

---

## PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI TRADISI DONGZHI SEBAGAI UPAYA UNTUK MEMPERERAT KOMUNIKASI DALAM KELUARGA

Jiem Meilin Evriyani Gunawan<sup>1</sup>, Abi Senoprabowo<sup>2</sup>

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro  
E-mail : <sup>1</sup>114201802802@mhs.dinus.ac.id, <sup>2</sup>abiseno.p@dsn.dinus.ac.id

---

### INFO ARTIKEL

---

**Riwayat Artikel :**

Diterima : 13 Februari 2022  
Disetujui : 15 April 2022

---

**Kata Kunci :**

Dongzhi, Budaya, Buku Ilustrasi,  
Keluarga

### ABSTRAK

---

Penggunaan *gadget* berlebih dan tidak terkontrol membuat komunikasi antara orang tua dan anak semakin berkurang sehingga orang tua sulit memantau perkembangan anak. Selain itu, hal ini juga menjadi faktor cukup banyaknya anak yang tidak mengetahui adanya tradisi Dongzhi yang mengajarkan nilai-nilai moral tentang kekeluargaan. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang menarik untuk memperkenalkan tradisi Dongzhi kepada anak-anak, sekaligus mengedukasi pentingnya komunikasi dalam keluarga. Metode penelitian yang digunakan, yaitu metode kualitatif yang diperoleh melalui hasil studi pustaka. Data ini kemudian diolah menggunakan metode analisis framing sebagai dasar perancangan buku berbasis *digital illustration* untuk anak-anak berusia 8-12 tahun. Buku ilustrasi ini bergaya kartunis bertekstur krayon yang berisi narasi tokoh seorang anak dan hubungan dengan orang tuanya yang dikaitkan dengan filosofi dari tradisi Dongzhi.

---

---

### ARTICLE INFO

---

**Article History :**

Received : Februari 13, 2022  
Accepted : April 15, 2022

---

**Keywords:**

Dongzhi, Culture, Illustration  
Book, Family

---

### ABSTRACT

---

*Excessive and uncontrolled use of gadgets causes communication between parents and children to decrease so that parents find it hard to monitor the development of children. In addition, this is also a factor that quite a lot of children are not aware of the Dongzhi tradition which teaches moral values about kinship. Based on these problems, attractive learning media is needed to introduce the Dongzhi tradition to children, as well as educate the importance of communication in the family. The research method used is a qualitative method obtained through the literature study. This data is then processed using the framing analysis method as the basis for designing digital illustration-based books for 8-12 years old children. The style of this illustration book is a cartoon with a crayon texture and contains a narrative of a child's character and his relationship with his parents which is linked to the philosophy of the Dongzhi tradition.*

---

## 1. PENDAHULUAN

Indonesia merupakan sebuah negara kepulauan yang masing-masing daerahnya memiliki kebudayaan, kepercayaan, dan pola hidup yang berbeda-beda. Inilah yang menjadikan Indonesia sebagai negara yang unik dan kaya akan kebudayaan (multikultural). Berbagai jenis kebudayaan yang ada di Indonesia ini tidak hanya berasal dari masyarakatnya sendiri, melainkan ada cukup banyak budaya yang mendapatkan pengaruh dari etnis lain, salah satunya adalah etnis Tionghoa.

Kedatangan etnis Tionghoa ke Indonesia bermula saat abad ke-5 Masehi, di mana saat itu terjalin hubungan perdagangan antarnegara di Asia. Kegiatan ekonomi yang berlangsung cukup lama ini membuat beberapa etnis Tionghoa yang hendak melakukan perjalanan ke India memutuskan menetap di Pulau Jawa (Choiriah, 2016). Selama menetap di Indonesia, etnis Tionghoa turut menyebarkan pengetahuan dan kebudayaan mereka kepada masyarakat Indonesia. Seiring berjalannya waktu, kebudayaan tersebut mengalami perubahan dan memblau menjadi tradisi masyarakat di Indonesia. Pada awalnya, keberadaan etnis ini tidak sepenuhnya diterima masyarakat, di mana pada masa Orde Baru terdapat kebijakan pemerintah yang menimbulkan kesenjangan sosial antara masyarakat Indonesia dengan etnis Tionghoa. Namun saat ini, keberadaannya sudah mulai mendapatkan apresiasi dari masyarakat Indonesia sehingga etnis Tionghoa dapat ikut bereksistensi dalam kegiatan sosial. Tradisi yang dilakukan pun terus mengalami perkembangan menjadi acara rutin yang diselenggarakan oleh masyarakat sebagai sarana untuk mempererat tali persaudaraan antaretnis di Indonesia (Leta Alfiani Neko, 2015).

Dalam budaya Tionghoa, keluarga merupakan salah satu pilar yang penting untuk membentuk karakter seseorang. Secara umum, pilar dan makna budaya Tionghoa mengajarkan tentang etika, tata krama, kebersamaan, menghormati, serta menjaga hubungan baik dengan siapapun. Nilai-nilai luhur inilah yang dapat ditemukan dalam berbagai tradisi Tionghoa, salah satunya tradisi Dongzhi. Dongzhi merupakan tradisi terakhir (penutup tahun) dalam kalender Imlek yang diperingati sekitar tanggal 21-22 Desember setiap tahunnya sebagai telah melewati hari paling dingin di musim dingin. Dalam tradisi ini para anggota keluarga akan berkumpul bersama untuk melakukan sembahyang dan menyantap tangyuan atau ronde (Potoboda, 2018). Hidangan yang berbentuk bulat dan disajikan menggunakan mangkuk bulat ini melambangkan persatuan dan kebersamaan keluarga. Teksturnya yang lengket juga melambangkan ikatan kekeluargaan yang erat. Etnis Tionghoa sering mengekspresikan diri dan penghormatan melalui makanan. Maka dari itu, makanan menjadi bagian yang tak terpisahkan dari tradisi Tionghoa.

Saat Dongzhi, sembari memakan ronde biasanya para anggota keluarga akan duduk bersama di meja bulat untuk membicarakan pencapaian yang telah didapatkan di tahun itu, serta bersama-sama mempersiapkan tahun depan dengan tujuan baru yang ingin dicapai. Para saudara juga akan menanyakan rencana atau persiapan anak-anak untuk menghadapi tahun yang akan datang. Sayangnya di era modernisasi saat ini, ketika orang tua mulai memberikan perangkat elektronik kepada anaknya, semakin lama komunikasi antaranggota keluarga ini semakin berkurang, terutama orang tua dengan anaknya. Hal ini dikarenakan perhatian anak lebih sering fokus pada *gadget*. Akibatnya, anak lebih sering menutup diri dan inilah yang membuat orang tua cenderung sulit memantau dan kurang mengetahui perkembangan anaknya. Padahal peran orang tua sangatlah penting untuk memberikan bimbingan dan dukungan kepada anak dalam menentukan tujuan hidupnya agar mereka tidak kehilangan arah dan memiliki pedoman untuk melangkah ke depan. Selain itu, anak juga akan memiliki persiapan yang matang ketika dihadapkan dengan pilihan tertentu.

Kurangnya komunikasi antara orang tua dan anak juga mengakibatkan anak tidak mengetahui adanya tradisi Dongzhi di Indonesia karena cukup banyak keluarga yang tidak lagi melakukan tradisi ini. Padahal tradisi ini memiliki nilai-nilai luhur yang baik untuk diketahui dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, yaitu untuk menjaga tali kekeluargaan

agar tetap utuh, bahagia, dan harmonis dengan cara berkomunikasi. Sebagai orang Indonesia, nilai ini begitu penting karena keluarga merupakan pondasi pertama yang membekali setiap individu sebelum terjun dalam kehidupan bermasyarakat agar mereka mempunyai visi dan misi yang jelas salah satunya untuk mendukung dan memajukan pembangunan Indonesia.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka adanya perancangan buku ilustrasi yang ditujukan untuk anak muda ini diharapkan dapat membawa dampak positif dalam keluarga dan masyarakat. Dengan mempelajari kebudayaan, anak muda dapat membangun pribadi yang memiliki rasa cinta terhadap keberagaman budaya di tanah air sehingga akan terus melestarikan tradisi kepada generasi berikutnya, karena pada dasarnya kita hidup berdampingan dalam bangsa yang kaya akan keanekaragamannya.

### 1.1 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah disampaikan, maka rumusan masalah yang diangkat adalah sebagai berikut :

Bagaimana merancang sebuah buku ilustrasi yang tepat untuk memperkenalkan tradisi Dongzhi kepada anak-anak di Indonesia sekaligus sebagai upaya mengedukasi tentang pentingnya komunikasi dalam keluarga?

### 1.2 Tujuan Perancangan

Adapun tujuan dari perancangan ini adalah :

Untuk merancang sebuah buku ilustrasi yang tepat untuk memperkenalkan tradisi Dongzhi kepada anak-anak di Indonesia sekaligus sebagai upaya mengedukasi tentang pentingnya komunikasi dalam keluarga.

### 1.3 Kajian Teori

#### 1. Teori Kebudayaan

Dalam bahasa Sanskerta, budaya disebut dengan *buddhayah*, merupakan bentuk jamak dari *buddhi* yang berarti budi atau akal. Berdasarkan hal tersebut, maka budaya dapat diartikan sebagai berbagai hal yang dapat dikaitkan dengan budi dan akal setiap manusia. (Sumarto, 2019). Jika melihat dari sudut pandang Ralph Linton, kebudayaan dapat diartikan sebagai cara hidup sehari-hari masyarakat yang dianggap lebih tinggi dan lebih diinginkan. Dalam hal ini maka kebudayaan menyangkut segala aspek kehidupan, seperti tata cara bersikap dan berperilaku yang baik, kepercayaan, serta hasil dari kegiatan masyarakat dinamis yang khas (Akhmad, 2010).

#### 2. Teori Buku Ilustrasi

Buku ilustrasi atau buku bergambar merupakan gabungan antara teks atau narasi dengan gambar atau ilustrasi yang mampu menarik perhatian audiens. Buku-buku seperti novel, komik, buku dongeng, biografi, ensiklopedia, dan lainnya memiliki cara penyampaian pesan secara visual dan ciri khas yang berbeda, tetapi ilustrasi umum dijumpai pada media tersebut. Anak-anak mampu mempelajari berbagai pemikiran dan keterampilan dasar, serta berimajinasi melalui buku. Selain itu, anak-anak cenderung menyukai buku dengan ilustrasi yang lucu dan menarik sehingga peran ilustrasi pada buku ini sangatlah penting untuk membantu proses belajar anak agar lebih mengerti informasi yang disampaikan (Florenzia, 2020).

#### 3. Teori Ilustrasi

Ilustrasi merupakan sebuah bentuk komunikasi sebagai hasil representasi visual dari konsep pemikiran atau ide yang dimiliki oleh seorang ilustrator atau komunikator. Hasil pemikiran ini mengandung pesan yang ingin disampaikan kepada audiens. Ilustrasi bermula dari naskah atau konsep cerita yang melalui sebuah proses kreatif untuk mengubah ide abstrak menjadi visual yang terstruktur, di mana antara bentuk visual dan ide tersebut memiliki nilai atau makna yang sama. Ilustrasi juga merupakan sarana untuk berkreasi dan bereksplorasi untuk memahami bentuk-bentuk yang ada di dunia dan mengubahnya menjadi bentuk lain yang imajinatif.

#### 4. Teori Warna

Secara subjektif atau dari segi psikologis, warna merupakan hasil atau pengalaman dari indra penglihatan, sedangkan secara objektif atau fisik, warna dapat diartikan sebagai sifat cahaya yang dipancarkan dan dapat diperkirakan panjang gelombangnya, yaitu antara 380 sampai 780 nanometer. Cahaya tersebut kemudian diuraikan melalui prisma menjadi bermacam-macam warna pelangi yang disebut spektrum. Warna menjadi salah satu elemen penting dalam desain karena tidak hanya membangun sebuah persepsi, tetapi juga faktor yang menentukan keindahan suatu desain (Nugroho, 2015).

#### 5. Teori Tipografi

Secara umum, tipografi dapat diartikan sebagai ilmu yang berkaitan dengan aksara, baik aksara cetak, tulisan tangan, maupun seni melukis aksara. Dalam artian ilmiah, tipografi merupakan seni dan teknik menata aksara untuk keperluan publikasi visual, baik cetak maupun non-cetak. Proses mengolah aksara ini memerlukan dasar-dasar pengaturan elemen yang berkaitan dengan tata ruang, warna, dan unsur estetika lain (Kusrianto, 2010).

#### 6. Teori Layout

Layout dapat diartikan sebagai tata letak elemen-elemen, seperti gambar, teks, dan elemen lain dalam sebuah desain terhadap suatu media tertentu untuk mendukung konsep atau pesan yang dibawanya (Suriyanto Rustan, 2013). Layout memerlukan perencanaan yang matang, konsistensi, dan kreativitas dalam menempatkan elemen-elemen penyusun dari sebuah media. Dalam menempatkan gambar, teks, ilustrasi pada sebuah media perlu memperhatikan pola tertentu agar memiliki daya tarik dan nyaman dilihat (Mulyanta, 2005).

## 2. METODE

Metode pengumpulan data yang digunakan penulis pada perancangan ini adalah metode kualitatif melalui observasi dan studi pustaka. Dalam metode ini pengolahan data dilakukan secara deskriptif untuk menganalisis kondisi dan fenomena sosial dari suatu kelompok atau objek yang menjadi dasar dari penelitian. Data yang didapatkan berupa hubungan antarsituasi yang menghasilkan gambaran sistematis, faktual, dan akurat dari permasalahan yang akan dipecahkan.

### 2.1 Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi, mengumpulkan data secara langsung melalui pengamatan di lapangan yang dilakukan dalam jangka waktu tertentu untuk mendapatkan data yang sesuai. Proses observasi dilakukan pada beberapa anak di lingkungan sekitar penulis, seperti saudara, tetangga, teman, kerabat, dan lainnya dalam kategori rentang usia 8-12 tahun.
2. Studi Pustaka, pencarian data dilakukan melalui buku, jurnal, internet, dan lain-lain untuk mendapatkan data sekunder yang berkaitan dengan masalah dalam perancangan.

### 2.2 Metode Analisis

Dalam perancangan buku ilustrasi ini, penulis menggunakan metode analisis framing dari Robert N. Entman untuk menguraikan data yang telah dikumpulkan. Penggunaan metode ini memerlukan pemahaman terhadap suatu permasalahan agar nantinya dapat digunakan sebagai acuan dalam menyusun perancangan sehingga hasilnya sesuai dengan tujuan dan target yang telah ditetapkan.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 3.1 Analisis Data

Tabel 1. Analisis masalah metode framing Robert N. Entman  
[Sumber : Jiem, Meilin E. G. 2022]

<i>Define Problem</i> (Pendefinisian masalah)	<i>Diagnose Causes</i> (Memperkirakan penyebab masalah)	<i>Make Moral Judgement</i> (Membuat)	<i>Treatment Recommendation</i> (Menekankan)
--	--	--	---

		keputusan moral)	penyelesaian)
Hubungan orang tua dengan anaknya mulai berjarak	Anak lebih sering fokus pada gadget, sedangkan orang tua fokus dengan kesibukan lain	Pentingnya komunikasi untuk menjaga hubungan kekeluargaan	Orang tua perlu membatasi penggunaan gadget dan membiasakan berinteraksi dengan anaknya
Anak bingung dalam membuat keputusan atau menentukan tujuan hidup karena tidak memiliki persiapan yang matang	Orang tua tidak memberikan bimbingan karena sulit memantau perkembangan anak	Orang tua andil dalam pembentukan pola pikir anak	Sebaiknya anak dan orang tua saling terbuka satu sama lain sehingga dapat saling memahami dan berdiskusi untuk membuat keputusan
Anak hanya mengikuti tradisi Dongzhi yang dilakukan orang tuanya tanpa mengetahui tujuan tradisi tersebut dan beberapa juga mulai jarang melakukannya	Orang tua tidak memberi tahu lebih dalam kepada anaknya tentang tradisi tersebut, Dongzhi mulai tergantikan dengan perayaan lain seperti Imlek	Keseriusan untuk menjaga tradisi	Mengedukasi anak tentang tradisi tersebut agar anak mengerti makna dan nilai moral yang terkandung di dalamnya sehingga dapat diterapkan di kehidupan saat ini

### 3.2 Analisis Target Audiens

#### 1. Segmentasi Geografis

Perancangan buku ilustrasi ini ditujukan untuk masyarakat di Indonesia, khususnya Provinsi Jawa Tengah yang tinggal di daerah perkotaan.

#### 2. Segmentasi Demografis

Target audiens adalah semua gender, baik laki-laki maupun perempuan yang tergolong anak-anak dengan rentang usia 8-12 tahun, khususnya anak-anak di sekolah dan pendidikan keluarga etnis Tionghoa.

#### 3. Segmentasi Psikografis

Ditujukan untuk anak-anak dengan rasa ingin tahu yang besar, tertarik belajar hal-hal baru, terutama peduli dan memiliki apresiasi terhadap kebudayaan,

#### 4. Segmentasi Behaviour

Anak-anak yang menyukai buku bacaan, gemar membaca dan belajar melalui visual.

### 3.3 Hasil Kesimpulan Analisis

Berdasarkan uraian analisis yang telah disampaikan, dapat disimpulkan bahwa kurangnya komunikasi dalam keluarga dapat disebabkan karena orang tua yang sibuk sehingga sulit memantau perkembangan anak. Selain itu, pengaruh gadget juga membuat fokus anak mudah teralihkan. Maka, diperlukan adanya sebuah pendekatan kreatif untuk mengatasi permasalahan ini, yaitu melalui buku ilustrasi yang mengangkat nilai-nilai moral tradisi dalam keluarga, dalam hal ini adalah tradisi Dongzhi. Buku ini juga akan membahas mengenai pembatasan penggunaan gadget, interaksi antaranggota keluarga dalam menyelesaikan permasalahan, serta edukasi anak mengenai filosofi tradisi Dongzhi yang dikaitkan dengan nilai moral keluarga.

### 3.4 Konsep Kreatif

#### 1. Tujuan Kreatif

Perancangan buku ilustrasi ini bertujuan untuk memperkenalkan tradisi Dongzhi kepada anak-anak di Indonesia melalui sebuah narasi yang dikemas dalam sebuah permasalahan yang

ada di masa sekarang. Permasalahan yang disinggung adalah dalam lingkup keluarga, yaitu kurangnya komunikasi khususnya antara orang tua dan anak, serta peran orang tua sebagai pembimbing anak. Keduanya dikaitkan dengan filosofi dari tradisi Dongzhi dengan tujuan agar pembaca memiliki gambaran akan permasalahan yang ada dan dapat mengambil tindakan yang sesuai terhadap permasalahan tersebut. Selain itu, juga memudahkan pembaca untuk lebih memahami isi dari buku ilustrasi ini.

## 2. Strategi Kreatif

Buku ilustrasi ini akan menceritakan kisah seorang anak bernama Meilan yang merupakan keturunan etnis Tionghoa bermarga Lin. Ayah dan ibunya memiliki sebuah toko roti dan sedari kecil Meilan selalu membantu mereka. Saat hari libur mereka akan menghabiskan waktu bersama. Namun setelah ulang tahun Meilan yang ke-10, orang tuanya menjadi sangat sibuk sehingga ia melampiaskan kesepiannya dengan bermain *handphone*. Meilan selalu lupa waktu ketika sudah bermain sehingga tugas-tugasnya banyak yang tidak dikerjakan. Sampai suatu saat ibunya harus menyita *handphone* miliknya karena hal tersebut. Setelah itu, keluarga Lin merayakan tradisi Dongzhi yang juga digunakan sebagai perantara untuk menjaga keharmonisan keluarga dengan cara mengajak bicara Meilan sambil menjelaskan nilai-nilai moral tradisi Dongzhi.

### a Format, Bentuk, dan Ukuran Buku

Format cetak buku ilustrasi ini berukuran 21 x 21 cm, berjumlah 18 halaman isi dan 2 halaman pembuka. Bagian sampul depan dan belakang menggunakan *hard cover* berbahan *matte* untuk melindungi isi buku.

### b Gaya Visual

Penggambaran ilustrasi menggunakan gaya kartunis *digital painting* dengan tekstur seperti krayon. Warna yang dipakai dalam buku merupakan perpaduan dari warna khas Tiongkok, seperti merah dan kuning, serta warna lain yang memiliki kesan lembut dan disukai anak-anak. Ilustrasi dan *background* dibuat menggunakan *software* Procreate dengan iPad sebagai medianya, sedangkan penambahan teks, halaman, dan pengaturan layout pada buku menggunakan komputer dengan *software* Adobe Illustrator. Isi buku berupa gambar ilustrasi dengan beberapa teks di sudut-sudut ruang kosong halaman sebagai pelengkap dan penjelas maksud dari gambar.



Gambar 1. Referensi gaya visual  
[Sumber : [www.smashingmagazine.com](http://www.smashingmagazine.com)]

## 3.5 Konsep Visual

### 3.1 Studi Visual

#### a. Karakter & Latar

Dalam etnis tertentu sebuah keluarga memiliki marga. Dalam buku ilustrasi ini menggunakan marga “Lin 林” yang berarti hutan, pohon, atau batu permata. Marga ini dipilih karena banyak keturunan etnis Tionghoa dengan marga ini yang tinggal di Indonesia dan tentunya dengan nama marga turunan yang berbeda atau berubah penulisannya.

Tokoh utama dalam buku ini yang pertama adalah mengambil figur seorang anak kecil keturunan Tionghoa yang ceria dengan potongan rambut pendek sederhana. Nama tokoh ini adalah Meilan yang berarti anggrek yang indah atau cantik. Nama ini terdiri dari dua kata, yaitu “Mei 美” dan “Lan 兰”. Nama ini dipilih karena mencerminkan nama Tionghoa tetapi tetap mudah disebutkan, familiar di lingkungan sekitar, dan cukup banyak orang yang memiliki nama ini di Indonesia dengan modifikasi nama yang bermacam-macam.



Gambar 2. Referensi tokoh Meilan  
[Sumber : [www.stock.adobe.com](http://www.stock.adobe.com)]

Untuk karakter ibu, penulis mengambil sosok ibu yang sederhana dan penyayang dengan potongan rambut lurus. Karakter ibu ini nantinya yang akan menjadi jembatan untuk menjangkau dan membimbing anak menjadi lebih baik.



Gambar 3. Referensi tokoh Mama Lin  
[Sumber : [www.stock.adobe.com](http://www.stock.adobe.com)]

Karakter ayah digambarkan sebagai sosok yang berjiwa muda dan bersahabat namun bijaksana, sehingga terkesan akrab dengan anggota keluarga yang lain, terutama anak.



Gambar 4. Referensi tokoh Papa Lin  
[Sumber : [www.stock.adobe.com](http://www.stock.adobe.com)]

Berikut merupakan referensi pakaian adat etnis Tionghoa yang biasa dipakai dalam acara tertentu. Nantinya pakaian ini akan dimodifikasi lebih sederhana dan terlihat modern menyesuaikan gaya berpakaian orang Indonesia.



Gambar 5. Referensi pakaian etnis tionghoa *cheongsam* dan *tang suit*  
[Sumber : [www.eastmeetsdress.com](http://www.eastmeetsdress.com)]

Untuk toko roti, visual yang digambarkan adalah sebuah toko kecil dengan ornamen bangunan khas Tionghoa dan berwarna merah yang akan dimodifikasi menyesuaikan bentuk bangunan modern yang lebih sederhana.



Gambar 6. Referensi toko roti  
[Sumber : [www.atv.si](http://www.atv.si)]

Ketika hari raya, etnis Tionghoa di Indonesia akan melakukan sembahyang di klenteng atau vihara untuk berdoa dan bersyukur pada Tuhan dan mendoakan para leluhur. Biasanya saat sembahyang, di depan altar akan ada banyak persembahan, seperti dupa, buah, teh, dan lain sebagainya.



Gambar 7. Referensi sembahyang klenteng  
[Sumber : [www.eljohnnews.com](http://www.eljohnnews.com)]

Dalam tradisi Dongzhi di Indonesia, ada hidangan wajib, yaitu ronde. Pada mulanya ronde hanya terdiri dari dua warna, yaitu merah/pink dan putih, namun seiring berjalannya waktu ada campuran warna lain yang bervariasi, seperti hijau, ungu, dan kuning. Dalam buku ini penulis nantinya hanya akan menggunakan dua warna original, yaitu pink dan putih.



Gambar 8. Referensi wedang ronde  
[Sumber : [www.klatenkab.go.id](http://www.klatenkab.go.id)]



Butir ronde dibuat dalam jumlah yang genap agar seimbang. Biasanya, setiap anggota keluarga akan makan butir ronde sesuai jumlah umur mereka dan ditambah 1. Ronde disajikan dalam mangkuk bulat dan anggota keluarga akan menyantapnya bersama sambil duduk melingkari meja bulat.



Gambar 9. Referensi perayaan Dongzhi  
[Sumber : www.thestar.com.my]

b. Layout



Gambar 10. Referensi layout  
[Sumber : www.wordzworth.com]

Perancangan buku ilustrasi ini menggunakan 2 jenis layout, yaitu *double page spread* dan *single page spread* yang penggunaannya disesuaikan dengan kebutuhan narasi. *Double page spread* digunakan pada halaman yang narasinya bersinambungan sehingga ilustrasi dijadikan satu untuk dua halaman, sedangkan pada halaman yang narasinya berdiri sendiri atau tidak berkelanjutan menggunakan layout *Single page spread*. Gabungan layout ini memberikan variasi sehingga tidak terkesan monoton.

c. *Body Copy*

Berikut ini merupakan *body copy* yang digunakan sebagai pendamping ilustrasi pada media utama buku ilustrasi.

Tabel 2. *Body Copy*  
[Sumber : Jiem, Meilin E. G. 2022]

Halaman	Body Copy
Sampul depan	Ronde untuk Meilan
Sampul belakang	Meilan merupakan anak dari keluarga Lin yang memiliki sebuah toko roti. Saat berusia 10 tahun, ia mendapatkan hadiah sebuah handphone dari orang tuanya. Sejak itu, kedua orang tuanya selalu sibuk mengurus toko yang semakin ramai. Akhirnya, Meilan yang kesepian memilih untuk bermain game di handphone-nya. Sampai suatu malam ibunya mengambil handphone milik Meilan karena ia sering lupa mengerjakan tugas. Padahal ia hanya ingin melampiaskan rasa kesepiannya saja. Sehari setelah itu adalah hari Dongzhi yang menjadi tradisi dalam keluarga Meilan. Lalu, apakah tradisi Dongzhi bisa membuat Meilan dan orang tuanya menjadi lebih harmonis?
Halaman judul dan copyright	Ronde untuk Meilan Naskah, Editor, Ilustrator, Layout Oleh

	Jiem, Meilin E. G.
Halaman 1-2	Hai, namaku Meilan, anak tunggal dari keluarga Lin. Orang tuaku punya sebuah toko roti dan sedari kecil aku selalu membantu mereka di toko. Saat hari libur tiba, kami akan menghabiskan waktu bersama untuk bermain atau pergi jalan-jalan.
Halaman 3	Di ulang tahunku yang ke-10, papa dan mama memberiku hadiah sebuah <i>handphone</i> . “Terima kasih atas bantuannya. Tapi ingat, gunakan dengan bijak, ya. Jangan main sampai malam!” kata mama.
Halaman 4	Sejak saat itu, usaha keluargaku berkembang pesat. Papa dan mama selalu sibuk mengurus toko, jadi mereka semakin jarang untuk bermain denganku.
Halaman 5	Akhirnya untuk menghilangkan rasa bosan, aku menghabiskan hariku dengan bermain <i>game</i> di <i>handphone</i> bersama teman-teman. Bahkan karena terlalu asyik bermain, sering kali aku lupa mengerjakan tugas. Kebiasaan ini berlanjut cukup lama dan orang tuaku tidak tahu akan hal ini.
Halaman 6	Sampai suatu malam... “Belum tidur, Mei?” “Belum, Ma. Ini masih ngerjain tugas.” “Sudah malam kenapa baru buat?” “Iya, Mei baru ingat ada PR.” “Kalau sudah selesai langsung tidur, lho!” “Iya, Ma.”
Halaman 7-8	Selesai mengerjakan tugas aku bermain <i>game</i> sebentar karena tidak bisa tidur. Namun karena aku terlalu berisik mama mendatangi kamarku. “Belum tidur juga? Sudah jam berapa ini?!” “Tadi cuma main sebentar kok, Ma. Ini sudah Meilan matikan <i>handphone</i> -nya.” “Sini <i>handphone</i> kamu! Karena ini tugasmu jadi kelupaan, kan?” “Ta-tapi, Ma..” Karena tidak bisa mengelak, dengan enggan aku menyerahkan <i>handphone</i> -ku. “ <i>Handphone</i> kamu mama simpan dulu biar besok kamu gak main <i>game</i> terus.”
Halaman 9	“Memangnya besok ada apa?” “Besok tanggal 21 Desember itu hari Dongzhi, sudah lama kan kita gak merayakan. Nanti banyak saudara yang datang, ada oma opa juga.” “Asyik! Beneran nih, Ma?” “Iya.. Sudah, sekarang tidur, ya. Besok bangun pagi.”
Halaman 10	Di pagi hari, kami pergi ke klenteng untuk sembahyang. Sebelum mulai papa berpesan, “Jangan lupa mendoakan leluhur dan bersyukur pada Tuhan. Kamu juga bisa minta supaya diberikan hal-hal baik di tahun depan.” Mendengar hal itu, aku hanya berharap pada Tuhan supaya papa dan mama membagi waktunya untukku.
Halaman 11-12	Di perjalanan pulang, karena penasaran aku bertanya pada papa

	<p>mengapa kita merayakan Dongzhi.          “Sudah jadi tradisi kita. Dulu, leluhur kita merayakan Dongzhi untuk menyambut musim dingin, biasanya hari itu juga jadi pertanda hari terakhir masa panen.”          “Nah, orang-orang yang bekerja bisa pulang ke rumah dan berkumpul dengan keluarga untuk melewati musim dingin. Sama seperti yang papa mama lakukan sekarang.”          “Hm, berarti hari ini toko tutup, Pa?”          Papa mama mengangguk.          “Wah, padahal biasanya setiap akhir tahun toko ramai terus, lho.”          “Iya, soalnya ini hari spesial cuma buat Meilan.”, kata mama.          Hatiku sedikit gembira. Aku jadi sangat menantikan hari ini.</p>
Halaman 13-14	<p>Sesampainya di rumah, kami membuat ronde bersama.          “Saat Dongzhi, udaranya itu dingin sekali karena siangnya lebih pendek daripada malam. Orang dulu suka buat banyak makanan hangat, ada ronde juga.”, kata mama.          “Asalnya ronde itu dari Tiongkok, namanya tangyuan. Karena sudah diolah sama orang Indonesia jadilah ronde.”, celetuk papa.          Tiba-tiba mama bertanya padaku,          “Kamu tahu kenapa ronde itu bulat dan kenyal?”          Aku menggeleng.          “Bulat itu melambangkan kebersamaan dan kesempurnaan, mangkuknya juga bulat, kan. Nah, kalau tekstur lengketnya seperti ikatan keluarga yang erat.”          “Mama harap kita bisa seperti ronde ini, Mei, selalu lengket dan erat ikatannya. Kalau ada sesuatu yang buat kamu bingung, kamu bisa cerita ke papa dan mama. Kami akan selalu dengerin dan bantu kamu.”, kata mama sambil tersenyum.</p>
Halaman 15-16	<p>Perkataan mama terus terngiang di kepala. Akhirnya setelah berpikir panjang, aku memberanikan diri untuk menceritakan keresahanku pada papa dan mama. Mereka benar-benar mendengarkan semua ceritaku.          “Terima kasih sudah mau cerita. Papa dan mama minta maaf, tidak sadar terlalu sibuk jadi jarang menemani kamu.”          “Meilan juga minta maaf, Pa, Ma, terlalu banyak main game.”          “Sebenarnya papa mama gak melarang kamu main game, tapi kamu juga harus tahu waktu. Jangan dilupakan belajarnya, ya.”          “Iya, Pa, Ma, Meilan janji.”          Sesaat kemudian, terdengar suara klakson mobil.          “Oh, itu ada yang datang. Yuk, kita sambut.”, kata mama.</p>
Halaman 17-18	<p>Tak lama kemudian, saudara-saudara kami mulai berdatangan untuk merayakan Dongzhi bersama. Kami makan ronde sesuai jumlah umur masing-masing, membicarakan masa depan, bermain, dan bersenang-senang.          Sejak saat itu, papa dan mama jadi sering berada di rumah. Perlahan hubungan kami mulai membaik, bahkan lebih erat dari sebelumnya.</p>

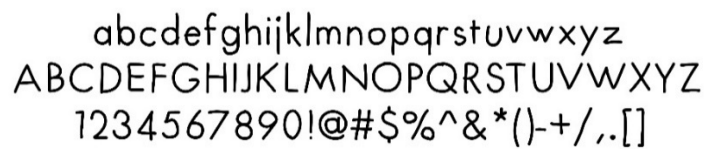
d. Font  
*Headline:*



Gambar 11. Typeface Smile Candy  
[Sumber : GFR Creative]

Pada perancangan ini penulis menggunakan 2 jenis font. Pada bagian judul buku menggunakan font “Smile Candy” dari GFR Creative. Font ini dipilih karena menyerupai goresan kuas kaligrafi tetapi lebih lembut. Selain itu, ketebalan garisnya membuat font ini cocok dijadikan *headline*, teks tetap mudah terbaca dan terlihat lebih menarik.

*Sub-Headline* dan *Bodycopy*:



Gambar 12. Typeface Futura Handwritten  
[Sumber : Billy Snyder]

Sedangkan untuk bagian isi buku, penulis menggunakan font “Futura Handwritten” yang dibuat oleh Billy Snyder. Jenis font ini menyerupai Futura Medium dalam keluarga Sans Serif tetapi lebih terlihat seperti tulisan tangan. Font ini dipilih karena memberikan kesan sederhana, kasual atau santai sehingga cocok digunakan pada buku yang dibuat untuk anak-anak.

e. Warna

Pada perancangan buku ilustrasi “Ronde untuk Meilan” penulis menggunakan perpaduan warna-warna khas Tiongkok, yaitu merah dan kuning, serta warna lain, seperti biru, ungu, dan pink agar tidak terkesan monoton dan lebih disukai oleh anak-anak.



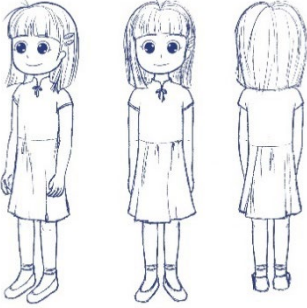
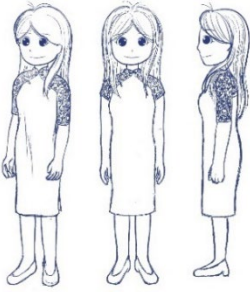
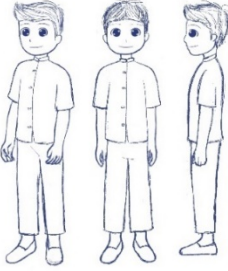
Gambar 13. Warna Buku Ilustrasi  
[Sumber : Jiem, Meilin E. G. 2022]

### 3.6 Proses Penciptaan Karya

#### 1. Sketsa Karakter



Tabel 3. Sketsa Karakter  
[Sumber : Jiem, Meilin E. G. 2022]




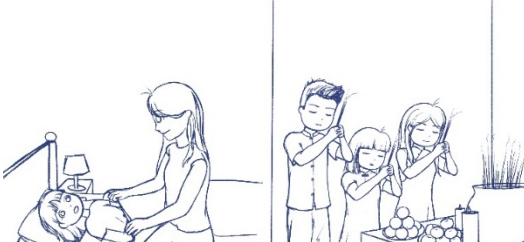
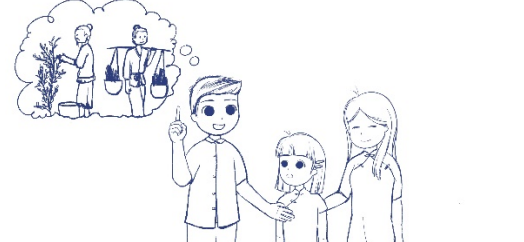
Tokoh	Sketsa	Keterangan
-------	--------	------------




<p>Meilan</p>	 <p>Gambar 14. Sketsa karakter Meilan [Sumber : Jiem, Meilin E. G. 2022]</p>	<p>Anak berusia 10 tahun, berambut pendek sebahu dengan poni rata sampai alis (<i>full bangs</i>), memakai 2 jepit rambut berwarna merah di sisi kiri kepala. Memakai setelan <i>dress</i> selutut berwarna merah</p>
<p>Mama Lin</p>	 <p>Gambar 15. Sketsa karakter Mama Lin [Sumber : Jiem, Meilin E. G. 2022]</p>	<p>Berusia 35 tahun, dengan rambut berlayer lurus yang panjangnya sepinggang dan poni belah tengah. Menggunakan setelan <i>dress</i> midi merah bercorak pada bagian bahu sampai lengan.</p>
<p>Papa Lin</p>	 <p>Gambar 16. Sketsa karakter Papa Lin [Sumber : Jiem, Meilin E. G. 2022]</p>	<p>Berusia 36 tahun dengan tatanan rambut <i>faux hawk</i>, menggunakan setelan kemeja berwarna merah dengan kancing emas dan celana kain hitam</p>

2. Sketsa Ilustrasi

Tabel 4. Sketsa Ilustrasi  
[Sumber : Jiem, Meilin Evriyani Gunawan 2022]

<p>Sketsa</p>	<p>Keterangan</p>
 <p>Gambar 17. Sketsa halaman cover depan dan belakang [Sumber : Jiem, Meilin E. G. 2022]</p>	<p>Halaman cover depan menampilkan tokoh utama dalam buku dengan ekspresi bahagia sambil mengangkat mangkuk ronde, di belakangnya ada toko roti mereka. Halaman belakang ada tembok, pohon bonsai, dan bambu</p>
	<p>Halaman 1 : Keluarga Lin sedang bekerja di toko roti mereka Halaman 2 : Keluarga Lin berjalan-jalan di taman</p>

<p>Gambar 18. Sketsa halaman 1 dan 2 [Sumber : Jiem, Meilin E. G. 2022]</p>	
 <p>Gambar 19. Sketsa halaman 3 dan 4 [Sumber : Jiem, Meilin E. G. 2022]</p>	<p>Halaman 3 : Pesta ulang tahun etnis Tionghoa, di meja ada telur merah, mi, dan roti berbentuk persik. Meilan memegang sebuah <i>handphone</i> didampingi oleh orang tuanya Halaman 4 : Banyak orang yang antri, Papa Lin menyambut pelanggan untuk masuk ke toko roti.</p>
 <p>Gambar 20. Sketsa halaman 5 dan 6 [Sumber : Jiem, Meilin E. G. 2022]</p>	<p>Halaman 5 : Meilan bermain <i>handphone</i> sambil bersandar pada papan tempat tidur. Halaman 6 : Meilan mengerjakan tugas di meja belajar, Mama Lin membuka pintu kamar</p>
 <p>Gambar 21. Sketsa halaman 7 dan 8 [Sumber : Jiem, Meilin E. G. 2022]</p>	<p>Mama Lin marah, Meilan hendak memberikan <i>hanphone</i> pada mama. Jam di dinding menunjukkan pukul 11.40</p>
 <p>Gambar 22. Sketsa halaman 9 dan 10 [Sumber : Jiem, Meilin E. G. 2022]</p>	<p>Halaman 9 : Mama menyelimuti Meilan sambil mengobrol Halaman 10 : Keluarga Lin sedang sembahyang menggunakan 3 <i>hio</i> di klenteng, di depannya terdapat persembahan</p>
 <p>Gambar 23. Sketsa halaman 11 dan 12 [Sumber : Jiem, Meilin E. G. 2022]</p>	<p>Keluarga Lin berjalan pulang ke rumah. Ada gambaran yang menjelaskan orang sedang memanen dan mengangkut hasil panen</p>

 <p>Gambar 24. Sketsa halaman 13 dan 14 [Sumber : Jiem, Meilin E. G. 2022]</p>	<p>Mama Lin menunjukkan ronde pada Meilan. Meilan sedang membulatkan adonan ronde. Papa Lin menyiapkan kuah jahe di belakang mereka</p>
 <p>Gambar 25. Sketsa halaman 15 dan 16 [Sumber : Jiem, Meilin E. G. 2022]</p>	<p>Mama memegang tangan Meilan dan saling bertatapan. Papa mengusap kepala Meilan. Di belakang terpajang foto-foto keluarga</p>
 <p>Gambar 26. Sketsa halaman 17 dan 18 [Sumber : Jiem, Meilin E. G. 2022]</p>	<p>Keluarga besar bercengkerama sambil menyantap ronde. Di meja ada hidangan lain, seperti mi, dumpling, olahan daging sapi dan ayam. Di dinding ada kalender yang menunjukkan tanggal 21 Desember hari Dongzhi</p>

### 3.7 Visualisasi Hasil Akhir

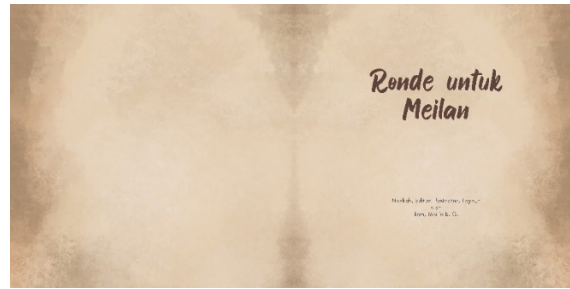
1. Visualisasi Media Utama
  - a. Cover Buku



Gambar 27. Desain akhir halaman cover depan dan belakang  
[Sumber : Jiem, Meilin E. G. 2022]

Pada cover buku, penulis menggunakan warna ambiens coklat dengan *vignette* di tepi halaman untuk memberikan kesan *vintage*. Warna coklat sendiri memberikan efek kehangatan dan dukungan, ditambah dengan warna merah dan kuning semu pada bagian belakang tokoh untuk memberikan kesan ceria, semangat, dan bersahabat. Penggambaran ilustrasi Meilan yang mengangkat semangkuk ronde yang besar karena untuk dimakan bersama seluruh anggota keluarga dan di belakangnya ada orang tuanya sebagai simbolik dukungan atau *support system* untuk Meilan.

- b. Halaman Judul dan Copyright



Gambar 28. Desain akhir halaman judul dan copyright  
[Sumber : Jiem, Meilin E. G. 2022]

Untuk halaman ini, sebagai pembuka penulis membuatnya secara sederhana, masih menggunakan warna coklat dan *vignette* untuk memberikan kesan tekstur kertas usang.

c. Halaman 1 dan 2



Gambar 29. Desain akhir halaman 1 dan 2  
[Sumber : Jiem, Meilin E. G. 2022]

Halaman pertama dari buku, untuk menarik perhatian penulis menggunakan warna-warna yang sedikit cerah, tetapi tetap ada unsur warna merah dan kuning. Penggunaan warna biru dan hijau menyesuaikan warna ambians di kehidupan nyata untuk memberikan kesan damai dan tenang.

d. Halaman 3 dan 4



Gambar 30. Desain akhir halaman 3 dan 4  
[Sumber : Jiem, Meilin E. G. 2022]

Pada halaman 3, ambians mulai menggunakan warna-warna kuning kecoklatan untuk memberikan kesan kehangatan keluarga. Sedangkan pada halaman 4 karena menceritakan perkembangan usaha keluarga Lin, maka warna biru dipilih untuk menggambarkan situasi kepercayaan pelanggan terhadap kualitas toko.

e. Halaman 5 dan 6





Gambar 31. Desain akhir halaman 5 dan 6  
[Sumber : Jiem, Meilin E. G. 2022]

Warna coklat pada halaman 5 juga menggambarkan situasi serius, dalam hal ini adalah ketika Meilan sedang bermain *game* yang intens. Pada halaman 6, mama menggunakan latar warna biru sebagai gambaran suasana hatinya yang percaya ketika melihat Meilan sedang mengerjakan tugas, tetapi tetap ada rasa ragu dalam hatinya.

f. Halaman 7 dan 8



Gambar 32. Desain akhir halaman 7 dan 8  
[Sumber : Jiem, Meilin E. G. 2022]

Di halaman ini suasana mulai berubah menjadi tegang karena apa yang diragukan mama benar-benar terjadi, bahwa Meilan terlalu sering bermain *handphone*. Meilan pun merasa ketakutan karena amarah mama.

g. Halaman 9 dan 10



Gambar 33. Desain akhir halaman 9 dan 10  
[Sumber : Jiem, Meilin E. G. 2022]

Setelah itu, amarah mama perlahan mereda dan situasi kembali hangat. Mama mengantarkan Meilan tidur sambil menyelimutinya dan berkata akan rencana hari esok. Pada halaman 10, energi, kekuatan, dan semangat mulai timbul dalam keluarga Lin untuk menyambut hari Dongzhi.

h. Halaman 11 dan 12



Gambar 34. Desain akhir halaman 11 dan 12

[Sumber : Jiem, Meilin E. G. 2022]

Pada halaman ini, rasa optimis dan kebahagiaan mulai terpancar dari keluarga Lin yang menandakan hubungan mereka berangsur-angsur pulih karena adanya komunikasi antara mereka. Papa bercerita tentang asal-usul tradisi Dongzhi dan tujuan diadakannya, sedangkan mama merangkul Meilan.

i. Halaman 13 dan 14



Gambar 35. Desain akhir halaman 13 dan 14

[Sumber : Jiem, Meilin E. G. 2022]

Halaman ini adalah sesi kebersamaan keluarga, di mana mereka bersama-sama membuat ronde sambil bercerita mengenai filosofi ronde yang dikaitkan dengan keinginan mama untuk membuat hubungan keluarga mereka semakin erat.

j. Halaman 15 dan 16



Gambar 36. Desain akhir halaman 15 dan 16

[Sumber : Jiem, Meilin E. G. 2022]

Pada halaman ini kembali menggunakan warna kuning kecoklatan karena konflik keluarga mulai terselesaikan dan hubungan keluarga Lin perlahan mulai dekat. Akhirnya mereka mengerti kesalahan masing-masing dan mulai menemukan kehangatan dalam keluarga.

k. Halaman 17 dan 18



Gambar 37. Desain akhir halaman 17 dan 18  
[Sumber : Jiem, Meilin E. G. 2022]

Sebagai halaman penutup, ambience digambarkan penuh kehangatan dan harapan akan hari esok yang lebih cerah. Para anggota keluarga telah berbaikan, saling berbincang, ceria, dan bersemangat menyambut dan merayakan tradisi Dongzhi bersama-sama.

## 2. Visualisasi Media Pendukung

### a. Stiker

Media pendukung berupa 1 lembar stiker set laminasi *matte* berukuran 15 cm x 20 cm yang berisi elemen-elemen visual dalam buku ilustrasi, seperti *Lin's Bakery*, Meilan yang bermain *hanphone*, orang yang sedang panen dan mengangkut hasil panen, semangkok *ronde*, ilustrasi sampul, dan kalender Dongzhi.



Gambar 38. Visualisasi stiker  
[Sumber : Jiem, Meilin E. G. 2022]

### b. Pin

Pin ini berukuran diameter 58 mm menggunakan peniti pada bagian belakangnya. Ilustrasi yang digunakan adalah ilustrasi pada sampul depan buku.



Gambar 4.39 Visualisasi pin  
[Sumber : Jiem, Meilin E. G. 2022]

### c. Pembatas Buku

Untuk satu buku ilustrasi terdapat 1 set pembatas buku yang terdiri dari tiga karakter utama, yaitu Papa Lin, Meilan, dan Mama Lin. Di bagian tengah atas akan dilubangi untuk diberi tali pita supaya lebih menarik.

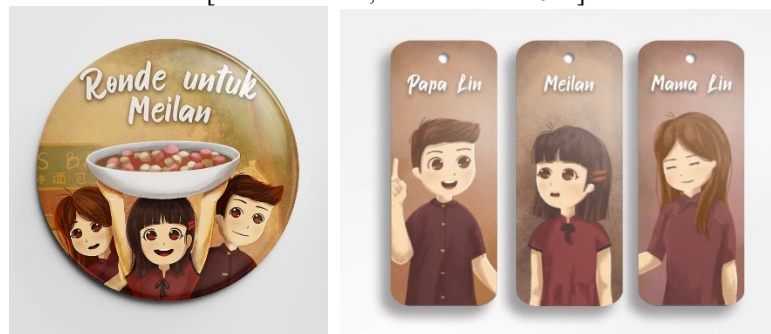


Gambar 40. Visualisasi pembatas buku  
[Sumber : Jiem, Meilin E. G. 2022]

### 3. Mockup Media Utama dan Pendukung



Gambar 41. Mockup buku Ilustrasi dan stiker  
[Sumber : Jiem, Meilin E. G. 2022]



Gambar 42. Mockup pin dan pembatas buku  
[Sumber : Jiem, Meilin E. G. 2022]

## 4. PENUTUP

### 4.1. Kesimpulan

Berdasarkan uraian yang telah disampaikan, maka kesimpulan yang penulis dapat dari perancangan buku ilustrasi “Ronde untuk Meilan” adalah sebagai berikut:

1. Saat ini cukup banyak anak yang tidak mengetahui tradisi Dongzhi dan nilai-nilai moral yang terkandung di dalamnya dikarenakan kurangnya komunikasi antara orang tua dan anak, serta pengaruh kemajuan teknologi. Maka dari itu, dibutuhkan media untuk mengedukasi anak berusia 8-12 tahun, sekaligus untuk memperbaiki hubungan dan komunikasi dalam keluarga, yaitu melalui buku ilustrasi.
2. Perancangan buku ilustrasi “Ronde untuk Meilan” menggunakan pengayaan ilustrasi kartunis *digital painting* dengan tekstur seperti krayon dan visualisasi warna khas Tiongkok.
3. Buku ilustrasi ini berisi narasi seorang tokoh anak yang jarang berkomunikasi dengan orang tuanya kemudian dikaitkan dengan tradisi Dongzhi dengan nilai moral yang berkaitan dengan keluarga. Diharapkan dengan adanya konsep cerita ini mampu menjadi sarana anak untuk

mengetahui tradisi Dongzhi dan nilai moral yang menyertainya, serta memahami pentingnya komunikasi dalam keluarga.

#### 4.2. Saran

Semakin berkembangnya zaman, banyak tradisi leluhur seperti tradisi Dongzhi yang mulai terlupakan karena tidak banyak masyarakat keturunan yang menjalankan. Ketika leluhurnya tidak lagi menjalankan maka generasi muda tidak akan tahu, apalagi jika tidak ada edukasi tentang itu. Ditambah lagi dengan adanya gadget yang membuat anak terpaku sehingga tidak lagi melakukan hal-hal positif lain di luar zona tersebut. Maka, sebagai upaya pelestarian budaya, orang tua sebagai pembimbing anak perlu ikut andil dalam memperkenalkan dan mengajarkan nilai-nilai luhur tradisi Dongzhi. Selain itu, orang tua baiknya membatasi penggunaan gadget pada anaknya atau sebisa mungkin tidak memberikannya terlalu dini agar anak bisa lebih mengeksplorasi hal lain dan tidak kecanduan gadget. Sempatkan juga waktu untuk berbicara dan mengajak anak bermain sesuai usia mereka karena pada dasarnya keluarga merupakan pilar pertama yang penting untuk tumbuh kembang anak

#### 5. DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Y. (2020, Desember 21). *Sejarah Wedang Ronde di Indonesia, Asimilasi Budaya Tionghoa dengan Nusantara*. Retrieved from Kompas.com: <https://www.kompas.com/food/read/2020/12/21/082800375/sejarah-wedang-ronde-di-indonesia-asimilasi-budaya-tionghoa-dengan?page=all>
- Akhmad, N. (2010). *Ensiklopedia Keragaman Budaya*. Semarang: Alprin.
- Amelia, C. (2021). *Perayaan Dongzhi di Kalangan Masyarakat Cina Benteng Tangerang*. Jakarta: Universitas Darma Persada.
- Choiriah, M. (2016, Februari 6). *Sejarah kedatangan etnis Tionghoa di Indonesia*. Retrieved from merdeka.com: <https://www.merdeka.com/peristiwa/sejarah-kedatangan-etnis-tionghoa-di-indonesia.html>
- Eni Harmayani, A. K. (2019). Healthy Food Traditions of Asia: Exploratory Case Studies from Indonesia, Thailand, Malaysia, and Nepal. *Journal of Ethnic Foods*, 4.
- Floresia, K. (2020). Perancangan Buku Ilustrasi yang Diangkat dari Buku Kuliner Khas Tionghoa di Indonesia & Kisah di Balikinya Oleh Nicholas Molodysky. *Prosiding Konferensi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual 2020*.
- Ho, M. (2021, Desember 29). *Dongzhi Festival - Chinese Winter Solstice Festival*. Retrieved from China Highlights: <https://www.chinahighlights.com/festivals/winter-solstice.htm>
- Indiria Maharsi, M. (2016). Pengertian Ilustrasi. In *Ilustrasi* (pp. 16-19). Yogyakarta: ISI.
- Irawan, H. (2021). *Perancangan Komunikasi Visual Informasi Ritual Sembahyang Hari Raya Agama Khonghucu*. Semarang: Unika Soegijapranata.
- ITB, A. (2018, Agustus 6). *Asal Usul Wedang Ronde Khas Jawa*. Retrieved from Budaya Indonesia: <https://budaya-indonesia.org/Asal-Usul-Wedang-Ronde-khas-Jawa>
- Karen M. Feathers, P. A. (2012). The Role of Illustrations During Children's Reading. *Journal of Children's Literature*, 37.
- Kumparan. (2020, Desember 21). *Sejarah Festival Dongzhi, Tradisi Makan Tangyuan Bersama Keluarga*. Retrieved from Kumparan.com: <https://kumparan.com/berita-hari-ini/sejarah-festival-dongzhi-tradisi-makan-tangyuan-bersama-keluarga-1up1KDqzBdC/full>
- Kusrianto, A. (2010). *Pengantar Tipografi*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Leta Alfiani Neko, B. B. (2015). Perancangan Buku Ilustrasi untuk Mengenal Hari Besar dalam Budaya Tionghoa untuk Remaja. *Jurnal DKV Adiwarna*.
- M.S., S. (2020). *Konsep Desain dan Ilustrasi*. Surabaya: Penerbit Universitas CIPutra.
- Maharsi, J. (2018, Desember 27). *Mengenal Berbagai Jenis Buku Bergambar Ala Komunitas 1001 Buku*. Retrieved from Komunita.id: <https://komunita.id/2018/12/27/mengenal-berbagai-jenis-buku-bergambar-ala-komunitas-1001-buku/>

- Mahendro, A. (2019, Februari 5). *Pecinan Sepi Saat Imlek, Tradisi Tionghoa di Surabaya Terancam Punah*. Retrieved from JawaPos.com: <https://www.jawapos.com/jpg-today/05/02/2019/pecinan-sepi-saat-imlek-tradisi-tionghoa-di-surabaya-terancam-punah/>
- Meilani. (2013). Teori Warna: Penerapan Lingkaran Warna dalam Berbusana. *Humaniora Vol. 4 No.1*, 326-338.
- Mulyanta, E. S. (2005). *Menjadi Desainer Layout Andal dengan Adobe InDesign cs*. Yogyakarta: Andi.
- Nugroho, S. (2015). *Manajemen Warna dan Desain*. Yogyakarta: ANDI.
- Pangerang, A. (2021, Februari 4). *Mengenal Kalender Imlek*. Retrieved from Edukasi Sains Antariksa: <http://edukasi.sains.lapan.go.id/artikel/mengenal-kalender-imlek/272>
- Potoboda, T. (2018, Desember 22). *Festival Dongzhi, Tradisi Makan Ronde Sesuai Jumlah Umur*. Retrieved from kumparanFOOD: <https://kumparan.com/kumparanfood/festival-dongzhi-tradisi-makan-ronde-sesuai-jumlah-umur-1545457003414468860/full>
- Radarcirebon.com. (2016, September 18). *Pengamat Budaya Tionghoa: Ada Nilai Luhur yang Mulai Luntur*. Retrieved from Radarcirebon.com: <https://www.radarcirebon.com/2016/09/18/pengamat-budaya-tionghoa-ada-nilai-luhur-yang-mulai-luntur/>
- Rahmah, S. (2018). Pola Komunikasi Keluarga dalam Pembentukan Kepribadian Anak. *Jurnal Alhadharah*, 16-19.
- Rohmah, E. I. (2018). Kalender Cina dalam Tinjauan Historis dan Astronomis. *Jurnal Astronomi Islam dan Ilmu-Ilmu Berkaitan*, 35-37.
- Saputro, C. (2021, Maret 14). *145 Tahun Boen Hian Tong; Belajar Berindonesia dan Keberagaman di Rasa Dharma*. Retrieved from alif.id: <https://alif.id/read/cs/145-tahun-boen-hian-tong-belajar-berindonesia-dan-keberagaman-di-rasa-dharma-b236543p/>
- Seong, G. S. (2015). Penang Chinese Customs and Traditions. *Kajian Malaysia, Vol. 33*, 144.
- Sumarto. (2019). Budaya, Pemahaman dan Penerapannya “Aspek Sistem Religi, Bahasa, Pengetahuan, Sosial, Kesenian dan Teknologi”. *Jurnal Literasiologi*, 144-145.
- Surianto Rustan, S. S. (2013). *Layout*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Sutardi, T. (2017). *Antropologi: Mengungkap Keragaman Budaya*. Bandung: PT Setia Purna Inves.
- Syamsul Arifin, A. K. (2009). *Sukses Menulis Buku Ajar dan Referensi*. Jakarta: Grasindo.
- Valentino, D. E. (2019). Pengantar Tipografi. *Tematik : Jurnal Teknologi Informasi Komunikasi*, 152-173.
- Wardyaningrum, D. (2013). Komunikasi untuk Penyelesaian Konflik dalam Keluarga : Orientasi Percakapan dan Orientasi Kepatuhan. *Jurnal Al-Azhar Indonesia Seri Pranata Sosial, Vol. 2, No. 1*, 50-51