



Hak cipta dan penggunaan kembali:

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

Copyright and reuse:

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

BAB II

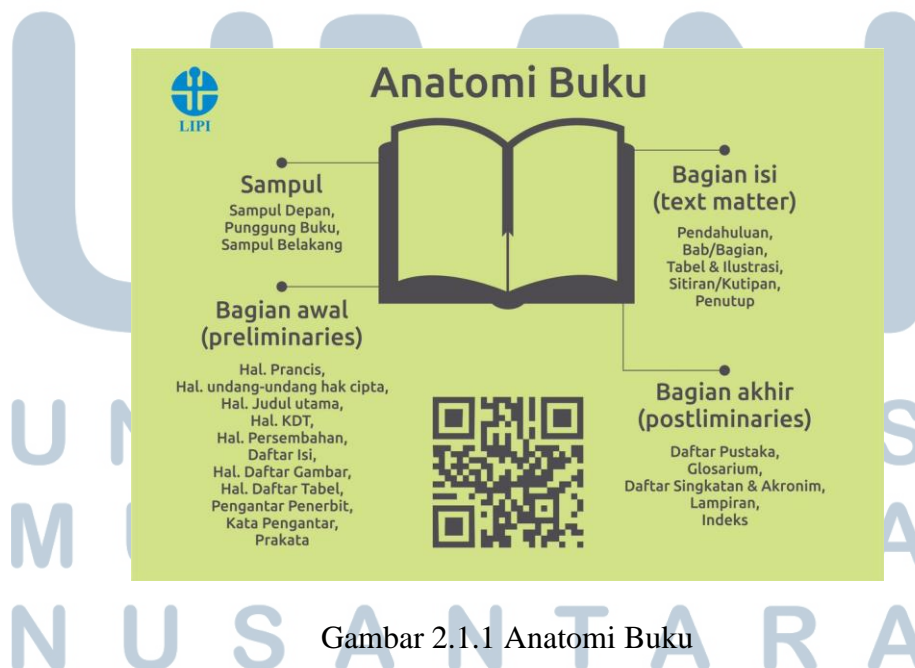
TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Buku

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) disebutkan bahwa buku adalah helai kertas berjilid yang berisikan tulisan untuk dibaca atau kosong untuk ditulis. Sebagai sebuah bentuk cetak, buku digunakan untuk menyajikan segala jenis tulisan maupun gambar untuk berbagai keperluan. Mulai dari penyajian informasi dan pengetahuan, menceritakan suatu kisah, hingga menyimpan kumpulan istilah. Terdapat berbagai keperluan yang membutuhkan buku misalnya buku untuk menambah wawasan, hiburan, atau juga untuk kebutuhan pembelajaran.

2.1.1. Elemen Buku

Suwarno (2011, hal 77) dalam bukunya menyebutkan mengenai bagian-bagian penyusun buku secara umum, diantaranya adalah sebagai berikut:



Gambar 2.1.1 Anatomi Buku

(Sumber: https://twitter.com/LIPI_Press/status/829014396592652292)

1. *Cover* atau sampul buku

Cover merupakan bagian paling luar buku yang berguna untuk melindungi isi buku sekaligus memuat berbagai informasi seperti: penyajian judul halaman publikasi, nama penulis, penerbit yang disertai gambar grafis untuk memberikan daya tarik bagi pembaca. Berdasarkan peletakan atau posisinya maka *cover* terdiri dari:

- a. *Cover* depan, merupakan tampilan awal dan wajah buku yang berada di bagian awal buku.
- b. *Cover* belakang, merupakan sampul yang berada dibagian akhir atau belakang buku yang menjadi penutup buku.
- c. Punggung buku, biasanya terletak di samping atau antara cover depan dan belakang sebagai pelindung ketebalan buku, karena itu punggung buku biasa ditemukan pada buku-buku yang tebal.
- d. *Endorsement*, merupakan kalimat persuasi atau ajakan yang diberikan oleh pembaca awal yang ditulis pada *cover* buku bagian belakang sebagai bentuk daya pikat sebuah karya cetak.
- e. Lidah *cover*, dibuat untuk kepentingan estetika terbitan serta menunjukkan keeksklusifan sebagai sesuatu yang berbeda dari buku. Lidah *cover* biasa berisi foto beserta riwayat hidup penulis atau ringkasan buku yang biasa juga disebut dengan telinga buku atau jaket buku.

2. Halaman *Preliminaries*

Halaman *preliminaries* merupakan halaman pendahuluan yang perlu disertakan sebelum informasi utama buku disampaikan. Halaman *preliminaries* diletakkan diantara *cover* dan isi buku yang biasanya terdiri atas:

- a. Halaman judul, merupakan halaman yang digunakan untuk meletakkan tulisan berisi judul, sub-judul, nama penulis, nama penerjemah, hingga penerbit.
- b. Halaman prancis atau biasa disebut halaman kulit ari adalah halaman yang hanya berisi judul buku saja.
- c. Halaman kosong, biasanya terletak dibalik halaman prancis yang tidak memuat informasi apapun. Halaman kosong biasanya diselipkan dibagian-bagian tertentu untuk memberi waktu mata pembaca untuk beristirahat.
- d. Catatan hak cipta (*copyright*), halaman ini memuat judul buku, nama penulis/pengarang/penerjemah, pemilik hak cipta hingga tim publikasi seperti desain sampul dan ilustrasi.
- e. Halaman tambahan berisi prakata atau kata pengantar dari penulis.
- f. Daftar isi, merupakan halaman yang memuat konten dan subab-subab sebuah buku beserta keterangan halaman konten yang dibahas.

3. Bagian Isi

Bagian isi merupakan bagian yang memuat dan membahas informasi atau materi inti dari buku tersebut, yang termasuk bagian isi diantaranya adalah sebagai berikut:

- a. Pendahuluan, merupakan awalan sebelum membahas pokok permasalahan sehingga pembaca mengetahui mengapa pokok permasalahan tersebut perlu dibahas.
- b. Judul Bab, sebuah buku biasanya terdiri dari beberapa bab dimana setiap bab membahas mengenai topik tertentu.
- c. Alinea atau paragraph, merupakan bagian penulis untuk menuangkan isi atau topik yang disajikan.
- d. Perincian, deskripsi mengenai objek agar pembaca tidak bingung terhadap objek yang sedang dibahas, biasanya untuk objek atau istilah asing.
- e. Kutipan, merupakan pernyataan atau pendapat yang diambil dari berbagai sumber.
- f. Ilustrasi
- g. Judul lelar, biasanya berisi judul buku atau judul bab atau nama pengarang sebuah buku dan ditempatkan diatas atau dibawah teks
- h. Inisial, merupakan bentuk penegasan awalan huruf atau kalimat pada masing-masing bab biasa dilakukan dengan cara mencetak tebal dan membuat ukuran sebuah huruf lebih besar dari huruf lainnya

4. Bagian *Postliminary*

Bagian *Postliminary* merupakan bagian akhir yang digunakan untuk menutup isi buku. Bagian ini diletakan antara bagian utama dengan cover belakang buku yang terdiri atas:

- a. Catatan penutup, biasanya berisi kesimpulan atau ringkasan atau penambahan materi atau informasi yang relevan
- b. Daftar istilah atau *glossary*
- c. Lampiran
- d. Indeks, berupa daftar istilah yang terdapat dalam buku yang disertai dengan halaman kemunculan istilah tersebut tanpa disertai arti dan disusun secara alfabetis agar mempermudah pencarian
- e. Daftar pustaka
- f. Biografi penulis

Struktur dan penempatan bagian-bagian buku yang telah dijelaskan di atas merupakan tata cara penyusun buku secara umum, di mana penyusunannya tetap menyesuaikan dengan kebutuhan masing-masing jenis buku. Jenis buku tertentu mungkin memerlukan tambahan bagian tertentu untuk melengkapi bagian bukunya, namun ada juga beberapa jenis

buku yang tidak semua bagian di atas menjadi penyusun buku tersebut.

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

2.1.2. Manfaat Buku

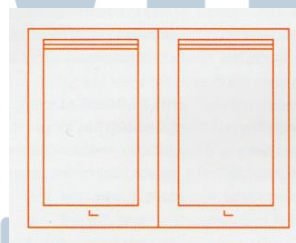
Hall Quest, dikutip oleh Tarigan (2009, hal 12) mengatakan bahwa buku adalah rekaman pikiran rasional yang digunakan untuk menyampaikan maksud dan tujuan intruksional. Buckingham, dikutip oleh Tarigan (2009, hal 12) menyebutkan bahwa buku merupakan sarana pendidikan yang menunjang proses pembelajaran. Altbach, et.al (1991, hal 1) mengatakan bahwa buku teks merupakan sentral dari seluruh sistem pembelajaran yang ada. Nodelman dalam buku Hunt (2004, hal 179) menyatakan bahwa kombinasi antara teks verbal dan gambar visual mempermudah pembaca dalam memahami isi dari sebuah bacaan.

2.2. Grid

Toundreau (2009) menyebutkan bahwa *grid* berfungsi untuk mengorganisasi informasi yang ada dalam buku dan berperan penting dalam mengatur posisi segala sesuatu yang ada didalam sebuah buku. *Grid* terbagi menjadi:

1. *Single Column Grid*

Digunakan untuk teks panjang dan berkelanjutan seperti essay, report, atau buku yang fokus utamanya adalah teks.

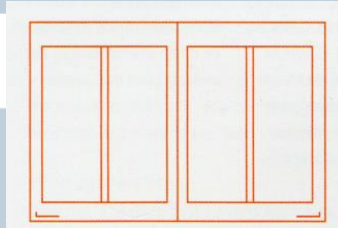


Gambar 2.2.1 *Single Column Grid*

(Sumber: <http://thinkingwithtype.com/grid/>)

2. *Two Column Grid*

Digunakan untuk mengatasi banyaknya teks dan beragam informasi, di mana kedua kolom dapat diatur sama besar atau tidak sama besar.

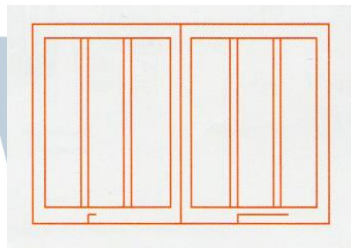


Gambar 2.2.2 *Two Column Grid*

(Sumber: <http://thinkingwithtype.com/grid/>)

3. *Multi Column Grid*

Grid ini memiliki tingkat kredibilitas yang tinggi, sering digunakan pada majalah ataupun *website*.

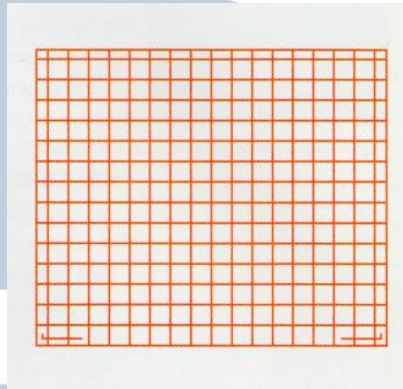


Gambar 2.2.3 *Multi Column Grid*

(Sumber: <http://thinkingwithtype.com/grid/>)

4. *Modular Grids*

Digunakan untuk mengakomodasi informasi yang banyak dan beragam seperti koran, kalender, grafik, dan tabel.

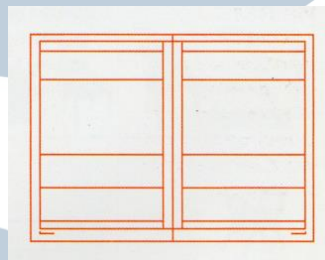


Gambar 2.2.4 *Modular Grids*

(Sumber: <http://thinkingwithtype.com/grid/>)

5. *Hierarchical Grids*

Membagi halaman dari komposisi kolom mendatar atau vertikal.



Gambar 2.2.5 *Hierarchical Grids*

(Sumber: <http://thinkingwithtype.com/grid/>)

2.3. **Layout**

Menurut Anggraini dan Nathalia (2014, hal 75-76) *layout* merupakan kerangka visual yang menjadi acuan penyusunan berbagai elemen visual seperti teks, gambar dan elemen desain lainnya. Penggunaan *layout* bertujuan untuk menampilkan elemen-elemen visual menjadi komunikatif dan dapat memudahkan pembaca dalam menerima informasi yang akan disajikan.

Menurut Gavin Amborse dan Paul Harris (2005), layout merupakan penyusunan dari elemen-elemen desain yang berhubungan dengan sebuah bidang yang menciptakan susunan yang *artistic*. Dimana tujuan utama sebuah layout adalah menampilkan semua elemen yang ada menjadi komunikatif dengan cara memudahkan pembaca untuk menerima informasi yang disajikan.

Menurut Frank F. Jefkin (1997), terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam membuat sebuah layout yang baik:

1. Adanya kesatuan, dimana komposisi dibuat dengan baik dan enak dilihat
2. Membuat variasi, keberagaman, sehingga layout tidak terlihat monoton
3. Memperhatikan keseimbangan, agar terlihat selaras, serasi, dan sepadan
4. Unsur irama atau merupakan pengulangan dari undur-undur desain yang telah ada
5. Adanya keselarasan antara setiap unsur yang ada untuk menciptakan sebuah keindahan
6. Memperhatikan proporsi penempatan setiap unsur-unsur desain
7. Memberikan penekanan, yang digunakan untuk menekankan hal-hal penting yang akan disampaikan dalam layout

2.4. Fotografi

Ingledeew (2005) mengatakan bahwa fotografi merupakan gambar yang terbentuk dari cahaya, dimana fotografi terbentuk dari elemen-elemen seperti fokus, kontras, cahaya, warna, dan kualitas yang dapat dilihat. Fotografi memiliki kekuatan untuk menginspirasi, menginformasi, serta memberikan kesan yang kuat kepada audiens (halaman 15).

Menurut Sudharma (2014) kelebihan foto adalah sebagai media komunikasi, dapat digunakan untuk menyampaikan ide atau pesan kepada orang lain. Selain itu media foto atau bisa disebut fotografi juga berfungsi untuk menangkap sebuah momen dan peristiwa penting secara nyata (halaman 2). Sadono (2015) menjelaskan terdapat beberapa *angle* yang digunakan dalam fotografi:

1. *Eye level*, merupakan posisi pengambilan gambar berada di depan subjek dan kamera sejajar dengan mata.
2. *Low angle*, sudut pengambilan gambar diambil dari bawah dengan kamera menghadap ke atas yang membuat posisi objek lebih tinggi dari kamera.
3. *High angle*, sudut pengambilan gambar diambil dari atas dengan kamera menghadap ke bawah yang membuat posisi objek lebih rendah dari kamera.

Menurut Yulian Ardiansyah (2005) dalam fotografi terdapat unsur yang perlu diperhatikan, diantaranya adalah:

1. Komposisi
 - a. Statis dan dinamis, yaitu objek diletakkan secara simetris termasuk dalam jenis statis karena peletakan objek yang teratur. Jika objek diletakkan asimetris maka masuk dalam jenis dinamis.
 - b. Arah gerak, komposisi ini berfungsi memberi ruang pergerakan dari objek foto.
 - c. *Rule of Third*, bidang foto dibagi menjadi tiga bagian dari arah *vertical* dan *horizontal*.

- d. Eksplorasi, memasukkan atau menggunakan komponen lain yang tidak biasa pada objek foto yang tidak biasa diaplikasikan secara umum.

2. Perspektif

a. Perspektif dekat

Pengambilan objek gambar yang dekat, akan memberi efek focus, pada bagian foto tersebut, hal ini juga membuat objek pada bagian belakangnya terlihat kecil.

b. Perspektif jauh

Perspektif ini memberikan kesan luas, dimana foto yang dihasilkan memiliki latar belakang yang terlihat dekat.


2.5. Tipografi

Menurut Nathalia dan Anggraini (2014) dalam sebuah desain, tipografi merupakan elemen penting yang menentukan system hirarki sebuah desain. Pemilihan sebuah huruf perlu disesuaikan dengan karakter konten yang akan diangkat dan karakter target pasarnya (halaman 53). Klasifikasi huruf terbagi menjadi empat yaitu: *serif*, *sans serif*, *script*, dan *decorative*. Selain klasifikasi huruf, dalam memilih tipografi perlu untuk memperhatikan *legibility* yaitu tingkat kemudahan mata untuk mengenali sebuah karakter huruf dan *readability* yaitu tingkat keterbacaan sebuah huruf (halaman 58-66).

Ambrose dan Harris (2011), mengelompokkan tipografi menjadi sembilan jenis, yaitu:

1. Humanist

Merupakan tipografi yang terinspirasi dari jenis klasik dan *roman letterform*. Contohnya: Centaur dan Italian Old Style



Humanist

Gambar 2.5.1 Jenis Type Humanis

(Sumber: Ambrose dan Harris, 2011, halaman 90)

2. Garalde

Jenis tipografi yang digunakan terinspirasi dari tulisan lama atau tua pada Eropa abad ke-19. Contohnya: Bembo dan Garamond.



Garalde

Gambar 2.5.2 Jenis Type Garalde

(Sumber: Ambrose dan Harris, 2011, halaman 90)

3. Transitional

Merupakan tipografi dengan bentuk transisi antara tipografi tua ke tipografi yang jauh lebih modern pada abad ke-17. Contohnya: Baskerville dan Fournier.



Transitional

Gambar 2.5.3 Jenis Type Transitional

(Sumber: Ambrose dan Harris, 2011, halaman 90)

4. Didone

Jenis tipografi yang diciptakan pada abad ke-18. Contohnya: Bodoni



Didone

Gambar 2.5.4 Jenis Type Didone

(Sumber: Ambrose dan Harris, 2011, halaman 90)

5. Slab Serif

Dikenal juga dengan sebutan *Egyptian* atau *Antique*. Merupakan bentuk serif yang jauh lebih besar dan tebal dari bentuk serif sebelumnya.

Contohnya: Memphis Medium.



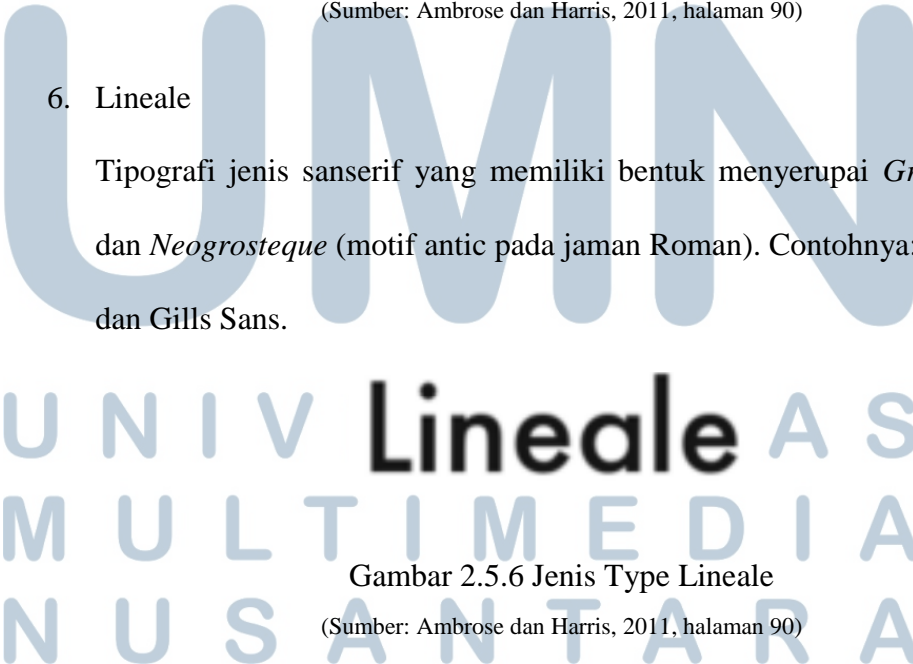
Slab Serif

Gambar 2.5.5 Jenis Type Slab Serif

(Sumber: Ambrose dan Harris, 2011, halaman 90)

6. Lineale

Tipografi jenis sanserif yang memiliki bentuk menyerupai *Grotesque* dan *Neogrotesque* (motif antic pada jaman Roman). Contohnya: Univers dan Gills Sans.



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

Gambar 2.5.6 Jenis Type Lineale

(Sumber: Ambrose dan Harris, 2011, halaman 90)

7. Glyphic

Salah satu tipografi serif, contohnya: Albertus.



Glyphic

Gambar 2.5.7 Jenis Type Glyphic

(Sumber: Ambrose dan Harris, 2011, halaman 90)

8. Script

Jenis tipografi yang menyerupai bentuk tulisan tangan. Contohnya: Bethold-script regular.



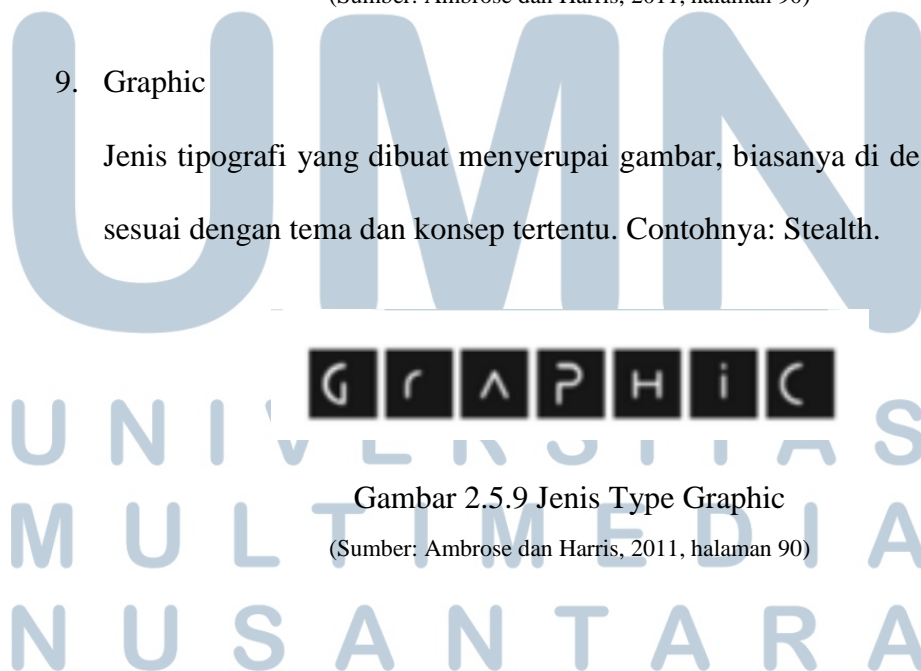
Script

Gambar 2.5.8 Jenis Type Script

(Sumber: Ambrose dan Harris, 2011, halaman 90)

9. Graphic

Jenis tipografi yang dibuat menyerupai gambar, biasanya di desain agar sesuai dengan tema dan konsep tertentu. Contohnya: Stealth.



UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
GRAPHIC

Gambar 2.5.9 Jenis Type Graphic

(Sumber: Ambrose dan Harris, 2011, halaman 90)

2.6. Copywriting

Mark Shaw (2012) dalam bukunya menyatakan bahwa *copywriting* merupakan bagian penting yang perlu diperhatikan dalam dunia desain komunikasi. *Copywriting* merupakan proses menulis kata-kata yang mempromosikan seseorang, bisnis, opini, atau ide. *Copywriter* merujuk pada juru tulis, juru bicara yang bertugas untuk menyampaikan *brand's voice* (halaman 9). Dalam membuat *copywriting* terdapat hal-hal yang perlu diperhatikan yaitu:

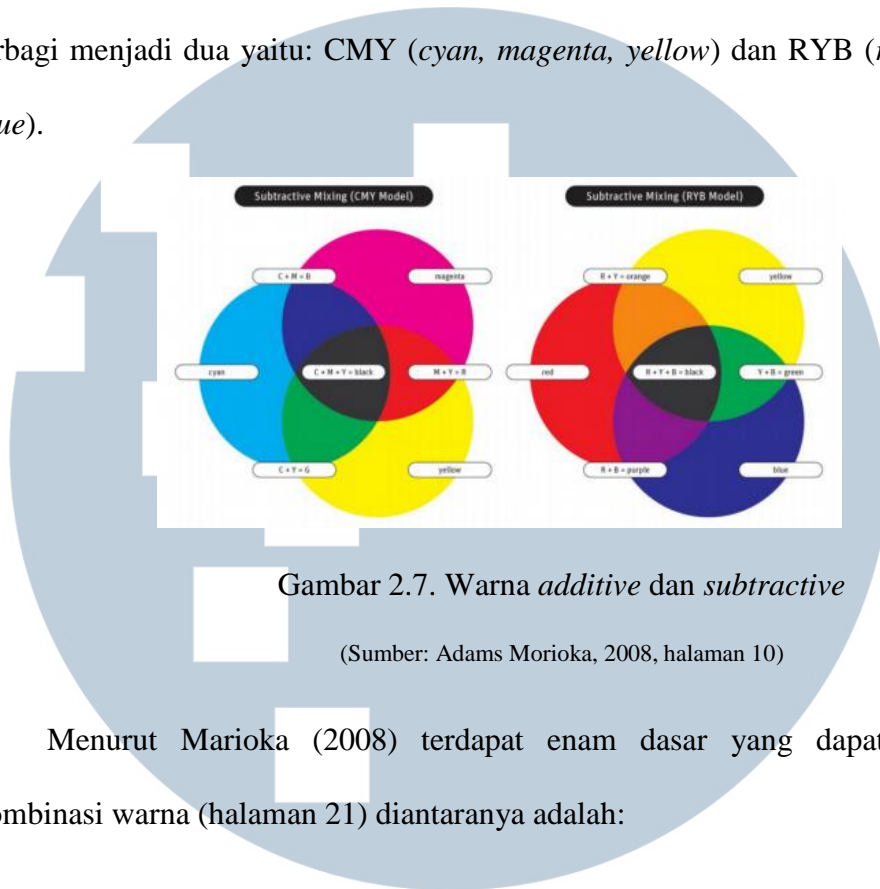
1. Menentukan *target audience*
2. Menawarkan manfaat, bukan fitur
3. Mengembangkan peluang dan tren yang ada
4. Menarik perhatian, mengutarakan, dan kemudian mengingatkan *audience*
5. Intrik untuk menarik perhatian
6. Menemukan *tone of voice* yang benar

2.7. Warna

Merupakan elemen desain yang berperan dalam menyampaikan pesan visual. Pemilihan sebuah warna sangat penting, karena setiap individu memahami warna secara subjektif. Dengan menentukan warna yang tepat maka pesan visual dapat disampaikan dengan baik. (Zegeen, 2009, halaman 86)

Marioka (2008) menjelaskan bahwa warna berasal dari cahaya, baik natural maupun artifisial. Terdapat dua jenis warna primer yaitu *additive* dan *subtractive*. Dimana *additive* adalah warna cahaya murni atas warna merah, hijau dan biru yang disebut RGB. Dan *subtractive* yang merupakan refleksi warna yang

terbagi menjadi dua yaitu: CMY (*cyan, magenta, yellow*) dan RYB (*red, yellow, blue*).



Gambar 2.7. Warna *additive* dan *subtractive*

(Sumber: Adams Morioka, 2008, halaman 10)

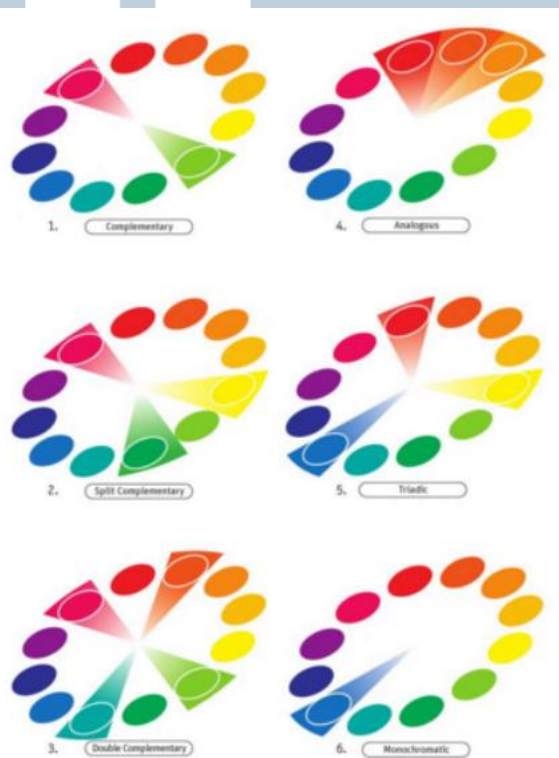
Menurut Marioka (2008) terdapat enam dasar yang dapat dijadikan kombinasi warna (halaman 21) diantaranya adalah:

- a. *Complementary*, merupakan warna yang letaknya saling berseberangan dari *color wheel*.
- b. *Split Complementary*, merupakan tiga skema warna yang saling berseberangan. Dimana satu warna didampingi oleh dua warna yang lain membuat bentuk kontras yang lebih halus.
- c. *Double Complementary*, merupakan kombinasi dari dua warna *complementary*.
- d. *Analogous*, merupakan kombinasi dari dua warna yang memiliki intensitas cahaya yang mirip.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

e. *Triadic*, merupakan kombinasi dari tiga warna yang jaraknya rata satu sama lain dalam *color wheel*.

f. *Monochromatic*, skema warna yang menggunakan satu warna saja dengan hanya memainkan saturasi dan terang warna saja.



Gambar 2.7.1 Harmoni Warna

(Sumber: Adams Morioka, 2008, halaman 10)

2.8. Ilustrasi

Secara etimologi ilustrasi berasal dari bahasa Belanda yaitu '*ilustratie*' yang diartikan sebagai hiasan dengan gambar untuk menjelaskan sesuatu. Ilustrasi digunakan untuk memperjelas makna dari sebuah teks atau memvisualisasi

makna-makna abstrak yang sulit untuk di bayangkan. Gambar yang digunakan dalam ilustrasi memiliki hubungan dengan objek asli tapi disajikan kembali dengan menginterpretasikan objek dalam bentuk yang lebih sederhana.

Dalam bukunya, Supriyono (2010, halaman 51) mengatakan bahwa ilustrasi adalah gambar atau foto yang mampu menjelaskan teks sekaligus menciptakan daya tarik. Ilustrasi yang dimaksud tidak hanya berupa gambar atau foto tetapi secara luas ilustrasi dapat pula berbentuk garis, bidang, bahkan susunan huruf juga dapat disebut sebagai ilustrasi. Menurut Supriyono (2010), ilustrasi yang mampu menarik perhatian pembaca harus memenuhi beberapa kriteria sebagai berikut:

1. Komunikatif dan mudah dipahami
2. Menggugah hasrat untuk membaca
3. Ide baru, bukan plagiat atau tiruan
4. Punya daya paku yang kuat
5. Kualitas memadai, baik dari seni maupun pengerjaan.

Kata ilustrasi juga dapat dilihat dari bahasa Inggris yaitu '*illustration*' memiliki arti gambar, foto, atau pun lukisan. Biasanya gambar ilustrasi digunakan untuk menceritakan atau memberikan penjelasan pada cerita atau naskah tertulis, kemudian seiring berkembangnya jaman penggunaan gambar ilustrasi digunakan untuk berbagai macam keperluan.

Soedarso (2014, halaman 566) dalam jurnalnya mengatakan bahwa ilustrasi dapat memiliki bentuk yang bermacam-macam, seperti karya seni sketsa, lukis, grafis, karikatural, dan bahkan merambat ke ranah digital seperti

penggunaan *image bitmap* hingga karya foto. Carpio dan Encarnacion (2003) memngelompokkan ilustrasi menjadi tiga jenis yaitu:

1. Ilustrasi yang faktual dan rinci, merupakan ilustrasi yang mengungkapkan peristiwa nyata atau keadaan yang sebenarnya.
2. Ilustrasi faktual dan tidak berkembang, ilustrasi yang menceritakan sesuatu yang nyata, jauh lebih ringkas dan pendek, tidak detail.
3. Ilustrasi hipotesis, merupakan ilustrasi yang menggambarkan keadaan dengan dengan realita dan relevansi.

Zeegan (2009) membagi teknik ilustrasi menjadi tiga, yaitu:

1. Ilustrasi manual, menggunakan teknik manual dari awal sketsa hingga pewarnaan. Teknik manual setiap orang berbeda-beda, sehingga teknik manual terlihat jauh lebih ekspresif.
2. Ilustrasi digital, menggunakan bantuan teknologi seperti laptop atau komputer dengan software yang memang digunakan untuk membuat ilustrasi.
3. Mixed media, merupakan gabungan dari teknik manual dan digital. Menggabungkan berbagai jenis ilustrasi menjadi satu, baik digital, manual, tradisional, fotografi, lukisan, dan sebagainya.

2.9. Hindu di Indonesia

Keberadaan agama Hindu di Indonesia tidak lepas dari pengaruh kebudayaan India. Terdapat beberapa hipotesis tentang penyebaran Hindu di Indonesia, diantaranya:

1. Hipotesis Waisya yang dilakukan oleh N.J. Krom dimana agama Hindu di Indonesia disebarkan oleh orang India bergolongan pedagang dan berkasta Waisya. Hipotesis Ksatria
2. Hipotesis Ksatria yang dilakukan CC.Berg mengayakan bahwa ksatria India terlibat dalam perebutan kekuasaan di Indonesia. Moekerji mengatakan bahwa para ksatria membangun koloni di Indonesia yang kemudian berkembang menjadi kerajaan. Kemudian J.L. Moens yang meneliti tentang kerajaan Hindu di India Selatan dan Indonesia pada abad ke-5 yang memiliki banyak kesamaan.
3. Hipotesis Brahmana yang dilakukan oleh Jc. Van Leur mengatakan bahwa sisa-sisa peninggalan kerajaan-kerajaan yang bercorak Hindu-Budha di Indonesia terutama pada prasasti-prasasti menggunakan bahasa sansekerta dan huruf pallawa. Yang mana hanya golongan brahmana lah yang menguasai bahasa dan huruf itu dan hal ini memperlihatkan peran Brahmana.

Berdasarkan Sensus Penduduk Indonesia 2010 terdapat sekitar 3% dari total populasi yang ada di Indonesia yang menganut agama Hindu dimana 83,46% dari penganut berada di Bali.

2.10. Banten Sebagai Sarana Persembahyangan Umat Hindu di Bali

Banten atau sesaji merupakan salah satu cara untuk sembahyang. Secara etimologi sembahyang berasal dari kata 'sembah' yang artinya hormat dan 'Hyang' yang berarti dewa atau sosok Maha Suci. Masyarakat Hindu Bali mengenal konsep *Tri Hita Karana* yang berasal dari Bahasa *Sansekerta* yang

berarti Tiga Penyebab Kebahagiaan. I Ketut Wiana (2007, halaman 5) dalam bukunya mengatakan *Tri Hita Karana* adalah sebuah landasan atau pijakan agar manusia dapat mengupayakan hubungan yang harmonis dengan Tuhan, dengan sesama manusia, dan alam sekitarnya. Masyarakat Hindu Bali mengimplementasikan konsep *Tri Hita Karana* dengan melahirkan berbagai bentuk simbol yang kemudian digunakan dalam berbagai sarana upacara berupa *banten* atau *sesaji*.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA