



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

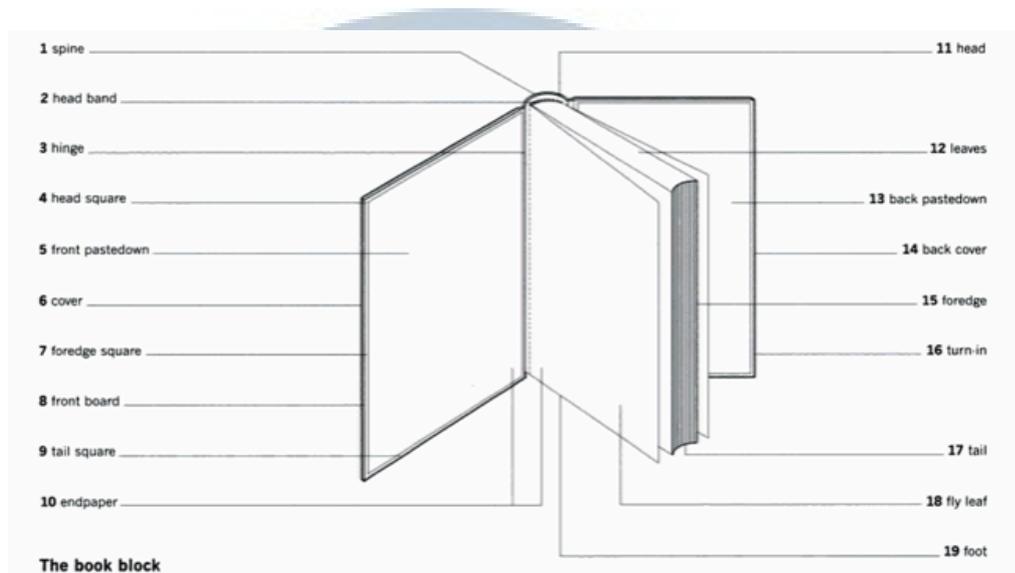
2.1.1. Definisi buku

Menurut Escarpit (2005) buku merupakan suatu produk yang di produksi secara banyak atau luas, dengan pembaca sebagai konsumen dari produk tersebut (hlm. 4-5).

Menurut Sriwitari dan Widnyana (2014), buku dapat diorganisasikan dalam beberapa bagian, antara lain:

1. Judul buku. Judul utama (*main title*), merupakan penentu buku apakah menarik minat pembaca atau tidak. Oleh sebab itu bagian utama harus menarik perhatian
2. Judul artikel (*headline*). *Headline* berfungsi sebagai pengarah pandangan mata kepada teks atau artikel. Tulisan pada *headline* harus menarik pembaca, sehingga pembaca tertarik untuk mengetahui isi dari teks.
3. Sub bahasan (*subhead*). *Subhead* harus dengan pemilihan kata yang tepat agar dapat menarik perhatian pembaca, sehingga informasi dapat tersampaikan (hlm. 68).

Selain itu, Haslam (2006) juga mendefinisikan buku sebagai dokumentasi tertua, dimana mencakup pengetahuan, ide, dan kepercayaan yang ada di dunia. Buku juga memiliki banyak pengaruh terhadap industri percetakan (hlm. 6).



Gambar 2.1. Komponen Buku
(*Book Design/Andrew Haslam, 2006*)

Dalam sebuah buku, banyak komponen-komponen yang biasa diperhatikan, terutama pada percetakan. Haslam (2006) membagi komponen menjadi beberapa bagian, antara lain:

1. *Spine*, bagian dari sampul buku yang menutupi ikatan buku.
2. *Head band*, benang yang digunakan untuk mengikat dan biasanya diberikan warna untuk melengkapi bagian jilid buku.
3. *Hinge*, lipatan dari *endpaper* antara *pastedown* dan *fly leaf*.
4. *Head square*, sambungan kecil yang berfungsi untuk melindungi bagian ujung buku dan biasanya berukuran lebih besar daripada isi buku.
5. *Front pastedown*, bagian dari *endpaper* yang menempel pada bagian depan sampul buku.

6. *Cover*, kertas tebal atau karton yang menempel dan melindungi buku.
7. *Foredge square*, bagian kecil yang dibentuk dari bagian sampul depan dan belakang yang berfungsi untuk melindungi buku.
8. *Front board*, sampul tebal pada bagian depan buku.
9. *Tail square*, bagian kecil yang berfungsi untuk melindungi bagian bawah buku, biasanya berukuran lebih besar daripada isi buku.
10. *Endpaper*, kertas tebal yang digunakan untuk menutupi bagian dalam sampul buku dan *hinge*.
11. *Head*, bagian atas buku.
12. *Leaves*, bagian kertas berupa halaman yang terdiri dari satuan, 2 sisi, atau halaman yang saling terikat.
13. *Back pastedown*, bagian dari *endpaper* yang menempel pada sampul belakang buku.
14. *Back cover*, bagian belakang sampul buku.
15. *Foredge*, bagian depan ujung buku.
16. *Turn-in*, kertas yang digunakan untuk menutupi sampul buku.
17. *Tail*, bagian bawah dari buku.
18. *Fly leaf*, kertas tebal yang dapat dibalik.
19. *Foot*, bagian bawah dari halaman (hlm. 20).

2.1.2. Binding

Clark dan Phillips (2014) mengatakan, dalam *finishing* buku dapat dilakukan beberapa cara untuk penjilidannya dengan cara melipat halaman berjumlah 8-, 16-, atau 32- dan disusun secara berurutan sehingga membentuk sebuah buku. Jumlah halaman ketika dilipat bergantung pada jenis kertas yang dipakai serta *cover* yang berupa *hardcover* atau *softcover*. Jenis-jenis jilid yang biasa dipakai antara lain:

1. *Sewn binding*, jilid benang atau jilid jahit. Jilid ini lebih kuat daripada jilid lem namun harganya lebih mahal.
2. *Perfect binding*, atau jilid menggunakan lem merupakan jilid yang paling umum digunakan untuk *hardcover* maupun *softcover*. *Perfect binding* biasa digunakan untuk buku *softcover* yang murah. Lem digunakan untuk menahan halaman dan ditempel pada bagian sampul buku.
3. *Slotted, notch or burst binding*, pada jilid ini bagian *spine* tidak dipotong, namun diberi lubang ketika dilipat. Pada bagian mesin jilid ditusuk pada bagian perekat agar dapat menahan lipatan kertas (hlm. 218).

2.2. Isi

Dalam perancangan, tema atau konsep yang diangkat yaitu buku mengenai sejarah dan informasi kelenteng dengan menggunakan kebudayaan Cina.

2.2.1. Kebudayaan

Menurut Sarinah (2016), budaya merupakan sesuatu yang dimiliki oleh suatu kelompok dan diikuti secara turun menurun sehingga menjadi ciri khas dari kelompok tersebut. Budaya terbentuk oleh berbagai macam faktor, seperti agama,

politik, adat istiadat, bahasa, perkakas, pakaian, bangunan, bahkan karya seni (hlm. 11).

Sedangkan menurut William (seperti dikutip dalam Sutrisno dan Putranto, 2005), mengatakan budaya dapat didefinisikan menjadi 3 macam berbeda, yaitu:

1. Perkembangan intelektual spiritual, dan estetis
2. Perkembangan intelektual dan kesenian
3. Perkembangan cara hidup, kegiatan, keyakinan, dan adat istiadat (hlm. 8).

2.2.2. Sejarah

Manusia merupakan makhluk yang tidak bisa lepas dari sejarah. Menurut Ismaun (seperti dikutip oleh Supriyadi, 2009), manusia merupakan subjek dan objek dari sejarah. Keduanya saling berhubungan dan tidak bisa dilepaskan satu sama lain.

Riwayat dari manusia akan kembali diceritakan oleh manusia lainnya, sehingga kisah tersebut akan dialami, dibaca, disimak, diteliti, dan dikaji oleh manusia lainnya (hlm. 2). Sejarah sendiri berasal dari bahasa arab, yaitu *syahjarotun*, yang berarti pohon. Menurut Supriyadi (2009), pohon merupakan simbol dari kehidupan. Banyak bagian-bagian dari pohon yang dapat diibarakan sebagai aspek-aspek kehidupan, sehingga saling berhubungan satu sama lain dan menjadi kehidupan. Selain itu, lambang pohon juga dapat ditunjukkan sebagai adanya pertumbuhan dan perkembangan. Selain sejarah, *syahjarotun*, terdapat juga *syahjaratun* yang berarti silsilah, riwayat atau hikayat, kisah, dan tarikh (hlm. 2).

Beberapa pendapat dari ahli sejarah luar negeri, seperti yang tercantum dalam Supriyadi (2009), J. Bank mengatakan bahwa sejarah merupakan kejadian yang terjadi di masa lalu. Sejarah dapat membantu manusia untuk memahami perilaku manusia lainnya di masa lampau, sekarang, maupun yang akan datang. Sedangkan menurut Robert V. Daniels mengatakan bahwa sejarah merupakan kenangan dari masa lalu. Maksudnya adalah manusia merupakan subjek dari sejarah, sehingga memiliki kemampuan untuk menangkap kejadian yang berada di sekelilingnya dan menjadikannya sebagai ingatan atau memori (hlm. 4).

Terdapat unsur-unsur penting yang dibutuhkan dalam sejarah. Menurut Supriyadi (2009), unsur-unsur penting dapat diuraikan menjadi 3 bagian, yaitu:

1. Ruang, merupakan tempat terjadinya suatu peristiwa.
2. Waktu, merupakan unsur yang paling penting dari sejarah, dimana terjadinya suatu peristiwa pada periode tertentu.
3. Manusia, merupakan subjek atau pelaku dari peristiwa. Tanpa adanya manusia, maka tidak akan terjadinya suatu peristiwa.

Selain 3 unsur penting, sejarah juga dapat dikelompokkan menjadi 3 bagian menurut fungsinya, antara lain:

1. Sejarah sebagai peristiwa, yaitu peristiwa yang berlangsung dimasa lalu dan hanya dapat terjadi sekali atau tidak bisa diulang. Sehingga sejarah menjadi kenyataan objektif dan dapat dilihat berdasarkan fakta-fakta sejarahnya. Ruang lingkupnya pun dapat terjadi pada ruang lingkup kecil hingga besar.

2. Sejarah sebagai kisah, yaitu kisah atau cerita yang disimpan dalam memori. Sejarah dapat ditulis, dibaca, didengar, dikatakan, disiarkan, bahkan disaksikan. Sejarah juga sebagai kisah yang dapat diceritakan atau ditulis berulang kali oleh siapa saja dan dimana saja. Sejarah juga dapat di ceritakan baik lisan maupun tulisan.
3. Sejarah sebagai ilmu, yaitu sejarah dapat menjadi ilmu pengetahuan mengenai apa yang terjadi dimasa lalu, sehingga dapat dikaji atau diteliti dimasa sekarang (hlm. 7-13).

2.2.3. Ilustrasi

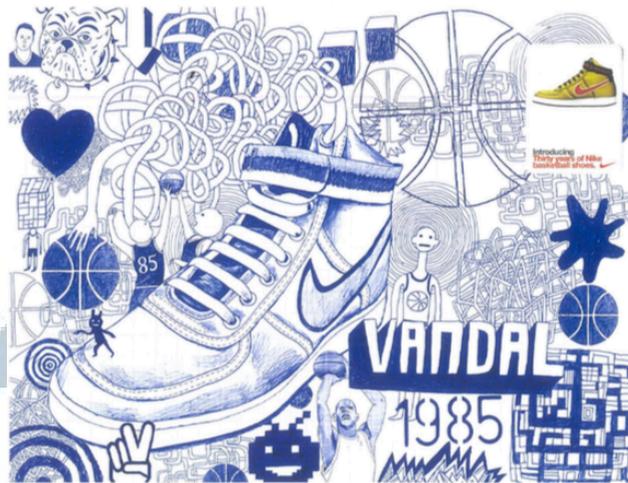
Menurut Graham (2005), ilustrasi merupakan bagian paling kuat dalam suatu halaman. Sebuah gambar bisa menghasilkan dampak besar pada visual, ketertarikan pembaca, reaksi pembaca, serta dapat mengkomunikasikan informasi yang penting secara langsung. Penggunaan gambar pada halaman disesuaikan dengan konsep yang ingin diangkat. Gambar-gambar tersebut dapat berupa ilustrasi, fotografi, diagram, grafik, *clip art*, dan tulisan sebagai gambar. Penggunaan gambar seperti fotografi atau ilustrasi dapat mempengaruhi perasaan atau kesan dari pembacanya Dengan penggunaan gambar yang tepat, maka dapat memuat banyak informasi dalam ruang yang sedikit (hlm. 165-179).

Sedangkan menurut Zeegen dan Crush (2005), ilustrasi merupakan bagian dari komunikasi. Dengan adanya ilustrasi, maka kekuatan ide dan subjek yang diangkat menjadi vital. Pemilihan materi atau media juga salah satu penting untuk

membuat ide atau visualnya (hlm. 49). Menggambarkan ilustrasi dapat dilakukan dengan beberapa cara, antara lain:

2.2.3.1. Pensil / *Drawing*

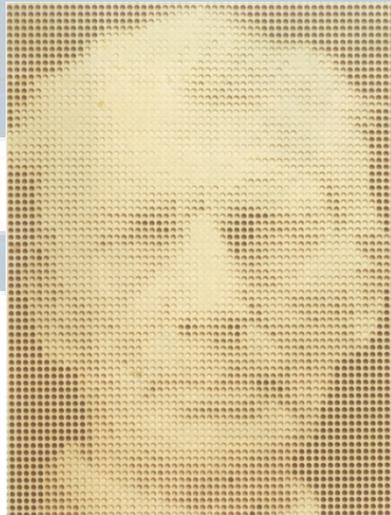
Menurut Zeegan dan Crush (2005), salah satu teknik yang digunakan adalah pensil, manual atau teknik tradisional. Seseorang harus memahami dulu media yang dipakai agar menghasilkan ilustrasi yang unik. Selain itu, teknik ini dapat digunakan ketika membuat rekaman (*recording*), perwakilan (*representing*), dan penggambaran (*portraying*). Cara ini juga bisa menjadi pengamatan atau interpretasi, menggambarkan *mood* atau keadaan, atau digunakan untuk menginformasikan sesuatu. Menggunakan teknik ini juga harus disiplin yang tinggi dan hasil jadinya sangat terbatas (hlm. 50-51).



Gambar 2.2. Tradisional ilustrasi
(*The Fundamentals of Illustrations*/Lawrence Zeegan and Crush, 2005)

2.2.3.2. Kolase

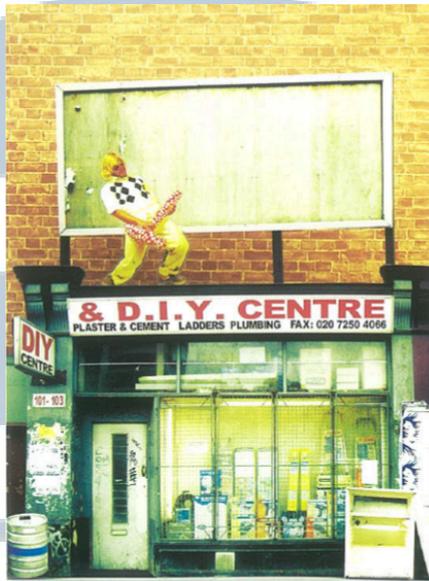
Yaitu menghasilkan suatu ilustrasi dari penggabungan banyak elemen atau biasa dikenal dengan kolase. Menurut Zeegan dan Crush (2005) teknik ini dapat membentuk seni tersendiri dengan cara kolase elemen, mencampur, serta menimpa analog maupun digital sehingga menghasilkan variasi baru. Cara ini juga dapat dilakukan dengan memotong banyak kertas warna atau menggunakan materi yang tidak terpakai (hlm. 62).



Gambar 2.3. *Odd media*
(*The Fundamentals of Illustrations/Lawrence Zeegan and Crush, 2005*)

2.2.3.3. Fotografi

Zeegan dan Crush (2005) mengatakan bahwa fotografi merupakan teknik paling baik untuk mengingat suatu lokasi. Fotografi dapat merekam sebanyak mungkin informasi yang ada (hlm. 68).



Gambar 2.4. Fotografi ilustrasi
(*The Fundamentals of Illustrations/Lawrence Zeegen and Crush, 2005*)

Fotografi sangat berguna ketika digunakan pada halaman muka desain. Menurut Graham (2005), fotografi dapat menginformasikan, emosi, penjualan produk, dan memberikan fakta. Foto memiliki kekuatan dalam gambar visual karena dapat merespon emosi seseorang dengan kuat. Dengan gaya, cahaya, suasana, dan cara pengambilan yang tepat akan sangat mempengaruhi emosi bagi yang melihatnya. Selain itu, banyak yang beranggapan bahwa kamera tidak pernah berbohong. Hasil dari fotografi bisa ditingkatkan dengan beberapa cara, antara lain potong (*crop*), balik (*flip*), dan siluet (*silhouette*) (hlm. 167-171).

Menurut Asadi (2014), terdapat beberapa hal atau teknik yang harus diperhatikan dalam mengambil sebuah foto agar lebih menarik.

1. Komposisi, dengan penggunaan komposisi yang baik, hasil foto juga akan menjadi lebih menarik, Komposisi dapat dilakukan dengan memperhatikan beberapa hal seperti garis, pergerakan, maupun sudut pandang.
2. Fokus, fokus merupakan dasar yang paling penting dalam mengambil sebuah foto. Fokus dapat dilakukan dengan beberapa cara seperti *zone focusing*, yang biasa banyak digunakan pada dokumentasi atau gaya-gaya kuno, *near and far* untuk membuat perbedaan besar antara objek utama, *depth of field* yaitu memfokuskan kamera pada 1 objek saja
3. *Metering*, yaitu mengukur foto atau mengatur jarak foto agar menjadi lebih menarik. Dengan *metering*, hasil foto akan tampak berbeda. *Metering* dapat dilakukan dengan beberapa cara seperti *exposure compensation* maupun teknik yang lebih dalam lagi.
4. *White balance*, yaitu menggunakan cahaya antara gelap dan terang sehingga warna tereksplorasi dengan baik.
5. *Master flash*, yaitu menggunakan cahaya tambahan dalam membantu pengambilan gambar.
6. *Low-light shooting*, yaitu mengambil gambar dengan suasana yang rendah cahaya.

7. *Filters*, yaitu memberikan efek tambahan pada foto yang sudah jadi, sehingga foto menjadi lebih menarik. Dengan menggunakan filter juga dapat mengontrol cahaya pada foto. (hlm. 22-60)

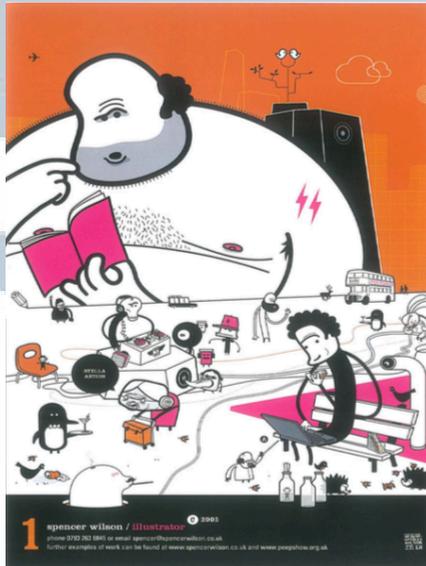
Asadi (2014) juga menambahkan, ada beberapa jenis gaya atau *style* fotografi yang dapat membuat hasil foto menjadi semakin menarik, antara lain:

1. *24 hour landscapes*. Hal yang harus diperhatikan adalah cahaya matahari. Dengan memperhatikan perbedaan cahaya dapat mempengaruhi hasil dari fotografi.
2. *Wildlife*. Menangkap gambar dari alam liar sehingga hasil terlihat natural. Umumnya hasil yang didapat tidak dapat diprediksi dan seringnya berupa safari atau spesies yang langka.
3. *Macro and Close-up*. Dengan menggunakan jenis ini, benda atau barang yang terlihat tidak menarik dapat terlihat berbeda. Ketika melihat serangga, bunga, atau benda lain secara dekat. Teknik macro bisa diaplikasikan dengan cara yang kreatif, sehingga foto terlihat lebih menantang.
4. *Portraits*. Merupakan *style* yang tidak memerlukan keahlian tinggi dan biaya besar. Yang harus diperhatikan adalah apa yang ingin dicapai dan dilihat melalui kamera. Berbagai macam hal seperti properti, cahaya, atau model dapat diatur sendiri sesuai dengan keinginan.

5. *Caputure action*. Merupakan jenis fotografi yang paling sulit, karena aksi tidak dapat diulang lagi, sehingga hanya ada 1 kesempatan untuk memotret. Fotografer harus selalu siap dengan kamera sehingga tidak kehilangan kesempatan. Biasanya pada jenis ini menggunakan lensa panjang dan aksesoris lainnya. Terdapat beberapa teknik agar lebih menarik, yaitu *panning*, *freeze motion*, dan *lighting*.
6. *Panoramas*. Yaitu menghasilkan gambar yang harus dilihat 180 derajat dengan mata kedalam 1 gambar. Teknik ini memiliki banyak kesamaan dengan *macro* dan *action freezing*.
7. *Architecture*. Dalam mengambil foto arsitektur, banyak area yang dapat dijadikan objek foto, misalnya perkotaan, kantor bergaya modern, atau bangunan bersejarah.
8. HDR. HDR atau *High Dynamic Range* merupakan proses menggabungkan beberapa cahaya kedalam gambar untuk mendapatkan hasil yang dinamis dan luas kedalam satu foto. Dengan HDR, hasil foto akan menjadi lebih menarik dibandingkan suasana aslinya.
9. *Black and white*. *Black and white* atau *monochrome* cocok digunakan berbagai macam jenis seperti *landscape*, *portrait*, *fashion*, *wedding*, maupun *wildlife*. Fotografer harus mengontrol cahaya, kontras, atau *tone* (hlm. 70-143).

2.2.3.4. Digital

Zeegen dan Crush (2005) mengatakan, untuk sekarang ini era digital sudah mempengaruhi desainer dalam membuat suatu karya. Yang dimaksud dengan digital adalah proses pembuatannya menggunakan komputer. Dengan menggunakan teknik digital, dapat dipergunakan juga pada media digital seperti web atau televisi. Biasanya, teknik digital dapat berupa *vector*, *collage*, *digital painting*, atau *pattern* (hlm. 74-77).



Gambar 2.5. Digital ilustrasi

(*The Fundamentals of Illustrations*/Lawrence Zeegen and Crush, 2005)

Dengan menggunakan teknologi digital dapat dengan mudah memposisikan ulang elemen-elemen yang dipakai, pewarnaan ulang, serta memperbaiki ilustrasi. Salah satu kelebihan lain dari teknik digital adalah hasil lebih konstan atau sama dibandingkan dengan cara manual.

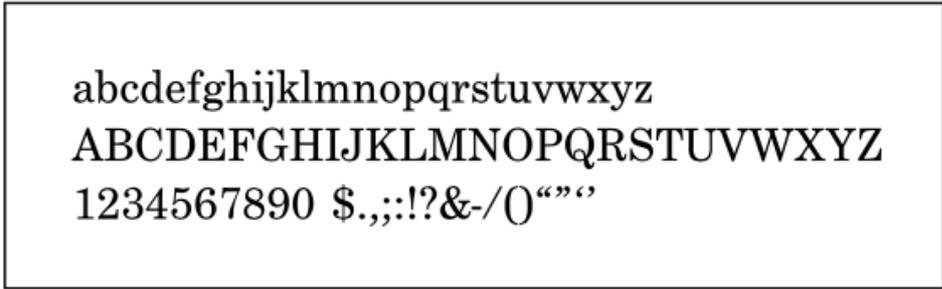
Salah satu yang paling umum dilakukan adalah membuat sketsa menggunakan pensil atau manual terlebih dahulu, lalu di *scan* dan digambarkan ulang menggunakan *vector* maupun *digital drawing*. Selain itu, banyak juga digunakan dengan menggabungkan dengan teknik lain seperti fotografi atau teknik tradisional.

2.2.4. Tipografi

Tipografi atau huruf merupakan unsur pendukung dari pembuatan suatu desain. Huruf yang berbeda akan memberikan arti yang berbeda juga. Menurut Sriwitari dan Widnyana (2014) rangkaian huruf dalam kata atau kalimat dapat memberikan sebuah objek atau gagasan, namun juga memberikan kemampuan untuk menyuarakan suatu citra atau kesan secara visual juga. Oleh sebab itu tipografi memiliki nilai fungsional sekaligus estetika dalam suatu huruf (hlm. 61).

Menurut Adi (seperti dikutip dalam Sriwitari dan Widnyana, 2014), tipografi merupakan proses seni dalam penyusunan bahan publikasi yang menggunakan huruf cetak. Yang dimaksud adalah perancangan bentuk huruf dan merangkainya sehingga menghasilkan suatu efek atau kesan yang diinginkan (hlm. 62).

Terdapat banyak sekali jenis-jenis huruf yang tersedia. Dari sekian banyak jenis huruf, dikelompokkan menjadi beberapa kategori berbeda. Graham (2005) menjelaskan bahwa jenis huruf dapat dibedakan berdasarkan bentuk dan tekanan pada hurufnya. Jenis-jenis tersebut antara lain *serif*, *sans serif*, *square serif*, *script*, dan dekoratif (hlm. 214).



abcdefghijklmnopqrstuvwxy
ABCDEFGHIJKLMNPOQRSTUVWXYZ
1234567890 \$.,:;!/?&-/0“”“

Gambar 2.6. Huruf Serif

(*Basics of Design Layout and Typography for Beginners*/Lisa Graham, 2005)

Diantara seluruh jenis tulisan, jenis serif merupakan huruf yang paling mudah untuk dibaca. Huruf ini juga cocok untuk digunakan pada *headlines* dan *body copy*. Selain itu, huruf serif dapat memberikan kesan bermartabat, bersejarah, dan pendiam (*dignity, history, and reserved*). Huruf serif juga lebih cepat untuk dibaca, karena bentuk huruf lebih mudah untuk dikenali (hlm. 219-221).

2.2.4.1. *Serif*

Jenis huruf serif memiliki ciri-ciri khusus yang tidak ada pada jenis lainnya. Graham (2005) mengatakan, huruf serif memiliki garis pendek tambahan pada bagian ujung bentuk huruf. Ujung garis itu yang disebut sebagai serif. Huruf serif sendiri dapat dibagi kedalam 3 sub kategori, yaitu *Old Style, Transitional, dan Modern typefaces* (hlm. 217).

Sriwitari dan Widnyana (2014) membagi huruf serif kedalam 3 gaya berbeda, yaitu:

1. *Roman*. Huruf *Roman* atau Romawi memiliki perbedaan tebal dan tipis yang tidak begitu jauh. Huruf ini cocok untuk pekerjaan yang halus atau seni dengan teks formal. Huruf ini juga mudah dibaca dengan lancar.
2. *Bodoni*. Huruf *Bodoni* memiliki perbedaan tebal dan tipis yang sangat jelas. Huruf ini cocok untuk cetakan pada buku, memberikan kesan berat, gemuk, gendut, dan menggema pada kata.
3. *Egyption*. Huruf *Egyption* tidak memiliki perbedaan ketebalan. Huruf ini memberikan kesan kecil, bulat, dan memanjang (hlm. 88).

2.2.4.2. *Square serif*

Pada *square serif*, perbedaan ketebalan antara tebal dan tipis huruf sangat kecil. Biasanya jenis ini juga dapat disebut dengan *Egyptian* atau *Slab serif*. *Square serif* cocok digunakan pada *headlines* atau *display* sesuatu, namun jika digunakan pada *bodycopy* maka akan terlihat hitam dan berat. Jenis ini juga cocok digunakan pada buku anak-anak (hlm. 220).

2.2.4.3. *Sans serif*

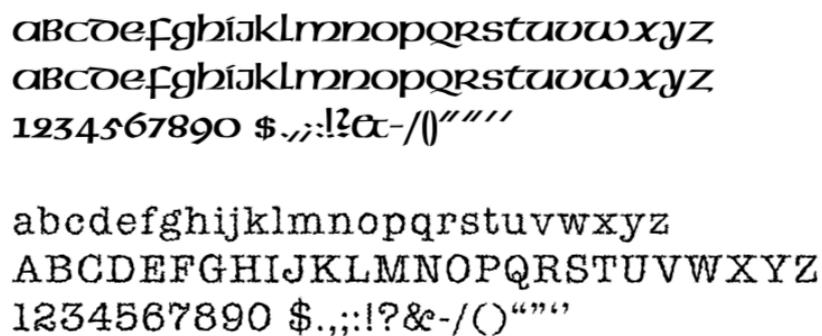
Sans serif atau dikenal dengan tanpa serif biasa digunakan untuk desain yang lebih terlihat modern. Menurut Graham (2005), huruf *sans serif* memiliki bentuk yang simpel dan bersih, sehingga sangat cocok digunakan untuk *headline* atau *display*. Namun untuk penggunaan pada *body copy*, dapat memperlambat kecepatan pembaca karena tidak ada kait bantu (hlm. 221-222).

2.2.4.4. *Script*

Penggunaan jenis *script* biasa untuk menonjolkan kesan tulisan tangan dan dapat terkesan formal maupun informal, tergantung pada penggunaannya. Menggunakan *script* juga memberikan kesan yang dinamis. Karena bentuknya yang cukup sulit dibaca, penggunaan ini cocok digunakan pada tulisan yang sedikit seperti pada undangan pernikahan atau *headlines* (hlm. 222).

2.2.4.5. *Decorative*

Pada jenis dekoratif umumnya sulit untuk dibaca. Namun karena bentuknya yang tidak biasa atau beragam, maka kategori ini cocok untuk digunakan pada *display* atau *headlines*. Salah satu kelebihan menggunakan jenis ini adalah dapat menciptakan *mood*, periode waktu, atau *style* (hlm. 223-224).



Gambar 2.7. Huruf Dekoratif
(*Basics of Design Layout and Typography for Beginners*/Lisa Graham, 2005)

2.2.5. Warna

Dalam membuat suatu desain, pasti tidak bisa lepas dengan yang namanya warna. Sriwitari dan Widnyana (2014) berpendapat, bahwa warna merupakan esensi penting dalam sebuah desain, karena warna dapat mempengaruhi pandangan dan kejiwaan seseorang. Warna juga berfungsi untuk menarik perhatian dan dapat memperkuat makna apa yang ingin disampaikan. Dengan warna yang tepat, maka dapat menciptakan *mood* dan membuat desain berbicara. Dengan penggunaan warna *soft*, maka akan memberikan kesan lembut, tenang, dan romantis. Sebaliknya dengan warna kuat atau kontras. Warna ini akan memberikan kesan dinamis, kuat, bahkan meriah (hlm. 41).

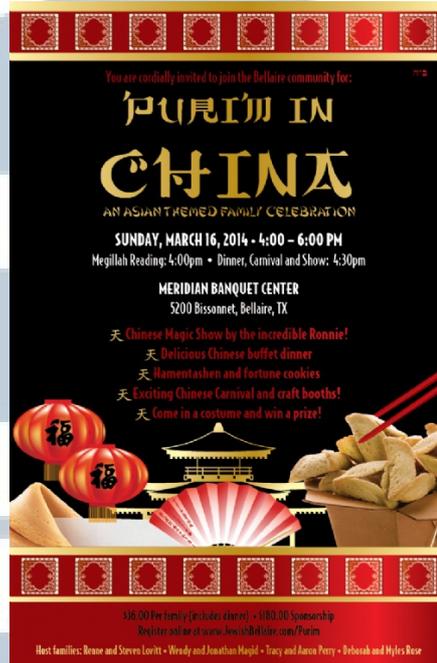
Graham (2005) berpendapat, warna merupakan bagian dari visual yang paling kuat. Dengan penggunaan warna yang tepat, maka akan menarik orang lain untuk melihat. Namun dengan penggunaan warna yang salah, maka memberikan kesan aneh atau ketidaktepatan. Dalam membuat suatu desain, salah satu yang harus di perhatikan yaitu untuk siapa desain tersebut dibuat. Terkadang, dalam 1 warna namun berbeda kebudayaan akan memberikan arti yang berbeda juga.



Gambar 2.8. Poster China Songshan Shaolin Temple Day (http://www.shaolinusa.us/images/09ShaolinDay_Eng.jpg, 2009)



Gambar 2.9. 2017 Chinese New Year (<https://blogs.coventry.ac.uk/uncovered>, 2017)



Gambar 2.10. Poster Purim in China

(<https://w3.chabad.org/media/images/805/rHpU8056109.jpg>, 2014)

Berdasarkan dari ketiga gambar diatas, dapat dilihat bahwa kebudayaan Cina lebih dominan dengan menggunakan warna merah, kuning dan hitam. Oleh sebab itu, penulis menggunakan warna merah, kuning, dan hitam sebagai warna utamanya. Menurut Chunjiang (2010) Cina memiliki arti sendiri pada warna, antara lain:

1. Merah, yaitu vitalitas, kegembiraan, dan perayaan. Warna merah juga dianggap sebagai warna keberuntungan.
2. Kuning, yaitu melambangkan keagungan dan kekayaan. Selain kuning, warna emas juga sering digunakan sebagai pengganti kuning.

3. Hitam, memiliki arti yang kurang bagus, yaitu kematian dan penguburan (hlm. 151).

Menurut Sutton dan Whelan (2004), arti dari warna-warna dalam desain berbeda dengan warna pada kebudayaan Cina. Penggunaan warna dapat mempengaruhi psikologi seseorang, misalnya warna untuk *relax*, keberanian untuk berbicara, hingga insomnia. Hal itu karena psikologi warna memberikan reaksi emosi yang kuat terhadap warna.

1. Merah, yaitu bahaya, kegembiraan, gairah, kekuatan, agresif, dan keberhasilan. Warna merah merupakan warna yang paling menarik perhatian dibandingkan dengan warna lain. Selain itu, warna merah memberikan energi dan keberanian, sehingga memberikan kekuatan agar segalanya terselesaikan. Warna merah merupakan warna yang ideal untuk periklanan dan produk kesehatan karena langsung tertangkap oleh mata.
2. Kuning, yaitu kehidupan, kebahagiaan, optimis, spontanitas, kebijaksanaan, kepintaran, dan imajinasi. Gabungan warna kuning dan hitam pada media cetak dapat menambah daya ingat. Menurut psikologi, warna kuning merupakan warna paling bahagia karena dapat menciptakan rasa optimis, kegembiraan, dan spontan. Warna kuning merupakan warna yang tidak mudah untuk diabaikan
3. Orange, yaitu ber-energi, friendly, outgoing, ceria, dan berpetualang. Warna orange cerah merupakan warna yang ideal untuk tanpa peringatan. Warna ini

juga merupakan warna yang cocok digunakan untuk anak-anak, remaja, maupun atlet.

4. Hijau, yaitu relax dan kalem. Warna hijau sangat mudah diterima oleh mata. Warna hijau juga dapat melambangkan semi, alam, kehidupan, energi muda, stabil, pertumbuhan, ekonomi status yang tinggi, dan kesuksesan. Warna hijau juga diakui dunia sebagai warna keamanan. Menurut psikologi, seseorang yang menggunakan warna hijau memberikan kesan baik, dapat diandalkan, dan dermawan.
5. Biru, yaitu memberikan aura positif, peningkatan, dan kedamaian. Sedangkan ketika menggunakan warna biru tua, dapat memberikan psikologi respek, setia, dapat dipercaya, ketaatan, dan integritas. Pada beberapa budaya, warna biru dapat melambangkan kemewahan.
6. Ungu, yaitu memancarkan kelas, kekuatan, kesabaran, sensual, dan kemewahan. Warna ungu juga dapat melambangkan spiritual, misterius, serius. Ketika seseorang berada pada ruangan berwarna, dapat mempengaruhi seseorang untuk bekerja lebih sedikit.
7. Merah muda / pink, yaitu warna yang paling pasif diantara warna yang lain. Warna pink merupakan warna yang feminim, menyejukan, memelihara, keharuan. Untuk warna pink terang lebih memberikan kesan *energetic*, menyenangkan, dan *trendy*.
8. Coklat, yaitu warna bumi sehingga mengingatkan kesan nyaman dan rumahan. Coklat merupakan warna yang natural dan netral.

9. Abu-abu, yaitu dapat memberikan kesan formal , terkontrol, suram. Namun jika digunakan dengan tepat akan memberikan kesan dewasa dan bijaksana. Warna abu-abu juga dapat memberikan kesan teknologi, pengetahuan, kecepatan, dan kompeten.
10. Putih, yaitu dapat menyimbolkan kemurnian, polos, kebaikan, kebenaran. Warna putih merupakan warna netral dan biasa diibaratkan dengan salju dan es. Warna ini juga cocok digunakan untuk memberikan kesan sederhana, steril, dan aman.
11. Hitam, yaitu kematian, kegelapan, misterius, bahaya, kecanggihan, berwibawa, intimidasi, agresif, serius, bermartabat, dan formal. Warna hitam juga terlihat berat dan dalam (hlm. 156-175).

Dalam pemilihan jenis warna, media yang akan digunakan juga harus diperhatikan. Warna pada layar komputer akan berbeda dengan warna yang digunakan pada media cetak. Pada layar, warna yang digunakan yaitu RGB (*red, green, blue*), karena RGB merupakan warna adiktif. Sedangkan warna untuk percetakan menggunakan warna CMYK (*cyan, magenta, yellow, key*) karena merupakan warna subtraktif (hlm. 189-192). Oleh sebab itu, penulis memilih warna CMYK karena merupakan warna subtraktif dan cocok digunakan untuk media cetak.

2.2.6. Layout

Menurut Graham (2005), *layout* adalah desain dan penempatan untuk elemen visual pada suatu halaman. Sebelum membuat *layout*, yang harus diperhatikan

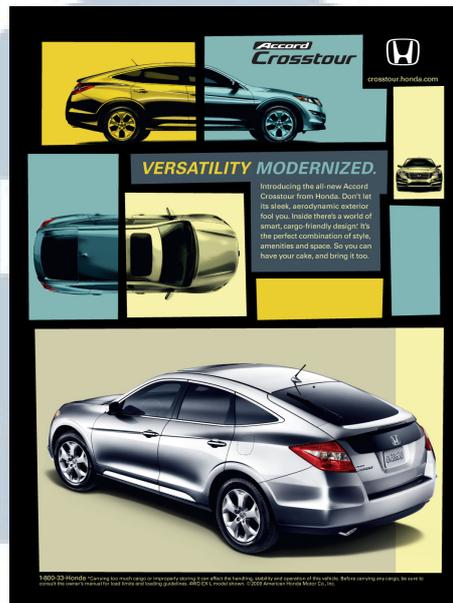
adalah berapa banyak elemen visual yang akan digunakan. Elemen yang harus diperhatikan seperti garis, huruf, dan gambar. *Layout* yang digunakan juga mempengaruhi pesan apa yang ingin disampaikan (hlm. 3-4).

Layout digunakan dalam berbagai macam desain. Agar membuat lebih menarik dan sesuai apa yang dibutuhkan, layout dapat diatur berdasarkan prinsip desain. Umumnya, dengan memberikan kontras, maka dapat memberikan visual yang menarik serta kemudahan dalam membaca. Selain itu, *layout* juga dapat membantu orang untuk memahami pesan apa yang ingin disampaikan terlebih dahulu.

Hendratman (2017) membagi layout kedalam beberapa jenis berbeda, antara lain:

1. *Mondrian layout*, layout dibentuk potongan kotak-kotak dengan warna, ukuran, dan proporsi yang berbeda, namun disusun sedemikian rupa sehingga hasil tetap harmonis.



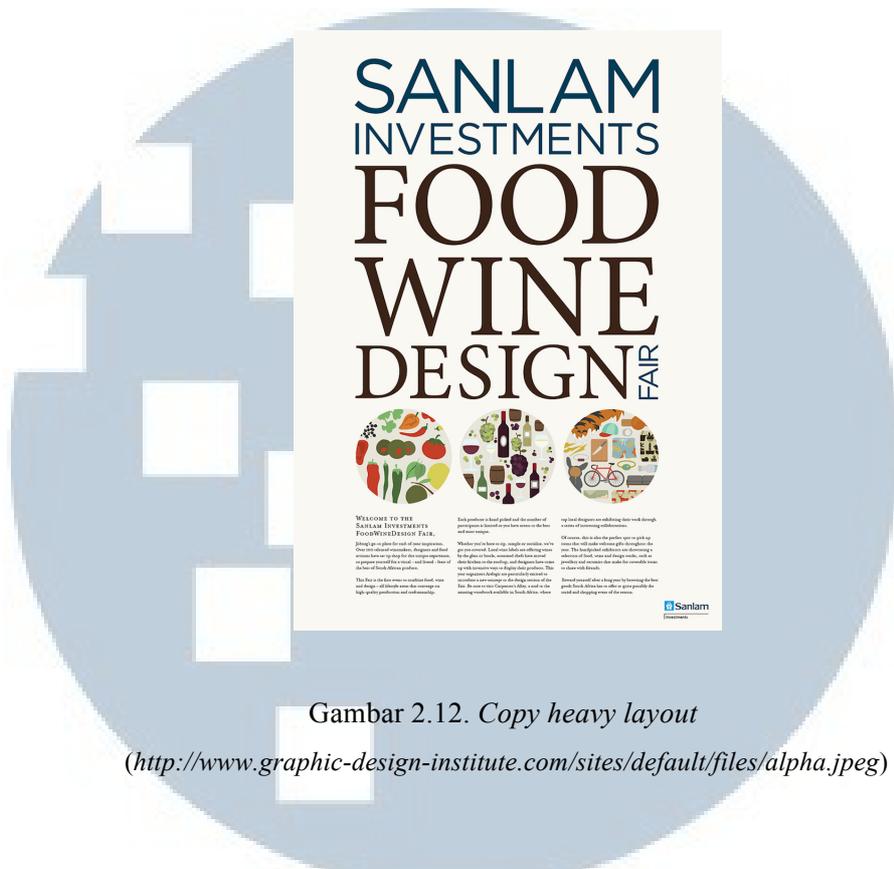


Gambar 2.11. Mondrian layout

(<https://i.pinimg.com/originals/0b/50/6b/0b506b96cdaf5620538ec371c929991a.jpg>)

2. *Multi panel layout*, layout dibagi kedalam beberapa tema dan panel dan masing-masing memuat informasi berbeda. Umumnya digunakan pada komik atau *storyboard* film.
3. *Picture window layout*, layout yang dominan menggunakan gambar atau ilustrasi dan digunakan dengan besar.
4. *Copy heavy layout*, layout dengan dominan tulisan atau teks dan menjelaskan informasi secara detail.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

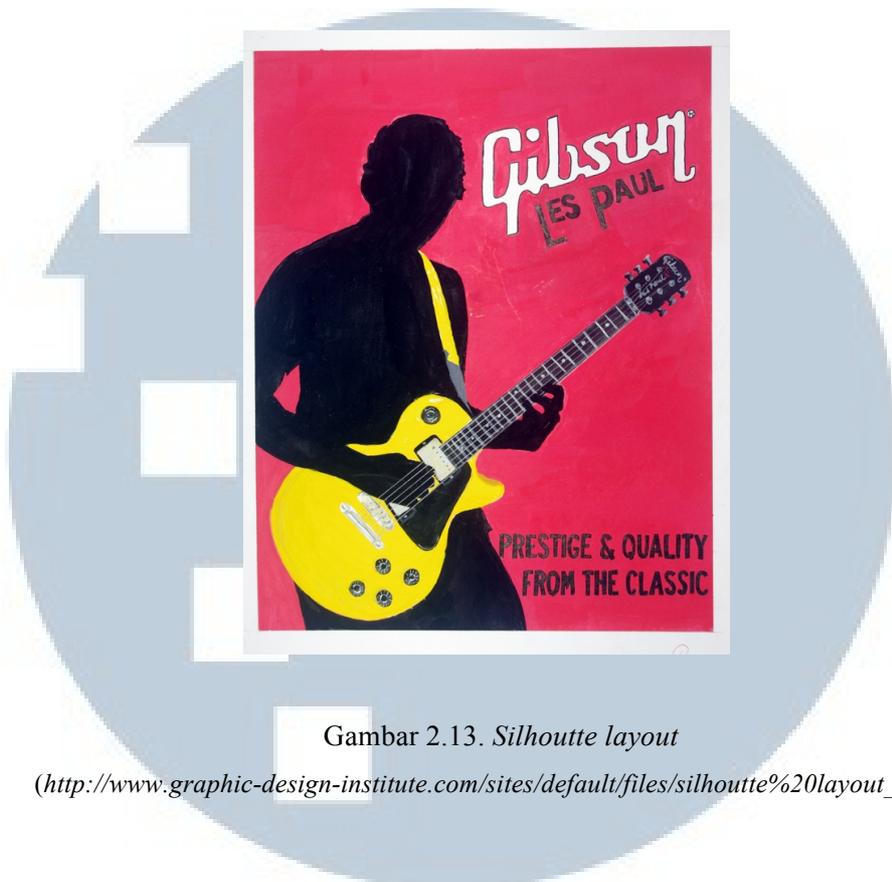


Gambar 2.12. Copy heavy layout

(<http://www.graphic-design-institute.com/sites/default/files/alpha.jpeg>)

5. *Frame layout*, yaitu menggunakan bingkai pada bidang, umumnya digunakan pada sertifikat atau penghargaan.
6. *Silhouette layout*, layout dengan dominasi gambar bayangan pada latar belakangnya. Biasa teks mengikuti bentuk siluet.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

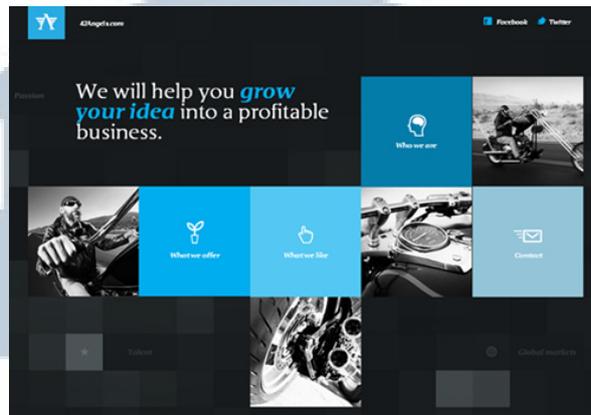


Gambar 2.13. *Silhouette layout*

(http://www.graphic-design-institute.com/sites/default/files/silhouette%20layout_0.JPG)

7. *Type spesimen layout*, yaitu layout dengan banyak menggunakan variasi teks.
8. *Circus layout*, yaitu mengisi bidang desain dengan banyak informasi. Peletakkannya pun variasi, tidak biasa, tidak teratur, tidak ada kesamaan bentuk maupun ukuran.
9. *Jumble layout*, yaitu mengkomposisikan layout dengan gambar dan teks dengan jelas dan teratur.
10. *Grid layout*, yaitu semua komponen disusun secara teratur dalam grid.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 2.14. Grid layout

(<https://blueblots.com/wp-content/uploads/2011/10/4-42angels.jpg>)

11. *Bleed layout*, yaitu gambar atau komponen desain diletakan hingga memenuhi bidang.



Gambar 2.15. Bleed layout

(http://searidernews.weebly.com/uploads/2/3/1/6/23163752/1820591_orig.png)

12. *Vertical panel layout*, yaitu desain yang memanjang kebawah atau vertikal.
13. *Alphabet inspired layout*, yaitu layout yang menempatkan huruf dengan berbagai bentuk sehingga membentuk gambar sebagai fokus utamanya.

14. *Angular layout*, yaitu mendesain dengan diagonal atau miring sehingga pembacanya sulit membaca dalam posisi normal.
15. *Informal balance layout*, yaitu membagi layout antara simetris dan asimetris.
16. *Brace layout*, biasanya menggunakan gaya siku-siku sehingga membentuk huruf L.
17. *Two mortises layout*, yaitu membagi halaman menjadi dua bagian dan memberikan informasi yang berbeda. Namun ditampilkan seperti satu desain yang sama.
18. *Quadran layout*, yaitu membagi bidang menjadi empat bagian.
19. *Big type layout*, menggunakan dominasi huruf dengan ukuran yang sangat besar sehingga hampir menutupi seluruh halaman. Desain ini sangat menarik perhatian jika diletakan di tempat umum.
20. *Rebus layout*, berisi teks dan gambar, namun dituliskan seperti teka-teki bergambar sehingga pembacanya harus berpikir dahulu agar mendapatkan informasinya (hlm. 240-248).

2.2.7. Grid

Graham (2005) juga mengatakan, untuk mempermudah dalam pengaturan membuat *layout*, ada baiknya membuat *grid* atau garis bantu terlebih dahulu. *Grid* merupakan garis bantu baik secara vertikal maupun horizontal, fungsinya untuk membagi-bagi halaman dan membantu desainer agar tetap konsisten (hlm. 92).

Penggunaan *grid* sangat dibutuhkan, terutama jika membuat halaman yang banyak.

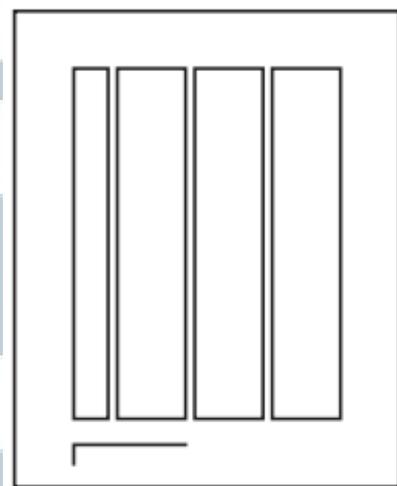
Dalam membuat *grid*, terdapat beberapa elemen yang harus diperhatikan. Menurut Graver dan Jura (2012), elemen-elemen tersebut yaitu:

1. *Margin*, merupakan ruang kosong antara ujung kertas dengan isi dari halaman. Fungsi dari *margin* yaitu mengarahkan jarak pandang pembacanya.
2. *Flowlines*, merupakan garis standar untuk membantu pembaca.
3. *Kolom*, merupakan bagian vertikal untuk membatasi isi. *Kolom* memiliki lebar yang bervariasi, disesuaikan dengan informasi yang ingin disampaikan.
4. *Modul*, merupakan ruang satuan yang dipisahkan dan diulang-ulang, sehingga menghasilkan banyak kolom dan baris.
5. *Spatial Zones*, merupakan area yang dibentuk dengan menggabungkan beberapa modul.
6. *Markers*, merupakan informasi pengganti atau konten yang sering muncul. (hlm. 20-21).

Graver dan Jura (2012) membagikan *grid* kedalam beberapa struktur dasar sesuai dengan jenisnya dan fungsinya, antara lain:

1. *Single-column / Manuscript Grids*. Merupakan *layout* yang paling simpel atau mudah. Biasa digunakan pada buku, esay, atau halaman yang utamanya pada tulisan.

2. *Multicolumn Grids*. Sangat cocok digunakan untuk materi yang banyak, sehingga lebih terorganisir. Ukuran kolom juga dapat disesuaikan dengan kebutuhan. Perbedaan besar dan kecil kolom, serta pembatas kolom mempengaruhi mudahnya pembaca dalam membaca.



Gambar 2.16. *Multicolumn Grids*

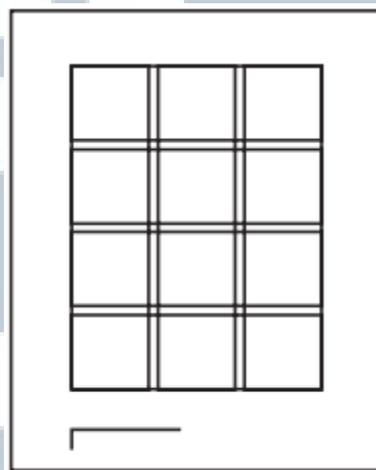
(*Grids and Page Layout*/ Amy Graver & Ben Jura, 2012)



Gambar 2.17. Contoh *Multicolumn Grids*

(*Grids and Page Layout*/ Amy Graver & Ben Jura, 2012)

3. *Modular Grids*. Dapat dilakukan dengan cara mengorganisasi bagian kolom dan barisnya. Penggunaan jenis ini berguna untuk pengerjaan proyek yang rumit dengan ukuran komponen yang berbeda. Misalnya koran.



Gambar 2.18. *Modular Grids*

(*Grids and Page Layout*/ Amy Graver & Ben Jura, 2012)



Gambar 2.19. Contoh *Modular Grids*

(*Grids and Page Layout*/ Amy Graver & Ben Jura, 2012)

4. *Hierarchical Grids*. Cocok digunakan untuk proyek yang mengharuskan spesifikasi. Contohnya penggunaan pada kemasan, poster, website, atau lainnya yang membutuhkan hierarki. Jenis ini juga membantu penonton untuk mengarahkan pandangan kedalam bagian informasi.
5. *Baseline Grids*. Biasa untuk elemen yang harus konsisten, seperti tipografi.
6. *Compound Grids*. Jenis ini merupakan gabungan dengan beberapa grid sehingga menjadi asimetri. *Compound Grids* memberikan variasi lebih dalam menggunakan *layout* (hlm. 26-46).

2.3. Prinsip desain dalam buku

Dalam desain, terdapat beberapa prinsip-prinsip desain yang digunakan sebagai panduan. Sriwitari dan Widnyana (2014) mengungkapkan bahwa prinsip desain terbagi menjadi 4, yaitu keseimbangan (*balance*), penekanan (*emphasis*), irama (*rhythm*), dan kesatuan (*unity*). Umumnya, ketika membuat sebuah desain, desainer menggunakan ke empat prinsip tersebut (hlm. 47).

Selain ke empat prinsip yang diungkapkan oleh Sriwitari dan Widnyana, Sanyoto (2009) juga menambahkan 3 prinsip lain, yaitu proporsi atau keserasian, kesederhanaan (*simplicity*), dan kejelasan (*clarity*) (hlm. 273-292).

2.3.1. Keseimbangan

Keseimbangan atau *balance* adalah pembagian berat secara visual. Desain dapat dikatakan seimbang ketika bagian kanan dan kiri / atas dan bawah memiliki berat

yang sama. Desain tidak menumpuk disalah satu sisi. Fungsi dari prinsip keseimbangan yaitu agar desain menjadi enak dipandang. Menurut Sanyoto (2009), prinsip keseimbangan dibagi lagi menjadi 4 macam, yaitu:

1. Simetris, yaitu keseimbangan antara ruang kiri dan kanan. Keduanya memiliki kesamaan bentuk, ukuran, arah, warna, serta teksturnya.
2. Memancar, yaitu keseimbangan yang tidak dilihat berdasarkan kiri dan kanan saja, namun atas dan bawah juga.
3. Sederajat, merupakan keseimbangan komposisi antara ruang kiri dan kanan tanpa memedulikan bentuk pada masing-masing ruang. Untuk prinsip ini, lebih mengandalkan rasa daripada bentuk yang terlihatnya.
4. Tersembunyi, merupakan keseimbangan tidak simetris atau asimetris. Keseimbangan ini tidak mempertimbangkan bentuk dan ukurannya. Komposisi ini merupakan yang tersulit, karena adanya perbedaan yang harus dibuat dengan sedemikian rupa agar terlihat seimbang. Namun komposisi ini juga membuat desain terlihat lebih dinamis dan hidup (hlm. 259-264).

2.3.2. *Emphasis*

Emphasis dalam prinsip desain adalah memberikan penonjolan pada salah satu elemen visual yang bertujuan untuk menarik perhatian. Dalam memberikan prinsip ini, dapat dilakukan dengan beberapa cara, seperti menciptakan kontras atau warna berbeda, memisahkan objek agar lebih menarik perhatian, atau memberikan penempatan berbeda pada satu objek. Selain itu, prinsip ini harus ada pada sebuah desain, agar memberikan nilai seni lebih (Sanyoto, 2009).

2.3.3. Irama

Irama adalah gerak pengulangan yang teratur dan terus menerus (Sanyoto, 2009). Maksudnya adalah irama sebagai pola yang dibuat dengan cara menyusun elemen-elemen desain secara berulang, sehingga menghasilkan repetisi atau variasi. Hasil dari repetisi memberikan kesan yang monoton, oleh sebab itu dapat menggunakan variasi lain seperti memberikan perbedaan bentuk, ukuran, atau posisi untuk memberikan perbedaan.

2.3.4. Kesatuan

Kesatuan merupakan prinsip yang menekankan pada keselarasan yang disusun baik dalam wujud atau ide. Sanyoto menambahkan, desain dapat dikatakan baik jika keseluruhan tampak harmonis, adanya kesatuan antara tipografi, ilustrasi, warna, serta unsur-unsur lainnya. Seluruh elemen desain harus terlihat saling memiliki hubungan, sehingga dapat menciptakan suatu kesatuan atau suatu unit yang utuh.

Untuk mendapatkan prinsip kesatuan yang baik, bisa dilakukan dengan beberapa pendekatan. Pendekatan tersebut antara lain seperti kesamaan, kemiripan, keselarasan, keterikatan, keterkaitan, dan kerapatan unsur seni atau rupa (hlm. 233-234).

2.3.5. Proporsi

Fungsi dari prinsip proporsi adalah menciptakan keserasian dalam desain. Menurut Sanyoto (2009), tujuan dari prinsip proporsi adalah untuk melatih ketajaman rasa seseorang untuk mendapatkan objek tersebut sudah serasi atau

belum (hlm. 273). Untuk dapat mencapai keserasian, dibutuhkan perbandingan dan proporsi yang tepat.

2.3.6. Kesederhanaan

Prinsip kesederhanaan adalah memberikan objek yang pas pada desain, agar tidak terlalu banyak atau terlalu sedikit. Prinsip ini lebih mengandalkan rasa, sehingga menuntut desainer untuk bisa merasakan desain tersebut sudah ‘pas’ atau belum. Yang dimaksud dengan kesederhanaan bukan dengan hanya memberikan sedikit objek, namun isi disesuaikan dengan kebutuhan.

2.3.7. Kejelasan

Prinsip kejelasan memiliki arti mudah dipahami, dimengerti, dan tidak memiliki dua atau banyak arti. Prinsip kejelasan bertujuan untuk menata desain, karena desain merupakan seni terap yang ditunjukkan untuk kepentingan orang lain serta dimengerti oleh orang lain (Sanyoto, 2009).

2.4. Pecinan Tangerang

Etnis Tionghoa merupakan salah satu etnis yang banyak tersebar diberbagai negara. Menurut Witanto (2002), dikatakan bahwa migrasi etnis Tionghoa ke seluruh penjuru dunia masih menjadi fenomena hingga sekarang. Pada mulanya, Cina datang melalui jalur perdagangan, yang akhirnya menyebar luas terutama di Asia Tenggara, salah satunya Indonesia (hlm. 1). Kedatangan Cina kesuatu wilayah akhirnya mempengaruhi daerah tersebut, dan peranakan Cina menjadi banyak.

Berdasarkan Santosa (2012), pecinan Tangerang, atau biasa disebut Cina Benteng merupakan keturunan Cina Hokkian yang datang pada abad ke 15. Pada mulanya yang datang merupakan para lelaki dengan pekerjaan petani, buruh, atau pedagang kecil. Pendatang tersebut akhirnya bermukim di Tangerang serta membuka lahan pertanian dan perkebunan. Sebagian besar dari mereka juga bekerja sebagai buruh serabutan atau pedagang di dekat Teluk Naga dan Pelabuhan Sunda Kelapa. Setelah menetap, pendatang tersebut menikah dengan perempuan setempat. Perkawinan campur itulah yang membentuk komunitas Tionghoa Peranakan yang semakin lama dikenal dengan sebutan Cina Benteng. Karena terjadinya perkawinan campuran, maka leluhurnya memiliki sebagian darah sunda maupun betawi (hlm.19-26).

Cina Benteng memiliki tradisi yang sudah hampir punah, bahkan sudah punah di daerah asalnya. Menurut Thamrin (2014), Ciotau merupakan tradisi pernikahan ala Konghucu yang diadopsi sebagai budaya Cina Benteng. Tradisi ini dapat memakan waktu yang lama, dan prosesnya sangat rumit, dan hanya dilakukan pada masa usai panen. Selain itu, terdapat sesajen seperti pendaringan, kopi pahit, kopi manis, susu, air putih, teh pahit, teh manis, rujak buah, kue, telur ayam, cabe, garam, bawang, ayam bekakak, pisang, dan lilin yang tidak boleh padam. Sesajen ini juga sudah merupakan akulturasi budaya (hlm. 27-28).

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

2.4.1. Asal usul nama Benteng



Gambar 2.20. Benteng VOC
(*National Geographic Indonesia*/ Mahandis Y. Thamrin, 2014)

Menurut Santosa (2012), nama Cina Benteng berasal dari keberadaan sebuah benteng yang dibangun *Verreigende Oost Indische Compagnie* atau Kongsi Dagang Belanda (VOC) yang terletak di Sungai Cisadane bagian timur. Terjadi pada abad ke-17. Peranakan Tionghoa pada zaman itu banyak berkumpul disekitar benteng VOC. Sebagian dari benteng VOC disebut sebagai benteng Makassar, terletak di Kota Tangerang dekat Sungai Cisadane. Letak benteng VOC dekat dengan Pasar Lama, oleh sebab itu daerah Pasar Lama lebih dikenal dengan sebutan Kota Cina (hlm. 25-26).

Ditambahkan oleh Thamrin (2014), Pada zaman penjajahan Belanda, Belanda sedang mengalami kesulitan pada kas karena sedang menghadapi perang Napoleon. Untuk mengisi kekosongan kas, maka Belanda menjual sebagian tanahnya. Orang Cina yang bermukim di daerah tersebut turut membeli tanah di

sekitar Tangerang. Sejak saat itu, pemukiman Cina menjadi banyak di kawasan tersebut.

2.4.2. Kelenteng tertua di Tangerang



Gambar 2.21. Kelenteng Boen Tek Bio

Kelenteng Boen Tek Bio, kelenteng tertua di Tangerang, dibangun pada dinasti Manchu, yaitu sekitar tahun 1684. Diambil dari Tjai (1981), pada saat pembangunan kelenteng, sengaja didatangkan pekerja-pekerja dari Tiongkok dengan alasan agar bentuk bangunan tetap memperlihatkan sifat Tionghoa asli. Pada ruangan kelenteng, terdapat ukiran, gambar, dan campuran cat dengan warna terang. Hal itu memiliki arti adanya perkembangan dari kesenian, kebudayaan, dan kesopanan dari ciri khas Tiongkok.



Gambar 2.22. Ornamen-ornamen pada kelenteng

Selain khas bangunan yang mengikuti gaya Tiongkok, kelenteng Boen Tek Bio pernah mengalami kejadian unik. Pada tahun 1887 setelah Gunung Krakatau meletus pertama kali, terjadi peluapan air dari Sungai Cisadane pada malam hari sehingga menyebabkan banjir besar. Tinggi air mencapai 1 meter dan merendam rumah-rumah penduduk. Namun anehnya, air tidak memasuki area sekitar perkarangan kelenteng, tetapi berpenjar ke lain arah.

Salah satu kejadian lainnya adalah ketika terjadi kebakaran di Kampung Kalipasir. Pada saat itu terjadi angin kencang dari barat, sehingga orang-orang khawatir bahwa kebakaran akan merambat ke kota Tangerang. Para penduduk sekitar akhirnya berkumpul di area kelenteng dan bersujud di depan Dewi Kwan Im. Setelah sekian lama, para penduduk keluar dan melihat suasana. Ternyata angin perlahan-lahan menjadi tenang, bahkan hilang (hlm. 1-3).

2.4.3. Kelenteng

Kelenteng merupakan bagian penting dari etnis Tionghoa. Menurut K. dan Hay (2010) masyarakat Tionghoa memiliki adat yaitu memuja roh atau dewa. Hal itu masih berlangsung hingga sekarang. Pada mulanya, untuk kelangsungan pemujaan dan agar lebih fokus, masyarakat membuat patung-patung sebagai lambang dari roh. Sedangkan tempat atau rumah untuk patung-patung dan tempat pemujaan berlangsung disebut *miao* atau kuil.

Miao, atau biasa disebut kuil memiliki nama yang berbeda-beda untuk setiap tempatnya. *Miao* sendiri memiliki arti rumah pemujaan. Untuk di daerah jawa, sebutan kuil lebih dikenal dengan kelenteng. Nama kelenteng diambil dari suara genta atau lonceng, yang biasa terdapat dalam kelenteng dan terdengar suara ‘teng teng’ ketika dibunyikan. Mulanya, kelenteng digunakan untuk memuja roh kaisar atau raja yang dipercaya dapat melindungi rakyat. Namun semakin lama semakin berkembang menjadi bangsawan, pejabat tinggi, orang berjasa, bahkan keluarga. (hlm. 9-14).

Pemujaan dalam sebuah kelenteng memiliki beberapa tujuan. K. dan Hay (2010) menyebutkan beberapa tujuan dalam pemujaan, antara lain:

1. Untuk merenungkan diri atau refleksi diri
2. Menghormati tanpa pamrih
3. Mengucapkan terima kasih kepada leluhur atau Sang Maha Pencipta
4. Mengakui kesalahan dan memohon kesempatan untuk memperbaikinya

5. Mohon restu, nasihat, atau bantuan
6. Memohon kesaksian atau dukungan dari roh pujaan
7. Menunjukkan rasa bakti atau cinta kasih
8. Menolong arwah leluhur dan arwah lain yang menderita di alam lain (hlm. 14-17).

Kelenteng-kelenteng yang berada di Indonesia merupakan cerminan dari budaya Tiongkok. Seluruh bagian dari kelenteng, seperti arsitektur, ukiran, hiasan, gambar, kaligrafi, patung, hingga sesajen di meja altar memiliki arti sebagai puji-pujian dan harapan. Kelenteng selain sebagai tempat ibadah, merupakan pusat kebudayaan, kegiatan, dan interaksi sosial para warga Tionghoa. Hal ini karena upacara pemujaan dan perayaan-perayaan diselenggarakan di kelenteng. Biasanya juga terdapat pagelaran budaya seperti barongsai, liong, musik, dan wayang Cina (hlm. 19).

