

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1. Tipografi**

Cullen (2012) mengatakan bahwa tipografi adalah sebuah seni memberikan bahasa sebuah bentuk. Tipografi digunakan oleh desainer untuk membantu kata-kata dalam mengkomunikasikan maknanya. Maka itu, tipografi dapat dikatakan berhasil atau sukses jika makna dari kata-kata tersampaikan secara visual dan semantik dengan baik. Tipografi dapat dibedakan dari kaligrafi atau tulis tangan dari bentuk huruf yang digunakan. Tipografi menggunakan bentuk huruf yang sudah dirancang sedemikian rupa untuk menghasilkan huruf dengan bentuk yang konsisten sehingga huruf A akan terlihat seperti huruf A meskipun digunakan pada tempat atau waktu yang berbeda. Tipografi harus digunakan dengan penuh perhatian dan hanya digunakan sesuai kebutuhan, (hlm. 12-14).

##### **2.1.1. Terminologi**

Adapun beberapa terminologi dalam tipografi. Terminologi membantu desainer dalam membahas desain huruf. Adapun *glyphs* yang mencakup seluruh bentuk huruf dalam sebuah *typeface*, (Cullen 2012, hlm. 33). Cullen juga menyatakan bahwa karakter mengacu pada nomor, tanda baca, atau huruf-huruf. Dalam sebuah *typeface* sebuah karakter dapat memiliki beberapa versi yang direpresentasikan oleh *glyph*.

### 2.1.2. Anatomi Huruf

Huruf memiliki bentuk yang berbeda-beda serta karakteristiknya masing-masing. Anatomi huruf memberikan setiap bagian huruf nama tersendiri untuk membantu perancang huruf dalam membahas atau mengkomunikasikan bagian spesifik dari suatu huruf. Menurut Cullen (2012, hlm. 35), terdapat beberapa istilah yang pada umumnya digunakan, yaitu:



Gambar 2.1. Anatomi Huruf

(Cullen, 2012)

1. *Aperture*: Bagian *white space* dari sebuah huruf yang tidak sepenuhnya tertutup. *Aperture* dapat dilihat pada huruf kapital C, G serta S dan huruf kecil n serta d.
2. *Apex*: *Apex* adalah bagian paling atas dari sebuah huruf di mana dua garis bertemu. *Apex* dapat dilihat pada huruf kapital A dan W.
3. *Arc of Stem*: Bagian melengkung yang terhubung pada garis vertikal atau bagian vertikal dari sebuah huruf. Bagian melengkung ini dapat dilihat pada huruf kecil f, j dan t.

4. *Arm*: Garis pendek yang terhubung pada bagian lainnya dari sebuah huruf. *Arm* dapat dilihat pada huruf kapital E, F dan L.
5. *Ascender*: Bagian pada huruf kecil yang lebih tinggi dari *x-height* sebuah huruf. *Ascender* dapat dilihat pada huruf kecil b, k, h, l, d dan f.
6. *Axis*: *Axis* adalah garis imajiner yang membelah sebuah huruf pada bagian tertipisnya. Garis ini membantu menentukan kemiringan sebuah huruf.
7. *Bowl*: Bagian melengkung yang menutupi *counter*. Sebuah *bowl* dapat dibuat tertutup atau terbuka. Bagian ini dapat dilihat pada huruf kecil b, p, a dan g.
8. *Chin*: Penghubung antara bagian *arm* dan *spur* dari huruf kapital G. *Chin* merupakan bagian yang condong keluar dari garis vertikal huruf kapital G.
9. *Counter*: Bagian kosong atau *white space* pada sebuah huruf yang dikelilingi *bowl*, *stem* atau garis lainnya. *Counter* juga biasa diketahui sebagai *counterform*. *Aperture* merupakan *counter* yang terbuka. *Counter* dapat dilihat pada huruf o, b dan d. *Counter* terbuka dapat dilihat pada huruf a dan s.
10. *Crossbar*: Garis horizontal yang menghubungkan dua garis atau bagian lainnya seperti pada huruf kapital A dan H. *Crossbar* juga dapat menembus *stem* seperti pada huruf kecil f dan t. Selain itu, bagian ini juga bisa membagi dua *stem* seperti pada huruf kapital B, E dan F.

11. *Crotch*: Bagian tajam yang tercipta akibat pertemuan antara dua garis. Bagian ini dapat dilihat pada huruf kecil v dan kapital V.
12. *Descender*: Bagian yang terletak di bawah *baseline*. *Descender* dapat ditemukan pada huruf kecil g, y, q, p dan j.
13. *Dot*: Bagian bulat pada huruf kecil i dan j.
14. *Double Story*: Merupakan jenis huruf yang memiliki dua *counter* tertutup, atau kombinasi antara *counter* tertutup dan terbuka. Huruf ini dapat menjadi varian pada sebuah *typeface*. *Double story* dapat ditemukan pada huruf kecil g dan a.
15. *Ear*: *Ear* merupakan bagian kanan atas dari huruf kecil g.
16. *Eye*: Bagian kosong yang tertutup dan ditemui pada huruf kecil e.
17. *Flag*: Bagian horizontal yang ditemui pada nomor 5.
18. *Finial*: Bagian melengkung atau mengecil pada ujung huruf. Bagian ini dapat ditemui pada huruf kecil a, c dan e.
19. *Hook*: Bagian melengkung pada *terminal* yang ditemui pada huruf kecil f dan r.
20. *Leg*: Bagian diagonal yang mengarah ke bawah. *Leg* dapat ditemui pada huruf kapital K dan R.
21. *Link*: Bagian yang menyambungkan bagian *bowl* dan *loop* dari huruf kecil g bergaya *double story*.

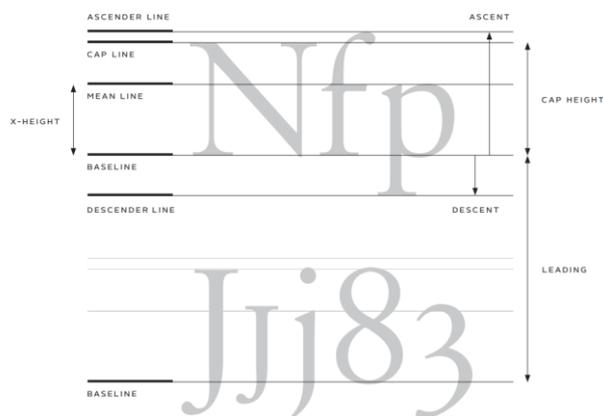
22. *Loop*: Bagian yang tertutup atau sepenuhnya tertutup pada bagian bawah huruf kecil *g* bergaya *double story*. Bagian ini juga merupakan bagian *descender* karena terletak di bawah *baseline*. Selain itu, bagian ini terhubung dengan *bowl* pada bagian atas huruf kecil *g* lewat garis *link*.
23. *Overshoot*: Bagian huruf yang terletak di atas *cap height* atau di bawah *baseline*. Bagian ini menciptakan ilusi optik yang memberikan kesan bahwa sebuah huruf duduk di *baseline* yang sama dengan huruf-huruf lainnya. *Overshoot* atau *overhang* dapat ditemui pada huruf kapital A, V dan O serta huruf kecil a, o dan v.
24. *Serif*: Garis pendek pada bagian awal dan akhir sebuah garis utama sebuah huruf. *Serif* bisa berbentuk macam-macam tergantung klasifikasi huruf.
25. *Shoulder*: *Shoulder* merupakan bagian melengkung yang mengarah ke bawah dan terhubung dengan *stem*. Bagian ini dapat ditemui pada huruf kecil h, m dan n.
26. *Spine*: Bagian melengkung pada bagian tengah huruf kapital S.
27. *Spur*: Merupakan detail bersisi satu yang terhubung dengan garis utama sebuah huruf. *Spur* dapat dilihat pada huruf kapital E, S dan G
28. *Stem*: Bagian vertikal utama sebuah huruf. Bagian ini dapat dilihat pada huruf kapital T, H dan F.

29. *Stroke*: *Stroke* merupakan garis, baik melengkung, lurus atau diagonal, yang membangun suatu huruf. *Arm*, *leg* dan *stem* juga merupakan jenis dari *stroke*.
30. *Swash*: Garis atau bagian yang ditemui pada huruf kecil k, j, y dan sebagainya. Bagian ini menggantikan *serif* atau *terminal* untuk menciptakan garis yang indah. Bagian ini juga merupakan bagian yang bersifat dekoratif.
31. *Tail*: Garis atau bagian yang menurun yang biasanya dapat ditemui pada huruf kapital Q, K dan R. *Tail* dapat menggantikan *leg* dan umumnya berbentuk lengkungan yang luwes.
32. *Terminal*: Bagian yang ditemukan pada akhir dari garis utama. Bagian ini dapat berbentuk melengkung ataupun lurus. Bagian ini dapat ditemui pada huruf kecil a, j, y, r, c dan f.

Selain bagian-bagian yang telah disebutkan sebelumnya, huruf-huruf memiliki kerangka untuk memandu peletakan dan desainnya. Batasan-batasan ini berbeda dari satu *typeface* dengan *typeface* lainnya. Menurut Cullen (2012, hlm. 39), terdapat beberapa bagian, yaitu:

1. *Ascender Line*: Merupakan batasan paling tinggi dari *ascenders*.
2. *Ascent*: Menandakan seberapa tinggi suatu huruf dapat berdiri. *Ascent* terletak di atas *cap line*.
3. *Baseline*: Garis imajiner di mana huruf-huruf diletakkan.

4. *Cap Height*: Jarak antara *baseline* dan *cap line*. Jarak ini juga menjadi tinggi dari huruf kapital (tanpa diakritik) sebuah *typeface*.
5. *Cap Line*: Menandakan batasan tinggi dari huruf kapital sebuah *typeface*.
6. *Descender Line*: Menandakan bagian terpendek dari *descender*.
7. *Descent*: Jarak maksimum sebuah huruf di bawah *baseline*.
8. *Leading*: Jarak vertikal yang diukur dari satu *baseline* ke *baseline* yang lainnya.
9. *Mean Line*: Menandakan batasan tertinggi dari tinggi huruf kecil
10. *X-height*: Jarak antara *mean line* dan *base line*. Pada umumnya, *x-height* merupakan jarak dari bagian tertinggi huruf kecil x dan *baseline*. *X-height* juga memberikan kesan dari tinggi huruf sebuah *typeface*.



Gambar 2.2. Panduan Huruf

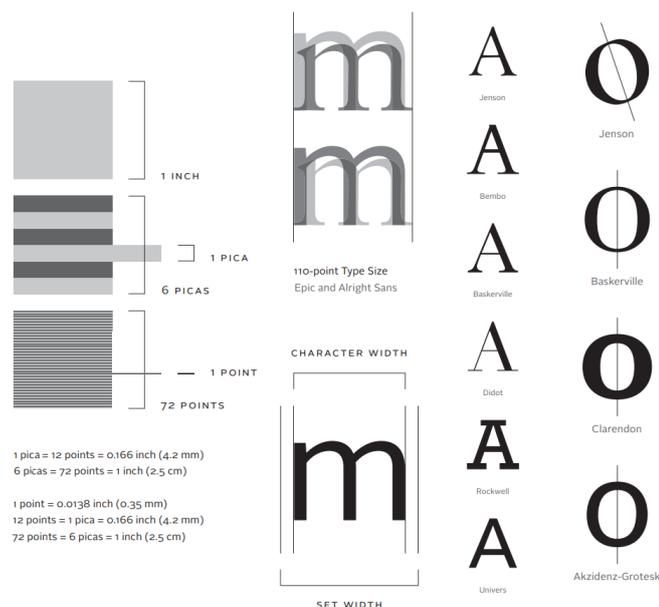
(Cullen, 2012)

Pada praktiknya, huruf-huruf yang digunakan pada suatu media terletak pada *baseline* yang telah ditentukan jaraknya antara satu dengan yang lain

sehingga menciptakan ruang kosong atau jarak vertikal yang sama besarnya. Hal ini juga diketahui sebagai *baseline alignment* dan membantu menciptakan barisan horizontal yang konsisten dari satu halaman ke halaman yang lainnya.

### 2.1.3. Ukuran, Kontras dan Stres

Cullen (2012) menjelaskan bahwa huruf diukur dengan satuan pengukuran yaitu *point* dan *pica*. Satu *pica* sama dengan 12 *points* dan mengukur lebar dari huruf. *Point* biasanya disingkat menjadi *pt* dan mengacu pada tinggi huruf dan *leading* atau jarak antara *baseline*. Satu *point* sama dengan 0.35mm (hlm. 40).



Gambar 2.3. Ukuran, Kontras dan Stres

(Cullen, 2012)

Adapun *point size* yang merupakan besar atau *body size* dari sebuah karakter, bukan ukuran yang tampak karena *typeface* dengan *point size* yang sama bisa terlihat memiliki ukuran yang lebih kecil dari yang lainnya. *Point size* juga biasanya diketahui sebagai *type size*. Selain itu, *body size* merupakan total dari

ruangan kosong yang mengelilingi suatu huruf dengan ruang yang positif huruf tersebut. *Appearing size* merupakan ukuran secara optikal atau ukuran yang dipersepsikan. *Typeface* dengan ukuran *point size* yang sama bisa terlihat lebih besar atau kecil dari *typeface* lainnya. Adapun *sidebearings* yaitu ruangan di sisi kanan dan kiri karakter digital atau *glyphs*. *Sidebearings* menentukan jarak antara satu huruf dan huruf lainnya. *Sidebearings* sangatlah penting dalam perancangan sebuah *typeface* dan harus diperhatikan dengan hati-hati. *Sidebearings* ditentukan berdasarkan kebutuhan dan gaya *typeface*. *Typeface* yang dirancang untuk teks akan memiliki *sidebearings* yang lebih lebar ketimbang *typeface* yang dirancang untuk *display*. Selain itu, *typeface* berjenis *sans serif* juga biasanya dirancang dengan jarak antara huruf yang lebih dekat ketimbang *typeface* berjenis *serif*. Berhubungan dengan *sidebearings*, *set width* adalah gabungan lebar sebuah karakter dengan *sidebearings* (hlm. 40)

Kontras merupakan perbandingan antara lebar garis paling tebal dan paling tipis pada sebuah karakter. Sebuah *typeface* dapat dikatakan memiliki kontras yang tinggi jika bagian paling tipis dan paling tebal memiliki perbandingan yang besar. Sebagai contoh, *typeface* Didot memiliki kontras yang tinggi karena memiliki bagian yang sangat tipis, seperti pada bagian (*serif*) dan bagian yang berukuran jauh lebih tebal (*stem*) sedangkan Helvetica dikatakan memiliki kontras yang rendah karena memiliki garis yang hampir sama tebalnya pada seluruh bagian huruf (hlm. 41).

Stres merupakan garis imajiner yang membagi dua sebuah huruf dari atas ke bawah. Sebuah karakter dapat dikatakan memiliki orientasi stres *oblique*

(miring) atau vertikal. Cara paling mudah mengetahui stres dari sebuah *typeface* adalah dengan menggunakan huruf kecil o sebagai contoh (hlm. 41).

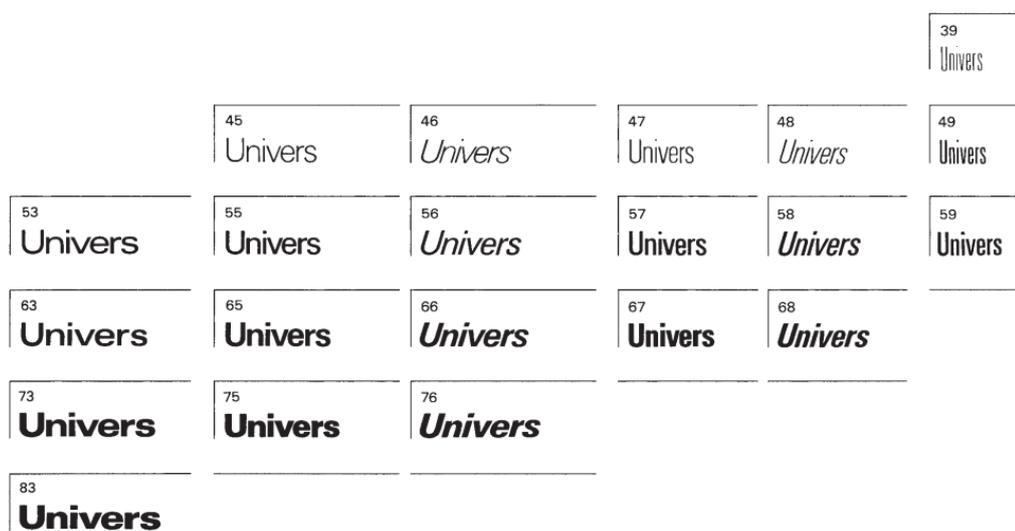
#### **2.1.4. *Typeface, Font dan Superfamily***

*Typeface* adalah karakter pada sebuah *type family*. *Typeface* dirancang sedemikian rupa sehingga bentuk yang dihasilkan memiliki karakteristiknya tersendiri. Karakteristik atau ciri khas pada sebuah *typeface* dibuat sehingga karakter seperti huruf, nomor dan tanda baca memiliki ciri khas yang sama namun masih dapat dibedakan antara satu sama lainnya (Cullen, 2012, hlm. 43).

*Font* merupakan sebuah set lengkap dari *typeface* pada satu ukuran dan gaya tertentu. *Font* juga dapat mengacu pada satu gaya dari *type family* sebuah *typeface*. Contohnya, sebuah *font* merupakan Arial 12 pt, Arial Italic, Arial Rounded atau Arial Bold (Cullen, 2012, hlm. 43).

Selain itu, *superfamily* adalah *typeface* yang memiliki banyak jenis klasifikasi dan berbagai varian gaya. Sebuah *superfamily* dapat memiliki jenis *serif*, *slab serif*, *sans serif*, dan *semi serif*. Selain itu, *superfamily* juga dapat memiliki varian gaya seperti *light*, *regular*, *medium*, *semi bold*, *bold*, dan *black* serta berbagai ukuran seperti *extended* dan *condensed*. *Superfamily* juga pada umumnya memiliki berbagai gaya optikal untuk kebutuhan khusus. Perancangan sebuah *superfamily* harus didasari konsep dan karakteristik bentuk yang sama antara satu gaya dengan gaya lainnya, ataupun satu klasifikasi dengan klasifikasi lainnya (Cullen, 2012, hlm. 43).

Univers merupakan sebuah contoh yang baik dari sebuah *type family*. Hal ini dikarenakan Univers memiliki bentuk yang dipertahankan dalam berbagai gaya dan *type family*nya. Seluruh *type family* memiliki *x-height*, tinggi kapital, panjang *ascender* dan *descender* yang sama, menciptakan sistem yang harmonis dan fleksibel (Carter, Meggs, Day, Maxa & Sanders, 2015, hlm. 47).



Gambar 2.4. Univers Typeface

(Carter et al., 2015)

### 2.1.5. Huruf Besar, Huruf Kecil dan Angka

Huruf besar merupakan huruf dengan batasan tinggi pada *cap height*. Seluruh karakter huruf besar dalam sebuah *typeface* memiliki tinggi yang sama. Pada umumnya, huruf kecil merupakan huruf dengan *ascender* dan *descender*. Huruf kecil memiliki lebih banyak variasi bentuk sehingga memudahkan pembaca dalam membaca teks. *Small caps* merupakan huruf besar yang dirancang sedikit lebih tinggi dari huruf kecil. *Small caps* dirancang khusus sehingga bentuk yang diciptakan memiliki proporsi yang baik. Selain itu, *small caps* biasanya digunakan

pada akronim dan singkatan yang terdapat pada bagian teks. Huruf kapital tidak digunakan karena terlihat terlalu besar secara optikal dibandingkan dengan huruf kecil, (Cullen, 2012, hlm. 44).



Gambar 2.5. Huruf Kapital, Huruf Kecil dan *Small Caps*

(Cullen, 2012)

Cullen (2012) juga mengatakan bahwa terdapat beberapa tipe angka yang biasanya digunakan. *Lining figures* atau *titling figures* merupakan angka dengan tinggi yang sama dengan huruf kapital. Angka jenis ini tidak memiliki *ascenders* maupun *descenders*. *Lining figures* cocok digunakan bersamaan dengan huruf kapital (hlm.45).



Gambar 2.6. *Proportional Lining Figures*

(Cullen, 2012)

*Non-lining figures* atau *old-style/text figures* adalah angka dengan lebar huruf yang bervariasi dan memiliki *ascenders* serta *descenders*. *Non-lining figures*

memiliki berat garis yang sama dengan huruf kecil. Jenis angka ini biasanya digunakan pada bagian teks. Berat dan tingginya yang sama dengan huruf kecil berarti *non-lining figures* dapat berpadu dengan huruf kecil pada teks (hlm. 45).



Gambar 2.7. *Proportional Non-lining Figures*

(Cullen, 2012)

*Proportional Figures* merupakan angka dengan lebar atau *body size* yang bervariasi. Sebagai contoh, angka 0 dan 1 memiliki lebar yang berbeda. *Proportional Figures* dapat berupa *lining figures* atau *non-lining* (hlm. 45).

*Tabular figures* merupakan angka *monospaced* yang artinya angka-angka tersebut memiliki lebar yang sama. *Tabular figures* cocok digunakan untuk hal-hal yang memerlukan kesejajaran secara vertikal seperti tabel, grafik atau bagan. Angka jenis ini juga dapat dikategorikan sebagai *lining* atau *non-lining* (hlm. 45).



Tabular Lining

Gambar 2.8. *Lining Tabular Figures*

(Cullen, 2012)

Beberapa *typeface* menyediakan varian angka untuk menambahkan fleksibilitas dalam penggunaan *typeface*. Meskipun terkesan sepele, penggunaan angka perlu diperhatikan sehingga tercipta kenyamanan saat membaca.

Penggabungan yang tidak pas seperti huruf kapital pada judul dengan jenis angka *non-lining* akan menciptakan kesan yang aneh demikian juga teks yang tiba-tiba menggunakan huruf berjenis *lining*.

### 2.1.6. **Analphabetic**s

Menurut Cullen (2012), *analphabetic*s merupakan karakter yang digunakan bersama alfabet umum. Tanda baca, diakritik dan simbol merupakan contoh dari *analphabetic*s. Huruf digabungkan dengan *analphabetic*s seperti titik, koma, tanda seru dan tanda tanya menciptakan teks yang lebih jelas dan terstruktur serta memberikan makna. Diakritik menciptakan suara yang khusus atau penekanan tertentu. Simbol membantu menyampaikan informasi seperti mata uang, *copyright*, derajat, dan lain-lainnya (hlm. 46).

<i>Punctuation</i>	<i>Symbols</i>
( ) angle brackets	& ampersand
' ' apostrophe (single quote)	@ at
* asterisk	© copyright
• bullet	¤ currency
bar (pipe)	¢ cent
! broken bar	₡ colón
: colon	\$ dollar
,	€ euro
{ } curly brackets	£ pound
† dagger	¥ yen
‡ double dagger	° degree
... ellipsis	◊ dingbat
— em dash	μ micro, mu
- en dash	# octothorp (hash mark)
! exclamation mark	¶ pilcrow
¡ inverted exclamation mark	® registered
« » guillemets	§ section
- hyphen	™ trademark
? interrobang	

Gambar 2.9. *Analphabetic*s

(Cullen, 2012)

*Analphabetic*s memiliki gaya yang serupa dengan *typeface* agar menciptakan kesatuan yang harmonis. Beberapa *analphabetic*s seperti *dingbat* dapat digunakan untuk menghias. Sayangnya, tidak semua *typeface* memiliki

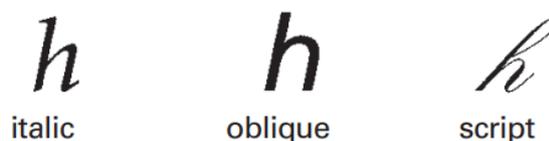
*analphabetic* yang lengkap. Hal ini biasanya ditemukan pada *typeface* yang hanya dirancang untuk satu bahasa saja misalkan bahasa Inggris. *Typeface* ini belum tentu memiliki beberapa *glyph* seperti *underdot*, *undercomma*, *lowline* , *schwa* atau *inverted exclamation mark*.

### 2.1.7. Gaya Huruf

Cullen (2012) mengatakan terdapat tiga komponen utama yang memberikan suatu *typeface* ciri khas tertentu, yaitu postur, berat dan lebar. Ketiga komponen ini dapat digunakan secara bersamaan untuk menciptakan efek tertentu. Perlu diperhatikan agar sebuah *typeface* jangan dimodifikasi secara paksa karena akan menghancurkan proporsinya (hlm. 47).

#### 2.1.7.1. Postur

Postur merupakan derajat kemiringan suatu huruf relatif ke *baseline*. Pada umumnya, huruf memiliki kemiringan 12-15 derajat. Huruf yang memiliki postur miring ini bernama *italics* dan *obliques*. Pada praktiknya, *italics* dan *obliques* dipakai untuk memberikan penekanan pada bagian tertentu



Gambar 2.10. Postur

(Carter et al., 2015)

Pada umumnya, huruf *serif* memiliki *italic* yang memiliki bentuk yang berbeda dari versi *roman typeface* tersebut. *Sans serif* pada umumnya

menggunakan huruf bergaya *roman* yang dimiringkan. *Oblique* juga memiliki struktur huruf yang berbeda dengan versi *roman typeface* tersebut. (Cullen, 2012, hlm. 47). Menurut Carter et al. (2015), *typeface italic* dengan garis penghubung disebut sebagai *script* (hlm. 40).

### 2.1.7.2. Berat

Berat dari sebuah *typeface* mengacu pada ketebalan garisnya. Pada umumnya, *typeface* memiliki berat *book/roman* dan *bold*. Beberapa *typeface* memiliki berat tambahan seperti *extrabold*, *semi bold*, *light*, *ultralight*, *hair* dan lain-lainnya, (Cullen, 2012, hlm. 47).



Weight  
Univers 45 Light, 55 Regular, 65 Bold, 75 Black

Gambar 2.11. Berat

(Cullen, 2012)

Huruf dengan berat normal memiliki rasio lebar garis banding tinggi sebesar 15 persen. *Typeface* yang bergaya *bold* memiliki rasio lebar garis dengan tinggi sebesar 20 persen sedangkan *typeface* bergaya *light* memiliki rasio sebesar 10 persen. Semakin tebal sebuah huruf, semakin besar pula rasio perbandingan tersebut, (Carter et al., 2015, hlm. 40).

### 2.1.7.3. Lebar

Lebar mengacu pada proporsi horizontal sebuah *typeface*. *Typeface* yang tidak lebar atau memiliki proporsi horizontal yang kecil disebut memiliki

gaya *condensed*. *Typeface* yang memiliki proporsi horizontal yang besar disebut memiliki gaya *extended*, (Cullen, 2012, hlm. 47).

Hal ini didukung oleh Carter et al. (2015) yang mengatakan bahwa *typeface* dengan lebar 60 persen dari tingginya disebut memiliki gaya *condensed*. *Typeface* dengan lebar 80 persen dari tingginya merupakan gaya normal atau *roman*. *Typeface* dengan lebar 100 persen dari tingginya masuk ke dalam gaya *extended*.



Gambar 2.12. Lebar

(Cullen, 2012)

*Typeface* dengan gaya *condensed* dapat digunakan untuk memaksimalkan jumlah kata-kata dan menghemat tempat. *Typeface* ini perlu digunakan dengan hati-hati karena dapat menjadi sulit dibaca jika paragraf terlalu padat dan jarak antara huruf dan kata-kata terlalu sempit. Penggunaan gaya *extended* dapat digabungkan dengan gaya roman untuk menciptakan kontras. Misalnya, sebuah buku menggunakan judul dengan gaya normal, sub judul *extended* dan isi *condensed*.

### 2.1.8. Klasifikasi Typeface

*Typeface* telah berkembang selama ratusan tahun dan menghasilkan berbagai jenis *typeface*. *Typeface-typeface* ini masih dapat ditemukan pada masa kini, bahkan

banyak proyek revitalisasi yang berusaha mendigitalisasi *typeface* yang sudah tidak ada lagi. *Typeface* yang dibuat pada masa lalu akan memiliki kesan tersendiri dan dapat digunakan untuk mencapai gaya visual tertentu. Menurut Carter et al. (2015), ada sembilan klasifikasi *typeface* yang menjadi kategori utama, yaitu *old style*, *italic*, *transitional*, *modern*, *egyptian*, *grotesque*, *neo-grotesque* dan *humanist* (hlm. 38).

#### 2.1.8.1. *Old Style*

Old Style mulai berkembang pada tahun 1490an, pertama kali dirancang oleh Francesco Griffo. Griffo menggunakan *typeface* Italia sebagai dasar dari perancangan *typeface* miliknya. Huruf-huruf kapital *typeface* Griffo mengambil inspirasi dari ukiran huruf kapital Roma sedangkan huruf kecilnya terinspirasi dari tulisan tangan abad ke-15 (hlm. 38).



*Garamond*

Gambar 2.13. *Typeface* Jenis *Old Style*

(Carter et al., 2015)

*Typeface old style* memiliki stres yang miring sama seperti tulisan tangan. Selain itu, *serif* pada *old style* tersambung dengan garis utama

secara halus (*bracketed serif*). Sambungan ini tercipta akibat garis melengkung yang mengecil ketika sampai pada bagian garis utama sebuah karakter. *Serif* atau kait pada bagian atas huruf kecil *old style* sedikit miring (hlm. 38).

#### 2.1.8.2. *Italic*

*Italic* merupakan *typeface* yang miring sekitar 12-15 derajat dari *baseline*. *Italic* ditemukan pertama kali digunakan pada sebuah buku saku yang dicetak oleh Aldus Manutius pada 1501. Pada buku itu, *italic* digunakan sebagai gaya tersendiri. *Italic* pertama tersebut memiliki gaya *condensed*. Gaya tersebut digunakan agar lebih banyak kata-kata yang dapat dimuat ke dalam setiap baris buku Aldus Manutius (hlm. 38).



*Garamond Italic*

Gambar 2.14. *Typeface* Jenis *Italic*

(Carter et al., 2015)

Pada masa kini, *italic* digunakan bersamaan dengan jenis *typeface roman* untuk menciptakan penekanan atau menciptakan kontras. *Italic*

juga dapat digunakan untuk menandakan istilah atau makna tertentu pada suatu teks. *Italic* jarang digunakan sebagai sebuah judul dan biasanya berada pada bagian teks, penjelasan dan lainnya. Beberapa *typeface serif* memiliki jenis *italic* yang memiliki struktur dan proporsi yang berbeda dengan versi *roman typeface* tersebut.

### 2.1.8.3. *Transitional*

Jenis *typeface transitional* berkembang pada pertengahan abad 18. Salah satu *typeface* jenis *transitional* yang paling terkenal adalah Baskerville, dirancang oleh John Baskerville. Perkembangan zaman juga membawa alat-alat baru untuk membuat *typeface*. Perkembangan ini terlihat pada jenis *typeface transitional* dari stres dan kontras huruf yang diciptakan. Selain itu, *typeface* jenis ini juga berubah secara proporsi (hlm. 38).



*Baskerville*

Gambar 2.15. *Typeface* Jenis *Transitional*

(Carter et al., 2015)

Kontras, perbandingan antara garis atau bagian paling tebal dan tertipis, pada jenis *transitional* meningkat. Stres pada jenis ini juga lebih

lurus. Selain itu, huruf kecil dari *transitional* memiliki *serif* yang lebih horizontal. Karakter-karakter huruf *transitional* juga lebih lebar dibandingkan *old style* (hlm. 38).

#### 2.1.8.4. Modern

Jenis *typeface* modern berkembang pada akhir abad ke 18. *Typeface* modern memiliki kontras yang sangat tinggi. Selain itu, stres sudah tidak miring lagi melainkan sepenuhnya vertikal.



*Bodoni*

Gambar 2.16. *Typeface* Jenis Modern

(Carter et al., 2015)

*Serif* pada *typeface* modern tidak memiliki *bracket*, jadi *serif* langsung terhubung dengan garis utama. *Serif* juga menjadi sangat tipis. Proporsi huruf juga mengalami perubahan. Huruf kapital M dan W yang memiliki lebar yang cukup signifikan, dipersempit. Huruf yang tidak lebar seperti huruf kapital P dan T diperlebar. Hal ini dilakukan agar huruf kapital terlihat lebih seragam antara satu sama lain. Selain itu, bentuk-

bentuk geometris seperti bulatan, garis horizontal dan vertikal yang kaku, menimbulkan kesan yang geometris (hlm. 38).

#### **2.1.8.5. *Egyptian***

*Egyptian* merupakan jenis *typeface* yang pertama kali diperkenalkan pada 1815 oleh Vincent Figgins, seorang perancang huruf asal Inggris. *Typeface* jenis *egyptian* pertama ini diberikan nama *Antique*. Nama *egyptian* sendiri muncul karena pada masa itu minat terhadap artefak asal Mesir sangat tinggi (hlm. 39).



#### *Serifa*

Gambar 2.17. *Typeface* Jenis *Egyptian*

(Carter et al., 2015)

*Egyptian* memiliki *serif* yang berbentuk kotak dan terasa berat. *Serif egyptian* juga tidak memiliki *bracket*. Selain itu, kontras pada jenis *typeface* ini juga minimal. *Typeface* berjenis *Egyptian* juga memiliki stres yang sangat minimal (hlm. 39).

#### 2.1.8.6. *Grotesque*

*Grotesque* merupakan jenis *sans serif* pertama yang berkembang. Garis pada *grotesque* memiliki sedikit kontras dan terdapat variasi pada lebar garis. *Grotesque* juga memiliki bagian-bagian melengkung yang kaku, terlihat dari bagian dimana lengkungan tersambung pada garis diagonal pada *terminal* tanda baca & (hlm. 39).



*Franklin Gothic*

Gambar 2.18. *Typeface* Jenis *Grotesque*

(Carter et al., 2015)

Huruf kapital R pada *grotesque* memiliki kaki yang melengkung (*tail*) menggantikan garis diagonal. Huruf kapital G juga memiliki *spur*, karakteristik yang biasanya ditemukan pada *typeface* berjenis *serif*. Selain itu, *grotesque* memiliki *terminal* yang miring (hlm. 39).

#### 2.1.8.7. *Neo-grotesque*

*Neo-grotesque* merupakan hasil perkembangan *grotesque*. *Neo-grotesque* memiliki kontras antara garis yang bahkan lebih sedikit dibandingkan *grotesque*. Selain itu, bentuk-bentuk karakter menjadi lebih sederhana.

Proporsi pada *neo-grotesque* juga semakin sederhana. Berbeda dengan *grotesque*, *terminal neo-grotesque* horizontal. Karakteristik lainnya yang dapat ditemukan pada *typeface* jenis ini adalah *descender* yang pendek, *counter* yang lebih besar, serta ukuran huruf kecil yang lebih besar. Karakteristik-karakteristik ini memberikan *neo-grotesque* kesan yang lebih terbuka dan teratur (hlm. 39).



### *Helvetica*

Gambar 2.19. *Typeface* Jenis *Neo-grotesque*

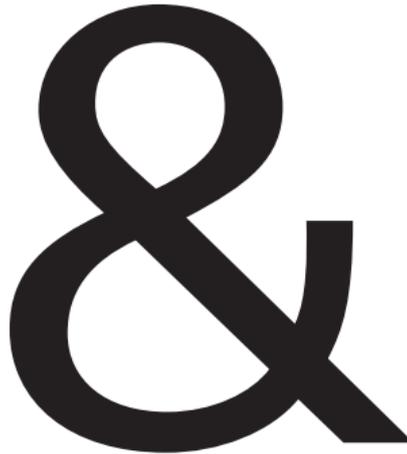
(Carter et al., 2015)

*Typeface neo-grotesque* dikatakan memiliki tampilan yang netral. Jenis *typeface* ini begitu terkenal karena fleksibilitasnya atau netralitasnya tersebut. Karena memiliki kesan yang netral, *typeface* ini dapat digunakan untuk apa saja dan masih cocok.

#### **2.1.8.8. *Humanist***

*Humanist* merupakan jenis *typeface sans serif* yang berasal dari jenis *typeface grotesque*. *Typeface* jenis ini memiliki proporsi dan variasi lebar

garis yang serupa dengan huruf Roman kapital dan huruf kecil *Caroline*. Kontras dan proporsi horizontal pada jenis ini juga lebih besar dibandingkan *neo-grotesque* (hlm.39).



## *Meta*

Gambar 2.20. *Typeface* Jenis *Humanist*

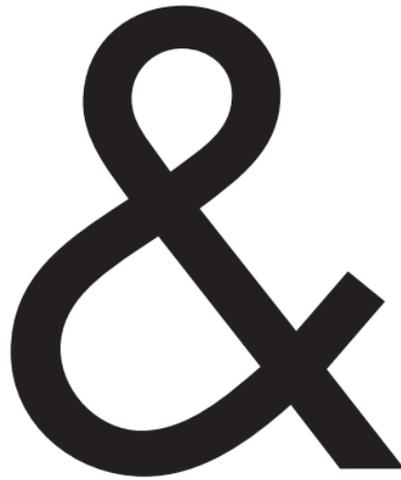
(Carter et al., 2015)

Klasifikasi *Humanist* juga memiliki konstruksi huruf yang terkesan lebih organis dibandingkan *sans serif* lainnya. Selain itu, dapat dilihat *humanist* memiliki stres yang miring, mengikuti cara penulisan huruf kaligrafi (hlm. 39). Karena mengikuti cara penulisan menggunakan tangan, *typeface* jenis *humanist* sering kali memiliki *stroke ending* atau ujung garis yang dimiringkan.

### **2.1.8.9. *Geometric***

*Geometric* adalah *typeface sans serif* yang terbuat dari bentuk-bentuk geometris. Pada *typeface* jenis ini, dapat dilihat pengaruh bentuk-bentuk

seperti bulat, segitiga dan persegi panjang atau kotak, seperti pada huruf kapital A, O dan H. *Typeface geometric* juga memiliki kontras yang minimum (hlm. 39).



## *Futura*

Gambar 2.21. *Typeface* Jenis *Geometric*

(Carter et al., 2015)

Untuk menciptakan kesatuan, *typeface geometric* memiliki banyak komponen yang digunakan satu sama lainnya. Salah satu ciri khas dari *typeface geometric* adalah huruf kapital A, M dan N yang memiliki Apex lancip. *Typeface* jenis ini juga memiliki huruf kecil a dan g *single story* (hlm. 39).

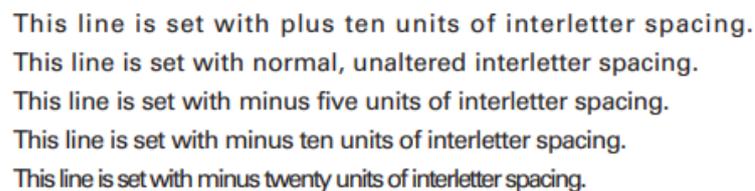
### **2.1.9. Monospaced**

*Monospaced* merupakan sebuah sebutan dari *typeface* yang memiliki *spacing* atau jarak antara huruf yang konsisten. *Typeface* jenis *Monospaced* memiliki lebar horizontal yang sama antara satu huruf dengan huruf yang lainnya, (Carter et al., 2015, hlm. 328). *Typeface* ini biasanya ditemui pada mesin ketik, struk belanja

atau *font* yang digunakan untuk layar. *Monospaced typeface* dapat memiliki *serif* atau tanpa *serif* (*sans serif*).

#### 2.1.10. Ukuran Spasial

Menurut Carter et al. (2015), huruf-huruf yang telah dirancang perlu diberikan ruang antara satu sama lainnya. Terdapat *interletter spacing* atau biasa diketahui sebagai *letterspacing*, yang merupakan ruang atau jarak antar huruf, juga *interword spacing* atau *wordspacing*, yang merupakan jarak atau ruang antar kata-kata. Selain itu, *interline spacing* atau biasa diketahui sebagai *leading*, merupakan ruang atau jarak antara satu baris kalimat dengan baris kalimat di bawah atau di atasnya (hlm. 43).



This line is set with plus ten units of interletter spacing.  
This line is set with normal, unaltered interletter spacing.  
This line is set with minus five units of interletter spacing.  
This line is set with minus ten units of interletter spacing.  
This line is set with minus twenty units of interletter spacing.

Gambar 2.22. *Interletter Spacing*

(Carter et al., 2015)

Sistem unit digunakan untuk mengatur ruang antara huruf. Unit ini merupakan ukuran relatif yang diperoleh dari membagi *em* atau lebar dari suatu huruf menjadi bagian vertikal sama rata. Unit dapat ditambahkan untuk membuat jarak antara huruf semakin lebar atau dikurangi untuk mengurangi jarak antara huruf. Teknik menambah atau mengurangi jarak antara huruf diketahui sebagai *tracking*. Menambahkan atau mengurangi jarak antara huruf akan mempengaruhi kesan yang diciptakan. Sebagai contoh, menambahkan jarak antar huruf akan

menciptakan kesan yang lebih ringan sedangkan mengurangi jarak antar huruf akan memberikan kesan yang lebih berat. Ada juga *kerning*, yaitu teknik mengatur jarak antara huruf sehingga membuat ruang antara satu huruf dengan huruf lainnya menjadi lebih konsisten. *Kerning* dilakukan pada campuran huruf yang biasanya menciptakan banyak ruang kosong di antara kedua huruf tersebut seperti huruf kapital T dan A (hlm.44).

## **2.2. Desain Grafis**

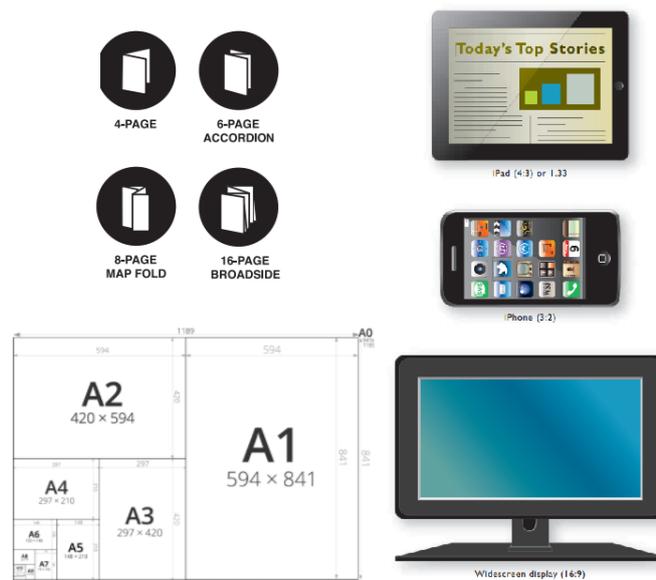
Desain grafis adalah sebuah bentuk komunikasi visual (Landa, 2014, hlm. 1). Dalam sebuah perancangan desain grafis, informasi harus tersampaikan pada sasaran dan dimengerti sesuai dengan apa yang dimaksud. Informasi tersebut tersampaikan dengan mengatur, mengorganisasikan dan merancang elemen-elemen visual seperti foto, huruf, motif dan sebagainya. Idealnya, sebuah perancangan grafis dapat membantu menyampaikan informasi, mendorong, memberikan identitas, menambahkan pengertian, serta memersuasi.

### **2.2.1. Prinsip Desain**

Prinsip-prinsip desain membantu seorang desainer dalam menyampaikan pesan. Prinsip-prinsip ini dapat digunakan secara sendirian ataupun digabungkan dengan prinsip lainnya. Penggabungan antara konsep, elemen-elemen visual dan prinsip-prinsip desain yang baik sangat membantu dalam menyampaikan informasi. Menurut Landa (2014), terdapat 6 prinsip desain yang pada umumnya digunakan yaitu format, keseimbangan, hirarki visual, irama, kesatuan dan ukuran.

### 2.2.1.1. Format

Format merupakan area dari suatu desain. Dalam kata lain, format merupakan ukuran dari media yang digunakan untuk perancangan. Format datang dalam berbagai ukuran, bentuk dan bahan, tergantung media yang digunakan. Format ditentukan berdasarkan konten yang akan disajikan. Selain itu, konten dan format juga berkaitan dengan biaya produksi; jika biaya produksi lebih rendah, maka akan dipilih format kertas yang lebih kecil dengan bahan yang berbeda (hlm. 29).



Gambar 2.23. Berbagai Jenis Format

(Dari Berbagai Sumber)

### 2.2.1.2. Keseimbangan

Menurut Landa (2014), keseimbangan atau *balance* tercipta ketika elemen-elemen visual diletakkan sedemikian rupa sehingga komposisi terasa stabil dan tidak berat sebelah. Untuk menciptakan komposisi yang

seimbang, elemen-elemen visual yang digunakan perlu mendukung satu sama lain sehingga sebuah elemen yang diletakkan di sebelah kanan memiliki berat yang sama dengan elemen di sebelah kiri. Komposisi yang seimbang membantu pelihat mencerna informasi yang disampaikan. Selain itu, Landa juga mengatakan bahwa desain atau komposisi yang tidak seimbang akan membuat orang bereaksi secara negatif karena desain atau komposisi tersebut tidak terasa stabil (hlm. 31).

#### **A. Faktor-Faktor yang Memengaruhi Keseimbangan**

Landa (2014) mengatakan bahwa keseimbangan dipengaruhi oleh berat visual, letak elemen dan penyusunan elemen visual. Berat visual dari sebuah elemen dapat ditentukan dari seberapa banyak atensi yang akan diambil olehnya. Contohnya, Elemen visual yang lebih besar akan lebih banyak mengambil atensi pembaca. Berat visual dipengaruhi oleh ukuran, tekstur, warna dan seberapa gelap atau terang suatu elemen visual. Posisi juga menciptakan berat atau mengurangi berat visual. Sebagai contoh, elemen yang sengaja diletakkan terisolasi sendiri akan lebih menarik perhatian ketimbang elemen yang dikelompokkan dengan elemen-elemen visual serupa (hlm. 31).

#### **B. Simetri**

Simetri tercipta ketika elemen visual pada suatu komposisi atau desain didistribusikan secara seragam pada sisi kiri dan kanan. Hal ini dapat dilihat jika sebuah garis vertikal imajiner diletakkan pada pusat gambar

atau perancangan. Contohnya, jika sebuah garis vertikal diletakkan pada pusat bendera Canda, sisi kanan dan kirinya akan memiliki berat yang sama. Hal ini juga diketahui sebagai simetri refleksi.



Gambar 2.24. Simetri

(<https://www.thecanadianencyclopedia.ca/en/article/national-flag-of-canada>, 2019)

Ketika sebuah desain hampir memiliki berat yang sama pada kedua sisinya, dikatakan desain tersebut memiliki *approximate symmetry* atau hampir mendekati simetri. Dalam desain yang lebih kompleks, akan lebih sering ditemui *approximate symmetry*. Keduanya, simetri dan hampir mendekati simetri, dapat digunakan untuk menciptakan stabilitas dan kesan yang harmonis pada suatu perancangan (hlm. 31).

### C. Asimetri

Asimetri tercipta ketika berat visual pada posisi tertentu dalam komposisi diimbangi dengan elemen lain pada posisi lainnya (hlm. 31). Saat merancang dengan asimetri, perlu diperhatikan berat visual yang dimiliki

oleh elemen-elemen dalam komposisi tersebut. Asimetri dapat membantu untuk menciptakan desain yang lebih dinamis.



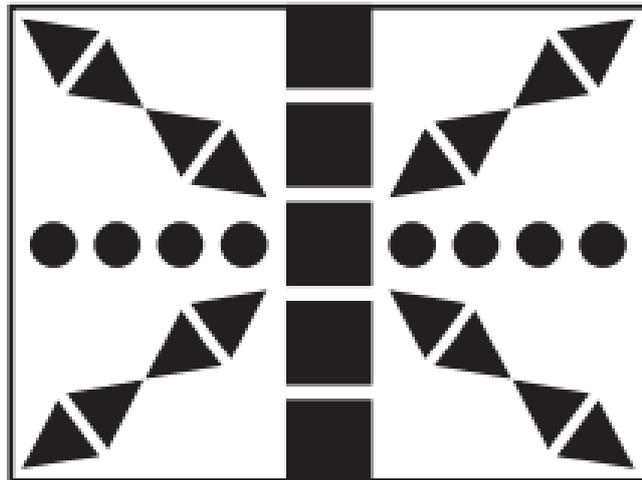
Gambar 2.25. Asimetri

(Landa, 2014)

#### **D. Keseimbangan Radial**

Keseimbangan radial tercipta ketika elemen-elemen dalam komposisi memiliki simetri baik secara vertikal maupun horizontal. Desain atau komposisi dengan keseimbangan radial memiliki elemen-elemen yang bersumber dan terpancar dari tengah desain (hlm. 33). Keseimbangan

radial dapat menciptakan kesan yang menarik karena susah untuk menarik perhatian pelihat pada bagian tengah komposisi.



Gambar 2.26. Simetri Radial

(Landa, 2014)

### 2.2.1.3. Hirarki Visual

Salah satu prinsip utama dalam mengatur informasi. Prinsip ini membantu mengarahkan pembaca sehingga informasi dapat disampaikan dengan baik. Penyusunan elemen pada sebuah komposisi akan memengaruhi hirarki visualnya. Salah satu cara menciptakan hirarki visual adalah dengan penekanan atau *emphasis*. Penekanan sendiri tercipta dengan cara menyusun elemen sehingga ada elemen yang lebih mendominasi lewat ukuran, warna, atau kontras dan elemen-elemen lainnya yang lebih bersifat sebagai pendukung. Elemen-elemen yang memiliki penekanan khusus harus langsung menarik perhatian pembaca sehingga itulah yang paling dahulu dibaca.

Jika berhasil menciptakan penekanan, akan tercipta titik fokus pada komposisi atau desain. Titik fokus mengacu pada bagian desain yang terutama atau informasi yang paling penting untuk disampaikan. Sama seperti hal-hal yang mempengaruhi berat visual, titik fokus juga tercipta dengan menggabungkan faktor-faktor seperti bentuk, ukuran, warna dan tekstur suatu elemen visual (hlm. 33).

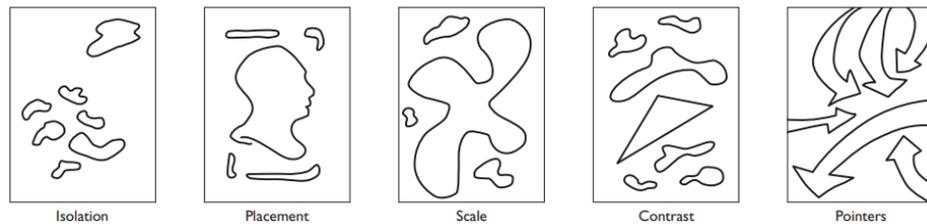


Gambar 2.27. Hirarki Visual

(Landa, 2014)

Mudahnya, seorang desainer yang ingin menciptakan hirarki visual harus menimbang kepentingan elemen-elemen visual yang terdapat pada komposisi tersebut. Elemen terpenting lalu diberikan penekanan.

Penekanan dapat diciptakan melalui isolasi, penempatan kontras, arahan dan ukuran.



Gambar 2.28. Menciptakan Penekanan

(Landa, 2014)

Isolasi menempatkan elemen visual secara terpisah dari elemen-elemen lainnya. Karena terletak jauh dari elemen-elemen lainnya, perhatian pembaca akan mengarah ke elemen tersebut lebih dahulu. Beberapa lokasi seperti bagian tengah dan ujung kiri atas merupakan lokasi-lokasi yang dapat memberikan penekanan pada elemen tersebut. Selain itu, elemen visual dengan ukuran yang lebih besar dari elemen lainnya akan memiliki daya tarik lebih dibanding elemen lainnya. Ukuran juga dapat menciptakan kedalaman spasial. Penekanan juga tercipta lewat kontras. Kontras sendiri tercipta dari hal-hal yang berlawanan seperti besar dan kecil, geometris dan organis. Selain itu, seorang desainer dapat menggunakan elemen-elemen grafis seperti tanda panah, garis dan pandangan mata untuk mengarahkan ke direksi membaca. Pada sebuah diagram, penekanan dan hirarki visual dapat diciptakan lewat peletakan elemen. Contohnya, elemen yang diletakkan pada bagian paling atas dengan elemen-elemen lain yang terhubung ke elemen tersebut di bawahnya. Struktur ini juga diketahui sebagai struktur pohon. Selain itu,

elemen utama yang diletakkan di dalam elemen lain, sehingga menciptakan lapisan-lapisan, juga menciptakan penekanan (hlm. 34).

#### **2.2.1.4. Irama**

Irama tercipta dari pengulangan elemen-elemen visual secara konsisten. Irama menciptakan pola tertentu yang dapat diubah untuk menciptakan kesan tertentu seperti penekanan. Dalam sebuah buku atau situs web, irama dapat digunakan untuk menciptakan alur baca. Hal ini akan membantu saat membaca karena halaman-halaman tersebut memiliki alur yang jelas. Namun, tidak boleh dilupakan bahwa irama dapat menciptakan kebosanan akibat pengulangan terus menerus. Untuk menangani hal ini, perancang harus menciptakan sistem yang dapat berubah-ubah namun tetap konsisten secara visual. Perubahan ini dapat digunakan untuk menarik perhatian, mengubah kecepatan, menghentikan atau mendukung elemen-elemen visual. Irama dapat diciptakan dari warna, bentuk, penekanan, keseimbangan, gerakan, dan lain sebagainya (hlm. 35).

#### **A. Repetisi dan Variasi**

Irama tercipta dari pengulangan elemen visual dan variasi. Pengulangan elemen visual akan menciptakan nada untuk suatu desain. Variasi tercipta ketika suatu perubahan terjadi pada pola (yang tercipta dari pengulangan elemen visual). Variasi dapat terjadi ketika ukuran, warna, bentuk, jarak, tekstur, saturasi dan tingkat keterangan berubah. Variasi harus digunakan

dengan secukupnya karena terlalu banyak variasi akan membuat pola tidak dapat dikenali (hlm. 36).



Gambar 2.29. Irama

(<https://www.interaction-design.org/literature/article/repetition-pattern-and-rhythm>, 2018)

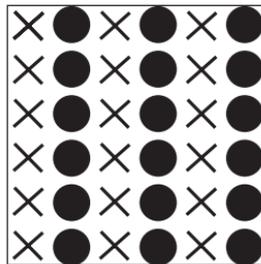
Pengulangan atau repetisi dapat digunakan untuk membangun ekspektasi. Ekspektasi yang terbangun, ketika terpecah dapat memberikan kesan visual yang menarik. Variasi, dapat digunakan untuk mengganggu pola ini untuk memberikan informasi dan menciptakan penekanan dalam komposisi tersebut (hlm. 36).

#### 2.2.1.5. Kesatuan

Kesatuan tercipta ketika elemen-elemen dalam suatu desain saling mendukung satu sama lainnya, menciptakan sesuatu yang utuh. Kesatuan sendiri tercipta dari *gestalt*, yang menekankan bahwa bentuk dipersepsikan sebagai satu kesatuan. Berdasarkan teori *gestalt*, manusia memersepsikan apa yang dilihatnya berdasarkan hukum organisasi persepsi. Berdasarkan hukum ini, manusia memersepsikan objek visual melalui kesamaan, kedekatan, kelanjutan, penggabungan, *common fate*, dan garis berlanjut. Cara manusia memersepsikan secara visual membantu mereka dalam kehidupan sehari-hari. Dari sisi desainer, hal ini dapat dimanfaatkan untuk merancang sesuatu yang menarik (hlm. 36).

### A. Kesamaan

Manusia memersepsikan elemen-elemen yang memiliki kesamaan sebagai satu kesatuan. Elemen-elemen yang dikatakan sama adalah elemen yang memiliki bentuk, saturasi, tekstur, arah, ukuran, warna serta elemen visual lainnya yang serupa (hlm. 36).

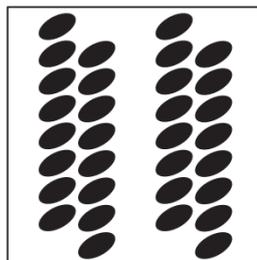


Gambar 2.30. Kesamaan

(Landa, 2014)

### B. Kedekatan

Manusia memersepsikan elemen visual yang letaknya berdekatan sebagai kesatuan (hlm. 36). Meskipun elemen-elemen ini memiliki variasi, jika jarak antara satu kelompok dengan kelompok lainnya cukup jauh, elemen-elemen yang berdekatan itu tetap dipersepsikan sebagai satu unit. Jarak antara elemen-elemen berperan penting dalam hukum *gestalt* ini.

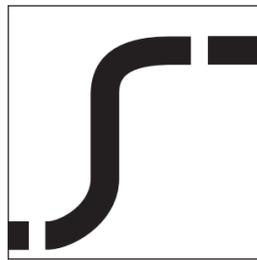


Gambar 2.31. Kedekatan

(Landa, 2014)

### **C. Kelanjutan**

Manusia memersepsikan elemen yang terlihat melanjutkan elemen sebelumnya, meskipun terpisah, sebagai satu kesatuan. Elemen biasanya bergerak atau berada dalam jalan yang sama. Hal ini dapat dilihat pada jalanan dimana terdapat garis-garis terputus antara satu jalur dengan jalur lainnya (hlm. 36).

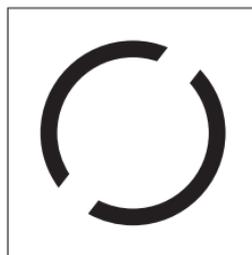


Gambar 2.32. Kelanjutan

(Landa, 2014)

### **D. Penyelesaian**

Manusia memersepsikan elemen-elemen yang tidak menyatu sebagai sebuah bentuk atau pola tertentu. Elemen-elemen bergabung menjadi sebuah bentuk yang akrab dengan manusia. Elemen ini juga biasanya diletakkan saling berdekatan dengan satu sama lainnya (hlm. 36)

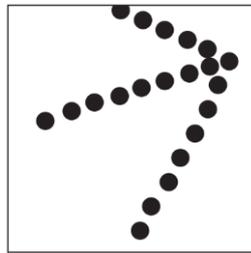


Gambar 2.33. Penyelesaian

(Landa, 2014)

### E. *Common Fate*

Elemen-elemen yang bergerak ke arah yang sama dipersepsikan sebagai satu kesatuan. *Common fate* dapat dijumpai saat burung-burung terbang dalam satu kelompok secara bersamaan ke arah yang sama. Elemen dapat memiliki jarak yang tidak konsisten namun masih tetap dipersepsikan sebagai satu kesatuan (hlm. 36).

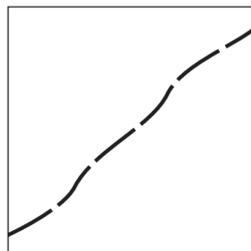


Gambar 2.34. *Common Fate*

(Landa, 2014)

### F. **Garis Berlanjut**

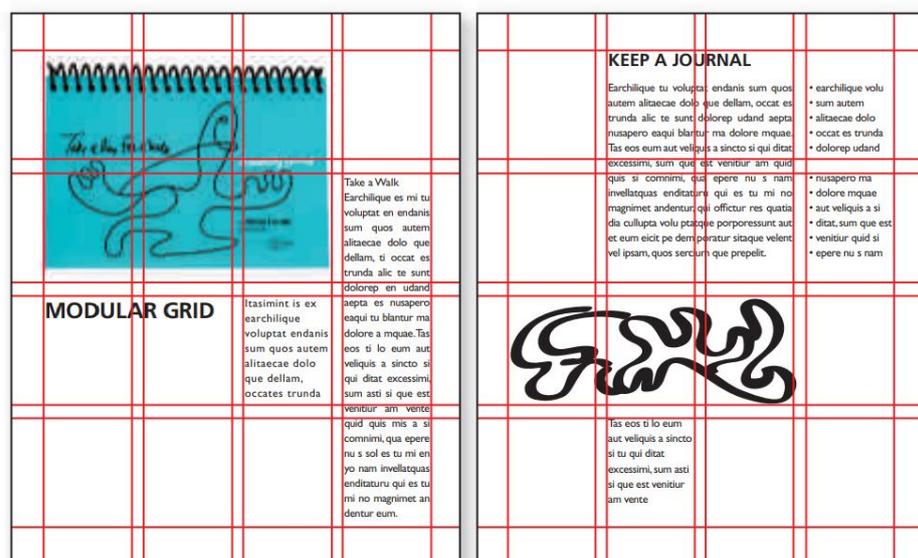
Manusia memersepsikan *continuing line* atau garis berlanjut sebagai satu kesatuan. Garis ini akan dilihat mengarah ke suatu bagian tertentu. Hal ini terjadi karena persepsi manusia akan garis, selalu mengikuti jalan atau arah tertentu (hlm. 36).



Gambar 2.35. Garis Bersambung

(Landa, 2014)

Berbagai macam alat bantu struktural dapat digunakan untuk membantu merangkai komposisi yang memiliki kesatuan. *Grid* modular, *multi column grid*, *single column grid* dan bentuk-bentuk *grid* lainnya digunakan untuk menciptakan kesatuan. Elemen-elemen yang sejajar akan menciptakan kesan bahwa elemen tersebut saling berhubungan (hlm. 39).



Gambar 2.36. Penggunaan *Grid*

(Landa, 2014)

Namun kesejajaran antara satu elemen dengan elemen lainnya hanyalah bagian kecil dari menciptakan kesatuan. Hal-hal lain seperti warna, jenis huruf, gaya visual, pemilihan foto dan ukuran akan berdampak pada kesatuan desain. Peletakan dalam *grid* juga merupakan bagian sangat penting karena dapat membantu menciptakan alur visual yang baik (hlm. 39).

#### **2.2.1.6. Skala**

Skala atau proporsi merupakan perbandingan antara ukuran suatu elemen dengan elemen lainnya dalam sebuah desain. Pada dasarnya, ukuran atau proporsi dapat memberikan pelihat informasi mengenai ukuran sesuatu. Dengan meletakkan suatu objek di samping objek lainnya yang dikenali oleh pelihat, orang tersebut dapat memperkirakan ukuran objek lainnya. Selain untuk informasi ukuran dapat digunakan untuk menciptakan variasi. Ukuran juga dapat menciptakan kesan yang dinamis lewat kontras. Membuat elemen visual memiliki ukuran yang berbeda-beda dapat menciptakan kesan tiga dimensi dalam sebuah desain. Ketika ukuran dari suatu objek didistorsi, hal ini akan menciptakan kesan yang surealis dan dapat digunakan untuk menarik perhatian sasaran desain (hlm. 39).

### **2.3. Buku**

Buku adalah media tertua yang digunakan untuk mendokumentasikan informasi. Buku sendiri dapat melestarikan, menjelaskan, memberi tahu dan menyampaikan informasi terhadap pembaca di berbagai lokasi dan lintas waktu. Meskipun teknologi digital seperti internet telah berkembang menjadi sumber informasi yang tidak tergantikan, buku tidak punah karenanya. Justru, teknologi digital menambah cara memperoleh informasi dan cara membaca. Teknologi seperti kertas elektronik memudahkan pembaca menyimpan dan mengakses buku sekaligus menciptakan pengalaman membaca seperti di kertas. Pada masa ini, buku masih tidak tergantikan oleh teknologi digital melainkan saling mendukung

satu sama lainnya untuk menciptakan pengalaman memperoleh informasi yang nyaman dan komprehensif, (Haslam, 2006, hlm. 6-12).

### **2.3.1. Konsep Buku**

Sebuah perancang yang merancang sebuah buku akan mendapatkan inspirasinya dari konten buku tersebut. Konten ini dicampurkan dengan pengalaman perancang tersebut sehingga menghasilkan sebuah perancangan yang baik. Pemilihan bentuk buku juga harus didasari dari konten, gaya dan pembaca dari buku tersebut. (Guan, 2012, hlm. 6).

### **2.3.2. Ekspresi Konten Buku dan Gaya Visual**

Buku siap dirancang ketika konten buku telah dipahami dengan baik. Gaya visual yang dipilih harus berkaitan dengan konten buku sehingga menciptakan kesan yang harmonis dan kesatuan antara buku dan gaya visualnya. Gaya visual yang telah ditentukan dituangkan dalam sampul, punggung buku, tata letak dan *fly page*. Gaya visual ini juga menentukan pemilihan *typeface*, gaya fotogarfi, warna, dan elemen-elemen visual lainnya yang akan digunakan dalam buku tersebut. Komponen-komponen ini harus saling bekerja sama untuk memberikan kesan yang diinginkan atau sesuai dengan konten buku tersebut, (Guan, 2012, hlm. 7).

Mengingat buku bukanlah objek yang statis, perancangan visual perlu memiliki alur yang baik. Alur yang baik membantu pembaca saat membaca karena mengarahkan mata pembaca pada berbagai bagian di suatu halaman.

Informasi dapat dengan mudah diperoleh oleh pembaca maka itu pesan yang ingin disampaikan oleh desain dan buku tersebut dapat ditangkap pembaca, (hlm. 7).

Ekspresi dari buku merupakan penggabungan antara konten dan visual dari buku tersebut. Buku yang dirancang dengan gaya visual yang tidak sesuai dengan kontennya dapat dikatakan buku yang gagal. Visual dari buku harus melayani konten dengan baik, (hlm. 7).

### **2.3.3. Komponen Buku**

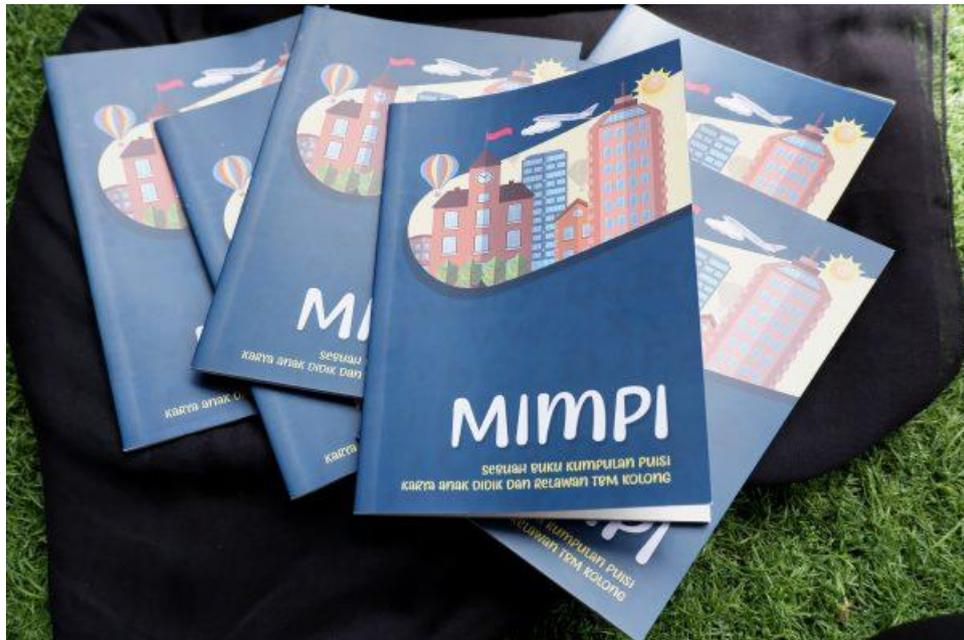
Sebuah buku yang dirancang dengan unik tidak hanya berperan sebagai penyampai informasi saja namun dapat dianggap sebagai karya seni. Namun, untuk merancang buku dengan baik, diperlukan ketelitian terutama saat merancang komponen-komponen sebuah buku. Detail-detail inilah yang akan membangun suatu buku yang baik, (Guan, 2012, hlm. 8).

#### **2.3.3.1. Sampul**

Sebuah sampul buku dapat dianggap sebagai kemasan dari buku tersebut. Dalam industri, kemasan mempengaruhi penjualan dan daya tarik dari sebuah produk. Sampul merupakan bentuk ekspresi dari konten buku maka itu, sampul harus dirancang sehingga menggambarkan buku dengan baik dan mampu menarik perhatian pembaca, (Guan, 2012, hlm. 8).

Pada umumnya, terdapat judul, nama penulis, penerbit, gambaran dan warna dalam sebuah sampul. Pemilihan warna menyesuaikan konten, tingkat pendidikan dan usia pembaca. Perlu diperhatikan bahwa pembaca

dengan kesadaran budaya ataupun pekerjaan yang berbeda memiliki pemahaman dan selera yang berbeda-beda akan warna. Pembaca lintas negara juga memiliki pengertian yang berbeda akan warna tertentu. Beberapa warna dapat memiliki arti yang baik di suatu negara namun memiliki asosiasi yang buruk di negara lain (Guan, 2012, hlm. 8).



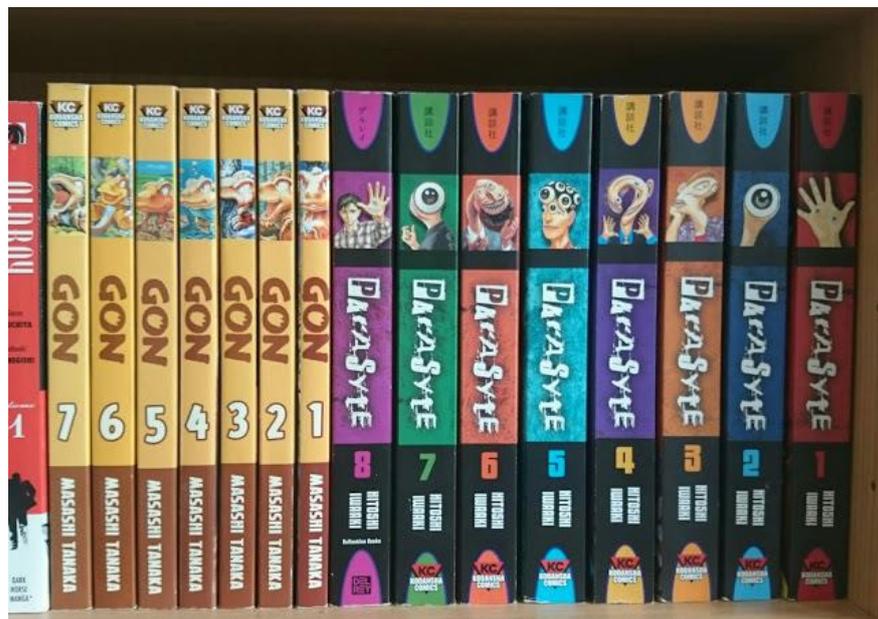
Gambar 2.37. Sampul Buku

(<https://literasinusantara.com/desain-sampul-buku-menarik/>)

### 2.3.3.2. Punggung Buku

Punggung buku membantu mengekspresikan konten dari buku sama seperti sampul. Meskipun tidak memiliki area sebesar sampul, punggung buku menjadi hal yang sangat penting karena ketika diletakkan pada rak buku, buku-buku ini hanya memperlihatkan punggungnya saja. Toko-toko buku juga sering mempresentasikan buku-buku dengan cara serupa maka itu punggung buku menjadi sangat penting.

Punggung buku menjadi interaksi pertama yang dibuat oleh buku dengan pembaca. Untuk menarik perhatian pembaca, bagian ini dapat dirancang menggunakan komposisi dan warna yang cerah. Namun, gaya visual punggung tetap harus sesuai dengan gaya visual yang telah ditetapkan agar menciptakan kesatuan yang baik, (Guan, 2012, hlm. 8-9).



Gambar 2.38. Punggung Buku

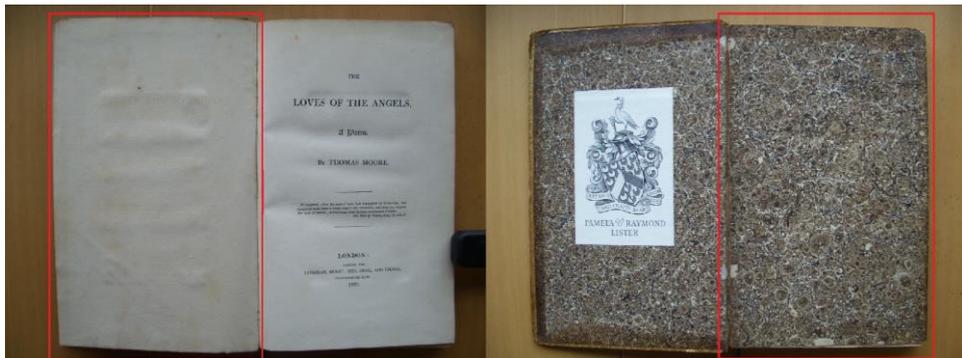
(<http://www.comicsandcola.com/2017/08/lets-talk-about-book-spine-design.html>)

### 2.3.3.3. *Fly Page*

Sebelum mulai memasuki halaman pendahulu, terdapat halaman kosong yang disebut sebagai *fly page*. Tidak semua *fly page* berbentuk halaman kosong. *Fly page* dapat juga berisi ucapan terima kasih, informasi hak cipta, tulisan singkat, dan sebagainya.

Pada umumnya, halaman ini adalah halaman yang spesial sehingga sering kali dibuat menggunakan kertas spesial, bertekstur bahkan ada yang

memiliki bau khusus. Halaman ini juga dapat mengandung dekorasi seperti pola dan ilustrasi. Sama seperti sampul buku, *fly page* perlu dirancang sesuai dengan konten buku (Guan, 2012, hlm. 9).



Gambar 2.39. *Fly Page*

(<https://eng244.wordpress.com/bookgloss/flyleaf/>)

#### 2.3.3.4. Konten

Konten buku dipengaruhi oleh tata letak/*layout*, pemilihan *typeface*, penggunaan warna dan elemen grafis. Saat merancang, perlu diperhatikan bahwa beberapa efek grafis, warna dan tata letak dapat membuat pembaca mengalami *visual fatigue* atau kelelahan visual. *White space* atau ruangan kosong dalam sebuah komposisi sangatlah berguna untuk menghindari *visual fatigue* sekaligus menciptakan hirarki visual. Sebuah judul yang penting dapat diberikan ruang kosong yang banyak untuk menciptakan penekanan pada bagian tersebut, (Guan, 2012, hlm. 9-10).

#### 2.3.3.5. Tata Letak

Tata letak atau *layout* merupakan cara teks, kata pengantar, halaman judul dan judul disusun pada sebuah buku. Ketika melihat sebuah halaman,

pembaca akan memersepsikan tata letaknya terlebih dahulu sebelum kontennya. Sebuah *layout* yang berhasil mampu menarik pembaca untuk membaca halaman tersebut. Tata letak dari sebuah komposisi dipengaruhi oleh warna, garis, elemen-elemen visual dan prinsip-prinsip desain seperti skala/proporsi, keseimbangan dan irama. Komponen-komponen ini harus bekerja secara harmonis agar menciptakan suatu komposisi yang menarik dan mampu membantu pembaca dalam menavigasi halaman tersebut.

Gambaran-gambaran yang unik dan menarik dapat menciptakan kesan yang dramatis. Gambaran sendiri dapat mempengaruhi tata letak, contohnya gambaran yang ingin ditonjolkan dibuat lebih besar bahkan dibuat lintas halaman. Peletakan gambaran perlu diperhatikan karena dapat menciptakan kesan visual yang berbeda-beda. Gambar yang dibuat lebih besar akan menciptakan kesan yang dinamis karena memiliki kontras yang besar antara ukuran gambar dan teks sedangkan gambaran yang dibuat berjauhan antara satu sama lainnya dapat menciptakan kesan yang ringan, (Guan, 2012, hlm. 10-11)

#### **2.3.3.6. Hak Cipta**

Pada halaman hak cipta, terdapat beberapa informasi penting seperti judul buku, nama pengarang, editor, orang yang mengkritik, penerbit, lokasi percetakan nomor lisensi, izin usaha, format, jumlah lembar yang digunakan, dan jumlah kata-kata. Adapun informasi tambahan lainnya seperti tanggal publikasi, edisi, nomor pencetakan, *International Standard*

*Book Number* (ISBN) serta harga. Perlu diperhatikan bahwa judul buku memiliki ukuran yang lebih besar dibanding informasi-informasi lainnya. Tabel serta elemen-elemen visual seperti garis, bentuk-bentuk dan warna dapat dimanfaatkan untuk mengatur tata letak informasi. Selain itu, agar memudahkan pembaca, informasi-informasi disusun sesuai dengan jenisnya masing-masing, (Guan, 2012, hlm. 10-11).

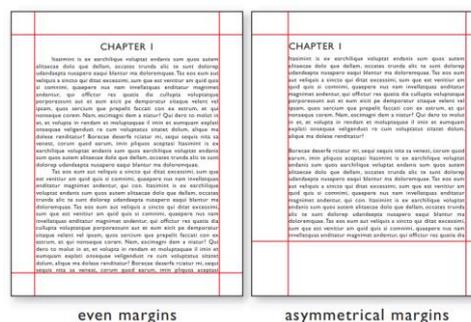
## **2.4. *Grid***

*Grid* adalah sebuah panduan untuk meletakkan elemen-elemen visual seperti teks, gambar, ilustrasi dan elemen visual lainnya. *Grid* dapat juga dikatakan sebagai struktur dasar dari buku, koran, situs web, katalog dan brosur. Pada dasarnya, *grid* membagi halaman menjadi kolom-kolom vertikal dan barisan horizontal dan dengan demikian menciptakan *margin*. *Grid* dapat digunakan untuk membantu menciptakan kesatuan dan menetapkan alur baca dari satu halaman dengan halaman lainnya. Pada perancangan publikasi, *grid* sangatlah berguna karena dapat menghemat waktu ketika menyusun informasi, (Landa, 2014, hlm. 174).

### **2.4.1. *Single Column Grid***

*Single column grid* merupakan bentuk *grid* paling dasar. *Grid* ini memiliki satu kolom teks dan margin yang mengelilinginya. Margin sendiri merupakan bagian kosong di mana teks atau elemen visual lainnya tidak diletakkan. Margin terdapat pada bagian atas, bawah, kiri dan kanan halaman. Selain itu, margin membantu menentukan seberapa dekat teks dan foto diletakkan relatif dengan ujung halaman atau layar, (Landa 2014, hlm. 175).

Margin dapat digunakan untuk mencantumkan informasi-informasi seperti *header*, *footer*, catatan, keterangan singkat dan ukuran kertas. Margin juga dirancang mengikuti kebutuhan fungsional, seperti informasi apa saja yang harus diletakkan di dalamnya seperti catatan, ukuran kertas, keterangan singkat, bentuk dari kolom yang diinginkan serta area di mana pembaca dapat meletakkan tangannya. Dari segi estetika, margin dirancang mengikuti kesan yang ingin dicapai, seperti apakah komposisi perlu terlihat simetris atau asimetris, apakah komposisi perlu terasa ringan, dan lain sebagainya, (Landa, 2014, hlm. 175).



Gambar 2.40. *Single Column Grid*

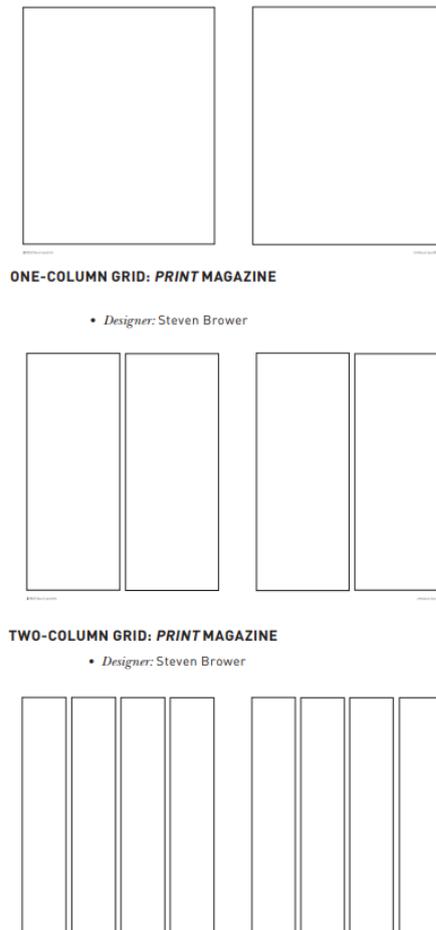
(Landa, 2014)

Meskipun banyak digunakan pada buku-buku, *single column grid* juga cocok digunakan untuk situs web seluler. Hal ini dikarenakan layar perangkat seluler tidak memiliki area yang terlalu luas. Struktur yang sederhana membantu mengatur informasi dengan tetap menjaga keterbacaan dan kenyamanan membaca, (Landa, 2014, hlm. 177).

## 2.4.2. *Multi Column Grid*

*Single column grid* dapat dibagi menjadi beberapa kolom yang lebih kecil. *Grid* ini diketahui sebagai *multi column grid*. *Grid* ini dirancang mengikuti kebutuhan

dan jumlah kolom ditentukan berdasarkan ukuran kertas atau layar. Kolom pada *multi column grid* dapat memiliki lebar yang sama rata maupun tidak rata, tergantung informasi-informasi yang harus dimuat ke dalam halaman.



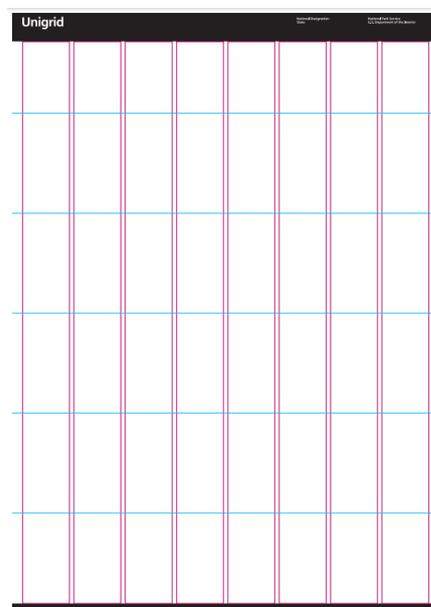
Gambar 2.41. *Multi Column Grid*

(Landa, 2014)

Selain itu, kolom ini juga dirancang mengikuti konsep, fungsi dan kesan yang ingin disampaikan. Pada praktiknya, kolom-kolom ini dapat digunakan secara bersamaan maupun secara individu. Foto yang harus diletakkan sebesar halaman tersebut akan menggunakan beberapa kolom sekaligus sedangkan teks bisa menggunakan hanya 2 atau 3 kolom saja, (Landa, 2014, hlm. 177-179).

### 2.4.3. *Grid* Modular

*Grid* modular merupakan *grid* yang terbuat dari modul-modul. Modul ini sendiri tercipta dari kolom vertikal dan *flowline* atau garis horizontal. *Grid* ini sering digunakan karena kemampuannya untuk mengatur informasi secara fleksibel. Penggabungan informasi ini membantu menciptakan alur baca yang nyaman dan membangun hirarki visual, (Landa, 2014, hlm. 181).



Gambar 2.42. *Grid* Modular

(Landa, 2014)

*Grid* modular sangatlah berguna ketika informasi yang harus dimuat memiliki campuran teks, gambar, ilustrasi dan memiliki ukuran yang berbeda-beda. Karena fleksibilitasnya, *grid* ini mampu memuat informasi-informasi ini dengan baik dan menciptakan alur baca yang nyaman serta hirarki visual yang tepat. Modul-modul pada *grid* modular juga dapat digabungkan atau pun digunakan secara individu untuk mencapai kesan yang diinginkan, (Landa, 2014,

hlm. 181). Jika sebuah perancangan memiliki informasi yang kompleks, *grid* ini cocok untuk digunakan.

#### **2.4.4. Kolom dan Interval Kolom**

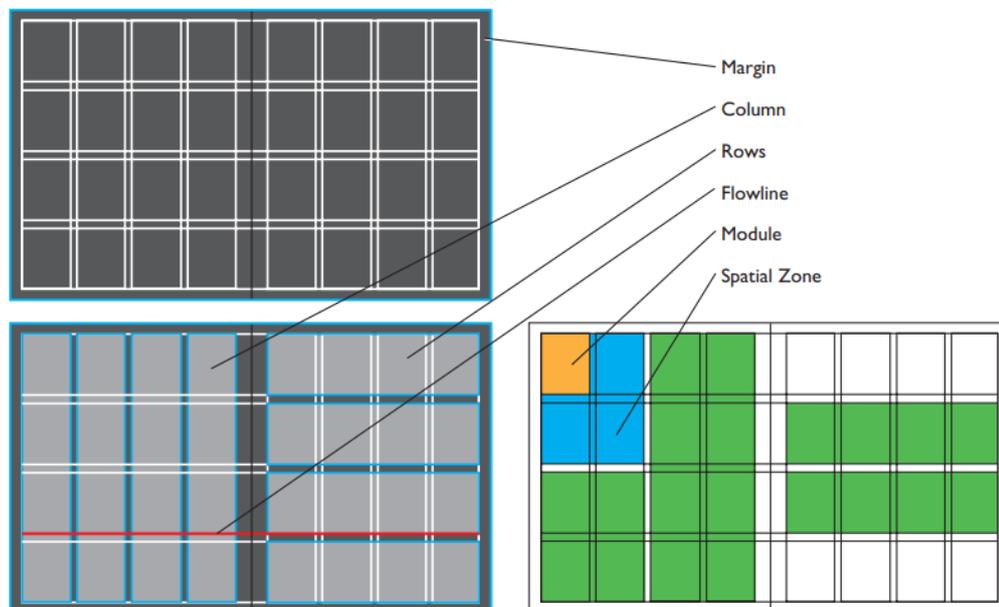
Kolom merupakan barisan vertikal yang digunakan untuk mengorganisasikan teks dan gambar. *Grid* dapat memiliki satu ataupun beberapa kolom. Jumlah kolom ditentukan berdasarkan konsep, gaya dan informasi-informasi yang perlu dimuat dalam suatu perancangan. Pada perancangan yang menggunakan kolom ganda, kolom-kolom ini dapat digabungkan atau digunakan secara individu, (Landa, 2014, hlm. 179).

Interval kolom merupakan jarak antar satu kolom dari kolom lainnya. Jarak antara kolom ini juga diatur sesuai kebutuhan. Jika jumlah informasi yang perlu diakomodasi banyak, interval dapat dibuat lebih kecil sehingga lebih banyak teks yang dapat dimuat. Namun, jarak antara kolom juga tidak boleh terlalu dekat karena dapat membuat teks semakin sulit untuk dibaca dan menciptakan pengalaman membaca yang tidak enak.

*Flowlines* merupakan garis horizontal dalam sebuah *grid*. *Flowlines* yang diletakkan pada jarak-jarak yang telah ditentukan akan menciptakan modul. Jarak tersebut dapat dibuat teratur maupun tidak sama dari satu *flowline* ke *flowline* lainnya. *Flowline* juga dapat membantu alur membaca.

Modul *grid* merupakan unit yang tercipta dari kolom dan *flowlines*. Modul ini dapat digunakan untuk meletakkan teks atau gambar dan dapat digabungkan

sesuai kebutuhan. teks yang panjang dapat menggabungkan beberapa modul secara horizontal, demikian juga penggabungan beberapa modul dapat digunakan untuk gambar yang besar.



Gambar 2.43. Anatomi *Grid*

(Landa, 2014)

Zona spasial merupakan penggabungan beberapa modul *grid* yang digunakan untuk mengatur peletakan teks, warna, ilustrasi ataupun elemen lainnya. Zona spasial sebaiknya memiliki ukuran yang sama antara satu zona dengan zona lainnya. Selain itu, berat visual zona spasial juga akan berbeda tergantung seberapa besar zona tersebut.

*Baseline* merupakan garis di mana sebuah teks diletakkan. *Baseline grid* diciptakan dengan meletakkan *baseline* dari bagian atas margin hingga ke bagian bawah margin dalam interval yang sama. Pembagian horizontal ini berperan sebagai panduan untuk meletakkan teks dan gambar serta elemen-elemen visual

lainnya. Jarak antara satu *baseline* ke *baseline* lainnya ditentukan berdasarkan ukuran teks, (Landa, 2014, hlm.181).

## **2.5. Rumah Tradisional Betawi**

Rumah tradisional Betawi merupakan rumah etnik masyarakat Betawi. Rumah-rumah Betawi dapat ditemui di berbagai daerah Jabodetabek. Terdapat tiga macam rumah Betawi yaitu rumah joglo, rumah gudang, rumah kebaya/bapang dan rumah panggung. Karena tinggal di daerah dengan ragam kaum etnis, masyarakat Betawi mengadopsi budaya-budaya tersebut dan membawanya ke dalam kehidupan sehari-hari, termasuk ke rumah mereka. Rumah betawi sendiri terpengaruh oleh budaya lokal seperti Jawa dan Sunda serta budaya-budaya asing seperti budaya Cina, Eropa dan Arab. Pengaruh budaya ini dapat dilihat dari berbagai ornamen, tipologi bentuk, elemen fungsional dan struktur bangunan, (Swadarma & Aryanto, 2013, hlm. 16).

Sebagai contoh, pengaruh budaya Arab dapat dilihat pada jenis jendela yang berbentuk seperti kubah pada masjid. Pengaruh budaya cina cukup banyak pada rumah tradisional Betawi, salah satunya adalah jendela yang tidak memiliki daun dan berjeruji. Pewarnaan kuning dan hijau juga merupakan karakteristik dari bangunan Cina Benteng Tangerang. Hal ini juga dapat dijumpai pada rumah Betawi pinggir. Pengaruh Belanda pada rumah Betawi dapat dilihat dari ruangan utama yang terkoneksi dengan beranda bagian depan dan belakang. Posisi kamar tidur yang berada di samping kanan dan kiri ruang utama juga merupakan pengaruh dari gaya arsitektur Belanda. (hlm. 16-30).

### **2.5.1. Pembagian Wilayah dan Karakter Rumah**

Sebaran suku Betawi dibatasi oleh Sungai Citarum pada bagian timur, Sungai Cisadane pada bagian barat, Laut Jawa pada bagian utara dan Kaki Gunung Salak pada bagian selatan. Jika dilihat dari wilayah administratifnya, suku Betawi tersebar di Provinsi DKI Jakarta, Kotamadya Depok, Kotamadya dan Kabupaten Bekasi, Kotamadya dan Kabupaten Tangerang, serta Kabupaten Bogor. Selain itu, masyarakat betawi dapat dibagi lagi berdasarkan kesamaan unsur budayanya. Terdapat Betawi pesisir, Betawi tengah atau Betawi kota, serta Betawi pinggir dan Udik, (Swadarma & Aryanto, 2013, hlm. 11). Rumah Betawi terbagi menjadi dua tipe, yaitu rumah panggung dan rumah darat. Penggunaan kolong pada rumah-rumah Betawi juga bukan hanya sekedar pembagian wilayah saja melainkan merupakan pengaruh dari lingkungan setempat. Masyarakat yang tinggal dekat laut atau sungai akan menggunakan rumah berkolong untuk menghindari banjir ketika terjadi laut pasang. Penggunaan gaya rumah berdasarkan lingkungan ini dapat dilihat pada masyarakat Betawi yang tinggal di daerah pinggir. Mereka akan menggunakan kolong jika tinggal di dekat sungai namun tidak menggunakan kolong jika berada jauh dari sungai.

#### **2.5.1.1. Betawi Pesisir**

Terdapat dua pembagian pada Betawi pesisir, yaitu Betawi darat yang berdomisili di daerah Sunda Kelapa, Dadap, Marunda, Kampung Bandan, Tanjung Priok, Muara Baru dan Kampung Japad serta Betawi pulo yang berdomisili di Kepulauan Seribu. Masyarakat Betawi pesisir mendiami

rumah panggung karena daerah yang mereka tinggali berdekatan dengan badan air. Hal ini dilakukan untuk menghindari banjir.



Gambar 2.44. Rumah Betawi Pesisir

(Swadarma & Aryanto, 2013)

Ketika permukaan air naik seperti saat laut pasang, rumah panggung akan terhindar dari air tersebut dan tidak terlelap air. Pendatang dari Sulawesi, Kalimantan dan Sumatera ke area ini diperkirakan berpengaruh pada model rumah berkolong tinggi ini karena rumah tradisional daerah tersebut juga memiliki kemiripan dengan rumah panggung Betawi. Sebagai contoh, rumah adat Bugis memiliki kemiripan dengan rumah Betawi panggung, (Swadarma & Aryanto, 2013, hlm. 11-12).

#### **2.5.1.2. Betawi Tengah atau Betawi Kota**

Masyarakat Betawi yang berdomisili di Condet, Senen, Tambora, Taman Sari, Kwitang, Tanah Abang, Gunung Sahari, Pasar Baru, Kebon Sirih, Pal Meriam, Kramat, Salemba, Cikini, Gondangdia, Matraman, Jembatan

Lima, Gambir, Jatinegara, Krukut, Sawah Besar, Kampung Lima, Pecenongan, Glodok, Petojo dan Tanah Sareal merupakan masyarakat Betawi Tengah. Rumah Betawi Tengah sering dijumpai tanpa kolong dan memiliki lantai tanah atau plesteran semen. Rumah ini juga dibuat dengan fondasi *roolag*, yaitu fondasi batu bata yang menghubungkan lantai dengan dinding rumah. Fondasi jenis *roolag* merupakan pengaruh dari Belanda. Rumah-rumah Betawi tengah juga menggunakan bahan-bahan bangunan yang lebih modern seperti besi, ubin dan plesteran. Bentuk dan ukuran rumah juga lebih beragam dibandingkan Betawi pesisir, (Swadarma & Aryanto, 2013, hlm. 13-14).



Gambar 2.45. Rumah Betawi Tengah/Kota

(Swadarma & Aryanto, 2013)

Adaptasi-adaptasi ini terjadi karena Betawi tengah berada di area yang memiliki penduduk yang beragam. Hal ini menyebabkan masyarakat Betawi lebih memaksimalkan teknologi dan tren-tren rumah pada masanya. Selain itu, masyarakat Betawi tengah dikenal lebih mapan

sehingga masyarakat tersebut dapat mengikuti perkembangan-perkembangan modern tersebut (hlm. 14).

### **2.5.1.3. Betawi Pinggir dan Udik**

Masyarakat Betawi yang disebut sebagai Betawi pinggir dan udik adalah masyarakat Betawi yang tinggal di wilayah Kabupaten dan Kotamadya Tangerang, Kabupaten dan Kotamadya Bekasi, Kotamadya Depok dan sebagian dari Kabupaten Bogor. Rumah Betawi pinggir dapat dibedakan dari pewarnaannya. Warna mencolok seperti hijau dan kuning menutupi dinding-dinding rumah Betawi pinggir. Selain itu, rumah Betawi pinggir juga minim ornamen.



Gambar 2.46. Rumah Betawi Pinggir dan Udik

(Swadarma & Aryanto, 2013)

Terdapat rumah yang berkolong dan tidak berkolong. Rumah-rumah dengan kolong rendah (20-30 cm) banyak ditemui di daerah Tipar, Pondok Rangan dan Kranggan. Rumah dengan kolong rendah ini merupakan rumah peralihan dari yang berkolong ke tanpa kolong.

Masyarakat Betawi yang juga merupakan komunitas sungai, membangun rumah-rumah berkolong untuk menghindari banjir karena tempat tinggalnya berdekatan dengan sungai di daerah-daerah ini. Kolong rendah sendiri hanyalah bentuk pelestarian dari rumah-rumah yang dulunya dibangun di dekat sungai-sungai, (Swadarma & Aryanto, 2013, hlm. 16).

### **2.5.2. Filosofi**

Rumah-rumah betawi, baik desain maupun isinya, memiliki berbagai makna filosofis. Beberapa tempat masih mempertahankan tradisi-tradisi meskipun banyak yang sudah jarang ditemukan atau bahkan punah. Beberapa filosofi berkaitan dengan kehidupan, spiritual dan keselamatan penghuni rumah, (Swadarma & Aryanto, 2013, hlm. 65).

#### **2.5.2.1. Tradisi Sedekah Rata Bumi**

Masyarakat Betawi yang rumah barunya yang berhasil mencapai tahap pekerjaan fondasi akan melakukan selamatan sedekah rata bumi. Tahap fondasi yang dimaksud adalah ketika kuda-kuda rumah sudah dikerjakan. Tradisi ini dilakukan guna memberikan harapan bahwa calon penghuni rumah tersebut akan memiliki rumah tangga yang kuat, (Swadarma & Aryanto, 2013, hlm. 65).

#### **2.5.2.2. Filosofi Ragam Hias**

Rumah Betawi sarat ragam hias dan masing-masing ragam hias tersebut memiliki makna filosofinya. Filosofi ini sendiri berkaitan dengan

kesehatan, keagamaan, kesejahteraan, sopan-santun dan harapan. Filosofi ini juga mencerminkan sifat-sifat masyarakat Betawi, (Swadarma & Aryanto, 2013, hlm. 67).

#### **A. Bentuk Tumpal**

Bentuk tumpal merupakan salah satu ragam hias yang paling sering dijumpai dalam kebudayaan Betawi. Ragam hias ini sendiri memiliki bentuk segitiga dan merupakan simbol dari gunung. Gunung melambangkan kekuatan dan keseimbangan alam (hlm. 67)

#### **B. Bentuk Bunga Melati**

Bentuk bunga melati ini merupakan stilasi dari bunga melati aslinya. Bentuk dasarnya terbuat dari bangun-bangun geometris. Adapun bentuk ini menunjukkan pesan keceriaan, melambangkan keharuman dan keramahan (hlm. 67).

#### **C. Simbol Matahari**

Ragam hias matahari dapat ditemui pada lubang angin yang terletak di atas pintu rumah Betawi. Ragam hias ini juga merupakan stilasi dari matahari dan biasanya memperlihatkan setengah lingkaran atau setengah matahari. Simbol matahari melambangkan harapan pemilik rumah agar hatinya selalu diterangi, seperti matahari senantiasa menerangi bumi (hlm. 67). Pada umumnya, ragam hias ini tidak berdiri sendiri melainkan merupakan bagian dari ragam hias banji.

#### **D. Motif Tanaman**

Terdapat beberapa motif tanaman pada rumah betawi seperti tapak dara, jambu mete dan kecubung. Ragam hias ini melambangkan bagaimana masyarakat Betawi memiliki hubungan yang dekat dengan alam. Selain itu, motif tanaman juga mengindikasikan pengetahuan mengenai tanaman obat (hlm. 67).

#### **E. Ragam Hias Gigi Balang**

Ragam hias ini digunakan pada lisplang rumah-rumah tradisional Betawi. Bentuk ragam hias ini menyerupai gigi belalang. Gigi balang melambangkan keuletan, kerajinan dan kesabaran. Selain itu, gigi balang juga merupakan bentuk penghormatan kepada orang-orang yang berkunjung (hlm. 68).

#### **F. Ragam Hias Kaligrafi**

Ragam hias ini merupakan hasil kaligrafi huruf Arab. Ragam hias kaligrafi melambangkan ketaatan masyarakat Betawi kepada ajaran agama Islam (hlm. 68).

#### **2.5.2.3. Filosofi Langkan**

Langkan merupakan pembatas rumah yang membatasi teras depan dari area luar. Langkan terbuat dari kayu dan berbentuk geometris. Langkan juga merupakan simbol dari manusia dan melambangkan penjaga rumah. Selain itu, langkan juga mengilustrasikan etika bertamu yang baik. Etika

berkunjung yang baik adalah tamu seharusnya berkunjung melewati pintu depan rumah karena tamu yang berkunjung dari pintu samping atau belakang dianggap kurang memiliki etika baik (hlm. 68).

#### **2.5.2.4. Filosofi Warna Hijau-Kuning**

Warna hijau dan kuning sangat identik dengan Betawi. Warna hijau memiliki makna kesuburan. Warna kuning bermakna kesejahteraan. Warna-warna ini juga melambangkan ketaatan penghuni akan agamanya (Islam) (hlm. 72).

#### **2.5.3. Ragam Hias Rumah Betawi**

Ragam hias rumah Betawi merupakan ornamen-ornamen yang mendekorasi rumah Betawi. Bentuk dari ornamen-ornamen rumah Betawi mengambil inspirasi dari alam dan masing-masing ornamen memiliki makna filosofis. Ornamen rumah Betawi dapat ditemui pada bagian interior dan eksterior rumah, Selain diterapkan pada rumah, ragam hias Betawi juga diaplikasikan pada perlengkapan rumah tangga, alat kesenian dan kerajinan, (Swadarma & Aryanto, 2013, hlm. 77).

##### **2.5.3.1. Ragam Hias Banji Swastika**

Ragam hias swastika yang digabungkan pada setiap ujungnya akan menghasilkan ragam hias banji. Pada ragam hias ini, terdapat simbol matahari yang melambangkan keceriaan dan semangat hidup. Rumah yang memiliki ini dipercaya akan mendapatkan banyak rezeki serta diberikan sukacita selalu, (Swadarma & Aryanto, 2013, hlm. 77). Ornamen banji

sendiri biasanya ditemui pada lubang angin yang terletak di atas pintu rumah tradisional Betawi.



Gambar 2.47. Ragam Hias Banji

(<http://sudinpusarjakbar.jakarta.go.id/?p=13378>)

### 2.5.3.2. Ragam Hias Tumpal

Ragam hias ini merupakan salah satu ragam hias yang paling tua. Tumpal memiliki bentuk segitiga dan diasosiasikan dengan kekuatan alam, makrokosmos, mikrokosmos dan metakosmos atau semesta, manusia dan alam gaib. Ragam hias ini sendiri dapat ditemui di berbagai hal seperti batik, arsitektur, dan anyaman, (Swadarma & Aryanto, 2013, hlm. 78).



Gambar 2.48. Ragam Hias Tumpal

(<https://pelajarindo.com/gambar-ragam-hias-geometris/>)

### 2.5.3.3. Ragam Hias Tapak Dara

Tapak dara merupakan sebuah jenis tanaman yang pada umumnya ditanaman di halaman rumah masyarakat Betawi. Tanaman ini digunakan

untuk mengobati berbagai macam penyakit seperti batu ginjal, diabetes dan anemia. Masyarakat Betawi akhirnya mengadopsi tanaman ini menjadi sebuah ragam hias. Ragam hias ini biasanya ditemui pada tiang atau kolom rumah Betawi. Ornamen ini diukir langsung di tiang tersebut, (Swadarma & Aryanto, 2013, hlm. 78).



Gambar 2.49. Ragam Hias Tapak Dara

(Fahrizal, Laksmitasari & Lestari, 2019)

#### **2.5.3.4. Ragam Hias Bunga Delima**

Bunga Delima juga merupakan bunga yang digunakan oleh masyarakat Betawi untuk mengobati berbagai penyakit. Ragam hias ini juga diukir langsung kepada permukaan kayu sama seperti ragam hias tapak dara. Selain itu, ragam hias ini memiliki bentuk dasar geometris, (Swadarma & Aryanto, 2013, hlm. 79)



Gambar 2.50. Ragam Hias Bunga Delima

(Hardyanto, Nugroho & Suryasari, n.d.)

### 2.5.3.5. Ragam Hias Pucuk Rebung

Pucuk rebung merupakan ragam hias yang terpengaruh oleh budaya Melayu. Ornamen serupa dapat ditemui pada daerah-daerah yang memiliki budaya Melayu seperti Riau dan Malaysia. Dalam budaya Betawi, pucuk rebung mengalami modifikasi sehingga bentuknya mirip gigi balang. Sama seperti gigi balang, ornamen ini juga bisa digunakan pada lisplang, (Swadarma & Aryanto, 2013, hlm. 79).



Gambar 2.51. Ragam Hias Pucuk Rebung dan Gigi Balang

(Dari berbagai sumber)

### 2.5.3.6. Ragam Hias Flora Lainnya

Masyarakat Betawi juga memiliki berbagai macam ragam hias flora beserta maknanya. Sebagai contoh, bunga Mawar memiliki makna kebesaran, bunga Melati memiliki makna kesucian dan bunga Cempaka keanggunan. Beberapa ragam hias flora lainnya adalah bunga Kenanga yang memiliki makna keharuman, bunga Sedap Malam yang memiliki makna semerbak, bunga Kim Hong yang memiliki makna keuletan dan bunga Kacapiring yang memiliki makna keluwesan. Ragam hias ini dapat

ditemukan pada tiang utama dan dinding rumah-rumah tradisional Betawi, (Swadarma & Aryanto, 2013, hlm. 80).



Gambar 2.52. Ragam Hias Flora Lainnya

(Swadarma & Aryanto, 2013)

#### 2.5.3.7. Ragam Hias Fauna

Ragam hias fauna juga digunakan dalam ornamen rumah tradisional Betawi. Ragam hias fauna juga menunjukkan kedekatan masyarakat Betawi dengan alam sekitarnya. Ragam hias fauna juga memiliki makna masing-masing seperti buaya yang memiliki makna kesetiaan, burung gagak/sreak yang dikaitkan dengan unsur magis, burung merak/hong melambangkan kemegahan, kuda bermakna kuat dan gagah serta rusa yang menggambarkan kelincahan dan ketanggapan, (Swadarma & Aryanto, 2013, hlm. 80).