



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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. Budaya Sumba

Pulau Sumba merupakan sebuah pulau di Provinsi Nusa Tenggara Timur, Indonesia dengan luas 10.710 km², dan titik tertinggi Gunung Wanggameti (1.225 m). Pulau Sumba terdiri dari empat kabupaten, yaitu Kabupaten Sumba Barat, Kabupaten Sumba Barat Daya, Kabupaten Sumba Tengah, dan Kabupaten Sumba Timur dengan kota terbesarnya yaitu Waingapu, yaitu ibukota Kabupaten Sumba Timur.

Suku Sumba merupakan suku yang menduduki wilayah Pulau Sumba, Nusa Tenggara Timur, tepatnya di Sumba Barat dan Sumba Timur. Nama Suku Sumba berasal dari kata humba, yang berarti “asli”. Penduduk Sumba menyebut diri mereka sebagai Tau Humba yang berarti penduduk asli yang mendiami Pulau Sumba.

2.1.1. Sejarah

Menurut B Soelarto (1977) dalam bukunya Budaya Sumba, asal-usul suku bangsa Sumba dimulai dari ditemukannya jejak kehidupan berupa kuburan purba berbentuk periuk-periuk dan tempayan-tempayan tanah liat di Umalulu. Dalam kubur periuk tersebut, tempayan yang ditemukan merupakan ciri budaya Neolitik. Kelompok-kelompok yang datang di Sumba pada masa berikutnya merupakan keturunan Indo Cina yang sudah menetap di Semenanjung Malaya dan membentuk ras baru yakni Melayu Muda. Mereka telah mengenal pembuatan alat

senjata, pertukangan, benda, maupun perhiasan dari logam dan tetap melestarikan adat istiadat dari negeri leluhur.

Beberapa adat istiadat yang dilestarikan yaitu penguburan dalam periuk, menyembelih hewan kurban, pola arsitektur rumah panjang bertiang, pembuatan perahu bercadik, kain tenun, dan mengembangkan pembuatan bangunan batu besar atau megalitik sehingga membentuk budaya Megalitik di Sumba dan beberapa pulau lainnya di Nusantara. Ciri budaya Megalitik di Sumba adalah bangunan batu besar berupa kubur batu berpola dolmen. Tradisi Megalitik ini masih dilestarikan hingga sekarang di Sumba dengan pembuatan kubur batu berpola dolmen dan meja dan tradisi Megalitik menjadi corak khas budaya Sumba.

Dalam abad-abad sejarah berikutnya, budaya Sumba terus berasimilasi dengan budaya lainnya terutama dengan kelompok masyarakat dari Sulawesi yaitu Makasar Bugis, sehingga menambah daya hidup suku bangsa dan budaya Sumba dengan warna-warna baru. Pada masa Kerajaan Majapahit, kelompok suku Jawa datang dan memberikan sumbangan kulturil yaitu dalam segi arsitektur dengan pola joglo yang merupakan perpaduan arsitektur perumaan Sumba kuno yang berbentuk panggung persegi empat panjang dengan arsitektur perumahan Jawa tradisional berbentuk joglo. Dari kurun masa prasejarah dan abad-abad sejarah, unsur-unsur budaya dalam segi adat, kesenian, arsitektur, dan struktur masyarakat Sumba berkembang dan terbentuk hingga menjadi wajah budaya Sumba hingga sekarang.

2.1.2. Kepercayaan

Suku Sumba memiliki kepercayaan yang telah dianut turun temurun yaitu kepercayaan Marapu. Kata Marapu mempunyai beberapa pengertian, yaitu:

1. Para penghuni langit yang hidup abadi. Makhluk-makhluk mulia merupakan makhluk-makhluk yang berwujud dan memiliki kepribadian seperti manusia
2. Arwah nenek moyang di Negeri Marapu
3. Arwah sanak keluarga
4. Makhluk-makhluk halus yang menghuni di seluruh penjuru dan ruang alam

Kepercayaan marapu merupakan perpaduan unsur Animisme, Spiritisme, dan Dinamisme yang menempatkan roh sebagai komponen yang paling utama. Konsep kepercayaan marapu yang mencakup tata hidup alam semesta adalah keseimbangan dan harmoni. Hanya dengan keseimbangan, harmoni akan mewujudkan keselarasan dan kebahagiaan. Bagi kepercayaan Marapu, keselarasan yang seimbang, harmonis harus diperlihara agar tidak menimbulkan kerusakan dalam tata hidup. Perbuatan yang melanggar kepercayaan adat dapat menimbulkan ketidakseimbangan dan malapetaka. Keseimbangan dan harmoni tersebut dilambangkan dengan pasangan Ibu Agung dan Bapak Agung (Ina Kalada dan Ama Kalada) yang dilambangkan dengan bulan dan matahari. (Soelarto, 1977). Marapu menjadi falsafah dasar bagi berbagai budaya Sumba mulai dari upacara adat, rumah-rumah ibadat, ukiran-ukiran tekstil, perlengkapan perhiasan, senjata, dan juga perangkat busana termasuk kain tenun hingga dan lau.

2.1.3. Bahasa

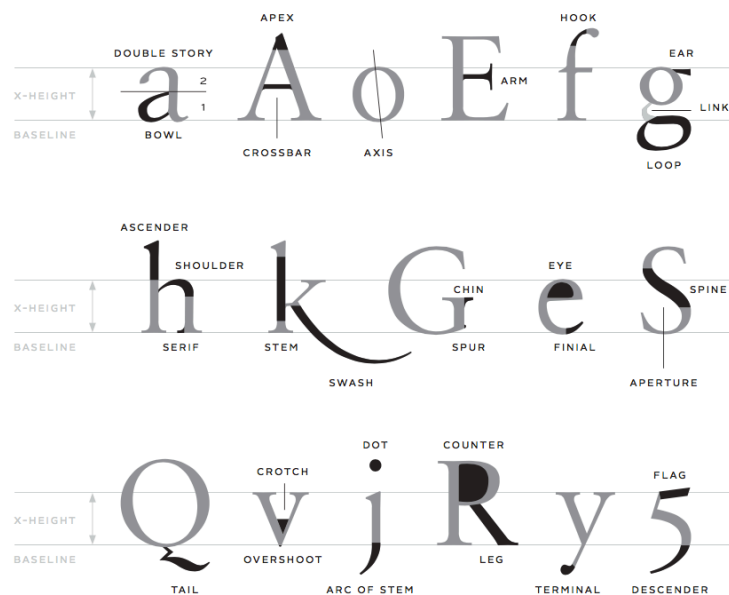
Bahasa Sumba termasuk rumpun bahasa Austronesia (Soelarto, 1977). Dalam perkembangannya sebagai bahasa daerah, bahasa sumba membentuk beberapa logat atau dialek dengan ciri karakteristik bersifat setengah vokal, yakni hanya sebagian perbendaharaan kata (*vocabulary*) yang akar katanya merupakan huruf mati (*consonant*). Akar kata yang berhuruf mati (h – k – l – ng – r – s – t) berubah menjadi huruf hidup dengan tambahan huruf u – o – a. Lafal (*pronunciation*) untuk logat Sumba Barat merupakan o dan a, sedangkan lafal u untuk Sumba Timur. Logat Sumba Barat yang paling populer dan dimengerti penduduk merupakan Logat Wewewa, dan Logat Kampera untuk Sumba Timur. Hubungan sejarah Sumba di masa lampau dengan sendirinya memperkaya perbendaharaan kata-kata bahasa Sumba. Beberapa bahasa Nusantara yang juga memperkaya bahasa Sumba merupakan bahasa Sulawesi; Makasar, bahasa Jawa; Bugis dan juga kata-kata Melayu yang lebih tua dalam hubungan sejarah Sumba dan masih terus hidup dalam bahasa Sumba.

2.2. *Typography*

Typography merupakan sebuah proses ketrampilan dalam membuat sebuah visual dari bahasa berupa huruf, garis, kata, untuk menyampaikan pesan (Cullen, 2012). *Typography* berada dimana saja mulai dari *packaging*, *interface*, hingga hal terkecil dilingkungan sekitar kita, maka dari itu *typography* merupakan pusat dari sebuah praktik desain. *Typography* juga harus memiliki konsep dan interpretasi yang baik dalam menyampaikan pesan agar dapat diterima dengan baik oleh targetnya.

2.2.1. Huruf

Menurut Cullen (2012), huruf merupakan elemen tipografi yang saling berkesinambungan dalam membentuk karakteristik dalam suatu *typeface*. Huruf dalam pembuatannya juga memiliki bagian anatomi yang dapat diperhatikan dalam pembentukan sebuah *typeface*.



Gambar 2.1 Anatomi Huruf
(Typography Fundamentals, 2012)

1. *Aperture* biasa disebut juga *open counter* merupakan ruang kosong (*white space*) yang terdapat dalam huruf 'C', 'S' dan 'n' dan 'e'
2. *Apex* merupakan titik temu teratas saat dua garis atau *stroke* bertemu seperti pada huruf 'A' dan 'W'
3. *Arm* merupakan garis pendek horizontal maupun vertikal yang terikat untuk satu ujung garis, seperti 'E', 'F' dan 'L'

4. *Ascender* merupakan bagian dari huruf *lowercase* yang melebihi *x-height* kearah atas yaitu huruf 'b', 'd', 'f', 'h', 'k', dan 'l'
5. *Axis* merupakan sebuah garis yang membagi sebuah huruf menjadi dua bagian untuk menunjukkan *character stress* dari miring hingga vertikal
6. *Bowl* merupakan karakter yang memiliki garis lengkung, dapat berbentuk terbuka maupun tertutup seperti huruf 'a', 'b', 'g', dan 'p'
7. *Counter* merupakan ruang kosong yang tertutup pada huruf seperti pada huruf 'b', 'd', dan 'o'
8. *Crossbar* merupakan garis horizontal yang menggabungkan dua garis atau *stem* seperti pada huruf 'A' dan 'H'
9. *Crotch* merupakan gabungan garis yang menuju kedalam saat kedua garis bertemu seperti pada huruf 'V'
10. *Descender* merupakan bagian dari *lowercase* yang melebihi *x-height* kearah bawah yaitu huruf 'g', 'j', 'p', 'q', dan 'y'
11. *Dot* merupakan simbol lingkaran diatas *lowercase* 'i' dan 'j'
12. *Double story* merupakan sebuah istilah untuk huruf yang memiliki variasi *upper* dan *lower close* atau *open counters* seperti huruf 'a' yang memiliki *lower closed bowl* dengan *upper aperture*
13. *Ear* merupakan garis kecil yang ditambahkan untuk memperpanjang *bowl* seperti huruf *lowercase* 'g'
14. *Eye* adalah *closed counter space* yang terdapat pada *lowercase* huruf 'e'
15. *Flag* adalah garis horizontal yang terdapat pada garis puncak angka '5'

16. *Finial* sebuah *finishing* dari garis yang mencuat dan meruncing pada *lowercase* ‘a’, ‘c’, dan ‘e’
17. *Hook* merupakan garis kurva pada *terminal* seperti pada *lowercase* ‘f’ dan ‘r’
18. *Leg* adalah garis diagonal yang memanjang kebawah pada huruf ‘K’ dan ‘R’
19. *Loop* merupakan *descender* pada huruf ‘g’ yang menyambung pada *bowl* berbentuk kurva
20. *Link* merupakan garis yang menyambungkan antara *bowl* dan *loop* pada *double story* huruf ‘g’
21. *Overshoot* disebut juga overhang adalah bagian kecil pada huruf yang melebihi baseline atau cap-height seperti huruf ‘A’, ‘a’, ‘O’, ‘o’, ‘V’, dan ‘v’ yang berguna untuk memberikan kesan ukuran yang sama dengan huruf lain yang sederajat dengan baseline
22. Serif merupakan detil finishing yang mencuat diawal dan akhir garis
23. *Shoulder* merupakan ekstensi satu sisi dari garis primer seperti pada huruf ‘h’, ‘m’, dan ‘n’
24. *Spine* sebuah garis lengkung primer untuk huruf ‘S’
25. *Stem* merupakan garis vertikal primer untuk membentuk sebuah huruf
26. *Stroke* merupakan garis kurva, lurus, maupun diagonal yang membentuk sebuah karakter
27. *Swash* menambahkan stroke yang menggantikan peran serif untuk membuat sebuah huruf terlihat lebih elegan
28. *Tail* merupakan sebuah finishing garis yang mengarah kebawah biasanya juga dijadikan unsur dekoratif seperti huruf ‘Q’ dan ‘R’

29. Terminal merupakan kurva lurus untuk ujung huruf ‘a’, ‘c’, ‘f’, ‘j’, ‘r’, dan ‘y’.

2.2.2. Typeface

Menurut (Felici, 2012), *Typeface* adalah kumpulan karakter mulai dari huruf, angka, simbol, maupun tanda baca yang di desain untuk bekerja dan berkoordinasi satu dengan yang lain untuk merepresentasikan suatu desain.

2.2.2.1. Jenis Typeface

Menurut Felici (2003), *typeface* dibagi menjadi tiga jenis berdasarkan perannya dalam sebuah halaman:

1. *Text type* merupakan *typeface* yang dirancang untuk diaplikasikan terhadap teks, biasanya berkisar antara 9-12 *point*. *Text typeface* mementingkan keterbacaan dan kenyamanan pembaca dalam membaca huruf dalam durasi yang lama dengan huruf yang relatif kecil.
2. *Display type* didesain untuk bentuk yang lebih besar seperti untuk judul dan *headlines*. *Display type* harus bersifat *eye-catching*, dapat terbaca dengan baik dan serbaguna dalam perdampingannya dengan *typeface* lain.
3. *Decorative type* biasa digunakan untuk keperluan *advertising* sebagai pemeran utama dalam sebuah visual yang dibentuk. Peran *decorative type* sebagai penarik atensi utama dan biasa *style* yang digunakan selalu mengikuti zaman.

2.2.2.2. Anatomi Typeface

Dalam buku *Thinking with Type* (2011), Lupton menjelaskan anatomi *typeface* yang digunakan sebagai acuan dalam pembentukan karakter dalam

typeface.

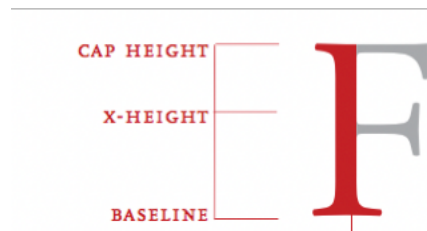
1. *Baseline*

Baseline merupakan garis dasar tempat huruf berdiri yang merupakan garis paling stabil dalam teks dan sangat krusial agar membuat rangkaian huruf tidak kacau dalam penerapannya dalam sebuah desain

2. *Overhang*

Overhang merupakan kelebihan bentuk huruf yang melebihi baseline seperti karakter O, koma, dan titik koma yang bertujuan untuk membuat keseluruhan karakter terlihat seimbang. Pada kasus huruf O, huruf O yang *rounded* memiliki *overhang* agar tidak terlihat lebih kecil dibanding huruf lainnya.

3. *Cap Height*



Gambar 2.2 *Cap Height*
(Thinking with Type, 2011)

Jarak antara *baseline* menuju titik atas karakter huruf kapital yang berfungsi untuk menentukan ukuran *point* dari karakter.

4. *Ascender Height*

Ascender merupakan elemen karakter yang sedikit melebihi cap height seperti b, d, k, h, dan lain-lain. Ascender height digunakan sebagai acuan batas garis karakter tersebut.

5. *Descender Height*

Descender merupakan garis batas acuan untuk elemen karakter di bawah *baseline* seperti karakter y, g, p, dan lain-lain.

6. *X-Height*



Gambar 2.3 *X-Height*
(Thinking with Type, 2011)

X-height merupakan acuan tinggi dari huruf kecil atau *lowercase* termasuk *ascenders* dan *descenders* yang di dapatkan dari jarak *baseline* ke *meanline* pada huruf x.

7. *Height*

Height menjadi patokan ukuran *typeface* dan biasa diukur dengan skala *point* dimana satu *point* sama dengan $1/72$ *inch*. 12 *point* sama dengan 1 *pica* dimana merupakan sebuah unit yang biasa diatur untuk mengukur lebar kolom. Selain itu *typeface* juga bisa diukur dengan satuan *inches*, *milimeters*, atau *pixel*.

8. *Width*

Width merupakan pengukuran *horizontal* yang berfungsi untuk membuat impresi visual yang berbeda-beda pada sebuah *typeface* yang bertujuan untuk penggunaan *typeface* secara beragam sesuai dengan kebutuhan desainer. Contohnya adalah *typeface condensed, compressed, wide* dan *extended*.

9. *Scale*

Scale adalah perbandingan elemen desain *type* satu dengan yang lainnya yang bersifat relatif. Contohnya adalah 12-pt *type* akan terlihat kecil saat ditampilkan dalam monitor berukuran 32-inch, sedangkan jika di tampilkan pada kertas A5 dapat terlihat terlalu besar.

2.2.2.3. **Klasifikasi *Typeface***

Menurut Cullen (2012), klasifikasi *typeface* di mulai sejak abad ke-19 saat printer mulai berkembang dan menggolongkan *typeface* dengan berbagai gaya. Berbagai macam klasifikasi hadir berdasarkan sejarah, atribut, dan cara pemakaiannya. (hlm. 57)

1. *Humanist Serif*



Gambar 2.4 *Humanist Serif*
(Typography Fundamentals, 2012)

Mulai muncul pada abad ke-15, *humanist serif* merupakan *typeface* asli roman yang terinspirasi dari *handwriting* Italia yang bernama “*lettera antica*”. *Humanist serif* memiliki karakteristik *thick-to-thin stroke contrast* dengan *bracketed serif* dan *x-height* yang kecil. Contoh *typeface Humanist Serif* diantara lain *Centaur* karya Bruce Rogers (1915) dan *Vendetta* karya John Downer (1999).

2. *Old Style Serif*



Gambar 2.5 *Old Style Serif*
(Typography Fundamentals, 2012)

Muncul pada abad 15 dan 16, *Old Style serif* merupakan versi huruf serif yang lebih disempurnakan dari *Humanist serif* dengan karakteristik *medium thick-to-thin stroke contrast*. Contoh *typeface Old Style serif* adalah *Galliard* karya Matthew Carter (1978).

3. *Transitional Serif*



Gambar 2.6 *Transitional Serif*
(Typography Fundamentals, 2012)

Terinspirasi dari pahatan, *Transitional serif* muncul pada abad ke-18 dengan karakteristik *medium-to-high thick-to thin stroke contrast* yang lebih mekanik, tajam, dan disempurnakan, namun tidak setajam *typeface modern*.

4. *Modern Serif*



Gambar 2.7 *Modern Serif*
(Typography Fundamentals, 2012)

Modern serif memiliki karakteristik yang seimbang dengan *thick-to-thin* atau perbedaan garis yang sangat tinggi dan kontras dan lebih *condensed* dibanding *typeface serif* lainnya. *Modern serif* muncul pada abad ke-18.

5. *Egyptian Slab Serif*



Gambar 2.8 *Egyptian Slab Serif*
(Typography Fundamentals, 2012)

Pertama kali muncul pada abad ke-19, *Egyptian slab serif* memiliki garis yang tebal dan *very low thick-to-thin stroke*. *Typeface* ini biasa digunakan untuk *display typeface* dan *advertising*.

6. *Clarendon Slab Serif*



Gambar 2.9 *Clarendon Slab Serif*
(Typography Fundamentals, 2012)

Muncul tidak lama setelah *Egyptian slab serif*, *Clarendon slab serif* memiliki detil yang disempurnakan dari versi *Egypt* yaitu *serif* yang dibuat lebih halus dengan *low thick-to-thin stroke contrast*.

7. *Grotesque Sans Serif*



Gambar 2.10 *Grotesque Sans Serif*
(Typography Fundamentals, 2012)

Grotesque merupakan *typeface sans serif* pertama yang disebarakan secara luas dan secara komersial pada abad ke-19 menuju ke 20. *Typeface* ini terinspirasi dari *Transitional sans serif*.

8. *Geometric Sans Serif*



Gambar 2.11 *Geometric Sans Serif*
(Typography Fundamentals, 2012)

Muncul pada abad ke-20, *Geometric sans serif* hadir dengan karakteristik modular dan dibuat secara geometris dengan dasar bentuk-bentuk dasar seperti lingkaran, segi empat, maupun segitiga dengan konstruksi ukuran yang rasional. Contoh *typeface Geometric sans serif* adalah *Futura* karya Paul Renner (1928).

9. *Humanist Sans Serif*



Gambar 2.12 *Humanist Sans Serif*
(Typography Fundamentals, 2012)

Terinspirasi dari *Humanist serif* dan kaligrafi, *Humanist sans serif* dirancang lebih halus dengan karakteristik *low thick-to-thin contrast* atau memiliki garis yang *uniform* atau sama tebal. Contoh *typeface Humanist sans serif* adalah *Gill Sans* karya Eric Gill (1927-1930).

10. *Transitional Sans Serif*



Gambar 2.13 *Transitional Sans Serif*
(Typography Fundamentals, 2012)

Transitional sans serif hadir dengan versi yang lebih diperbaharui dari

Grotesques. Muncul pada pertengahan abad ke-20, *typeface* ini memiliki karakteristik.

2.2.2.4. *Typefamilies*

Menurut Lupton (2010), pada abad ke-16, printer mulai mengorganisir pembagian roman dan *italic* dalam *type families* yang baru disempurnakan pada abad ke-20.

1. *Roman Form*

The roman form is the core

ADOBE GARAMOND PRO REGULAR

Gambar 2.14 *Roman Form*
(Thinking with Type, 2010)

Roman form merupakan *type regular* yang merupakan versi standard basic dari *type families*. *Roman* seringkali dianggap sebagai *parent* atau patokan dari sebuah *type families*.

2. *Small Caps*

SMALL CAPS HAVE A HEIGHT THAT

ADOBE GARAMOND PRO REGULAR (ALL SMALL CAPS)

Gambar 2.15 *Small Caps*
(Thinking with Type, 2010)

Small caps memiliki tinggi yang hampir sama pada *x-height lowercase* dan desain untuk berintegrasi pada satu baris teks agar huruf besar (*uppercase*) dapat menonjol secara unik.

3. *Italic*

Italic letters, which are based on cursive

ADOBE GARAMOND PRO ITALIC

Gambar 2.16 *Italic*
(Thinking with Type, 2010)

Merupakan turunan dari *Roman form*, digunakan untuk menonjolkan atau menunjukkan *emphasis* dan terinspirasi dari tulisan tangan huruf sambung.

4. *Bold*

Bold (and semibold) typefaces

ADOBE GARAMOND PRO BOLD AND SEMIBOLD

Gambar 2.17 *Bold*
(Thinking with Type, 2010)

Bold muncul pada abad ke-20 dan digunakan untuk menunjukkan *emphasis* dari sebuah hirarki

5. *Bold Italic*

Bold (and semibold) typefaces each

ADOBE GARAMOND PRO BOLD AND SEMIBOLD ITALIC

Gambar 2.18 *Bold Italic*
(Thinking with Type, 2010)

Dirancang dengan membandingkan dengan versi *roman* dan *italic*, *bold italic* diharapkan dapat membuat sebuah bentuk visual yang tidak terlalu berat dan tetap terbaca secara jelas dalam ukuran kecil.

2.2.2.5. Superfamilies

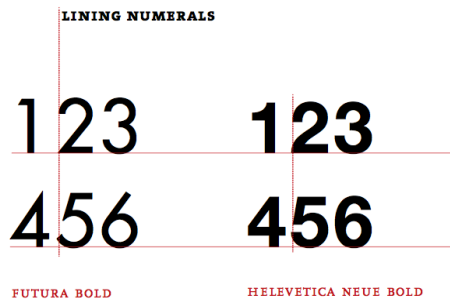
Menurut Lupton (2010), Sebuah *typeface* normal pada dasarnya memiliki sebuah *small family type* yang terdiri dari *type roman*, *italic*, *small caps*, *bold*, *semi bold*, dan *italic*. Pada umumnya, *sans serif family* biasa mencakup lebih banyak *style* termasuk *thin*, *light*, *black*, *compressed*, dan *condensed*. Sebuah *superfamily* terdiri atas belasan jenis *font* dengan berbagai ketebalan (*weight*) dan lebar (*width*) yang bervariasi dan biasa mencakup baik font sans-serif maupun *font serif*. (hlm. 48).

Menurut Kristin Cullen dalam bukunya *Design Elements Typography Fundamentals* (2012), *Superfamilies* merupakan pilihan yang paling tepat dalam mencari *typeface* dengan berbagai jenis variasi *style*. Di desain dengan *full-bodied typographic*, *superfamilies* menawarkan *font* dengan konsistensi yang baik dengan berbagai macam variasi yang tetap berharmoni meliputi *serif*, *sans serif*, *semi sans*, dan *slab serif*. Satu jenis *typeface* yang dapat menyesuaikan untuk semua tipe. (hlm. 81).

2.2.2.6. Numeral

Lupton (2010) membagi *numeral* menjadi dua jenis yaitu *lining numeral* dan *non-lining numeral*.

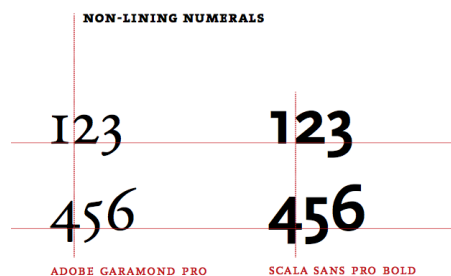
1. Lining Numerals



Gambar 2.19 *Lining Numerals*
(Thinking with Type, 2010)

Lining numerals memiliki jarak yang pasti antar setiap karakternya dan diperkenalkan pertama kali pada abad ke-20 dengan tujuan untuk mengikuti perkembangan zaman dan bisnis *modern* kala itu. *Lining numerals* memiliki tinggi yang sama dengan huruf kapital maka dari itu terkadang sering terlihat lebih besar saat dirangkai dengan karakter lain.

2. *Non-Lining Numerals*



Gambar 2.20 *Non-Lining Numerals*
(Thinking with Type, 2010)

Non-lining numerals, juga disebut *text* atau *old style numerals* memiliki *ascenders* dan *descenders* seperti *lowercase* atau huruf kecil. Mulai

berkembang pada tahun 1990-an, *non-lining numerals* menonjolkan kesan tradisional dalam penerapannya di rangkaian karakter maupun kata. Seperti *letterforms, old style numerals* tampak proposional dengan lebar yang sudah ditentukan setiap jenis karakternya.

2.2.2.7. *Punctuation*

Suatu desain tanda baca yang baik memberikan esensi *typeface* sampai ke detail terdalam. Desainer dan editor harus mempelajari dan memahami dengan baik bentuk konvensi dan karakter tanda baca dalam *typeface* agar dapat menggunakan dan menerapkan tanda baca secara benar dalam pembuatannya. (Lupton, 2010).



Gambar 2.21 *Punctuations*
(Thinking with Type, 2010)

2.2.2.8. *Measurement*

Typeface menggunakan unit khusus untuk pengukuran yaitu *points* dan *pica*. Dalam pembentukannya, ukuran *point* mengacu kepada ukuran *body* dari huruf karena sebagai contoh, huruf dengan 12point belum tentu huruf yang memiliki tinggi 12point karena ada beberapa huruf yang berkarakter melebihi *x-height*. (Hill, 2010).

1. *Point*

Satu ukuran *point* merupakan 1/72 inch atau sekitar 0.01389 *inch* dinamakan *American point*. Adobe dalam perangkat lunaknya

menggunakan sistem pengukuran *point* menjadi standar yaitu dengan membulatkan persis 1/72 inch yang *Postscript point*.

2. *Pica*

Pica merupakan satuan ukuran yang berkaitan dengan *point*, 1 *pica* setara dengan 12 *point* dan 6 *pica* setara dengan 1 *inch*.

3. Quod (em)

Quod mengacu kepada ukuran tulisan yang digunakan. Em merupakan ukuran dari sebuah persegi empat mengacu pada *body size* pada sebuah huruf. Misalnya 72pt em merupakan 72 *points* dalam lebar dan 12pt em merupakan 12 *points* dalam lebar.

2.2.2.9. *Typographic Space*

Dalam membentuk sebuah *typeface* yang berkesinambungan dan harmoni, *typeface* juga harus dilengkapi dengan baik melalui jarak antar huruf. (Hill, 2010)

1. *Leading*

Jarak antar baris yang diukur menggunakan *points*. *Leading* digunakan sesuai kebutuhan, dapat mengatur keterbacaan agar lebih nyaman, namun dapat juga dijadikan *minus leading* untuk unsur desain *photoset type*.

2. *Kerning*

Pengaturan yang dibuat untuk setiap jarak antar huruf agar terlihat baik dan sepadan satu dengan yang lain. Penggunaan *kerning* mengacu kepada anatomi huruf yang berbeda-beda sehingga setiap huruf yang

digabungkan dengan huruf lain harus memiliki *kerning* nya tersendiri untuk keterbacaan.

3. *Word Spacing*

Pengaturan jarak antar kata yang biasa juga disebut dengan spasi. Dalam pengaturannya, *spacing* dapat digunakan untuk keterbacaan yang kontinuitas dan lebih sedikit interupsi dalam sebuah *flow* kalimat.

2.2.3. *Font*

Font merupakan kumpulan lengkap karakter yang meliputi angka dan simbol dalam sebuah program *software*. Menurut Felici (2003), format *font* dibagi menjadi tiga jenis yaitu *postscript fonts*, *truetype fonts*, dan *opentype fonts*. Format *font* yang berlaku juga tergantung kepada *format* pada *Mac* dan *Windows* hingga ditemukan *opentype fonts*.

1. *Postscript fonts*

Postscript fonts merupakan format font standar dalam media cetak hingga ditemukannya *Opentype*. *Postscript* biasanya digunakan dalam bentuk *bitmap* untuk *display* dan untuk melihat hasil pada layar sebelum proses mencetak terjadi agar mengurangi tingkat kesalahan

2. *Truetype fonts*

Pada akhir tahun 1980an, *Windows* dan *Mac* membuat kolaborasi pertamanya dalam membuat format font baru yang universal yaitu *truetype*. *Truetype* memiliki kemajuan yang cukup signifikan dibanding *postscript* dalam kejelasan penggunaannya pada sistem *software digital*. *Truetype* juga

memiliki kapasitas yang lebih besar terhadap set huruf dengan memiliki lebih dari 65.000 *ID numbers*

3. *Opentype fonts*

Merupakan improvisasi dan modifikasi dari format sebelumnya, dan dibuat oleh *Adobe* dan *Microsoft*. *Format font Opentype* dapat digunakan diberbagai jenis *platform* seperti *Mac* dan *Windows*. *Opentype* memiliki fitur-fitur tambahan seperti *layout features* yang dapat menggantikan satu huruf dengan yang lain secara otomatis, *small caps*, *swash* yang dapat digunakan di *multiplatform*.

2.3. Metode Desain

2.3.1. Prinsip Desain

Landa (2010), dalam bukunya *Graphic Design Solution*, menjabarkan bahwa prinsip desain terdiri dari beberapa poin:

2.3.1.1. *Format*

Format merupakan sebuah batasan dan pedoman yang menjadi acuan desainer dalam mendesain. Sebelum memulai sebuah karya, *format* harus ditentukan dengan mempertimbangkan media, fungsi, biaya, dan *output* karya sesuai dengan target yang akan dituju.

2.3.1.2. *Balance*

Keseimbangan yang tercapai dari pendistribusian yang tepat dalam berat visual antara kedua *axis* dan elemen desain dalam sebuah komposisi secara keseluruhan. Sebuah desain dapat mencapai *balance* dengan komposisi

yang seimbang baik secara simetris maupun asimetris. Berat dari sebuah elemen visual biasa dapat dipengaruhi dari ukuran dan juga warna objek

2.3.1.3. *Visual Hierarchy*

Hierarchy visual merupakan pengorganisasian elemen secara visual untuk menentukan bagian yang lebih ingin ditonjolkan dan mengambil peran besar dalam keterbacaan sebuah konteks visual. Untuk menuntun pembaca, desainer harus mengutamakan elemen yang mendominasi atau diprioritaskan sebagai *emphasis* untuk mengomunikasikan pesan kepada pembaca.

2.3.1.4. *Emphasis*

Untuk membangun hierarchy, *emphasis* dapat dilakukan dengan beberapa pendekatan, seperti dengan *emphasis by isolation* yaitu dengan menambah berat visual elemen, *emphasis by placement* yaitu dengan menempatkan elemen pada komposisi yang spesifik untuk lebih menarik perhatian pembaca, *emphasis through scale* yaitu memainkan objek dengan memberikan ilusi kedalaman dan ukuran, *emphasis through contrast* dengan memberikan warna yang kontras untuk *background* dan *foreground*, *emphasis through direction and pointers*, yaitu menggunakan elemen literal seperti arah dan panah untuk memandu mata pembaca, dan terakhir *emphasis through diagrammatic structures* yaitu dengan memposisikan elemen utama di atas sub elemen-elemen dengan urutan yang tepat.

2.3.1.5. *Rhythm*

Irama berguna sebagai sebuah pola yang dapat membuat mata pembaca terarah pada sebuah karya. Ada beberapa faktor utama yang mempengaruhi irama, yaitu warna, tekstur, *figure and ground*, *emphasis*, dan *balance*. Untuk membentuk suatu irama yang baik, desainer harus paham mengenai repetisi dan variasi. Repetisi merupakan pengulangan elemen visual untuk memberikan konsistensi, sedangkan variasi merupakan modifikasi pola baik dari elemen, bentuk, posisi, untuk memberikan ketertarikan lebih kepada pembaca dan *element of surprise*.

2.3.1.6. *Unity*

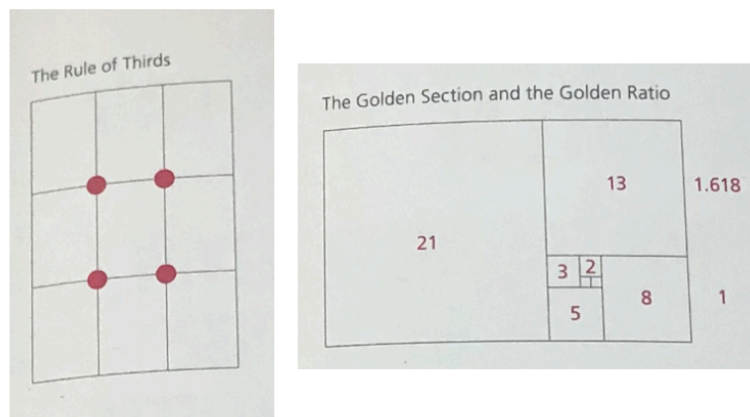
Sebuah *layout* yang ideal harus dapat memiliki koneksi antar elemen visual melalui *grouping* yang dapat dicapai oleh posisi, orientasi, bentuk, dan warna untuk mencapai suatu kesatuan.

2.3.1.7. *Laws of Perceptual Organization*

Terdapat beberapa aturan dalam elemen grafis yang perlu diperhatikan yaitu *similarity* merupakan elemen yang mirip dengan karakteristik yang sangat ketergantungan, *proximity* elemen yang dekat satu dengan yang lain, *continuity* hubungan visual antara satu elemen dengan elemen lain yang memberika impresi pergerakan, *closure* tendensi visual dalam sebuah pola, *common fate*, dan *continuing line*.

2.3.2. Layout

Prinsip layout dalam buku *Layout Now* (2017) dibagi menjadi dua jenis, yaitu *Rule of Thirds* dan *Golden Ratio*. *Rule of Thirds* digunakan sebagai acuan untuk mendapatkan desain yang seimbang. Dalam penggunaannya, *canvas* dibagi menjadi sembilan ukuran yang sama dengan hasil *3x3 grid* yang menyajikan garis-garis *matrix* untuk menentukan letak untuk menyajikan elemen desain secara asimetris. Empat titik interseksi menunjukkan tempat dominan untuk elemen visual yang ingin lebih ditonjolkan. *Golden Ratio*, merupakan rasio matematika yang berulang dalam sebuah *artwork*. Dalam penerapannya ke desain, *Golden Ratio* memberikan kesan komposisi yang seimbang yang estetik. Dalam formula, *Golden Ratio* merupakan $a:b = b:(a+b)$ yang berarti bahwa elemen yang lebih kecil (*a*) dengan elemen yang lebih besar (*b*) dengan dua elemen digabungkan (*a+b*) sama dengan 1.618.

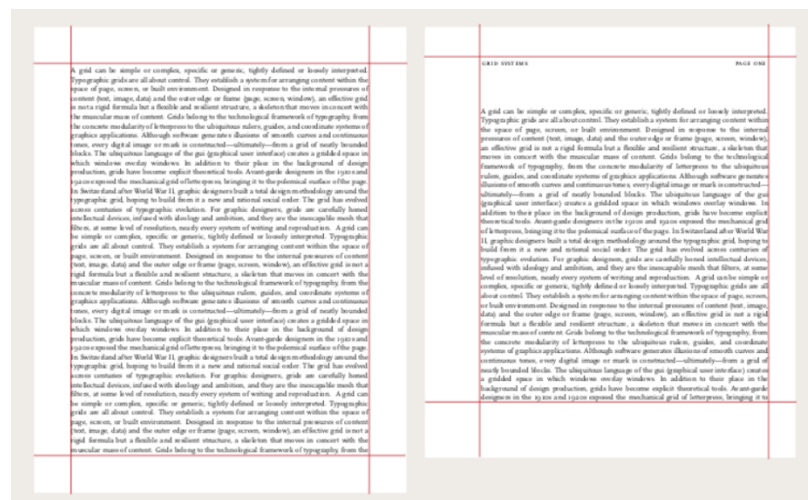


Gambar 2.22 *Rule of Third* dan *Golden Ratio*
(Layout Now, 2017)

2.3.3. Grid

Grid merupakan sebuah sistem yang digunakan untuk mengatur posisi secara vertikal maupun horizontal yang menentukan *margin*, *type area*, dan posisi dari sebuah gambar. Desain *grid* yang baik menyajikan kerangka yang baik antara elemen dengan *layout*. Lupton (2004), membagi *grid* dengan beberapa jenis:

1. *Singlecolumn Grid* merupakan jenis grid yang paling simpel yaitu sebuah teks maupun elemen yang dikelilingi *margin*. Pada ukuran standar, *margin* kiri dan kanan dibuat sama dan sangat ekonomis, namun disisi lain sangat tidak menarik dalam segi desain. *Singlecolumn grid* juga dapat dimodifikasi dengan membuat garis asimetris dimana *margin* kiri dirancang lebih besar dari *margin* kanan

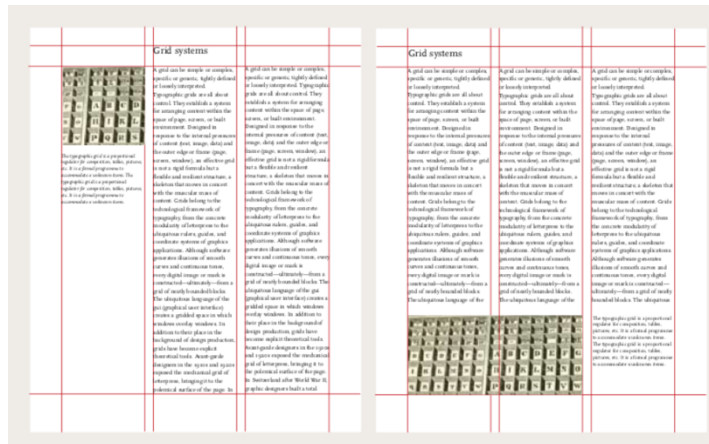


Gambar 2.23 *Singlecolumn Grid*

(Thinking with Type, 2010)

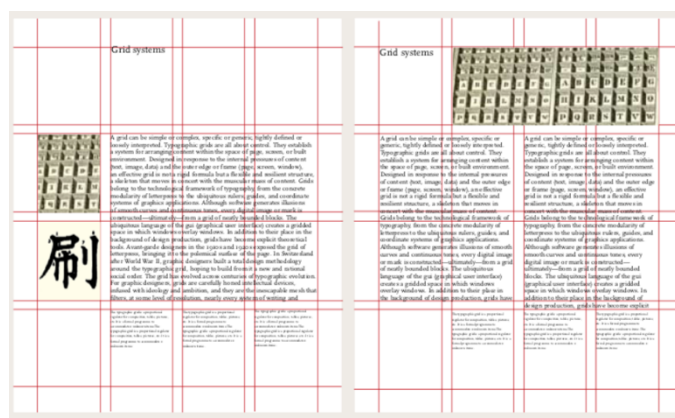
2. *Multicolumn Grid* menyajikan format yang lebih fleksibel untuk keperluan publikasi yang memiliki hirarki yang lebih kompleks untuk teks maupun ilustrasi. Semakin banyak kolom yang dibuat, semakin fleksibel juga *grid*

yang akan terbentuk. Teks maupun gambar dapat didistribusikan dalam satu kolom maupun dua, dan tidak semua ruang kosong harus diisi.



Gambar 2.24 *Multicolumn Grid*
(Thinking with Type, 2010)

3. *Modular Grid* memiliki garis yang konsisten secara horizontal dari atas ke bawah dan vertikal dari kiri ke kanan yang membentuk beberapa area *cropping*. Ruang-ruang tersebut dapat diisi dengan elemen visual baik teks maupun gambar dengan variasi yang tidak terbatas dalam pembentukan *grid*. Pembagian kertas dapat dilakukan dengan membagi sama rata maupun sesuai kebutuhan *layout* agar tidak terkesan memaksa.



Gambar 2.25 *Modular Grid*
(Thinking with Type, 2010)

2.3.4. *Typespecimen Book*

Dalam perancangan *typeface*, penulis juga akan membuat *typespecimen book* sebagai panduan penggunaan *typeface* yang akan dirancang. Menurut Guan, (2012), buku memiliki lima komponen yang harus diperhatikan dalam pembuatannya yakni:

1. *Cover*

Sampul dapat menjadi identitas yang penting dan sakral sebagai impresi pertama buku, selain sebagai pelindung dari isi buku, sampul juga menjadi representatif konten dari buku yang akan dirancang.

2. *Book Spine*

Book Spine digunakan penting dalam penyusunan buku agar buku dapat mudah teridentifikasi. Maka dari itu pertimbangan pilihan warna sangat penting untuk *book spine* agar buku yang dirancang dapat terlihat menonjol diantara buku lainnya.

3. *Fly Page*

Halaman opsional yang menyambungkan antara sampul buku dan konten buku yang dibuat secara sengaja untuk menarik atensi dari pembaca buku.

4. *Contents*

Konten mengarah langsung kepada bagaimana pengalaman seorang pembaca dalam membaca buku yang dirancang. Sebuah konten yang baik harusnya mempertimbangkan warna yang nyaman untuk dilihat dalam jangka waktu yang cukup panjang, dan keterbacaan tulisan yang jelas dan membuat mata tidak lelah saat membaca buku yang dimaksud.

5. *Layout*

Layout merupakan pengaturan tata letak elemen visual yang ditampilkan dalam halaman buku. Pengaturan *layout* harus berkesinambungan dan konsisten dalam suatu buku. Penggunaan *white space* dalam *layout* juga penting agar pembaca tidak lelah dan sesak dengan tulisan yang terlalu banyak. Buku yang memiliki visual atau gambar juga akan lebih menarik perhatian pembaca dibanding dengan tulisan saja.