satu tempat sehingga lebih dapat dilihat dan diingat oleh target audiens. Media luar ruang ini dapat berupa *billboard*, *banner*, poster, baliho, dan sebagainya.

Selain merancang buku ilustrasi sebagai media utama, penulis juga akan merancang beberapa media sebagai sarana promosi perilisan buku ilustrasi yang telah dirancang. Penulis memilih media promosi elektronik berupa media sosial karena memiliki jangkauan yang luas dan sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari, serta *web banner* pada situs toko buku karena memiliki target audiens yang relevan di mana pengunjung situs tersebut adalah pembaca buku ataupun orang yang sedang mencari buku. Selain itu, penulis juga akan menggunakan media promosi cetak berupa *x-banner* yang dapat digunakan sebagai sarana promosi *offline* terkait perilisan buku ilustrasi nantinya, serta *merchandise* yang dapat membangun hubungan dengan target audiens maupun untuk memperluas jangkauan promosi.

2.5 Penelitian yang Relevan

Melakukan analisa terhadap penelitian terdahulu yang berkaitan dengan topik yang dibahas merupakan tahapan yang penting, di mana dapat memperkuat landasan penelitian dan menunjukkan adanya kebaruan dalam penelitian ini. Oleh karena itu, penulis akan mengkaji beberapa penelitian terdahulu yang berhubungan dengan topik tradisi perayaan sembahyang empat musim. Penulis akan menganalisis berdasarkan kesesuaian dengan tujuan penelitian, metodologi yang digunakan, serta temuan yang dihasilkan.

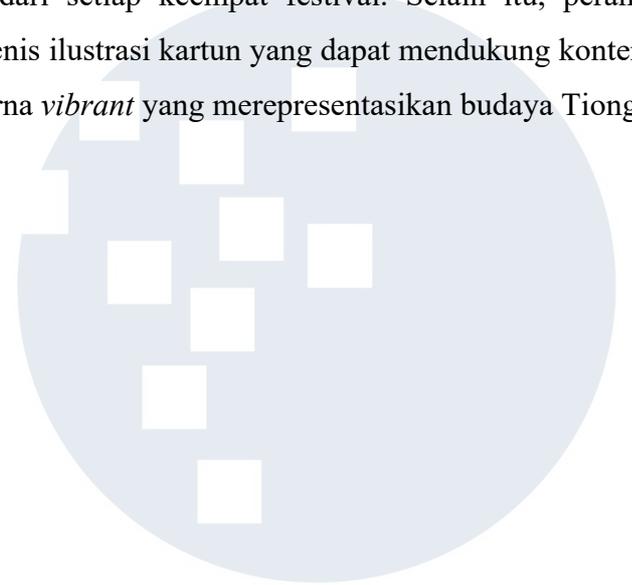
Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1.	Perancangan Buku Ilustrasi Tradisi Dongzhi Sebagai Upaya Untuk Mempererat Komunikasi Dalam Keluarga	Jiem Meilin Evriyani Gunawan, Abi Senoprabowo	Perancangan buku ilustrasi disajikan dalam bentuk cerita mengenai tokoh anak yang jarang berkomunikasi dengan orang tuanya yang kemudian dihubungkan dengan tradisi festival Dongzhi beserta nilai moralnya.	<p>Target Usia: Penelitian ini menargetkan pada remaja usia 17-24 tahun, yang berada pada usia masa eksplorasi, mudah terpengaruh oleh budaya luar, dan rasa keingintahuan yang tinggi. Hal ini juga disesuaikan dengan tingkat perkembangan kognitif dan minat remaja melalui perancangan media.</p> <p>Target Geografis: Geografis berfokus pada daerah Jabodetabek. Hal ini tidak hanya memberikan manfaat secara umum, tetapi juga memiliki keterkaitan khusus melalui contoh nyata bagi remaja di daerah tersebut.</p> <p>Konten Buku: Menyajikan informasi mengenai tradisi perayaan sembahyang empat musim dalam bentuk poin maupun paragraf didukung dengan ilustrasi.</p>

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
2.	Perancangan Buku Ilustrasi Untuk Mengenal Hari Besar Dalam Budaya Tionghoa Untuk Remaja	Leta Alfiani Neko, Bing Bedjo Tanudjaja, Daniel Kurniawan Salamoon	Perancangan buku ilustrasi ini mengenalkan 7 perayaan dalam budaya Tionghoa dalam bentuk cerita yang menceritakan sejarah dari setiap festival.	Konten Buku: Menyajikan informasi spesifik mengenai tradisi perayaan sembahyang empat musim, dari sisi sejarah, kegiatan, makanan, dan makna. Visual: Menggunakan jenis ilustrasi kartun serta warna yang <i>vibrant</i> yang merepresentasikan budaya Tionghoa.
3.	Perancangan Buku Ilustrasi Tentang Makhluk Mitologi Tiongkok	Candra, Andreas, Greysia Susilo	Perancangan buku ilustrasi mengenai makhluk mitologi Tiongkok ini efektif dalam meningkatkan identitas remaja Tionghoa supaya mereka tetap dapat melestarikan budayanya.	Visual: Menggunakan jenis ilustrasi kartun, di mana ilustrasi berfungsi untuk memvisualisasikan dan mendukung informasi dari teks yang diberikan.

Berdasarkan penelitian relevan di atas, dapat diketahui bahwa terdapat beberapa cara yang dapat digunakan dalam merancang buku ilustrasi tentang tradisi perayaan sembahyang empat musim. Berdasarkan penelitian oleh Jiem dan Abi, buku ilustrasi berfokus pada cerita bergambar tentang anak yang jarang berkomunikasi dengan orang tuanya dan dihubungkan dengan Festival Dongzhi. Kemudian, penelitian oleh Leta, Bing, dan Daniel membahas mengenai sejarah 7 perayaan Tionghoa dalam bentuk buku ilustrasi dengan penyajian teks cerita berparagraf. Selanjutnya, penelitian oleh Candra, Andreas, dan Greysia mengangkat topik mengenai makhluk mitologi Tiongkok dalam bentuk buku

ilustrasi yang berfokus dalam memberikan informasi mengenai legenda. Kebaruan dalam perancangan ini adalah penulis akan merancang buku ilustrasi bagi remaja Tionghoa berusia 17-24 tahun di Jabodetabek dengan memberikan informasi mengenai tradisi perayaan sembahyang empat musim secara lengkap. Buku ini akan menjelaskan secara detail mengenai sejarah, sembahyang, kegiatan, makanan khas, hingga makna dari setiap keempat festival. Selain itu, perancangan ini akan menggunakan jenis ilustrasi kartun yang dapat mendukung konten informasi, serta penggunaan warna *vibrant* yang merepresentasikan budaya Tionghoa.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA