



Hak cipta dan penggunaan kembali:

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

Copyright and reuse:

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

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Aksara

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), aksara merupakan sistem tanda grafis tertentu yang digunakan manusia sebagai sarana untuk berkomunikasi. Puadi. A (2016) mengatakan dalam tulisannya bahwa Indonesia sendiri memiliki Aksara Nusantara yang merupakan beragam tulisan atau aksara yang secara khusus menuliskan bahasa pada daerah tertentu di Indonesia. Beliau menambahkan, Aksara Nusantara merupakan hasil inkulturasi kebudayaan India di Indonesia. Aksara di Indonesia berkembang jauh sebelum masuknya Islam dan sebelum zaman kolonialisme di Indonesia.

Melalui tulisan beliau, masyarakat pada zaman dahulu menggunakan beberapa media untuk menuliskan Aksara Nusantara. Media tersebut dibagi menjadi dua bagian yaitu dengan cara dipahat dan berupa naskah. Media dengan cara dipahat terdiri dari prasasti yang terbuat dari batu, tanduk hewan, kayu, lempeng emas, perak, tembaga, dan perunggu. Untuk menuliskan naskah biasanya masyarakat menggunakan media seperti daun lontar, nipah, janur kelapa, bilah bambu, dan lain sebagainya.

Beliau menambahkan bahwa bukti tertua mengenai keberadaan Aksara Nusantara ada pada sekitar abad ke-4, dengan ditemukannya tujuh buah yupa (tiang batu untuk menambatkan tali pengikat sapi) di daerah Kalimantan Timur. Tujuh yupa tersebut berisi tentang upacara waprakeswara yang diadakan oleh

Mulawarmman, Raja Kutai pada. Berdasarkan hasil tinjauan para ahli, tulisan dari yupa-yupa tersebut menggunakan Aksara Pallawa dan bahasa Sanskerta.

2.2. Minahasa

Menurut Wenas (2007:13), Minahasa pada zaman dahulu disebut sebagai Malesung yang terletak di Sulawesi Utara. Kata Minahasa sendiri juga diambil dari kata Ma'esa yang berarti usaha untuk bersatu yang kemudian menjadi Minahasa yang artinya bersatu. Sama seperti daerah Indonesia lainnya, Minahasa memiliki berbagai macam kebudayaan, dimulai dari kepercayaan, gaya hidup, hingga kesenian.

2.2.1. Geografi

Minahasa terletak di pulau Sulawesi bagian Utara 0° 55' Lintang Utara, dan 124° 20' sampai 125° 22' Bujur Timur. Luas tanah Minahasa kurang lebih sekitar 5.273 km², termasuk kota Bitung dan Manado dengan luas masing-masing kurang lebih 300 km². Minahasa memiliki batas utara dengan Kabupaten Kepulauan Sangihe-Talaud, batas selatan dengan Kabupaten Bola'ang-Mangondow, batas timur dengan laut Maluku, dan batas barat dengan laut Sulawesi. Pada tahun 2001, Minahasa mulai dimekarkan menjadi Kabupaten Minahasa, Kabupaten Minahasa Utara, Kabupaten Minahasa Selatan, Kabupaten Minahasa Tenggara, dan kota Tomohon (Wenas, 2007, hlm. 1).

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



Gambar 2.1. Peta Minahasa
(<http://www.minahasa.net/id.php>)

2.2.2. Sejarah

Wenas (2007: 27-29) mengatakan bahwa kehidupan purbakala di Sulawesi Utara berbahasa *Austronesia*, yang ditemukan sekitar 6000 tahun yang lalu. Pada zaman purba, yaitu abad ke-15 merupakan periode zaman kehidupan leluhur Minahasa yang kemudian menjadi dewa-dewi. Sedangkan pada zaman sejarah di Minahasa dimulai ketika orang berkulit putih pertama dari Eropa (Spanyol dan Portugis), menulis mengenai keberadaan mereka di Minahasa.

Wenas (2007) menambahkan pada masa pra sejarah, banyak ditemukan beberapa kapak batu dan kulit kerang air tawar bersama dengan tulang-tulang hasil buruan masyarakat pada masa itu. Penemuan tersebut menandakan ada dua lokasi tempat menetapnya masyarakat Minahasa yaitu, di desa *Paso* di tepi barat danau Tondano dan di wilayah Tonsawang. Hal ini diperkuat oleh penelitian Peter Bellwood, seorang arkeolog dan penulis, pada tahun 1985, dimana wilayah *Paso* sudah ditempati masyarakat mulai dari 5.000 sampai 3.000 tahun lalu, atau sampai

1.000 tahun sebelum Masehi. Pada zaman ini juga, masyarakat telah mengenal sistem penguburan dalam periuk tanah liat bakar yang berasal dari suku Dayak, Kalimantan dan Filipina Selatan, serta menemukan perhiasan dan manik-manik dari India pada kubur tersebut. Hal ini menunjukkan adanya perdagangan di antara wilayah-wilayah tersebut pada saat itu. Seiring berjalannya waktu, ditemukan juga adanya kubur yang terbuat dari batu dan dikenal sebagai Waruga.

Pada zaman purba, ditemukan beberapa gambar-gambar manusia atau leluhur Minahasa (To'ar, Karema, dan Lumimu'ut) di batu Pinawetengan, dimana gambar-gambar tersebut terlihat mirip dengan gambar yang ada pada goa Angano di Filipina. Gambar-gambar tersebut dianggap peninggalan paling tua sehingga tidak dapat diketahui arti jelas dari gambar-gambar tersebut. Adapun menurut J. G. F. Riedel, batu Pinawetengan digunakan untuk membagi wilayah-wilayah di Minahasa, dan untuk melakukan suatu kesepakatan, yang kemudian ditandai dengan gambar-gambar pada batu tersebut (hlm. 30-35).

Setelah masa zaman purba, banyak yang terjadi di Minahasa, seperti datangnya bangsa Portugis dan Spanyol untuk berdagang, sampai membangun benteng-benteng di daerah Manado dan Amurang. Pada zaman itu juga banyak misionaris datang ke Minahasa. Setelah Portugis dan Spanyol kemudian datanglah Belanda yang membawa beberapa sistem pemerintahan baru. Datangnya bangsa Eropa ke tanah Minahasa membuat beberapa kepercayaan serta budaya masyarakat Minahasa pun mengikuti kebiasaan serta kebudayaan mereka. Hal ini dilakukan masyarakat untuk menyelaraskan status sosial antara masyarakat Minahasa dan bangsa Eropa (hlm. 45-55).

Saat perang dunia kedua sedang berlangsung, Jepang memiliki keinginan untuk menguasai seluruh Asia. Jepang pun mendarat di Minahasa, tepatnya di daerah Bahu, pantai Kema, dan Wori-Manado pada tanggal 10 Januari 1942. Jepang mengambil alih semua pemerintah serta militer Belanda serta membangun sekolah-sekolah, gereja, dan kantor-kantor, terutama jawatan-jawatan penerangan, belajar membaca dan menulis dengan huruf Jepang, serta belajar memberikan hormat dengan cara membungkuk. Jepang memiliki disiplin yang tinggi dalam pemerintahannya, sehingga suku Minahasa mengalami pengalaman hidup yang belum pernah mereka alami sebelumnya. Setelah kemerdekaan Indonesia pada tanggal 17 Agustus 1945, Jepang pun memberikan kemerdekaan pada Sulawesi Utara. Pada tanggal 8 Oktober 1945, pihak sekutu (Australia-Belanda) tiba di Manado dan Belanda mulai menggunakan aparat pemerintahan baru yang disebut dengan *Nederlandsche Indische Civil Administration* (NICA), dan pada tanggal 10 Oktober 1945, pihak Jepang menyerahkan Sulawesi Utara kepada Belanda (hlm. 55-56).

Setelah Jepang meninggalkan tanah Minahasa, zaman Hindia Belanda pun dimulai. Zaman ini berlangsung selama lima tahun, yaitu tahun 1945-1950. Pihak Belanda kembali memperkuat KNIL dan ingin membuat Sulawesi Utara menjadi satu Republik yang berbeda dari Republik Indonesia. Adapun para pemuda yang tergabung dalam KNIL dan Laskar Kebangkitan Rakyat Indonesia (KRIS) tidak menyetujui hal tersebut dan ingin merebut kembali wilayah mereka. Peristiwa ini dikenal dengan peristiwa “Merah Putih” yang terjadi pada tanggal 14 Februari 1946 di Manado, Tomohon dan Minahasa (hlm. 57-58).

Singkat cerita, pemerintahan Belanda masih menyisahkan mantan KNIL yang melakukan pemberontakan pada tahun 1951 hingga 1956 yang dimulai oleh Jan Timbuleng. Saat Indonesia diganti menjadi Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI), kota Manado dijadikan sebagai kota besar dengan kedudukan tingkat II, serta ibukota Minahasa dipindahkan ke Tondano tanggal 30 Desember 1953 (hlm. 58-60).

2.2.3. Demografi

Berdasarkan data Badan Pusat Statistik melalui sensus penduduk tahun 2010, suku Minahasa menganut kepercayaan Kristen Protestan yaitu sebesar 36,24%. Penulis N. Graafland dalam buku Wenas (2007:65) meneliti bahwa agama Minahasa pada zaman purba terlihat banyak menyembah dewa-dewi (*Polytheisme*) yang ditandai sebagai roh leluhur suku Minahasa dan menyembah satu Tuhan (*Monotheisme*). Pada tahun 1619, pater Blas Palmino dalam Wenas (2007:66) melihat bahwa orang Minahasa mengenal tiga dewa langit, tiga dewa bumi, dan tiga dewa di dalam tanah yang dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 2.1. Empung Wa'ilan Wangko

	Tontemboan	Tombulu'	Tontewoh
Langit	Karema	To'ar	Lumimu'ut
Permukaan bumi	Siouw Kurur	Muntu-Untu	Lingkan Wene
Dalam tanah	Topo Rundeng	Makalawang	Maengkong

Jika dilihat dari strukturnya, panggilan dari leluhur Minahasa mirip dengan ajaran Kristen mengenai Tri-Tunggal (Allah Bapa, Anak, dan Roh Kudus). Pengajaran

monoteisme ini dimulai sejak bangsa Portugis dan Spanyol datang ke tanah Minahasa (hlm. 67).

Suku Minahasa rata-rata memiliki mata pencaharian dari pertanian, karena Minahasa dikenal memiliki tanah yang sangat subur akibat dikelilingi pegunungan dan beberapa gunung berapi. Masyarakat Minahasa juga dikenal dengan kebudayaan gotong royong atau “Mapalus” yang dulu digunakan untuk mengurus perkebunan. Seiring berkembangnya zaman, masyarakat Minahasa pun mulai banyak membuka peternakan maupun perdagangan. Barang yang biasa didagangkan yaitu, hasil alam, rumah, anyaman, kain tenun, hingga minuman cap-tikus (hlm. 90-91).

Minahasa terdiri dari tujuh wilayah sub-etnik yaitu, Tombulu, Tonsea, Tondano, Tontemboan, Tonsawang, Bantik, dan Ratahan. Tetapi, hanya ada 6 bahasa sub-etnik atau dialek, karena Bantik di pantai Barat dan Ponosokan di pantai Timur memiliki bahasa yang sama. Adapun beberapa kata memiliki banyak kesamaan antara bahasa satu sub-etnik dengan sub-etnik lainnya. Menurut penelitian N. Graafland, Minahasa memiliki 36 kata awalan (prefix) dalam pembentukan kata (hlm. 74-75).

2.3. Kain Bentenan

Seperti dikatakan oleh Jessy Wenas (2007), kain bentenan merupakan salah satu budaya tenun pada salah satu daerah di Minahasa, Sulawesi Utara. Kata ‘Bentenan’ sendiri diambil dari nama sebuah pulau dan teluk yang terletak di pantai timur Minahasa Selatan. Adapun motif-motif dari Kain Bentenan yang banyak menggunakan unsur-unsur alam yang dipercayai memiliki kekuatan magis oleh

masyarakat Minahasa. Unsur alam yang dimaksud antara lain beberapa jenis flora seperti reptil, kuda, udang, yang melambangkan dunia bawah dan burung-burung yang melambangkan dunia atas. Selain itu ada juga fauna seperti bunga, pohon, alam yang meliputi gunung, sungai, matahari, bahkan manusia, dianggap mempunyai kekuatan magis dan sangat dipuja pada zamannya. Motif-motif ini tidak diambil secara harafiah, namun diolah secara abstraksi dengan bentuk-bentuk seperti geometris.

Wenas (2007) menambahkan kerajinan membuat kain tenun sekitar tahun 1700-an sangat menguntungkan bagi masyarakat Minahasa (hlm.97). Karena cara pembuatannya yang cukup sulit, hanya orang-orang tertentu dan pada acara-acara tertentu yang bisa memakai kain Bentenan. Misalnya, para pemimpin adat (Tonaas) dan pemimpin agama atau suku (Walian) dalam upacara adat, upacara agama, maupun berperang. Para pemimpin masyarakat pun menggunakan kain ini pada kursi tamu dan dinding ruang tamu sebagai simbol status sosial.

Kalangi, Lahama, & Ranuntu (2015) mengatakan bahwa kain Bentenan tidak hanya sekedar pakaian untuk upacara adat maupun keperluan ritual lainnya, akan tetapi berkaitan erat pula dengan prinsip hidup yang dilakoni masyarakat pada waktu itu. Kain ini berperan utama dalam lingkaran kehidupan masyarakat Minahasa, seperti pada saat kelahiran dimana bayi yang baru lahir diselimuti dengan kain Bentenan, saat upacara pernikahan kain ini dijadikan sebagai hadiah, dan saat meninggal kain ini digunakan untuk membungkus jenazah (hlm. 143).



Gambar 2.2. Warga Tolour Tondano 1914 Memakai Kain Benteenan
(Wenas, 2007)

2.3.1. Motif Kain Benteenan

Menurut Wenas (2007:97), berikut ini beberapa motif dari kain Benteenan:

1. Gambar Manusia (Tinonton Mata)

Pola gambar Tinonton ini menggambarkan pemimpin dari semua dewa-dewi yang biasa disebut Muntu-Untu (Dewa), jelmaan dewa Matahari To'ar dan Lingkaran Wene (Dewi), jelmaan dewi Bumi Lumimu'ut atau dewi kesuburan.

2. Sinoi

Sinoi merupakan tenun dengan benang warna-warni dan berbentuk garis-garis.

3. Kaiwu Patola

Nama "Patola" diambil dari nama pelabuhan di India, yang mengeksport kain tenun sutra ke Indonesia sejak abad ke-13. Selain itu, dinamakan motif "Patola" karena diambil dari nama ular terbesar di Minahasa yaitu ular piton dan merupakan simbol dari dewi Lumimu'ut yang juga memiliki kulit seperti kain sutra India.

4. Tonilama

Motif tenunan dari benang putih yang sering disebut juga dengan kain tenun putih.

5. Tinompak Kuda

Motif ini merupakan tenunan dengan aneka pola dengan gambar yang berulang.

6. Lengkey Wanua / Pinatikan / Motif Jala

Berbeda dengan motif yang lain, motif Lengkey Wanua berhubungan dengan kepercayaan agama asli Minahasa. Motif ini diambil dari kata “Lengkey” yang berarti tinggi; “Wanua” yang berarti negeri pemukiman, yang jika digabungkan akan berarti bahwa roh manusia yang meninggal naik ke negeri atas (surga) dan akan menempati negeri pemukiman dengan ruang-ruang (kamar) kecil berbentuk segi empat, segi lima atau segi enam yang membentuk seperti jala untuk menangkap ikan. Motif ini merupakan jenis yang pertama kali ditunen oleh masyarakat Minahasa.

7. Kokera

Motif bunga ini tergolong rumit dalam pembuatannya. Bunga yang biasanya dipakai dalam pembuatan Kain Benenan ini yaitu bunga kembang sepatu, tombaloi, tungkara, dan bunga manggis yang diletakkan di atas nyiru, serta bersulam manik-manik. Bunga juga dipercaya memiliki hubungan dengan simbol kesuburan.

2.4. *Typeface*

Lupton (2010) menyatakan bahwa *typeface* merupakan salah satu elemen yang penting dalam desain grafis. Menurut Craig (2006:14), *typeface* bisa diartikan sebagai sekumpulan huruf yang memiliki ciri atau jenis yang sama. Definisi lain

juga disampaikan oleh Felici. J (2012) yang mengatakan typeface sebagai sebuah kumpulan dari karakter huruf, angka, simbol, tanda baca, yang di desain secara bersamaan dan menjadi suatu perintah.

Sihombing (2015) menyebutkan bahwa, *typeface* memiliki dua fungsi yaitu sebagai *text* dan *display*. *Typeface* sebagai *text* berfungsi sebagai alat komunikasi verbal untuk menyampaikan informasi dan bersifat jelas serta mudah dibaca. Sedangkan, *typeface* sebagai *display* lebih mengutamakan nilai estetika, sehingga audiens lebih tertarik untuk membaca (hlm. 164).

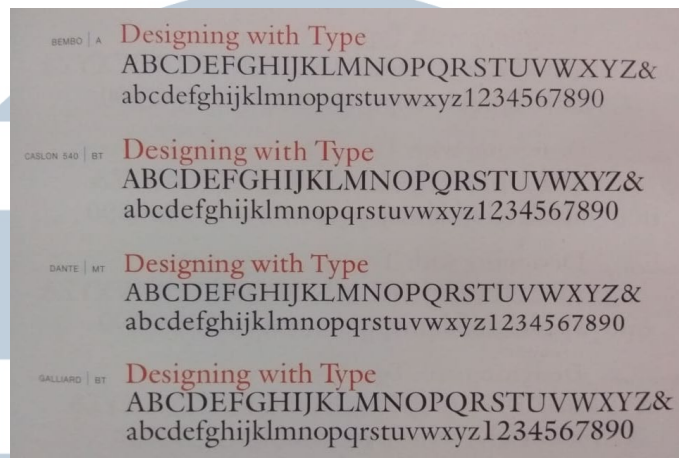
2.4.1. Klasifikasi *Typeface*

Craig (2006) menyatakan bahwa, *typeface* memiliki beberapa kategori atau klasifikasi, yaitu *Old Style*, *Transitional*, *Modern*, *Egyptian/Slab Serif*, *Sans Serif*, *Decorative/Novelty*, *Script*, dan *Black Letter* (hlm. 146). Beliau juga menambahkan, masing-masing klasifikasi huruf tersebut memiliki ciri khasnya sendiri, sehingga memudahkan dalam proses identifikasi *typeface*.

a. *Old Style*

Sebuah *typeface serif* yang berdasarkan pada contoh dari cetakan awal. *Old Style* memiliki bentuk huruf yang menunjukkan kontras tebal dan tipis pada *strokes*.

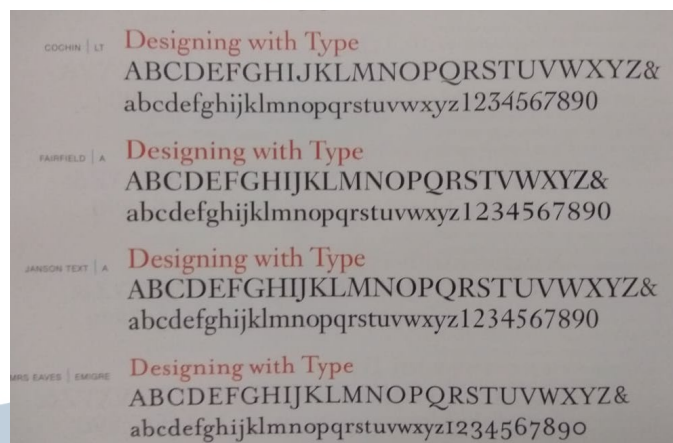
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 2.3. Contoh *Typeface Old Style*
(Craig, 2006)

b. *Transitional*

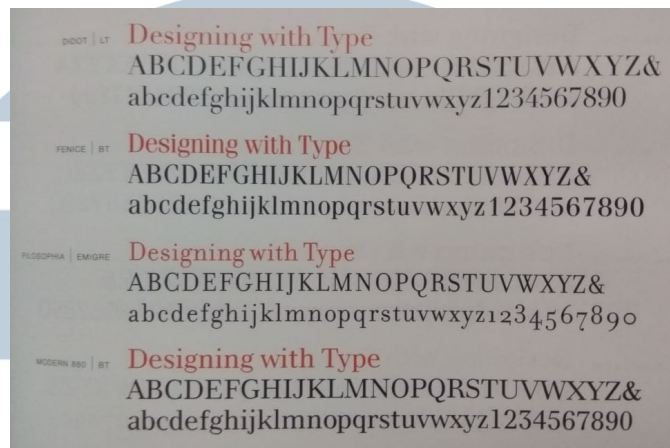
Jenis *typeface* ini ditandai dengan *serif* yang lebih halus dan jelas, serta *main strokes*-nya yang tipis.



Gambar 2.4. Contoh *Typeface Transitional*
(Craig, 2006)

c. *Modern*

Memiliki karakteristik kontras yang kuat antara tebal dan tipisnya *stroke* dan lebih menekankan pada garis vertikal yang kuat.

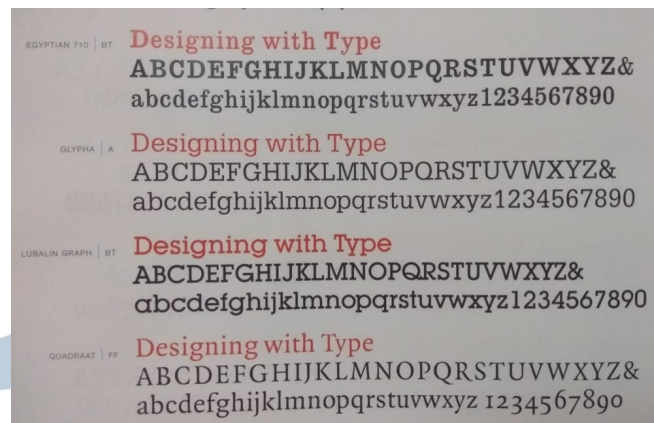


Gambar 2.5. Contoh *Typeface Modern*

(Craig, 2006)

d. *Egyptian/Slab Serif*

Typeface ini ditandai dengan karakteristik *serif* yang dominan dan tebal. Selain itu, terkadang beberapa *serif* setara dengan ketebalan dari *main strokes*. Klasifikasi ini juga biasa disebut dengan *square serif*.

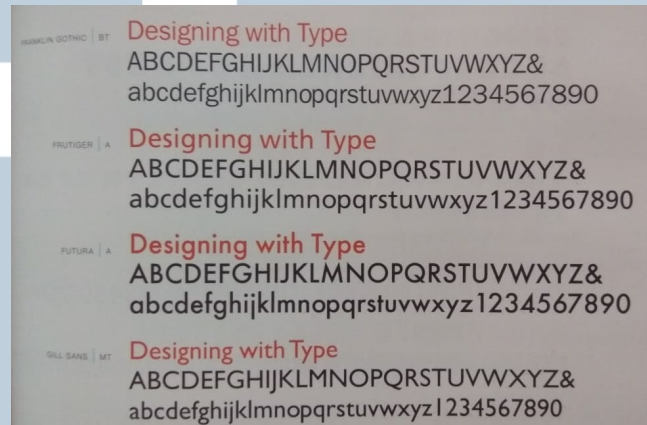


Gambar 2.6. Contoh *Typeface Egyptian/Slab Serif*

(Craig, 2006)

e. *Sans Serif*

Klasifikasi dasar yang berasal dari abad ke-20 dan tidak memiliki *serif*. *Sans serif* ditandai dengan varian yang sedikit karena hanya bisa bermain pada tebal dan tipis garis.

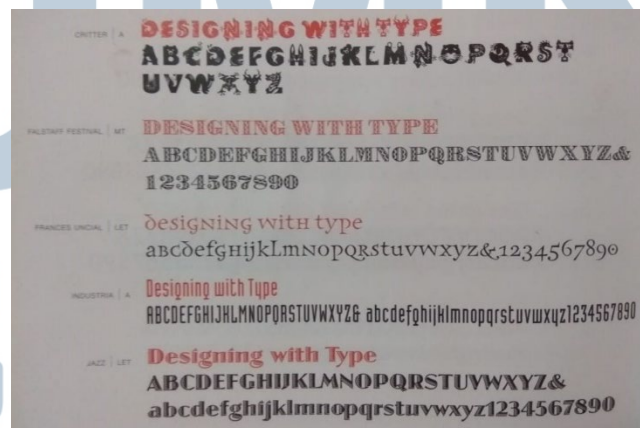


Gambar 2.7. Contoh *Typeface Sans Serif*

(Craig, 2006)

f. *Decorative/Novelty*

Bentuk huruf dengan menampilkan suatu kesan estetika tertentu dan biasanya digunakan untuk kebutuhan *display*.

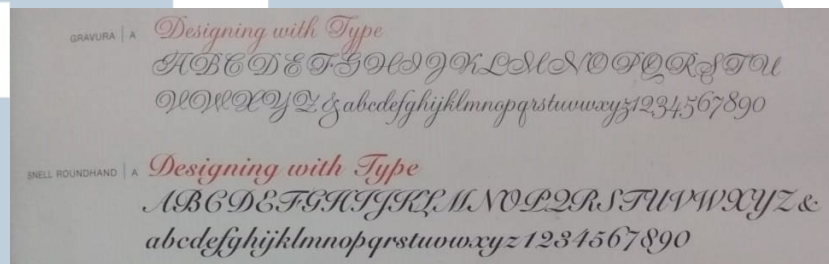


Gambar 2.8. Contoh *Typeface Decorative/Novelty*

(Craig, 2006)

g. *Script*

Script bisa biasanya dikenal dengan tulisan tangan dan kaligrafi. Sebagian besar tulisan *script* berbentuk miring ke kanan, seperti pada huruf *Gravura*.

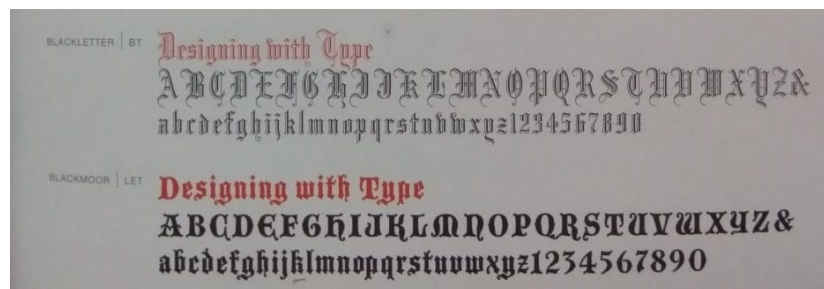


Gambar 2.9. Contoh *Typeface Script*

(Craig, 2006)

h. *Black Letter*

Black letter memiliki bentuk huruf yang padat dengan garis horisontal yang *bold*. *Black letter* juga dianggap sebagai *Gothic*, *Old English*, atau *Broken*.



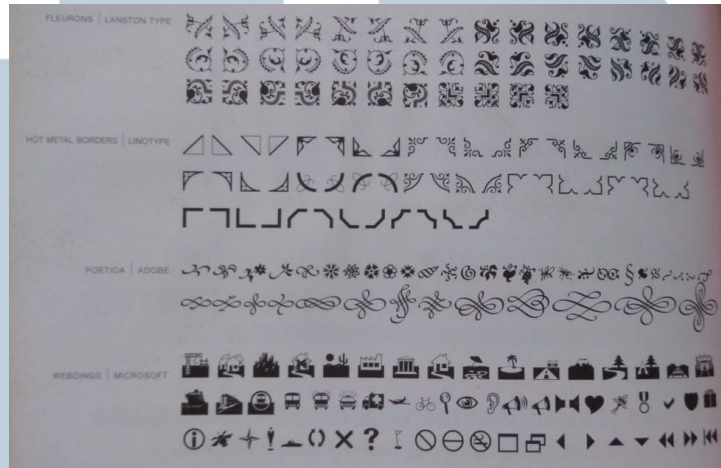
Gambar 2.10. Contoh *Typeface Black Letter*

(Craig, 2006)

i. *Ornament/Icons/Flourishes*

Elemen-elemen ini merupakan inisial *display* agar seorang desainer dapat memberikan suatu keindahan pada karyanya. Elemen ini bisa digunakan

secara satu per satu atau melakukan pengulangan untuk mendapatkan sebuah *pattern*.

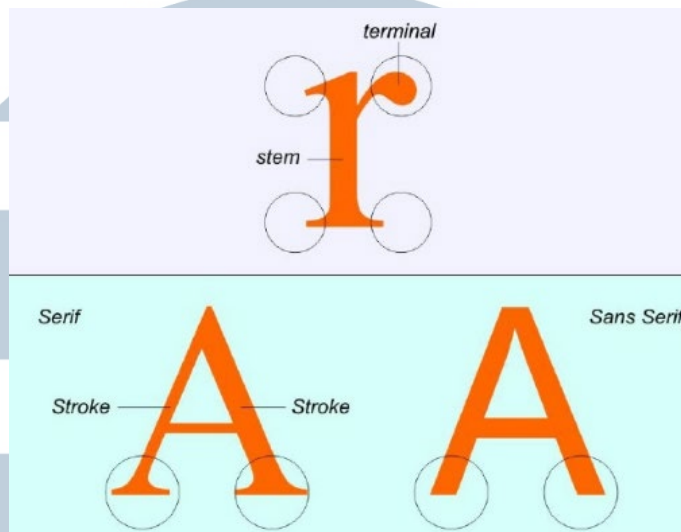


Gambar 2.11. Contoh *Typeface Ornament/Icons/Flourishes*
(Craig, 2006)

2.4.2. Anatomi Huruf

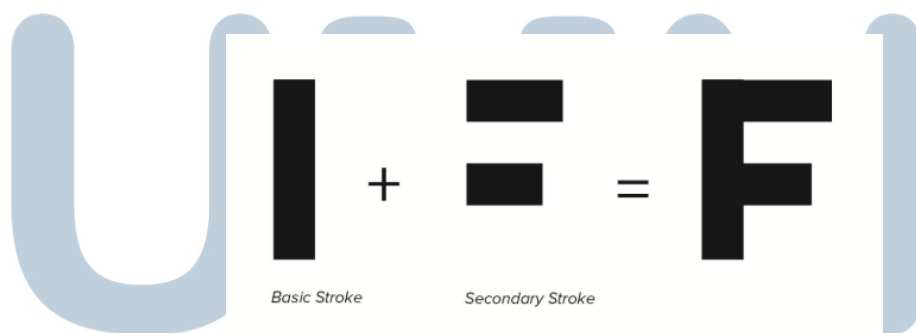
Sihombing (2001) mengatakan bahwa setiap masing-masing huruf, angka, dan tanda baca dalam tipografi disebut juga dengan karakter (*character*). Masing-masing karakter bisa dibedakan melalui garis akhir dari batang (*stem*) yang berfungsi sebagai penutup *figure* atau *form* suatu karakter, yang biasanya disebut dengan *terminal*.

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



Gambar 2.12. *Terminal, Stem, Stroke Serif & Sans Serif*
(Sihombing, 2001)

Dalam bukunya, Sihombing (2015) menjelaskan bahwa setiap huruf terdiri dari berbagai garis-garis (*strokes*). Garis-garis ini dibagi menjadi dua, yaitu garis-garis dasar (*basic strokes*) dan garis-garis sekunder (*secondary strokes*) (hlm.30).



Gambar 2.13. *Basic Stroke & Secondary Stroke*
(Sihombing, 2015)

Sihombing (2015) juga menyatakan agar huruf dapat tersusun dengan rapi, maka diperlukan suatu terminologi untuk menyusun suatu huruf (hlm.128). Berikut

ini merupakan terminologi yang umum digunakan untuk penamaan komponen-komponen dalam anatomi huruf :

1. *Baseline*

Batas garis maya horisontal yang ada pada bagian bawah untuk menempatkan huruf besar dalam posisi sejajar. Patokan dalam *baseline* yaitu huruf L, M, W, dan O.

2. *Cap Height*

Batas garis maya horisontal bagian atas untuk menempatkan huruf besar.

3. *X-Height*

Tinggi dari badan huruf kecil dimulai dari *Baseline* sampai *Meanline*.

4. *Meanline*

Batas garis maya horisontal yang menjadi bagian teratas huruf kecil.

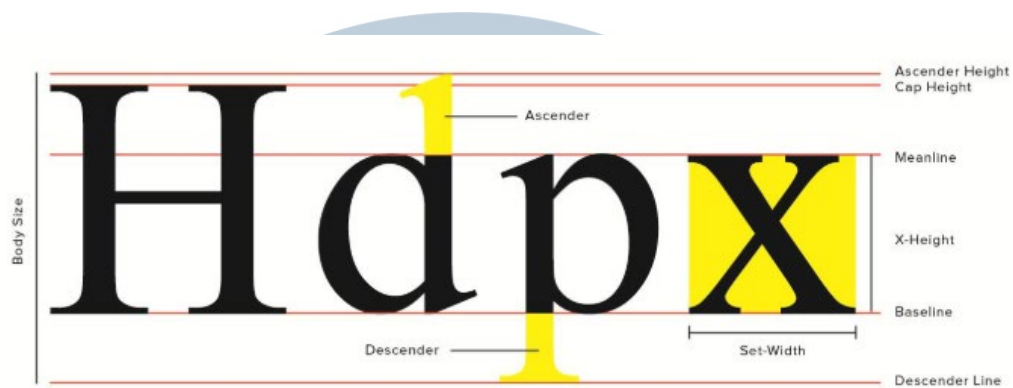
5. *Ascender*

Bagian atas dari anatomi huruf kecil yang berada di atas *Meanline*.

6. *Descender*

Bagian bawah dari anatomi huruf kecil yang berada di bawah *Baseline*.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 2.14. Terminologi Huruf
(Sihombing, 2015)

2.4.3. *Type Family*

Carter et, al. (2007) dalam bukunya mengatakan bahwa sebuah *type family* ditandai dengan sekelompok *typeface* yang memiliki desain karakter yang mirip (hlm. 43). Menurut Sihombing (2015), aspek dasar dalam sebuah *type family* yaitu aspek berat garis, proporsi, dan kemiringannya (hlm. 28-32).

1. Berat

Bentuk huruf pada dasarnya terletak pada tinggi huruf dan lebar *stem*. Berat huruf dibagi menjadi tiga bagian yaitu, *light*, *regular*, dan *bold*. Sihombing (2015) menambahkan bahwa urutan berat telah tersedia melalui *FontLab* untuk bisa merancang huruf digital. Berikut ini merupakan variasi beratnya:

a. *Ultra Light*

b. *Thin*

c. *Extra Light*

d. *Book*

e. *Regular*

f. *Normal*

g. *Demi Bold*

h. *Semi Bold*

i. *Bold*

j. *Extra Bold*

k. *Heavy*

l. *Black*

m. *Ultra*

n. *Ultra Black*

o. *Fat*

p. *Extra Black*

Berbeda dengan *FontLab*, *CSS (Cascading Style Sheet)* yang merupakan bahasa komputer yang digunakan pada *website*, memiliki skala nilai sendiri pada berat huruf. Berikut skala nilai-nilai berat huruf pada *CSS*:

a. 100: *Thin, Hairline, Ultra Light, Extra Light*

b. 200: *Light*

c. 300: *Book*

d. 400: *Regular, Normal, Plain, Roman, Standard*

e. 500: *Medium*

f. 600: *Semi Bold, Demi Bold*

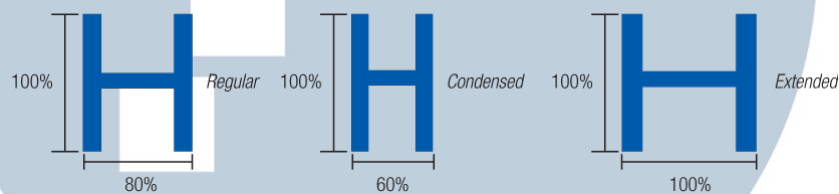
g. 700: *Bold*

h. 800: *Heavy, Black, Extra Bold*

i. 900: *Ultra Black, Extra Black, Ultra Bold, Heavy Black, Fat, Poster*

2. Proporsi

Berdasarkan proporsi dibagi menjadi tiga yaitu, *condensed*, *regular*, dan *extended*. *Condensed* ditandai dengan huruf yang lebih sempit, sedangkan *extended* lebih lebar. Kelompok ini memiliki fungsi khusus seperti, *condensed* dan *extended* yang lebih baik digunakan pada teks yang pendek untuk *headline* atau *sub-headline*.



Gambar 2.15. *Regular*, *Condensed*, dan *Extended*
(galaxign.weebly.com)

3. Kemiringan

Huruf yang memiliki kemiringan dikenal dengan *italic*. Penggunaan huruf *italic* bisa dilakukan pada penekanan kata, menunjukkan kata atau istilah dalam bahasa asing, dan juga bisa untuk menuliskan keterangan gambar (*caption*), *call out*, dan *headline* atau sub-judul. Sudut kemiringan yang baik untuk digunakan pada perancangan huruf *italic* yaitu 12° . Jika huruf lebih kecil atau lebih besar dari 12° , maka akan mempengaruhi keseimbangan dan kemudahan dalam mengenalinya.



Gambar 2.16. *Italic*

(bkd.kotimkab.go.id)

2.4.4. Sistem Pengukuran

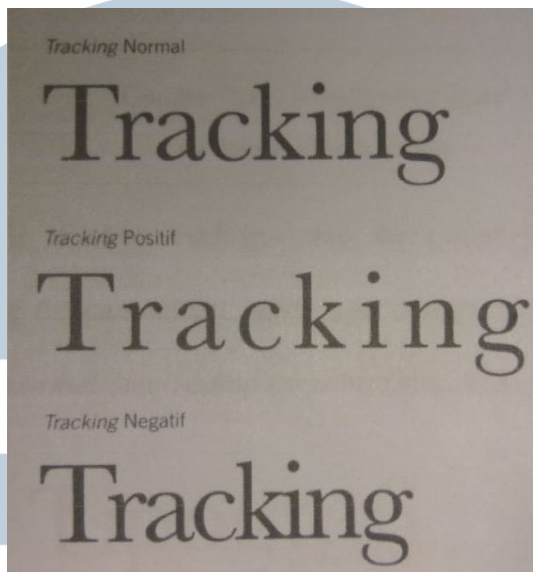
Sistem pengukuran dalam tipografi dibagi menjadi tiga yaitu, *poin*, *pica*, dan *unit*. *Point* biasa digunakan untuk mengukur tinggi huruf, *pica* digunakan untuk mengukur panjang baris. Sedangkan *unit* digunakan untuk pengukuran lebar per satuan huruf serta jarak untuk huruf (Sihombing, 2001, hlm. 20).

Sihombing (2001:24) menambahkan, di dalam pengukuran ruang tipografi memiliki istilah *kerning* yaitu jarak antar huruf, *word spacing* yaitu jarak antar kata, dan *leading* yaitu jarak antar baris. Pada bukunya juga beliau menambahkan bahwa jarak antar huruf dalam suatu naskah disebut dengan *tracking* (Sihombing, 2015, hlm. 152).

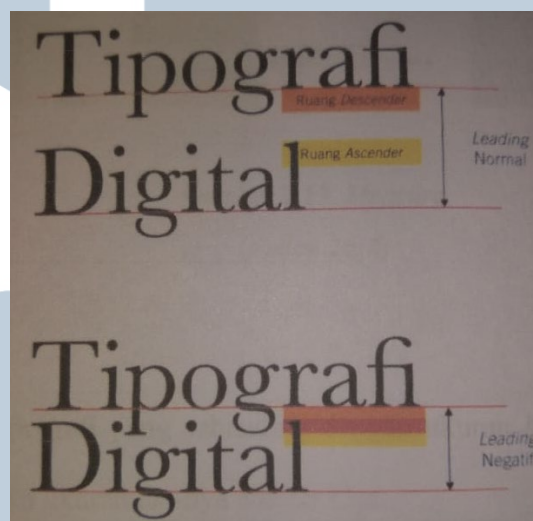


Gambar 2.17. *Kerning*

(<https://en.wikipedia.org/wiki/Kerning>)



Gambar 2.18. *Tracking*
(Sihombing, 2015)



Gambar 2.19. *Leading*
(Sihombing, 2015)

2.5. Teori Desain

Dalam bukunya, Landa (2011) mengatakan, desain grafis merupakan sebuah komunikasi visual yang dikelola melalui ide dari hasil kreasi, seleksi, dan penyusunan elemen visual, untuk menyampaikan suatu informasi kepada

masyarakat. Menurut Landa, desain tipografi merupakan salah satu bidang khusus dalam desain grafis yang lebih menfokuskan pada pembuatan huruf dan *typeface*. Seorang *type designer* biasanya memiliki suatu *type foundries* dan adapun yang hanya membuat *handmade type* dan *typeface*. (hlm. 2-8).

2.5.1. Elemen Desain

Landa (2011:16-20) membagi elemen desain berbentuk dua dimensi dan dibagi menjadi tiga bagian sebagai berikut:

1. Garis

Garis merupakan elemen dasar yang terbentuk dari gabungan titik-titik dan dapat diukur melalui panjangnya, bukan lebarnya. Pada umumnya, garis memiliki peran penting dalam komposisi dan komunikasi. Garis bisa berbentuk lurus, lengkungan, atau berupa patahan, sesuai kebutuhan dalam desain serta dapat menuntun mata orang yang melihatnya. Elemen ini bisa dikualifikasikan tergantung pada ketebalan, kehalusan, keteraturan, dan seterusnya.

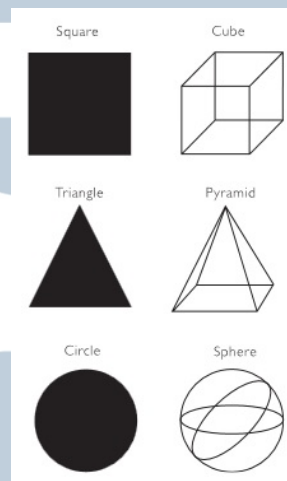
Berikut ini beberapa fungsi dasar dari elemen garis:

- Mempertegas bentuk, tepi, tulisan, gambar, dan ornamen;
- Menggambarkan serta menentukan batas-batas area dalam suatu komposisi desain;
- Membantu mengatur komposisi secara visual;
- Membantu menuntun arah penglihatan; dan
- Membantu mempertegas ekspresi.

Dalam perancangan typeface, garis sangat berperan penting untuk mempertegas bentuk huruf dan dapat membuat karakteristik dalam huruf menjadi hidup.

2. Bentuk

Bentuk merupakan wujud dasar dari sebuah objek yang terbentuk dari gabungan garis, warna atau tekstur pada suatu permukaan dua dimensi yang memiliki panjang dan lebar. Bentuk dasar dibagi menjadi tiga yaitu, persegi, segi tiga, dan lingkaran. Setiap bentuk tersebut dapat dijadikan bentuk tiga dimensi seperti, kubus, piramida, dan bola.



Gambar 2.20. Bentuk Dasar

(Landa, 2011)

Adapun jenis-jenis bentuk sebagai berikut:

- Bentuk geometris, bentuk yang bersifat kaku dan tersusun dari garis tepi yang lurus dan lengkungan yang presisi;
- Bentuk organis, bentuk yang digambarkan secara bebas sehingga menimbulkan kesan yang alami;

- *Rectilinear shape*, hasil gabungan garis-garis lurus;
- *Curvilinear shape*, digambarkan melalui garis lengkung yang mendominasi;
- *Irregular shape*, dibentuk melalui hasil kombinasi garis lengkung dan garis lurus; dan
- Bentuk yang tidak sengaja, dihasilkan dari ketidaksengajaan dalam menggunakan sebuah material.

Dalam desain grafis, karakter atau bentuk huruf, angka, dan tanda baca bisa dikatakan sebagai bentuk yang memiliki suatu karakteristik tertentu untuk memberikan simbolisasi pada suatu bunyi atau bahasa. Seperti halnya bentuk dasar, huruf bisa dalam bentuk *rectilinear*, *curvilinear*, geometris, atau organis.

3. Warna

Elemen ini memiliki fungsi provokatif untuk menarik perhatian orang yang melihatnya. Berdasarkan asalnya, warna dibagi menjadi dua bagian yaitu, *subtractive color* dan *additive color*. *Subtractive color* merupakan warna yang timbul secara alami pada objek akibat dari pigmen. Sedangkan *additive color* merupakan warna yang berasal dari cahaya yang biasanya ada pada layar media digital.

Swasty (2010) menambahkan warna pokok yang tergolong dalam warna *additive* yaitu, merah, hijau, dan biru yang sering disebut RGB. Sementara warna pokok yang tergolong dalam warna *subtractive* yaitu, *cyan*, *magenta*, dan *yellow* yang sering disebut CMY (hlm. 6-7).

Seperti dikutip oleh Swasty, menurut teori warna Brewster, warna diklasifikasikan menjadi empat, yaitu warna primer, sekunder, tersier, dan netral (Swasty, 2010, hlm. 7).

a. Warna Primer

Warna primer merupakan warna dasar yang tidak bisa dihasilkan dari pencampuran warna lain. Warna primer terdiri dari Merah, biru, dan kuning (hlm. 8).

b. Warna Sekunder

Warna sekunder merupakan hasil pencampuran dari dua warna primer dengan perbandingan 1:1. Warna sekunder terdiri dari jingga, hijau, dan ungu (hlm. 8).

c. Warna Tersier

Warna tersier merupakan hasil pencampuran dari warna primer dan warna sekunder. Salah satunya yaitu, pencampuran warna biru dan hijau akan menghasilkan warna *turquoise* (hlm. 9).

d. Warna Netral

Warna ini dihasilkan dengan mencampur semua warna sehingga menghasilkan warna hitam dengan perbandingan 1:1 (hlm. 9).

4. Tektur

Tekstur merupakan suatu kualitas permukaan pada suatu objek yang dapat diraba atau dirasakan oleh indra peraba melalui sentuhan langsung. Dalam sebuah desain terdapat dua kategori dari tekstur yaitu, *tactile textures* dan *visual textures*. *Tactile textures* dapat diraba dan dirasakan secara langsung

dan biasanya juga dikenal sebagai *actual textures*. Dalam sebuah proses pencetakan, *tactile textures* biasa dilihat pada beberapa teknik seperti *embossing*, *stamping*, *letterpress*, dan sebagainya. Sedangkan *visual textures* dihasilkan oleh buatan tangan manusia yang merupakan ilusi dari tekstur yang sebenarnya. Hal ini bisa dilihat pada gambar, lukisan, fotografi, dan beberapa pembuatan gambar (Landa, 2011, hlm.23).

2.5.2. Prinsip Desain

Landa (2011:24) menyatakan bahwa prinsip desain saling berhubungan satu sama lain. Landa kemudian merangkum beberapa prinsip desain sebagai berikut:

1. *Balance*

Menurut bukunya, Landa (2011:25) mengatakan *balance* merupakan suatu keseimbangan atau kestabilan yang dipengaruhi oleh masing-masing sisi pada sebuah objek. *Balance* dapat membuat komposisi menjadi lebih stabil, sehingga audiens dapat dengan mudah untuk menikmati desain. Selain itu, *balance* merupakan prinsip desain yang prosesnya harus melibatkan prinsip yang lain.

a. *Symmetric Balance*

Simmetry merupakan suatu objek setara yang saling berhadapan yang memiliki bobot visual dengan berat yang sama dan terletak pada tengah *workspace*. Hal ini juga bisa disebut sebagai *reflection symmetry*. *Symmetry* juga dapat memberikan keharmonisan dan kestabilan dalam suatu desain.

b. *Asymmetric Balance*

Asymmetry merupakan kebalikan dari *symmetric balance*, dimana bobot visual dapat disampaikan dengan bobot visual dari elemen lain tanpa merefleksikannya atau meletakkannya di pusat workspace. *Asymmetric balance* dapat dicapai jika posisi, bobot visual, warna, ukuran, bentuk, maupun tekstur tanda pada suatu ruang berlawanan dengan tanda yang lain.

c. *Radial Balance*

Landa (2011:26-28) menyebutkan dalam bukunya *radial balance* dihasilkan melalui kombinasi antara keseimbangan vertikal dan horisontal. Elemen desain yang menyebar ke arah luar dari satu titik pusat atau bisa terdapat penyebaran satu atau lebih elemen desain secara meluas dan berulang.

2. *Emphasis*

Penekanan disini merupakan elemen visual yang disusun berdasarkan kebutuhan. Tekanan suatu elemen visual terhadap elemen yang lain dapat menyebabkan elemen tersebut menjadi lebih dominan. *Emphasis* atau tekanan ini juga sangat berhubungan dengan penentuan titik fokus pada suatu desain (Landa, 2011, hlm. 28-29).

3. Ritme

Menurut Landa (2011), ritme menjadi sangat penting dalam mengatur konsistensi dari elemen visual pada sebuah desain. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi ritme yaitu, warna, tekstur, *balance*, *emphasis*, serta

figure and ground. Tidak hanya itu, ritme juga memiliki dua jenis yakni, repetisi dan variasi. Repetisi merupakan pengulangan yang berkali-kali pada sebuah elemen visual secara konsisten. Sedangkan variasi ditandai dengan modifikasi pola dengan pengubahan elemen desain seperti, bentuk, ukuran, jarak, posisi, warna, dan bobot visualnya (hlm. 31-32).

4. *Unity*

Suatu kesatuan dalam desain dapat tercapai jika semua elemen desain dapat saling berhubungan dan bekerja sama. Berikut ini adalah beberapa pendekatan untuk bisa mencapai suatu kesatuan dalam sebuah desain (Landa, 2011, hlm. 31-32):

- *Similarity*, elemen yang dikelompokkan berdasarkan bentuk, tekstur, warna, arah, dan ukuran.
- *Proximity*, elemen yang dikelompokkan berdasarkan kerapatan antar elemen.
- *Contiunity*, elemen yang dikelompokkan berdasarkan alur setiap elemen sehingga memberi kesan adanya sebuah pergerakan.
- *Closure*, elemen yang dikelompokkan berdasarkan pembentukan kesatuan melalui dua atau lebih elemen desain dengan menggunakan proses berpikir atau pengalaman audiens terhadap suatu visual.

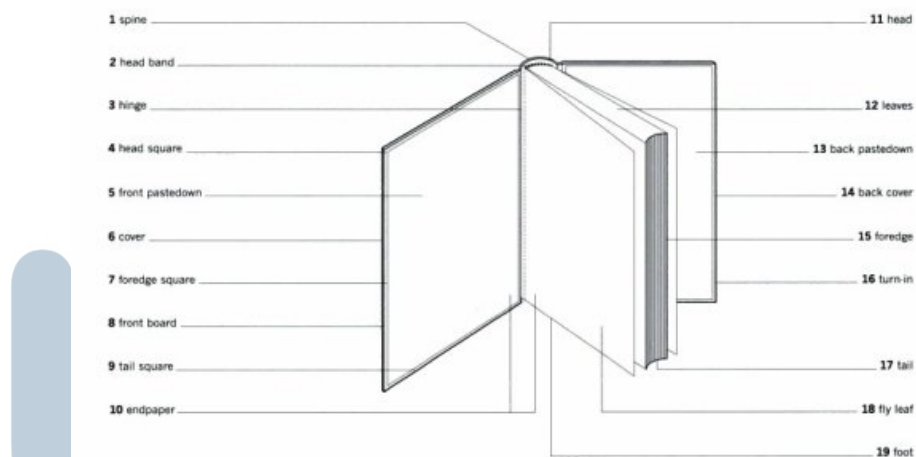
2.6. **Buku**

Menurut Haslam (2006:9), buku merupakan suatu wadah yang tersusun dari halaman yang dijilid, dengan fungsinya untuk mendokumentasikan, memberi

informasi, menjelaskan, dan menyebarkan ilmu pengetahuan kepada para pembaca dari waktu ke waktu.

2.6.1. Anatomi Buku

Berdasarkan Haslam (2006), anatomi buku dibagi menjadi tiga bagian, yaitu *the book block*, *the page*, dan *the grid*. Komponen dari *the book block* yang bisa terlihat secara fisik, seperti *spine*, *cover*, dan lain-lain. *The page* berkaitan dengan format, seperti *landscape*, *potrait*, dan sebagainya. Sedangkan *the grid* merupakan komponen dasar buku yang tidak terlihat, yang berguna dalam mengatur letak dari elemen desain. Contoh *the grid* yaitu, *foot margin*, *head margin*, dan lainnya (hlm. 20-21).



Gambar 2.21. *The Book Block*

(Haslam, 2006)

2.6.2. Layout

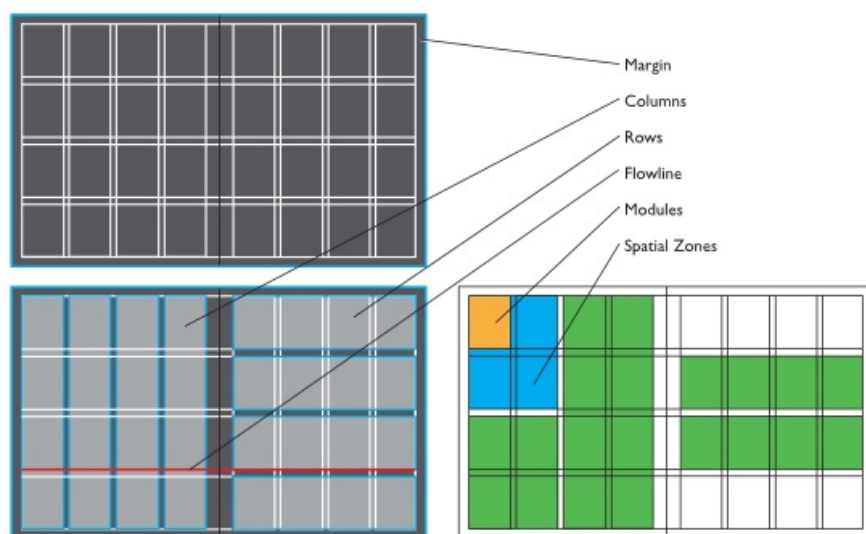
Layout merupakan suatu penataan visual dan tulisan pada sebuah cetakan atau lembar digital. *Layout* juga yang mengatur komposisi dari semua bagian desain (Landa, 2011, hlm. 132).

2.6.2.1. Grid

Grid merupakan sebuah panduan dan struktur komposisi yang terdiri dari garis vertikal dan horisontal serta membaginya menjadi kolom dan margin.

Grid mengorganisasikan tulisan dan gambar agar tercipta keharmonisan dalam suatu desain. Dalam perancangan *typeface*, *grid* berfungsi untuk menentukan bentuk anatomi dari huruf. Selain itu, *grid* juga berfungsi dalam pembuatan *type specimen book* (Landa, 2011, hlm. 158-159).

Berikut ini merupakan beberapa elemen yang ada pada grid (Landa, 2011, hlm. 160):



Gambar 2.22. Elemen Grid

(Landa, 2011)

Selain itu, menurut Tondreau (2009:11), *grid* juga dibagi menjadi beberapa jenis seperti berikut:

a. *Single-Column Grid*

Pada umumnya digunakan pada konten bacaan yang terus menerus, seperti laporan, esai maupun buku.

b. *Two-Column Grid*

Biasanya digunakan untuk mengatur konten dengan tulisan yang banyak atau memberikan informasi yang berbeda-beda.

c. *Multicolumn Grid*

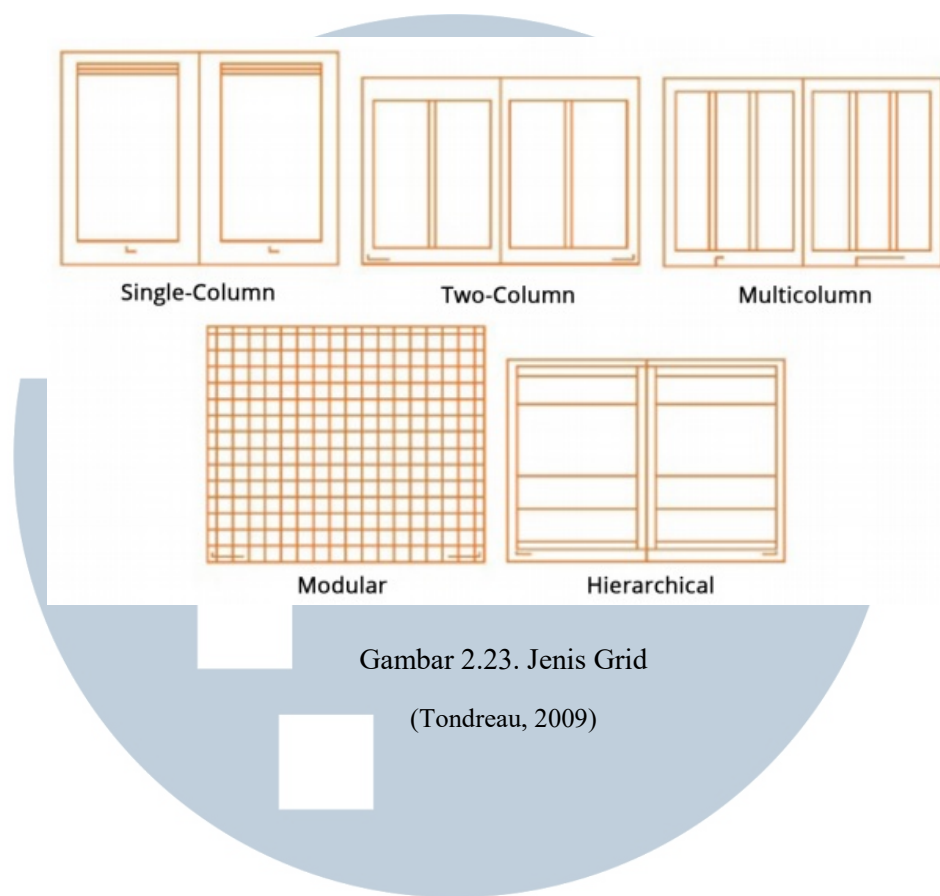
Jenis *grid* ini memiliki sifat yang fleksibel dibandingkan *grid* dengan satu atau dua kolom. *Grid* ini biasanya dipakai untuk menyusun konten pada majalah atau website yang menampilkan iklan atau video.

d. *Modular Grid*

Modular grid biasanya digunakan untuk menyusun informasi yang lebih rumit dan bervariasi, seperti pada koran, kalender, diagram, maupun tabel.

e. *Hierarchical Grid*

Jenis *grid* ini biasanya terdiri dari beberapa kolom horizontal yang membagi satu halaman menjadi beberapa bagian. *Grid* ini juga biasanya digunakan pada *website* yang menampilkan informasi secara terus-menerus ke bawah.



Gambar 2.23. Jenis Grid

(Tondreau, 2009)

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA