

2. ANALISIS DAN TINJAUAN TEORI

2.1. Tinjauan Judul Perancangan

Judul perancangan ini adalah Perancangan Buku Bacaan tentang Festival Budaya Tionghoa untuk Anak-Anak. Pengertian perancangan sendiri menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia* edisi kedua adalah proses, cara, perbuatan merancang (815). Perancangan yang dimaksud disini adalah perancangan komunikasi visual, yang dimana tujuannya untuk menyampaikan isi pesan melalui suatu karya desain komunikasi visual sebagai media komunikasinya. Dalam perancangan ini, media komunikasi yang akan digunakan adalah media cetak berupa buku. Alasan pemilihan media buku ini karena buku merupakan salah satu media komunikasi yang paling umum di masyarakat, memiliki nilai edukatif yang tinggi, mudah dan praktis dibawa kemana-mana. Selain itu, melalui buku, orang tua dapat menanamkan kecintaan anak-anak terhadap aktivitas membaca sejak mereka kecil.

Isi dari buku bacaan ini akan ditampilkan dalam bentuk sebuah cerita yang didukung dengan ilustrasi-ilustrasi dan bahasa yang sederhana agar menarik dan mudah dipahami oleh anak-anak. Hal ini mengingat bahwa target *audience* dari perancangan ini adalah anak-anak usia 6-8 tahun, yang dimana mereka mudah merasa bosan bila melihat sesuatu yang kurang menarik perhatiannya. Adapun topik yang diangkat dalam perancangan ini adalah mengenai festival budaya Tionghoa. Alasan pemilihan topik atau tema ini adalah ingin lebih memperkenalkan dan memasyarakatkan mengenai budaya Tionghoa, yang juga merupakan bagian dari budaya Indonesia kepada masyarakat Indonesia, khususnya kepada anak-anak. Festival budaya Tionghoa ini sendiri merupakan salah satu bagian dari budaya Tionghoa secara keseluruhan, dimana juga dapat digunakan untuk lebih memahami tentang budaya Tionghoa.

2.2. Studi Literatur

Perancangan ini didasarkan pada pengambilan data-data dari berbagai macam media, baik cetak maupun elektronik, antara lain yaitu buku, koran, internet, dan wawancara dengan orang yang banyak memahami budaya Tionghoa. Data-data

tersebut kemudian akan diolah menjadi satu inti atau kesimpulan, untuk dijadikan pesan dengan menggunakan pendekatan visual melalui media cetak, dalam hal ini adalah buku bacaan untuk anak-anak.

2.2.1. Tinjauan Buku

Menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia* edisi kedua, buku adalah lembar kertas yg berjilid, berisi tulisan atau kosong; kitab (152). Buku merupakan barang cetakan berupa lembar-lembar kertas yang dijilid menjadi satu. Buku memiliki pengertian yang luas sesuai dengan jenisnya. Setiap jenis buku memiliki peranan masing-masing dalam penggunaannya bagi setiap orang. Buku dapat berupa acuan atau referensi atau pedoman dalam melaksanakan sesuatu, informasi baik yang berupa ajaran atau pengetahuan, sejarah, hiburan, pernyataan, kebijaksanaan, nilai, dan lainnya.

Pada zaman kuno, tradisi komunikasi masih mengandalkan lisan. Penyampaian informasi, cerita-cerita, nyanyian, doa, maupun syair, disampaikan secara lisan dari mulut ke mulut. Semua informasi tersebut dihafal atau direkam dalam ingatan mereka. Makin lama, makin banyak saja hal-hal yang harus dihafal sehingga akhirnya mereka tidak mampu lagi menghafalkannya dan terpikirlah untuk menuangkannya dalam bentuk tulisan. Hal inilah yang menandai lahirnya apa yang disebut sebagai buku kuno.

Buku kuno pada waktu itu, belum berupa tulisan yang tercetak di atas kertas modern seperti sekarang ini, melainkan berupa tulisan-tulisan di atas keping-keping batu (prasasti) atau juga di atas kertas yang terbuat dari daun *papyrus* (nama ilmiah: *Cyperus Papyrus*).

Kira-kira pada tahun 2400 SM, bangsa Mesir telah memanfaatkan tanaman *papyrus* sebagai bahan untuk membuat kertas pada zaman kuno. *Papyrus* adalah tumbuhan sejenis alang-alang yang banyak tumbuh di tepi dan lembah Sungai Nil. Mereka pada saat itu membuat kertas dari kulit-kulit tipis atau kulit-kulit halus *papyrus*, sebelum kertas seperti yang kita kenal sekarang ini ditemukan. Kertas *papyrus* bertulisan dan berbentuk gulungan (*scroll*) ini yang disebut sebagai bentuk awal buku atau buku kuno.

Mesir sendiri merupakan bangsa yang pertama mengenal tulisan yang disebut hieroglif. Tulisan hieroglif yang diperkenalkan oleh bangsa Mesir Kuno, bentuk

hurufnya berupa gambar-gambar. Mereka menuliskannya di batu-batu atau pun di kertas *papyrus* tersebut. *Papyrus* ini juga sudah dikenal lama oleh orang Assiria, Siria, Parsi, dan Romawi. Bangsa Romawi juga memanfaatkan *papyrus* tersebut untuk membuat tulisan.

Panjang gulungan *papyrus* tersebut kadang-kadang mencapai puluhan meter. Hal ini sungguh merepotkan orang yang menulis maupun yang membacanya. Oleh karena itu, gulungan *papyrus* ada yang dipotong-potong. *Papyrus* terpanjang terdapat di *British Museum* di London yang mencapai 40,5 meter.



Gambar 2.1. *The Abbott Papyrus – British Museum*

Sumber: wikimedia (2008)

Kesulitan menggunakan gulungan *papyrus*, di kemudian hari mengantarkan perkembangan bentuk buku mengalami perubahan. Perubahan itu selaras dengan sifat asal manusia yang menginginkan kemudahan. Dengan akalinya, manusia terus berpikir untuk mengadakan peningkatan dalam peradaban kehidupannya. Maka, pada awal abad pertengahan, gulungan *papyrus* digantikan oleh lembaran kulit domba terlipat yang dilindungi oleh kulit kayu yang keras yang dinamakan *codex*.

Perkembangan selanjutnya, orang-orang Timur Tengah menggunakan kulit domba yang disamak dan dibentangkan. Lembar ini disebut *pergamenum* yang kemudian disebut perkamen, artinya kertas yang terbuat dari kulit binatang. Perkamen lebih kuat dan lebih mudah dipotong dan dibuat berlipat-lipat sehingga lebih mudah digunakan. Inilah bentuk awal dari buku berjilid.

Di Cina dan Jepang, perubahan bentuk buku gulungan menjadi buku berlipat yang diapit sampul berlangsung lebih cepat dan lebih sederhana. Sebelum kertas ditemukan, buku-buku di China umumnya dibuat dari bambu dan bahan sutera. Bentuk buku yang terbuat dari bambu ini bersifat kaku dan cukup berat, sedangkan buku dari bahan sutera hanya diterbitkan dalam eksemplar terbatas, sehingga tidak

semua orang dapat memperoleh bacaan bermutu karena mahalnnya bahan-bahan bacaan dari sutra.

Semua buku-buku kuno tersebut menggunakan tulisan tangan. Di Indonesia sendiri, pada zaman dahulu, juga dikenal dengan buku kuno. Buku kuno itu ditulis di atas daun lontar. Daun lontar yang sudah ditulisi itu lalu dijilid hingga membentuk sebuah buku.

Perkembangan perbukuan mengalami perubahan signifikan dengan diciptakannya kertas yang sampai sekarang masih digunakan sebagai bahan baku penerbitan buku. Pencipta kertas, yang memicu lahirnya era baru dunia perbukuan itu bernama Cai Lun, yang berkebangsaan Cina. Hidup sekitar tahun 105 Masehi pada zaman Kekaisaran Ho Di di daratan Cina.

Penemuan Cai Lun telah mengantarkan bangsa Cina mengalami kemajuan. Sehingga, pada abad kedua, Cina menjadi pengeksport kertas satu-satunya di dunia. Setelah itu, dunia perbukuan terus berkembang dengan ditemukannya mesin cetak untuk pertama kali oleh seorang berkebangsaan Jerman bernama Johann Gutenberg (1400–1468).

Gutenberg telah berhasil mengatasi kesulitan pembuatan buku yang dibuat dengan ditulis tangan. Gutenberg menemukan cara pencetakan buku dengan huruf-huruf logam yang terpisah. Huruf-huruf itu bisa dibentuk menjadi kata atau kalimat. Selain itu, Gutenberg juga melengkapi ciptaannya dengan mesin cetak. Namun, tetap saja untuk menyelesaikan satu buah buku diperlukan waktu agak lama karena mesinnya kecil dan jumlah huruf yang digunakan terbatas. Kelebihannya, mesin Gutenberg mampu menggandakan cetakan dengan cepat dan jumlah yang banyak.

Gutenberg memulai pembuatan mesin cetak pada abad ke-15. Teknik cetak yang ditemukan Gutenberg bertahan hingga abad ke-20 sebelum akhirnya ditemukan teknik cetak yang lebih sempurna, yakni pencetakan *offset*, yang ditemukan pada pertengahan abad ke-20 (“Sejarah”).

2.2.2. Tinjauan Desain Grafis

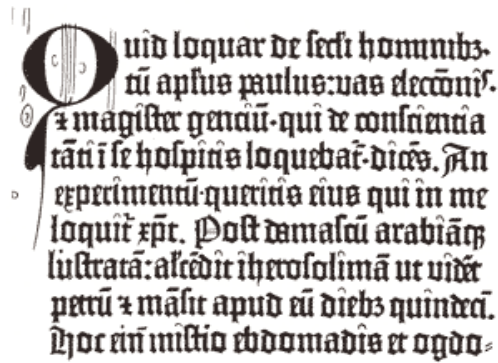
Arti dari kata desain grafis sendiri memiliki makna yang luas, desain grafis sendiri merupakan bentuk seni yang paling banyak terdapat dimana-mana, dapat kita temukan desain grafis di rumah, di tempat umum, di *restaurant*, di jalan, dan di toko-toko yang kita masuki. Sedangkan, definisi dari desain grafis itu sendiri merupakan

bahasa visual atau promosi dari suatu barang atau jasa, yang dapat menjual barang atau jasa tersebut. Pekerjaan dari desainer grafis antara lain yaitu membenihkan rencana dan mengeksekusi desain yang dapat mengkomunikasikan pesan langsung kepada target *audience* tertentu, pekerjaan dari seorang desainer grafis meliputi pekerjaan produksi massal pada percetakan, film, media elektronik, buku, majalah, koran, periklanan, Corporate Identity, kemasan, poster, CD dan multimedia, *website*, *billboards*, televisi, *environmental and transportation signage*, peta, grafik, dan berbagai macam lainnya. beberapa unsur dalam desain grafis adalah ilustrasi, warna, tipografi, *layout* (“Tips Desain”, par 1)

2.2.2.1. Sejarah Desain Grafis

Desain grafis berkembang pesat seiring dengan perkembangan sejarah peradaban manusia saat ditemukan tulisan dan mesin cetak. Perjalanan desain dan gaya huruf latin mulai diterapkan pada awal masa kejayaan kerajaan ROMAWI. Kejayaan kerajaan Romawi di abad pertama yang berhasil menaklukkan Yunani, membawa peradaban baru dalam sejarah Barat dengan diadaptasikannya kesusasteraan, kesenian, agama, serta alfabet Latin yang dibawa dari Yunani. Pada awalnya alfabet Latin hanya terdiri dari 21 huruf : A, B, C, D, E, F, G, H, I, K, L, M, N, O, P, Q, R, S, T, V, dan X, kemudian huruf Y dan Z ditambahkan dalam alfabet Latin untuk mengakomodasi kata yang berasal dari bahasa Yunani. Tiga huruf tambahan J, U dan W dimasukkan pada abad pertengahan sehingga jumlah keseluruhan alfabet Latin menjadi 26.

Ketika perguruan tinggi pertama kali berdiri di Eropa pada awal milenium kedua, buku menjadi sebuah tuntutan kebutuhan yang sangat tinggi. Teknologi cetak belum ditemukan pada masa itu, sehingga sebuah buku harus disalin dengan tangan. Konon untuk penyalinan sebuah buku dapat memakan waktu berbulan-bulan. Guna memenuhi tuntutan kebutuhan penyalinan berbagai buku yang semakin meningkat serta untuk mempercepat kerja para penyalin (*scribes*), maka lahirlah huruf *Blackletter Script*, berupa huruf kecil yang dibuat dengan bentuk tipis-tebal dan ramping. Efisiensi dapat terpenuhi lewat bentuk huruf ini karena ketipis tebalannya dapat mempercepat kerja penulisan. Disamping itu, dengan keuntungan bentuk yang indah dan ramping, huruf-huruf tersebut dapat dituliskan dalam jumlah yang lebih banyak diatas satu halaman buku. (“Tips Desain”, par.2)



Gambar 2.2. *Black Letter Script*

Sumber: www.tipsdesain.com (n.d., p. 3)

Berikut ini adalah peristiwa-peristiwa penting dalam sejarah perkembangan desain grafis. Johannes Gutenberg (1398-1468) menemukan teknologi mesin cetak yang bisa digerakkan pada tahun 1447 dengan model tekanan menyerupai disain yang digunakan di Rhineland, Jerman untuk menghasilkan anggur. Ini adalah suatu pengembangan revolusioner yang memungkinkan produksi buku secara massal dengan biaya rendah, yang menjadi bagian dari ledakan informasi pada masa kebangkitan kembali Eropa.

1851, *The Great Exhibition*

Diselenggarakan di taman Hyde London antara bulan Mei hingga Oktober 1851, pada saat Revolusi industri.

Pameran besar ini menonjolkan budaya dan industri serta merayakan teknologi industri dan disain. Pameran digelar dalam bangunan berupa struktur besi-tua dan kaca, sering disebut juga dengan Istana Kristal yang dirancang oleh Joseph Paxton.

1892, Aristide Bruant, Toulouse-Lautrec

Pelukis *post-Impressionist* dan ilustrator *art nouveau* Prancis, Henri Toulouse-Lautrec melukiskan banyak sisi Paris pada abad ke sembilan belas dalam poster dan lukisan yang menyatakan sebuah simpati terhadap ras manusia. Walaupun *lithography* ditemukan di Austria oleh Alois Senefelder pada tahun 1796, Toulouse-Lautrec membantu tercapainya peleburan industri dan seni.

1910, Modernisme

Modernisme terbentuk oleh urbanisasi dan industrialisasi dari masyarakat Barat. Sebuah dogma yang menjadi nafas desain modern adalah "*Form follow*

Function" yang di lontarkan oleh Louis Sullivan. Symbol terkuat dari kejayan modernisme adalah mesin yang juga diartikan sebagai masa depan bagi para pengikutnya. Desain tanpa dekorasi lebih cocok dengan 'bahasa mesin', sehingga karya-karya tradisi yang bersifat ornamental dan dekoratif dianggap tidak sesuai dengan 'estetika mesin'

1916, Dadaisme

Suatu pergerakan seni dan kesusasteraan (1916-23) yang dikembangkan mengikuti masa Perang Dunia Pertama dan mencari untuk menemukan suatu kenyataan asli hingga penghapusan kultur tradisional dan bentuk estetik. Dadaisme membawa gagasan baru, arah dan bahan, tetapi dengan sedikit keseragaman. Prinsipnya adalah ketidakrasionalan yang disengaja, sifat yang sinis dan anarki, dan penolakan terhadap hukum keindahan.

1916, *De Stijl*

Gaya yang berasal dari Belanda, *De Stijl* adalah suatu seni dan pergerakan desain yang dikembangkan oleh sebuah majalah dari nama yang sama, yang ditemukan oleh Theo Van Doesburg. *De Stijl* menggunakan bentuk segi-empat kuat, menggunakan warna-warna dasar dan menggunakan komposisi asimetris.

1918, *Constructivism*

Suatu pergerakan seni modern yang dimulai di *Moscow* pada tahun 1920, yang ditandai oleh penggunaan metoda industri untuk menciptakan object geometris. *Constructivism* Rusia berpengaruh pada pandangan moderen melalui penggunaan huruf *sans-serif* berwarna merah dan hitam diatur dalam blok asimetris.

1919, *Bauhaus*

Bauhaus dibuka pada tahun 1919 di bawah arahan arsitek terkenal Walter Gropius. Sampai akhirnya harus ditutup pada tahun 1933, *Bauhaus* memulai suatu pendekatan segar untuk mendisain mengikuti Perang Dunia Pertama, dengan suatu gaya yang dipusatkan pada fungsi bukannya hiasan.

1928-1930, Gill Sans

Tipografer Eric Gill belajar pada Edward Johnston dan memperhalus tipe huruf *Underground* ke dalam Gill Sans. Gill Sans adalah sebuah jenis huruf *sans serif* dengan proporsi klasik dan karakteristik geometris lemah gemulai yang memberinya suatu kemampuan beraneka ragam (*great versatility*).

1931, Harry Beck

Perancang grafis Harry Beck (1903-1974) menciptakan peta bawah tanah London (*London Underground Map*) pada tahun 1931. Sebuah pekerjaan abstrak yang mengandung sedikit hubungan ke skala fisik. Beck memusatkan pada kebutuhan pengguna dari bagaimana cara sampai dari satu stasiun ke stasiun yang lain dan di mana harus berganti kereta.

1950s, *International Style*

International atau *Swiss style* didasarkan pada prinsip revolusioner tahun 1920an seperti *De Stijl*, *Bauhaus*, dan *New Typography*, dan itu menjadi resmi pada tahun 1950an. *Grid*, prinsip matematika, sedikit dekorasi dan jenis huruf *sans serif* menjadi aturan sebagaimana tipografi ditingkatkan untuk lebih menunjukkan fungsi universal daripada ungkapan pribadi.

1951, *Helvetica*

Diciptakan oleh Max Miedinger seorang perancang dari Swiss, *Helvetica* adalah salah satu tipe huruf yang paling populer dan terkenal di dunia. Berpenampilan bersih, tanpa garis-garis tak masuk akal berdasarkan pada huruf Akzidenz-Grotesk. Pada awalnya disebut *Hass Grotesk*, nama tersebut diubah menjadi *Helvetica* pada tahun 1960. *Helvetica* keluarga mempunyai 34 model ketebalan dan *New Helvetica* mempunyai 51 model.

1960s, *Psychedelia* and *Pop Art*

Kultur yang populer pada tahun 1960an seperti musik, seni, disain dan literatur menjadi lebih mudah diakses dan merefleksikan kehidupan sehari-hari. Dengan sengaja dan jelas, *Pop Art* berkembang sebagai sebuah reaksi perlawanan terhadap seni abstrak. Gambar dibawah adalah sebuah poster karya Milton Glaser yang menonjolkan gaya siluet Marcel Duchamp dikombinasikan dengan kaligrafi melingkar. Di cetak lebih dari 6 juta eksemplar.

1984, *Emigre*

Majalah disain grafis Amerika, *Emigre* adalah publikasi pertama untuk menggunakan komputer *Macintosh*, dan mempengaruhi perancang grafis untuk beralih ke *desktop publishing* (DTP). Majalah ini juga bertindak sebagai suatu forum untuk eksperimen tipografi (Amborse & Harris 30).

2.2.3. Sekilas Sejarah Orang Tionghoa di Indonesia

Sebelum kedatangan orang-orang Belanda, yang mendirikan VOC dan kemudian pemerintahan Hindia Belanda, orang-orang Tionghoa selama ratusan tahun telah bermukim dengan tenang, damai, dan berbaur dengan penduduk di berbagai tempat di Nusantara, terutama di pesisir utara pulau Jawa dan di pesisir timur Sumatera Selatan. Orang-orang Tionghoa yang datang bermukim di Nusantara jauh dari keinginan untuk menjajah dan menguasai daerah yang ditempatinya. Malahan armada Laksamana Cheng Ho yang demikian besar dan kuat persenjataannya, jauh melebihi armada negara-negara Eropa manapun pada masa itu, ternyata hanya bermaksud mengadakan kunjungan persahabatan, perdagangan, menarik upeti dari daerah-daerah protektoratnya dan menyebarkan agama Islam.

Orang-orang Tionghoa hidup dengan damai dan membaur dengan penduduk setempat. Karena mereka tidak membawa istri, mereka menikah dengan perempuan-perempuan setempat yang keturunannya disebut peranakan Tionghoa atau babah. Memang mereka membawa kebudayaan, tradisi dan teknologi yang kemudian berakulturasi dan menghasilkan kebudayaan sendiri yang disebut kebudayaan peranakan atau babah. Mereka juga bercakap-cakap dengan menggunakan bahasa atau dialek setempat.

Di samping itu orang-orang Tionghoa telah berjasa menemukan teknik baru pengolahan padi, yaitu pada tahun 1750, mereka memperkenalkan alat penggiling padi yang menggunakan dua sampai tiga ekor sapi dan dapat mengolah sampai 500 ton padi per hari untuk menggantikan sistem tumbuk tradisional memakai lesung yang hanya menghasilkan 100 ton per hari. Selain itu orang-orang Tionghoa juga memperkenalkan pompa berpedal, pemeras kelapa dan bajak serta teknik pembuatan garam. Berkat orang-orang Tionghoa juga, orang-orang di Nusantara mengenal jarum jahit, dan bahkan pakaian yang dijahit pun asal mulanya dari Tiongkok. Mereka juga mengembangkan budi daya tanaman kacang tanah, kacang hijau, kacang kedelai, semangka, dan nila atau tarum yang dijadikan bahan pewarna. Sejak tahun 1611, mereka mengembangkan penyulingan arak yang dibuat dari beras yang difermentasi, tetes tebu dan nira. Dari kacang hijau dan kedelai, mereka juga menghasilkan taoge, tahu, tauco dan kecap.

Melihat kenyataan ini, pemerintah Hindia Belanda kemudian mulai melakukan politik pecah belah atau segregasi dengan memaksa orang-orang Tionghoa bermukim di tempat-tempat tertentu (*wijkenstelsel*), untuk memisahkan orang-orang Tionghoa dari penduduk setempat. Untuk keluar dari permukiman tersebut orang-orang Tionghoa harus dibekali surat ijin tertentu (*passenstelsel*). Bagi yang melanggar akan diadili oleh *politie roll*, sebuah pengadilan tanpa hak membela diri. Orang-orang Tionghoa juga dilarang memakai pakaian orang-orang bumiputera atau pakaian barat sehingga mudah dikenali.

Puncak politik segregasi Belanda adalah dengan membagi-bagi kedudukan hukum penduduk Hindia Belanda menjadi tiga kelompok; yaitu kelompok orang Eropa termasuk di dalamnya orang Indo Eropa; kelompok *Vreemde Oosterlingen* atau Orang Timur Asing, yang terdiri dari orang Tionghoa, Arab dan orang Asia lainnya; dan kelompok Inlander atau bumiputera. Surat pemerintah yang dikeluarkan pada tahun 1854 tersebut membuat ketiga kelompok itu tunduk kepada sejumlah buku undang-undang yang berbeda-beda, tetapi khusus untuk perdagangan sejak awal VOC, bagi orang Tionghoa diberlakukan Hukum Dagang Belanda, sepanjang hukum itu masih dapat diterapkan. Namun untuk masalah kriminal, status orang Tionghoa disamakan dengan golongan Inlander dan perkaranya diadili di pengadilan negeri, yang pada masa itu dikenal dengan nama *politie roll*.

Pada tanggal 17 Maret 1900, di Batavia berdiri *Tiong Hoa Hwe Koan* di bawah pimpinan Phoa Keng Hek, sebuah organisasi peranakan Tionghoa yang bertujuan untuk memajukan kembali budaya Tionghoa dan agama Khonghucu serta mendidik orang-orang Tionghoa agar menghentikan kebiasaan buruk berjudi dan menghambur-hamburkan uang dalam melakukan upacara kematian. Setahun kemudian, tepatnya pada tahun 1901, THHK membuka sekolah bagi anak-anak Tionghoa, karena selama ini pemerintah Hindia Belanda tidak pernah menaruh perhatian kepada pendidikan anak-anak Tionghoa. Ternyata berdirinya sekolah THHK yang berorientasi pada daratan Tiongkok ini, mendapatkan sambutan luas dan dalam waktu singkat berkembang di kota-kota lainnya.

Melihat perkembangan ini pemerintah Hindia Belanda merasa kuatir, lalu membuka sekolah-sekolah khusus untuk anak-anak Tionghoa dengan bahasa pengantar bahasa Belanda (HCS). Dengan dibukanya HCS dan sekolah-sekolah

berbahasa Belanda lainnya (Mulo, HBS, Kweekschool, dll.) pemerintah Hindia Belanda berhasil memecah-belah orang-orang peranakan Tionghoa menjadi, yang berpandangan politik pro Tiongkok (kelompok *Sin Po*) dan yang pro Belanda (kelompok *Chung Hwa Hui*).

Berdirinya THHK tidak hanya menumbuhkan semangat nasionalisme Tiongkok di kalangan peranakan Tionghoa, melainkan juga berpengaruh kepada kalangan bumiputera. Suksesnya THHK sebagai organisasi modern pertama di Hindia Belanda telah mendorong lahirnya Budi Oetomo, Sarekat Dagang Islam (kemudian menjadi Sarekat Islam), Muhammadiyah dan organisasi-organisasi lainnya.

Melihat keadaan yang semakin tidak menguntungkan, kembali pemerintah kolonial Hindia Belanda melakukan politik segregasi. Kali ini bukan saja untuk memisahkan orang-orang peranakan Tionghoa dengan orang-orang bumiputera, tetapi juga dengan golongan totok. Pada tahun 1910, pemerintah Hindia Belanda mengeluarkan peraturan *Wet op het Nederlandsch Onderdaanschap* (WNO) yang menyatakan orang-orang Tionghoa yang lahir di Hindia Belanda adalah kawula Belanda, tetapi bukan warga negara Belanda.

Sejak akhir abad ke-19, orang-orang peranakan Tionghoa juga telah aktif mendirikan percetakan-percetakan dan menerbitkan buku-buku ceritera dalam bahasa Melayu Tionghoa atau Melayu pasar (Betawi). Selain itu, mereka juga menerbitkan koran-koran. Periode ini dikenal sebagai masa tumbuhnya kesastraan Melayu-Tionghoa dan pers Melayu-Tionghoa. Sastra Melayu Tionghoa sendiri telah mulai berkembang jauh sebelum didirikannya Balai Pustaka pada tahun 1918 untuk menampung hasil karya sastrawan-sastrawan pujangga lama. Harian-harian atau mingguan Melayu Tionghoa berkembang dengan pesat dan tumbuh menjadi media yang ampuh dan kuat seperti mingguan atau harian *Sin Po* dan *Keng Po* yang bertahan sampai beberapa dekade lamanya.

Pada tanggal 28 Oktober 1928, ditengah-tengah acara Sumpah Pemuda untuk menyatakan kebulatan tekad para pemuda menjadi satu bangsa, satu bahasa dan satu tanah air Indonesia, untuk pertama kalinya dikumandangkan lagu kebangsaan Indonesia Raya. Ternyata acara sumpah pemuda tersebut diikuti juga oleh beberapa orang pemuda etnis Tionghoa. Hal ini membuktikan bahwa sejak awal tumbuhnya

gerakan kebangsaan dan kemerdekaan, sekelompok etnis Tionghoa telah turut berpartisipasi dan peduli akan hari depan bangsa Indonesia.

Untuk membalas jasa koran-koran Melayu Tionghoa yang banyak memuat tulisan-tulisan para pemimpin pergerakan dan untuk menghormati serta menarik simpati kalangan etnis Tionghoa, pada tahun 1928, para pemimpin pergerakan tersebut bersepakat bahwa mulai saat itu, mereka hanya akan menggunakan sebutan Tionghoa sebagai pengganti sebutan Cina yang mengacu kepada "Cina kunciran".

Setelah berdirinya Negara Kesatuan Republik Indonesia pada tahun 1950 dan berdirinya Republik Rakyat Tiongkok (*Zhung Hua Ming Kuo*) pada tahun 1949, etnis Tionghoa di Indonesia terpecah menjadi yang memilih warga Negara Indonesia dan yang memilih warga Negara RRT. Yang memilih warga negara Indonesia kebanyakan golongan peranakan, dan yang memilih warga negara RRT kebanyakan golongan totok. Namun di kalangan totok juga terjadi perpecahan antara yang pro *Kung Chang Tang* atau RRT dan yang pro *Kuo Min Tang* atau Taiwan.

Perpecahan ini juga tercermin dari media massa masing-masing pihak yaitu harian *Sin Po* edisi bahasa Tionghoa dan "*Shen Hua Pao*" yang sejak awal penerbitannya pada awal penyerahan kedaulatan selalu mengambil sikap pro Indonesia. Sedangkan yang pro Taiwan adalah harian "*Thian Sheng Yit Pao*" yang telah terbit sejak jaman Belanda dan diasuh oleh tokoh-tokoh *Kuo Min Tang* di Indonesia. Karena Taiwan terlibat dalam pemberontakan PRRI atau Permesta, *Kuo Min Tang* dilarang di Indonesia dan sekolah-sekolahnya ditutup.

Pada tahun 1954, didirikan sebuah organisasi masyarakat terbesar, yang mewakili etnis Tionghoa dalam memperjuangkan hak-hak dan kepentingan etnis Tionghoa, dan melawan setiap bentuk diskriminasi, bernama Baperki (Badan Permusyawaratan Kewarganegaraan Indonesia). Baperki secara aktif membantu orang-orang Tionghoa yang ingin memilih warga negara Indonesia. Demikian juga Baperki mendirikan sekolah-sekolah dan universitas untuk menampung anak-anak Tionghoa yang membutuhkan pendidikan terutama anak-anak Tionghoa warga negara Indonesia yang harus meninggalkan sekolah-sekolah berbahasa pengantar Tionghoa sesuai peraturan yang berlaku.

Baperki di bawah pimpinan Siauw Giok Tjhan, Go Gien Tjwan, Oei Tjoe Tat, dll, mengembangkan doktrin *nation building* dan integrasi, yaitu sebuah doktrin yang

ingin membangun sebuah *nation* atau bangsa yang bersih dari diskriminasi rasial serta adanya kesamaan hak dan kewajiban warga negaranya tanpa mempermasalahakan asal-usulnya dan mengintegrasikan etnis Tionghoa secara utuh ke dalam haribaan bangsa Indonesia. Doktrin integrasi meyakini kebenaran konsep kemajemukan atau pluralisme bangsa Indonesia, seperti yang dinyatakan dalam semboyan Bhinneka Tunggal Ika, merupakan suatu kenyataan bahwa bangsa Indonesia terdiri dari berbagai macam suku, etnis, ras dan agama dengan budayanya masing-masing. Selanjutnya ia berpendapat *nation* yang bersih dari diskriminasi rasial hanya dapat terwujud di dalam masyarakat sosialis yang bersih dari penghisapan manusia atas manusia atau golongan mayoritas terhadap golongan minoritas dan sebaliknya.

Dalam perkembangannya, di era perang dingin, Baperki ternyata harus menghadapi situasi tarik-menarik antara kekuatan-kekuatan politik kiri dan kanan. Untuk mengatasinya Baperki dengan doktrin integrasinya tidak mempunyai pilihan lain, selain berdiri di belakang Presiden Soekarno. Situasi ini menyebabkan Baperki menjadi dekat dengan PKI, Partindo, PNI dan kekuatan-kekuatan pendukung Bung Karno lainnya; terutama dengan PKI yang selalu mendukung Baperki dalam perjuangannya menentang diskriminasi rasial, baik di DPR maupun di forum-forum lainnya dan di media massa Harian Rakyat, atau di lapangan seperti apa yang dilakukan PKI dalam menentang Peristiwa Rasialis 10 Mei 1963 di Bandung dan kota-kota lainnya di Jawa Barat. Hal ini menyebabkan banyaknya etnis Tionghoa, khususnya anggota dan simpatisan Baperki yang bersimpati kepada PKI, Partindo dan ormas-ormasnya, kemudian ikut bergabung di dalamnya. Namun ketika terjadi Peristiwa G30S seperti banyak organisasi-organisasi dan partai-partai politik lainnya, Baperki menjadi korban keganasan masa pemerintahan militer Jenderal Soeharto.

Sementara itu sekelompok peranakan Tionghoa yang kebanyakan berpendidikan Belanda mantan *Zhung Hua Hui*, yang tidak setuju dengan doktrin integrasi, mengembangkan doktrin asimilasi total. Untuk itu pada tanggal 24 Maret 1960 di Jakarta dikeluarkan "Statement Asimilasi" yang dengan tegas berpendirian bahwa masalah minoritas hanya dapat diselesaikan dengan jalan asimilasi dalam segala lapangan secara aktif dan bebas. Para penandatangan *statement* tersebut adalah sepuluh orang tokoh peranakan Tionghoa yang beberapa orang di antaranya

malah ikut mendirikan Baperki, namun telah meninggalkannya pada tahun 1955. Di antara penanda tangan tersebut antara lain Mr. Tjung Tin Jan, Injo Beng Goat, Drs.Lo Siang Hien, Ong Hok Ham, Drs.Lauwchuantho (H.Junus Jahya) dan Mr.Auwjong Peng Koen (P.K.Ojong). Kemudian pada tanggal 13-15 Januari 1961, di Bandungan (Ambarawa) diselenggarakan Seminar Kesadaran Nasional yang menghasilkan "Piagam Asimilasi". Di antara 30 penanda tangan piagam tersebut adalah Ong Hok Ham, Lau Chuan To dan Kwik Hway Gwan (ayah Drs.Kwik Kian Gie).

Untuk melaksanakan doktrin asimilasi total dan menandingi serta menghambat pengaruh Baperki, maka oleh para pendukungnya pada tahun 1963 dibentuk sebuah organisasi bernama Lembaga Pembina Kesatuan Bangsa (LPKB) dengan ketuanya Ong Tjong Hai SH. alias Kristoforus Sindhunatha, seorang Letnan Angkatan Laut dan mendapatkan dukungan penuh dari pimpinan Angkatan Darat dan tokoh-tokoh politik seperti Letkol Harsono, Mayor Ismail Hambali, Prof.Sunario SH., Drs. Radius Prawiro, Drs.Frans Seda, Roeslan Abdulgani, Harry Tjan, Djoko Sukarjo dllnya. Salah satu program LPKB adalah pelaksanaan asimilasi di segala bidang kehidupan secara serentak dengan titik berat pada asimilasi sosial. Asimilasi setidak-tidaknya dilaksanakan dalam lima bidang kehidupan, antara lain asimilasi politik, asimilasi kultural, asimilasi ekonomi, asimilasi sosial atau campur gaul dan asimilasi kekeluargaan (pernikahan). Kelima-limanya harus dilaksanakan dengan serentak (sinkron) dengan mempertimbangkan waktu dan irama yang sebaik-baiknya. Setelah meletusnya Peristiwa G30S, LPKB memainkan peranan penting dalam mengeliminasi budaya, tradisi, agama dan bahasa Tionghoa seperti yang dituangkan dalam berbagai kebijaksanaan dan peraturan masa pemerintahan Orde Baru.

Selama tiga puluh dua tahun pemerintahan Orde Baru, etnis Tionghoa diisolasi dari kegiatan politik. Penangkapan, penyiksaan dan pembunuhan massal terhadap orang-orang yang berindikasi G30S/PKI termasuk tokoh, anggota dan simpatisan Baperki dan organisasi-organisasi Tionghoa lainnya, telah menimbulkan trauma yang berkepanjangan di kalangan masyarakat Tionghoa. Baperki dijadikan stigma untuk menakut-nakuti etnis Tionghoa agar menjauhi wilayah politik. Setelah menghancurkan harga diri etnis Tionghoa dengan mengganti sebutan Tionghoa menjadi Cina, melarang perayaan agama, kepercayaan dan adat istiadat Cina secara

terbuka, melarang penggunaan bahasa dan cetakan dalam bahasa Cina dan anjuran agar mengganti nama yang berbau Cina, etnis Tionghoa hanya diberi ruang untuk melakukan bisnis semata. Kalaupun ada segelintir etnis Tionghoa yang terjun dalam politik praktis, mereka hanya dijadikan bendahara atau mesin penghasil uang saja.

Setumpuk peraturan diskriminatif terhadap orang Tionghoa pada masa Orde Baru dikeluarkan oleh pemerintah Soeharto tanpa mendapatkan protes atau perlawanan sedikitpun. Khusus untuk mengawasi gerak-gerik dan kegiatan etnis Tionghoa, dibentuk sebuah institusi di dalam tubuh BAKIN, yaitu Badan Koordinasi Masalah Cina (BKMC). Seperti nasib orang Yahudi di Jerman menjelang Perang Dunia II, etnis Tionghoa di Indonesia dibuat tidak berdaya sama sekali.

Herannya kelahiran seluruh peraturan tersebut didorong dan disponsori oleh sekelompok etnis Tionghoa sendiri (LPKB). Dalam suatu diskusi di kantor majalah Gamma pada bulan September 1999, Sindhunatha dengan tanpa ekspresi menyatakan bahwa konsep pelarangan perayaan agama, kepercayaan dan adat istiadat Cina berasal dari dirinya. Malahan ia menyatakan bahwa Pak Harto cukup bermurah hati dengan mengizinkan etnis Tionghoa melaksanakan dan merayakannya di dalam rumah, karena konsep yang diajukan berisi larangan total. Ia juga mengakui bahwa pergantian sebutan kata Tionghoa menjadi Cina diputuskan olehnya, ketika ia diminta memilih antara kedua kata tersebut pada saat berlangsungnya Seminar Angkatan Darat II, tahun 1966 di Bandung.

Setelah jatuhnya pemerintahan Soeharto, berbagai kelompok peranakan Tionghoa segera membentuk partai politik, paguyuban, perhimpunan, LSM dsbnya, antara lain Partai Reformasi Tionghoa Indonesia (PARTI), Partai Bhinneka Tunggal Ika (PBI), Paguyuban Sosial Marga Tionghoa (PSMTI), Perhimpunan Indonesia Tionghoa (INTI), Solidaritas Nusa Bangsa (SNB), Gerakan Anti Diskriminasi (GANDI), Solidaritas Pemuda Pemudi Indonesia Untuk Keadilan (SIMPATIK) dsbnya. Pada tanggal 16 September 1998, terbawa oleh arus reformasi, Presiden B.J.Habibie mengeluarkan Instruksi Presiden No.26/1998 yang ditujukan kepada seluruh jajaran birokrasi agar menghapuskan penggunaan istilah "pribumi" dan "non pribumi". Selanjutnya pada tanggal 17 Januari tahun 2000, Presiden Abdurrahman Wahid mengeluarkan Kepres No. 6/2000, yang berisi pencabutan Instruksi Presiden No.14/1967 tentang Agama, Kepercayaan dan Adat Istiadat Cina. Kemudian

dilanjutkan dengan Keputusan Menteri Agama No.13/2001, yang menetapkan Imlek sebagai libur fakultatif dan diteruskan dengan pencabutan larangan penggunaan bahasa Tionghoa baik lisan maupun tulisan. Ketika menghadiri perayaan Imlek yang diselenggarakan Majelis Tinggi Agama Konghucu (MATAKIN) pada tanggal 17 Februari 2002, Presiden Megawati Soekarnoputri mengumumkan mulai tahun 2003 Imlek sebagai hari raya etnis Tionghoa menjadi hari Nasional.

Dengan dikeluarkannya Keppres Abdurrahman Wahid dan Keputusan Menteri Agama serta pernyataan Presiden Megawati tersebut, etnis Tionghoa merasa telah bebas dari "penjara" yang selama ini mengurungnya. Dalam waktu singkat ratusan perkumpulan barongsai, *liong*, *wu shu*, dan sebagainya, bermunculan di kota-kota di seluruh Indonesia. Puluhan surat kabar dan majalah serta ratusan kursus bahasa Tionghoa bermunculan bagaikan cendawan sehabis hujan. Malahan Metro TV setiap hari menayangkan acara khusus dalam bahasa Tionghoa. Demikian juga ada stasiun radio komersial yang secara khusus menyiarkan acara dalam bahasa Tionghoa. Ratusan yayasan-yayasan Tionghoa totok, baik yang berdasarkan suku, asal daerah, marga, alumni sekolah, dan sebagainya, turut bermunculan. Tahun baru Imlek dirayakan secara terbuka dan meriah, demikian juga perayaan-perayaan tradisi dan kepercayaan Tionghoa lainnya seperti *Cap Go Meh*, *Duan Wu*, *Dong Qiu*, dan sebagainya ("Etnis").

2.2.4. Asal Mula Sebutan "Tionghoa"

Setelah masa reformasi, masyarakat Tionghoa di Indonesia merasa lebih nyaman bila dipanggil dengan sebutan "Tionghoa" daripada "Cina" karena kata "Cina" pernah dipakai pada masa Orde Baru untuk memojokkan orang-orang Tiongkok yang tinggal di Indonesia saat itu.

"Tionghoa" adalah istilah yang dibuat sendiri oleh orang-orang Tiongkok di Indonesia. Kata "Tionghoa" ini berasal dari kata *Zhong Hua* dalam bahasa mandarin. *Zhong Hua* dalam dialek Hokkian dilafalkan sebagai Tionghoa. Kebanyakan orang-orang Tiongkok di Indonesia berasal dari propinsi Hokkian ("Tionghoa").

Ketika pada tahun 1293 Kaisar Kubilai Khan dari dinasti Yuan (1280-1367) memerintahkan pasukannya untuk menyerbu pulau Jawa dan memberi pelajaran kepada raja Kartanegara dari kerajaan Singosari yang dianggap membangkang, ternyata di sepanjang pesisir utara pulau Jawa telah ditemukan koloni-koloni

pemukiman etnis Tionghoa. Orang-orang Tionghoa ini kebanyakan berasal dari propinsi Hokkian di daratan Tiongkok. Mereka pada umumnya adalah para pedagang perantara, petani dan tukang-tukang kerajinan yang hidup dengan damai bersama penduduk setempat. Oleh sebab itulah, banyak kata-kata Tiongkok yang ada di Indonesia, kebanyakan berasal dari dialek Hokkian, seperti Tionghoa, Tiongkok, Imlek, *Sam Kau*, dan sebagainya (“Etnis”, para.1).

2.2.5. Kebudayaan dan Kepercayaan Orang Tionghoa

Berbicara tentang kebudayaan Tionghoa adalah membicarakan kepercayaan tradisional yang ada dalam masyarakat Tionghoa, seakan-akan kepercayaan tadilah yang membentuk kebudayaan dan cara hidup masyarakat Tionghoa selama ribuan tahun. Sebenarnya, kepercayaan tradisional hanyalah sebagian kecil dari kebudayaan Tionghoa itu sendiri, namun kepercayaan tradisional yang terbentuk dari kebudayaan leluhur masyarakat Tionghoa sejak zaman pra-sejarah kemudian menjadi salah satu tulang punggung transformasi kebudayaan Tionghoa selama ribuan tahun dalam sejarahnya. Jadi dapat dikatakan, kepercayaan tradisional ini muncul dari kebudayaan dan merupakan bagian darinya dan dalam perkembangannya juga mempengaruhi bentuk kebudayaan dan segala transformasinya.

Kepercayaan tradisional ini sebenarnya bukanlah suatu agama tertentu seperti yang menjadi kesalahpahaman dan salah kaprah mayoritas pemeluk agama lainnya. Kepercayaan di dalam bahasa Mandarin disebut sebagai *Xin Yang*, sedangkan agama disebut sebagai *Zong Jiau*. Ada orang yang menyebut kepercayaan tradisional ini sebagai Tri Dharma (*Sam Kau*=hokkian, *Shan Jia*=Mandarin) yaitu gabungan antara Taoisme, Konfusianisme dan Buddhisme. Ada pula yang mengklaim kepercayaan tradisional ini sebagai agama Khonghucu. Namun kepercayaan ini bukanlah salah satu agama dari ketiga agama tadi ataupun agama baru yang terbentuk darinya.

Kepercayaan tradisional telah ada jauh sebelum agama eksis dan merupakan bagian dari budaya (sinkretisme budaya), malah mempengaruhi bentuk dan transformasi ketiga agama tadi dalam batas-batas tertentu. Pada zaman dahulu, ada atau tidaknya agama leluhur orang Tionghoa, mereka tetap akan memegang teguh kepercayaan tradisional ini.

Orang-orang Tiongkok, mewarisi tradisi kuat pada empat sumber, yaitu penyembahan alam dan roh-roh nenek moyang (spiritisme, animisme, dan

panteisme), serta Taoisme, Konfusianisme, dan Buddhisme. Penyembahan alam dan roh-roh nenek moyang adalah kepercayaan tradisi yang tertua, setidaknya karena sejak 3.000 tahun silam, Kitab *I Ching* sudah merumuskan kepercayaan tersebut.

Kepercayaan ini mendorong mereka untuk mencapai kesejahteraan, kemakmuran, dan kebahagiaan hidup secara harmonis melalui penyembahan pada alam dan roh-roh nenek moyang. Dari pandangan ini, maka rezeki, peruntungan (hoki), dan kemakmuran menjadi tujuan hidup utama orang-orang Tionghoa. Semua praktik tradisi ditujukan untuk mengejar hoki. Dalam hal ini pula terletak pentingnya *ciamsi* (undian nasib), *gwamia* (ramalan), *shio* (horoskop), dan *hongsui* (tata letak ruangan dan bangunan) bagi mereka (“Kepercayaan”).

2.2.6. Asal Mula Penanggalan Imlek

Pada umumnya di luar negeri, penyebutan kalender Tionghoa adalah kalender *Xia* atau *Xia Li*. Selain itu, juga sering disebut kalender Kaisar Kuning atau *Huang Di Li* dan sering disingkat menjadi *Huang Li*. Hanya di Indonesia kalender Tionghoa disebut Imlek, yang mana ini berasal dari bahasa Hokkian yang berarti kalender *lunar*.

Kalender Imlek ini pertama kali diciptakan oleh Kaisar Kuning dan digunakan pertama kali oleh Dinasti *Xia* (2100-1600 SM). Pada saat itu, awal tahun barunya ditetapkan jatuh pada awal musim semi. Ketika Dinasti *Xia* jatuh dan digantikan oleh Dinasti *Shang* (1600-1100 SM), awal tahun barunya dimajukan satu bulan, berbarengan dengan akhir musim dingin. Kemudian ketika Dinasti *Shang* diganti Dinasti *Zhou* (1100-256 SM), awal tahun barunya dimajukan lagi sebulan, yaitu tepat pada puncak musim dingin.

Nabi Khong Zi, yang menyebarkan ajaran Khonghucu atau Confucius, hidup pada jaman Dinasti *Zhou* (551-479 SM). Suatu ketika ia menganjurkan agar Dinasti *Zhou* kembali menggunakan kalender *Xia*, karena awal tahun barunya jatuh pada musim semi. Hal ini mengingat bahwa Tiongkok merupakan negara agraris sehingga kalender *Xia* ini cocok dijadikan pedoman untuk bercocok tanam. Namun, nasihat ini baru dilaksanakan oleh Han Wu Di dari Dinasti *Han* (140-86 SM) pada 104 SM. Sejak itu kalender *Xia*, yang kini dikenal sebagai kalender Imlek diterapkan kembali.

Sebagai penghormatan kepada Nabi Khong Zi, maka perhitungan tahun pertama kalender Imlek ditetapkan oleh Han Wu Di dihitung sejak kelahiran Nabi

Khong Zi, yaitu sejak tahun 551 SM. Itulah sebabnya kalender Imlek lebih awal 551 tahun ketimbang kalender Masehi. Jika sekarang kalender masih bertahunkan 2007, maka kalender Imlek bertahunkan $2007 + 551 = 2558$. Pada saat bersamaan Agama Khonghucu atau *Ru Jiao* ditetapkan Han Wu Di sebagai agama negara.

Pada masa pemerintahan Republik Tionghoa Bin Kok (1912-1949), diadakan perubahan dalam penanggalan yang digunakan di Tiongkok. Sistem penanggalan Imlek diganti dengan penanggalan Masehi. Namun, rakyat Tiongkok tidak bisa begitu saja melupakan penanggalan Imlek, karena bagi mereka penanggalan Imlek mempunyai arti yang penting. Pada masa itu, pekerjaan para petani atau nelayan masih sangat bergantung pada keadaan alam. Contohnya pada tanggal 15 tiap bulan penanggalan Imlek merupakan saat terjadinya bulan purnama, dimana pada saat seperti itu air laut pasang. Hal ini sangat membantu para petani atau nelayan tersebut untuk dapat memantau situasi alam yang berhubungan dengan pekerjaan mereka. Sedangkan penanggalan Masehi tidak memiliki arti apa-apa bagi mereka. Oleh karena itu, penanggalan Imlek masih digunakan oleh sebagian besar rakyat Tiongkok secara diam-diam atau sembunyi-sembunyi.

Kemudian tahun 1949 bertepatan dengan lahirnya Republik Rakyat Tiongkok, penanggalan Masehi digunakan sebagai sistem penanggalan resmi di negeri tirai bambu ini. Meskipun demikian, rakyat juga tidak dilarang untuk tetap menggunakan penanggalan Imlek. Mereka juga tidak dilarang untuk merayakan Tahun Baru Imlek.

Jatuhnya tahun baru Imlek terkesan tidak pasti, terkadang maju, terkadang mundur. Namun yang pasti, jatuhnya tahun baru Imlek tidak pernah lebih awal dari 21 Januari (penanggalan Masehi) dan tidak lebih dari 19 Februari (penanggalan Masehi). Sebenarnya, mekanisme perhitungan awal tahun baru Imlek sudah pasti. Bahkan kita bisa mengetahui awal tahun baru Imlek untuk ratusan atau ribuan tahun mendatang. Masalahnya memang berbeda bila kita melihatnya dari perspektif penanggalan Masehi atau Hijriah. Kalender Imlek menggunakan sistem yang berbeda dengan kedua kalender tersebut. Jika kalender Masehi menggunakan sistem *solar* atau matahari dan kalender Hijriah menggunakan sistem *lunar*, bulan atau komariah, maka kalender Imlek memadukan keduanya, yang disebut sistem *lunisolar*.

- Sistem *Solar*

Kalender Masehi menggunakan sistem *solar* atau matahari. Perhitungan sistem ini didasari oleh orbit bumi mengitari matahari, yang memakan waktu sekitar 365,25 hari per tahun. Jumlah hari per-bulannya antara 30 atau 31 hari. Khusus untuk bulan Februari jumlahnya 28 hari, namun pada tahun yang habis dibagi empat (disebut tahun kabisat), seperti halnya 2004, jumlah hari bulan Februari menjadi 29, sebagai pembulatan kelebihan 0,25 hari per tahun.

Sistem *solar* mempunyai keunggulan bisa menghitung secara tepat kapan jatuhnya musim semi, panas, rontok, dan dingin, karena ia bisa menentukan letak semu matahari terhadap bumi secara pasti, kapan tepat berada di atas khatulistiwa, pada $23,5^{\circ}$ LU, kembali ke khatulistiwa, pada $23,5^{\circ}$ LS, kembali lagi ke khatulistiwa dan seterusnya.

- Sistem *Lunar*

Kalender Hijriah menggunakan sistem *lunar*. Sistem ini didasarkan pada orbit bulan mengitari bumi. Rata-rata jumlah hari per bulannya 29,5 hari, yang kemudian dibulatkan menjadi 29 dan 30 hari. Dari sini kita bisa menghitung bahwa jumlah hari per tahunnya adalah $29,5 \times 12 = 354$ hari atau 11,25 hari lebih pendek dari kalender Masehi. Inilah yang menyebabkan 1 Muharram dan Idul Fitri selalu maju 11 hari lebih awal.

Sistem *lunar* tidak bisa menghitung kapan terjadinya pergantian musim, namun ia mempunyai keunggulan bisa digunakan untuk menentukan kapan terjadinya bulan baru dan purnama yang masing-masing terjadi tanggal 1 dan 15. Oleh karena itu, sistem ini bisa digunakan untuk menentukan kapan terjadinya air surut dan air pasang, sesuatu yang tidak bisa dilakukan oleh sistem solar.

- Sistem *Lunisolar*

Kalender Imlek menggunakan sistem *lunisolar*, yang mendasarkan perhitungannya atas pergerakan bulan dan matahari. Perhitungan jumlah hari per-bulannya didasarkan pada sistem *lunar*, sedangkan selisih 11,25 hari per-tahunnya dengan sistem solar, dikonversi dengan menyisihkan bulan ke-13 (disebut “*Lun*”) pada bulan tertentu sebanyak 7 kali dalam 19 tahun, agar jumlah hari per tahunnya sesuai dengan sistem solar, karena $11,25 \times 19 = 213,75$ hari atau setara dengan 7 bulan.

Dengan tambahan bulan ke-13, maka akan terjadi bulan *double* pada tahun-tahun tertentu. Sebagai contoh pada tahun 2009 ini nanti, akan terjadi *Lun* di bulan kelima sehingga setelah bulan pertama, kedua, ketiga, keempat, kelima, akan masuk lagi ke bulan kelima dan baru kemudian ke bulan keenam, tujuh, delapan, dan seterusnya.

Melalui mekanisme penyisipan tersebut, maka kalender Imlek di samping bisa digunakan untuk menghitung kapan terjadinya bulan purnama, air surut, dan air pasang, juga bisa digunakan untuk menentukan pergantian musim. Dimana semuanya itu penting untuk negeri Tiongkok, yang merupakan negara agraris (“Imlek”).



Gambar 2.3. Gambar Kaisar Kuning atau *Huang Di*

Sumber: Hart (1978, p.1)

2.2.7. Tinjauan tentang Binatang Panda

Salah satu ikon khas negeri Tiongkok adalah panda. Panda memiliki kepala besar, badan bulat, ekor pendek, telinga bundar, dan merupakan binatang *plantigrade* (kedua tangan dan kaki digunakan untuk berjalan), yang hanya hidup dan berkembang biak di negeri Tiongkok. Selain itu, panda juga tergolong dalam kelompok binatang herbivora, yaitu binatang pemakan tumbuh-tumbuhan. Seekor panda dapat memakan bambu dalam jumlah yang sangat banyak. Mereka juga dapat dengan mudah memanjat pohon untuk mencari makan. Oleh karena posisi duduknya saat makan menyerupai manusia, panda dikatakan mirip dengan manusia. Ciri khas lain panda, yang tidak dimiliki oleh binatang lain, adalah warna tubuhnya, dimana pada bagian tertentu, seperti mata, telinga, tangan, dan kaki, berwarna hitam, sedangkan pada bagian wajah dan perutnya berwarna putih.

Panda merupakan salah satu hewan langka yang terkenal didunia. Populasi panda yang masih hidup saat ini, diperkirakan sekitar seribu ekor panda. Oleh karena karakteristiknya yang unik dan lucu, banyak orang begitu menyukai dan tertarik dengan bintang ini, tidak hanya orang-orang Tiongkok saja, masyarakat Internasional juga tertarik dan menyukai binatang ini. Selain itu, oleh karena gambar panda digunakan sebagai logo WWF (*World Wildlife Fund*) dan sudah menghiasi berbagai macam perangkai dari berbagai negara, panda menjadi begitu dikenal oleh masyarakat internasional (“Perancangan” 1-3).

2.3. Tinjauan Festival Budaya Tionghoa

Kebudayaan Tiongkok telah ada sekitar 5.000 tahun yang lalu. Menurut Prof. Derk Bodde dari Amerika, bermacam-macam perayaan dilestarikan oleh bangsa Tionghoa, seperti Perayaan Tahun Baru Lunar dan Perayaan Musim Dingin telah menjadi perayaan nasional sejak permulaan Dinasti *Han* pada abad ke-2 Sebelum Masehi. Seperti bisa kita lihat, perayaan sudah menjadi bagian dari kebudayaan Tiongkok sejak lama (Goh vii).

Festival budaya Tionghoa adalah suatu perayaan yang diselenggarakan oleh seluruh rakyat dari bangsa Tionghoa pada hari-hari tertentu. Sebagian besar, hari terjadinya festival budaya Tionghoa ditentukan dengan menggunakan sistem penanggalan atau kalender Imlek. Pada umumnya, perayaan itu merupakan gambaran kebudayaan yang kompleks, yang menyatukan mitos, kepercayaan, kehendak psikologis, dan kebiasaan orang-orang Tionghoa. Alasan utama mengapa perayaan bangsa Tionghoa ini menjadi tradisi, itu karena kebudayaan tersebut berkembang dari acara rakyat.

Beberapa perayaan ini diadakan dengan tujuan memperingati suatu peristiwa penting atau bersejarah. Akan tetapi lama-kelamaan acara tersebut menjadi sebuah kebiasaan dengan berbagai tujuan, yang biasanya terpusat pada tiga unsur, yaitu kedamaian, keberuntungan, dan kejayaan.

Kegiatan merayakan sesuatu menjadi semakin kaya makna, sehingga membuat perayaan tersebut makin berakar kuat dalam kebudayaan masyarakat Tionghoa. Pada dasarnya, festival budaya Tionghoa dibagi berdasarkan 4 musim yang ada di Tiongkok, antara lain musim semi, musim panas, musim gugur, dan

musim dingin. Berikut adalah berbagai macam festival budaya Tionghoa berdasarkan 4 musim tersebut:

2.3.1. *Chun Jie* (Festival Musim Semi atau Perayaan Tahun Baru Imlek)

Di Indonesia, festival ini lebih dikenal dengan nama Perayaan Tahun Baru Imlek. Di Tiongkok, dinamakan *Chun Jie* atau Festival Musim Semi karena pada tanggal 1 bulan 1 penanggalan Imlek itu bertepatan dengan masa musim semi di negeri Tiongkok dimulai.

Menurut Dahlan Iskan, kata Imlek sendiri tidak dikenal di negeri Tiongkok. Kata tersebut hanya digunakan oleh orang Tionghoa di Indonesia. Imlek sendiri seharusnya ditulis *im li* (*im* berarti bulan, *li* berarti kalender atau penanggalan) dalam bahasa Mandarin berarti penanggalan bulan (178). Kata Imlek berasal dari dialek Hokkian.

Perayaan Tahun Baru Imlek sudah berlangsung mulai dari pertengahan bulan dua belas tahun sebelumnya sampai pertengahan bulan pertama dari tahun yang baru tersebut. Puncak acara perayaan ini berlangsung selama 2 sampai 3 hari, termasuk malam tahun baru.

Tepat pada saat hari Tahun Baru Imlek, orang-orang Tionghoa memiliki tradisi untuk mengunjungi orang tua, saudara, dan kerabat-kerabatnya sambil melakukan *Bai Nian* dan mengucapkan *Gong Xi Fa Cai*, sebagai ucapan selamat tahun baru. *Gong Xi* adalah selamat dan *Fa Cai* adalah kekayaan. Jadi, ucapan *Gong Xi Fa Cai* adalah semacam doa agar orang yang diberi ucapan *Gong Xi Fa Cai* selalu dilimpahi banyak rejeki di tahun yang baru ini.

Pada saat Perayaan Tahun Baru Imlek berlangsung akan terlihat dominan warna merah dimana-mana, baik dari hiasan rumah sampai ke pernak-pernik kecil khas Imlek lainnya. Hal ini dikarenakan para sastrawan Tiongkok sejak dahulu kala selalu melukiskan musim semi sebagai musim yang serba merah. Selain itu, di dalam kepercayaan bangsa Tionghoa warna merah dianggap akan mendatangkan keberuntungan karena dapat digunakan untuk mengusir Makhluk *Nian*.

Makhluk *Nian* adalah seekor monster raksasa bertubuh seperti ular naga. Setiap malam menjelang Tahun Baru Imlek, makhluk raksasa tersebut selalu datang ke desa-desa penduduk untuk mengacau dan memakan manusia.

Suatu malam, ketika makhluk *Nian* tiba di suatu desa, makhluk *Nian* tidak sengaja bertemu dengan dua orang anak yang sedang bermain cambuk. Cambuk tersebut mengeluarkan bunyi keras yang membuat Makhluk *Nian* menjadi terkejut dan ketakutan, hingga ia lari dan pergi dari desa itu.

Lalu, Makhluk *Nian* mendatangi desa lainnya dan tanpa sengaja melihat sehelai baju warna merah yang sedang dijemur. Makhluk *Nian* menjadi ketakutan dan segera pergi meninggalkan desa itu.

Makhluk *Nian* masih tidak mau menyerah, ia mendatangi satu desa lagi. Di sana, Makhluk *Nian* melihat sebuah rumah dengan pencahayaan yang sangat terang. Makhluk *Nian* lagi-lagi merasa ketakutan, ia pun segera pergi meninggalkan desa itu dan tidak lagi berani datang ke desa-desa penduduk.

Sejak saat itu, setiap menjelang Tahun Baru Imlek, orang-orang Tionghoa selalu menghias rumahnya dengan lampion dan hiasan-hiasan berwarna merah, serta memainkan petasan atau kembang api agar Makhluk *Nian* tidak lagi datang mengganggu mereka (Goh & Fu 4-7).



Gambar 2.4. Gambar Makhluk *Nian*

Sumber: Goh, Fu (1997, 4)

Beberapa hari menjelang Tahun Baru Imlek, rakyat Tiongkok mempunyai tradisi untuk melakukan pembersihan besar-besaran di rumah. Pada hari terakhir bulan ke-12, baju yang sobek dan lauk-pauk yang belum habis dimakan akan dibuang menjelang datangnya hari Tahun Baru Imlek, dengan tujuan agar kemiskinan tidak menjumpai rumah itu.

Setelah pembersihan, orang-orang Tionghoa akan mulai memasang kuplet (*chun lian*) dan lampion perayaan Tahun Baru Imlek di rumah mereka, dalam rangka menciptakan suasana riang gembira. Pada malam menjelang hari tahun baru Imlek, seisi keluarga akan berkumpul untuk makan bersama-sama.

Adat istiadat tentang makan malam pada hari *chu xi* berbeda dari tempat ke tempat di Tiongkok. Di bagian selatan, lauk-pauk yang disajikan pada malam itu harus meliputi tahu dan ikan, yang dalam bahasa mandarin lafalnya sama dengan “kaya dan kemakmuran”. Di bagian utara, *jiao zi* adalah makanan yang tak boleh kurang pada malam *chu xi*. *Jiao zi* dalam bahasa Tionghoa melambangkan reuni keluarga.

“*Shou shui*” atau tidak tidur pada malam menjelang hari tahun baru Imlek adalah kegiatan yang umumnya dilakukan rakyat Tiongkok. Anak-anak kecil paling gembira melakukan kegiatan “*shou shui*” karena bisa merayakan hari raya bersama dengan orang dewasa semalam suntuk, yang penuh dengan suasana riang gembira. Mereka biasanya menghabiskan malam tersebut dengan duduk bersama sambil ngobrol, main kartu maupun game, atau hanya nonton TV. Semua lampu dibiarkan menyala sepanjang malam. Tepat tengah malam, langit akan bergemuruh dan gemerlap karena petasan dan semuanya bergembira.

Aneka corak perayaan Festival Musim Semi atau Perayaan Tahun Baru Imlek ini bertumpu pada hubungan kekeluargaan, sebagai contoh reuni atau jamuan makan malam pada malam menjelang tahun baru, saling menyampaikan ucapan selamat tahun baru di antara sanak keluarga, demikian juga saling memberikan kartu ucapan selamat tahun baru pada orang-orang yang mereka kenal. Semua kebiasaan ini bertujuan untuk mengingatkan bahwa keluarga dalam sistem masyarakat Tionghoa berada pada posisi sentral. Oleh karena itu, menurut Ev. Willy Berlian, Perayaan Tahun Baru Imlek ini agaknya sulit untuk ditinggalkan dari kehidupan bangsa yang mencakup seperempat penduduk dunia ini (Imlek dan Alkitab 118).

Dalam Perayaan Tahun Baru Imlek, juga terdapat beberapa larangan, yang sebenarnya hanya merupakan mitos kuno yang dipercaya secara turun-temurun oleh orang-orang Tionghoa. Salah satu dari larangan tersebut adalah larangan untuk menyapu pada saat hari Tahun Baru Imlek (tanggal 1 bulan 1 penanggalan Imlek). Hal ini bertujuan untuk menghindarkan dari hilangnya atau lenyapnya *Ping On* (rejeki). Berdasarkan kepercayaan mereka, bila membuang kotoran atau membersihkan rumah pada waktu Tahun Baru Imlek, maka berkat dan rejekinya pun akan bersih atau hilang dari rumah mereka.

Larangan lainnya adalah tidak boleh bekerja pada saat hari raya Imlek. Menurut kepercayaan orang-orang Tionghoa, bila mereka masih tetap bekerja pada saat hari raya Imlek, maka selama satu tahun ke depan pekerjaan mereka akan menjadi lebih susah. Oleh karena itu, banyak perusahaan di Tiongkok yang memberikan libur panjang pada karyawannya, yaitu dari tanggal 1 sampai 15 penanggalan Imlek. Hal ini dimanfaatkan oleh para karyawan tersebut untuk pulang ke kampung halamannya dan merayakan Tahun Baru Imlek bersama dengan keluarganya di kampung halaman mereka.

Setiap perayaan pasti memiliki pernak-pernik khas, begitu pula dengan perayaan Tahun Baru Imlek, adapun berbagai jenis pernak-pernik khas Imlek tersebut antara lain:

- *Ang Bao* atau *Hong Bao*

Pada hari gembira ini, budi luhur *Xiao Tao* (berbakti pada orang tua) dilakukan dengan cara anak-anak harus *Bai Nian* kepada orang tua atau wali rumah tangga (*bai* sama dengan menghormat). Beberapa dari masyarakat Tionghoa, acara *Bai Nian* ini dilakukan dengan berlutut sambil membawa dua buah jeruk untuk diberikan kepada orang tuanya. Setelah itu, orang tua akan memberikan *Hong Bao* atau *Ang Bao* (amplop merah berisi uang) kepada anak-anaknya sebagai tanda terima kasih, membalas hormat dari anak-anak atau cucunya. Semangat kebersamaan sangat terasa melalui hal ini.



Gambar 2.5. Foto Berbagai Macam Angpao Imlek

Sumber: airatezuka.blogspot.com (2009, p. 5)

- Barongsai

Barongsai merupakan salah satu tradisi masyarakat Tionghoa untuk membawa rezeki. Barongsai merupakan figur seekor singa yang berdansa sambil berakrobat. Singa tersebut bisa mendatangi rumah-rumah atau kantor-kantor sebagai lambang

rezeki dan berkah serta untuk mengusir pergi pengaruh jahat. Tarian ini disertai pukulan tambur dan gembeng serta mercon untuk mengusir roh jahat. Permainan Barongsai ini juga disebut sebagai atraksi seni *Liong Sam Si*.

Permainan Barongsai ini berkaitan dengan kuasa yang di luar kemampuan manusia dan kadangkala ada juga roh-roh jahat yang mengganggu, sehingga biasanya ada pemain yang kesurupan, sakit atau mengalami akibat lainnya. Oleh sebab itu, sebelum Barongsai dimainkan, ada upacara khusus untuk membuka mata Barongsai (Koi Mu) dan untuk mendoakan agar selama permainan Barongsai tidak ada roh-roh jahat yang mengganggu. Selain itu, pemimpin upacara tersebut juga akan memasang juga Bunga Emas di atas kepala Barongsai sebagai penangkal bala. Tidak harus Bunga Emas, ada pula yang menempelkan kertas yang bertuliskan huruf kanji secara menyilang di atas kepala Barongsai ini.

Biasanya Barongsai diundang untuk keliling kota, dengan tujuan untuk memberikan keselamatan kepada penduduk kota. Ada pula yang mengundang secara pribadi ke rumahnya. Sebab orang-orang Tionghoa yakin bahwa Barongsai dapat mendatangkan kelembutan, keselamatan, kesehatan, rejeki atau keberhasilan usaha dan mengusir roh jahat. Bahkan ada juga yang mencabut bulu-bulu Barongsai tersebut, sebab mereka percaya bahwa bulu-bulu Barongsai tersebut dapat menyembuhkan penyakit sawan atau anak-anak yang sakit karena kaget atau terkejut.

Selain itu, atraksi Barongsai juga dapat digunakan sebagai upacara penolak bencana alam, banjir, gempa bumi, wabah penyakit dan lain-lainnya. Oleh sebab itu, orang-orang Tionghoa tidak segan-segan untuk menyediakan *Ang Bao* buat rombongan ini. Ada yang menggantung *Ang Bao* ini tinggi-tinggi sehingga si pemain Barongsai dengan keterampilannya harus berusaha mengambil *Ang Bao* tersebut. Namun ada juga yang memberikan langsung kepada salah satu anggota rombongan yang tugasnya menerima dan mengumpulkan *Ang Bao* tersebut. Pemberian *Ang Bao* ini dilakukan secara sukarela.

Usaha Barongsai untuk mendapatkan *Ang Bao* tersebut seringkali digambarkan seperti sikap, perilaku atau tindakan harimau atau singa, si raja hutan. Waspada, sabar, tekun dan juga berhati-hati untuk memangsa pada waktu yang tepat. Selain itu, pemberian *Ang Bao* ini juga memiliki arti lain, yaitu *Ang Bao* tersebut sebagai pengganti umpan atau mangsa agar roh Barongsai ini tidak memangsa secara

sembarangan dan terutama tidak akan memangsa manusia. Secara keseluruhan, Barongsai ini merupakan simbol atau lambang makhluk yang dahsyat, yang ditakuti dan sering dianggap mewakili Naga. Dengan harapan atau dipercayai bahwa ia dapat mengusir kuasa kegelapan atau roh jahat.



Gambar 2.6. Atraksi Barongsai dan Tarian Naga

Sumber: uploads.iklanmax.com (2009)

- *Chun Lian*

Pada saat Perayaan Tahun Baru Imlek, setiap rumah orang-orang Tionghoa akan ditemplei dengan *chun lian* di kedua sisi pintu depan atau pintu utama rumah mereka. Tradisi ini dimulai pada masa Dinasti *Han*. Pada masa itu, orang-orang Tionghoa bahkan menempelkan gambar atau lukisan dewa-dewa pengusir roh jahat agar kehidupan sepanjang tahun itu terhindar dari bencana dan malapetaka.

Namun, tradisi ini tidak berlangsung lama, karena sejak Dinasti *Sung*, *Chun Lian* telah berubah menjadi pantun tulisan. Misalnya: *Cai Yuan Kuang Jin* (baca: jai yuen guang cin) yang artinya kekayaan terus mengalir masuk, *Fu Gui Man Tang* (baca: fu kui man dang) yang berarti penuh mewah dan mulia, atau *Bu Bu Gao Shen* (baca: fu fu kao shen) yang artinya terus menanjak. Saat ini, meskipun *Chun Lian* berupa pantun tulisan, seperti di atas masih dapat diperoleh secara musiman, tapi yang lebih sederhana dan praktis dalam bentuk tulisan aksara Tionghoa sudah lebih dominan, misalnya: *Fu* (berkat), *Chun* (semi), *Ji Li* (keberuntungan), dan sebagainya. Untuk tulisan *Chun*, biasanya menggunakan tulisan *Fu* yang ditempelkan secara terbalik, menandakan kedatangan (sudah tiba).



Gambar 2.7. *Spring Couplets (chun lian)*

Sumber: victorkoo.blogspot.com (2007, p. 15)

- Jeruk

Melakukan *Bai Nian* dengan membawa buah jeruk adalah kebiasaan orang-orang yang tinggal di Selatan Tiongkok, terutama di propinsi Guang Dong. Dalam dialek *Cantonese* jeruk diucapkan dengan “*Gam*”, yang artinya adalah emas. Dengan kata lain, jeruk melambangkan kemakmuran karena bagi orang-orang Tionghoa emas sama dengan makmur atau kaya. Jadi, maksud dari melakukan *Bai Nian* dengan membawa buah jeruk adalah semacam doa atau harapan agar orang yang menerima jeruk tersebut selalu dilimpahi kemakmuran atau rejeki yang banyak.

- Lampion

Kata “Lampion” berasal dari bahasa Belanda “*Lampioen*”. Pembuatan lampion, dimulai sejak 150 tahun yang lalu di negeri Tiongkok. Pada saat itu, di negeri Tiongkok sedang mengalami musim dingin, sehingga rakyat Tiongkok, yang pada masa itu sebagian besar berprofesi sebagai petani, tidak dapat melakukan kegiatan bercocok tanam. Untuk mengisi waktu luang, mereka membuat lampion.

Lampion zaman dulu dibuat dari kertas, yang ditengahnya diletakkan sebuah lilin agar kelihatan terang. Selain berfungsi sebagai penerangan, lentera atau lampion ini berguna juga sebagai penghangat ketika musim dingin tiba. Sejak saat itu, orang-orang Tionghoa biasa menggunakan lampion merah di rumah mereka sebagai penerangan. Ketika sudah ada listrik, banyak orang-orang Tionghoa yang mulai meninggalkan lampion dan memilih untuk menggunakannya pada kesempatan-kesempatan khusus seperti ketika Perayaan Tahun Baru Imlek, *Yuan Xiao Festival*, *Dong Ciu Festival*, dan sebagainya.



Gambar 2.8. Foto Lampion

Sumber: www.kontekaja.com (2009, p.1)

- *Nian Gao* atau Kue Keranjang

Nian Gao adalah adalah sejenis kue manis yang terbuat dari tepung beras berwarna kecoklatan yang sedikit lengket. Kalimat *Nian Gao* ini artinya selaras dengan *Nian Nian Gao Shen*, *nian nian* berarti tahun-tahun dan *gao shen* artinya selalu menanjak. Tujuan orang-orang Tionghoa menyajikan kue ini adalah dengan harapan bagi yang memakannya akan mendapat limpahan berkat dan rejeki yang kian menanjak.

Pada zaman dahulu, saat musim dingin, negeri Tiongkok sering dilanda badai salju, sehingga banyak penduduk harus mengungsi. Sebagai bekal dalam perjalanan, penduduk mengolah beras sedemikian rupa menjadi berbentuk kue yang bisa tahan lama dan tidak basi. Kue tersebut tersebut kemudian dinamakan *Nian Gao*.

Sejak saat itu, *Nian Gao* menjadi tradisi tetap setiap menjelang perayaan Tahun Baru Imlek. Orang-orang Tionghoa di Indonesia biasanya membuat *Nian Gao* ini dalam berbagai ukuran dan disusun dalam keranjang, maka dari itu di Indonesia, kue ini lebih dikenal sebagai kue keranjang.



Gambar 2.9. Foto Kue Keranjang

Sumber: img147.imageshack.us (n.d.)

- Pakaian Baru

Pada saat Perayaan Tahun Baru Imlek, semua orang diwajibkan untuk mengenakan pakaian baru, khususnya yang berwarna merah. Hal ini didasarkan pada keyakinan orang-orang Tionghoa bahwa dengan mengenakan pakaian yang baru akan membawa keberuntungan yang baru bagi pemakainya.

2.3.2. *Yuan Xiao Jie* (Festival Festival *Cap Go Meh* atau Festival Lampion)

Puncak dari acara Perayaan Tahun Baru Imlek ini adalah pada tanggal 15 penanggalan Imlek, yang ditandai dengan diadakannya *Yuan Xiao Festival* atau lebih dikenal di Indonesia dengan sebutan *Cap Go Meh*. *Cap Go* berarti tanggal 15 dan *Meh* sama dengan malam, *Cap Go Meh* adalah malam tanggal 15. Pada tanggal 15 bulan pertama penanggalan Imlek ini merupakan malam pertama dengan bulan sebandar-bundarnya dalam tahun yang baru.

Pada malam itu semua orang bersukaria. Lampion beraneka bentuk dan warna, yang berisikan sebatang lilin atau benda penerang lainnya, merupakan pernik khusus dalam perayaan ini. Di Tiongkok, tiap rumah dihiasi pernik ini. Orang-orang kaya berlomba-lomba memasang lampion-lampion yang bagus dengan beraneka ragam bentuk coraknya. Jalan raya menjadi cemerlang oleh karenanya. Selain itu, cahaya bulan purnama juga ikut memandikan daerah tersebut dengan cahaya peraknya.

Oleh karena pada acara ini ditampilkan lampion-lampion indah beraneka ragam tersebut, sebagian orang juga menyebut perayaan ini sebagai Festival Lampion. Seperti halnya Perayaan Imlek, *Yuan Xiao Festival* juga memiliki makanan khasnya sendiri. Di Tiongkok, *Yuan Xiao Festival* ini dirayakan dengan makan bola-bola ketan bernama *Yuan Xiao* (Tiongkok Utara) atau *Dang Yuan* (Tiongkok Selatan), yang di Indonesia lebih dikenal dengan nama *Ronde*. Makanan yang terbuat dari beras ketan yang ditumbuk kemudian dibulatkan sehingga rasanya kenyal ini, menyimbolkan kesatuan keluarga karena terbuat dari tepung ketan dan berbentuk bundar.

Pada zaman Dinasti Han, ada seorang lelaki yang sangat baik, bijaksana, adil, serta dihormati oleh orang-orang di istana, yang bernama Dong Fang Shuo. Dong Fang Shuo juga bisa meramal dan ramalannya seringkali benar sehingga dipercaya oleh rakyat.

Suatu hari, ketika Dong Fang Shuo sedang berjalan-jalan di kebun kerajaan, ia melihat seorang gadis yang hendak bunuh diri. Dong Fang Shuo cepat-cepat mencegah tindakan nekad gadis itu, lalu ia bertanya pada gadis itu, mengapa ia ingin mengakhiri hidupnya. Gadis itu kemudian menceritakan masalahnya pada Dong Fang Shuo.

Gadis itu bernama Yuan Xiao. Ia adalah seorang pelayan istana. Dulu, ia tinggal dengan keluarganya di barat laut ibukota Chang An. Kemudian ia masuk ke istana dan ia tidak lagi dapat pulang dan berkumpul dengan keluarganya. Setiap tahun baru, ia merasa kangen dan ingin menemui keluarganya. Ia pun kemudian meminta tolong pada Dong Fang Shuo untuk membantunya mengatasi masalahnya itu. Dong Fang Shuo yang terharu melihat ketulusan hati Yuan Xiao untuk dapat bertemu dengan keluarganya, berjanji akan membantunya.

Ia pun kemudian mencari cara dan menyusun strategi agar gadis tersebut dapat keluar dari istana sejenak untuk berkumpul bersama keluarganya. Dong Fang Shuo kemudian mendatangi keluarga Yuan Xiao dan meminta pertolongan keluarga Yuan Xiao untuk ikut menolong Yuan Xiao.

Adapun strategi tersebut adalah Dong Fang Shuo menghasut rakyatnya dengan mengatakan bahwa akan ada api pada hari ke 15 pada bulan pertama penanggalan Imlek. Ia juga mengatakan bahwa pada hari itu akan ada seorang wanita bergaun merah menunggang keledai akan masuk ke Chang An dan membakar kota tersebut (Dong Fang Shuo meminta bantuan adik Yuan Xiao untuk berperan sebagai wanita ini). Dong Fang Shuo memerintahkan agar pada hari ke 15 tersebut, semua orang tua yang berambut putih harus menunggunya dan berlutut kepadanya untuk memohon belas kasihan wanita tersebut agar seluruh kota selamat.

Pada hari ke 15 tersebut, datanglah wanita yang sebenarnya adalah adik Yuan Xiao itu. Kemudian ia berpesan pada para orang tua untuk menyampaikan pesannya kepada kaisar mereka. Dong Fang Shuo pun segera menghadap kaisar dengan membawa tulisan pesan dari para orang tua tersebut. Kaisar saat itu sangat mempercayai pesan yang diberikan oleh para orang tua. Ia pun bertanya pada Dong Fang Shuo mengenai jalan keluar terbaik. Lalu Dong Fang Shuo pun mengusulkan agar seluruh rakyat membuat bola nasi ketan sebagai persembahan untuk Dewa Api karena Dewa Api menyukai makanan ini.

Selain itu, Dong Fang Shuo juga mengusulkan pada kaisar agar ia memerintahkan para pegawai istana dan seluruh rakyat untuk meletakkan lentera di semua jalan dan gang, serta menyalakan kembang api dan petasan pada malam ke 15 bulan pertama penanggalan Imlek tersebut. Dengan demikian, seluruh kota akan terlihat menyala dan terang benderang sehingga Kaisar Jade (Kaisar Langit) akan mengira bahwa seluruh kota Chang An terbakar (mengelabui Kaisar Jade). Dong Fang Shuo juga meminta kaisar untuk mengizinkan Yuan Xiao, yang terkenal paling ahli membuat bola-bola nasi ketan, untuk membawa lentera pada malam ke 15 sebagai penghormatan kepada Dewa Api dan akan diikuti olehnya.

Akhirnya rencana Dong Fang Shuo ini berjalan lancar dan Yuan Xiao pun bisa bertemu lagi dengan keluarganya. Setelah itu, Dong Fang Shuo pun memohon pada kaisar untuk membiarkan para penghuni istana dan rakyat lainnya berkumpul setiap malam tanggal 15 bulan pertama tersebut. Oleh karena itulah, bola-bola nasi ketan tersebut disebut Yuan Xiao (Goh & Fu 76-87).

Meskipun demikian, orang-orang Tionghoa di Indonesia tidak terbiasa untuk merayakan Festival *Yuan Xiao* atau Perayaan *Cap Go Meh* ini dengan memakan Yuan Xiao. Mereka memiliki makanan khas tersendiri, yang mereka peroleh dari hasil perpaduan antara budaya Tionghoa dengan budaya Indonesia. Makanan itu bernama lontong *Cap Go Meh*. Lontong yang berbentuk bulat, dianggap mewakili bentuk bulan purnama. Teknik pembuatannya dipercaya diambil dari teknik pembuatan bakcang atau kuecang, yang telah ada sejak ribuan tahun lalu.

Untuk pelengkap hidangan tadi sekaligus untuk menghormati Laksamana Cheng Ho yang seorang Muslim, dikreasikan dengan “sup” ayam modifikasi dan silang budaya antara budaya Tionghoa dengan budaya Indonesia, dengan menggunakan rempah-rempah yang memang sudah ada dan digunakan sejak lama di bumi Nusantara ini, yaitu santan.



Gambar 2.10. Foto Ronde

Sumber: indonesian.cri.cn (2008, p. 1)



Gambar 2.11. Gambar Dong Fang Shuo

Sumber: Goh, Fu (1997, 79)



Gambar 2.12. Gambar Yuan Xiao

Sumber: Goh, Fu (1997, 77)

2.3.3. *Han Shi Jie* (Festival Makanan Dingin)

Satu hari sebelum Festival Qing Ming, ada perayaan yang dinamakan Festival Makanan Dingin. Orang-orang Tionghoa Indonesia tidak ikut merayakan festival ini. Pada saat Festival Makanan Dingin, rakyat Tiongkok dilarang untuk menyalakan api dapur. Seluruh makanan harus dimakan dalam keadaan dingin, tidak boleh memasak atau menghangatkan makanan.

Hal ini bermula pada masa Dinasti Zhou (1100-221 SM). Pada masa itu, ada dua orang pangeran dari negeri Jin, Zhong Er dan Yi Wu, yang diasingkan oleh ayahnya karena ayahnya lebih memihak kepada istri mudanya. Dalam pengembaraannya, kedua pangeran ini mengalami penderitaan yang luar biasa. Bahkan mereka pernah kehabisan makanan, sehingga mereka tidak mempunyai tenaga lagi untuk melanjutkan perjalanannya.

Dalam keadaan kritis tersebut, salah satu pengikut mereka yang bernama Jie Zi Tui memotong daging kakinya, dimasak dan disajikan kepada majikannya

sehingga majikannya tersebut menjadi kuat kembali serta dapat melanjutkan perjalanan mereka.

Tak lama kemudian, Zhong Er kembali ke negeri Jin dan menjadi penguasa dengan gelar Bangsawan Wen. Dia memberi hadiah kepada semua orang yang setia menjadi pengikutnya ke pengasingan, tetapi dia lupa pada Jie Zi Tui.

Jie Zi Tui merasa kecewa, ia kemudian mengambil keputusan untuk meninggalkan Bangsawan Wen dan hidup menyendiri bersama ibunya yang sudah lanjut usia di gunung. Ia tidak ingin lagi memikirkan perkara keduniawian.

Perbuatan Bangsawan Wen yang tidak tahu balas budi ini kemudian menuai kritik. Ada orang yang menulis surat kritik dan ditempelkan di pintu istana. Setelah membaca surat itu, barulah Bangsawan Wen teringat kembali pada Jie Zi Tui.

Ia ingat akan pengorbanan Jie Zi Tui dan ia merasa bersalah karena telah melupakannya. Ia ingin memanggil kembali Jie Zi Tui dan memperbaiki sikapnya, serta memberi hadiah pada Jie Zi Tui. Namun, ia bingung mau mencarinya kemana, karena tak ada seorang pun yang tahu di mana Jie Zi Tui tinggal di gunung tersebut.

Salah seorang bawahan Bangsawan Wen mengajukan suatu cara untuk memanggil Jie Zi Tui, yaitu dengan cara membakar gunung tersebut. Dengan tujuan, bila hutan di gunung tersebut terbakar, maka Jie Zi Tui pasti akan keluar untuk menyelamatkan ibunya yang tercinta.

Bangsawan Wen pun setuju dengan ide ini. Hutan di gunung itu pun dibakar. Namun, sampai hutan di gunung itu habis terbakar, Jie Zi Tui tidak kunjung keluar. Setelah api padam, jenazah Jie Zi Tui ditemukan dalam posisi memeluk peti mati ibunya.

Bangsawan Wen menyesal atas kejadian tersebut. Kemudian, ia mengeluarkan suatu peraturan, bahwa seluruh rakyat tidak diperkenankan untuk menyalakan api dapur, baik untuk memasak atau menghangatkan makanan selama satu hari, yaitu satu hari sebelum Festival Qing Ming (Goh & Fu 90-99).

Orang Tionghoa memang memegang teguh ajaran tentang *Hao* (berbakti) atau membalas budi. Harus ingat budi orang tua atau siapapun juga yang pernah melakukan suatu pengorbanan. Merupakan pantangan yang sangat besar kalau kita melupakan budi orang tua atau budi orang lain. Ada ungkapan bahwa hutang emas bisa dibayar, hutang budi akan dibawa hingga mati. Dengan kata lain, ada rasa

bersalah dalam diri kita bila kita tidak dapat membalas budi, apalagi sampai melupakannya.

2.3.4. *Qing Ming Jie* (Festival *Qing Ming*)

Festival *Qing Ming*, dirayakan pada bulan ketiga penanggalan Imlek. Tanggalnya dalam penanggalan Imlek tidak tetap atau berubah-ubah. Yang pasti pada permulaan bulan ketiga tersebut. Sedangkan menurut penanggalan Masehi, perayaan ini jatuh pada tanggal 4 atau 5 April. *Qing* berarti bersih dan murni, *Ming* berarti tenang, *Qing Ming* berarti bersih tenang.

Pada Festival *Qing Ming* ini, orang Tionghoa biasanya akan berziarah ke makam orang tua atau leluhur mereka untuk sembahyang (bagi orang Budha dan Kong Hu Cu) dan membersihkan kuburan tersebut. Hal ini dilakukan untuk menunjukkan rasa bakti. Setelah membersihkan kuburan, lalu biasanya mereka akan menaburkan kertas lima warna di atas kuburan tersebut. Kebiasaan tersebut dilakukan berdasarkan sebuah dongeng atau legenda.

Konon semasa perjuangan sebelum Dinasti Han berdiri, Liu Bang dibantu oleh bala tentaranya mendapatkan singgasana sebagai Kaisar Gao Zu. Setelah ia berhasil menjadi seorang kaisar, ia berkeinginan untuk mengunjungi makam kedua orang tuanya. Namun sayangnya, batu-batu nisan di pemakaman telah hancur dan ukirannya sudah tak tampak lagi akibat perang. Tetapi hal ini tidak lantas menghentikan niat kaisar itu untuk mencari kuburan orang tuanya. Ia pun mengerahkan para pengawalnya untuk ikut mencari kuburan orang tuanya.

Tiba-tiba salah satu dari lima kertas warna yang terletak di atas kuburan orang lain terbang dan hinggap di depan kaisar. Kaisar pun bertanya pada pengawal tentang kertas tersebut. Pengawal mengatakan bahwa itu adalah salah satu dari kertas lima warna, yang biasanya di atas kertas tersebut diberi tulisan petuah. Kemudian kaisar tersebut memiliki ide, ia berdoa pada Langit dan meminta bantuanNya untuk menolongnya menemukan kuburan orang tuanya, yaitu ia akan melempar setumpuk kertas lima warna tersebut ke udara. Bila ada selembur yang menyangkut di batu nisan dan tidak tertiuip oleh angin, maka itulah kuburan orang tuanya. Dengan cara inilah kemudian Kaisar Gao Zu dapat menemukan kuburan orang tuanya.

Sejak saat itu apabila orang-orang membersihkan kuburan selama Festival *Qing Ming*, mereka harus yakin bahwa sekelilingnya bersih dan menempatkan kertas lima warna di batu nisan sebagai tanda bahwa keturunannya sedang berdoa dan memperlihatkan penghormatannya pada orang yang telah meninggal (Goh & Fu 103-107).



Gambar 2.13. Gambar Liu Bang

Sumber: Goh, Fu (1997, 104)

Pada saat Festival *Qing Ming*, Tiongkok masih mengalami musim semi dan cuacanya sangat cerah. Oleh karena itu di samping memberi penghormatan pada orang yang telah meninggal, pada hari ini orang-orang bertamasya ke luar kota. Salah satu acara yang tidak pernah ketinggalan adalah bermain layangan. Acara bermain layangan ini hanya diadakan pada waktu *Qing Ming* saja karena setelah *Qing Ming*, arah anginnya tidak menentu.

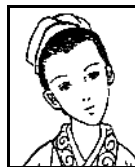
Dahulu kala, di Dusun Wei, Shandong, hidup seorang pemuda bernama Yang Qing. Ia pandai melukis. Suatu ketika, Yang Qing pergi menjual lukisannya. Tiba-tiba dari kejauhan, dia melihat seorang kakek-kakek sedang dikejar-kejar oleh seekor macan. Yang Qing mengeluarkan lukisannya dan memasangnya pada sebuah pohon. Kemudian, Yang Qing menyuruh kakek itu berlari ke arahnya dan lalu mereka pun sembunyi di balik pohon itu.

Sang macan mengira babi gendut dalam lukisan itu adalah nyata. Ia mengambil lukisan itu dan berhenti mengejar si kakek. Sebagai balas budi, kakek memberikan anak perempuannya, yang bernama Feng Zhen, untuk diperistri oleh Yang Qing. Ketika Yang Qing dan Feng Zhen sedang mempersiapkan pernikahan mereka, ternyata kaisar juga sedang mencari selir. Kemudian, para pengawal kaisar melihat Feng Zhen dan mereka membuat lukisan diri Feng Zhen, lalu mereka

mengirimnya pada kaisar. Kaisar pun ternyata menyukai wajah Feng Zhen yang cukup cantik.

Kemudian pada Festival *Qing Ming*, kaisar mengirim tentara untuk membawa Feng Zhen ke istana. Namun, Yang Qing mendapatkan ide untuk menyelamatkan calon istrinya. Ia membuat lukisan menyerupai Feng Zhen, kemudian menerbangkannya ke langit. Para pengawal kaisar yang hendak menjemput Feng Zhen, mengira bahwa yang terbang ke angkasa itu adalah Feng Zhen yang asli. Setelah itu, Yang Qing dan Feng Zhen memutuskan untuk pergi dari daerah itu agar tidak ketahuan oleh kaisar.

Sejak saat itu, setiap keluarga di Dusun Wei menerbangkan layang-layang bergambar manusia ke langit pada Festival *Qing Ming*. Pada mulanya, praktik ini dikenal sebagai melepaskan Feng Zhen. Namun, khawatir istilah ini akan sampai ke telinga kaisar, lama-kelamaan menjadi menerbangkan *feng zheng* (Li & Fu 117-119).



Gambar 2.14. Gambar Feng Zhen

Sumber: Li, Fu (2003, 118)



Gambar 2.15. Gambar Yang Qing

Sumber: Li, Fu (2003, p. 117)

2.3.5. *Duan Wu Jie* (Festival Perahu Naga)

Sesudah Festival *Qing Ming* disusul dengan Festival *Duan Wu* (baca: tuan u) pada tanggal 5 bulan 5 penanggalan Imlek. Di Indonesia, Festival *Duan Wu* ini lebih dikenal dengan nama Festival Perahu Naga. Pusat dari keramaian perayaan ini adalah di air, seperti sungai. Biasanya juga perahu naga yang berlomba dengan diiringi genderang, canang, dan gembeng untuk penambah semangat.

Pada Festival *Duan Wu* ini, biasanya orang Tionghoa makan bakcang, yaitu nasi yang berisikan daging babi kemudian dibungkus dengan menggunakan daun

bambu dan berbentuk khas, menyerupai bentuk kerucut. Untuk makanan ini, ada yang membuatnya dari bahan beras, ada juga yang membuatnya dari ketan. Tergantung selera masing-masing.

Selain bakcang, ada pula semacam kue khusus dalam Perayaan *Be Zun*, yaitu kuecang. Kue ini bentuknya sama dengan bakcang, hanya saja ukurannya lebih kecil. Kuecang ini terbuat dari ketan dan di dalamnya tidak berisikan apa-apa. Biasanya kuecang ini dimakan dengan cairan gula pasir, bahkan saat ini ada juga yang menggunakan sirup.

Asal-usul Festival *Duan Wu* ini berhubungan dengan sejarah, yang kemudian berkembang menjadi legenda di kalangan orang Tionghoa. Pada masa itu, ada seorang warga negara yang baik dan sangat cinta pada negara dan bangsanya. Ia bernama Qu Yuan. Qu Yuan dilahirkan pada tahun 340 SM dan merupakan salah satu anggota keluarga bangsawan mulia yang berpengaruh di Kerajaan *Zhu*. Dia dipercaya sebagai penasehat Raja Huai yang memerintah pada tahun 328 – 299 SM. Selain sebagai berprofesi penasehat raja, Qu Yuan juga merupakan seorang filsuf dan penyair. Dalam sejarah Tiongkok, Qu Yuan lebih dikenal sebagai penyair bahkan terbesar pada jamannya. Sajak-sajaknya banyak dikagumi orang dan juga sempat kumpulan sajaknya diterbitkan menjadi sebuah buku pada tahun 1957.

Pada masa itu, terdapat 7 negara yang saling berperang dan berebut wilayah. Kerajaan *Zhu* merupakan kerajaan yang terbesar di antara ketujuh negara tersebut. Tetapi negara yang terkuat, baik dari segi angkatan perang, ekonomi, dan sebagainya adalah Kerajaan *Jin*, yang berpusat di Barat Laut. Kerajaan *Jin* ini yang selalu berusaha melakukan ekspansi untuk memperluas wilayah negaranya dengan jalan merebut dan menduduki negara lain.

Meskipun Kerajaan *Zhu* merupakan kerajaan yang terbesar dan luas wilayahnya, serta terletak di lembah Sungai *Yang Zhe*, negara ini merupakan negara yang lemah. Bila Kerajaan *Jin* menyerang negara ini, maka negara ini dipastikan akan kalah. Oleh karena itu, sebagai penasehat raja yang bijaksana, Qu Yuan menyarankan agar raja mengadakan kerja sama dengan kelima negara lainnya agar dapat lepas dari ancaman Kerajaan *Jin*. Bila enam negara bergabung, maka tentunya akan lebih kuat dan Kerajaan *Jin* dapat dikalahkan. Setidak-tidaknya keenam negara

ini dapat saling bahu membahu untuk mempertahankan negaranya dari serangan Kerajaan Jin.

Namun rencana Qu Yuan ini digagalkan oleh Kerajaan *Jin*. Seorang menteri dari Negara *Jin*, yang bernama Thio Gi berhasil menipu Raja Huai. Thio Gi menawarkan wilayahnya untuk Kerajaan *Zhu* dan juga bersedia untuk bekerja sama dengan Kerajaan *Zhu* ini bila Kerajaan *Zhu* tidak bergabung dengan kelima negara lainnya. Qu Yuan mengetahui maksud dibalik tawaran baik Thio Gi tersebut. Ia berusaha menasehati rajanya, namun ia ditolak dan bahkan dikucilkan oleh rajanya.

Setelah itu, benar seperti dugaan Qu Yuan, rajanya tertipu dan ditangkap. Kerajaan *Zhu* diserang dan wilayahnya direbut oleh Kerajaan *Jin*. Qu Yuan saat itu berusia 62 tahun. Ia merasa sedih, putus asa, dan hancur hatinya. Kemudian ia mengakhiri hidupnya dengan menenggelamkan dirinya di Sungai *Mi Lo* di propinsi Hunan pada tanggal 5 bulan 5 penanggalan Imlek.

Rakyat yang mencintainya berusaha mencari jenazah Qu Yuan dengan perahu. Namun, jenazah Qu Yuan itu tidak dapat ditemukan. Kemudian rakyat membuat bakcang sebanyak mungkin lalu dilemparkan ke dalam Sungai *Mi Lo*, dengan harapan agar ikan tidak memakan mayat Qu Yuan dan memakan bakcang tersebut. Kemudian untuk memperingati Qu Yuan, mereka biasa mengadakan lomba perahu naga dan memakan bakcang atau kuecang (“China”).

2.3.6. *Qi Qiao Jie* (Festival *Qi Qiao* atau Festival *Qi Xi*)

Tanggal 7 Bulan 7 Penanggalan Imlek adalah Festival *Qi Qiao* atau *Qi Xi* yang diperingati secara tradisional oleh rakyat Tiongkok. Festival itu berkaitan erat dengan dongeng Niulang dan Zhinu (Jaka Gembala Sapi dan Putri Tenun).

Dahulu kala, langit masih berwarna biru murni tanpa awan sedikit pun. Kaisar Kahyangan merasa warnanya terlalu monoton, dan menyuruh ketujuh putrinya menenun kain untuk membuat pakaian langit. Namun, kain hasil buatan ketujuh putrinya itu tetap monoton, hanya berwarna abu-abu atau putih.

Putri bungsu dari ketujuh putri itu adalah seorang gadis yang cerdas. Ia menemukan bunga dengan 7 warna di taman bunga. Dengan bunga tujuh warna itu, si bungsu berhasil mencelup kain tenunan dengan warna menyala. Berkat

kecerdasannya, ia akhirnya menenun kain yang berwarna warni. Kakak perempuannya sangat mengaguminya.

Dengan kain yang berwarna warni itu, mereka pun mengambil keputusan untuk memakai pakaian berwarna putih pada siang hari, mengenakan pakaian berwarna abu-abu ketika turun hujan, dan pakaian berwarna warni pada pagi dan petang. Perbuatan ketujuh putri itu sangat menyenangkan hati Kaisar Kahyangan. Oleh karena kecerdasannya itu, si bungsu juga dianugerahi gelar sebagai “Putri Tenun”.

Putri Tenun setiap hari menenun dan waktu istirahat, biasanya ia menikmati pemandangan di bumi manusia di bawah Kahyangan. Suatu hari, seorang pemuda menarik perhatiannya. Putri Tenun mengamati bahwa si anak muda itu selalu sendirian, dan hanya bercakap-cakap dengan seekor sapi tua di sampingnya. Putri Tenun lama-kelamaan menaruh kasihan kepada si laki-laki muda itu, yang bernama Niulang atau Jaka Gembala Sapi.

Pada suatu hari, sapi tua mengatakan kepada Jaka Gembala : “Besok adalah tanggal 7 bulan 7. Tujuh putri Kaisar Kahyangan akan turun ke bumi untuk mandi. Dengan menyembunyikan pakaian Putri Tenun, kau akan dapat memperisterinya.” Atas nasehat sapi tua, Jaka Gembala bertekad untuk berbuat seperti yang dikatakan oleh sapi tua itu.

Pada tanggal 7 bulan 7, Jaka Gembala bersembunyi di bebatuan di tepi sungai, dan tak lama setelah ia menyembunyikan diri, di langit terlihat 7 gugus awan berwarna, dan di setiap gugus awan terlihat seorang bidadari. Setelah sampai di tepi sungai, mereka pun menanggalkan pakaian, dan terjun ke dalam sungai yang jernih. Waktu itu Jaka Gembala segera memungut pakaian Putri Tenun dan melarikan diri terburu-buru. Terkejut oleh kebisingan di tepi sungai, tujuh bidadari itu segera meninggalkan sungai dan naik ke tepi, lalu enam di antaranya segera memakai pakaiannya dan terbang kembali ke langit. Sementara itu, Putri Tenun bingung mencari pakaiannya karena ia tidak bisa terbang bila tidak ada pakaiannya itu. Jaka Gembala dengan gugup mengatakan kepada Putri Tenun bahwa ia akan mengembalikan pakaiannya asalkan Putri Tenun setuju untuk menikah dengannya. Putri Tenun menyadari bahwa si laki-laki itu adalah pemuda yang selalu ia amati selama ini, maka dengan malu-malu, ia pun setuju.

Malam itu mereka menikah dalam suatu upacara yang dipimpin oleh sapi tua. Selama dua tahun setelah menikah, mereka dikaruniai dua anak, satu lelaki dan satu perempuan. Setiap hari, Jaka Gembala menggarap tanah dan Putri Tenun menenun kain dan menempuh kehidupan yang sangat bahagia.

Tujuh tahun setelah menikah lewat sudah. Satu tahun di bumi sama dengan satu hari di langit. Setiap tujuh hari, Kaisar Kahyangan akan memanggil ketujuh anak perempuannya. Setelah mengetahui putri ketujuh sudah menikah dengan manusia di bumi, ia marah sekali.

Pada tanggal 7 bulan 7, ia memerintahkan tentara Kahyangan ke bumi untuk menjemput paksa Putri Tenun kembali ke Kahyangan. Jaka Gembala dengan sedih sekali mengejar istrinya dengan membopong dua anaknya yang masing-masing ditaruh dalam dua bakul besar. Melihat peristiwa itu, sapi tua mencabut salah satu tanduknya untuk dijadikan sebuah perahu terbang untuk menerbangkan Jaka Gembala dan anaknya ke langit. Kedua anaknya terus berteriak: “Ma, ma.” Mendengar teriakan anak dan Jaka Gembala, Putri Tenun melepaskan diri dari tangan jenderal langit untuk bertemu dengan suami dan anaknya. Justru pada waktu itu, Kaisar Langit melambaikan tangannya di langit dan muncullah sebuah sungai galaksi di antara Jaka Gembala dan Putri Tenun. Pada saat itu, di langit datanglah kawanan burung magpie yang memasang jembatan magpie di atas sungai galaksi agar Jaka Gembala dan Putri Tenun dapat bertemu di atas jembatan. Kaisar Kahyangan dengan demikian terpaksa menyetujui agar mereka bertemu sekali setahun, yaitu pada malam setiap tanggal 7 bulan 7.

Sejak itu, pada hari ke-7 bulan ke-7, orang-orang berdoa untuk Jaka Gembala dan gadis penenun. Selama masa Dinasti Utara dan Selatan, para wanita pada masa itu biasanya memasukkan benang pada sebuah jarum khusus. Jarum ini mempunyai 7 lubang. Bila semua benang sudah dimasukkan ke jarum maka itu pertanda keberuntungan. Lalu pada masa Dinasti *Song*, para wanita menyimpan laba-laba yang sedang merajut darangnya dalam kotak kecil. Keesokan paginya, mereka akan membuka kotak tersebut dan melihat apakah si laba-laba telah selesai merajut sarangnya. Rajutan sarang yang bagus menandakan bahwa mereka akan mendapat keberuntungan.

Selama Dinasti *Qing* dan *Ming*, para wanita mengapungkan sebuah jarum di permukaan air baskom. Mereka kemudian melihat bayangan di dasar baskom itu. Apabila bayangannya menyerupai bunga, burung, atau binatang, mereka mengartikan bahwa jarum tersebut bagus untuk dipakai. Bagi wanita yang sudah menikah akan membeli boneka tanah liat *Mo He Luo* pada hari itu dengan harapan bisa memperoleh seorang anak. Oleh karena boneka *Mo Le Huo* ini sering membawa daun lotus, maka anak-anak yang sedang bermain di jalanan pun membawa daun lotus pada hari itu. Konon, pada malam tanggal 7 bulan 7 penanggalan Imlek, gadis yang berada di bawah pohon anggur akan mendengar bisikan Jaka Gembala dan Putri Tenun (“China”).

2.3.7. *Zhong Yuan Jie* (Festival *Zhong Yuan* atau Festival Hantu)

Sejak zaman dulu, masyarakat Tionghoa percaya bahwa selama 30 hari pertama bulan ketujuh, pintu neraka akan dibuka dan hantu-hantu lapar akan turun ke bumi. Sebenarnya, Festival *Zhong Yuan* adalah peringatan kepada leluhur, tetapi setelah agama Budha datang ke Tiongkok, perayaan tersebut dipengaruhi unsur Budha dan dikenal dengan sebutan *Yu Lan Pen Jie*.

Pada saat Festival *Zhong Yuan*, setiap kuil Budha membentuk sekelompok masyarakat *Yu Lan Pen* dengan menyalakan lentera dan mengidungkan sutra. Maksudnya untuk mengusir hantu-hantu di neraka menyeberangi lautan penderitaan.

Menurut sutra Budha, Budha suatu saat pernah memerintah Mulian (salah satu penganut Budha) untuk membentuk masyarakat *Yu Lan Pen*, karena ibunya menjelma di antara hantu-hantu lapar di neraka, dimana dia tidak diizinkan makan apa-apa. Pada hari ke-15 bulan ke-7, masyarakat akan menyuguhkan berbagai jenis buah-buahan di atas baskom, dan menyajikannya sebagai pemberian makanan pada makhluk yang baik budinya itu. Sajian dibuat 10 persegi dengan 8 titik kompas. Kaisar Budha, Liang Wu Di dari Dinasti Liang bertanggung jawab atas pengawasan *Zhong Yuan* (Goh & Fu 169).

2.3.8. *Zhong Qiu Jie* (Festival Pertengahan Musim Gugur)

Perayaan ini dimulai lebih dari 2000 tahun yang lalu. Festival Pertengahan Musim Gugur ini terkenal sebagai perayaan yang sangat puitis. Perayaan ini

diadakan pada tanggal 15 bulan 8 penanggalan Imlek, tepat setelah musim panen (mengingat dulu Tiongkok merupakan negara agraris).

Pada hari itu biasanya langit cerah dan cuaca bagus. Orang-orang merayakan pesta panen yang menandai kepercayaan bahwa “alam dan manusia adalah satu”. Semasa Dinasti *Song*, menyembah bulan sudah memasyarakat, hal ini berkat pengaruh orang-orang terpelajar pada masa itu. Makan kue bulan telah ada menjelang akhir Dinasti *Yuan*. Dalam bahasa Mandarin kue bulan ini disebut *Zhong Qiu Bia*.

Kue *Zhong Qiu Bia* asli dari Tiongkok, berbentuk gepeng dan tepinya bergerigi. Pada bagian muka ada gambar kelinci di bawah pohon Casia. Hal ini berkaitan dengan kepercayaan ajaran Tao, yang menyatakan bahwa salah satu penghuni bulan adalah kelinci. Kelinci ini memiliki kesibukan sendiri, yaitu membuat obat panjang umur. Pada awalnya, isi dari kue ini hanya kacang hijau atau kacang hitam. Seiring dengan perkembangan jaman, kini isinya pun beraneka ragam.

Di Indonesia sendiri isi dari kue ini telah hadir dalam berbagai rasa, seperti coklat, durian, keju, dan lain-lain. Bentuknya pun ada yang merupakan hasil modifikasi, yaitu berbentuk bulat gepeng, menyerupai bentuk bulan, ada yang besar dan ada yang kecil. Biasanya yang membuat kue bulan modifikasi ini adalah kalangan Tionghoa peranakan.

Kebiasaan menyediakan Kue Bulan pada saat Festival Pertengahan Musim Gugur berawal dari berakhirnya Dinasti *Song*, dimana orang-orang Mongol menguasai Tiongkok. Orang-orang Mongol itu menyiksa orang-orang Han (sebutan untuk rakyat Tiongkok), dan bahkan mereka tidak diberi keleluasaan sedikit pun, mereka menempatkan seorang prajurit di tiap-tiap rumah orang Han agar mereka tidak dapat saling berhubungan satu sama lain dan tidak dapat melakukan pemberontakan.

Namun demikian, beberapa orang Han berhasil lolos dari pengawasan prajurit-prajurit Mongol itu dan berkumpul mencari cara untuk menghancurkan kekuasaan Mongol. Oleh karena sulitnya menjalin komunikasi di antara orang Han, akibat dari penjagaan prajurit di tiap-tiap rumah orang Han, mereka tidak bisa menghimpun kekuatan untuk mengalahkan orang Mongol. Lalu, seseorang dari kelompok itu mengusulkan untuk menyisipkan pesan di dalam kue bulan. Di dalam

kebiasaan orang Tiongkok, setiap Festival Pertengahan Musim Gugur, mereka selalu makan kue bulan. Kemudian mereka, mulai membuat kue-kue bulan berisikan pesan rahasia tersebut.

Keesokkan harinya, mereka mendatangi setiap rumah orang Han dan membagi-bagikan kue bulan itu. Kemudian mereka juga mengatakan pesan tersirat kepada orang-orang Han, seperti “Menurut tradisi, kalian harus membelanya dan memakan isinya”. Lalu orang-orang Han itu pun membelah setiap kue bulan yang mereka terima dan menerima pesan, yang berisikan “Revolusi pada tanggal lima belas bulan delapan”. Karena pemberitahuan itu, rakyat bersama-sama melakukan aksi revolusi tersebut dan berhasil mengalahkan kekuasaan Mongol. Kemudian, untuk memperingati kesenangan dalam mendapatkan kebebasan dan kedamaian mereka, orang-orang makan kue bulan selama Festival Pertengahan Musim Gugur (Goh & Fu 192-197).

Menurut cerita rakyat, pada masa itu dan setelahnya, Festival Pertengahan Musim Gugur menjadi hal yang penting. Sebegitu pentingnya, sehingga orang-orang Tionghoa banyak yang menikahkan anaknya pada bulan ini. Oleh karena itu, seringkali bulan ini disebut bulan orang menikah.

Bagi anak-anak, malam *Zhong Qiu* ini merupakan malam pesta, malam bersukaria karena mereka dibebaskan untuk bermain sampai larut malam atau lebih malam daripada hari biasanya. Anak-anak diperbolehkan main secara bebas sambil membawa lampion yang berbentuk kelinci, naga dan sebagainya.

Di Indonesia, perayaan ini kurang mempunyai arti khusus yang dikaitkan dengan keadaan alam. Hal ini dikarenakan di Indonesia tidak dikenal musim gugur. Berbeda dengan Tiongkok yang mengalami musim gugur, hal ini berkaitan dengan alam. Bagi masyarakat Tionghoa di Tiongkok, Festival Pertengahan Musim Gugur adalah suatu perayaan yang berkaitan erat dengan alam atau peredaran alam.

Seperti perayaan-perayaan lainnya, Festival *Zhong Qiu* juga memiliki berbagai macam cerita rakyat yang melatarbelakangi perayaan ini, antara lain sebagai berikut:

a. Mitos Memandang Bulan sampai Jam Empat Pagi

Pada malam sebelum Festival Pertengahan Musim Gugur, orang-orang Tionghoa memiliki kebiasaan memandang bulan sampai jam empat pagi pada malam sebelum

Festival *Zhong Qiu*. Kebiasaan tersebut dilakukan dengan harapan dapat melihat perahu naga dari langit.

Awalnya, kebiasaan ini bermula dari legenda tentang seorang gadis cantik yang dipersunting oleh sebuah keluarga kaya yang jahat. Ibu mertua itu memperlakukan menantunya seperti seekor kuda. Gadis itu disuruh kerja seharian, siang hari ia harus mengerjakan pekerjaan rumah dan malam harinya ia harus menenun. Hari berlalu dan berlalu, tepat pada tanggal 14 bulan ke-8 penanggalan Imlek, Ibu mertua ini memberikan pekerjaan begitu banyak pada menantunya ini, yaitu 7 gelondong kapas untuk ditenun dan harus selesai dalam waktu semalam, bila tidak gadis itu akan menerima pukulan dari bu mertuanya itu.

Gadis itu pun berusaha untuk menyelesaikan ke-7 gelondong kapas tersebut, meskipun ia tahu bahwa pada kenyataannya ke-7 gelondong kapas tersebut tidak akan mungkin dapat ia selesaikan dalam waktu semalam, ia tetap berusaha untuk mengerjakannya sekuat tenaga. Di tengah-tengah usahanya itu, lampu minyaknya mati kemudian dia memutuskan untuk melanjutkan pekerjaannya ini di luar rumah dengan dibantu cahaya bulan purnama.

Tak terasa, hampir jam empat pagi, gadis itu masih belum juga dapat menyelesaikannya. Tepat jam 4 pagi, tiba-tiba angin bertiup kencang dan gadis itu melihat ada sebuah perahu naga turun dari langit. Orang di dalam perahu itu menyuruh gadis itu untuk tidur dan berhenti menenun. Tetapi gadis itu, tetap ingin melanjutkan pekerjaannya karena takut dipukul ibu mertuanya. Lalu kapal itu pun pergi menghilang disertai dengan angin yang bertiup sangat kuat dan cahaya bulan pun sudah tidak ada lagi. Dengan terpaksa, gadis itu berhenti menenun dan masuk ke dalam rumahnya.

Keesokan harinya, gadis dan ibu mertuanya itu terkejut melihat benang dan alat yang digunakan untuk menenun oleh gadis itu telah berubah menjadi emas. Lalu gadis itu menceritakan peristiwa yang ia alami semalam pada ibu mertuanya itu. Konon, di malam pertengahan musim gugur, makhluk yang abadi akan meninggalkan istana bulan dengan memakai perahu naga. Orang yang dapat melihatnya sungguh beruntung. Apa pun yang mereka sentuh akan berubah menjadi emas. Setelah itu, sikap jahat ibu mertua itu berubah menjadi baik terhadap menantunya dan mereka pun hidup sejahtera selamanya (Goh & Fu 176-183).

b. Legenda Chang-E

Menurut legenda, pada masa pemerintahan Tai Kang dari Dinasti *Xia*, Kaisar Langit di surga memerintahkan sepuluh orang putranya menjadi sepuluh matahari. Ini dimaksudkan agar mereka dapat secara bergantian mengelilingi langit setiap hari sehingga dapat membantu rakyat untuk berternak dan bertani.

Namun, sepuluh putra Kaisar Langit tersebut tidak mematuhi perintah dan mereka keluar secara bersamaan yang menyebabkan bumi mengalami panas yang sangat hebat. Banyak manusia dan binatang meninggal, sungai-sungai menjadi kering, hutan-hutan terbakar, dan berbagai penderitaan hebat lainnya.

Rakyat memohon agar surga memberikan kasihnya. Dan permohonan ini didengar oleh Kaisar Langit, yang lalu memerintahkan Hou Yi, seorang Dewa yang gagah, untuk turun ke bumi menyelesaikan masalah tersebut.

Hou Yi adalah dewa yang pemberani dan seorang pemanah yang hebat. Ia memiliki istri yang bernama Chang-E. Mereka berdua saling mencintai dan tak terpisahkan. Mereka terkenal dengan nama “Sepasang Dewa”. Namun hidup diantara manusia tidak semudah hidup di surga, dan Chang-E tidak terbiasa untuk itu. Namun, Hou Yi tidak dapat menentang perintah dari Kaisar Langit, sedangkan Chang-E tidak ingin berpisah dari suaminya. Maka dengan perasaan berat, dia mendampingi Hou Yi turun ke bumi.

Hou Yi turun ke bumi dengan membawa busur sakti miliknya, yang dapat memanah apa saja di langit, yang ada di luar jangkauan manusia. Sesampainya di bumi, Hou Yi melakukan banyak kebajikan dengan menolong rakyat yang kesusahan sehingga kemudian rakyat mengangkatnya menjadi ketua. Namun, posisi tersebut tidaklah membuat Hou Yi bahagia, karena kenyataannya sepuluh matahari terus menerus menghanguskan tanaman, menyebabkan binatang-binatang ternak mati kelaparan, mengeringkan sungai-sungai, meluasnya penyakit-penyakit, dan banyak rakyat meninggal. Melihat hebatnya penderitaan rakyat, dia mendaki Gunung Tienshan dan berbicara dengan kesepuluh matahari.

Ia menasehati para putra Kaisar Langit itu agar mereka keluar satu per satu secara bergantian dan tidak keluar secara bersamaan. Namun, nasehatnya itu tidak didengarkan oleh kesepuluh matahari itu. Hou Yi berusaha keras dan sungguh-sungguh untuk memberikan penjelasan, tetapi tetap saja mereka tidak

menghiraukannya. Sampai akhirnya, Hou Yi kehilangan kesabaran lalu mengambil busur dan panahnya, kemudian memanah matahari tersebut satu per satu. Pada saat Hou Yi akan memanah matahari yang terakhir, sang matahari memohon agar Hou Yi memberikan pengampunan, dan matahari tersebut berjanji akan mematuhi semua tugas yang diberikan dan hanya akan keluar pada pagi dan siang hari. Setelah kejadian itu, rakyat sangat menikmati hidup mereka, mereka bekerja pada pagi dan siang hari, lalu beristirahat pada malam hari.

Hou Yi lalu melaporkan semua yang dilakukannya kepada Kaisar Langit. Kaisar Langit pun marah atas tindakan Hou Yi dan menghukumnya menjadi manusia dan ia diusir turun ke bumi. Kaisar Langit mengatakan bahwa Hou Yi sangat dinantikan oleh rakyat di bumi yang telah mengangkatnya menjadi ketua mereka, serta menginginkan agar Hou Yi dapat berjuang untuk kesejahteraan umat manusia.

Sesampainya di bumi, Hou Yi melatih orang-orang yang ingin belajar memanah kepadanya. Ia sangat sibuk dengan pekerjaannya itu sampai-sampai dia jarang pulang ke rumah. Hal ini menyebabkan Chang-E merasa ditelantarkan dan kesepian. Namun, hal yang paling membuat Chang-E sedih adalah kenyataan bahwa dia sekarang adalah seorang manusia, yang tidak dapat menghindar dari penderitaan manusia, seperti melahirkan, menjadi tua, sakit dan meninggal. Chang-E sangat marah terhadap perbuatan suaminya yang telah memanah jatuh matahari-matahari yang merupakan putra dari Kaisar Langit tersebut.

Hou Yi menyadari akan kesalahannya itu, dan berusaha menenangkan istrinya, dengan mengatakan bila terus-terusan marah akan membuatnya menjadi cepat tua. Chang-E tertegun dan melihat bayangannya di air, Chang-E menjadi sangat terkejut menyaksikan kerutan-kerutan pada mukanya, dan ia pun semakin marah kepada Hou Yi. Ia meminta Hou Yi untuk mencarikan cara yang dapat membuatnya awet muda dan terus terlihat cantik. Hou Yi menjadi kebingungan menghadapi istrinya itu dan ia pun pergi lagi dari rumah. Hal ini membuat semangatnya semakin turun dari hari ke hari. Hou Yi menjadi pemabuk, dan mulai menunjukkan sifat kasar. Hou Yi mulai bersikap kasar kepada para murid dan rakyat, dan itu membuat orang-orang menjadi tidak suka padanya, terutama Feng Meng dan seorang anak buah Feng Meng, Han Cho.

Feng Meng telah lama belajar memanah dari Hou Yi, dan merasa bahwa dirinya sudah melebihi Hou Yi. Dia secara rahasia menyukai Chang-E, namun tidak berani bertindak apa-apa karena dia takut akan busur dan panah sakti yang dimiliki Hou Yi. Sedangkan, Han Cho adalah seorang tamak yang menginginkan menjadi ketua menggantikan Hou Yi, tentunya jika Hou Yi dibinasakan.

Maka mereka berdua merencanakan hal jahat terhadap Hou Yi dan Chang-E. Mereka mengatakan kepada Hou Yi bahwa Ibu Raja yang tinggal di puncak Gunung Kunlun memiliki ramuan yang dapat membuat seorang abadi dan tetap cantik. Demi Chang-E, Hou Yi mendaki Gunung Kunlun yang penuh dengan bahaya, dimana akhirnya dia bisa menjumpai Ibu Raja. Karena pengorbanan yang dilakukan oleh Hou Yi begitu besar untuk mencapai puncak Gunung Kunlun, Ibu Raja memberikan sebuah pil keabadian.

Seseorang yang memakan pil ini akan dapat ke surga, Ibu Raja berkata kepada Hou Yi, namun jika dua orang membaginya, maka mereka berdua dapat hidup abadi. Mereka harus memakan pil itu tepat pada tanggal 15 bulan 8, ketika bulan penuh, demikian kata Ibu Raja lebih lanjut. Hou Yi sangat gembira mengetahui hal tersebut, dan segera pulang ke rumah untuk memberitahu Chang-E. Mereka membagi pil tersebut menjadi dua dan akan memakannya pada waktu yang telah diberitahu, sehingga mereka berdua dapat menjadi abadi.

Saat itu adalah tanggal 12 bulan 8, tiga hari kemudian merupakan hari yang ditunggu. Namun Hou Yi mendengar adanya “ramuan permata” di Gunung Tienshan yang dapat membuat wanita semakin cantik. Maka untuk membuat Chang-E bahagia dan menebus kesalahan yang pernah dilakukan, Hou Yi pergi untuk mendapatkan ramuan tersebut. Menurut perhitungan Hou Yi, dia akan mendapatkan ramuan itu dan kembali ke rumah dalam waktu tiga hari. Karena Hou Yi ingin memberi kejutan kepada Chang-E, dia tidak mengatakan apa-apa mengenai kepergiannya.

Tiga hari berlalu dan Chang-E melihat bahwa Hou Yi tidak akan kembali. Dia bertanya kepada Feng Meng mengenai hal itu, namun Feng Meng menjawabnya dengan kebohongan bahwa Hou Yi pergi untuk mencari wanita lain. Chang-E tertegun dan menjadi sangat marah mendengar hal itu. Saat bulan mulai muncul, Chang-E mengambil pil keabadian yang telah diberikan oleh Hou Yi, lalu perlahan-lahan menuju ke halaman dan memandang ke langit. Dia mengenang semua

kehidupan bahagia yang pernah dinikmati di surga. Tidak ada banjir, tidak ada sakit, tidak ada penderitaan, dan tidak ada kesedihan. Manusia harus mengalami semuanya.

Kebahagiaan di surga, dan penderitaan di dunia. Hati Chang-E dipenuhi dengan berbagai kemelut emosi. Tiba-tiba, Chang-E mendengar suara derap tapak kuda, dan menebak bahwa itu pasti suaminya pulang. Dengan penuh kebingungan, dia meminum pil itu semuanya, dan saat itu juga dia merasa tubuhnya semakin ringan dan mulai melayang di udara.

Hou Yi berteriak memanggil Chang-E, sambil memegang erat ramuan permata yang didapatkan dari Gunung Tienshan. Namun Chang-E tidak menghiraukannya. Chang-E terus melayang semakin cepat dan cepat. Dengan penuh kemarahan Hou Yi melempar ramuan permata dan mengambil busur serta panah gaibnya, namun dia tidak berani untuk memanah.

Chang-E ingin pergi ke surga, namun para dewa-dewi di surga telah menyaksikan penghianatannya terhadap sang suami dan mencelanya. Maka dia menjadi takut dan merubah arah ke bulan yang dingin dan sepi.

Hou Yi menyaksikan semuanya dari bumi, dan berpikir bahwa dia dapat memanah jatuh bulan. Dia dapat melakukan hal itu, namun dia tidak berani menghadapi kenyataan bahwa dia akan membunuh istrinya yang tersayang. Maka, dengan penuh kemarahan, dia mematahkan busur dan panah gaibnya.

Feng Meng dan Han Cho melihat semua kejadian dari tempat tersembunyi, dan tersenyum bahagia, sementara Hou Yi begitu sedih. Kemudian dua orang itu bersama empat pengikut mereka mendatangi dan membunuh Hou Yi. Chang-E yang berada di bulan menyaksikan bagaimana sang suami dibunuh secara kejam, dan dia sangat menyesali apa yang telah dilakukan. Namun sudah terlambat, tidak hanya dia sekarang telah diusir dari surga, dia juga harus hidup abadi sendirian di bulan.

2.3.9. *Chong Yang Jie*

Bulan kesembilan adalah waktu dimana bunga krisan sedang berbunga, dan pada hari kesembilan bulan kesembilan adalah saat diadakannya Festival *Chong Yang*, disebut juga dengan *Chong Jiu* (Sembilan Dobel). Pada zaman dulu, setiap hari kesembilan bulan kesembilan itu, rakyat Tiongkok akan naik ke bukit untuk melihat pemandangan. Setiap orang akan minum arak krisan dan memetik daun dan

buah *dogwood* (sejenis tanaman semak). Mereka akan mengisi kantong sutra halus merah mereka dengan daun *dogwood* tersebut dan mengikatnya pada lengan mereka. Hal ini dipercaya dapat digunakan untuk mencegah malapetaka.

Selama musim gugur udara di Tiongkok tidak begitu baik. Tanaman mulai memutih dan terserang hama. Sejak itu, kegiatan menaik bukit bukan hanya untuk bersenang-senang, tapi juga untuk mencegah orang-orang terkena penyakit. *Dogwood* dan bunga krisan telah digunakan orang untuk pengobatan sejak zaman dulu. *Dogwood* digunakan untuk mengobati berbagai macam penyakit, juga untuk memperpanjang usia.

Cerita tentang naik bukit pada perayaan Chong Yang terjadi pada masa Dinasti Han. Pada masa itu, Dewa Penyakit dari Sungai *Ru* akan datang ke alam manusia setiap tahunnya. Kemana pun Dewa Penyakit itu pergi, di situ akan ada wabah penyakit. Lalu ada seorang pemuda bernama Huan Jing. Setiap malam, ia selalu bermimpi yang sama, yaitu tentang Dewa Penyakit. Ia kemudian bertanya kepada orang-orang tua yang ada di desanya tentang Dewa Penyakit itu.

Oleh karena ia tidak ingin keluarga dan kampungnya itu terkena wabah penyakit dari Dewa Penyakit, ia memutuskan untuk pergi mencari seorang guru yang dapat membantunya melawan Dewa Penyakit itu. Huan Jing mendengar kabar bahwa ada seorang guru di gunung dan ia memutuskan untuk mencarinya ke sana. Ia terus mencari dan mencari, tekadnya sangat kuat, hingga ia berhasil menemukan sebuah kuil tua, yang merupakan rumah seorang guru bernama Fei Zhang Fang. Huan Jing berlutut dan memohon pada guru itu untuk menerimanya sebagai murid dan mau mengajarnya untuk dapat melawan Dewa Penyakit. Huan Jing berlutut selama dua hari dan dua malam.

Melihat ketulusan hati Huan Jing, Fei Zhang Fang bersedia untuk membantunya. Kemudian, Fei Zhang Fang memberikan sebuah pedang, bernama Pedang Ular Naga Hijau, yang dapat membunuh roh jahat dan ia menyuruh Huan Jing untuk berlatih dengan baik. Huan Jing berlatih dengan sungguh-sungguh dan ia sudah menguasai ilmu pedang dengan baik. Melihat perkembangan kemampuan Huan Jing, Fei Zhang Fang lalu menyuruh Huan Jing untuk segera kembali ke kampung halamannya karena sudah mendekati hari kesembilan bulan kesembilan, dimana saat Dewa Penyakit akan kembali datang untuk menyakiti manusia lagi.

Fei Zhang Fang juga memberikan sekantong daun *dogwood* dan sekendi arak krisan kepada Huan Jing dan menyuruhnya untuk membagikannya kepada orang-orang di kampungnya, serta menyuruh mereka untuk sementara mengungsi di bukit untuk mencegah malapetaka. Setelah seluruh orang di kampungnya mengungsi ke bukit, Huan Jing tetap tinggal di kampungnya dan menanti kedatangan Dewa Penyakit. Lalu datanglah Dewa Penyakit dan Huan Jing pun melawannya dengan menggunakan Pedang Ular Naga Hijau, pemberian gurunya. Akhirnya Dewa Penyakit berhasil dikalahkan oleh Huan Jing. Untuk memperingati keberhasilan Huan Jing mengusir roh jahat itu, masyarakat meneruskan acara naik bukit pada hari kesembilan bulan kesembilan (Goh & Fu 199-213).

2.3.10. *Dong Zhi Jie*

Festival Dong Zhi berhubungan dengan keadaan alam. Dong Zhi mengandung arti Musim Dingin, maka dari itu perayaan ini berkaitan dengan perayaan untuk menyambut datangnya musim dingin. Perayaan ini dirayakan pada pertengahan bulan 12 penanggalan Imlek, yang biasanya jatuh pada tanggal 22 atau 23 bulan Desember penanggalan Masehi. Pada saat Festival Dong Zhi, lama siang di sebelah utara lebih pendek, sedang di selatan, lebih panjang.

Dulu saat musim salju, di Cina terasa sangat dingin dan sarana kesehatan pun masih kurang, sehingga banyak orang yang mati karena kedinginan. Oleh karena itu, pada saat musim salju, orang-orang berkumpul bersama sambil makan *Yuan Xiao* (istilah di bagian utara Tiongkok) atau *Dang Yuan* (baca: tang yuan, istilah di bagian Selatan Tiongkok), yaitu bola-bola tepung ketan. *Duan* artinya bersatu kembali, sedangkan *Yuan* artinya lengkap, bundar. Makan *Dang Yuan* atau disebut juga *Duan Yuan* ini merupakan simbol persatuan dan keharmonisan keluarga.

Tabel 2.1. Tabel Berbagai Macam Festival Budaya Tionghoa

Musim	Penanggalan Imlek	Nama Bahasa Indonesia	Nama Mandarin	Keterangan
Musim Semi	Tanggal 1 Bulan 1	Festival Musim Semi / Tahun Baru Imlek	春節 Chun Jie	Pertemuan keluarga dan perayaan besar selama tiga hari; secara tradisional selama 15 hari
	Tanggal 15 Bulan 1	Festival Cap Go Meh / Festival Lampion	元宵節 Yuan Xiao Jie	Memakan Yuan Xiao dan pesta lampion
	Satu hari sebelum Qing Ming	Festival Makanan Dingin	Han Shi Jie	Tidak menyakikan api dapur, memakan makanan dingin (memperingati Jie Zi Tu)
	Permulaan Bulan 3	Festival Qing Ming / Zeng Beng	清明節 Qing Ming Jie	Pertemuan keluarga, ziarah ke makam keluarga/leluhur
Musim Panas	Tanggal 5 Bulan 5	Festival Perahu Naga	端午節 Duan Wu Jie	Lomba perahu naga serta memakan bacak dan kuecang (memperingati Qu Yuan)
Musim Gugur	Tanggal 7 Bulan 7	Festival Meminta Keterampilan	乞巧節 Qi Qiu Jie	Para gadis mempelajari ketrampilan rumah tangga dan memohon pernikahan yang baik
	Tanggal 15 Bulan 7	Festival Hantu / Festival Para Roh	中元節 Zhong Yuan Jie	Mengirimkan makanan pada roh-roh di neraka
	Tanggal 15 Bulan 8	Festival Kue Bulan	中秋節 Zhong Qiu Jie	Memandang bulan sampai jam 4 pagi dan memakan kue bulan sambil mengingat legenda Chang-E
	Tanggal 9 Bulan 9	Festival Yang Ganda	重陽節 Chong Yang Jie	Naik bukit, mengumpulkan daun <i>dogwood</i> serta minum arak krisan (memperingati Huan Jing)
Musim Dingin	Pertengahan Bulan 12	Festival Musim Dingin	冬節 Dong Jie	Berkumpul dan makan Yuan Xiao bersama

Sumber: id.wikipedia.org (2009, p. 9) (telah diolah kembali)

2.4. Tinjauan Mengenai Anak-Anak

Masa kanak-kanak dimulai setelah melewati masa bayi yang penuh ketergantungan, yaitu kira-kira usia dua tahun sampai saat anak matang secara seksual. Setelah anak matang secara seksual, maka ia disebut remaja. Secara luas diketahui bahwa masa kanak-kanak harus dibagi lagi menjadi dua periode yang berbeda, yaitu awal dan akhir masa kanak-kanak. Periode awal berlangsung dari umur dua sampai enam tahun dan periode akhir dari enam sampai tiba saatnya anak matang secara seksual.

Akhir masa kanak-kanak (*late childhood*) diawali dengan masuknya anak ke kelas satu. Oleh karena itu, para pendidik menyebut akhir masa kanak-kanak sebagai usia sekolah dasar. Pada usia tersebut anak diharapkan memperoleh dasar-dasar pengetahuan yang dianggap penting untuk keberhasilan penyesuaian diri pada kehidupan dewasa dan mempelajari berbagai keterampilan penting tertentu, baik keterampilan kurikuler maupun ekstra kurikuler.

Periode ini merupakan periode pertumbuhan yang lambat dan relatif seragam sampai mulai terjadi perubahan-perubahan pubertas, kira-kira dua tahun sebelum anak secara seksual menjadi matang, yang merupakan saat dimana pertumbuhan berkembang pesat. Perkembangan fisik pada akhir masa kanak-kanak, antara lain kenaikan tinggi per tahun adalah 2 sampai 3 inci dan kenaikan berat berkisar antara 3 sampai 5 pon per tahun. Meskipun kepala masih terlampau besar dibandingkan dengan bagian tubuh lainnya, beberapa perbandingan wajah yang kurang baik menghilang dengan bertambah besarnya mulut dan rahang, dahi melebar dan merata, bibir semakin berisi, hidung menjadi lebih besar dan lebih berbentuk. Badan memanjang dan menjadi lebih langsing, leher menjadi lebih panjang, dada melebar, perut tidak buncit, lengan dan tungkai memanjang (meskipun kelihatannya kurus dan tidak berbentuk karena otot-otot belum berkembang), serta tangan dan kaki dengan lambat tumbuh membesar.

Periode ini juga dikenal sebagai usia berkelompok oleh para ahli psikologi, yaitu suatu masa dimana perhatian utama anak tertuju pada keinginan diterima oleh teman-teman sebaya sebagai anggota kelompok, terutama kelompok yang bergengsi dalam pandangan teman-temannya. Untuk memperoleh tempat di dalam kelompok sosial, anak yang lebih besar harus menyelesaikan berbagai tugas dalam

perkembangan. Menurut Havighurst, tugas-tugas perkembangan yang penting untuk periode ini adalah mempelajari keterampilan fisik yang diperlukan untuk permainan-permainan yang umum; belajar menyesuaikan diri dengan teman-teman seusianya; mulai mengembangkan peran sosial pria atau wanita yang tepat; mengembangkan keterampilan-keterampilan dasar untuk membaca, menulis, dan berhitung; mengembangkan pengertian-pengertian yang diperlukan untuk kehidupan sehari-hari; mengembangkan hati nurani, pengertian moral, serta tata dan tingkatan nilai; mengembangkan sikap terhadap kelompok-kelompok sosial dan lembaga-lembaga; dan mencapai kebebasan pribadi (Elizabeth B. Hurlock 10).

Keterampilan akhir masa kanak-kanak dapat dibagi ke dalam empat kategori, yaitu keterampilan menolong diri sendiri, keterampilan menolong orang lain, keterampilan sekolah, dan keterampilan bermain. Tidak semua kategori ini sama pentingnya sepanjang tahun akhir masa kanak-kanak. Misalnya, keterampilan bermain lebih penting pada awal periode ini dibandingkan dengan pada saat ia menjelang puber. Pada saat ini, minat dalam aktivitas bermain berkurang dan digantikan oleh minat dalam hiburan.

Tetapi, penting diperhatikan bahwa semua keterampilan pada masa akhir kanak-kanak ini mempengaruhi sosialisasi anak, secara langsung maupun tidak langsung. Sebagai contoh, keterampilan menolong orang lain yang dipelajari di rumah, seperti menyapu dan mencuci piring, tidak secara langsung membantu anak mengadakan penyesuaian diri yang baik dengan teman-teman dan di lingkungan tetangga, namun secara tidak langsung dapat membantu dengan mengajarkan kepada anak untuk bersikap kooperatif, suatu sifat yang sangat berguna agar dapat diterima oleh kelompok sosial atau teman-teman.

Dengan meluasnya pengetahuan sosial anak-anak, anak menemukan bahwa berbicara merupakan sarana penting untuk memperoleh tempat di dalam kelompok. Hal ini mendorong anak untuk berbicara lebih baik atau memperbaiki kemampuan bicaranya. Selain itu, anak juga memahami bahwa komunikasi yang bermakna tidak dapat dicapai kecuali ia mengerti arti dari apa yang dikatakan oleh orang-orang lain kepadanya. Ini menimbulkan dorongan untuk meningkatkan pengertiannya. Peralihan dari pembicaraan egosentris ke pembicaraan sosial akan membantu untuk meningkatkan pengertiannya, karena selama anak berbicara mengenai diri sendiri, ia

akan selalu berpikir tentang dirinya sendiri dan ini akan menghambat pemberian perhatian terhadap apa yang dikatakan orang lain.

Sepanjang akhir masa kanak-kanak, penambahan kosa kata umum terjadi secara tidak teratur. Dari berbagai pelajaran di sekolah, bacaan, pembicaraan dengan anak-anak lain dan usahanya melalui radio dan televisi, anak menambah kosa kata yang ia gunakan dalam pembicaraan dan tulisan. Ini dikenal sebagai “kosa kata umum”, karena terdiri dari kata-kata yang digunakan secara umum. Rata-rata anak kelas satu mengetahui sekitar 20.000 sampai 24.000 kata-kata, atau 5 sampai 6 persen dari kata-kata dalam kamus standar. Pada saat duduk di kelas enam, sebagian besar anak mengetahui sekitar 50.000 kata-kata.

Di samping mempelajari kata-kata baru dalam kosa kata umum, anak menambah “kosa kata khusus”, kosa kata yang terdiri dari kata-kata dengan arti khusus dan penggunaan yang terbatas. Kosa kata khusus yang banyak dipelajari pada akhir masa kanak-kanak, antara lain kosa kata etiket, kosa kata warna, kosa kata bilangan, kosa kata uang, kosa kata waktu, kosa kata rahasia, kata-kata populer, dan kata-kata makian. Kesalahan dalam pengucapan kata-kata lebih sedikit pada usia ini daripada sebelumnya.

Anak usia enam tahun harus sudah menguasai hampir semua jenis struktur kalimat. Dari enam sampai sembilan atau sepuluh tahun, panjang kalimat akan bertambah. Kalimat panjang biasanya tidak teratur dan terpotong-potong. Berangsur-angsur setelah usia sembilan, anak mulai menggunakan kalimat yang lebih singkat dan lebih padat.

Pada periode ini, anak juga mengetahui bahwa ungkapan emosi, terutama emosi yang kurang baik, secara sosial tidak diterima oleh teman-teman sebaya. Anak belajar bahwa teman-teman menganggap ledakan amarah sebagai perilaku bayi, reaksi mundur karena takut dianggap pengecut, dan menyakiti hati orang lain karena cemburu dianggap kurang sportif. Oleh karena itu, anak mempunyai keinginan yang kuat untuk mengendalikan ungkapan-ungkapan emosinya.

Dengan mengekang ungkapan emosi eksternal, anak menjadi gelisah, tegang dan mudah tersinggung oleh masalah yang sangat kecil sekalipun. Anak dikatakan sedang mengalami “suasana hati yang buruk” atau “keadaan buruk”. Karena keadaan emosi yang tidak tersalurkan tidak menyenangkan bagi anak, seringkali anak mencari

cara untuk meredakan keadaan ini, seperti dengan sibuk bermain, dengan tertawa terbahak-bahak, atau bahkan dengan menangis. Cara meredakan emosi yang tidak tersalurkan ini disebut katarsis emosional. Sebelum masa kanak-kanak berakhir, sebagian besar anak telah menemukan bentuk katarsis emosional yang memenuhi kebutuhan mereka dan membantu mereka mengatasi pengendalian emosi seperti yang diharapkan oleh kelompok sosial.

Persesuaian diri dengan teman-teman sebaya menetap sepanjang tahun-tahun akhir masa kanak-kanak, dan biasanya mencapai puncaknya antara usia sepuluh dan sebelas tahun. Banyak faktor yang menentukan pemilihan teman. Anak yang lebih besar memberi nilai tinggi pada kegembiraan, keramahan, kerja sama, kebaikan hati, kejujuran, kemurahan hati, dan sportivitas pada teman bermain maupun teman baik. Menjelang masa kanak-kanak berakhir, anak lebih menyukai teman dari latar belakang sosial ekonomi, ras, dan agama yang sama, khususnya sebagai teman baik.

Persahabatan anak-anak jarang yang bersifat tetap. Bisa saja terjadi peralihan dari teman karib menjadi musuh dan dari kenalan biasa menjadi sahabat. Alasan yang sering membuat anak berganti teman adalah pertengkaran, kesukaan memerintah, ketidaksetiaan, kecurangan, kesombongan, dan ketidakcocokan. Namun demikian, semakin anak bertambah usia, persahabatan menjadi lebih stabil.

Sebelum akhir masa kanak-kanak berakhir, sebagian besar anak-anak tidak hanya menyadari status sosiometris mereka, yaitu status yang mereka senangi pada kelompok sosial, tetapi juga status sosiometris dari teman-teman sebaya mereka. Mereka mengerti bahwa beberapa teman diterima dan disukai teman-teman yang lain, sedangkan beberapa orang lagi hanya sekedarnya saja diterima dan ada beberapa orang yang ditolak atau dengan sendirinya mengundurkan diri dari kelompok teman-temannya. Anak-anak juga mengerti bagaimana penilaian teman-teman terhadap dirinya. Sekali status sosiometris di dalam kelompok telah terbentuk, maka hal ini cenderung tetap.

Pada akhir masa kanak-kanak, anak sudah sekolah dan memiliki pekerjaan rumah sehingga waktu untuk bermain lebih sedikit dibandingkan dengan ketika ia masih berada dalam tahun-tahun prasekolah. Namun, di dalam kebudayaan Amerika saat ini, bermain dianggap sangat penting untuk perkembangan fisik dan psikologis. Oleh karena itu, semua anak diberi waktu dan kesempatan untuk bermain, tanpa

memperdulikan status sosial ekonomi keluarga mereka. Dalam membahas akibat sosialisasi dari bermain, Lever mengatakan, “Selama bermain anak mengembangkan berbagai keterampilan sosial sehingga memungkinkannya untuk menikmati keanggotaan kelompok dalam masyarakat anak-anak” (Hurlock 159-160).

Bagi sebagian besar anak, bermain menjadi kurang aktif dengan semakin bertambah populernya hiburan-hiburan, seperti televisi, film, radio, dan bacaan. Perubahan ini sebagian disebabkan bertambahnya pekerjaan rumah dan banyaknya tugas-tugas di rumah. Selain itu, selama akhir masa kanak-kanak, baik anak laki-laki maupun perempuan, sangat sadar akan kesesuaian jenis permainan dengan kelompok seksnya. Oleh karena itu, mereka menghindari kegiatan bermain yang dianggap tidak sesuai untuk kelompok seksnya.

Membuat sesuatu hanya untuk bersenang-senang saja, tanpa memikirkan manfaatnya merupakan bentuk permainan yang populer di antara anak-anak yang lebih besar. Membentuk sesuatu dengan kayu dan alat lebih menarik anak laki-laki, sedangkan anak perempuan lebih menyukai jenis konstruksi yang lebih halus seperti menjahit, menggambar, melukis, membentuk tanah liat dan membuat perhiasan.

Anak yang lebih besar juga senang memuaskan keingintahuan tentang hal-hal baru yang berbeda dengan menjelajahnya. Kegiatan menjelajah pada akhir masa kanak-kanak lebih senang bila dilakukan bersama anak lain daripada sendiri, maka menjelajah dalam periode ini menjadi kegiatan kelompok yang populer. Hal ini terutama berlaku pada anak laki-laki daripada anak perempuan yang biasanya dibatasi ke mana ia boleh pergi dan apa yang dapat dilakukan.

Dalam mengumpulkan setiap hal yang menarik perhatiannya, anak yang lebih besar lebih selektif. Mereka lebih memusatkan kepada benda-benda yang bagus atau yang berbeda dengan apa yang dikumpulkan oleh teman sebaya, serta yang akan menambah gengsi di mata teman-temannya dan berusaha mendapatkan lebih banyak benda-benda penambah gengsi. Selain itu, anak yang lebih besar mengatur benda-benda koleksinya dalam cara yang sistematis, seperti dalam amplop-amplop, yang diberi nama khusus atau dalam kotak-kotak sehingga mudah diperlihatkan kepada teman-teman.

Anak yang lebih besar menyukai permainan-permainan yang mengandung unsur olahraga, seperti bola basket, sepak bola, *baseball*, dan hoki (*hockey*). Hal ini

terutama terjadi pada anak laki-laki. Pada saat anak berusia sepuluh tahun , permainannya terutama bersifat persaingan, dengan pokok perhatian pada keterampilan dan keunggulan, tidak semata-mata pada kegembiraan. Selain itu, anak yang lebih besar juga mulai dapat memainkan permainan kartu sederhana, yang dipelajarinya dari kakak-kakaknya atau peniruan terhadap orang dewasa.

Apabila anak tidak sedang bersama kelompoknya (pada malam hari, hari-hari libur, atau bila baru sembuh dari sakit), ia meluangkan waktu bebasnya dengan menghibur diri seperti membaca komik, mendengarkan radio, menonton televisi, atau melamun. Hiburan yang paling populer dalam akhir masa kanak-kanak diuraikan seperti berikut:

- **Bacaan**

Anak yang lebih besar lebih menyukai buku dan majalah anak-anak yang menekankan kisah-kisah petualangan dan dimana ia dapat membaca tentang tokoh pahlawan sebagai tokoh identifikasi diri. Ia lebih menyukai lingkungan yang menyenangkan dan interaksi kelompok yang positif dari orang-orang kelas menengah daripada lingkungan yang kaku dan interaksi kelompok yang negatif dari orang-orang kota. Yang penting, ia ingin akhir cerita yang bahagia.

- **Buku Komik**

Terlepas dari tingkat kecerdasan, hampir semua anak menyenangi buku komik, baik yang bersifat lelucon atau petualangan. Buku komik menarik karena menyenangkan, menggairahkan, mudah dibaca, dan merangsang imajinasi anak.

- **Film**

Menonton film merupakan salah satu kegiatan kelompok yang digemari, meskipun beberapa anak pergi sendiri ke bioskop atau dengan anggota keluarga. Ia gemar film-film kartun, kisah-kisah petualangan, dan film-film tentang binatang.

- **Radio dan Televisi**

Televisi lebih populer daripada radio, meskipun anak senang mendengarkan musik atau berita-berita olahraga yang tidak disiarkan di televisi. Menonton televisi merupakan salah satu hiburan yang disukai oleh sebagian anak-anak.

Mereka senang pertunjukan kartun dan acara-acara lain yang diperuntukkan bagi tingkat usianya di samping acara-acara untuk orang dewasa. Seperti telah ditunjukkan Leifer dkk., “televise bukan hanya merupakan hiburan bagi anak-anak, tetapi juga sarana sosialisasi yang penting” (Hurlock 162).

- Melamun atau Berkhayal

Anak yang kesepian di rumah dan mempunyai sedikit teman bermain, sering menghibur diri sendiri dengan melamun. Yang khas, ia membayangkan diri sendiri sebagai “pahlawan yang menang” dalam dunia impiannya, dan kemudian mengimbangi kurangnya teman dan perhatian yang ia peroleh dalam kehidupan sehari-hari.

Dengan masuk sekolah, dunia dan minat anak-anak bertambah luas. Dengan meluasnya minat, maka bertambah pula pengertian tentang manusia dan benda-benda yang sebelumnya kurang atau tidak berarti. Piaget mengatakan masa ini sebagai “tahap operasi konkret” dalam berpikir, suatu masa dimana konsep yang pada awal masa kanak-kanak merupakan konsep yang samar-samar dan tidak jelas, sekarang menjadi konkret dan tertentu (Hurlock 162).

Anak menghubungkan arti baru dengan konsep lama berdasarkan apa yang dipelajari setelah masuk sekolah. Di samping itu, anak mendapatkan arti baru dari media massa, terutama film, radio, dan televisi. Dalam menambah konsep sosial, anak mengkaitkan stereotip budaya dengan orang-orang dari ras, agama, seks, atau kelompok sosial ekonomi yang berbeda, yang sebagian besar dipelajari dari media massa.

Selain itu, anak mempelajari arti baru dan memperbaiki arti yang salah pada konsep lama dengan membaca buku pelajaran di sekolah dan mencari keterangan dari ensiklopedia atau sumber-sumber informasi lainnya. Pengalamannya sendiri juga memberikan makna bagi konsepnya. Oleh karena pengalaman anak yang lebih besar lebih beragam, maka konsepnya dapat berubah ke berbagai arah dan menjadi semakin beragam. Konsep yang paling sering berubah dan konsep baru yang paling banyak berkembang pada akhir masa kanak-kanak diuraikan sebagai berikut:

- Kehidupan

Meskipun beberapa anak sulit untuk mengerti bahwa banyak hal yang bergerak, seperti sungai, bukan merupakan sesuatu yang hidup, namun

mereka semakin sadar bahwa gerakan bukanlah satu-satunya kriteria dari kehidupan.

- **Kematian**
Anak yang mengalami kematian anggota keluarga atau matinya hewan peliharaan, mempunyai pengertian yang baik tentang makna kematian, dan bobot emosi dari konsepnya tentang kematian diwarnai oleh reaksi-reaksi orang di sekitarnya.
- **Kehidupan setelah mati**
Konsep tentang kehidupan setelah mati terutama bergantung pada perintah agama yang diterima anak dan pada apa yang diyakini oleh teman-temannya.
- **Fungsi-fungsi tubuh**
Sampai anak mulai mempelajari kesehatan di sekolah dasar, banyak konsep tentang fungsi tubuh yang kurang tepat dan kurang lengkap, terutama tentang fungsi tubuh internal.
- **Ruang**
Dengan menggunakan skala dan penggaris, anak mempelajari apa arti dari ons, pon, inci, kaki, dan bahkan mil. Dari laporan tentang penjelajahan ruang dalam media massa, anak-anak mengembangkan konsep tentang ruang angkasa.
- **Bilangan**
Bilangan memperoleh arti baru setelah anak menggunakan uang dan memecahkan soal-soal berhitung. Pada saat berusia sembilan atau sepuluh tahun, anak mengerti konsep bilangan lebih dari 1.000.
- **Hubungan sebab-akibat**
Konsep tentang penyebab fisik biasanya berkembang lebih dulu daripada konsep tentang penyebab psikologis. Misalnya, anak-anak lebih dulu mengerti apa yang menyebabkan hujan atau salju daripada apa yang menyebabkan seseorang menjadi marah.
- **Uang**
Anak mengerti nilai berbagai uang logam dan uang kertas, bilamana ia mulai menggunakan uang. Kesempatan untuk menggunakan uang sangat beragam

dan lebih besar pada keluarga yang status sosial ekonominya lebih rendah daripada yang tinggi.

- Waktu

Jadwal sekolah yang ketat memungkinkan anak mengembangkan konsep tentang apa yang dapat dicapai dalam jangka tertentu. Pelajaran pengetahuan sosial di sekolah dan media massa akan membantu anak mengembangkan konsep kronologi sejarah.

- Diri

Konsep anak tentang diri sendiri semakin jelas, ketika ia mengenal dirinya sendiri melalui pandangan guru-guru dan teman-teman sekelas dan ketika ia membandingkan kemampuan dan prestasinya dengan kemampuan dan prestasi teman-temannya.

- Peran seks

Sebelum masa kanak-kanak berakhir, selain mengembangkan konsep yang jelas tentang peran seks yang sesuai untuk anak laki-laki dan anak perempuan, anak juga belajar bahwa peran pria dianggap lebih berwibawa daripada peran wanita.

- Peran sosial

Anak yang lebih tua sadar akan sosial, agama, ras, dan status sosial ekonomi dari teman sebaya mereka dan mereka menerima stereotip budaya dan sikap dewasa terhadap status ini. Hal ini menimbulkan kesadaran kelompok dan dalam beberapa hal terhadap prasangka sosial.

- Keindahan

Anak cenderung menilai keindahan sesuai dengan standar kelompok, bukan sesuai dengan standar kehidupannya sendiri. Apa yang oleh kelompok dianggap indah atau baik, diterima sebagai konsepnya sendiri.

- Kelucuan

Konsep anak tentang kelucuan, sebagian berdasarkan pada pengamatan yang dipandang lucu oleh orang lain dan sebagian pada penangkapannya sendiri.

Pada akhir masa kanak-kanak, sebagian besar anak mengembangkan kode moral yang dipengaruhi oleh standar moral kelompok sosialnya dan hati nurani, yang membimbing perilaku, sebagai pengganti pengawasan dari luar yang diperlukan pada

waktu anak masih kecil. Sekalipun demikian, pelanggaran di rumah, di sekolah, dan di lingkungan tetangga masih sering terjadi.

Minat anak yang lebih besar, lebih luas daripada anak yang lebih kecil dan meliputi banyak minat baru. Antara lain, minat kepada penampilan, pakaian, nama dan julukan, agama, tubuh manusia, kesehatan, seks, sekolah, pekerjaan masa depan, simbol status, otonomi. Penggolongan peran seks mempengaruhi penampilan, perilaku, cita-cita, prestasi, minat, sikap terhadap lawan jenis dan penilaian diri.

Kemerosotan dalam hubungan keluarga, yang merupakan ciri dari periode ini, mempengaruhi penyesuaian pribadi dan penyesuaian sosial, yang mempunyai dampak kuat pada kepribadiannya melalui pengaruhnya pada penilaian diri. Terlebih bila kesenjangan antara konsep diri ternyata sangat besar, karena hal ini bertindak sebagai penghambat dalam usaha anak mencari identitas diri.

Bahaya fisik pada akhir masa kanak-kanak, antara lain kegemukan, bentuk tubuh yang tidak sesuai dengan seksnya, kecenderungan mengalami kecelakaan, kecanggungan dan kesederhanaan. Bahaya psikologis yang terutama adalah bahaya yang mempengaruhi penyesuaian sosial karena mengakibatkan penilaian diri dan penilaian sosial yang kurang baik.

Sekalipun kebahagiaan yang dialami dalam periode ini tidak menjamin kebahagiaan seumur hidup, tetapi kondisi-kondisi yang menimbulkan kebahagiaan akan terus memberikan kebahagiaan pada tahun-tahun berikut, terutama bila tiga faktor kebahagiaan, yaitu penerimaan atau dukungan, kasih sayang, dan prestasi, terpenuhi (Hurlock 145-179).

2.5. Tinjauan Buku Bacaan

Berdasarkan *Kamus Besar Bahasa Indonesia* edisi kedua, buku adalah lembar kertas yg berjilid, berisi tulisan atau kosong; kitab (152). Sementara bacaan adalah sesuatu (buku, dsb) untuk dibaca (72). Secara sederhana, buku bacaan merupakan kumpulan kertas yang berisikan tulisan-tulisan yang disusun sedemikian rupa, guna memberikan informasi, berupa pengetahuan atau hiburan, bagi orang yang membacanya.

Informasi yang terdapat dalam buku bacaan, tidak hanya berupa tulisan, melainkan juga diberi gambar-gambar visual guna mendukung tulisan tersebut agar

lebih mudah dipahami oleh pembacanya. Hal ini terutama diperlukan bagi buku-buku bacaan anak-anak, dimana anak-anak mudah sekali merasa bosan sehingga perlu adanya gambar-gambar visual yang dapat menarik perhatiannya.

Adapun beberapa jenis atau genre buku bacaan anak yang ada, antara lain adalah *baby books*, yang diperuntukkan bagi bayi dan batita. Kebanyakan materinya berupa pantun dan nyanyian sederhana (*lullabies & nursery rhymes*), permainan dengan jari atau sekedar ilustrasi tanpa kata sama sekali. Hal ini sepenuhnya mengandalkan ilustrasi serta kreatifitas orang tua dan anak untuk berimajinasi. Panjang cerita dan formatnya beragam, disesuaikan dengan materinya. Buku-buku untuk batita biasanya berupa cerita sederhana yang berisi kurang dari 300 kata. Ceritanya berkaitan dengan keseharian anak atau bermuatan edukatif tentang pengenalan warna, angka, bentuk dan lain-lain. Banyak yang berbentuk *board books* (buku yang kertasnya sangat tebal, seperti karton), *pop-ups* (buku yang halamannya berbentuk tiga dimensi), *lift the flaps* atau buku-buku khusus (buku-buku yang dapat bersuara, memiliki format unik atau dengan tekstur tertentu).

Lalu *Picture books*, yang diperuntukkan untuk anak-anak usia 4-8 tahun. Naskahnya rata-rata sekitar 1000 kata, namun juga bisa mencapai 1500 kata. Jikalau ada yang menggunakan lebih dari 1500 kata, biasanya merupakan persiapan bagi pembacanya yang sedang memasuki puncak pada masa usianya. Plotnya masih sederhana dengan adanya satu karakter utama yang seutuhnya menjadi pusat perhatian dan menjadi alat penyentuh emosi serta pola pikir anak. Ilustrasi yang disajikan memegang peran yang begitu penting, sama dengan teks dalam penyampaian ceritanya. Topik serta gaya penulisannya pun telah luas dan beraneka ragam. Dalam format ini, cerita nonfiksi dapat pula disajikan dengan ketebalan 48 halaman dengan berisi hingga 2000 kata dengan target pembacanya dapat menjangkau sampai usia 10 tahun.

Kemudian *Early Picture Books*. Genre ini serupa dengan *picture books*, namun dilengkapi sedemikian rupa. Genre cergam (cerita bergambar) ini juga diperuntukkan bagi anak-anak di usia kira-kira 4-8 tahun. Berisikan cerita yang sederhana dan kurang dari 1000 kata. Buku genre ini banyak yang dicetak ulang dalam format *board book* untuk melebarkan jangkauan pembacanya.

Dilanjutkan dengan *Easy Readers*, biasanya diperuntukkan bagi anak-anak yang baru mulai membaca sendiri yaitu sekitar usia 6-8 tahun, sehingga dikenal dengan sebutan *easy to read*. Dengan format yang sedikit lebih berat dibanding dua genre cergam sebelumnya, buku ini masih menggunakan ilustrasi berwarna dalam setiap halamannya. Ukuran trim per halamannya lebih kecil dan ceritanya dibagi dalam bab-bab pendek. Biasanya berjumlah 32-64 halaman dengan panjang teks beragam, antara 200-1500 kata atau paling banyak 2000 kata. Ceritanya disampaikan dalam bentuk aksi dan percakapan interaktif dengan menggunakan kalimat sederhana (satu gagasan perkalimat). Biasanya terdapat 2-5 kalimat di tiap halamannya.

Transition Books, yang disebut juga *chapter books* tahap awal. Genre cergam ini ditujukan untuk anak berusia 6-9 tahun. Buku genre ini merupakan jembatan penghubung antara genre *easy readers* dan *chapter books*. Gaya penulisannya sama seperti *easy readers*, namun lebih panjang yaitu naskahnya biasanya sebanyak 30 halaman yang dipecah menjadi 2-3 halaman per bab. Ukuran trim setiap halamannya lebih kecil lagi dan dilengkapi dengan ilustrasi hitam putih di beberapa halamannya.

Chapter Books ditujukan bagi anak berusia 7-10 tahun. Terdiri dari naskah setebal 45-60 halaman yang dibagi dalam 3-4 halaman tiap babnya. Kisahnya lebih padat bila dibandingkan dengan genre *transition books*, walaupun tetap menggunakan banyak aksi petualangan. Kalimat-kalimatnya mulai sedikit kompleks, tapi paragraph yang digunakan pendek dengan rata-rata 2-4 kalimat. Tipikal dari genre ini adalah cerita di akhir setiap bab dibuat menggantung di tengah-tengah sebuah kejadian agar pembaca menjadi penasaran dan terstimulasi untuk terus membuka bab-bab selanjutnya.

Middle Grade, yang ditujukan bagi anak-anak berusia 8-12 tahun. Usia 8-12 tahun ini merupakan kategori emas anak dalam membaca. Naskahnya lebih panjang yaitu terdiri dari 100-150 halaman dengan cerita yang mulai kompleks (bagian-bagian sub-plot menampilkan banyak karakter tambahan yang berperan penting dalam jalinan cerita) dan tema-tema yang cukup modern. Anak-anak dalam usia ini mulai tertarik dan mengidolakan karakter dalam cerita. Hal ini menjelaskan keberhasilan beberapa seri petualangan yang terdiri dari 20 atau lebih buku dengan tokoh yang sama. Kelompok fiksinya beragam yaitu mulai dari fiksi kontemporer,

sejarah hingga *science fiction* atau petualangan fantasi. Sementara yang termasuk kelompok nonfiksi, antara lain biografi, iptek (ilmu pengetahuan dan teknologi), serta topik-topik multibudaya.

Yang terakhir adalah *Young Adults* diperuntukkan bagi anak-anak berusia di atas 12 tahun dengan naskah terpanjang 130-120 halaman. Plot ceritanya bisa sangat kompleks dengan banyaknya karakter utama, meskipun tetap terdapat satu karakter yang difokuskan. Tema-tema yang diangkat biasanya relevan dengan kehidupan remaja saat ini (Ciptanti).

2.5.1. Sejarah Buku Bacaan di Dunia

Pada zaman kuno, tradisi komunikasi masih mengandalkan lisan. Penyampaian informasi, cerita-cerita, nyanyian, doa, maupun syair, disampaikan secara lisan dari mulut ke mulut. Semua informasi tersebut dihafal atau direkam dalam ingatan mereka. Makin lama, makin banyak saja hal-hal yang harus dihafal sehingga akhirnya mereka tidak mampu lagi menghafalkannya dan terpikirlah untuk menuangkannya dalam bentuk tulisan. Hal inilah yang menandai lahirnya apa yang disebut sebagai buku kuno.

Awalnya, buku kuno berisikan tentang catatan-catatan mengenai formula-formula magis, berbagai upacara dan ritual, hukum, kerajaan atau dinasti, pengalaman dalam bidang pengobatan, dan pengamatan terhadap alam. Cara pengerjaannya masih dilakukan secara manual dengan menggunakan tulisan tangan. Seiring dengan perkembangan zaman, kesulitan pembuatan buku yang dibuat dengan ditulis tangan berhasil diatasi dengan ditemukannya cara pencetakan buku dengan huruf-huruf logam yang terpisah oleh Gutenberg. Hal ini mendukung terjadinya kemajuan yang pesat dalam hal pembuatan buku serta proses penggandaan untuk kepentingan publikasinya.

Buku bacaan dalam lingkup dunia, sudah semestinya telah mengalami perkembangan pada tahap dimana semua orang dapat menemukan apapun yang ingin mereka temukan dalam sebuah buku. Setiap hal dan tema telah dikelompokkan dengan rapi dan disatukan dalam bentuk buku dan dipublikasikan atas dasar kebutuhan masyarakat dunia.

2.5.2. Sejarah Buku Bacaan di Indonesia

Pada masa kolonialisme, kontribusi buku-buku dan berbagai media cetak lainnya sangat besar di dalam perjuangan kemerdekaan karena dapat digunakan sebagai sarana yang kritis untuk menumbuhkan kesadaran bahwa dibutuhkan suatu bentuk pergerakan bersama untuk mencapai masyarakat yang merdeka dan bersatu. Namun demikian, hal tersebut tidak berjalan lama karena pemerintah kolonial melakukan aksi penghancuran buku-buku yang dianggap mengganggu situasi politik.

Seorang sastrawan Tionghoa yang banyak memberikan sumbangan dalam dunia literatur Indonesia adalah Lie Kim Hok. Ia seorang pengarang pantun dan syair, pemusik, dan bahkan sering memimpin sandiwara Tionghoa. Kecintaannya pada dunia sastra, mendorongnya untuk menulis berbagai cerita yang digemari oleh pembacanya, seperti: '*Siti Akbari*' (1884), '*Malayu-Batawi*' (1884) dan '*Orang Prampoewan*' (1885), '*Sobat Anak-Anak*', '*Kitab Edja*', serta menulis secara aktif pada berbagai surat kabar Melayu, terutama *Harian Siang Po/Perniagaan* (1903) dan *Sin Po* (1901).

Pada masa itu, dunia literatur selalu diawasi dan dimusuhi oleh pemerintahan Belanda sehingga pengekanan banyak ditemui di zaman ini. Kejadian tersebut terulang kembali pada pemerintahan Orde Baru, berbagai buku bacaan di Indonesia mengalami pengekanan, beberapa buku bacaan yang dianggap kritis dan membahayakan pemerintahan, dilarang beredar. Akibatnya, rakyat seperti "dibungkam", tidak ada kebebasan untuk mengeluarkan pendapat, seolah-olah pemerintahan memiliki ketakutan terhadap pemikiran kritis rakyat. Seluruh media massa, baik cetak maupun elektronik dikontrol ketat dan apabila menghadirkan wacana yang terlampau kritis dan berani, maka akan dilakukan pencabutan SIUPP. Pencabutan ini dilakukan oleh Departemen Penerangan yang dikuasai pemerintahan pada masa itu.

Pengekanan juga terjadi pada berbagai bidang kehidupan rakyat lainnya, baik politik, sosial, ekonomi dan budaya. Semua aspek diseragamkan dan perbedaan diharamkan, dengan alasan demi persatuan dan kesatuan bangsa. Buku-buku yang diiperbolehkan untuk beredar terkesan datar dan menutup-nutupi apa yang ada di dalam kenyataan. Sama seperti masa pemerintahan Kolonial, Orde Baru juga beralasan bahwa buku-buku bacaan tersebut dianggap mengganggu ketertiban umum,

menghina pemerintahan, tidak sesuai dengan ideologi negara, bertentangan dengan ajaran agama, merusak nilai agama, menurunkan kewibawaan pemerintahan, dan sebagainya. Alasan-alasan tersebut bertujuan untuk tidak mengakui adanya perbedaan perspektif, kemajemukan sudut pandang dan keragaman pendapat pribadi serta upaya pelecehan dan pembodohan masyarakat.

Pada masa itu, juga dilakukan pelarangan penerbitan buku-buku yang mengungkapkan adat istiadat dan tradisi Tionghoa serta pelarangan buku-buku berbahasa Mandarin bagi warga Tionghoa. Namun, setelah pergantian Orde Baru, berbagai program, buku dan majalah berbahasa Mandarin, maupun berbagai buku dan majalah politik, sosial, budaya dan ekonomi mulai bermunculan.

2.5.3. Tinjauan Buku Bacaan di Indonesia

Kondisi buku bacaan di Indonesia, di beberapa daerah yang bukan merupakan pusat kota, masih dalam keadaan yang cukup memprihatinkan. Untuk beberapa komunitas masyarakat yang tingkat ekonominya masih di bawah rata-rata, pada akhirnya terjebak pada suatu kondisi dimana mereka tidak dapat memenuhi kebutuhan pendidikan karena terhalang oleh faktor biaya.

Perbandingan dengan negara tetangga, yaitu negara Malaysia, buku bacaan Indonesia masih tertinggal jauh, baik dalam hal kualitas maupun kuantitasnya. Pada dekade 80-an, Malaysia telah menerbitkan 628 judul buku bacaan, tidak termasuk buku paket paket (Hartati, par. 11). Sementara di Indonesia, kebanyakan buku bacaan ditulis oleh orang yang bukan bekerja pada bidangnya, selain itu juga ditulis secara borongan, sehingga mengurangi detail dan kelengkapan informasi dalam buku tersebut.

2.5.4. Peluang Buku Bacaan di Indonesia

Seiring dengan perkembangan zaman, masyarakat Indonesia dituntut untuk lebih pintar dan lebih banyak memiliki pengetahuan. Selain itu, tuntutan zaman yang semakin canggih dan modern, membuat masyarakat Indonesia harus memiliki pendidikan yang cukup dan *skill* yang tinggi agar dapat bersaing dalam memenuhi kebutuhan hidup. Untuk itulah, diperlukan berbagai macam sumber pengetahuan yang berkualitas, yang dapat menunjang pendidikan dan kebutuhan informasi yang diperlukan oleh masyarakat.

Salah satu sumber pengetahuan paling dasar adalah buku. Buku merupakan jendela dunia, dimana semua orang bisa memperoleh informasi dari seluruh dunia secara mudah dan cepat. Kebutuhan akan buku tidak akan pernah lekang dimakan waktu. Semua orang membutuhkan buku, baik untuk sarana pendidikan formal maupun untuk mencari pengetahuan atau informasi lainnya. Demikian pula dengan buku bacaan, tidak hanya di Indonesia, di seluruh dunia pun, buku bacaan akan tetap memiliki peluang yang bagus asalkan buku bacaan tersebut berkualitas dan berisikan informasi yang bermanfaat.

2.6. Tinjauan Unsur Gambar

Gambar merupakan bahasa yang universal dan telah berkembang sebelum ditemukannya bahasa tulisan. Sejak zaman prasejarah, manusia primitif telah mengenal gambar sebagai bahasa rupa. Hal ini dibuktikan dengan banyak ditemukannya gambar dan lukisan di goa-goa tempat manusia tinggal saat itu. Dari gambar-gambar tersebut terdapat beberapa kesamaan tema dan objek gambar. Pada umumnya, tema yang diangkat adalah seputar kehidupan manusia sehari-hari pada zaman itu, seperti berburu binatang, benda-benda langit, dan ritual keagamaan yang berkembang saat itu (animisme dan dinamisme).

Seiring dengan berkembangnya zaman dan peradaban manusia, seni menggambar juga mengalami perkembangan yang sangat pesat. Tiap suku dan etnis mempunyai ciri khas sendiri dalam hal motif atau gayanya. Gambar tidak hanya berfungsi sebagai hiasan semata tetapi lebih sarat dengan isi dan muatan filosofis, yang dianggap memiliki kekuatan magis dan melukiskan mitologi yang dipercaya manusia beribu-ribu tahun lamanya.

Dewasa ini, seni menggambar tidak lagi dianggap sebagai sesuatu yang sakral. Seiring dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, perkembangan gambar mengalami pergeseran fungsi dan makna. Saat ini, menggambar sudah menjadi bidang keilmuan yang mempunyai banyak cabang dan turunan menurut fungsinya. Menyatu dengan perkembangan teknologi sebagai sesuatu yang tidak dapat dipisahkan. Menggambar adalah induk dari segala ilmu seni rupa, baik itu seni rupa murni (seperti seni lukis, seni patung, seni grafis, seni keramik) maupun seni rupa terapan (seperti desain dan arsitektur).

Pada dasarnya, menggambar adalah keterampilan yang bisa dipelajari oleh setiap orang, terutama bagi yang punya minat untuk belajar. Menggambar adalah sebuah proses kreasi yang harus dilakukan secara intensif dan terus menerus. Menggambar merupakan wujud pengeksplorasian teknik dan gaya, penggalian gagasan dan kreativitas, bahkan bisa menjadi sebuah ekspresi dan aktualisasi diri. Hal ini karena selain memiliki fungsi praktis, menggambar juga memiliki fungsi untuk terapi psikologis.

Bagi seorang perupa (desainer, arsitek, komikus, kartunis, ilustrator dan *drafter*), keterampilan, pengetahuan, dan wawasan dalam menggambar, mutlak harus dikuasai sebagai dasar proses kreasinya. Pada intinya, menggambar adalah perpaduan dari keterampilan (*skill*), kepekaan rasa (*taste*), gagasan (*ideal*), kreativitas (*create*), pengetahuan (*knowledge*), dan wawasan (*concept*).

2.6.1. Tinjauan tentang Unsur Gambar

Menggambar atau *drawing* adalah unsur rupa paling mendasar dalam seni rupa dan merupakan bahasa yang paling universal yang sudah ada sebelum manusia menemukan bahasa tulisan. Gambar adalah informasi dan ekspresi. Oleh karena itu, harus bersifat informatif dan komunikatif.

Unsur-unsur rupa dalam menggambar di antaranya adalah garis (*line*), kualitas terang gelap (*value*), bentuk dan ruang (*shape and space*), pola (*pattern*), tekstur (*texture*), dan warna (*color*). Unsur-unsur tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut:

a. Garis (*line*)

Garis merupakan unsur rupa paling mendasar, yang membentuk sebuah objek. Fungsi atau manfaat garis bukan hanya sekedar sebagai garis tepi atau pembatas; melainkan garis juga dapat digunakan untuk membuat bentuk dua dimensi atau tiga dimensi; menggambarkan suatu pergerakan atau menunjukkan arah; serta dapat juga digunakan untuk menggambarkan segala macam suasana hati dan perasaan; seperti marah, sedih, bahagia, takut, bimbang, dan sebagainya. Garis merupakan elemen penting dalam gambar atau desain karena melalui garis juga dapat terbentuk suatu bentukan (*shape*) atau obyek.

Macam-macam tipe garis (*types of line*), antara lain *actual line*, merupakan garis sesungguhnya, yang memungkinkan seorang perupa untuk mengubah-ubah berat dan

karakter dari suatu bentuk (*shape*) atau obyek. Lalu *implied line*, terbentuk dari titik-titik yang diletakkan sedemikian rupa hingga membentuk suatu garis, sebagai contoh garis putus-putus (*dashed line*). Selanjutnya adalah *psychic line*, bukan merupakan sederetan titik seperti *implied line*, melainkan merupakan hasil dari suatu hubungan antara dua elemen atau obyek, dimana satu objek menunjuk ke satu objek lainnya. Tipe garis ini tidak memiliki bentuk nyata. Sebagai contoh ketika tangan menunjuk ke arah suatu benda, garis tidak nyata antara tangan dengan benda tersebutlah yang dinamakan *psychic line*.

Macam-macam arah atau petunjuk garis (*line direction*), antara lain *horizontal line*, menggambarkan ketenangan. *Vertical line*, seperti badan manusia yang sedang berdiri tegak, memiliki potensi lebih dari suatu aktivitas. *Diagonal Line*, menggambarkan aktivitas dan pergerakan.

b. Kualitas Terang Gelap (*Value*)

Derajat “gelapnya atau terangnya” suatu warna, dikenal dengan istilah nilai (*value*). Kisaran nilai suatu warna dapat membentang dari sangat rendah ke sangat tinggi, dengan kata lain, dari sangat gelap hingga sangat terang. Istilah lain untuk nilai adalah kebercahayaan (*lightness*) atau kecerahan (*brightness*), yang digunakan oleh sistem lain untuk mendeskripsikan warna.

c. Bentuk dan Ruang (*Shape and Space*)

Sebuah bentuk (*shape*) adalah sesuatu atau sebuah area yang terbentuk dari rangkaian garis, warna, atau *value*. Bentuk atau *shape* ini bisa berupa dua dimensi, tiga dimensi, atau dapat juga berupa suatu objek yang bersifat abstrak. Di dalam sebuah gambar, ilustrasi, atau lukisan, seringkali terdapat ruang kosong, dalam artian tidak berisikan gambar, warna, atau sebagainya. Ruang kosong tersebut sering disebut sebagai *white space*. Kondisi ini, yang kemudian dikenal luas sebagai *positive shapes* dan *negative shapes*. Bagian yang berisikan gambar, warna, atau sebagainya dikatakan sebagai *positive shapes*, sedangkan bagian *white space* sebagai *negative shapes*.

Ruang (*space*) adalah keluasan dari suatu bidang, permukaan, dan lain sebagainya. Dalam desain elementer, ruang dikatakan sebagai bentuk dua atau tiga dimensional, bidang, atau keluasan positif atau negatif yang dibatasi oleh limit. Di dalam bentuk dua dimensi, ruang merupakan sebuah ilusi. Sebagai contoh lukisan di

atas kertas, canvas, atau papan, yang bersifat datar atau *flat*, seringkali terlihat nyata atau berbentuk tiga dimensi. Fungsi dari ruang atau space, antara lain dapat digunakan untuk menampilkan kedalaman pada sesuatu yang bersifat datar, memisahkan atau menyatukan elemen-elemen layout, menegaskan sebuah elemen, serta dapat juga sebagai tempat istirahat bagi mata.

d. Pola (*Pattern*)

Bentukan dekoratif yang sifatnya dua dimensional, tidak menggunakan gradasi warna terang ke gelap atau sebaliknya, sehingga tidak menampilkan adanya kesan ruang. Selain itu, hanya akan menyerupai siluet dan meminimalisir *volume* objek. Tujuan dari pola ini, yaitu untuk memperindah suatu karya desain, seperti pada tekstil, digunakan pola dekoratif untuk memperindah. Pengaplikasiannya dapat berupa repetisi atau pengulangan sehingga dapat membentuk suatu pola baru yang lebih menarik, tentunya dengan penempatan yang tepat.

e. Tekstur (*Texture*)

Tekstur berkaitan dengan kualitas permukaan atau bagian luar dari suatu objek. Kualitas dari tekstur ini dapat dirasakan melalui sentuhan. Namun demikian, banyak sekali para perupa, pelukis, atau desainer, yang menggambarkan tekstur ini secara datar atau flat, dengan cara mengatur kontras tidaknya suatu objek, lalu kualitas gelap terangnya, dan sebagainya. Dengan tujuan untuk menghasilkan suatu karya yang menarik.

Tekstur dapat diterapkan pada berbagai macam karya seni, diantaranya adalah *texture in craft forms* dan *texture in sculpture*. Banyak benda-benda kerajinan atau kesenian yang mengutamakan tekstur sebagai efek visual dari kerajinan atau kesenian tersebut. Sebagai contoh kerajinan keramik, perhiasan, dan *furniture* selalu menggunakan tekstur pada material-nya agar terlihat lebih menarik. Sama halnya seperti benda-benda kerajinan, seni pahat atau patung juga mengutamakan tekstur. Selain agar terlihat lebih menarik, tekstur juga digunakan untuk membentuk bentukan atau patung atau sebagainya pada seni pahat. Oleh karena benda kerajinan maupun seni pahat merupakan bentuk tiga dimensi, maka saat ingin merasakan kualitas tekstur dari benda-benda tersebut, dapat langsung menyentuhnya.

Berdasarkan keartistikannya, tekstur dapat digolongkan ke dalam dua kategori, yaitu *tactile* dan *visual*. Di dalam arsitektur dan seni pahat, menggunakan bahan

sebenarnya, yang disebut *tactile texture*. *Tactile texture* dapat dirasakan dengan langsung menyentuhnya. *Tactile texture* juga dapat digunakan dalam lukisan, dengan cara menggunakan pigmen tebal (yang disebut *impasto technique*). Dengan teknik ini, maka lukisan akan menjadi bertekstur kasar dan permukaan lukisan menjadi tampak tiga dimensi.

Dalam melukis, seniman dapat menciptakan kesan tekstur pada sesuatu yang berbentuk datar (*flat*), seperti pada lukisan atau gambar. Dengan mengatur warna dan *value* pola (*pattern*) menjadi sebuah tekstur yang dapat menciptakan kesan seperti nyata atau hidup. Dalam hal ini, pelukis mendorong *audience* untuk melihat tekstur di dalam lukisan tersebut, yang dimana sebenarnya tidak ada. Inilah yang disebut dengan *visual texture*. *Visual texture* ini merupakan sebuah tekstur yang bersifat visual, yang tidak dapat dirasakan atau dinikmati oleh sentuhan.

Selain itu, ada satu teknik lagi dalam membuat tekstur, yaitu *collage*. Caranya adalah dengan menempelkan potongan-potongan atau kepingan-kepingan kertas berwarna, kain, atau materi-materi lainnya. Keartistikan teknik ini telah terkenal selama berabad-abad, terutama dalam bidang kesenian rakyat. Namun demikian, baru setelah abad ke 20, teknik *collage* ini diresmikan menjadi salah satu media dari seni murni. Teknik *collage* atau kolase ini merupakan media yang sangat baik untuk pemula.

f. Warna (*Color*)

Warna merupakan fenomena yang terjadi karena adanya tiga unsur, yaitu cahaya, objek, dan *observer* (dapat berupa mata kita ataupun alat ukur). Di dalam ruang gelap dimana tidak ada cahaya, kita tidak bisa mengenali warna lain selain hitam. Sama halnya bila kita menutup mata, walaupun ada cahaya kita tidak dapat melihat warna dari suatu objek.

Warna dapat didefinisikan secara obyektif atau fisik sebagai sifat cahaya yang dipancarkan, atau secara subyektif atau psikologis sebagai bagian dari pengalaman indera penglihatan. Secara obyektif atau fisik, warna dapat diberikan oleh panjang gelombang. Dilihat dari panjang gelombang, cahaya yang tampak oleh mata merupakan salah satu bentuk pancaran energi yang merupakan bagian yang sempit dari gelombang elektromagnetik.

Cahaya yang dapat ditangkap indera manusia mempunyai panjang gelombang 380 sampai 780 nanometer. Cahaya antara dua jarak nanometer tersebut dapat diurai melalui prisma kaca menjadi warna-warna pelangi yang disebut *spectrum* atau warna cahaya, mulai berkas cahaya warna ungu, violet, biru, hijau, kuning, jingga, hingga merah. Di luar cahaya ungu atau *violet* terdapat gelombang-gelombang *ultraviolet*, sinar X, sinar *gamma*, dan sinar *cosmic*. Di luar cahaya merah terdapat gelombang atau sinar inframerah, gelombang *Hertz*, gelombang radio pendek, dan gelombang radio panjang, yang banyak digunakan untuk pemancaran radio dan TV.

Proses terlihatnya warna adalah dikarenakan adanya cahaya yang menimpa suatu benda, dan benda tersebut memantulkan cahaya ke mata (retina) kita hingga terlihatlah warna. Benda berwarna merah karena sifat pigmen benda tersebut memantulkan warna merah dan menyerap warna lainnya. Benda berwarna hitam karena sifat pigmen benda tersebut menyerap semua warna pelangi. Sebaliknya suatu benda berwarna putih karena sifat pigmen benda tersebut memantulkan semua warna pelangi.

Cahaya yang kita lihat merupakan bagian dari spektrum gelombang elektromagnetik. Terang cahaya dalam *Color Temperature* memiliki satuan derajat Kelvin (K). Standar Internasional menyatakan bahwa cahaya putih ada pada angka 5000 K. Semakin tinggi nilai *Color Temperature*, warna akan terlihat semakin kebiruan dan yang semakin rendah akan menghasilkan warna kekuningan. Sumber cahaya yang berbeda akan memberikan warna yang berbeda pula terhadap penglihatan kita pada suatu objek.

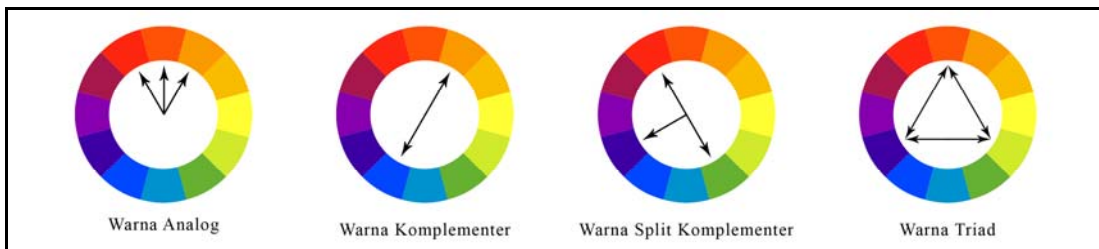
Tiap warna memiliki panjang gelombang cahaya yang berbeda-beda. Warna merah memiliki gelombang cahaya yang lebih panjang dibandingkan dengan warna lain. Oleh karena itu pada saat anak-anak mengerti tentang adanya warna, warna yang paling diingat adalah warna merah. Warna merah memiliki panjang gelombang sebesar 620-750 nm. Warna oranye memiliki gelombang cahaya sebesar 590-620 nm, kuning sebesar 570-590 nm, hijau sebesar 495-570 nm, biru sebesar 490-495 nm, dan ungu sebesar 380-450 nm.

Secara dasar, warna dalam lingkaran warna terdiri atas tiga bagian, yang pertama adalah warna primer, terdiri atas warna merah, kuning, dan biru. Warna primer merupakan warna dasar dalam lingkaran warna. Lalu yang kedua adalah warna

sekunder, terdiri dari orange, hijau, dan ungu. Warna sekunder merupakan campuran dari dua warna primer dengan perbandingan yang sama. Kemudian yang terakhir adalah warna tersier, yang merupakan percampuran antara warna primer dengan warna sekunder di sebelahnya, misal: warna hijau dengan kuning menjadi warna hijau limau (*lime green*).

Suatu warna juga dapat dikombinasikan dengan warna-warna lain agar terlihat lebih menarik. Adapun jenis-jenis kombinasi tersebut, antara lain warna analog, yang dimana kombinasi warna-warna yang digunakan letaknya di dalam lingkaran warna saling berdekatan. Suasana yang tercipta dengan warna analog, yaitu keharmonisan dan menyenangkan karena warna yang digunakan masih dalam satu konteks dengan warna utamanya.

Selanjutnya, warna komplementer, merupakan kombinasi warna-warna yang letaknya saling berlawanan di dalam lingkaran warna. Ciri atas perbedaan yang dapat terlihat dengan jelas di warna ini, yaitu adanya perbedaan yang kontras, dan bila kedua warna ini tercampur, maka akan menghasilkan warna abu-abu. Warna-warna komplementer tersebut, antara lain merah dengan hijau, ungu dengan kuning, biru dengan jingga (*orange*), dsb. Lalu warna split komplementer, yang merupakan kombinasi warna analog dari warna komplementer. Bersifat kontras, namun tidak ekstrem. Kemudian yang terakhir adalah warna triad, merupakan kombinasi warna yang berjarak sama pada lingkaran warna dan memberi efek seimbang.



Gambar 2.16. Warna Analog, Warna Komplementer, Warna Split Komplementer, Warna Triad

Sumber: Dokumen Pribadi

Pengelompokan warna berdasarkan kualitas gelap terangnya (*value*), meliputi *achromatic* dan *chromatic*. Perbedaannya adalah bila *achromatic*, terbentuk dari warna hitam dan putih dengan gradasi/efek kelabu tertentu pada derajat intensitas tertentu. Sedangkan *chromatic*, bisa campuran warna-warna lain, tidak hanya hitam dan putih.

Berdasarkan sensasinya, warna dapat dibedakan menjadi dua, yaitu warna panas dan warna dingin. Warna panas menghasilkan sensasi panas dan dekat. Warna ini menjadi simbol semangat, ceria, dan amarah. Warna panas ini dimulai dari warna merah sampai kuning. Sedangkan warna dingin kebalikan dari warna panas. Warna ini menjadi simbol kelembutan, kesejukan, dan kenyamanan. Warna sejuk memberikan kesan yang jauh. Warna dingin ini didapat dari warna ungu, biru dan hijau.

Berdasarkan sistem warna *Prang System*, yang ditemukan oleh Louis Prang pada 1876, warna dapat dibagi menjadi tiga, meliputi *hue*, adalah istilah yang digunakan untuk menunjukkan nama dari suatu warna, seperti merah, biru, hijau dsb. *Value*, adalah dimensi kedua atau mengenai terang gelapnya warna. Contohnya adalah tingkatan warna dari putih hingga hitam. *Intensity*, seringkali disebut dengan *chroma*, adalah dimensi yang berhubungan dengan cerah atau suramnya warna.

Selain itu, warna juga dapat dibedakan menjadi dua, yaitu warna terang (*tint*) dan warna gelap (*shade*). Warna terang (*tint*) memiliki kesan yang penuh semangat dan ceria. Sedangkan warna gelap (*shade*) mengesankan akan suatu misteri.

Terdapat juga warna kontras dan warna netral. Warna netral adalah warna yang terbentang dari hitam hingga putih. Sehingga abu-abu pun termasuk dalam warna netral. Tetapi warna dalam keluarga coklat pun juga disebut sebagai warna netral, karena kesan alami-nya yang cukup kuat. Warna netral ini sangat aman dalam pengaplikasiannya, karena terkesan harmonis bila disandingkan dengan warna lain. Warna kontras adalah warna yang kesannya berlawanan satu sama lain, misalnya warna merah dan hijau, kuning dan ungu, oranye dan biru. Dalam lingkaran warna, warna tersebut terletak berseberangan satu sama lainnya.

Setiap warna memiliki maknanya masing-masing. Warna merah cenderung terlihat panas dan penuh energi. Merah secara positif, melambangkan hidup, cerah, pemimpin, gairah, dan kuat, sedangkan secara negatif, melambangkan perang, simbol iblis, darah, anarki, tekanan, panas, bahaya, emosi yang meledak, agresif, dan brutal. Secara keseluruhan warna merah melambangkan keberanian, membangkitkan selera, kegairahan, menarik perhatian, emosi, menggelegak dan semangat yang membara.

Warna *pink* atau merah muda adalah warna yang romantis, cinta dan sensual. *Pink* melambangkan keceriaan dan jiwa muda. Selain itu, warna *pink* identik dengan wanita atau karakter feminim. Dapat dipakai juga sebagai simbol untuk gadis kecil yang ceria. Warna *pink* yang banyak mengandung putih menggambarkan kelembutan, kehalusan, rasa sensitif, dan romantis. Efek positif dari warna ini adalah memberi ketenangan, kesan mengayomi atau memelihara, simbol kehangatan dan feminim, cinta, serta seksi. Namun, bila terlalu banyak warna merah muda juga akan menimbulkan efek negatif, berupa kelemahan atau ketergantungan secara fisik, penuh hambatan, dan penuh ketakutan.

Warna *orange* atau oranye lebih berkesan kreatif dan optimis. Oranye secara positif; melambangkan muda, kreatif, keakraban, dinamis, keteguhan hati, keamanan, sensualitas, sikap yang menyenangkan, sesuatu yang berlimpah, ambisi, dan kesuksesan; sedangkan secara negatif; melambangkan dominan, sembrono, kedengkian, kebimbangan atau frustrasi dan arogan. Secara keseluruhan warna ini menebarkan energi, menghangatkan hati, merangsang kreativitas dan daya cipta, sekaligus memancarkan keceriaan. Dari sisi psikologi, oranye melambangkan persahabatan.

Warna kuning terlihat terang dan membagikan kehangatan. Kuning secara positif; melambangkan segar, perasaan optimis, percaya diri, pengakuan diri, akrab, lebih kreatif, cepat, jujur, adil, tajam dan cerdas; sedangkan secara negatif; melambangkan sinis, kritis, murah atau tidak eksklusif, menyampaikan pesan perasaan ketakutan, kerapuhan secara emosi (pengecut, dalam budaya barat), depresi, kegelisahan, dan keputus-asaan. Warna kuning adalah warna matahari, sumber energi, dan sumber cahaya alam di bumi. Dalam psikologi warna, kuning dikaitkan dengan kecerdasan, ide baru serta kepercayaan terhadap potensi diri.

Warna hijau merupakan warna alami dan terkesan melambangkan kesehatan. Hijau secara positif, melambangkan sensitif, stabil, formal, toleran, harmonis dan keberuntungan. Secara negatif, melambangkan pahit, memberikan kesan pencemburu, licik, terasa jenuh, serta dapat melemahkan pikiran dan fisik. Warna hijau juga banyak diartikan sebagai kesuburan, kesegaran, kemakmuran, keindahan alam, dan kehidupan. Hal ini dikarenakan warna hijau identik dengan warna pemandangan alam. Selain itu, warna hijau juga berarti kesehatan, keseimbangan, rileks, dan

kemudaan. Hijau muda yang cerah; mengandung banyak kuning akan berkesan segar, ringan, dan menyenangkan; sedangkan hijau tua yang mengandung banyak biru berkesan sejuk cenderung dingin, serta identik dengan adanya keberuntungan dan kesejahteraan. Warna yang sering digunakan untuk perdamaian juga warna hijau.

Warna biru terkesan tenang dan menyejukkan. Biru secara positif; melambangkan ketenangan, kebenaran, kontemplatif, intelektualitas, kepercayaan, damai, intelegasi tinggi, pengabdian, seorang pemikir, konsistensi, dan mediatif, sesuatu yang dingin (berhubungan dengan air); sedangkan secara negatif; melambangkan emosional, egosentris, dan racun. Terlampau banyak warna biru akan menimbulkan rasa terlalu dingin, tidak akrab, dan tak punya emosi atau ambisi. Selain itu dapat memicu rasa depresi dan ragu-ragu. Warna biru tua, melambangkan kepercayaan, kebijaksanaan, dan kematangan dalam berpikir serta dalam mengambil keputusan, sedangkan warna biru muda, sifatnya menenangkan dan menolong berkonsentrasi dengan tenang.

Warna ungu sering diartikan sebagai keagungan dan keindahan. Ungu secara positif, melambangkan kemewahan, keaslian, kebenaran, artistik, personal, mistis, dan spiritual. Secara negatif, melambangkan angkuh, sombong, diktaktor, kemerosotan dan mutu yang jelek. Ungu juga merupakan warna unik karena karakternya berubah-ubah sesuai dengan intensitas yang dimilikinya. Warna ungu tua dengan intensitas penuh berkarakter misterius, mistis, dalam, dan angkuh. Sebaliknya warna ungu muda pastel berkarakter lembut, ringan, dan menyenangkan. Warna ungu yang lebih didominasi warna merah adalah warna yang kuat dan mencerminkan kemuliaan, keagungan, dan kemewahan sehingga warna ini banyak dipakai dalam simbol kerajaan, sedangkan warna ungu yang cenderung ke biru memiliki karakter hikmat yang banyak dipakai untuk melambangkan dukacita, agama, atau sesuatu yang sakral.

Warna coklat adalah warna alami. Cokelat melambangkan sesuatu yang natural, bumi, keseriusan, kehangatan, dukungan dan mencerminkan sifat yang dapat dipercaya. Namun warna coklat juga mencerminkan kemiskinan dan tandus. Warna coklat dihubungkan dengan kesederhanaan yang abadi. Selain itu, coklat sangat identik dengan warna tanah dan warna kayu, sehingga penggunaan warna coklat

memberikan perasaan dekat dengan lingkungan alam. Warna coklat juga identik dengan produk daur ulang yang cenderung tidak cerah, tidak bersih dan tidak steril.

Warna putih berkesan bersih dan murni. Putih secara positif, melambangkan jujur, suci, steril, bersih, higienis, polos, sempurna, sederhana, baik, dan netral, sedangkan secara negatif, melambangkan monoton dan kaku. Putih juga sering diasosiasikan pada sesuatu yang dingin. Selain itu, warna putih juga bisa dikaitkan dengan malaikat dan juga bisa diartikan sebagai kematian karena konotasi kehampaan, hantu dan kain kafan.

Warna abu-abu merupakan warna yang bijaksana, dewasa, tidak egois, tenang dan seimbang. Selain itu warna abu-abu juga mengandung arti lamban, kuno, lemah, kehabisan energi, dan kotor.

Warna emas memiliki daya pantul paling tinggi dibandingkan dengan warna lain. Emas secara positif, melambangkan kekayaan, kemewahan, pencerahan, pencerahan, dan intelektual. Secara negatif, emas melambangkan pengecut dan pengkhianat.

Warna hitam berarti keabadian dan keanggunan. Hitam secara positif, melambangkan kuat, kreativitas, magis, idealis, dan fokus. Selain itu, berkesan elit, elegan, mempesona, kuat, agung, teguh dan rendah hati. Secara negatif, melambangkan terlalu kuat, superior, merusak, menekan, hampa, sedih, ancaman, penindasan, putus asa, dosa, kematian, atau bisa juga penyakit. Hitam juga dapat menggambarkan keheningan, kematangan berpikir dan kedalaman akal yang menghasilkan karya. Tidak seperti putih, warna hitam menyerap segala warna dan energi. Selain itu, warna hitam juga berkonotasi gelap.

2.6.2. Tinjauan Unsur Komposisi

Komposisi merupakan suatu tata susunan dari elemen-elemen desain atau unsur-unsur gambar, seperti garis, bidang, tekstur, pola dan warna, yang berhubungan kedalam sebuah bidang sehingga membentuk susunan artistik. Hal ini bisa juga disebut manajemen bentuk dan bidang. Pada dasarnya, komposisi yang baik akan mengandung keseimbangan, irama dan tekanan, skala dan proporsi, serta kesatuan yang harmonis.

a. Penataan *Layout*

Sebutan lain dari komposisi adalah *layout*. Tujuan utama *layout* adalah menampilkan elemen gambar dan teks agar menjadi komunikatif dalam sebuah cara yang dapat memudahkan pembaca menerima informasi yang disajikan.

Secara umum, terdapat dua macam format gambar, yaitu vertikal dan horisontal. Format gambar merupakan orientasi halamannya: tegak, persegi panjang, atau persegi. Format horisontal atau persegi panjang, dapat membantu suatu gambar dengan penekanan horisontal untuk tampil lebih pantas pada halaman bersangkutan, seperti penggambaran pemandangan alam/*landscape*. Format vertikal dapat melakukan hal yang sama untuk subjek-subjek yang berorientasi vertikal, seperti bangunan bertingkat tinggi.

Di masa yang telah berkembang pesat ini, *layout* yang umum telah banyak dilanggar untuk tujuan menciptakan bentuk yang baru dan selalu tampil lebih menarik. Pengaturan komposisi yang berani dapat dilakukan dengan cara bermain-main dengan *grid* sebagai garis bantu, sehingga objek dapat tetap berada di tempat yang tidak biasa, namun terlihat teratur dan seimbang secara keseluruhan. Banyak ditemui contoh-contoh penerapan gambar yang tidak biasa, seperti gambar yang terpotong dan terletak sangat ke kiri atau ke kanan, sehingga untuk pengaturannya dapat menggunakan unsur-unsur sebagai peran yang membantu menjaga keseimbangan ilustrasi keseluruhan, seperti latar belakang, teknik pewarnaan, ornamen dekoratif, dsb.

Beberapa jenis *layout*, antara lain *Manuscript Grid*, yang merupakan tampilan *layout* yang penempatan *body text*-nya berada dalam suatu ruang yang dikhususkan untuknya. Ruang yang disediakan cukup luas untuk menampung informasi yang diperlukan dalam halaman tersebut.

Lalu *Coloumn Grid*, merupakan *layout* yang menampilkan *image* dan *text* yang terpisahkan oleh batas-batas *font* yang abstrak sehingga tercipta kolom-kolom tersebut. *Layout* ini dapat ditemukan pada halaman koran / surat kabar yang oleh kita dapat dilihat setiap harinya.

Modular Grid, yang memiliki sedikit kesamaan dengan *coloumn grid*, karena adanya bidang yang berkolom, tetapi perbedaannya terletak pada banyaknya bidang yang terbagi-bagi pada jenis modular. Secara tegas, bidang yang tercipta yaitu kotak-

kotak dalam jumlah yang cukup banyak dalam suatu halaman, sehingga penggunaan dan aplikasinya dapat terlihat dinamis.

Hierarchical, merupakan jenis *layout* yang pada umumnya dapat dan paling banyak digunakan pada tampilan *website*. Pembagian tiap bidangnya sangat teratur dan rapi, dengan tujuan memudahkan akses setiap pengguna internet dengan menyajikan tampilan yang cukup sederhana namun efektif.

Yang terakhir adalah *Un-grid*, yang timbul akibat perkembangan jaman dan banyaknya aksi “protes” ataupun pemberontakan oleh komunitas anak-anak muda yang anti terhadap kemapanan. Gaya ini seperti hendak menentang sesuatu yang beraturan dan pada akhirnya menciptakan suatu gaya baru yang tidak teratur, namun memiliki nilai seni tersendiri.

Penyusunan kontras warna, juga dapat memainkan peran penting dalam komposisi. Mengkontraskan nilai warna merupakan salah satu cara yang paling kuat untuk menciptakan dampak dalam menyatukan gambar. Nilai warna suatu komposisi dapat sangat beragam dan dapat dibatasi sampai satu titik tertentu dari skala terang ke gelap. Tidak hanya itu, sedikit pengurangan pada kontras warna di seluruh komposisi juga dapat membantu menyatukan gambar. Hal ini dapat dilihat pada banyak karya seni murni, terutama lukisan-lukisan impresionis. Susunan nilai keseluruhan memainkan peran dalam menyatukan gambar.

Kontras warna dapat terjadi bila memiliki latar belakang yang memungkinkan. Sebagai contoh *background* yang gelap dan polos, menimbulkan nilai kontras yang tinggi sehingga perhatian secara frontal terkonsentrasi pada wajah atau figur subjek yang dilukis. Pengaturan kontras warna yang baik di dalam komposisi suatu gambar, merupakan sarana yang dapat dipakai untuk menyatukan elemen-elemen visual dalam gambar tersebut.

b. Tinjauan Teori Perspektif Sederhana

Perspektif atau sudut pandang adalah teknik atau metode untuk menggambar objek-objek berupa benda, ruangan (*interior*), dan lingkungan (*eksterior*) yang ukurannya lebih besar dari manusia. Teknik ini tercipta karena keterbatasan jarak pandang mata kita dalam melihat objek. Semakin jauh jarak mata dengan benda, semakin kecil penampakannya dan bahkan akan hilang dari pandangan pada jarak

tertentu. Sebaliknya, semakin dekat jarak mata kita, benda tersebut akan terlihat semakin besar.

Dua hal yang harus dijadikan patokan dalam teknik menggambar perspektif, yaitu garis *horizon* dan titik hilang. Garis *horizon* adalah garis khayal mata. Di mana kita berada, di situlah garis *horizon* itu ada. Sedangkan, titik hilang adalah titik terjauh dari jangkauan. Jarak pandang mata dan titik hilang selalu terletak di dalam garis *horizon*.

Secara teknis, perspektif terdiri dari perspektif satu titik hilang, perspektif dua titik hilang, dan perspektif tiga titik hilang. Pada perspektif satu titik hilang, pada garis *horizon* terdapat 1 titik fokus atau titik hilang. Titik tersebut dapat diletakkan dimana pun, di pinggir atau di tengah bidang gambar. Semua garis nantinya akan berasal atau menuju 1 titik tersebut. Sedangkan pada perspektif dua titik hilang, pada garis *horizon* terdapat 2 titik fokus. Persimpangan garis yang berasal dari dua titik hilang ini akan membentuk sebuah sudut. Jika jarak antara 2 titik ini terlalu dekat, penampakan objek gambar benda akan mengalami distorsi.

Berbeda dengan perspektif satu titik hilang, perspektif dua titik hilang, perspektif dengan tiga titik hilang biasanya hanya bisa dipakai untuk menggambarkan sesuatu yang sangat luas, besar, tinggi, dan secara *visual* mengalami distorsi yang sangat ekstrem. Pada teknik ini, garis *horizon* tidak selamanya harus diletakkan horizontal tetapi bisa juga diagonal untuk menggambarkan impresi yang berbeda. Teknik ini biasanya dipakai untuk menggambar *outdoor* dan sudut pandang dari udara, meskipun bisa juga dipakai untuk sudut pandang dari bawah atau sudut pandang mata kucing. Agar tidak mengalami distorsi yang berlebihan, sebaiknya titik hilang diletakkan jauh di luar bidang gambar.

Pada dasarnya, perspektif satu titik hilang, dua titik hilang, dan tiga titik hilang bisa dibagi lagi menjadi berbagai sudut pandang berdasarkan posisi mata kita berada. Lebih sederhananya, sudut pandang bisa dibagi menjadi 3 macam sudut pandang, yaitu sudut pandang mata burung, sudut pandang normal, dan sudut pandang mata kucing. Khusus pada perspektif dengan tiga titik hilang, hanya dapat dibagi menjadi 2 macam sudut pandang, yaitu sudut pandang mata burung dan sudut pandang mata kucing.

Pada sudut pandang mata burung, mata kita seolah-olah berada di atas dan melihat objek yang berada di bawah. Jadi, letak garis horizon berada di atas bidang gambar. Sementara itu, letak titik hilang berada pada garis itu, bisa di bagian kiri, tengah, atau kanan. Bahkan bisa juga diletakkan di luar bidang gambar. Setiap objek yang digambar, garisnya bersumber dari titik hilang. Sedangkan, pada sudut pandang mata normal, diri kita seolah-olah berdiri normal memandangi lurus ke depan. Dengan demikian, bagian atas dan bagian bawah terlihat lebih seimbang. Letak garis horizon tepat di tengah-tengah bidang gambar dan titik hilang bisa diletakkan di mana saja pada garis tersebut. Semua objek yang digambar garisnya berasal dari titik hilang. Yang terakhir, pada sudut pandang mata kucing, seolah-olah kita dalam posisi tiarap dan melihat ke depan sehingga penampakan objek bagian atas akan lebih dominan. Letak garis horizon di bagian bawah bidang gambar dan letak titik hilang pada garis horizon. Titik hilang ini dijadikan pusat untuk menarik garis dalam menggambarkan setiap objek benda.

c. Tinjauan Teori Tata Cahaya

Tata cahaya dalam suatu gambar atau ilustrasi memiliki peran penting agar gambar atau ilustrasi tersebut dapat terlihat lebih nyata dan hidup. Cahaya ini dapat tercipta melalui permainan atau pencampuran warna dan membedakan bagian mana yang perlu diwarnai lebih gelap dan bagian mana yang lebih terang. Pada dasarnya, setiap objek memiliki suatu keterangan dan kegelapan intrinsik sesuai karakteristiknya masing-masing, serta akan memiliki permukaan yang lebih terang dan lebih gelap bila terkena cahaya tertentu. Fenomena ini dikenal sebagai nada warna setempat (*local tone*), suatu istilah yang digunakan oleh seniman dan pengajar Nathan Goldstein (1977). Sebagai contoh, batu bata memiliki nada warna setempat yang jauh lebih gelap daripada batu marmer putih. Bila kedua sisinya terkena cahaya matahari, masing-masing akan memiliki sisi yang lebih terang dan lebih gelap, tetapi permukaan batu bata akan tetap lebih gelap daripada permukaan batu marmer putih tersebut.

Selain *local tone*, terdapat teknik-teknik lain untuk menciptakan pencahayaan pada gambar, salah satunya adalah *ciaroscuro* (*chiaroscuro*), yang mengacu pada perubahan berangsur-angsur dari terang ke gelap suatu bentuk ilustrasi untuk membuat ilustrasi tersebut tampak tiga dimensi. Penggunaan efek pencahayaan

warna ini memiliki riwayat panjang dalam seni. Salah satu seniman yang ahli dalam menggunakan efek tersebut adalah Leonardo da Vinci.

Pada gambar hitam-putih, pencahayaan dan pembayangan ini dapat berkisar dari abu-abu muda ke hitam. Namun, tidak demikian halnya pada gambar warna. Pencahayaan dan pembayangan abu-abu ke hitam dalam suatu gambar warna akan tampak kusam dan tidak hidup. Pada gambar warna, warna permukaan naungan (*shade*) dan bayangan (*shadow*) biasanya tetap sama dengan warna sisi yang terkena cahaya, hanya saja lebih gelap dan derajat gelapnya tergantung pada nada warna setempat bentuk tersebut serta warna dari sumber cahaya yang mengenai benda tersebut.

Selain itu, efek lain yang juga dapat digunakan untuk menciptakan pencahayaan pada gambar adalah gradasi warna. Permukaan yang membentang tampak bergradasi karena kedekatannya dengan cahaya langsung dan karena cahaya dan warna yang dipantulkan pada permukaan itu (dan ke dalam permukaan) dari benda-benda dan permukaan yang di dekatnya. Gradasi ini biasanya tanpa berangsur-angsur pada permukaan dop (*matte*) dan menjadi lebih tajam dengan bertambahnya daya pantul cahaya (*specularity*) atau “polesan” pada permukaan tersebut. Permukaan beton atau dinding batu kasar akan menerima warna dan gradasi yang lebih merata daripada permukaan yang seperti baja tahan karat yang dipoles (yang membuat sifat kecerminan permukaannya berkurang). Kayu plituran atau kaca akan memperlihatkan batas yang jauh lebih tajam antara perubahan cahaya dan warna. Gradasi merupakan alat yang berguna dalam ilustrasi warna. Gradasi dapat membuat permukaan tampak lebih nyata dan menghasilkan ilustrasi yang lebih dinamis.

Satu teknik lagi yang juga dapat digunakan untuk menciptakan efek pencahayaan pada gambar, yaitu pemaksaan atau pendesakan bayangan (*forcing the shadow*), yang dimana suatu bayangan digradasi lebih gelap ke arah batas bayangan tersebut dengan bagian permukaannya yang diterangi. Bagian yang diterangi ini digradasi lebih lebih terang ke arah batas tadi. Hasilnya ialah efek cemerlang iluminasi yang tak disangka-sangka. Teknik yang sama sering digunakan di antara warna elemen latar depan dan latar belakang dalam suatu ilustrasi. Elemen latar belakang dapat secara berangsur-angsur digelapkan dan disejukkan (dibuat lebih kebiruan) ronanya begitu elemen itu bergerak ke arah atas dengan elemen latar depan;

yang diperlukan sebaliknya: elemen ini diperterang dan dihangatkan (dibuat lebih kemerahan) ronanya begitu elemen ini mendekati batas tadi. Cara ini bermanfaat untuk membuat bentuk-bentuk tampak lebih tegad. Efek ini mudah diciptakan dan memberikan aktivitas dan gemerlap pada suatu ilustrasi.

2.6.3. Tinjauan Gambar Ilustrasi

Ketika kita membicarakan gambar dalam konteks Ilustrasi berarti memperbincangkan gambar dalam bingkai fungsi. Sisi fungsi sangat melekat dalam kata “Ilustrasi”. Hal ini terjadi karena dalam sejarahnya kata “*Illustrate*” muncul akibat pembagian tugas fungsional antara teks dan gambar. Dari etimologinya *Illustrate* berasal dari kata “*Lustrate*” bahasa Latin yang berarti memurnikan atau menerangi. Sedangkan kata “*Lustrate*” sendiri merupakan turunan kata dari *leuk-* (bahasa Indo-Eropa) yang berarti ‘cahaya’ (Grolier Multimedia Encyclopedia 2001). Dalam konteks ini Ilustrasi adalah gambar yang dihadirkan untuk memperjelas sesuatu yang bersifat tekstual.

Berdasarkan bidang kajiannya, ada berbagai jenis ilustrasi, antara lain ilustrasi editorial atau ilustrasi buku. Dalam hal ini, ilustrasi berfungsi untuk mendukung dan memperjelas isi tulisan dari buku tersebut. Selain itu, ilustrasi juga berfungsi untuk memperindah cover atau sampul buku agar terlihat lebih menarik. Lalu ilustrasi periklanan, yang ditujukan untuk mendukung dan memperindah kegiatan promosi atau pemasaran untuk menarik perhatian calon konsumen. Di sini, ilustrasi tidak harus berupa gambar tangan atau komputer, melainkan bisa dalam bentuk foto. Kemudian Ilustrasi Medis, yang bermanfaat untuk membantu ilmu kedokteran dalam menerangkan ilmu-ilmu tersebut, baik kepada masyarakat maupun para pelajar dan mahasiswa yang sedang mempelajari ilmu tersebut. Dalam hal ini, ilustrator dituntut untuk memahami atau memiliki pengetahuan di bidang kedokteran agar dapat memvisualkannya secara tepat dan benar. Selanjutnya adalah ilustrasi ilmiah, yang bertujuan untuk menggambarkan material-material tertentu, yang membutuhkan ketepatan, kejelasan dan kerapian, seperti bangunan dan arsitektur bentuk-bentuk konstruksi geometri lainnya.

Pembagian ilustrasi berdasarkan sifat dan fungsinya, antara lain ilustrasi yang bertujuan untuk menjelaskan suatu keadaan yang dilihat. Ilustrasi ini dapat berupa sketsa kasar atau gambar detail. Salah satu contohnya adalah *photo realism*. Adapula

ilustrasi yang bertujuan untuk memvisualkan daya imajinasi seseorang, contohnya lukisan-lukisan yang memberikan penggambaran seperti fantasi dan mimpi. Kemudian ada juga ilustrasi yang bertujuan untuk memvisualkan ide atau gagasan atau konsep seorang desainer. Selanjutnya ada ilustrasi yang bertujuan sebagai hiasan atau sebagai unsur dekoratif, yang mengisi komposisi atau bidang yang ada sehingga memberikan daya tarik besar dan memenuhi kepuasan estetis pengamatnya. Lalu yang terakhir, ilustrasi yang bertujuan untuk mendukung dan menjelaskan bahasa verbal, teks, atau tulisan.

Macam-macam teknik ilustrasi, antara lain teknik fotografi. Teknik ilustrasi ini dipergunakan sejak ditemukannya alat kamera tahun 1665. Teknik ilustrasi fotografi yang dimaksudkan adalah jenis fotografi yang lebih memperhatikan aspek estetis sehingga menjadi media ekspresi keindahan dan seni baru. Jenis fotografi ini disebut sebagai fotografi piktorial. Kemudian teknik ilustrasi manual, yang merupakan teknik gambar yang dihasilkan dengan keterampilan tangan, tidak mempergunakan alat bantu mesin. Lalu teknik ilustrasi berbasis teknologi, seperti komputer. Yang terakhir adalah teknik ilustrasi collage dan photomontage. Teknik collage ini dilakukan dengan menempelkan potongan-potongan atau kepingan-kepingan kertas berwarna, kain, atau materi-materi lainnya. Sedangkan *Photomontage*, menerapkan prinsip yang sama dengan kolase namun teknik ini mempergunakan fotografi.

Teknik penggambaran ilustrasi secara manual memerlukan alat-alat, seperti pensil untuk membuat sketsa, penghapus untuk mengkoreksi kesalahan saat pembuatan sketsa, *bolpoint* atau pena atau spidol untuk membuat garis tegas di bagian luar gambar ilustrasi sebagai pembatas (*outline*), media pewarnaan (seperti cat air, cat minyak, pensil warna, spidol, crayon, dry pastel, oil pastel, air brush, dan lain-lain) untuk memperindah gambar ilustrasi, media gambar (seperti kertas dan kanvas) sebagai tempat dibuatnya gambar atau ilustrasi tersebut, kuas untuk mewarnai gambar bila menggunakan media pewarnaan cat, serta palet sebagai tempat atau wadah untuk cat.

Goresan-goresan pewarnaan yang dapat digunakan untuk memperindah hasil gambar ilustrasi, antara lain dengan menggunakan teknik arsir. Jenis teknik arsir tersebut ada dua macam, yaitu arsiran garis lurus dan arsiran mengikuti bentuk atau

melengkung. Arsiran garis lurus, terdiri dari garis-garis paralel (*hatching*), garis-garis berpotongan (*cross hatching*), dan garis-garis bervariasi (*scribbling*). Sedangkan arsiran mengikuti bentuk atau melengkung, terdiri dari garis-garis kontur (*contour hatching*) dan garis kontur yang saling memotong (*cross contour hatching*). Kemudian *dry brush*, yang merupakan teknik pembuatan gambar dengan menggunakan sapuan cat dan kuas setengah kering/*semi-dry* atau tanpa campuran air, dilakukan dengan cara menyapukan kuas ke permukaan kertas yang kasar untuk menghasilkan efek pecah-pecah. Lalu *blocking* atau disebut sebagai pengecatan plakat (cat poster) dan yang terakhir adalah *Pointilism/Texture*, yang merupakan teknik menggambar dengan memanfaatkan kualitas permukaan suatu bidang, baik kasar maupun halus, keras dan lembut, dan sebagainya.

Berbagai macam gaya ilustrasi yang dapat digunakan, antara lain *realism*, yang dimana segala sesuatu digambarkan sesuai dengan keadaan yang sesungguhnya dalam kehidupan nyata. Kemudian *cubism*, yang menggambarkan objek yang real namun ilustrasinya bersifat abstrak dan geometris, bersifat 2 dimensi dan datar. Lalu *decorative*, teknik yang menarik dan penuh ornamen namun tidak sepenuhnya memiliki kegunaan karena hanya memenuhi fungsi estetis atau penghias. Beberapa gaya gambar dekoratif yang terkenal, yaitu *victorian*, *art and craft*, dan *art nouveau*. Selanjutnya gaya cartoon, berbentuk gambar yang lucu dan menghibur yang disajikan dalam bentuk gambar maupun rangkaian ceritera baik berupa komik atau film animasi. Yang terakhir adalah gaya *caricature*, yang memiliki kemiripan dengan gaya kartun bahkan seringkali dikategorikan sebagai bagian dari kartun. Pembedanya adalah karikatur umumnya bertemakan berita-berita aktual yang sedang hangat dibicarakan dan dengan penggambaran dan cerita yang bersifat menyindir namun juga lucu dan menghibur.

2.6.4. Tinjauan Gaya Desain

Pengertian “Gaya” atau “*Style*” bila dikaitkan dengan desain grafis atau desain komunikasi visual adalah ragam, corak, atau ciri spesifik yang menjadi karakteristik dari setiap ekspresi, konstruksi, visualisasi, maupun eksekusi desainer. Sedangkan “Gaya Grafis” atau “*Graphic Style*” menurut Heller (1988), merujuk pada ciri khas dari seseorang atau sekelompok desainer, juga ciri desain pada periode waktu tertentu atas pilihan-pilihan tipografi, warna, ilustrasi, tema, pendekatan, serta

teknologi reproduksi yang menjadi karakter bahkan jiwa jamannya. Dalam penerapannya, pemilihan gaya desain grafis yang tepat oleh seorang desainer akan berguna secara efektif dalam memikat sasaran komunikannya (*target audience*).

“*Graphic Style*” atau “Gaya Grafis” banyak bermunculan pada masa Revolusi Industri di Inggris, disebabkan oleh karena adanya penolakan terhadap kehadiran mesin, yang dianggap menciptakan dehumanisasi. Pada masa ini, muncul gerakan romantik yang berdasarkan pada perasaan serta kemuliaan dari hak individu mengungkapkan pikiran dalam karya. Gerakan romantik yang paling menonjol adalah *Art and Craft Movement* dan *Art Nouveau* sebagai reaksi modernisme.

a. *Gaya Victorian*

Gaya ini muncul dikarenakan adanya penolakan terhadap kehadiran mesin, yang dianggap menciptakan dehumanisasi. Dilihat dari berbagai poster dan iklan pada zaman ini, yang kebanyakan menggambarkan seseorang dengan pose-pose yang alami dan biasa terjadi di lingkungan sekitar, gaya *Victorian* ini terkesan natural.

Adapun ciri-ciri visual dari karya-karya gaya *Victorian* ini secara umum; antara lain banyak menggunakan bentuk gemuk (huruf, karakter perempuan, dll) karena dianggap menyenangkan mata; ornamen menjadi simbol kenyamanan; iklan cetak banyak diisi oleh ornamen; lebih menitikberatkan pada berita verbal daripada bahasa gambar; banyak menggunakan *type face* gendut dan *egyptian*; dan gambar terkesan natural.

b. *Gaya Arts and Crafts Movement*

Gerakan yang berusaha menghidupkan kembali ketrampilan tangan manusia dalam seni dan kriya sebagai penolakan terhadap industri yang menggunakan mesin. *Arts and Crafts Movement* ini muncul dengan pelopornya “William Morris”, mengusung gaya ilustrasi yang kaya akan seni dekoratif yang memiliki nilai *craftmanship* tinggi.

Adapun ciri-ciri visual dari karya-karya gaya *Arts and Crafts Movement* ini secara umum; antara lain mengutamakan kepuasan seniman dalam berkarya; memiliki nilai estetis dan *craftmanship* yang sangat tinggi; *border* berupa seni *ornament* yang mayoritas berupa sulur-sulur atau tetumbuhan yang padat dan rumit; dan dipengaruhi oleh gaya ilustrasi *Gothic*.

c. *Gaya Art Nouveau*

Gaya *Art Nouveau* muncul dari adanya sikap penolakan William Morris terhadap kekacauan komposisi dan kebangkitan era *Victoria* dan membantu memunculkan *Arts and Crafts Movement*. Hampir sama dengan *Arts and Crafts* hanya saja bentuknya jauh lebih sederhana.

Adapun ciri-ciri visual dari karya-karya gaya *Art Nouveau* ini secara umum; antara lain pewarnaan yang *flat*; umumnya asimetris, gambar dan tulisan saling mengimbangi; sudah memiliki prinsip penataan secara geometris; tipografi dekoratif; desain dengan irama bergelombang; informal; bentuk yang mengambang; keindahan garis lengkung; naturalis dan menampilkan motif flora; simbolis; feminim dan sensual.

d. Gaya *Early Modern*

Gaya yang muncul untuk mengatasi kesenjangan antara seni dan industri. Selain itu, gaya ini juga merupakan reaksi perlawanan terhadap gaya *Victorian* dan keputusan akibat adanya pergolakan politik dan sosial di dunia. Para seniman gaya ini mencoba untuk menciptakan suatu konsep desain yang baru dengan bereksperimen dengan bentuk-bentuk *simple*, geometri, berwarna, dan fotografi.

Para desainer pada masa ini mengambil inspirasi dari gaya *Modern*, dan seringkali mereka melakukan perjalanan keliling Eropa untuk mengambil inspirasi dari setiap negara yang mereka datangi. Ciri-cirinya antara lain bereksperimen dengan bentuk-bentuk geometri; desain lebih fungsional; serta peralihan dari simbolisme ke rasionalisme.

e. Gaya *Art Deco*

Art Deco tidak dianggap sebagai sebuah aliran, namun hanya merupakan sebuah gaya atau kecenderungan dalam desain. *Art Deco* muncul pada tahun 1925, pada saat “*Exposition International Des Arts Decoratifs et Industrial Modernes*” di Paris. *Art Deco* dipengaruhi oleh Aliran Kubisme dan Fauvisme serta gaya Mesir dan *Indian Aztec*. Pengaplikasiannya banyak kepada desain grafis, arsitektur, produk industri, furnitur. Jika kaum modernis ‘ngotot’ pada fungsionalisme dan formalisme, maka *Art Deco* tampil mewah, dan selera kelas atas.

Ciri-cirinya antara lain banyak menggunakan gradasi warna yang halus, efek kilau atau lengkungan logam; menggunakan sedikit ornamen hias dan mengutamakan kesederhanaan peletakan elemen-elemen desain; Mempresentasikan

kemewahan, extravaganza, glamour, kejayaan akan permesinan, konsumerisme dan kecepatan; Banyak menggunakan bentuk-bentuk geometris dan kurva-kurva, streamline, motion line dan lampu-lampu mesin.

f. Modern

Modern berasal dari kata latin *Modo* yang berarti “barusan”. Namun, pengertian modernisme dibedakan dengan pengertian sehari-hari tentang sesuatu yang paling baru dan muktahir. Modernisme adalah serangkaian pemikiran dan gerakan dalam berbagai bidang kehidupan yang muncul sejak tahun 1990 hingga 1950.

Pada zaman ini, karya desain dibuat sudah mengutamakan segi atau aspek fungsinya, selain itu karyanya juga bersifat rasional dan objektif. Sehingga menghasilkan kecenderungan baru dalam desain seperti misalnya bentuk geometris dan terukur, menghilangkan elemen dekoratif, layout atau tata letak yang asimetris namun teratur, *system grid* yang jelas, warna-warna dengan intensitas yang redup dan dingin, serta *background* yang bersih.

g. Late Modern

Pada tahun 1945-1975, modernism akhir hamper merupakan peralihan antara jaman modern ke jaman postmodern. Gaya-gaya yang dipakai merupakan gaya yang dipakai jaman dahulu, namun sudah termodifikasi sehingga tampak lebih modern. Masa ini merupakan reaksi terhadap gerakan modernism, juga menerapkan teknik neo-medernisme klasik secara luas tapi tetap dengan dogma yang berhubungan dengan sekolah dan gerakan ortodok dibuang.

Adanya penggabungan ide-ide abstrak, dinamisme, dan asimetris dari Eropa. Selain itu adanya keinginan untuk menciptakan desain yang tidak perlu universal dan dapat lekang oleh waktu, dan yang paling utama adalah menitikberatkan pada keinginan konsumen, dan boleh dibilang desainer bukanlah segalanya, dan bukan seperti seniman yang bekerja untuk dirinya sendiri.

h. Post Modern

Post Modernisme mempunyai berbagai definisi yang berbeda dalam setiap pengertiannya, dalam hubungannya dengan disiplin-disiplin ilmu tertentu. Namun perkembangan masa baru-baru ini menggambarkan sebagai perkembangan seni dan desain menyarankan kepercayaan yang meluas tentang perpaduan perbedaan dalam

kepekaan nilai di era baru dan pembedaannya dari modernisme yang telah datang sebelumnya.

Post Modernisme mempunyai berbagai definisi yang berbeda dalam setiap pengertiannya, dalam hubungannya dengan disiplin-disiplin ilmu tertentu. Namun perkembangan masa baru-baru ini menggambarkan sebagai perkembangan seni dan desain menyarankan kepercayaan yang meluas tentang perpaduan perbedaan dalam kepekaan nilai di era baru dan pembedaannya dari modernisme yang telah datang sebelumnya.

Post Modernisme menampilkan bentuk-bentuk klasik yang dibungkus di dalam bentuk tradisional muktahir. Pada saat yang sama melambangkan penghormatan pada masa lalu, obsesi terhadap masa kini, dan barangkali rasa takut akan masa depan. Postmodernisme telah menggantikan modernisme sebagai internasional terkini. Seperti juga art deco, postmodernisme mencampurkan sejarah seni dan teknologi baru dengan kecenderungan dekoratif untuk meraih penampilan komersial yang mampu diterima oleh masyarakat.

Post Modernisme mempunyai ciri-ciri yaitu geometri gerak yang suka bermain-main yang menampilkan bentuk-bentuk yang mengapung, titik dan garis yang ditempatkan secara acak ,mempunyai banyak lapisan dan gambar yang tidak lengkap, keselarasan warna-warna yang menampilkan bentuk-bentuk yang mengapung, titik dan garis yang ditempatkan secara acak ,mempunyai banyak lapisan dan gambar yang tidak lengkap, keselarasan warna-warna yang menyenangkan, tipografi dengan spasi antar huruf (*letterspace*) yang bertentangan dan selalu berhubungan dengan sejarah seni dan desain.

2.7. Analisis Data

2.7.1. Hasil Observasi

Observasi dilakukan di toko buku Gunung Agung di Mall Galaxy; toko buku Gramedia, Jl. Manyar Kertoarjo No. 16; toko buku Trimedia di Supermall, Surabaya, Jawa Timur pada bulan Februari sampai dengan Maret 2009. Observasi tersebut menghasilkan data sebagai berikut:

- Jumlah buku anak-anak yang membahas tentang budaya Tionghoa masih jarang ditemui, baik terbitan lokal maupun terbitan luar negeri.

- Kebanyakan yang ada di pasaran adalah buku-buku budaya Tionghoa untuk usia remaja ke atas.
- Kebanyakan buku anak-anak masih didominasi oleh cerita-cerita dari budaya Barat.

2.7.2. *SWOT (Strengths, Weakness, Opportunities, Treats)*

Strengths:

- Memperkenalkan budaya Tionghoa, khususnya festival budaya Tionghoa, secara menarik kepada anak-anak melalui cerita yang ada.
- Memupuk interaksi dan komunikasi orang tua dengan anak untuk meluangkan waktu bersama saat membaca buku.
- Menggunakan media buku sehingga fleksibel karena dapat dibawa dan dibaca dimana saja.

Weakness:

- Anak-anak masih belum begitu memahami akan pentingnya mengenal kebudayaan, sehingga diperlukan arahan dan bimbingan dari orang tua.
- Teknologi sudah semakin modern, semakin jarang ada orang tua yang melewatkan waktu untuk membaca buku dengan anak-anak, karena anak-anak biasanya lebih tertarik dengan komputer atau mainan elektronik lainnya, sedangkan orang tua sibuk bekerja.

Opportunities:

- Masih jarang ditemui buku anak-anak yang mengangkat tema budaya Tionghoa, baik terbitan lokal maupun terbitan luar negeri, yang beredar di Indonesia.
- Tutar bahasa yang sederhana tetapi mengandung salah satu unsur budaya Tionghoa, yaitu festival atau pesta rakyatnya, yang akan menjadi daya tarik utama bagi orang tua yang ingin memperkenalkan budaya Tionghoa kepada anak-anaknya sedari mereka kecil.
- Sebagai media untuk memperkenalkan kebudayaan Tionghoa sejak kecil.
- Mengajak anak untuk gemar membaca, yaitu dengan perangsang visual yang menarik dan tidak membosankan, seperti buku cerita bergambar ini.

Treats:

- Yang telah beredar di masyarakat Indonesia sampai saat ini, hanya berupa buku-buku tentang dongeng-dongeng Tiongkok untuk anak-anak.

2.7.3. *USP (Unique Selling Proposition)*

Dari hasil analisa SWOT, dapat disimpulkan bahwa USP pada buku ini adalah memperkenalkan festival budaya Tionghoa kepada anak-anak dan mempererat hubungan orang tua dengan anak, karena buku ini dapat dimengerti oleh anak dengan bimbingan orang tua mereka.