



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. Betawi

Seperti dikatakan oleh Dr. Yasmine Zaki Shahab (1997), awalnya Betawi dikenal sebagai Batavia dan merupakan kota pelabuhan serta perdagangan yang dibangun Belanda di sebelah timur sungai Ciliwung. Masyarakat Betawi adalah penduduk asli Jakarta saat ini. Dikutipnya dari Prof. Nothofer dari Frankfurt University, masyarakat Betawi merupakan suku campuran yang berasal dari daerah Kalimantan Barat yang bermigrasi pada abad ke-10 dengan melintasi daerah Sumatera Tenggara, daerah Sriwijaya, lalu masuk ke Jakarta. Masyarakat Betawi diduga kuat merupakan pencampuran orang-orang Jawa, Melayu, Bali, Bugis, Makasar, Sunda, dan Mardjikers (keturunan Indo-Portugis) yang telah memasuki wilayah Batavia sejak awal abad 16.

Masih terdapat kemungkinan besar bahwa masyarakat Betawi juga merupakan pencampuran pendatang asing dari Cina, Eropa, Arab, Jepang, dan lain sebagainya dengan penduduk asli.

2.2. Tipografi

Tipografi merupakan disiplin ilmu yang mempelajari tentang salah satu komponen desain yaitu huruf. Hal ini diperkuat dengan pendapat Rustan (2011), tipografi sendiri adalah suatu disiplin mengenai pengaturan komposisi huruf-huruf (hlm. 17).

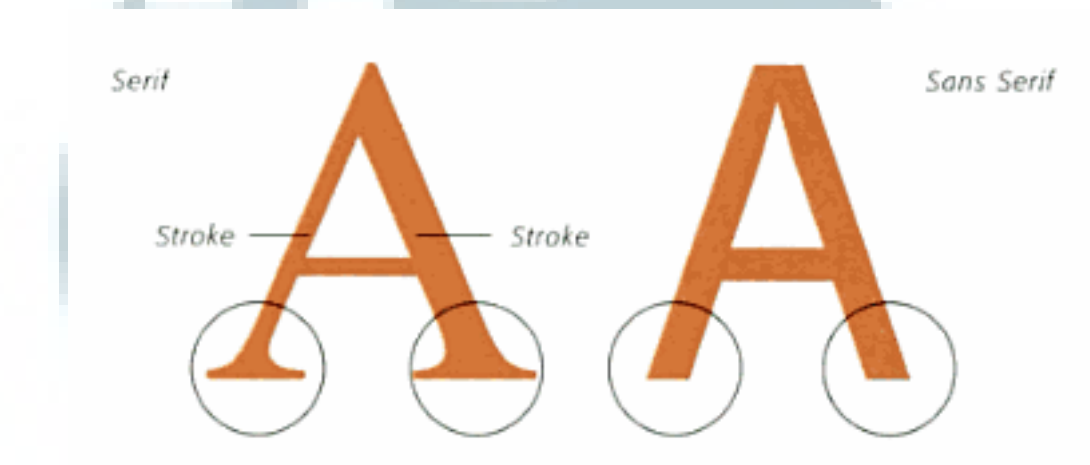
Tipografi dapat menghasilkan *typeface* yang dalam kata lain dapat dikatakan sebagai sekumpulan huruf yang memiliki jenis atau ciri yang sama. Penjabaran ini juga dilanjutkan oleh Rustan (2011), *typeface* memiliki beberapa klasifikasi, yaitu Black Letter, Humanist, Old Style, Transitional, Modern, Slab Serif, Sans Serif, Script dan Cursive, dan Display (hlm. 47-50). Klasifikasi ini kemudian dilakukan dengan tujuan memudahkan proses identifikasi *typeface* yang akan digunakan dan menjadi acuan atau pembandingan (hlm. 46).

Agar pesan dapat tersampaikan dan dimengerti secara efektif, maka *typeface* yang digunakan harus memiliki *mood* yang sesuai. Karena tiap *typeface* memiliki kepribadiannya sendiri (Rustan, 2011, hlm. 108-109).



Gambar 2.1. *Terminal & Stem*
(Tipografi Dalam Desain Grafis/Danton Sihombing, 2001)

Dalam bukunya, Sihombing (2001) menjelaskan bahwa setiap individu dari huruf, angka, serta tanda baca dalam tipografi disebut sebagai karakter (*character*). Tiap karakter, apapun jenisnya, akan ditemukan beberapa garis akhir dari batang (*stem*) yang berfungsi sebagai penutup dari *figure* karakter itu sendiri, yang disebut *terminal*.



Gambar 2.2. *Stroke Serif & Sans Serif*
(Tipografi Dalam Desain Grafis/Danton Sihombing, 2001)



Gambar 2.3. *Basic Stroke & Secondary Stroke*
(Tipografi Dalam Desain Grafis/Danton Sihombing, 2001)

Secara umum suatu karakter huruf memiliki kombinasi dari garis (*strokes*), selanjutnya garis tersebut dibagi menjadi dua, yaitu guratan garis dasar (*basic stroke*) dan guratan garis sekunder (*secondary stroke*) (hlm. 14-15).

Selain itu tipografi memiliki beberapa terminologi yang umum digunakan dalam penamaan setiap komponen visual yang terstruktur dalam fisik huruf, dijabarkan oleh Sihombing (2001, hlm. 13), yaitu:

1. *Baseline*

Sebuah garis maya lurus horizontal yang menjadi batas dari bagian terbawah dari setiap huruf besar.

2. *Capline*

Sebuah garis maya lurus horizontal yang menjadi batas dari bagian teratas dari setiap huruf besar.

3. *Meanline*

Sebuah garis maya lurus horizontal yang menjadi batas dari bagian teratas dari badan setiap huruf non-kapital.

4. *x-Height*

Jarak ketinggian dari *baseline* sampai ke *meanline*. x-height merupakan tinggi dari badan huruf non-kapital. Cara termudah mengukur ketinggian badan huruf non-kapital adalah dengan menggunakan huruf 'x'.

5. *Ascender*

Bagian dari huruf non-kapital yang posisinya tepat berada di antara *meanline* dan *capline*.

6. *Descender*

Bagian dari huruf non-kapital yang posisinya tepat berada di bawah *baseline*.

2.2.1. Komponen Pelengkap Tipografi

Dalam sebuah komposisi *typeface* tentunya terdapat komponen penyusun yang memiliki peran yang berbeda-beda. Komponen penyusun tersebut, di antaranya:

2.2.1.1. Layout

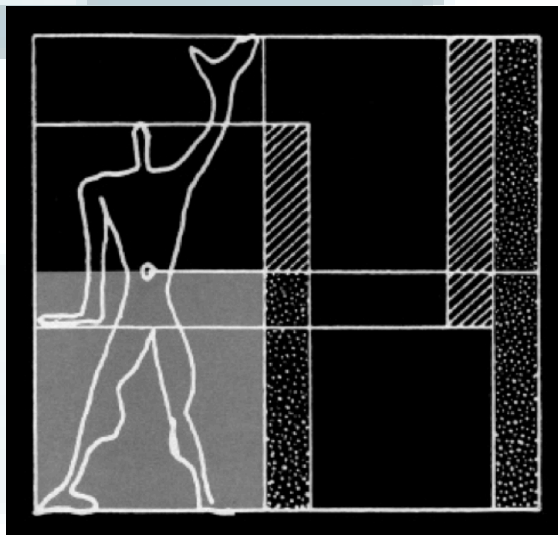
Layout adalah tata cara peletakan untuk membimbing dan memberikan informasi sekaligus menghibur pembacanya (Harris & Ambrose, 2011, hlm. 10). Selain Harris, Rustan (2009) juga sependapat, bahwa *layout* bertujuan untuk menyampaikan informasi dengan lengkap dan tepat, serta memberi kenyamanan dalam membaca. Beliau juga menjelaskan bahwa *layout* dapat dijabarkan sebagai tata letak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep atau pesan yang dibawanya (hlm. 27).

Selain itu *layout* memiliki banyak elemen pendukung yang memiliki peran yang berbeda-beda dalam membangun keseluruhan *layout* (Rustan, 2009, hlm. 23). Elemen *layout* tersebut terbagi menjadi dua bagian, yaitu:

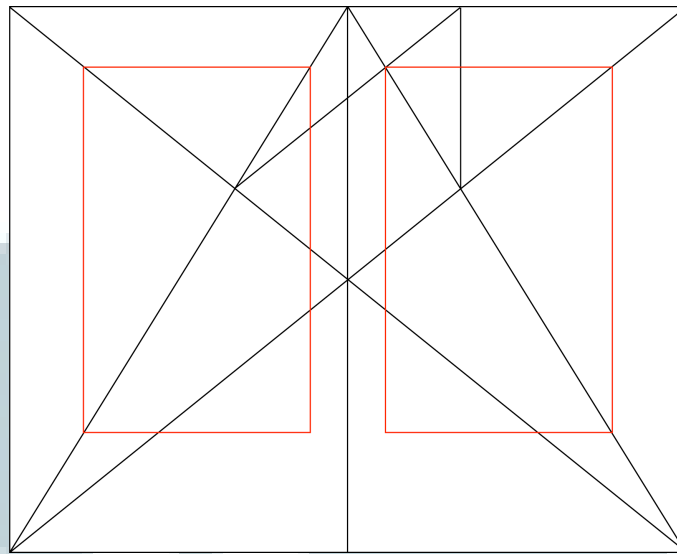
1. *Grid*

Grid digunakan sebagai alat bantu untuk melakukan *layout-ing*. *Grid* memberi kemudahan dalam melakukan peletakan elemen *layout* dan mempertahankan konsistensi dan kesatuan suatu *layout* (Rustan, 2009, hlm. 68).

Senada dengan Rustan, Sihombing (2001) menjelaskan bahwa *grid* adalah solusi bagi masalah penataan elemen-elemen visual dalam sebuah ruang. *Grid system* dapat digunakan menjadi rangka bagi sebuah komposisi visual. Dengan menggunakan *grid system*, konsistensi dalam melakukan repetisi menjadi lebih mudah dan dapat menciptakan rancangan visual yang komunikatif serta memuaskan secara estetik (hlm. 87).



Gambar 2.4. *Modular Grid*
(<http://scm.ulster.ac.uk/~B00581445/des106/images/modular.jpg>)



Gambar 2.5. *Golden Section Grid*
http://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/4/42/Golden_section_page.png

Le Corbusier adalah seorang arsitek terkemuka di abad 20, sekaligus pencipta sistem perancangan yang disebut *Modulor*, seperti ilustrasi gambar di atas. Sistem ini berbasis pada tiga pokok titik anatomi tubuh manusia, yaitu rongga perut, bagian teratas kepala, dan ujung jari tangan yang di angkat. Sebuah *layout* berbasis *golden section*, akan menghasilkan lebar margin yang tidak sama dan lebih dinamis (Sihombing, 2001, hlm. 87-88).

2. *Margin*

Margin digunakan untuk menentukan jarak antara pinggir kertas dengan daerah kerja yang berisi elemen *layout* (Rustan, 2009, hlm. 64).

2.2.1.2. Warna

Menurut Swasty (2010), secara objektif warna adalah sifat cahaya yang dipancarkan. Sementara secara subjektif, warna adalah sebagian dari pengalaman indra penglihatan (hlm. 6). Warna terbagi menjadi dua, yaitu *additive* dan *subtractive*. Warna *additive* adalah warna yang berasal dari cahaya atau spektrum. Warna pokok pada *additive* adalah merah, hijau, dan biru. Biasa dikenal dengan istilah warna RGB (hlm. 6). Warna *subtractive* adalah warna yang berasal dari bahan/pigmen. Warna pokok *subtractive* adalah *cyan*, magenta, *yellow* atau lebih dikenal dengan istilah CMY (hlm. 7).

Demikian dikutip oleh Swasty, menurut teori warna Brewster, warna yang berada di alam di klasifikasi menjadi empat, yaitu warna primer, sekunder, tersier, dan netral (Swasty, 2010, hlm. 7). Lingkaran warna Brewster di antaranya:

1. Warna primer

Warna primer adalah warna dasar yang tidak dicampur dengan warna lain. Golongan warna primer adalah merah, biru, dan kuning (hlm. 8).

2. Warna sekunder

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

3. Warna tersier

Warna tersier merupakan campuran salah satu warna primer dengan warna sekunder. Sebagai contoh, warna yang diperoleh adalah warna turquoise, hasil pencampuran warna biru dan hijau (hlm. 9).

4. Warna netral

Warna netral adalah hasil campuran ketiga warna dasar dengan proporsi 1:1:1. Hasil pencampuran warna yang tepat biasanya akan membentuk warna hitam (hlm. 9).

2.3. Sistem Pengukuran dalam Tipografi

Sistem pengukuran dalam tipografi dibagi menjadi tiga, di antaranya adalah *point*, *pica*, dan *unit*. *Point* digunakan untuk mengukur tinggi huruf, sedangkan *pica* digunakan untuk mengukur panjang baris. Pengukuran lebar per satuan huruf serta jarak antar huruf digunakan satuan unit. (Sihombing, 2001, hlm. 20).

Dalam pengukuran ruang tipografi di kenal istilah *kerning* yaitu jarak antarkhuruf, *word spacing* yaitu jarak antarkata, dan *leading* yaitu jarak antarbaris. (Sihombing, 2001, hlm. 24).

2.4. Sintaksis Tipografi

Menurut Sihombing (2001), sintaksis dalam tipografi tidak memiliki aturan yang baku, dan dapat dimengerti sebagai sebuah proses penataan elemen-elemen visual ke dalam kesatuan bentuk yang kohesif (hlm. 80).

2.5. Identitas Visual

Bagi sebuah merek identitas sarat akan emosi dan tidak terlupakan. Marc Gobe (2005) dalam bukunya menyatakan bahwa sebuah bentuk visual dari identitas (logo) yang kuat dapat mendekatkan hubungan antara produk atau usaha dengan masyarakat atau konsumennya. Di samping itu sebuah identitas dapat menjadi steno visual yang akan memudahkan penyampaian makna sehingga sebuah pesan dapat tersampaikan dengan lebih mudah. Produk yang menyandang logo dari perusahaan ternama diuntungkan oleh persepsi bahwa produk itu memiliki kualitas di atas rata-rata atau bahkan kualitas nomor satu. Dari daya tarik yang dapat ditimbulkan oleh sebuah identitas, kenyamanan yang ditimbulkan dari merek yang telah dikenal juga dapat memperkuat *desire* yang dimiliki konsumen (hlm. 129).

Aspek nyata yang hadir dalam sebuah identitas visual seperti nama, warna, simbol, dan elemen desain lainnya dapat mendefinisikan merek, membedakan produk dari kompetitornya. Sebuah identitas visual dapat menciptakan ikatan emosional dengan konsumennya. Seperti yang disampaikan oleh Marianne Klimchuk dan Sandra A. Krasovec (2006), ikatan antara merek dan konsumen sejatinya merupakan hal "yang-harus-dimiliki" (hlm. 40).