

PENGEMBANGAN ELEMEN VISUAL DESAIN FESTIVAL DUAN WU KOTA TANJUNG PINANG

Andreas¹, Mariati²

Universitas Tarumanagara¹, Universitas Tarumanagara²

*Correspondence author: Andreas, andreas@fsrd.untar.ac.id, Jakarta, Indonesia

Abstrak. *Festival Duan Wu* ditetapkan pada kalender lunar hari ke-5 bulan ke-5 merupakan tradisi Tiongkok kuno yang dipercayai hingga saat ini oleh etnis Tionghoa di Indonesia. Kota Tanjung Pinang yang sempat menjadi kota didominasi oleh etnis Tionghoa dengan persentase terbanyak sekitar 58,86% juga rutin menyelenggarakan tradisi turun temurun ini setiap tahunnya. Praktik budaya yang digelar meliputi pemujaan Dewa, konsumsi *bakcang* dan *kicang*, dan perlombaan *dragon boat race* di rumah pelantar. Setiap komponen pada praktik budaya memiliki arti penting bagi etnis Tionghoa Tanjung Pinang. Melalui penelitian kualitatif, peneliti melakukan studi literatur dari berbagai artikel Tiongkok, mewawancarai etnis Tionghoa setempat dan mengolektif data visual guna menentukan objek yang paling banyak digunakan dan memiliki makna historis. Peneliti menemukan bahwa naga Tiongkok; bakcang; dan perahu naga yang paling dapat melambangkan *Festival Duan Wu*. Dengan tujuh elemen visual desain, peneliti mengembangkannya menjadi desain emblem melalui simbol, pola, ilustrasi, dan warna.

Kata Kunci: *Festival Duan Wu*; Tanjung Pinang; elemen visual

Abstract. *The Duan Wu Festival, which is set on the lunar calendar on the 5th day of the 5th month, is an ancient Chinese tradition that is believed to this day by the Chinese in Indonesia. Tanjung Pinang City, which was once a city dominated by ethnic Chinese with the highest percentage of around 58.86%, also regularly holds this hereditary tradition every year. Cultural practices that are held include worship of God, consumption of bakcang and kicang, and a dragon boat race in the boarding house. Each component of cultural practice has significance for the ethnic Chinese of Tanjung Pinang. Through qualitative research, researchers conducted a literature study of various Chinese articles, interviewed local Chinese ethnicities and collected visual data to determine which objects were the most widely used and had historical significance. Researchers found that the Chinese dragon; bakcang; and the dragon boat that can best symbolize the Duan Wu Festival. With seven visual design elements, the researcher developed it into an emblem design through symbols, patterns, illustrations, and colors.*

Keywords: *The Duan Wu Festival; Tanjung Pinang; visual element*

Pendahuluan

Festival Duan Wu 端午 atau *Festival Dragon boat Race* atau lebih dikenal oleh etnis Tionghoa Kota Tanjung Pinang dengan sebutan lokalnya *Peh Leng Cun* (artinya Kayuh Perahu Naga) adalah budaya yang sudah ada pada masa Dinasti Tang. Pada masa itu, tradisi Duan Wu yang jatuh pada kalender Lunar hari ke-5 bulan ke-5, dihormati sebagai festival formal untuk mengusir setan. Kemudian tradisi ini baru berkembang menjadi festival makan bakcang di Dinasti Sui. Menurut mitos yang beredar sejak Tiongkok kuno, asal muasal tradisi membungkus

beras dengan daun bambu adalah peringatan kepada seorang penyair dan politikus Tiongkok yang bernama Qu Yuan memeluk sebuah batu besar dan melompat ke sungai Miluo untuk mengakhiri nyawanya karena rasa sedih atas ketidakpercayaan Kaisar terhadap nasihat perangnya karena dianggap mengkhianati Negara Chu. Ternyata terbukti bahwa ramalan dan strategi dari Qu Yuan adalah benar. Sehingga dalam rangka memperingati penyair ini, pada masa itu masyarakat Dinasti Sui membungkus beras untuk dilempar ke sungai, dengan harapan agar ikan-ikan tidak memakan tubuh Qu Yuan, melainkan memakan beras.

Adapula sebutan lain untuk tanggalan ini pada masa Dinasti Ming yaitu ditetapkan sebagai Hari Gadis. Di hari ini, gadis-gadis didandan cantik, begitu pula bagi wanita yang telah menikah. Diiijinkan untuk pulang ke rumah orang tua dan kumpul bersama keluarga dan kerabatnya. Perubahan ini menunjukkan bahwa pada masa Dinasti Ming, wanita mulai diperhatikan dan memiliki status penting di kelas sosial (Kuang 2019). Pada masa Dinasti Ming ini juga ada kebiasaan meminum anggur (arak) di siang hari, seperti yang diketahui bahwa masyarakat Tiongkok kuno sangat menikmati meminum arak untuk menghangatkan badan.

Tradisi Tionghoa masih berkembang di Indonesia (Fadhilah, Amalia and Sukmanadia 2021). Kaum peranakan Tionghoa tetap melestarikan beberapa budaya dan juga beberapa akulturasi yang terjadi. Di kota dan daerah tertentu seperti masyarakat China Benteng di Tangerang, Semarang, Kalimantan dan Tanjung Pinang. Populasi masyarakat etnis Tionghoa di Tanjung Pinang cukup banyak, data tahun 1930 tercatat berjumlah 74.145 jiwa (Arman 2019). Saat ini etnis Tionghoa di Tanjung Pinang masih mempertahankan tradisi budaya mereka.

Tradisi makan Bakcang di kota Tanjung Pinang kian dilestarikan. Setiap tahunnya, rata-rata etnis Tionghoa akan membungkus atau membeli bakcang sebagai sesajen untuk menyembah nenek moyang dan Dewa; dan dikonsumsi. Isian dari bakcang juga berevolusi seiring waktu. Di Tanjung Pinang sendiri, isian bakcang yang paling sering ditemui adalah babi cincang yang ditumis, jamur hioko (*shitake*), dan kacang kastanye (*chestnut*). Rasa lainnya yaitu daging ayam, vegetarian dan selai kacang hijau. Ada juga varian berbeda dari bakcang yang disebut Ki Cang. Ki Cang adalah pulut tanpa isian yang beras ketannya direndam dalam air abu/alkaline water. Warnanya menjadi sedikit kekuningan, tekstur kenyal dan bening seperti kristal. Ki Cang bisa dimakan dengan cocolan sederhana selai srikaya atau gula pasir, untuk menetralkan rasa pahit Ki Cang.



Gambar. 1 Bakcang dan Ki Cang kota Tanjung Pinang

Ada banyak pemahaman tentang asal muasal Festival Perahu Naga, bahkan dipercayai sudah ada sebelum mitos tentang Qu Yuan. Sebuah penelitian tentang asal usulnya mencatat bahwa sudah ada sejak Raja Yue Gou Jian di tahun 497 SM, yang melatih para pelaut untuk mendayung perahu naga. Asal usul lain mengkayuh perahu naga yaitu berkaitan kehidupan spiritual, dimana berawal dari fenomena 'naga terbang di langit'. Fenomena surgawi ini dipercayai oleh masyarakat Tiongkok kuno melalui pemujaan dewa-dewa, berdoa, dan memohon berkah serta mengusir roh jahat. Bulan ke-5 sebagai bulan beracun yang jahat dan diperlukan pemujaan untuk mengusir roh (Yuanyuan 2020). Pemujaan akhirnya berkembang menjadi festival formal yaitu perlombaan mengkayuh perahu yang bentuknya seperti seekor naga. Di kota Tanjung Pinang, lomba mengkayuh perahu naga, ada yang diselenggarakan oleh

etnis Tionghoa lokal dan juga oleh pemerintahan kota. Perlombaan perahu naga lokal dilaksanakan di laut Pelantar 2 dan Pelantar 3. Rumah pelantar adalah rumah kayu papan di atas laut. Namun saat ini banyak juga bangunan rumah pelantar yang dari batu pondasi, terutama sejak beberapa kejadian kebakaran di rumah papan pelantar. Warga di Pelantar 2 biasanya merayakan Hari Duan Wu tepat di kalender lunar hari ke-5 bulan ke-5 dengan tujuan memperingati Pendekar Qu Yuan, berupa tradisi *Lok Tang* (artinya memanggil dewa merasuki tubuh manusia); sembahyang Dewa dengan sesajen Bakcang; dan perlombaan perahu naga. Dewa yang dipercayai warga yang tinggal di Pelantar 2 adalah Dewa *Nguang Thiang*. Namun, tidak diketahui kapan munculnya tradisi lomba perahu naga di Pelantar 2.

Berbeda dengan tradisi di Pelantar 3, dari hasil wawancara dengan salah satu warga, tradisi lomba perahu naga di Pelantar 3 sudah ada sejak 114 tahun yang lalu, dimana saat itu seorang perantau dari China membawa patung Dewa *Guan Di* dan diletakkan di altar rumahnya di Pelantar 3. Dewa *Guan Di* dipercayai oleh keturunan Tionghoa sebagai Dewa Perang, yang membawa pedang sakral disebut '*Green Dragon Crescent Blade*'. Senjata tersebut dianggap memiliki kemampuan untuk menghancurkan roh jahat dan dari mitos bahwa Dewa *Guan Di* mengasah pedang tersebut di kalender hari ke-13, bulan ke-5 (tepatnya 1 minggu setelah Hari *Duan Wu*) (Lim 2020). Oleh karena itu, tradisi untuk memperingati Hari Duan Wu di Pelantar 3 adalah pada kalender lunar hari ke-13. Tradisinya pun beraneka ragam dari hiburan bermain *band*; *Lok Tang*; sembahyang Dewa dengan sesajen Bakcang, memberikan kertas Hu (kertas kuning berisi kaligrafi China dengan makna pemberi keamanan); dan perlombaan perahu naga.

Melalui inisiasi dari etnis Tionghoa, dikumpulkanlah penduduk yang ada di sekitar rumah pelantar untuk berkontribusi sebagai kepanitiaan dan ikutserta dalam perlombaan bagi yang berminat. Peserta juga berkembang dari yang tadinya diikuti oleh hampir seluruhnya berasal dari etnis Tionghoa, namun saat ini sudah banyak dari warga berbagai suku dan etnis pula. Dari usaha etnis Tionghoa setempat pada pelestarian tradisi ini, akhirnya Festival Perahu Naga diselenggarakan secara resmi dibawah pemerintahan kota setempat. Sejak tahun 2014, Festival *Dragonboat Race* berkembang menjadi ajang olahraga kebanggaan kota Tanjung Pinang. Tidak hanya diikuti oleh penduduk setempat yang sebagai peserta lomba, *event* ini juga mendapat perhatian peserta dari negara tetangga Malaysia, Singapura, Vietnam, dan Thailand. Sehingga festival ini secara formal dirayakan setiap tahunnya baik lokal maupun internasional, dan pada akhirnya dijadwalkan oleh KemenPar ke dalam *100 event Wonderful Indonesia* pada bulan yang berbeda. Sehingga dapat dikatakan bahwa perlombaan perahu naga di kota Tanjung Pinang dilaksanakan total sebanyak 3x dalam setahun. Dimana 2x oleh etnis Tionghoa Tanjung Pinang sebagai arti persahabatan dan 1x oleh pemerintahan kota sebagai ajang lomba olahraga.

Penyelenggaraan kegiatan budaya dan promosi berkaitan dengan pariwisata diperlukan pengemasan dan tampilan visual yang mendukung. Pengembangan elemen visual desain ini dapat diaplikasikan pada beragam media cetak maupun virtual. Dalam hal ini Desain Komunikasi Visual yang memiliki beberapa aspek keahlian dapat berperan dalam perancangan elemen visual yang mendukung festival tersebut. Dari sekian banyak bidang keahlian dalam penelitian ini difokuskan pada visual yang berkaitan dengan ilustrasi. Visual ilustrasi diproyeksikan mampu menghasilkan karakter yang kekinian dan sesuai dengan generasi sebagai khalayak. Untuk membuat komunikasi masa lebih hidup dan komunikatif dalam suatu kegiatan maka dapat didukung oleh perancangan desain karakter (Hasbullah, Santosa and Swandi 2020).

Berbagai perayaan rutin yang diselenggarakan pada *Hari Duan Wu* baik oleh penduduk lokal maupun pemerintahan kota merefleksikan bahwa etnis Tionghoa di Tanjung Pinang tetap menjaga tradisi dari filosofi dan makna penting sejak nenek moyang mereka sekaligus memberikan pesan untuk mengedukasi kepada generasi muda untuk tetap menjaga praktik budaya tersebut. Untuk mewujudkan harapan itu, diperlukan juga pengemasan kembali terhadap citra Festival Duan Wu melalui berbagai elemen visual yang teridentifikasi selama perayaannya. Peneliti telah mengidentifikasi beberapa komponen objek penting yang bisa

menjadi representatif Festival Duan Wu tanpa meninggalkan esensi sebenarnya. Kemudian dilakukan modifikasi pada elemen visualnya agar sesuai dengan kesukaan generasi yang lebih muda.

(Clark and Lyons 2011) mengidentifikasi beberapa fungsi dari visual yaitu: *decorative; representational; mnemonic; organizational; relational; transformational*, dan *interpretive*. (Evans and Thomas 2013) merekomendasikan desainer untuk mempelajari prinsip dan elemen desain visual. Dengan pengetahuan tentang elemen visual desain, dapat lebih mudah mengidentifikasi representasional visual dari objek yang diinvestigasi (Tomita 2015). Di dalam buku *‘Exploring Visual Design: The Elements and Principles’* (Gatto, Porter and Selleck 2011) mengidentifikasi 7 elemen visual desain yaitu garis, warna, bentuk (2D), bangun (3D), nilai, ruang, dan tekstur. Melalui kombinasi dari ke-7 elemen visual desain, peneliti mengembangkannya menjadi desain emblem melalui elemen desain komunikasi visual antara lain simbol, pola, ilustrasi, dan warna.

Dari berbagai keunikan dan ciri khas yang ditemukan pada *Festival Duan Wu* Kota Tanjung Pinang dapat dijadikan sebagai identitas budaya lokal etnis Tionghoa, namun sayangnya belum diketahui oleh banyak orang. Padahal dengan potensi letak geografis yang berbatasan dengan negara Singapura dan Malaysia, logikanya dapat mendatangkan lebih banyak turis melalui perayaan ini. Oleh karena itu, peneliti melakukan riset lebih mendalam untuk memahami esensi dari *Festival Duan Wu* guna mendapatkan elemen desain komunikasi visual berupa simbol, pola, ilustrasi, dan warna dimana sebagai rekomendasi untuk digunakan lebih lanjut pada seluruh media promosi *Festival Duan Wu* Kota Tanjung Pinang.

Metode

Pada buku *‘Visual Communication: Understanding Images in Media Culture’* oleh (Aiello and Parry 2020) mengutip dari Van Dijk (2013) bahwa sebuah metode yang baik adalah metode yang mampu memberikan kepuasan jawaban (dapat diandalkan, relevan, dsb) dari pertanyaan sebuah proyek riset. Hal tersebut tergantung pada tujuan, keahlian, waktu dan sasaran, dan jenis data yang dapat/harus memiliki hasil – dimana adalah pada konteks proyek riset tersebut. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif yang berfokus pada pengumpulan data wawancara, observasi, dan studi literatur pada konteks seni dan budaya serta pengolahan data dengan metode retorika visual (*visual rhetoric*).

Visual rhetoric mempelajari studi tentang hubungan antara gambar visual dan persuasi (Aiello and Parry 2020). *Visual rhetoric* biasanya mengidentifikasi terlebih dahulu jenis retorika yang umum (misalkan genre yang spesifik), setelahnya, perangkat dan teknik retorikis disebarkan (melalui metafora, simbol) dan menyarankan bagaimana kualitas tersebut dapat mengundang respon dari target (Ott and Dickinson 2008). *Visual rhetoric* memandang bagaimana sebuah gambar bersifat argumentatif melalui isyarat persuasif tertentu, contohnya elemen visual yang terorganisasi menciptakan sebuah hubungan dan memiliki kiasan yang dikenal dominan, referensi yang intertekstual, sinekdoke, dan metafora (Foss 2005). Pengaplikasian retorika visual pada penelitian ini diantaranya pengembangan elemen visual desain yang menjadi simbol, pola, dan ilustrasi pada karakter *Bakcang* dan perahu naga. *Bakcang* dan perahu naga merupakan objek yang paling banyak ditemukan dan ikon khas pada *Festival Duan Wu*. Jika dikaitkan dengan identitas *Festival Duan Wu* yang ada di kota Tanjung Pinang, ditemukan perbedaan dengan kota lainnya yaitu pada konteks tradisi perayaan. Dengan tradisi unik dari hiburan bermain *band; Lok Tang; sembahyang Dewa dengan sesajen Bakcang*, memberikan kertas *Hu*); dan perlombaan perahu naga sebanyak 3 kali dalam setahun, peneliti mengumpulkan berbagai macam objek visual, diaplikasikan pada karakter *Bakcang* dan perahu

naga yang kemudian mempunyai arti dan makna tersendiri. Dengan penggunaan gambar karakter secara repetisi pada media, dapat pula digunakan sebagai strategi ruang publik yang tidak hanya mencerminkan pada kepercayaan, tingkah laku, dan nilai dari pencipta, tetapi juga untuk masyarakat luas (Edwards and Winkler 1997).

Wawancara ditujukan kepada para tetua etnis Tionghoa kota Tanjung Pinang, khususnya yang memiliki hubungan erat terhadap acara *Festival Duan Wu* yang diselenggarakan di rumah pelantar. Wawancara juga telah dilakukan bersama Dinas Pariwisata pemerintahan kota guna mengumpulkan data lainnya terkait wisatawan yang berkunjung ke kota Tanjung Pinang. Peneliti mengikuti tradisi perayaan *Festival Duan Wu* dan melakukan observasi lapangan untuk merasakan keadaan, situasi dan kondisi tertentu. Selanjutnya, dengan dukungan data literatur dari jurnal Tiongkok ditemukan pula keterkaitannya antara sejarah dan pengaruh budaya Tiongkok kuno yang terjadi di kalangan etnis Tionghoa kota Tanjung Pinang.

Hasil dan Pembahasan

Salah satu hal yang selalu menjadi perhatian dalam visualisasi adalah bagaimana cara sebuah obyek untuk ditampilkan. Perancangan visual tentu bukan hanya obyek atau simbol apa yang akan tampil, tetapi karakteristik atau impresi yang akan disampaikan melalui ilustrasi yang dibuat. Cara menampilkan obyek adalah sesuatu yang penting untuk diperhatikan dan ditentukan karena juga merupakan suatu kesan yang dikomunikasikan kepada khalayak. Dalam hal ini naga merupakan mahluk mitologi yang telah banyak divisualkan dalam lukisan, gambar, *relief* maupun patung, walaupun pada umumnya manusia tidak melihatnya secara langsung. Visualisasi ini salah satunya dapat diwujudkan melalui deskripsi yang memiliki ciri-ciri yang telah disepakati bersama. Perahu naga sendiri berdasarkan observasi dan analisa mengambil bentuk naga Tiongkok yang telah dikenal secara umum. Persepsi khalayak umum perlu diperhatikan karena fungsi ilustrasi dalam konteks ini adalah komunikasi, dan dapat tercapai dengan baik apabila dalam perancangan memahami khalayak.

Peneliti telah mengumpulkan beberapa deskripsi tertulis dan foto dari *relief* serta patung naga pada beberapa lokasi atau menjadi bagian dari arsitektural yang banyak diketahui masyarakat umum. Dari komparasi dan analisa didapatkan gambaran umum tentang naga Tiongkok yang banyak diketahui dan disepakati bersama.

Naga Tiongkok. Setelah melakukan observasi dan analisa maka ciri naga Tiongkok yang ditampilkan adalah mahluk menyerupai ular besar dengan empat kaki sedikit pendek berbentuk cakar dengan kuku tajam, bersisik dan bersirip di punggungnya. Pada bagian kepala memiliki dua tanduk yang sering digambarkan bercabang mengarah ke bagian belakang, sementara itu pada bagian mulut terbuka lebar dengan gigi-gigi tajam dan lidah menjulur. Pada sekitar mata yang tajam, bibir dan dagu terdapat rambut-rambut terurai menyerupai kumis, janggut, cambang atau sirip.

Anatomi Perahu Naga. Perahu naga secara umum mengambil bentuk naga Tiongkok pada umumnya sesuai dengan ciri-ciri di atas, walaupun pada beberapa perahu tampak modifikasi dan perubahan bentuk. Bagian tubuh naga yang biasanya digambarkan meliuk menjadi badan perahu yang lurus dan memiliki ruang untuk para pendayung. Para pendayung memegang dayung dengan posisi salah satu tangan pada ujung atas tangkai dayung dan satu tangan lainnya dekat dengan bilah dayung. Pada saat perlombaan selesai seringkali satu atau kedua tangan mengangkat dayung ke atas kepala sebagai tanda kegembiraan dan kemenangan. Dalam suasana festival yang meriah dan penuh kebersamaan citra naga dapat ditampilkan dengan ciri-ciri yang menyerupai namun dilakukan beberapa penyederhanaan bentuk agar karakter dan suasana dapat sesuai dengan kebutuhan yang dikomunikasikan.

Karakter Bakcang. Berbeda dengan visual naga yang merupakan makhluk mitologi, bakcang sebagai makanan tradisional memiliki ciri yang dapat dilihat dan disentuh secara langsung. Berbungkus daun bambu yang panjang dan lebar bakcang pada umumnya berisi daging dengan beras ketan yang menutupnya. Bentuk luar bakcang memiliki empat sudut yang berputar sehingga jika dilihat dari salah satu sisi akan tampak seperti segitiga.

Penerapan Deformasi, Distorsi, Penyederhanaan Bentuk dan Antropomorfisme dalam Perancangan Visual

Perahu naga memiliki ciri yang menyerupai dan mengacu pada naga Tiongkok yang tampil pada berbagai media lain, maka peneliti merancang perahu naga tidak selalu berupa perahu namun lebih menekankan pada esensi naga secara umum. Citra yang ingin ditampilkan dalam perancangan ini adalah naga dan bakcang dengan energi positif, bersemangat, ramah dan dinamis. Untuk menampilkan perahu naga dan bakcang yang merupakan benda mati, maka perlu dilakukan perubahan bentuk yang disengajai. (Susanto 2011) menjelaskan bahwa deformasi adalah perubahan susunan bentuk yang dilakukan dengan sengaja untuk kepentingan seni kadang-kadang tidak lagi berwujud figur semula atau yang sebenarnya. Bentuk deformasi dapat dilakukan dengan simplifikasi atau penyederhanaan dan distorsi yang merupakan salah satu untuk mencoba menggali kemungkinan lain pada suatu bentuk atau figur.



Gambar.1 Sketsa studi penerapan deformasi dan penyederhanaan bentuk pada anatomi dan proporsi naga Tiongkok

Penerapan figur naga dilakukan penyederhanaan bentuk dengan mengurangi jumlah gigi, mengurangi serat dan detail rambut dan sisik, mengurangi garis dan lipatan kulit. Sementara itu, deformasi lainnya termasuk distorsi dilakukan dengan mengubah proporsi dan anatomi yang secara garis besar membuat kesan membulat dan mengurangi ketajaman bagian-bagian obyek. Dalam karakternya, bentuk yang membulat memberikan kesan akrab, bersahabat dan ramah yang merupakan penyesuaian dari ciri fisik maupun kisah mitologi untuk perayaan festival. Penyederhanaan bentuk dan *finishing* membuat ilustrasi mudah dikenali, dapat diaplikasikan dan mudah dikenali dalam ukuran yang berbeda-beda di media yang berbeda pula.



Gambar.2 Sketsa studi desain bakcang dengan antropomorfisme, ekspresi, dan gestur

Penggunaan antropomorfisme pada gambar bakcang agar dapat menampilkan ekspresi, gestur, dan dapat berinteraksi dengan karakter lain maupun dengan khalayak. Antropomorfisme dilakukan dengan cara memberikan tangan dan kaki sederhana yang dibuat dari bahan daun pembungkus, serta menambahkan fitur wajah seperti mata dan mulut yang dapat berekspresi.

Selain itu bakcang dalam perancangan ini juga diharapkan dapat memberi kesan ksatria dengan memberi fitur tambahan yaitu pengikat tali pada dahi. Hal ini berkaitan dengan kisah melompatnya seorang ksatria ke sungai karena dianggap penghianat oleh kaisar.



Gambar.3 Sketsa gambar perancangan pola dengan bentuk awal perahu naga

Pola dirancang sebagai elemen artistik untuk mengisi bidang atau ruang kosong. Pola biasanya bukan menjadi elemen utama dalam tata letak. Dalam (Cambridge University Press n.d.) dijelaskan bahwa pola (*pattern*) adalah beberapa pengulangan dari garis, bentuk, dan warna pada suatu permukaan. Pada perancangan ini, pola dibuat dari pengulangan penyederhanaan perahu naga dalam bentuk siluet. Bentuk dasari dari siluet merupakan bidang-bidang yang dibatasi dengan garis negatif atau kosong, sehingga setelah dilakukan repetisi dari bentuk awal dapat ditemukan suatu pola yang hanya memerlukan satu warna bidang positif dan satu warna bidang negatif. Warna dari pola dapat diubah sesuai dengan kebutuhan penerapan pada permukaan bidang yang diaplikasikan.



Gambar.4 Studi penerapan warna pada ilustrasi dari citra Dewa *Guan Di*

Tahap penerapan warna dalam ilustrasi ini dilakukan dengan memahami keterkaitan narasi antara naga Tiongkok dengan seorang jenderal yang sering disebut juga dengan Dewa *Guan Yu*. Selain lomba perahu naga, warga Tionghoa juga melakukan pemujaan terhadap Dewa *Guan Yu* atau *Guan Di*. Secara umum warna dominan yang disepakati adalah kehijauan, kemerahan dan nuansa kuning. Tema warna ini diambil dan dilakukan beberapa penyesuaian *tone* dan saturasi agar selaras pada hasil perancangan ilustrasi secara keseluruhan. Sementara warna karakter bakcang mengambil dari obyek bakcang dengan daun kehijauan dan beras ketan yang berwarna putih kekuningan. Warna merah pada wajah karakter bakcang juga terinspirasi dari wajah berwarna merah Dewa *Guan Di*, dimana merupakan satu-satunya Dewa yang memiliki wajah merah.

Simpulan

Dari hasil dan pembahasan yang ditemukan terhadap studi elemen-elemen visual selama *Festival Duan Wu*, peneliti terinspirasi menggunakan desain emblem untuk dikombinasikan. Emblem dalam KBBI diartikan sebagai rancangan atau lukisan yang mengandung makna tertentu, lambang atau simbol. Citra emblem saat ini dapat digambarkan yang memiliki ciri komposisi dari tanda, simbol, dan ilustrasi yang terpusat dan cenderung simetris. Emblem juga memiliki batasan luar perancangan yang jelas dalam bentuk lingkaran, perisai, lengana, maupun bentuk lainnya seperti mengikuti garis batas luas dari ilustrasi. Prinsip desain digunakan untuk mendapatkan estetika yang menarik agar memikat sasaran, seperti pada perancangan desain maskot kota Malang (Novica and Hidayat 2018)



Gambar.5 Contoh aplikasi hasil dan pembahasan riset pada media kemasan

Demikian dengan menentukan identitas visual yang paling banyak ditemui pada Festival Duan Wu yaitu naga Tiongkok, bakcang, dan perahu naga, maka peneliti dapat mengembangkan elemen visual berupa simbol, pola, ilustrasi, dan warna menjadi desain emblem yang dapat digunakan pada berbagai media promosi.

Ucapan Terima Kasih

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada Fakultas Seni Rupa dan Desain – Universitas Tarumanagara atas kesempatan yang diberikan untuk penyusunan artikel ini. Tidak lupa juga ucapan terima kasih kepada keluarga, kerabat, dan narasumber yang telah memberikan dukungan atas kelancaran proses riset. Akhir kata, peneliti apresiasi atas masukan yang bersifat konstruktif dari para reviewer agar tulisan ini menjadi lebih baik.

Daftar Pustaka

- Aiello, Giorgia, and Katy Parry. 2020. *Visual Communication: Understanding Images in Media Culture*. London: SAGE Publications.
- Arman, Dedi. 2019. *Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Kebudayaan*. February 6. Accessed June 20, 2022. <https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/bpnbkepri/menelusuri-jejak-etnis-tionghoa-di-tanjungpinang/>.
- n.d. *Cambridge University Press*. Accessed 10 12, 2021. <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/pattern>.



- Clark, Ruth Colvin, and Chopeta Lyons. 2011. *Graphics for Learning: Proven Guidelines for Planning, Designing, and Evaluating Visuals in Training Material, 2nd Edition*. San Francisco: Pfeiffer.
- Edwards, Janis L., and Carol K. Winkler. 1997. "Representative Form and The Visual Ideograph: The Two Jima Image in Editorial Cartoons." *Quarterly Journal of Speech* 289-310.
- Evans, Poppy, and Mark A. Thomas. 2013. *Exploring the Elements of Design, 3rd International Edition*. Boston: Cengage Learning USA.
- Fadhilah, Nada:, Rahmawati,Rahmawati, Tiara Vidya Amalia, and Maritza Sukmanadia. 2021. "Sosial Budaya dalam Sastra Populer Misteri Kota Tua Karya Yovita Siswati." *Seminar Daring Internasional Riksa Bahasa XV*. Bandung: Sosiologi Sastra. 370-75. <http://proceedings.upi.edu/index.php/riksabahasa/article/view/1703>.
- Foss, Sonja K. 2005. *Theory of Visual Rhetoric*. In *Smith, K.L., Moriarty, S., Barbatsis, G. and Kenney, K. (eds) Handbook of Visual Communication: Theory, Methods, and Media*. New York: Routledge.
- Gatto, Joseph A., Albert W. Porter, and Jack Selleck. 2011. *Exploring Visual Design: The Elements and Principles*. Worcester: Davis Publications.
- Hasbullah, Hasbullah, Hendra Santosa, and I Wayan Swandi. 2020. "MAKNA DESAIN KARAKTER "SI METON" PADA MASKOT PILKADA NTB TAHUN 2018." *Andharupa* 173-186. doi:doi.org/10.33633/andharupa.v6i02.3440.
- Kuang, Qingqing. 2019. "A Brief of The Important Festivals in Beijing during Ming Dynasty." *Journal of The Youth Writers* 180-181.
- Lim, Ke Hong. 2020. *ari.nus.edu.sg*. 07 17. Accessed 09 19, 2021. <https://ari.nus.edu.sg/20331-30/>.
- Novica, Dimas Rifqi, and Ima Kusumawati Hidayat. 2018. "Kajian Visual Desain Karakter Pada Maskot Kota Malang." *JADECS Journal of Art, Design, Art Education & Culture Studies* (Art and Design Departement, Faculty of Letters, Universitas Malang) 3 (2): 52-58. Accessed 2022. doi:dx.doi.org/10.17977/um037v3i22018p52-58.
- Ott, Brian L., and Greg Dickinson. 2008. *Visual Rhetoric and/as Critical Pedagogy*. In *Lunsford, A., Wilson, K.H. and Eberly, R.A. (eds) The SAGE Handbook of Rhetorical Studies*. Thousand Oaks: SAGE.
- Qingqing, Kuang. 2019. "A Brief of The Important Festivals in Beijing during Ming Dynasty." *Journal of The Youth Writers* 180-181.
- Susanto, Mikke. 2011. *Diksi Rupa*. Yogyakarta dan Bali: Dikti Artlab dan Jagad Art Space.
- Tomita, Kei. 2015. "Principles and elements of visual design: A review of the literature on visual design of instructional materials." *Educational Studies* 167-174.
- Yuanyuan, Li. 2020. "Analysis on the Application of Typical Visual Symbols of Dragonboat Festival in Modern Design - Taking Zongzi Packaging as an Example." *Peak Data Science* 297-298.