



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. Tinjauan Teoritis Tentang Kawasan Pertokoan/*Shopping Street*

2.1.1. Pengertian Kawasan Pertokoan/*Shopping Street*

Menurut Suartika (2011:12-14) mendefinisikan bahwa *shopping street/* pertokoan adalah sebuah tempat tertutup yang berada di suatu penggal jalan yang didalamnya terjadi kegiatan perdagangan dengan jenis benda atau barang khusus, misalnya toko buku, toko pakaian, toko sepatu, dan lain – lain. Keberadaan *shopping street* saat ini sudah menjadi tujuan bagi masyarakat untuk berbelanja mendapatkan barang – barang yang diinginkan. Aktivitas berbelanja untuk mendapatkan barang yang khas, unik, dan murah menjadi tujuan masyarakat untuk datang secara khusus ke tempat *shopping street*. Jenis kawasan perbelanjaan ini biasanya berkembang di kawasan – kawasan wisata, kawasan pertokoan yang menarik dikunjungi wisatawan. Sementara itu, menurut Peraturan Menteri Perdagangan nomor 70 pasal 1 (2013:4) menyatakan bahwa kawasan pusat perbelanjaan adalah suatu area tertentu yang terdiri dari satu atau beberapa bangunan yang didirikan secara vertikal maupun horisontal, yang dijual atau disewakan kepada pelaku usaha atau dikelola sendiri untuk melakukan kegiatan perdagangan barang.



Gambar 2.1. Pertokoan di Zenkoji Jepang

(Sumber: http://japan-magazine.jnto.go.jp/en/1507_shoppingstreet.html)



Gambar 2.2. Pertokoan di Passer Baroe Jakarta

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

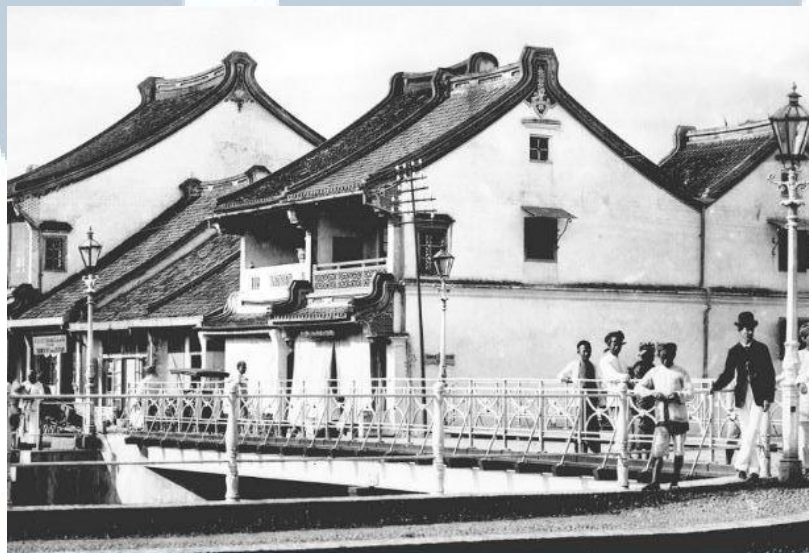
2.2. Tinjauan Tentang Passar Baroe Jakarta

Secara administratif Passer Baroe Jakarta termasuk wilayah Kelurahan Pasar Baru, Kecamatan Sawah Besar, Jakarta Pusat yang pada masa kini lebih dikenal dengan pusat berbelanja barang kelontong, elektronik, pakaian, sepatu, dan lain – lain. Wilayah Passer Baroe Jakarta memiliki luas wilayah 1.82 KM² dengan batas wilayah Jalan Lautze Raya di utara, Sungai Lio di selatan, Sungai Ciliwung di timur, dan Mangga Besar di bagian barat. Sebagai salah satu pusat perbelanjaan tertua di Jakarta setelah Pasar Senen dan Pasar Tanah Abang, tentunya Passer Baroe Jakarta memiliki rentetan sejarah yang bernilai tinggi. Didalam area Passer Baroe Jakarta, masih sangat terasa jejak sejarah bekas orang Tionghoa, Eropa, dan India mulai dari bangunan tua seperti toko, vihara, kuil, dan gedung pemerintah. Perpaduan antara modernisme dan peninggalan kolonial membuat Passer Baroe Jakarta memiliki kharisma tersendiri, karakter yang membuat Passer Baroe Jakarta sebagai salah satu aset penting Jakarta, dan sebagai cerita dari perjalanan sejarah kota Jakarta yang panjang.

2.2.1. Asal nama Passer Baroe Jakarta

(Hambali, 2017) mengatakan bahwa asal muasal nama Pasar Baru Jakarta atau dikenal dengan Passer Baroe berasal dari Bahasa Belanda. Passer diartikan sebagai Pasar, sedangkan Baroe berasal dari kata Brug yang berarti jembatan dalam Bahasa Belanda karena untuk menuju ke pasar ini pengunjung harus melewati sebuah jembatan penghubung. Karena orang Indonesia dan Tionghoa pada saat itu sulit mengucapkan Bahasa Belanda ‘Brug’ maka pemerintah Belanda mengubah kata

tersebut menjadi Baroe yang ditulis dengan ejaan lama. Menurut (Heuken 1982: 153) , Passer Baroe dalam Bahasa Inggris diartikan sebagai *New Market*, karena pada saat itu Passer Baroe tergolong pusat perbelanjaan baru dan sebagai alternatif untuk melengkapi 2 pasar yang sudah ada yaitu Pasar Tanah Abang dan Pasar Senen. Sedangkan, dalam bahasa mandarin dinamakan Xin Pasat.



Gambar 2.3. Jembatan Pasar Baru Jakarta tahun 1910

(Sumber: <https://www.pinterest.co.uk/pin/416020084320282490/>)

2.2.2. Sejarah Passer Baroe Jakarta

A. Sebelum

Gubernur VOC saat itu, J.P.Coen membutuhkan pedagang dan petani Tionghoa untuk membantu mereka dalam mengembangkan Jayakarta menjadi daerah

kolonial yang moderen dengan menyuplai makanan dan keperluan lainnya kepada Belanda. Pada saat itu area sekitar Batavia dikenal dengan sebutan *Ommelande*. Disini, Belanda dan orang Tionghoa memanfaatkan lahan hutan untuk dijadikan persawahan dan kebun kelapa. Pada masa itu, seluruh orang Tionghoa yang hendak pergi ke Batavia harus memiliki izin masuk wilayah, dan mereka hanya diperbolehkan masuk melalui 2 pintu yaitu Pintu Besar dan Pintu Kecil (Raben 2007:102-103).

Kemudian Belanda kembali memperluas daerah kekuasaannya sampai ke ujung selatan sungai Ciliwung. Perluasan daerah kekuasaan ini menghasilkan kenaikan pada jumlah pemukiman terutama pemukiman orang Tionghoa dan lahan pertanian di *Ommelande*. Tidak hanya itu, sudah banyak para imigran dari berbagai macam etnis seperti Jawa dan Maluku. Percampuran populasi yang berbeda – beda kemudian membuat Belanda khawatir sehingga VOC memutuskan untuk memisahkan pemukiman mereka berdasarkan etnis di *Ommelande*.

Seiring berkembangnya waktu, kawasan *Ommelande* pun berkembang pesat. Hal ini mengakibatkan banyak nya imigran yang masuk dan perkembangan mereka sangat pesat. VOC merasa sangat tidak nyaman dengan kenaikan imigran yang sangat tinggi dan mencoba untuk menekan mereka atau mengancam para imigran yang masuk. Pertumbuhan yang sangat pesat dirasakan pada jumlah penduduk miskin Tionghoa, pekerja sendiri, dan pedagang membuat khawatir gubernur Belanda saat itu, Valckenier, akhirnya memutuskan untuk mengurangi jumlah mereka. Terjadilah pembunuhan massal pada 10.000 penduduk Tionghoa di tahun 1740 (Toer 1998:124).



Gambar 2.4. Peristiwa 1740

(Sumber: <http://www.klikbatavia.com/en/content/riot-1740>)

Sebagai hasil dari pembunuhan massal tersebut, banyak orang Tionghoa lainnya pergi dari *Ommelande*, meninggalkan perkebunan mereka. Oleh karena itu, VOC mencoba untuk memaksa mereka kembali lagi dengan iming – iming bahwa Orang – orang Tionghoa diberi kekuasaan untuk mengumpulkan pajak penjualan dan mendapatkan kesempatan bekerja di sektor perdagangan (Toer 1998: 167).

Pada abad ke -17 akhir, terjadi masalah polusi udara di Kota Tua (*Old Town*) yang berdampak buruk pada kesehatan. Belanda kemudian mulai mencari daerah baru untuk di tempati. Area yang masih berbentuk hutan dan sepi tersebut bernama *Waterloopin* (Lapangan Banteng). Sementara itu, di area sekitar sungai ciliwung ternyata sudah di jadikan pemukiman oleh imigran Tionghoa yang dimana mereka menyewa lahan tersebut pada tuan tanah Belanda. Tak lama kemudian, tanah tersebut berpindah tangan kepada Cornelis Chastelein. Chastelein kemudian menjadikan sebagian lahan tersebut menjadi sawah dan perkebunan kopi.

Chastelein juga membangun sebuah rumah peristirahaan dekat Lapangan Banteng yang Ia namakan *Weltevreden* yang berarti sangat baik dan damai. Nama tersebut kemudian digunakan pada hampir seluruh area yang menjadi Jakarta Pusat. (Harris 2007: 149).

Perkembangan yang pesat dirasakan pada awal ke -18. Gubernur VOC, Vinck sangat gencar dalam pembangunan gedung dan bisnis perkebunan. Beberapa tanah kemudian di sewakan kepada penduduk Tionghoa untuk berococok tanam. Setelah Vinck digantikan oleh Jacob Mosel, *Weltevreden* dijadikan pusat pemerintahan, tidak hanya untuk Batavia tetapi untuk seluruh wilayah kekuasaan VOC. Gubernur selanjutnya, Van Der Parra, membuat *Weltevreden* menjadi pusat kegiatan ekonomi. Ada 2 tempat perbelanjaan yang dibangun yaitu Pasar Tanah Abang dan Pasar Senen (Heuken 1982: 153).

B. Awal pendirian

Melihat warga – warga Tionghoa gemar berdagang di depan tempat tinggalnya, membuat gubernur VOC saat itu, Herman William Daendles mengambil keputusan untuk membangun sebuah *shopping area* pada tahun 1820 di wilayah pemukiman orang Tionghoa. *Shopping area* tersebut dinamakan Passer Baroe (Pasar Baru). Dinamakan Passer Baroe karena pasar tersebut tergolong pasar yang baru dan pasar alternatif untuk melengkapi 2 pasar yang sudah ada sebelumnya yaitu, Pasar Senen dan Pasar Tanah Abang. Belanda menilai bahwa kedua pasar tersebut sudah sulit memenuhi kebutuhan hidup dan konsumsi seluruh koloni Belanda yang semakin hari semakin tinggi. Kebanyakan yang mengunjungi Passer Baroe adalah orang –

orang dari kalangan menengah ke atas sampai kelas bangsawan Belanda dikarenakan Passer Baroe berdekatan dengan kawasan *Rijwijk* (sekarang Jalan Veteran) tempat yang di khususkan Belanda untuk orang – orang kaya di Batavia. (Heuken 1982: 119).

Wilayah asli dari Passer Baroe sebenarnya adalah pemukiman orang Tionghoa (*Chineesche wijk*), dimananya banyak sekali orang Tionghoa pendatang tinggal secara tetap sebagai petani sebelum para koloni Belanda memperluas Batavia hingga ke *Welterveden*. Orang Tionghoa yang memiliki keahlian juga pindah ke area ini bedasarkan perintah dari koloni Belanda. Hutan dan kehidupan yang berada di sepanjang sungai Ciliwung tumbuh menjadi tempat perdagangan, dan Passer Baroe, dengan banyak pekerja yang memiliki keahlian tinggi membuka tempat dagang sehingga dapat menjadi tempat orang Belanda untuk berbelanja.

Menurut Kurnia (2011: 553), hampir seluruh toko yang berada di Passer Baroe Jakarta dimiliki oleh orang Tionghoa. Ada beberapa orang Tionghoa pendatang yang juga berdagang di Passer Baroe. Mereka disebut Babah yang dimana mereka dapat berbicara melayu dan Belanda. Passer Baroe kemudian melangkah menjadi sebuah pusat perbelanjaan yang sibuk dan ramai oleh pengunjung dari Batavia. Pada saat itu Passer Baroe dikenal sebagai tempat yang menjual barang – barang berkualitas tinggi seperti sepatu, baju jahitan, pakaian, perlengkapan olahraga, peralatan musik (awalnya gramophone dan selanjutnya kaset musik) dan barang – barang *fashion*. Sepatu adalah barang yang paling banyak dicari zaman dahulu oleh para orang Eropa. Bahkan, dahulu banyak sekali masyarakat yang berprofesi sebagai pengrajin sepatu dan tukang semir sepatu di

sebuah gang yang dinamakan Gang Sapie Ie. Dinamakan Gang Sapie Ie karena berasal dari nama seorang tukang semir sepatu bernama Sapie Ie yang sangat terkenal dan memiliki banyak langganan semir sepatu dari orang Belanda.

C. Setelah Belanda keluar dari Indonesia – kemerdekaan Indonesia

Menurut Kurnia (2011:560 – 564), setelah koloni Belanda melangkah kaki keluar dari Indonesia, Pasar Baroe mengalami sedikit pemasalahan yaitu bagaimana Pasar Baru tetap mempertahankan identitasnya sebagai pusat perbelanjaan. Jumlah orang Eropa di Indonesia sudah tidak sebanyak dahulu, sehingga hal tersebut membuat Pasar Baroe harus bergantung dengan pengunjung Jakarta. Seiring dengan perkembangan waktu, kota Jakarta semakin terbuka dengan beberapa perubahan, yang pada awalnya hanya dihuni oleh Belanda, mulailah Jakarta bertransformasi menjadi kota yang multietnis. Semua etnis seperti Tionghoa, Indian, dan pendatang yang sudah menetap dan berdagang di Jakarta sebelum Belanda tiba, harus menyesuaikan diri dengan adanya transformasi / perubahan Jakarta yang semakin terbuka. Transformasi tersebut menjadi kesempatan Pasar Baroe untuk menggunakan ke-multietnis-an sebagai keuntungan, dan identitas.

Moderenitas yang disertai dengan perkembangan media komunikasi dan teknologi setelah kemerdekaan Indonesia membuat masyarakat semakin dekat dengan budaya barat. Tetapi pada era tersebut kebudayaan barat tidak masuk secara paksaan seperti apa yang telah dilakukan koloni Belanda ketika menguasai Jakarta. Hal tersebut dapat dilihat dari ragam dan gaya nama yang digunakan untuk toko –

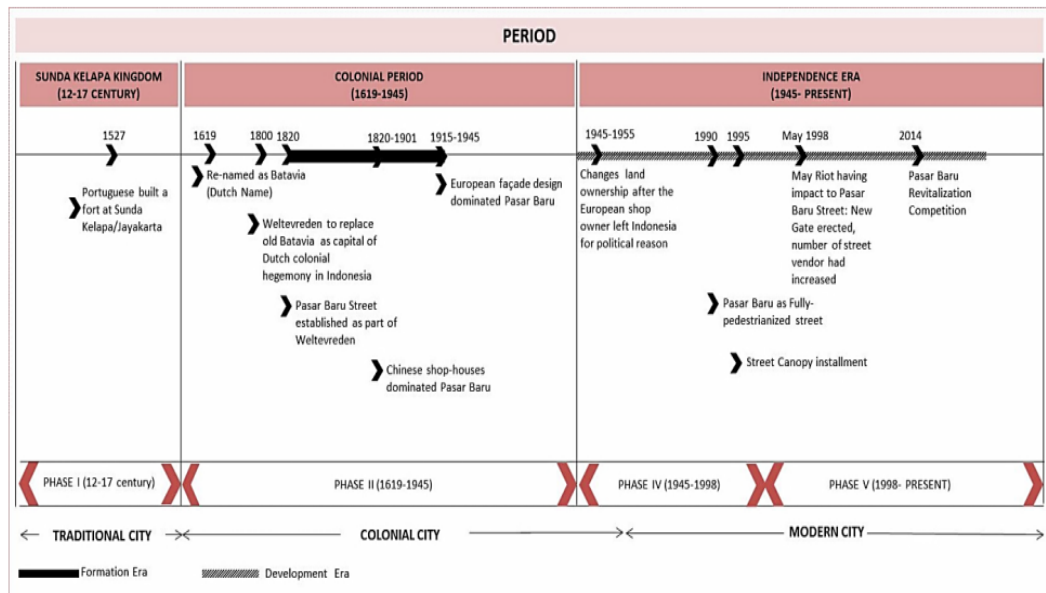
toko di Passer Baroe. Pada masa penjajahan Belanda semua toko harus dinamakan sesuai dengan nama pemiliknya, sedangkan pada tahun 1950 dan seterusnya, beberapa toko di Passer Baroe menggunakan nama negara atau kalimat bahasa Inggris. Pada masa kepemimpinan Presiden Soeharto tahun 1960, semua toko di Passer Baroe yang menggunakan nama Tionghoa seperti toko jam Tjung Tjung, toko kacamata Tjun Lie, toko Yio Sioe Hoen, dan lain – lain harus mengganti nama toko mereka menjadi nama Indonesia.

Toko sepatu masih eksis dari zaman dahulu hingga sekarang. Hal yang menarik adalah beberapa toko sepatu di Passer Baroe Jakarta berlomba – lomba menggunakan nama negara sebagai nama tokonya, seperti toko sepatu Toronto, Canada, Italy, dan Holland. Terdapat kemungkinan bahwa pemilik toko tersebut memiliki keluarga atau anak – anak di Toronto, Canada. Sebenarnya, dibalik penggunaan nama – nama negara dapat mempresentasikan arti bahwa barang – barang yang di jual di toko tersebut bagus dan berkelas sama seperti nama negara tersebut. Seperti contoh, penggunaan nama negara Holland, yang merujuk pada periode kekuasaan Belanda di Indonesia. Nama tersebut juga mewakili suatu peristiwa kebudayaan. Banyak orang Tionghoa yang bermigrasi ke Netherland pada tahun 1950 setelah pemerintah Indonesia memberlakukan beberapa peraturan yang menentang orang Tionghoa. Sebagai contoh lainnya, pemilihan nama toko Italy merujuk pada sebuah fakta bahwa secara internasional negara Italy sudah mendunia dan terkenal di bidang industri pembuatan sepatu.



Gambar 2.5. Toko sepatu Holland dan Canada

(Sumber: <https://medium.com/@fitrimayangsari/hari-sabtu-yang-maksimal-429f53e34627>)



Gambar 2.6. Transformasi Passer Baroe

(Sumber: *The Quality Of Traditional Streets in Indonesia*, Arif Solihin, 2014)

D. Perayaan di Passer Baroe Jakarta

Menurut Solihin (2014: 160), pada jaman penjajahan Belanda, ketika ada hari raya besar, Passer Baroe dijadikan pusat perayaan acara besar tersebut. Ketika hari raya natal segera tiba pada tanggal 5 Desember sering diadakan acara natal yang

dinamakan Sinterklasfeest di area Passer Baroe Jakarta. Passer Baroe juga dijadikan tempat perayaan ulang tahun sang ratu Belanda saat itu yang bernama ratu Wilhelmina pada tanggal 31 Agustus. Perayaan ulang tahun ratu Wilhelmina diselenggarakan besar – besaran dengan menampilkan kesenian tradisional orang Jakarta yaitu Tanjidor. Selain itu, ketika menyambut perayaan tahun baru China yaitu Imlek dan Cap Go Meh, sering diadakan penampilan atraksi Barongsai, petasan, dan kumpul – kumpul orang Tionghoa Passer Baroe di rumah Mayor Tionghoa bernama Mayor Tio Tek Ho.

Salah satu acara yang masih diselenggarakan di Passer Baroe hingga saat ini adalah Festival Peh Cun (Duanwu Jie). Festival ini merupakan festival yang diselenggarakan oleh masyarakat Tionghoa di Pasar Baru. Dahulu, festival Peh Cun diselenggarakan setiap tanggal 5 bulan 5 dalam penanggalan China. Pada festival tersebut, para pedagang Passer Baroe, baik Tionghoa maupun non-Tionghoa, sejenak melupakan kegiatan dagangnya dan berbondong – bondong datang ke pinggir kali Ciliwung untuk meramaikan penyelenggaraan tradisi Peh Cun. Acara utama yang dilakukan pada festival ini adalah lomba perahu untuk memperebutkan batang bambu berdaun yang diikat sapu tangan. Pada bambu tersebut ditaruh sebungkus candu seharga 32 sen.

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 2.7. Sungai Ciliwung tahun 1901

(Sumber: *The Quality Of Traditional Streets in Indonesia*, Arif Solihin, 2014)

2.2.3. Arsitektur

A. Gerbang Passer Baroe

Berbicara tentang gerbang Passer Baroe Jakarta, menurut Kurnia (2011: 554 – 553), tidak begitu banyak yang tahu tentang sejarah detail tentang pembangunan gerbang Passer Baroe Jakarta. Menurut Kurnia, Passer Baroe Jakarta sudah mengalami perubahan gerbang sebanyak 2 kali. Gerbang pertama di bangun setelah 30 tahun berdirinya Passer Baroe Jakarta yaitu tahun 1850 . Gerbang tersebut memberi identitas sebuah pecinan Tionghoa Passer Baroe Jakarta. Gerbang tersebut dirobohkan setelah kemerdekaan RI. Setelah tahun 1998, dibangunlah gerbang Passer Baroe yang baru. Gerbang baru ini memiliki tinggi 18 meter, hampir setinggi rumah tiga lantai dengan papan dari logam kuning gelap bertuliskan ‘Passer Baroe 1820’ dan disusun dari batu alam berwarna krem. Gerbang tinggi yang hingga saat ini masih bertahan hingga sekarang, dibangun setelah kerusakan pada tahun 1998 oleh para pemilik toko Tionghoa yang berdagang disana, tentunya dengan bantuan

biaya dari pemerintah kota Jakarta. Gerbang Passer Baroe tersebut dijuluki *The New 'Chinese' Gate* yang merepresentasikan kekokohan tembok besar China dan sebagai bentuk perlawanan dari kolonialisasi.



Gambar 2.8. Gerbang Pasar Baru Jakarta tahun 1850

(Sumber: <https://thejakartareview.wordpress.com/2012/09/11/pasar-baru-dulu-dan-kini/>)



Gambar 2.9. Gerbang Pasar Baru Jakarta Masa Kini

B. *Canopy*

Solihin (2014:132) menjelaskan bahwa *canopy* Passer Baroe sudah di pasang sejak tahun 1995. Dengan adanya *canopy* akan menciptakan suasana *environmental* dan nyaman bagi pengunjung yang berjalan kaki di dalam Passer

Baroe Jakarta. Pengalaman ketika berjalan dibawah canopy Passer Baroe Jakarta membentuk sebuah perasaan bahwa para pengunjung merasa bersatu dengan Passer Baroe Jakarta.

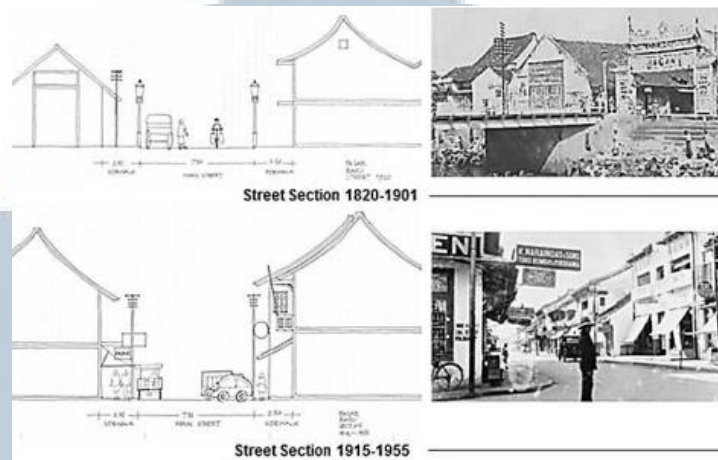
C. Pertokoan

Menurut Rapoport (1987:319-320) mengatakan bahwa pertokoan – pertokoan orang Tionghoa yang ada di Passer Baroe dahulu sudah berbentuk ruko (rumah dan toko) yang memiliki 2 – 3 lantai. Pada saat itu, hampir seluruh bangunan pertokoan dan rumah menerapkan gaya Tionghoa bercampur Eropa pada arsitekturnya. Para pengelola toko Tionghoa berusaha menyenangkan para pelanggan, khususnya keturunan Eropa dengan membuat desain toko menyerupai toko di jalanan Eropa. Pemasangan jendela dan penggunaan pintu kayu adalah elemen penting yang selalu ada dalam gaya – gaya arsitektural pertokoan orang Tionghoa zaman dahulu. Hampir seluruh bangunan yang ada di Passer Baroe dahulu menggunakan tirai sebagai penghalang cahaya matahari.



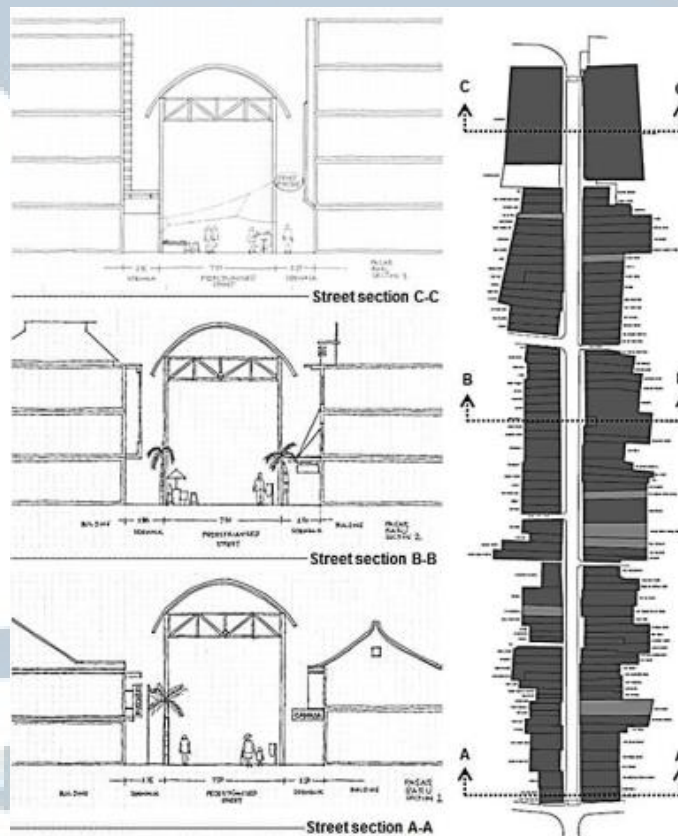
Gambar 2.10. Suasana Pasar Baru Jakarta 1909-1955

(Sumber: <http://collectie.tropenmuseum.nl>, accessed June 2014)



Gambar 2.11. Perkembangan pertokoan 1

(Sumber: <http://collectie.tropenmuseum.nl>, accessed June 2014)



Gambar 2.11. Perkembangan pertokoan 2

(Sumber: <http://collectie.tropenmuseum.nl>, accessed June 2014)

D. Rumah Tionghoa

Menurut Kohl (1984:22) umumnya pemukiman orang Tionghoa berada di daerah Pecinan diakibatkan pembataian oleh Pemerintah Hindia Belanda. Sesudah dihapuskannya undang – undang *Wijkenstelsel*, pemukiman orang Tionghoa menempati daerah – daerah perdagangan yang strategis di seluruh kota. Ciri – ciri arsitektur bangunan orang Tionghoa antara lain :

1. *Courtyard*

Merupakan ruang terbuka pada rumah orang Tionghoa. Ruang terbuka ini bersifat lebih privat yang biasa digabung dengan kebun dan taman. Pada rumah- rumah gaya orang Tionghoa bagian utara sering terdapat *Courtyard* yang luas, sedangkan di Indonesia *Courtyard* didesain lebih sempit karena luas tanah yang tidak terlalu besar. Rumah – rumah orang Tionghoa yang berada di Pecinan jarang mempunyai *Courtyard* dan walaupun ada itu lebih berfungsi untuk memasukan cahaya alami siang hari atau untuk ventilasi. *Courtyard* di Indonesia biasa diganti dengan jendela yang lebar – lebar.



Gambar 2.12. Bekas *Courtyard* Toko Kompak Passer Baroe

2. Elemen – elemen struktural yang terbuka (disertai ragam hias)

Keahlian orang – orang Tionghoa terhadap kerajinan ragam hias dan konstruksi kayu tidak diragukan lagi. Ukir – ukiran serta konstruksi kayu sebagai bagiandari struktur bangunan pada arsitektural Tionghoa dapat dilihat sebagai ciri khas. Detail – detail konstruktif seperti penyangga atap, atau pertemuan antara kolom dan balok, bahkan rangka atapnya dibuat indah sehingga tidak perlu ditutupi.



Gambar 2.13. Penyangga Toko Kompak Passer Baroe



Gambar 2.14. Ornamen Toko Kompak Passer Baroe

3. Penggunaan warna yang khas

Penggunaan warna dalam arsitektur Tionghoa memiliki ini tersendiri. Warna tertentu umumnya digunakan pada elemen yang spesifik pada bangunan. Ada dua warna yang paling sering digunakan pada bangunan yaitu warna merah dan warna kuning keemasan. Warna merah banyak digunakan pada dekorasi interior, dan umumnya untuk warna pilar. Merah menyimbolkan warna api dan darah, yang memiliki arti kemakmuran, simbol kebajikan, kebenaran, ketulusan, dan keberuntungan.



Gambar 2.15. Interior Toko Kompak

2.2.4. Yang Khas di Passer Baroe Jakarta

Menurut Kurnia (2011: 562 – 564), kebudayaan Tionghoa, terutama bidang kuliner yang mengadaptasikan rasa lokal telah menambah keberagaman di Passer Baroe. Passer Baroe dahulu juga dikenal sebagai pusat makanan – makanan *Chinese* oleh penduduk lokal, tetapi sebelum Jakarta bertransformasi menjadi kota metropolitan dengan penduduk – penduduk kelas menengah keatas. Sekarang, Passer Baroe

harus berkompetisi dengan pusat – pusat kuliner lainnya. Namun, beberapa restaurant tua masih berdiri hingga saat ini, sebagai contoh yaitu Bakmi Gang Kelinci dan restaurant Sui Sen yang terkenal sajian makanan non halal. Selain itu, ada bakmi legendaris lainnya yaitu Bakmie Aboen. Diketahui bahwa Bakmie Aboen yang sudah didirikan sejak tahun 50-an ini merupakan tonggak berdiri nya Bakmi Gang Kelinci. Karena terjadi kesalahpahaman dalam perjanjian bisnis dengan generasi kedua pemilik Bakmie Aboen, akhirnya salah satu dari mereka memutuskan untuk berpisah, dan mendirikan restaurant bakmi yang memiliki gedung yang lebih luas, dan baru di Gang Kelinci yang dinamakan Bakmi Gang Kelinci. Selain Bakmi Kelinci dan Bakmi Aboen, Cakue Ko Atek juga merupakan kuliner yang legendaris sejak tahun 60-an di jalan Gang Kelinci. Ketika berjalan keluar jalan Gang Kelinci, terdapat restaurant yang sudah berdiri sejak tahun 1950 yang bernama Restaurant Tropik bekas rumah Tio Tek Hong, penemu label rekaman pertama di Indonesia dan sepupu Mayor Tio Tek Ho. Restaurant Tropik menyediakan menu kuliner Chinese, Eropa, dan Indonesia, seperti mie yamin, mie pangsit, gado – gado, laksa, dan yang paling favorit adalah menu es krim dan soda gembira sebagai minuman yang membangkitkan nostalgia kepada masa – masa kekuasaan Belanda di Jakarta. Selain kuliner khas Tionghoa, ada beberapa restaurant – restaurant yang didirikan penduduk India seperti Taj Mahal Restaurant, Gokul Resto, Waytuki Resto yang berada di Jalan Pintu Air.

Kuliner khas Passer Baroe Jakarta tidak hanya dalam restaurant saja. Ada beberapa jajanan lokal / betawi yang didagangkan di sepanjang tepi jalan Pasar Baru seperti kue ape, kue pancong, kerak telur, kue semprong, dan martabak

sebagai makanan dari India. Selain itu ada yang berdagang buah- buahan seperti lontar, buah atap, jambu, mangga, dan lain – lain. Kuliner Passer Baroe merupakan hasil dari perkembangan kebudayaan yang terjadi di tempat tersebut yang berpotensi untuk menaikkan ekonomi Passer Baroe Jakarta untuk menguatkan identitas tempat tersebut.



Gambar 2.16. Kue tradisional dan bakmi Sui Sen

2.2.5. Mayor Tio Tek Ho

Lohanda (1996: 108 - 115) mengatakan bahwa sepanjang sejarah bahwa Batavia hanya memiliki 5 orang Mayor Tionghoa . Salah satu Mayor lahir dan bertempat tinggal di Passer Baroe bernama Tio Tek Ho (Chinese: 趙德鳳; pinyin: *Zhào Défèng*). Tio Tek Ho adalah seorang mayor Indonesia berketurunan Tionghoa yang menjabat sebagai Mayor orang – orang Tionghoa yang berada di Batavia selama 11 tahun (1896-1907). Jabatan tersebut merupakan jabatan tertinggi untuk orang Tionghoa pada masa VOC. Pada saat itu, kedudukan Mayor sama dengan kedudukan bupati pada *pemerintahan inlandsch bestuur* atau orang pribumi. Tio Tek Ho merupakan Mayor Tionghoa ke-4 untuk menggantikan Mayor sebelumnya

yaitu Lie Tjoe Hong (1879-1896) yang meninggal dunia. Sebagai Mayor, Tek Ho juga menjabat sebagai kepala pemimpin Chinese Council (*Chinese Raad/ Kong Kuan*) di Batavia, jabatan tertinggi di badan pemerintahan Tionghoa.

Mayor Tio Tek Ho berasal dari keluarga pedagang Tionghoa terkemuka, bagian dari bangsawan Baba, bangsawan Tionghoa kolonialisasi Belanda. Ayahnya, Tio Tjeng Soey merupakan pedagang kaya. Beberapa anggota keluarga besar dari Tio Tek Ho merupakan orang penting dan berprestasi pada zaman tersebut seperti Tio Tek Soen yang menjabat sebagai seorang Kapiten, dan Tio Tek Hong seorang pembisnis, penerbit, penulis, dan penemu label rekaman pertama di Indonesia yang memiliki toko dan tempat tinggal di Pasar Baroe juga. Selain itu anak tertua dari Mayor Tek Ho, Tio Wie Han, juga ditunjuk sebagai Letnan orang – orang Tionghoa.

Menjabat sebagai Mayor dalam kurun waktu 11 tahun, membuat Mayor Tek Ho menerima banyak tawaran pada organisasi konservatif tradisional. Hingga pada suatu hari. Mayor Tek Ho menerima tawaran yang diajukan oleh Phoa Keng Hek menjadi pelindung dari foundationnya yaitu Tionghoa Hwee Koan (THHK). Melalui organisasi tersebut, Mayor Tek Ho menginginkan masyarakat Tionghoa yang sudah bergenerasi hidup di Hindia Belanda mengenal kebudayaan Tionghoa sehingga mereka bisa bersatu sebagai satu kelompok masyarakat. Selain itu, karna jasa Mayor Tio Tek Ho, Pasar Baroe menjadi semakin kuat kegiatan perekonomiannya dan mengalami kenaikan pengunjung.

Kwee (1969: 65) menjelaskan bahwa pada awal abad ke – 19 terjadi kekacauan pada pemerintahan Mayor Tek Ho yang disebabkan oleh orang

kepercayaannya. Nie Liang Soei, tangan kiri dari Mayor Tek Ho dengan melakukan kesalahan dalam keuangan dan korupsi uang yang seharusnya digunakan sebagai dana untuk pembangunan kuil dan tempat pendidikan. Hal ini mengakibatkan ketegangan diantara Mayor Tek Ho dan organisasi Tionghoa Hwee Koan.

Tio Tek Ho, Mayor Tionghoa ke – 4 meninggal pada tahun 1908, setahun setelah pengunduran dirinya. Jabatannya digantikan oleh menantu Phoa Keng Hek yang bernama Khouw Kim An, yang mengabdikan sebagai Mayor ke-5, Mayor terakhir di Batavia.

Bangunan tempat tinggal Mayor Tio Tek Ho yang kini beralih fungsi menjadi toko pakaian batik dan kaos yaitu Toko Kompak menjadi sebuah jejak peninggalan sejarah di Pasar Baru, Jakarta Pusat.



Gambar 2.17. Mayor Tio Tek Ho

(Sumber: <http://sinhoa.orzweb.net/viewthread.php?action=printable&tid=644>)

2.2.6. Tio Tek Hong

Tio Tek Hong, seorang pengusaha sukses Batavia, adalah satu dari sekian banyak penduduk Tionghoa di Batavia. Pria yang semasa hidupnya kerap memakai kemaja dan kacamata ini lahir pada 7 Januari 1877 di Passer Baroe Utara. Tio Tek Hong merupakan saudara kandung dari Mayor Tionghoa, Tio Tek Ho. Tio Tek Hong berasal dari keluarga pedagang Tionghoa terkemuka, bagian dari bangsawan Baba, bangsawan Tionghoa kolonialisasi Belanda. Ayahnya, Tio Tjeng Soey merupakan pedagang kaya. Pada tahun 1902, Tio Tek Hong mulai merintis usahanya dengan membuka toko di Pasar Baru No. 93 (Tio Tek Hong, 2007: 22). Pada masa Perang Dunia I (1914-1918) Tio Tek Hong justru memasuki masa keemasan sebagai seorang pengusaha.

Pada awalnya Toko Tio Tek Hong menjual alat - alat senjata untuk keperluan perang. Tetapi tak lama kemudian, bisnis nya ditutup paksa oleh pihak Belanda tanpa ada alasan yang jelas. Setelah itu, Tio Tek Hong tertarik membuka toko musik. Pada awalnya beliau membuka usaha bisnis impor alat pemutar piringan hitam bernama gramofon. Usaha nya tersebut sukses dan hal ini membuat Tio Tek Hong semakin menyukai bisnis di bidang musik. Ia kemudian tertarik untuk menjual perlengkapan musik lainnya seperti piringan hitam yang kemudian dapat beliau produksi sendiri.

Tio Tek Hong memulai bisnis rekaman sekitar tahun 1904. Diketahui bahwa label rekaman pertama di Indonesia didirikan oleh Tio Tek Hong. Mulanya, ia mengimpor fonograf dengan rol lilin. Baru tahun 1905 perusahaan itu merilis piringan hitam dan mendistribusikan ke seluruh Indonesia. Lagu-lagu yang

direkamnya berjenis keroncong, gambus, kasidah, swing, irama India, stambul, hingga Melayu. Ada satu ciri khas piringan hitam rekaman buatan Tio Tek Hong yang membedakannya dengan yang lain. Sebelum lagu pertama disenandungkan, ada suara Tio Tek Hong berbicara di keheningan, "Terbikin oleh Tio Tek Hong, Batavia."



Gambar 2.18. Tio Tek Hong

(Sumber: <http://sinhoa.orzweb.net/viewthread.php?action=printable&tid=644>)

2.2.7. Sapie'ie

Di daerah Passer Baroe Jakarta dikenal sejumlah tukang sepatu di masa Batavia dulu. Mereka duduk di pinggir jalan di sebuah gang. Salah satu yang sangat terkenal bernama Sapie Ie. Pria keturunan Tionghoa sudah dipercaya oleh pejabat-pejabat Kompeni Belanda untuk membuat bahkan memperbaiki sepatu dengan hak tinggi. Sepatu prajurit atau sepatu keperluan pesta. Namun Sapie'ie lebih banyak membuat sepatu untuk keperluan pesta bangsawan. Meskipun harga yang dipatok oleh Sapie'ie untuk membuat sepatu cukup tinggi, tidak membuat para pelanggan Eropa berhenti memesan sepatu kepadanya. Pelanggan Eropa rela mengeluarkan sejumlah uang untuk mendapatkan sepatu yang mereka inginkan dengan kualitas tinggi oleh Sapie'ie.

Keberadaan Sapie'ie mulai terkenal ketika Justus van Maurik, seorang bangsawan Belanda menceritakan cerita lucu kepada bangsawan lainnya bagaimana ia memesan sepatu dengan Sapie Ie hanya karena pada saat itu beliau harus mengenakan sepatu hak tinggi untuk memenuhi undangan sebuah pesta dansa di Gedung Harmonie. Harga pembuatan sepatu yang dipatok oleh Sapie'ie seharga 120 sen tetapi karena ukuran kaki Van Maurik terlalu besar maka Sapie'ie meminta ongkos tambahan sebesar 50 sen. Uniknyanya memesan sepatu dari Sapie'ie, Van Maurik dapat menunggu. Dalam hitungan jam akhirnya sepatu hak pesanan itu selesai. Usai pesta Justus melepaskan sepatunya. Begitu dibuka di dalamnya ada bon hutang. Ketika itu Sapie Ie si tukang sepatu enggan menagih kekurangan pembayaran sepatu sehingga ia menaruh bon tagihan di dalam sepatu.

Akibat ulah itu kaki van Maurik bengkok. Keesokkan harinya ia mendatangi toko Sapie Ie dan membayar bon pembuatan sepatu hak itu. Cerita tersebut menyebar luas diantara golongan bangsawan. Beberapa diantara mereka penasaran untuk memesan sepatu buatan Sapie'ie. Karena ke populeran Sapie'ie di gang tersebut mengakibatkan gang yang tidak memiliki nama tersebut diberi nama Gang Sapie'ie. Hingga sekarang Gang Sapie'ie telah berubah menjadi sebuah gang perumahan.



Gambar 2.19. Sapie'ie

(Sumber: <http://sinhoa.orzweb.net/viewthread.php?action=printable&tid=644>)

2.3. Tinjauan Teoritis Tentang Desain Komunikasi Visual

Media komunikasi melalui gambar yang memiliki pesan tertentu telah digunakan sejak zaman prasejarah. Lukisan-lukisan yang ditemukan dalam gua sejarah merupakan permulaan manusia menerapkan komunikasi visual kepada manusia lainnya. Desain komunikasi visual menurut Kusrianto (2007:10) adalah suatu disiplin ilmu yang bertujuan mempelajari konsep-konsep komunikasi serta ungkapan kreatif melalui berbagai media untuk menyampaikan pesan dan gagasan secara visual dengan mengelola elemen-elemen grafis yang berupa bentuk dan gambar, tatanan huruf, serta komposisi warna dan layout (tata letak/perwajahan). Dengan demikian gagasan bisa diterima oleh orang atau kelompok yang menjadi sasaran penerima pesan.

2.3.1. *Layout*

Rustan (2009:1) mengatakan layout dapat dijabarkan sebagai tata letak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep/pesan yang dibawanya. Didalamnya terdapat berbagai elemen baik warna, tipografi, foto yang masing-masing memiliki peranan berbeda dalam membangun keseluruhan layout. Untuk membuat suatu layout yang baik diperlukan beberapa prinsip – prinsip layout, antara lain :

1. Urutan/*sequence*

Urutan atau hierarki dari yang mana dahulu informasi yang harus dilihat pembaca, yang mana kedua, ketiga, dan seterusnya. *Sequence*

diperlukan karena jika semua informasi ditampilkan sama kuatnya, pembaca akan sulit menangkap pesannya.

2. Penekanan/*emphasis*

Memberikan penekanan tertentu terhadap bagian yang ingin ditonjolkan sehingga menjadi pusat perhatian/*vocal point/point interest*. *Emphasis* dibuat dengan menggunakan ukuran yang lebih besar dibanding elemen lainnya, pemberian warna yang kontras, peletakan posisi yang strategis, dan menggunakan bentuk/*style* yang berbeda dari elemen lainnya.

3. Keseimbangan/*balance*

Pembagian berat merata pada suatu bidang layout bukan berarti seluruh bidang layout harus dipenuhi elemen, tetapi lebih bertujuan untuk menghasilkan kesan seimbang dengan menggunakan elemen – elemen yang dibutuhkan dan meletakkannya di tempat yang tepat.

4. Kesatuan/*unity*

Menciptakan suatu kesatuan secara keseluruhan. Kesatuan juga mencakup selarasnya elemen – elemen yang terlihat secara fisik dan pesan yang ingin disampaikan dalam konsep desain tersebut.

Dalam pembuatan layout, ada elemen-elemen yang memiliki fungsi sangat penting sebagai salah satu pembentuk *unity* dari keseluruhan layout sebagai fondasi atau kerangka yang menjadi acuan penempatan semua element layout, yaitu *margin* dan *grid* (hlm.63)

a. *Margin*

Margin menentukan jarak antara pinggir kertas dengan ruang yang akan ditempati oleh elemen – elemen layout untuk memunculkan nilai estetika pada desain (hlm. 64).

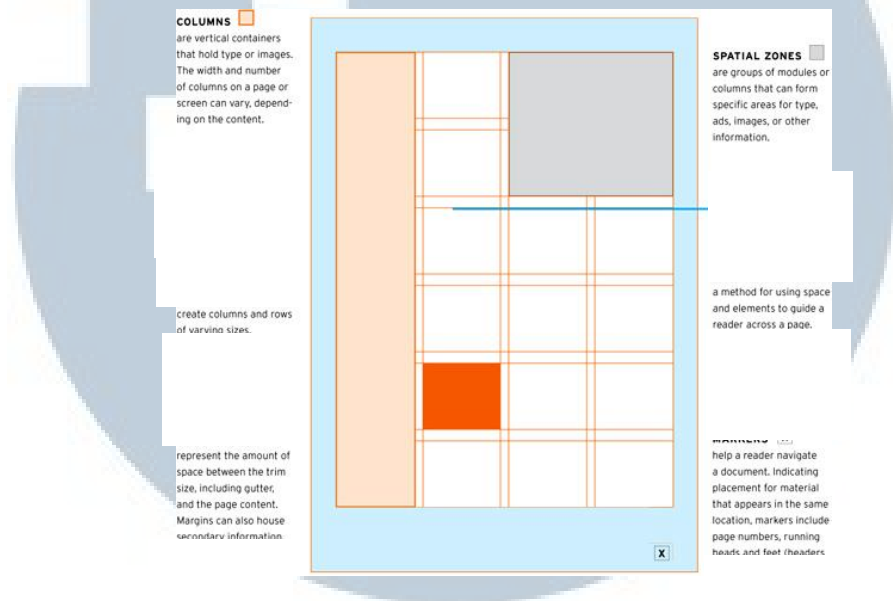
b. *Grid*

Grid merupakan alat bantu yang dapat mempermudah kita menentukan dimana harus meletakkan elemen – elemen layout dan mempertahankan konsistensi dan kesatuan layout untuk karya desain yang terdiri dari berbagai halaman (hlm. 68).

Menurut Beth Tondreau (2010:10) komponen *Grid* terdiri dari :

1. *Columns* : wadah vertikal yang digunakan untuk menaruh huruf atau gambar.
2. *Modules* : divisi tersendiri yang dipisahkan oleh ukuran jarak yang konsisten dan berulang, jika digabungkan dapat membuat kolom dan baris dengan ukuran yang berbeda.
3. *Margins* : zona penyangga yang mempresentasikan sejumlah ruang. *Margins* dapat berfungsi sebagai ruang untuk menulis informasi tambahan seperti catatan kecil atau kutipan.
4. *Spatial Zones* : kumpulan modul atau kolom yang dapat membuat area tertentu untuk tulisan, iklan, gambar, atau informasi lainnya.
5. *Flowlines* : penyelarasan dengan memecah ruang menjadi garis bantu.

6. *Markers* : membantu mengarahkan pembaca dalam sebuah dokumen. Yang termasuk kedalam *Markers* adalah nomor halaman, *headers and footer*, dan simbol.



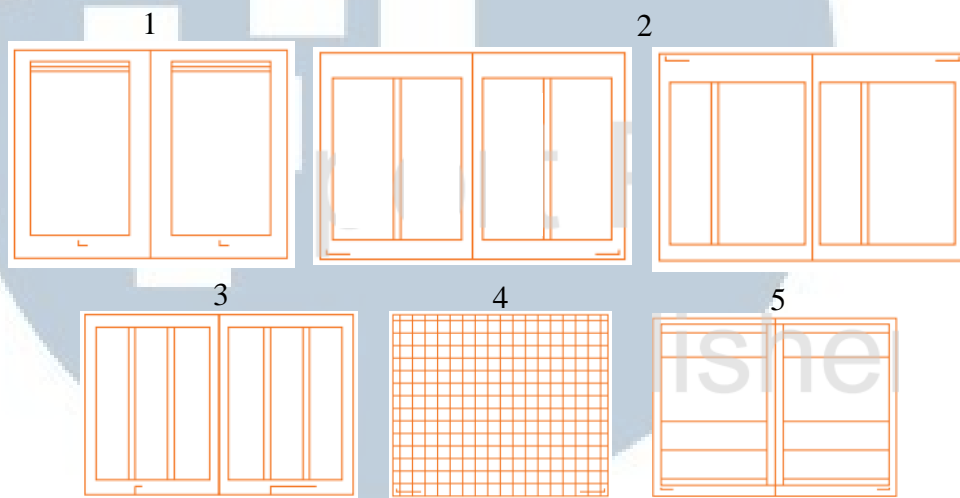
Gambar 2.20. Komponen *Grid*

(Sumber: *Layout Essentials*, Beth Tondreau, 2009)

Jenis – jenis *Grid* menurut Beth Tondreau (hlm. 11) antara lain :

1. *A single column-grid* : pada umumnya digunakan untuk tulisan yang terus menerus, seperti esai, laporan, atau buku.
2. *A two column-grid* : dapat digunakan untuk mengatur teks yang sangat banyak atau untuk menampilkan informasi yang berbeda pada kolom yang terpisah.
3. *Multicolumn grid* : memiliki fleksibilitas yang tinggi lebih dari single- atau two-column grid. Sangat berguna untuk *grid* majalah dan *website*.

4. *Modular grid* : sangat baik bila digunakan untuk mengatur informasi yang rumit yang biasa dapat ditemukan pada koran, kalender, bagan, dan tabel.
5. *Hierarchical grid* : *grid* yang membagi halaman menjadi beberapa area. Horizontal kolom sangat dominan di *grid* ini.



Gambar 2.21. Jenis *Grid*

(Sumber: *Layout Essentials*, Beth Tondreau, 2009)

2.3.2. Warna

Menurut Kusrianto (2010) secara visual, masing – masing warna dapat mempengaruhi citra orang yang melihatnya (hlm. 37). Warna bukan hanya dapat menjadi sebuah pelengkap gambar saja namun juga dapat mewakili suasana kejiwaan pelukisnya dalam berkomunikasi. Aaris Sherin (2012:7) juga mengatakan bahwa warna merupakan salah satu alat terkuat yang dimiliki *designer* untuk mengkomunikasikan pesan kepada konsumen. Warna dapat menyimbolkan ide, menjelaskan maksud isi pesan, juga dapat memperlihatkan emphasis dan mood. Warna merupakan unsur yang kuat untuk menyentuh kepekaan sehingga mampu

memunculkan rasa haru, sedih, gembira, dan lain- lain (hlm. 46). Beberapa kemampuan- kemampuan warna dalam mempengaruhi psikologis seseorang :

1. Warna merah : kekuatan, bertenaga, nafsu, kehangatan, cinta, dan bahaya.
2. Warna biru :kepercayaan, konservatif, keamanan, teknologi, kebersihan, dan perintah.
3. Warna hijau : alami, kesehatan, pandangan yang enak, kecemburuan, dan pembaruan.
4. Warna orange : energi, keseimbangan, dan kehangatan.
5. Warna coklat : bumi, dapat dipercaya, nyaman, dan bertahan.
6. Warna abu-abu : intelek, futuristik, modis, keseduan, dan merusak.
7. Warna putih : kemurnian, bersih, kecermatan, baik, steril, dan kematian.
8. Warna hitam : kekuatan, seksualitas, kemewahan, kematian, misteri, ketakutan, ketidakbahagiaan, dan keanggunan.

Dalam prakteknya warna dibagi menjadi dua yaitu *Additive color* (RGB) dan *Subtractive color* (CMYK). *Additive color* adalah warna yang ditimbulkan oleh sinar dan biasanya dipakai pada media digital seperti pada warna lampu, monitor, televisi, komputer, *handphone*. Sedangkan *Subtractive color* merupakan warna yang dibuat dengan unsur tinta atau cat dan biasanya digunakan dalam proses pencetakan gambar ke permukaan benda padat seperti kertas (koran, majalah, brosur), kain, logam, atau plastik.

A. Pengelompokan warna

Menurut Nugroho (2008:36) warna dapat dikelompokkan menjadi beberapa bagian antara lain :

1. Warna primer

Kuning, merah, biru adalah warna primer. Warna – warna tersebut tidak dapat dibentuk oleh dari campuran warna lain. Warna primer dapat disebut juga warna pokok, warna dasar, atau warna utama.

2. Warna sekunder

Warna yang merupakan hasil pencampuran dari warna – warna primer dengan proporsi 1:1. Contoh: pencampuran warna merah dengan biru akan menghasilkan warna ungu.

3. Warna tersier

Warna yang dihasilkan dari pencampuran satu warna primer dengan warna sekunder. Contoh : warna jingga kekuningan didapat dari pencampuran warna kuning dan jingga.

4. Warna netral

Warna – warna yang bukan termasuk kedalam warna primer. Warna ini didapatkan dari pencampuran 3 warna dasar dengan komposisi yang berbeda dan cenderung akan menuju hitam. Biasanya warna netral digunakan untuk menyeimbangkan warna – warna kontras.

5. Warna kontras atau komplementer

Warna yang berkesan berlawanan satu dengan lainnya. Warna kontras dapat didapatkan dari warna yang tempatnya bersebrangan dalam *colorwheel*. Contohnya: Merah-Hijau, Kuning-Ungu, dan Biru-Jingga.

6. Warna panas

Warna yang termasuk dalam setengah lingkaran *colorwheel* dimulai dari warna merah hingga warna kuning. Warna panas dapat menyimbolkan riang, semangat, marah, dan lain-lain.

7. Warna dingin

Warna yang termasuk dalam setengah lingkaran *colorwheel* dimulai dari warna hiau hingga warna ungu. Warna dingin dapat menyimbolkan kelembutan, sejuk, nyaman, dan lain-lain.

2.3.3. Tipografi

Menurut Rustan (2014), tipografi adalah salah satu bahasan dalam desain grafis yang tidak dapat berdiri sendiri karena memiliki hubungan yang sangat erat dengan dengan bidang keilmuan lain seperti komunikasi, teknologi, psikologi dan lainnya.

Tipografi sangat erat hubungannya dengan *layout*. *Layout* dan tipografi saling menunjang satu sama lainnya dalam sebuah karya desain grafis. Jenis huruf mencerminkan pemilihan sifat. Kini tipografi telah berubah dan berkembang menjadi unsur penting dan terpadu dalam komunikasi verbal dan visual, bentuk huruf sudah merupakan unsur yang berkenaan erat dengan komunikasi (hlm. 5).

Ada beberapa klasifikasi huruf sesuai ciri – ciri anatominya yang bisa digunakan untuk membedakan antar huruf (hlm. 46-49) :

1. *Oldstyle*



Gambar 2.23. *Typeface Black letter*

(Sumber: Huruf Font Tipografi, Surianto Rustan, 2014)

3. *Humanist*

Dijuluki *White letter* pada tahun 1469 dikarenakan *typeface* ini memiliki *negative space* yang cukup banyak sehingga tulisan tampak terlihat terang dan ringan. *Typeface* ini memiliki goresan yang lembut dan organic seperti tulisan tangan. Contoh : Jenson, Centaur, ITC Berkeley, Forum, Kennerley, Goudy Old Style, Deepdene, Californian.

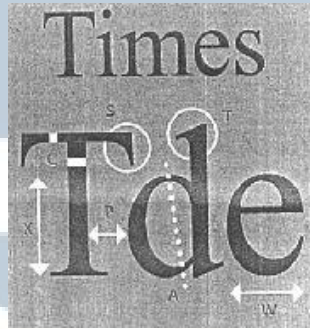


Gambar 2.24. *Typeface Humanist*

(Sumber: Huruf Font Tipografi, Surianto Rustan, 2014)

4. *Transitional*

Muncul pada abad ke 17 dengan ciri yang berada di antara *Old Style* dan *Modern*. Dibuat berdasarkan perhitungan secara ilmiah dan prinsip – prinsip matematika, sehingga sudah tidak terlihat lagi sifat kaligrafis/tulisan tangan. Lebih ringan, lebih lancip dan lurus dibandingkan *Old Style*. Contoh: Baskerville, Times New Roman, ITC Slimbach, Century, Scotch Roman, Bauer Classic.



Gambar 2.25. *Typeface Transitional*

(Sumber: Huruf Font Tipografi, Surianto Rustan, 2014)

5. *Modern*

Dinamakan *Modern* karena *typeface* ini muncul pada akhir abad 17, abad peralihan ke *Modern Age*. Perkembangan *typeface* ini dimulai pada abad ke 18 ketika Glambastia Bodoni menciptakan karya- karyanya yang sekarang kita kenal sebagai *font* Bodoni. *Typeface* ini lebih ringan, lancip dan lurus dibandingkan *Transitional*, hampir lepas dari sifat kaligrafis. Contoh: Bodoni, Linotype Didot, ITC Fenice, Keppler, Else.

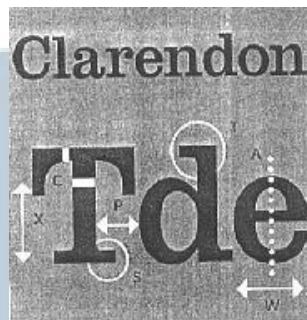


Gambar 2.26. *Typeface Modern*

(Sumber: Huruf Font Tipografi, Surianto Rustan, 2014)

6. *Slab Serif*

Sering digunakan sebagai *display type* untuk menarik perhatian pembaca poster iklan dan flier. *Typeface* ini memiliki bentuk *serif* yang sangat tebal. Menimbulkan kesan berat dan horisontal, mirip dengan gaya seni dan arsitektur Mesir Kuno. Contoh: Candida, Clarendon, Glypha, West, Lubalin Graph, Memphis, Cheltenham.



Gambar 2.27. *Typeface Slab Serif*

(Sumber: Huruf Font Tipografi, Surianto Rustan, 2014)

7. *Sans Serif*

Typeface ini tidak memiliki *serif* (kait diujung). ini mulai populer pada abad 20 sebagai bentuk ekspresi baru yang mewakili sikap – sikap penolakan

terhadap nilai – nilai lama, yaitu pengkotakkan masyarakat dalam kelas – kelas tertentu. Dibagi menjadi 3 kelompok :

a. *Grotesque Sans Serif*

Memiliki bentuk terminal lancip, membulat, dan menyudut. Contoh: Helvetica, Univers, Akzidenz- Grotesk.



Gambar 2.28. *Typeface Grotesque Sans Serif*

(Sumber: Huruf Font Tipografi, Surianto Rustan, 2014)

b. *Geometric Sans Serif*

Memiliki bentuk geometris yang mendekati bentuk – bentuk *basic shapes* seperti segiempat, segitiga, lingkaran. Merupakan simbol ekspresi dari masyarakat dan mekanis. Contoh: Futura, Kabel, Eurostlie.



Gambar 2.29. *Typeface Geometric Sans Serif*

(Sumber: Huruf Font Tipografi, Surianto Rustan, 2014)

c. *Humanist Sans Serif*

Berkesan lebih *organic* dibandingkan *Grotesque* dan *Geometric*.

Contoh: Gill sans, Frutiger, Optima.



Gambar 2.30. *Typeface Humanist Sans Serif*

(Sumber: Huruf Font Tipografi, Surianto Rustan, 2014)

8. *Script and Cursive*

Typeface Script dan *Cursive* didesain menyerupai goresan pena, kuas, dan pensil. Perbedaan antara *Script* dan *Cursive* terletak pada penyambungan huruf – huruf kecilnya. *Script* huruf – huruf kecilnya saling menyambung, sedangkan *Cursive* tidak. Contoh huruf *Script*: Brush Script, Lino Script, Shelley Script. Contoh huruf *Cursive*: Lucida Calligraphy, Pepita, Giddyup.



Gambar 2.31. *Typeface Script*

(Sumber: Huruf Font Tipografi, Surianto Rustan, 2014)

9. *Display*/Dekoratif

Typeface ini sering digunakan sebagai *display type* dalam dunia periklanan pada abad 19 untuk menarik perhatian pembaca. Yang diutamakan adalah keindahannya daripada tingkat keterbacaanya sehingga *typeface* jenis ini disertai oleh hiasan dan ornamen yang indah. Contoh: Rosewood, Bermuda, Umbra, Grudge, Doodle, Dot 28.



Gambar 2.32. *Typeface Display*

(Sumber: Huruf Font Tipografi, Surianto Rustan, 2014)

A. Fungsi tipografi menurut Rustan (2014, hlm. 123) antara lain:

1. *Type as text*: fungsi tipografi bagi penulis untuk menyampaikan pesannya. Keterbacaan teks (*readability*), kemudahan mengenali (*legibility*), merupakan faktor yang penting dalam menyampaikan sebuah pesan.
2. *Type as information delivery*: berfungsi menyampaikan informasi, tanda pengenal, dan petunjuk arah.
3. *Type as image*: menyampaikan ekspresi dan pandangan kreatif.

Menurut Cullen (2005, hlm. 92-95) memberikan kontras dan menunjang penekanan dapat menggunakan *italic* dan *bold*. Penggunaan warna pada

tipografi dapat memberikan kesan perbedaan terhadap informasi dan membantu menyampaikan teks yang ada didalamnya. Pemilihan paragraf juga sangat penting untuk memberikan kenyamanan audience ketika membaca buku. Menggunakan rata kiri sangat efektif untuk memudahkan audience saat membaca untuk pertama kali.

2.4. Tinjauan Teoritis Tentang Ilustrasi

2.4.1. Sejarah Ilustrasi

Menurut Alan Male (2007:144) menyatakan bahwa pertama kali ilustrasi diproduksi hanya berupa selebaran kertas selama paruh kedua abad ke 16. Produksi ilustrasi pertama kali diawali dengan teknik woodcut dengan ukiran pada kayu. Seiring dengan berjalannya waktu, ditemukanlah sebuah mesin percetakan pertama di Jerman. Penemuan tersebut kemudian membuat ilustrasi di cetak diatas sebuah buku dan di produksi secara besar – besaran. Pada awal abad ke -19, buku ilustrasi yang dikeluarkan pertama kali adalah buku fiksi untuk anak – anak.

2.4.2. Definisi Ilustrasi

Menurut Nurhadiat (2004:54), ilustrasi dalam bahasa Belanda (*illustratie*) diartikan sebagai hiasan dengan gambar atau pembuatan sesuatu yang jelas. Rata – rata penggunaan ilustrasi dalam buku dalam bentuk kartun. Ilustrasi menurut Zeegen (2009:24), ilustrasi adalah gambar atau bentuk visual lain dikemas dengan keterampilan dan pemikiran kreatif yang menyertai suatu teks yang dapat bercerita

sehingga mendorong pembaca untuk ikut serta dalam memahami pesannya. Sedangkan menurut Meyer (2013:65) mengatakan bahwa ilustrasi adalah gambar yang secara khusus dibuat untuk menyertai teks seperti pada buku atau iklan untuk memperdalam pengaruh dari teks tersebut. Tujuan dari pembuatan ilustrasi adalah untuk menggambarkan suatu kejadian atau peristiwa baik fakta maupun imajinatif agar lebih dipahami oleh para *audience*.

Menurut Supriyono (2010), kriteria ilustrasi yang baik yaitu :

- a. Komunikatif, informatif, dan mudah dipahami
- b. Menggugah perasaan dan hasrat untuk membaca
- c. Ide baru, orisinal, bukan merupakan plagiat atau tiruan
- d. Punya daya pikat (*eye catcher*) yang kuat

Sedangkan menurut Zeegen (2009:5-7) :

- a. Memiliki daya tarik untuk pembaca
- b. Kejelasan
- c. Sederhana
- d. Mudah untuk dimengerti
- e. Mewakili isi cerita

2.4.3. Jenis Ilustrasi

Menurut Lawrence Zeegen (2009), terdapat 7 jenis ilustrasi, antara lain :

- a. Ilustrasi Cerita Bergambar

Suatu alur cerita yang tersusun dari gambar – gambar yang tidak bergerak.



Gambar 2.33. Ilustrasi Cergam

(Sumber: http://dinus.ac.id/repository/docs/ajar/file_2013-09-17_11:10:14_Khamadi,_S.Sn__ILUSTRASII-2.pdf)

b. Ilustrasi Cerpen atau Novel

Gambar yang bertujuan untuk mempercantik perwajahan cerpen/novel/roman dan dapat memaparkan cerita pada cerpen/novel.

c. Ilustrasi Kartun

Gambar – gambar yang dapat berupa tokoh manusia atau hewan dimana gambar – gambar tersebut membentuk suatu cerita yang bersifat humor.



Gambar 2.34. Ilustrasi Kartun

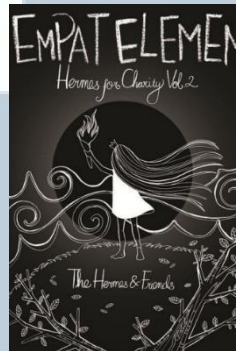
(Sumber: <http://www.volimaniak.com/2016/11/pengertian-gambar-ilustrasi-dan-jenis.html>)

d. Ilustrasi Artikel

Gambar yang dibuat dengan tujuan untuk memperjelas artikel atau tulisan yang dapat berupa diagram, gambar, dan tabel.

e. Ilustrasi Sampul

Gambar yang mewakili isi cerita dari buku, komik, jurnal ilmiah, dan majalah.



Gambar 2.35. Ilustrasi Sampul

(Sumber: http://dinus.ac.id/repository/docs/ajar/file_2013-09-17_11:10:14_Khamadi,_S.Sn__ILUSTRASI1-2.pdf)

f. Karikatur

Gambar yang dengan sengaja mengubah bentuk anatomi wajah atau obyek yang dilebih – lebihkan, lucu, dan unik tetapi tidak menghilangkan ciri khas obyek yang digambar sehingga masih mudah dikenali.



Gambar 2.36. Karikatur

(Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/376683956313339992/>)

g. *Vignette*

Gambar yang berbentuk dekoratif berfungsi sebagai pengisi bidang kosong dalam kertas narasi.



Gambar 2.37. *Vignette*

(Sumber: <http://www.habibullahurl.com/2015/08/jenis-jenis-gambar-ilustrasi.html>)

2.4.4. Teknik Ilustrasi

Menurut Lawrence Zeegan (2009), ilustrasi jika dilihat dari segi teknisnya dapat digolongkan menjadi beberapa teknik, antara lain :

1. Ilustrasi Tangan

Teknik ilustrasi yang dibuat dengan mengandalkan keterampilan tangan menggunakan kuas, pensil, pena, *airbrush*, dan lain – lain. Ada beberapa peran dari ilustrasi tangan, yaitu:

- a. Sebagai simbolisasi
- b. Menggambarkan fantasi
- c. Menggambarkan sesuatu yang membangkitkan selera humor
- d. Untuk pengganti foto

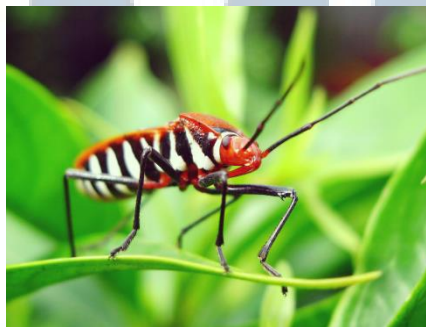


Gambar 2.38. Ilustrasi Tangan

2. Ilustrasi Fotografi

Teknik ilustrasi berupa foto yang diambil dengan bantuan kamera baik manual atau digital. Teknik ilustrasi fotografi memiliki beberapa kegunaan, yaitu:

- a. Mengabdikan sesuatu
- b. Menceritakan suasana hati
- c. Menggambarkan sesuatu yang membangkitkan rasa kemanusiaan



Gambar 2.39. Ilustrasi Fotografi

3. Ilustrasi Gabungan

Teknik ilustrasi yang diwujudkan lewat perpaduan antara teknik fotografi atau ilustrasi manual dengan teknik *drawing* di komputer.



Gambar 2.40. Ilustrasi Gabungan

(Sumber: <https://www.brilio.net/news/16-foto-gabungan.html#>)

2.4.5. Gaya Visual Ilustrasi

Tanudjaja (2003:56) membagi gaya visual ilustrasi menjadi 6 jenis, antara lain :

1. Gaya visual realistik

Gaya visual ilustrasi yang menggambarkan secara nyata wujud obyek yang ditangkap oleh indra penglihatan sehari – hari, serta menggambarkan secara nyata cerita isi suatu naskah yang disertainya.

2. Gaya visual dekoratif

Gaya visual ilustrasi yang bentuk-bentuk visualnya terletak pada permainan unsur-unsur garis, bidang, warna dan komposisi yang dalam hasil keseluruhannya tetap bersifat datar (*flat*).

3. Gaya visual ilustrasi kartunal

Gaya visual ilustrasi yang menggunakan bentuk-bentuk lucu atau bentuk-bentuk realis yang mengalami perubahan atau distorsi. Cocok bagi anak – anak.

4. Gaya visual ilustrasi ekspresionistik

Gaya visual ilustrasi yang mengutamakan kebebasan berekspresi dalam membuat karya ilustrasi.

5. Gaya visual ilustrasi surealistis

Gaya visual ilustrasi yang menggambarkan khayalan atau mimpi.

6. Gaya visual ilustrasi absurd

Gaya visual ilustrasi yang menggambarkan wujud-wujud yang tidak masuk akal atau aneh untuk kepentingan naskah yang disertainya.

2.4.6. Teknik – Teknik Menggambar Ilustrasi

Menurut Sukimin dan Sutandur (2007:84), terdapat teknik-teknik dalam menggambar ilustrasi, antara lain:

1. Teknik arsir

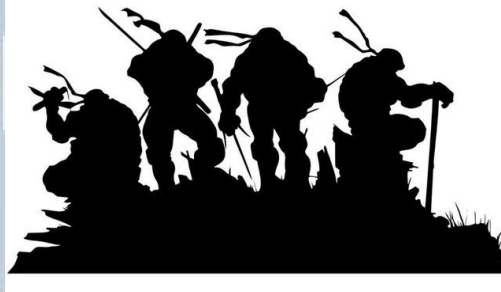
Teknik menggambar ilustrasi dengan membuat garis-garis sejajar atau menyilang untuk mendapatkan gelap terang objek gambar.



Gambar 2.41. Teknik arsir

2. Teknik blok

Teknik menggambar ilustrasi dengan menutup objek gambar menggunakan satu warna, sehingga hanya tampak bentuk siluet.

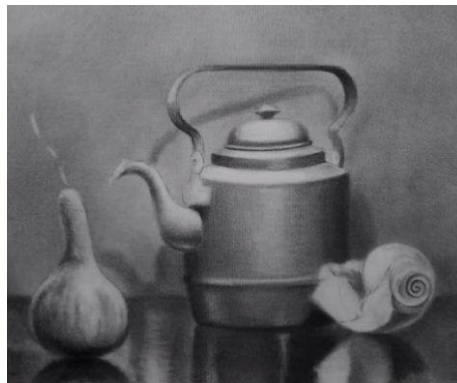


Gambar 2.42. Teknik blok

(Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/282389839113223741/?lp=true>)

3. Teknik dusel

Teknik Menggambar ilustrasi dengan cara menggosok sehingga menimbulkan kesan 3 Dimensi (gelap terang) atau tebal tipis.



Gambar 2.43. Teknik dusel

(Sumber: <https://pastiguna.com/macam-macam-teknik-menggambar-bentuk/>)

4. Teknik *pointilis*

Teknik menggambar ilustrasi yang berguna untuk menentukan gelap terang dengan menggunakan komposisi titik.



Gambar 2.44. Teknik *pointilis*

(Sumber: <https://www.ilmuotomotif.com/teknik-pointilis.html>)

5. Teknik transparant

Teknik menggambar ilustrasi dengan menggunakan cat air dengan sapuan warna yang tipis.

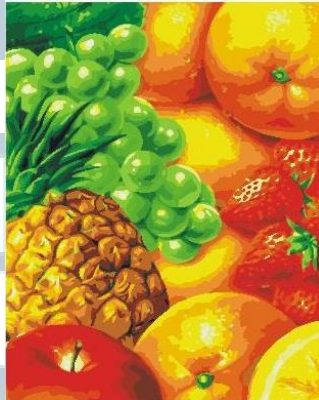


Gambar 2.45. Teknik transparant

(Sumber: <https://notepam.com/teknik-seni-lukis/>)

6. Teknik plakat

Teknik menggambar ilustrasi dengan menggunakan bahan cat poster atau cat air dengan sapuan warna yang tebal sehingga hasilnya tampak pekat dan menutup.



Gambar 2.46. Teknik plakat

(Sumber: <https://notepam.com/teknik-seni-lukis/>)

2.4.7. Cat Air (*Watercolor*)

Menurut Whitney (2001:12), penggunaan cat air memiliki tiga kelebihan dalam penggunaannya, yaitu ritme yang lebih fleksibel ketika melakukan sapuan kuas, presipitasi yang lebih rapih ketika menggunakan air dengan cat, dan penggunaan kertas cat air yang berwarna putih sehingga dapat memberikan hasil yang lebih cerah atau terang. Sedangkan menurut Rim (2013:8-9) bahwa menggunakan *watercolor* sangat menguntungkan dari segi karakteristik yang alami dan goresannya mengikuti wadah atau kertas yang digunakan. *Watercolor* dapat memberikan kesan elegan, segar, dan menjaga keharmonisan antar warnanya.

Whitney (2001:15), alat – alat yang digunakan untuk membuat sebuah ilustrasi atau gambar menggunakan cat air diantaranya, kuas, *cold pressed paper*, dan pensil. Penggunaan cat air lebih disarankan menggunakan kertas *cold pressed* karena bisa memberikan hasil yang lebih halus.

2.4.8. Fungsi Umum Ilustrasi

Menurut Grove (2011 : 62), ilustrasi memiliki 6 fungsi, antara lain :

1. Ilustrasi sebagai alat informasi

- Ilustrasi digunakan untuk merekam dunia fisik dan intelektual, banyak di temukan di buku- buku pendidikan, ensiklopedia, dan pengetahuan alam.
- Bagi para ilmuwan, ilustrasi dapat digunakan untuk mendokumentasikan dan menjelaskan secara detail subjek yang diteliti dari kehidupan alam sampai anatomi.
- Ilustrasi dapat digunakan dalam kebutuhan ilmu pengetahuan dengan tujuan pendidikan dan pelatihan.
- Ilustrasi dapat juga digunakan untuk merekonstruksi suatu kejadian yang merupakan kejadian penting dalam sejarah manusia.

2. Ilustrasi sebagai opini

- Ilustrasi menjadi media opini pada tema – tema seperti gaya hidup, politik, dan isu – isu yang sedang terjadi. Dalam ilustrasi opini politik, ilustrasi dapat dikemas bentuk humor menjadi *political cartoon*. Dalam Ilustrasi editorial, gambar dibuat untuk merangsang pemikiran dan perdebatan, menyajikan argumen menimbulkan pertanyaan. Sedangkan pada ilustrasi yang bertemakan gaya hidup seperti dalam majalah, gambar yang digunakan cenderung dibuat ringan dengan tujuan menghibur.

3. Ilustrasi sebagai alat untuk bercerita

Ilustrasi narasi atau cerita banyak ditemukan di buku anak, novel grafis, dan komik. Gaya ilustrasi di sebuah narasi tergantung dari genre sebuah tulisan. Hal yang harus diperhatikan dalam membuat ilustrasi dalam sebuah narasi adalah menemukan keseimbangan antara teks dan gambar.

4. Ilustrasi sebagai alat persuasi

Ilustrasi dapat digunakan untuk dunia komersial periklanan untuk membangun kesadaran merek sebuah barang atau perusahaan.

5. Ilustrasi sebagai identitas

Ilustrasi dapat digunakan untuk pengenalan produk atau perusahaan. Selain Untuk *brand recognition*, ilustrasi juga dapat digunakan untuk kepentingan identitas perusahaan atau organisasi, contohnya adalah logo. Selain untuk perusahaan, ilustrasi juga digunakan pada media retail dan promosi.

Ilustrasi memberikan dampak visual terkait dengan informasi dan promosi sebuah produk atau jasa. Ilustrasi sering dimanfaatkan untuk menggambarkan suatu tema yang abstrak seperti produk-produk dari perusahaan keuangan, bank dan lain lain.

6. Ilustrasi sebagai desain

Ilustrasi menjadi dasar dalam mendesain produk maupun komunikasi visual. Contoh : Ilustrasi dengan tema *fashion* diaplikasikan ke dalam produk-produk kaos, tas dan lain lain.

2.4.9. Fungsi Ilustrasi dalam Buku

Menurut Sukimin dan Sutandur (2007:97), gambar ilustrasi dalam buku memiliki beberapa fungsi, antara lain:

1. Menarik perhatian orang sehingga pembaca tertarik membaca buku, majalah atau cerita yang disajikan.
2. Memberikan gambaran sekilas tentang isi cerita atau karangan yang dimaksud.
3. Memperindah halaman – halaman buku
4. Memperjelas teks yang sulit dipahami dan terlalu panjang untuk diuraikan dengan kata – kata. Sehingga tulisan tersebut mudah di pahami.
5. Memberikan tambahan pengalaman dan mengungkapkan pengalaman sendiri dengan melihat gambar ilustrasi yang disajikan.
6. Melengkapi dan mempelajari jalan cerita yang disajikan.
7. Menyampaikan kritik, saran, atau sindiran dalam wujud gambar

2.5. Tinjauan Teoritis Tentang Buku

2.5.1. Definisi Buku

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2007:173), buku adalah lebar kertas yang berjilid, berisi tulisan atau kosong. Buku mempunyai sifat yang mutlak dan *long life*. Pemanfaatan buku sebagai media informasi sudah sangat umum sehingga ada begitu banyak jenis – jenis buku. Sedangkan menurut Haslam (2006:6), buku adalah bentuk tertua sebuah dokumentasi yang menyimpan pengetahuan, ide, dan

kepercayaan. Menurut Iyan (2007:5), buku tidak hanya sekedar isi dan gambaran saja ataupun pada rangkaian kata yang bisa membuat hidup anda bahagia. Dengan adanya buku, kita bisa membagi kesan hingga kesadar yang paling dalam.

Menurut Rustan (2008:122), dalam mendesain sebuah buku perlu memperhatikan beberapa hal penting antara lain :

- Desain kover

Kover depan biasanya berisi judul buku, nama pengarang, nama atau logo penerbit, elemen visual atau teks lainnya. Kover belakang berisi gambaran singkat mengenai isi buku, harga, testimonial, nama atau logo penerbit dan elemen visual atau teks lainnya.

- Desain navigasi

Sistem navigasi dalam buku sangat penting untuk memberi informasi kepada pembaca dimana dia berada maupun untuk mencari topik tertentu. Contoh desain navigasi: daftar isi, nomor halaman, *running text*.

- Kejelasan informasi

- Kenyamanan membaca

Tata letak, penggunaan tipografi atau penampilan gambar harus diperhatikan guna memberi kenyamanan bagi pembaca.

- Pembeda yang jelas antar bagian

Setiap memasuki bab baru, buku harus memiliki pembeda yang jelas antar satu bab dengan bab lain.

Selain itu dalam membuat buku harus memperhatikan hal – hal yang bersifat teknis, antara lain :

- Penentuan ukuran buku dan penempatan bidang tata letak teks.
- Penyusunan huruf dan penempatan teks (*layout*).
- Pemilihan jenis *typeface*.
- Penggunaan kertas cetak.
- Pewarnaan dan pencetakan.
- Penjilidan buku.

2.5.2. Jenis Buku

Suwarno (2011:60) membagi buku menjadi 3 jenis, antara lain:

1. Buku Fiksi

Buku yang ditulis berdasarkan proses imajinatif berdasarkan khayalan belaka. Bentuk buku fiksi berupa novel, novelette, roman, drama, puisi, pantun, syair yang bertujuan untuk menghibur.

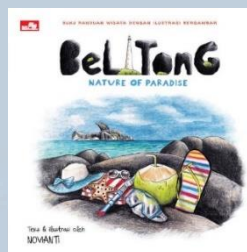


Gambar 2.47. Buku Fiksi

(Sumber: <http://cewekbanget.grid.id/News-And-Entertainment/Wajib-Baca-7-Novel-Romantis>)

2. Buku Non Fiksi

Buku yang ditulis berdasarkan fakta, kejadian, kondisi sosial dan kebudayaan masyarakat. Buku non fiksi disusun atas hasil pengamatan dan penelitian untuk menjaga kebenaran fakta yang ditulis. Contoh dari buku non fiksi adalah buku teks, buku rujukan, dan buku pelengkap. Jenis buku ini bertujuan untuk memberikan pengetahuan, informasi, dan fakta – fakta kepada pembaca.

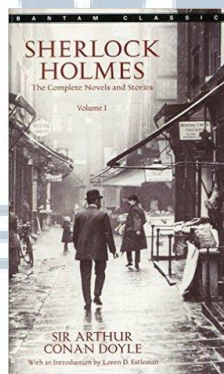


Gambar 2.48. Buku Non Fiksi

(Sumber: <https://www.getscoop.com/books/belitong>)

3. Buku Fiksi Ilmiah

Buku yang ditulis berdasarkan khayalan yang berdasarkan pada pengembangan ilmu pengetahuan yang dapat mempengaruhi pola pikir pembaca.



Gambar 2.49. Buku Fiksi Ilmiah

(Sumber: https://www.goodreads.com/book/show/188572.The_Complete_Sherlock_Holmes)

2.5.3. Fungsi Buku

Menurut Iyan WB. (2000 : 75) Buku memiliki beberapa fungsi yaitu :

1. Sebagai sarana untuk menyampaikan gagasan penulis kepada pembaca secara efektif.
2. Materi yang dibahas dan disampaikan buku dapat bermanfaat bagi yang membacanya.
3. Isi buku ditampilkan secara menarik dan memikat pembaca sehingga dapat menghadirkan kesan tersendiri bagi pembacanya.
4. Setiap buku yang terbit ditujukan untuk meraih pembaca potensial dan meraih sukses dalam pemasaran.

Sedangkan menurut Haslam (2006:23), buku cetak sudah menjadi metode yang ampuh untuk menyebarkan ide –ide yang telah mengubah jalannya intelektual, budaya, dan pembangunan ekonomi pada tahun 1925.

2.5.4. Komponen Buku

Menurut Haslam (2006:20), buku terdiri dari 19 komponen antara lain:

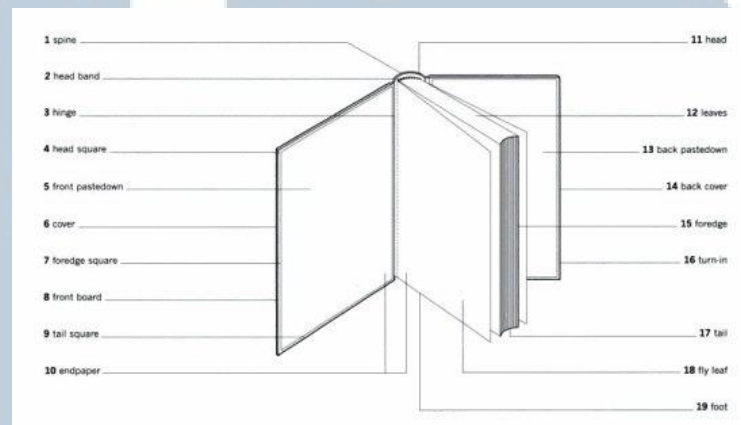
1. *Spine*: lapisan paling luar yang digunakan untuk membugkus bagian dalam buku. Elemen yang ada : nama lengkap pengarang, judul buku, dan logo penerbit.
2. *Head band*: lapisan yang digunakan untuk mengikat bagian jilid buku.
3. *Hinge*: lipatan pada endpaper yang berada diantara *pastedown* dan *flyleaf*.
4. *Head square*: pelindung kecil yang berada di bagian atas buku yang memiliki ukuran lebih besar dari isi buku.

5. *Front pastedown*: lapisan *endpaper* yang menempel dan melindungi bagian dalam sampul buku.
6. *Cover*: kertas atau papan tebal yang menempel dan digunakan untuk melindungi buku. Berisi : ilustrasi pendukung, nama lengkap pengarang, dan judul buku.
7. *Foreedge square*: lapisan pelindung kecil pada bagian depan buku yang terbuat dari sampul depan atau belakang buku.
8. *Front board*: papan sampul yang terletak pada bagian depan buku.
9. *Tail square*: pelindung kecil yang berada di bagian bawah buku yang memiliki ukuran lebih besar dari isi buku.
10. *Endpaper*: lapisan kertas tebal yang digunakan untuk menutupi bagian sampul papan sebagai penahan punggung buku.
11. *Head*: bagian atas pada sebuah buku.
12. *Leaves*: kertas yang memiliki dua sisi atau halaman dan saling mengikat pada bagian dalam buku.
13. *Back pastedown*: lapisan kertas tebal yang menempel pada bagian dalam papan belakang buku.
14. *Back cover*: lapisan sampul pada bagian belakang buku, berisi : ISBN/*barcode*, harga buku, deskripsi buku, *review quotes*, dan biografi pengarang.
15. *Foreedge*: sisi depan sebuah buku.
16. *Turn-in*: tepi kertas atau kain yang dilipat dari luar ke dalam pada sampul buku.

17. *Tail*: bagian bawah pada sebuah buku

18. *Fly leaf*: halaman balik pada *endpaper*.

19. *Foot*: bagian bawah pada halaman buku.



Gambar 2.50. Komponen Buku

(Sumber: *Book Design*, Andrew Haslam, 2006)

2.5.5. *Finishing Buku*

Dameria (2008:137-140) ada beberapa metode penjilidan yang sering dilakukan pada produksi buku dan majalah, antara lain:

1. *Saddle Sticking*

Merupakan metode penjilidan yang menggunakan kawat, atau lebih dikenal dengan jilid kawat. Metode ini cocok untuk buku ilustrasi yang memiliki jumlah halaman yang banyak. Teknik ini biasanya digunakan pada sebuah majalah atau jurnal.

2. *Side Sticking*

Penjilidan menggunakan jahit kawat yang distepleskan ke arah samping

3. *Perfect Binding*

Teknik penjilidan yang menggunakan lem pada bagian punggung buku, atau dikenal dengan jilid lem. Teknik ini biasanya digunakan untuk publikasi yang luas seperti buku teks.

4. Spiral

Teknik jilid yang digunakan untuk menjilid halaman dengan jumlah halaman kurang lebih 100 halaman. Jilid ini menggunakan kawat ring.

5. *Case Binding*

Teknik penjilidan yang paling umum dilakukan pada *finishing*. Halaman tersebut disusun dan dijahit bersama, kemudian diberi *cover* yang terbuat dari kain, kulit, dan lain-lain. Teknik ini juga dikenal sebagai penjilidan *hardcover*.

6. *Screw & Post Binding*

Teknik penjilidan ini adalah bentuk dari *side stitching* tetapi menggunakan sekrup, bukan staples kawat. Kelemahan dari penjilidan ini adalah buku tidak benar-benar bisa dibuka sampai datar.

7. *Ring Binding*

Teknik jilid ring ini memungkinkan untuk membuka buku secara penuh dari halaman kiri dan kanan berbentuk datar.

8. *Plastic Comb Binding*

Teknik jilid ini mirip dengan spiral, namun materi yang digunakan adalah plastik, yang memiliki bentuk lebih lebar daripada kawat.