



### **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 Desain Grafis**

Desain grafis merupakan suatu bentuk dari komunikasi visual yang berperan dalam menyampaikan pesan maupun informasi kepada target audiens. Desain grafis juga merupakan representasi visual dari ide yang dibentuk melalui tahap penciptaan, pemilihan dan organisasi elemen visual. Landa (2014) dalam buku *Graphic Design Solutions* menuliskan bahwa solusi desain grafis dapat mempersuasi, menginformasikan, mengidentifikasi, memotivasi, mengorganisasi, memasarkan, membangun, menempatkan, melibatkan, hingga menyampaikan berbagai makna.

##### **2.1.1 Elemen Desain**

Elemen Desain merupakan hal dasar dalam mendukung terciptanya suatu desain yang dapat menyampaikan pesan dan informasi yang efektif kepada target audiens. Berdasarkan Landa (2014) dalam buku *Graphic Design Solutions* terdapat empat elemen desain yaitu garis, bentuk, warna dan tekstur.

###### **2.1.1.1 Garis**

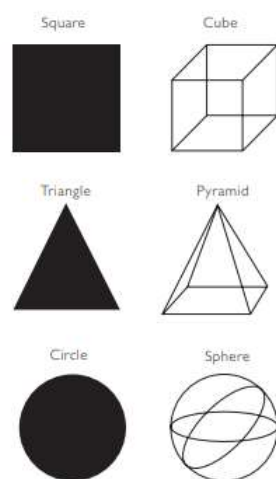
Garis merupakan bagian dari titik yang bergerak memanjang dan membentuk jalur yang mengarah dari satu bagian ke bagian lainnya. Garis dapat divisualisasikan dengan menggunakan alat seperti, pensil, spidol, pen, kuas, perangkat lunak seperti alat digital, dan benda - benda yang dapat membuat tanda seperti tongkat yang dicelupkan ke dalam cat. Garis dapat diidentifikasi melalui panjangnya, bukan lebarnya. Garis dapat berbentuk lurus, melengkung, dan bersudut dengan berbagai spesifikasi seperti halus, tebal, tipis, patah.



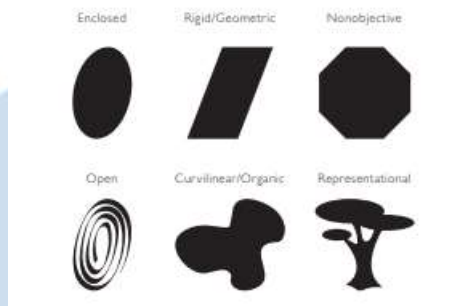
Gambar 2.1 Garis  
Sumber: Landa (2014)

### 2.1.1.1 Bentuk

Bentuk merupakan garis yang saling terhubung dan kemudian membentuk suatu area yang digambarkan ke atas permukaan dua dimensi. Bentuk dasar dua dimensi terdiri atas persegi, segitiga, dan lingkaran yang memiliki panjang dan lebar yang dapat diukur. Bentuk terbagi menjadi dua jenis yaitu bentuk geometrik yang memiliki garis tepi dan cenderung bersudut, dan bentuk organik yang cenderung melengkung karena terbentuk dari lengkungan garis.



Gambar 2.2 Bentuk Dasar  
Sumber: Landa (2014)



Gambar 2.3 Bentuk  
Sumber: Landa (2014)

### 2.1.1.1 Warna

Warna terbentuk dengan adanya pantulan dari energi cahaya yang membuat mata dapat melihat suatu warna. Panjang gelombang dari pantulan cahaya menentukan warna sebenarnya yang terlihat, warna yang terlihat pada media digital yang berbasis layar dapat mencampur cahaya, menambahkan gelombang cahaya hingga terciptanya berbagai warna. Warna terbagi menjadi tiga kategori, antara lain adalah *hue*, *value*, dan *saturation*. *Hue* merupakan identitas dari warna seperti warna merah atau biru, hijau atau jingga. *Value* mengarah pada tingkat gelap atau terang sebuah warna seperti merah muda atau biru tua. *Saturation* mengacu pada tingkat kecerahan atau keredupan suatu warna seperti kuning cerah atau kuning kusam.

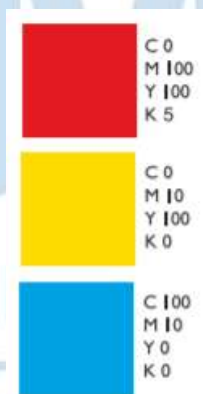
Warna digunakan dalam desain grafis terutama dalam media digital yang disebut sebagai RGB dan CYMK. Warna memiliki dasar utama yang disebut sebagai warna primer seperti *red*, *green* dan *blue* atau RGB. Warna primer tersebut merupakan warna yang tidak dapat dibentuk dari warna lain, tetapi dapat membentuk banyak warna yang bervariasi. Sedangkan warna *cyan*, *yellow*, *magenta*, dan *black* atau CYMK digunakan dalam cetak printing seperti, memproduksi foto, seni, dan ilustrasi yang berwarna.



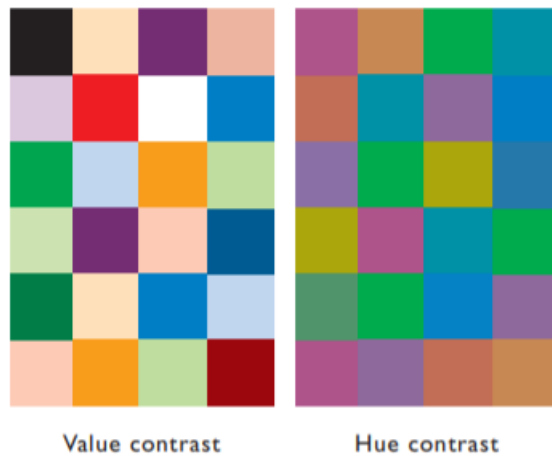
Gambar 2.4 Addictive Color  
Sumber: Landa (2014)



Gambar 2.5 Subtractive Color System  
Sumber: Landa (2014)



Gambar 2.6 Primary Color  
Sumber: Landa (2014)



Gambar 2.7 *Value Contrast* dan *Hue Contrast*  
 Sumber: Landa (2014)

### 2.1.1.2 **Tekstur**

Tekstur dapat ditemukan dan dirasakan dengan sentuhan pada suatu permukaan. Setiap permukaan benda dapat merepresentasikan kualitas permukaan yang merupakan suatu tekstur. Tekstur sendiri terbagi menjadi dua kategori, yaitu *tactile* dan *visual*. *Tactile* merupakan tekstur yang mempunyai kualitas sentuhan yang nyata dan dapat dirasakan langsung dengan fisik tersentuh, seperti *embossing*, *stamping*, *debossing*, *engraving*, dan *letterpress*. Sedangkan tekstur *visual* merupakan tekstur nyata yang dibentuk menggunakan tangan dengan menggunakan kemampuan, seperti menggambar, melukis, fotografi, dan media gambar yang ketika difoto akan menciptakan suatu ilusi tekstur nyata yang hanya terlihat secara visual tetapi tidak dirasakan secara fisik.



Gambar 2.8 *Tactile Texture*  
Sumber: Landa (2014)



Gambar 2.9 *Visual Texture*  
Sumber: Landa (2014)

### 2.1.2 Prinsip Desain

Berdasarkan buku *Graphic Design Solution* oleh Landa (2014), prinsip desain merupakan sesuatu yang diterapkan pada setiap komunikasi visual. Pada dasarnya prinsip desain saling berhubungan satu sama lain dan tidak dapat dipisahkan. Prinsip desain terbagi menjadi beberapa prinsip desain sebagai berikut:

#### 2.1.2.1 Format

Format merupakan batasan bidang yang akan digunakan untuk menciptakan suatu desain. Format merupakan istilah yang digunakan untuk mendeskripsikan jenis aplikasi seperti, poster, brosur, spanduk, sampul buku, kertas, dan sebagainya. Bentuk dari format sendiri terdapat berbagai macam bentuk tergantung pada kebutuhan media yang akan digunakan untuk menciptakan suatu desain.

#### 2.1.2.2 Keseimbangan

Keseimbangan merupakan penciptaan keseimbangan untuk menciptakan komposisi visual yang seimbang atau stabil. Keseimbangan terbagi menjadi 3 jenis, yaitu keseimbangan simetris, asimetris dan radial. Keseimbangan simetris memiliki bentuk yang



setara dengan bobot yang sama, ketika suatu bentuk dipisah menjadi dua maka bentuk akan dapat menyatu dengan bobot yang sama ketika digabungkan. Keseimbangan asimetris cenderung memiliki bentuk yang tidak merata pada bobot, skala, kontras, posisi maupun warna. Keseimbangan radial menempatkan bentuk yang memancar keluar dari titik tengah pada komposisi yang dapat memudahkan untuk melihatnya.



Gambar 2.10 Simetris, Asimetris, Radial  
Sumber: Landa (2014)

### 2.1.2.3 Hirarki Visual

Hirarki visual merupakan prinsip yang berfungsi untuk mengatur dan mengkomunikasikan suatu informasi untuk mengarahkan target audiens dalam membaca dan memahami informasi yang diberikan oleh desainer. Melalui hirarki visual, desainer dapat menentukan dan mengarahkan bagian pertama hingga akhir atau bagian penting hingga terpenting yang akan dilihat target audiens. Pada prinsip ini desainer akan menempatkan empasis untuk memperlihatkan penting dan tidaknya informasi yang diperlihatkan. Empasis dirancang untuk membuat penekanan pada suatu bagian dalam menciptakan fokus dan perhatian bagi yang melihatnya.

### 2.1.2.4 Ritme

Ritme dalam desain grafis memiliki pengulangan pola elemen yang berirama seperti ketukan lagu. Pengulangan pada pola elemen memiliki unsur yang kuat dan konsisten sehingga dapat mengarahkan mata audiens dari satu halaman ke halaman lain.

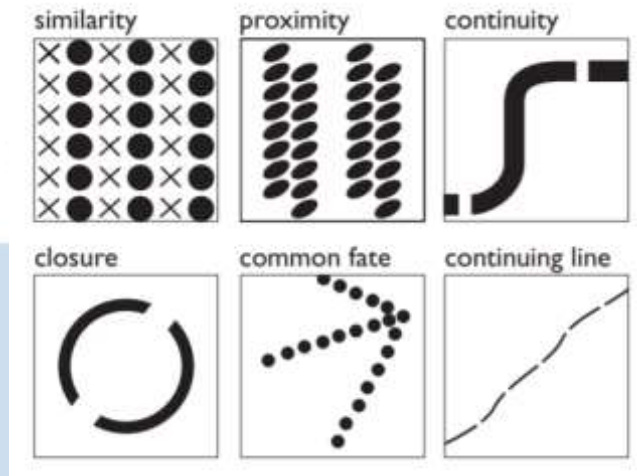


Pengulangan elemen dapat divariasikan seperti, menginterupsi, mempercepat, maupun memperlambat untuk menciptakan visual yang menarik dan berirama.

#### 2.1.2.5 Kesatuan

Kesatuan merupakan dimana semua elemen dalam desain dapat saling terhubung dan bersatu membentuk keselarasan dari keseluruhan gaya desain sehingga membentuk suatu ciri khas. Kesatuan sendiri terdiri dari 6 jenis, yaitu:

1. *Similarity*, elemen yang dapat berbagi karakteristik karena memiliki kesamaan pada bentuk, tekstur, warna, dan arah.
2. *Proximity*, elemen yang dianggap milik bersama karena memiliki kedekatan antara satu elemen dengan elemen yang lain dalam kedekatan spasial.
3. *Continuity*, elemen muncul sebagai kelanjutan dari elemen sebelumnya sehingga menciptakan jalur atau koneksi visual dan terkesan memiliki gerakan.
4. *Closure*, cenderung dalam menghubungkan elemen-elemen individu sehingga menciptakan bentuk, unit, dan pola yang lengkap.
5. *Common fate*, elemen yang cenderung membentuk satu unit sehingga menciptakan elemen yang bergerak ke arah yang sama.
6. *Continuing line*, garis terbentuk sebagai satu jalur sederhana dengan arah yang sama sehingga ketika sebuah jalur putus, garis akan tetap terlihat sebagai satu kesatuan yang disebut *implied line*.



Gambar 2.11 Jenis Kesatauan  
Sumber: Landa (2014)

## 2.2 Buku

Pada buku *book design* oleh Haslam (2006), buku merupakan suatu bentuk dokumentasi paling tua yang memiliki sejarah panjang yang menyimpan ide, gagasan, informasi, pengetahuan dan kepercayaan yang ada di dunia.

### 2.2.1 Anatomi Buku

Pada bagian buku terdapat berbagai komponen dasar yang memiliki nama khusus atau istilah untuk digunakan selama penerbitan. Komponen dasar yang terdapat pada buku dikelompokkan menjadi beberapa bagian seperti, *the book block*, *the page*, dan *grid* (Haslam, 2006).

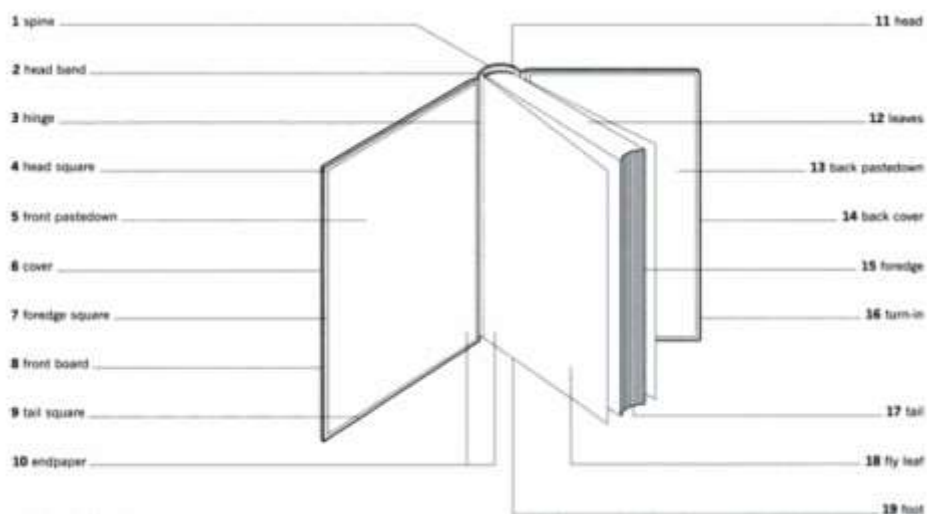
#### 2.2.1.1 *The Book Block*

Berikut komponen yang terdapat dalam blok buku:

1. *Spine* merupakan bagian tulang punggung sampul buku yang berfungsi untuk menutupi tepi buku yang dijilid.
2. *Head band* merupakan benang berwarna yang digunakan untuk mengikat lembaran buku dan melengkapi ikatan penutup.
3. *Hinge* merupakan lipatan pada bagian akhir kertas yang berada di permukaan tepi kertas.

4. *Head Square* merupakan pelindung pada bagian depan dan belakang sampul buku.
5. *Front Pastedown* merupakan lapisan kertas yang ditempelkan pada bagian dalam sampul depan
6. *Cover* merupakan kertas tebal yang menempel dan berfungsi untuk melindungi lapisan kertas yang terdapat di dalam buku.
7. *Foredge Square* terletak pada sampul bagian depan dan belakang yang berfungsi sebagai pelindung kecil.
8. *Front Board* merupakan sampul buku yang terletak pada bagian depan.
9. *Tail Square* terletak pada bagian tepi bawah buku yang berfungsi sebagai pelindung.
10. *Endpaper* berfungsi sebagai kertas tebal yang menutupi dan melindungi bagian dalam pada sampul buku.
11. *Head* merupakan kepala buku yang terletak pada bagian atas buku.
12. *Leaves* merupakan kumpulan dari lembaran kertas yang memiliki dua sisi kanan dan kiri.
13. *Back Pastedown*, merupakan bagian kertas yang halus dan pada umumnya di letakan pada bagian sisi belakang sampul buku.
14. *Back Cover* merupakan kertas tebal yang terletak pada bagian belakang yang berfungsi sebagai pelindung bagian belakang buku.
15. *Foredge* merupakan tepi depan yang terdapat pada bagian buku.

16. *Turn-in* merupakan lipatan kertas yang terlipat dari bagian luar ke dalam sampul buku.
17. *Tail* merupakan bagian buku yang terletak pada sisi bawah.
18. *Fly Leaf* merupakan halaman pembalik yang terletak pada bagian akhir kertas.
19. *Foot* terletak pada bagian bawah halaman buku.



Gambar 2.12 *The Book Block*  
Sumber: Haslam (2006)

### 2.2.1.2 *The Page*

Berikut istilah yang terdapat pada halaman buku:

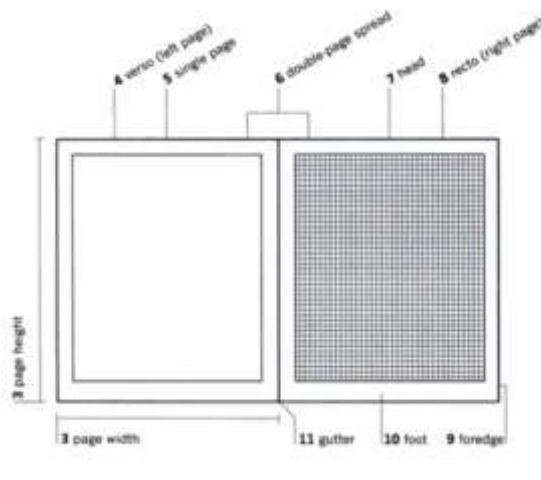
1. *Portrait* merupakan format dimana ukuran tinggi halaman lebih panjang dari pada sisi kanan dan kiri.
2. *Landscape* merupakan format dimana ukuran lebar halaman lebih panjang dari pada tinggi halaman.
3. *Page Height and Width* merupakan ukuran tinggi dan lebar dari suatu halaman.

4. *Verso* pada umumnya identik dengan nomor genap pada sisi sebelah kiri halaman buku.
5. *Single Page* merupakan lembar halaman yang berjumlah satu.
6. *Double Page Spread* merupakan dua sisi halaman yang saling bersebelahan, seolah menyatu seperti satu halaman kertas.
7. *Head* merupakan sisi bagian pada atas buku.
8. *Recto* pada umumnya identik dengan nomor ganjil pada sisi sebelah kanan halaman buku.
9. *Foredge* merupakan sisi tepi pada bagian depan buku.
10. *Foot* merupakan sisi bawah pada bagian buku.
11. *Gutter* merupakan jarak antar tepi pada halaman bagian bawah buku.



Gambar 2.13 *Format*  
Sumber: Haslam (2006)

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



Gambar 2.15 *The Page*  
Sumber: Haslam (2006)

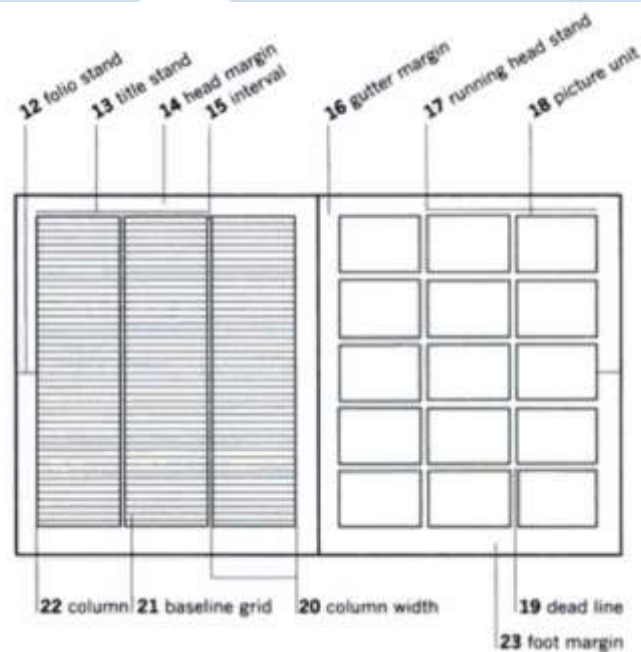
### 2.2.1.3 *The Grid*

Berikut istilah yang terdapat pada halaman buku:

1. *Folio Stand* merupakan garis penentu letak nomor pada halaman buku.
2. *Title Stand* merupakan garis yang menentukan jarak antar tepi dari judul pada halaman.
3. *Head Margin* merupakan jarak antar tepi yang terletak pada sisi atas halaman.
4. *Interval / Column Gutter* merupakan ruang yang tegak lurus yang membagi antara satu kolom dengan kolom lainnya.
5. *Gutter Margin / Biding Margin* merupakan jarak antar tepi pada bagian dalam halaman buku yang paling dekat dengan bagian yang dijilid.
6. *Running Head Stand* berperan sebagai garis penentu posisi grid dari jarak bagian atas halaman.



7. *Picture Unit* merupakan kolom grid yang terbagi dari garis dasar dan terpisahkan dari garis yang tidak terpakai dalam halaman.
8. *Dead Line* merupakan garis berjarak antar objek.
9. *Column Width / Measure* merupakan ukuran lebar pada kolom yang mempengaruhi panjang dan tidaknya garis.
10. *Baseline* adalah garis dasar dimana letak dasar garis bertumpu.
11. *Column* merupakan ruang yang berbentuk pesergi panjang yang berfungsi untuk menyusun suatu isi dan objek
12. *Foot Margin* merupakan jarak antar tepi yang berada pada bagian kaki halaman buku.



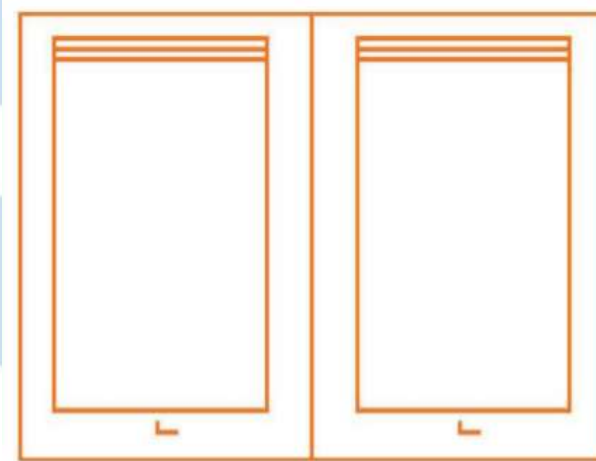
Gambar 2.15 *The Grid*  
Sumber: Haslam (2006)

## 2.2.2 Grid Buku



*Grid* merupakan suatu sistem yang berguna untuk mengatur ruang bagi pembaca agar informasi dan pesan yang disampaikan penulis dapat diterima dengan baik oleh pembaca. Dalam buku berjudul *Layout Essentials* oleh Tondreau (2009) terdapat 5 bentuk dasar dari *grid*, yaitu:

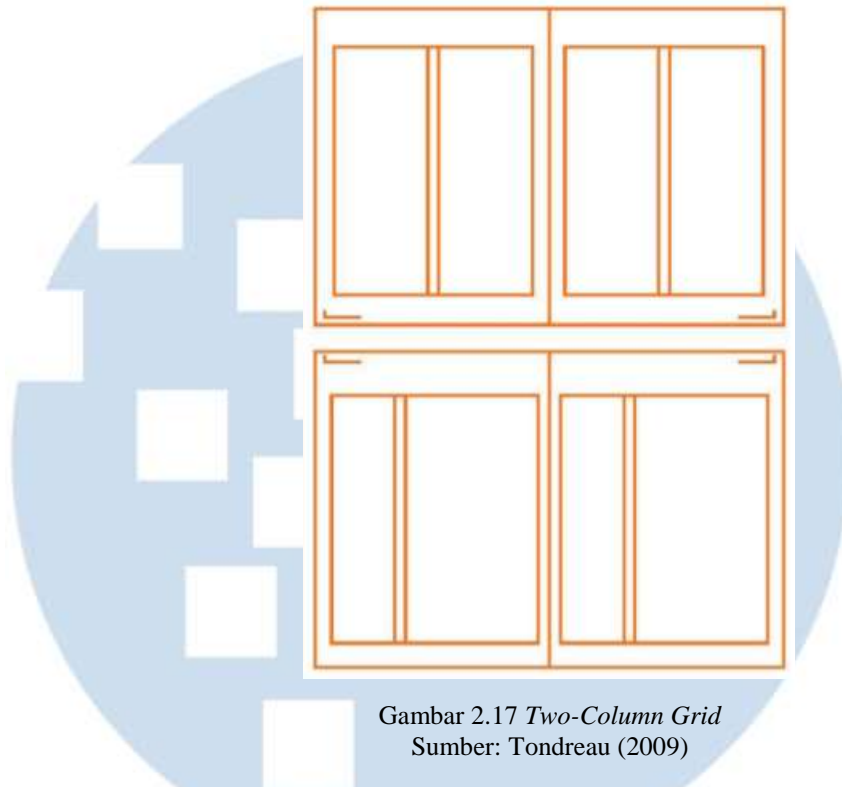
1. *Single-Column Grid*, jenis *grid* yang sesuai untuk digunakan dalam membuat esai, laporan, dan buku. Karakteristik dari bentuk *grid* ini adalah satu blok besar dalam satu halaman atau *spread*.



Gambar 2.16 *Single-Column Grid*

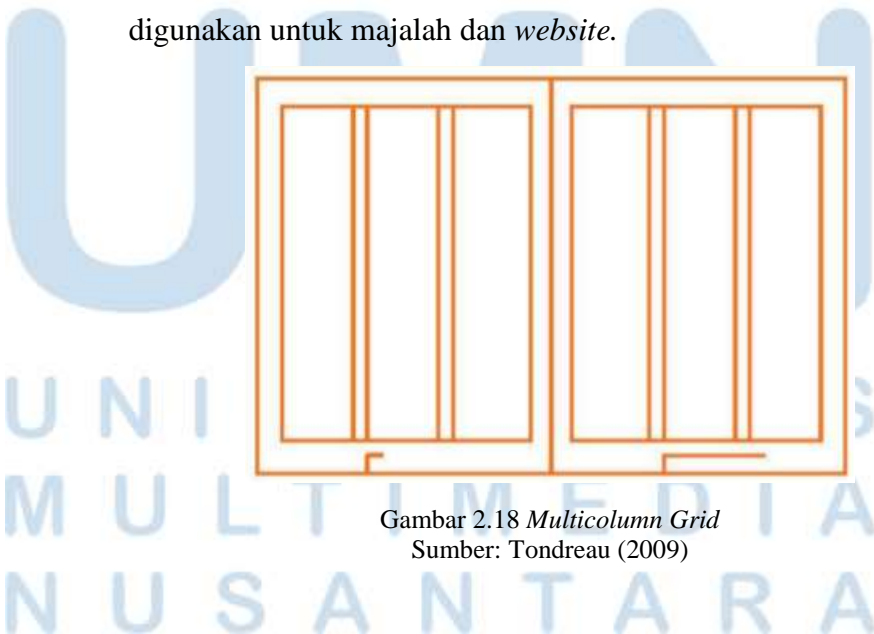
Sumber: Tondreau (2009)

2. *Two-Column Grid*, memiliki fungsi untuk mengontrol teks yang berjumlah banyak dengan kolom yang terpisah dalam menyediakan berbagai pesan dan informasi. Proporsi yang ideal dalam penggunaan *grid* ini adalah ketika ukuran satu kolom lebih lebar dari kolom yang lain, ukuran kolom yang lebar adalah ukuran dua kalinya dari kolom yang kecil.



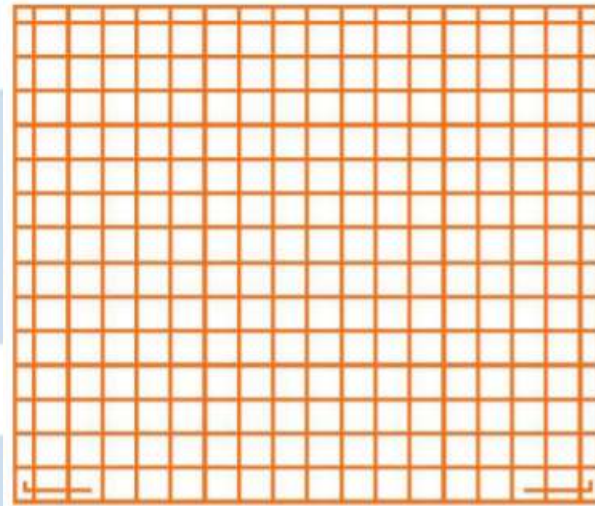
Gambar 2.17 *Two-Column Grid*  
Sumber: Tondreau (2009)

3. *Multicolumn Grids*, jenis *grid* yang dapat dikombinasikan dengan beberapa kolom yang bervariasi lebar karena memiliki fleksibilitas yang lebih besar dibanding dengan *Single-Column Grid* dan *Two-Column Grid*. Jenis *grid* seperti ini dapat digunakan untuk majalah dan *website*.



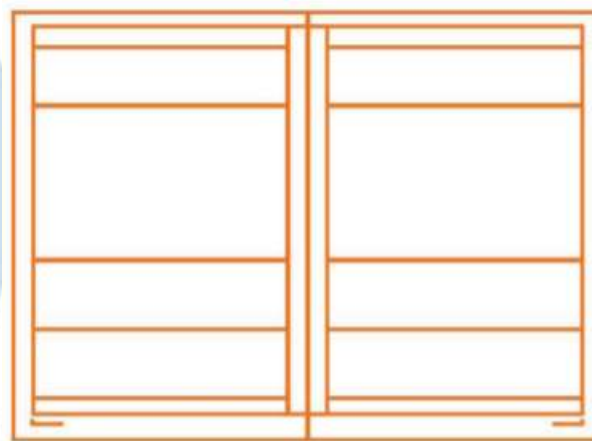
Gambar 2.18 *Multicolumn Grid*  
Sumber: Tondreau (2009)

4. *Modular Grids*, merupakan jenis *grid* kompleks sehingga cocok digunakan dalam mengontrol teks pada koran, grafik, tabel, dan kalender. Karakteristik dari *grid* ini, memiliki potongan struktur ruang yang lebih kecil dibandingkan *grid* lainnya.



Gambar 2.19 *Modular Grid*  
Sumber: Tondreau (2009)

5. *Hierachial Grids*, jenis *grid* yang memecah halaman agar terbagi menjadi beberapa kolom horizontal.



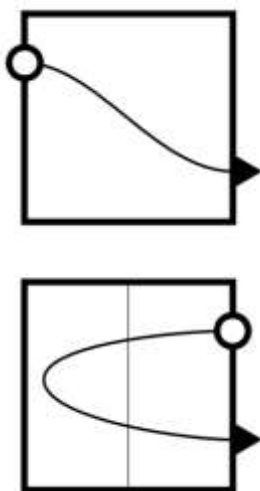
Gambar 2.20 *Hierachial Grid*  
Sumber: Tondreau (2009)

### 2.2.3 *Layout Buku*

Berdasarkan buku *The Design Manual* oleh Whitbread (2001), menjelaskan bahwa dalam *layout* yang baik dapat mempengaruhi penilaian dan mengkomunikasikan dengan tepat. Tata letak yang baik bertujuan mengarahkan mata pembaca dalam suatu halaman, selain itu tata letak dapat mempermudah seorang desainer untuk mendapatkan gambaran dalam menentukan penempatan elemen desain dan menciptakan kontras (skala, *tone*, warna), repetisi (pola dan tekstur), dan arah elemen desain dalam isi halaman buku. Dalam penataan *layout* yang tepat, terdapat beberapa aturan agar dapat tercipta desain yang baik menurut Whitbread (2001), yaitu:

### 1. *Eye Flow*

Setiap manusia pasti pernah membaca dalam hidupnya. Dalam membaca, tanpa disadari mata akan reflek selalu melihat dari atas ke bawah maupun dari kiri ke kanan. Oleh karena itu, penyusunan teks biasanya diletakkan di bawah atau di kanan gambar, foto, maupun ilustrasi. Pada halaman atau bacaan yang berbentuk double-page spreads, dipahami bahwa mata bergerak secara parabolik dari sudut kanan atas ke kiri, lalu turun ke pojok kanan bawah. Agar mata tetap membaca dari kiri atas, disarankan untuk memasukkan elemen atau gambar yang menarik perhatian mata untuk melihat keseluruhan halaman.



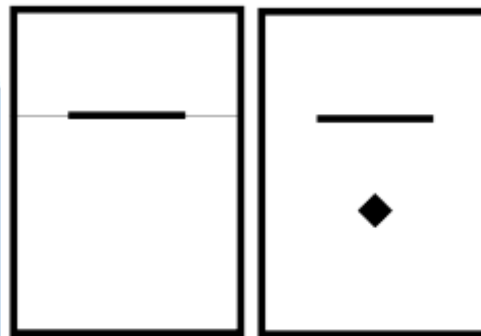
Gambar 2.21 *Eye Flow*  
Sumber: Whitbread (2001)

### 2. *Dominance*

Beberapa elemen dalam layout memiliki dominan yang lebih daripada elemen lainnya seperti contohnya adalah gambar. Pembaca akan melihat sebuah gambar yang terdapat dalam layout dibandingkan tulisan dan gambar berwarna akan terlihat lebih dahulu daripada gambar hitam-putih. Layout harus mengikuti eyeflow manusia yang melihat elemen dominan terlebih dahulu, sehingga tata letak elemen seperti gambar, tulisan, foto, dll harus diletakkan dimana layout keseluruhan dilihat oleh pembaca.

### 3. *Simplicity*

Layout sederhana adalah nilai kekuatan itu sendiri, karena kebanyakan layout sudah tidak memiliki kesederhanaannya. Layout seperti koran yang seringkali membentuk horizontal dimana cerita selesai di kolom dan ukuran yang berbeda membuatnya terlihat agak rumit. Layout sederhana mungkin dapat memerhatikan hal atau bentuk dasar menggunakan bentuk geometris yang murni seperti lingkaran daripada oval, persegi daripada persegi panjang, dll. Selain itu, pembaca juga menganggap bentuk bulat lebih ramah daripada sudut ataupun garis tajam yang bisa dianggap kasar.



Gambar 2.22 *Simplicity*  
Sumber: Whitbread (2001)

### 4. *Unity*

Kesatuan dalam suatu desain grafis dapat membentuk suatu keharmonisan pada *layout*. Kesatuan pada *layout* yang harmonis didapatkan melalui penggunaan gaya visual, gaya teks, gaya judul, penempatan teks, dan elemen visual lainnya dengan tepat sehingga menimbulkan kenyamanan dalam membaca dan melihat.



Gambar 2.23 *Unity*  
Sumber: Whitbread (2001)

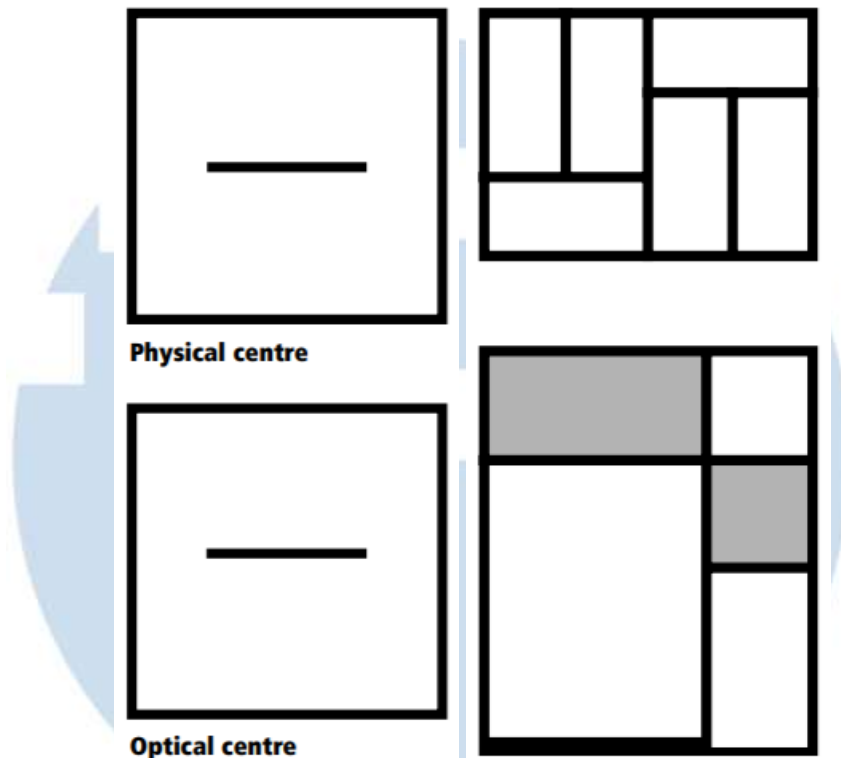
#### 5. *Balance*

Keseimbangan ditentukan oleh penataan elemen seperti, bentuk, ukuran, warna, dan nada. Ketika elemen tersebut membentuk tata letak yang nyaman maka akan tercapai suatu keseimbangan di dalamnya. Tata letak yang cenderung akan selalu seimbang adalah tata letak simetris. Keseimbangan memiliki dua jenis yaitu, keseimbangan *symmetry* dan *asymmetry*.

Keseimbangan *symmetry* merupakan keseimbangan selalu seimbang karena berada di daerah sekitar sumbu pusat atau garis tengah. Keseimbangan ini sangat mudah diidentifikasi sehingga memiliki gaya baca yang terlihat membosankan.

Sedangkan keseimbangan *asymmetry* merupakan tata letak yang lebih bervariasi dan menggunakan estetika sehingga tata letak ini jauh lebih menarik dibandingkan dengan tata letak simetris. Keseimbangan ini didapati dari tradisi desain bagian Timur.

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



Gambar 2.24 Balance  
Sumber: Whitbread (2001)

#### 6. *Freestyle Layout*

Penggunaan tata letak dengan bentuk yang bebas ini pada umumnya efektif digunakan pada poster, desain kemasan, alat tulis, brosur, sampul, dan iklan. Melalui tata letak gaya bebas ini, pengukuran dan penempatan teks beserta gambar dapat disesuaikan dengan kepentingan yang diutamakan atau difokuskan. Selain itu, tata letak dengan tingkat fleksibilitas yang tinggi membuat desainer pada umumnya sulit menentukan proses pembuatannya.

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





Gambar 2.25 *Freestyle Layout*  
Sumber: Whitbread (2001)

## 2.2.4 Tipografi

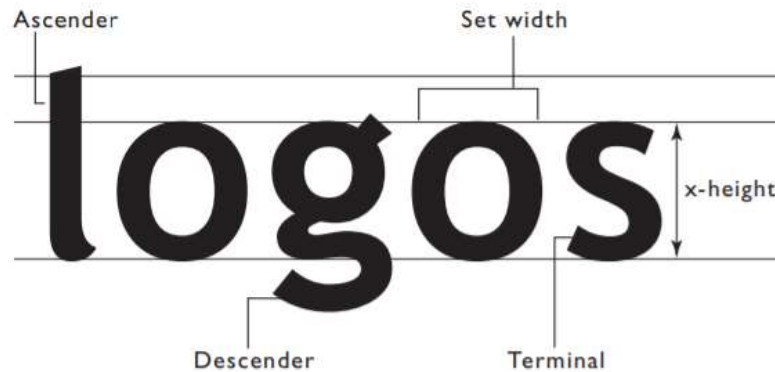
Berdasarkan Landa (2014) dalam buku *Graphic Design Solution*, tipografi merupakan kumpulan desain yang lengkap dari satu set karakter, simbol, angka, tanda baca, huruf, aksen atau tanda diartik dari jenis huruf dalam berbagai ukuran. Tipografi yang telah dimodifikasi sekalipun tetap memiliki karakter yang penting dari setiap jenis huruf yang dapat dikenali dan menjadi ciri khas.

### 2.2.4.1 Anatomi Huruf

Huruf merupakan simbol yang tertulis, lisan maupun non lisan, dan merupakan huruf individual dari huruf alfabet. Huruf alfabet memiliki karakter dan ciri khas yang berbeda dan harus dapat dipertahankan agar keterbacaan simbol tetap ada. Berikut bagian dari anatomi karakter suatu huruf sebagai berikut:

1. *Ascender* merupakan bagian huruf kecil yang naik mencapai lebih dari batas garis *x-height* seperti huruf b, d, f, h, k, l, dan t.
2. *Descender* merupakan bagian dari karakter huruf yang turun melewati garis dasar seperti huruf g, j, p, q, dan y.
3. *Terminal* merupakan bagian dari akhir guratan yang tidak diakhiri dengan jenis serif.

4. *Serif* merupakan goresan atau lengkungan kecil yang terdapat pada bagian ujung atas atau bawah yang menjadi karakteristik utama.
5. *X-height* merupakan garis tinggi huruf kecil.



Gambar 2.26 Anatomi Karakter  
Sumber: Landa (2014)

#### 2.2.4.2 Jenis Huruf

Tipografi memiliki banyak jenis yang tersedia, beberapa halnya memiliki klarifikasi utama yang berdasar dari sejarah dan gaya penulisan seperti:

1. *Old Style* atau *humanist* merupakan jenis tipografi roman yang dikenal pada akhir abad ke-15. Jenis huruf ini memiliki karakter yang ditandai pada bagian sudut ujung huruf. Contoh dari jenis huruf ini adalah Garamond, Calson, dan Times New Roman.
2. *Transitional* merupakan tipografi *serif* yang dikenal pada abad ke-18. Jenis huruf ini adalah transisi dari gaya lama menuju gaya modern dengan memperlihatkan kedua karakteristik seperti *font* Century dan Baskerville.
3. *Modern* merupakan tipografi *serif* yang berkembang pada akhir abad ke-18 dan ke-19. Bentuk dari tipografi cenderung geometris yang berbeda dengan jenis tipografi gaya lama. Karakteristik tipografi ini ditandai dengan tebal dan tipis goresan yang kontras,

dan tekanan vertikal yang simetris. Contoh dari *font* ini adalah Bodoni, Didot, dan Walbaum.

4. *Slab Serif* merupakan tipografi *serif* yang dikenal pada awal abad ke-19. Karakteristik dari tipografi ini adalah tebal, seperti *font* Clarendon dan Bookman.
5. *Sans Serif* merupakan tipografi yang dikenal pada awal abad ke-19. Tipografi ini memiliki karakter yang berlawanan dengan *serif*. Contoh *font sans serif* adalah Helevetica, Franklin Gothic, Univers, dan Futura.
6. *Blackletter* merupakan tipografi yang berbentuk seperti manuskrip pada abad ke-13 sampai abad ke-15. Karakteristik dari tipografi ini memiliki tebal pada goresannya dengan beberapa lengkungan. Beberapa contoh dari *font* yang disebut *Gothic* ini seperti, Fraktur dan Rotunda.
7. *Script* merupakan tipografi yang berkarakteristik miring, bersambung, dan melengkung. Jenis tipografi ini adalah yang paling mirip dengan tulisan tangan. Contoh *font* tersebut adalah Shelley, Brush Script, dan Script Allegro.
8. *Display* merupakan tipografi berukuran besar yang seringkali digunakan untuk judul dan *headline*. Karakteristik dari tipografi ini adalah rumit, memiliki hiasan di dalam hurufnya, tebal, besar dan buatan tangan.



Gambar 2.27 Klarifikasi Huruf  
Sumber: Landa (2014)

### 2.2.5 Ilustrasi

Ilustrasi merupakan seni yang berbentuk gambar, diagram, dan peta yang berfungsi untuk memberi penjelasan maupun sebagai penghias. Seni

dalam ilustrasi terdapat proses perancangan suatu gambar, foto, maupun diagram yang berbentuk seperti, naskah cetak, naskah terucap, dan bentuk elektronik Fleishmen (2004).

### **2.3 Dokumentasi**

Sugiono (2015) berpendapat bahwa dokumentasi merupakan catatan yang mencatat informasi dan kejadian diwaktu yang telah berlalu. Menurut Paul Otlet di dalam buku Sugiono (2015), dokumentasi adalah suatu kegiatan mengumpulkan, mengolah, menyimpan, dan menemukan kembali, dan menyebar dokumen. Pada umumnya catatan dokumentasi berbentuk tulisan, gambar, buku, karangan dan karya monumental.

#### **2.3.1. Tujuan dan Fungsi Dokumentasi**

Kegiatan dari dokumentasi memiliki tujuan untuk mendapatkan informasi, keterangan, pengetahuan, penjelasan, dan bukti. Dokumentasi sebagai catatan yang mencatat informasi memiliki fungsi yang berguna sebagai acuan untuk menyampaikan informasi yang sudah berlalu, menjabarkan bukti mengenai informasi data maupun kejadian dimasa lampau, melindungi dokumen dan isi dokumen dari kerusakan fisik, mencatat budaya dan peristiwa yang tidak dapat diulang, menambah berbagai jenis dokumen untuk bangsa dan negara, menjaga informasi pada suatu peristiwa dalam bentuk dokumen.

### **2.4 Permainan Tradisional**

Permainan tradisional merupakan bagian dari unsur kebudayaan bangsa Indonesia yang tersebar ke berbagai pelosok Nusantara. Berdasarkan pada buku Permainan Tradisional karya Kurniati (2016), menjelaskan bahwa permainan merupakan kegiatan yang menyenangkan dan dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan bermain. Di dalam permainan terdapat aturan yang jelas dan disepakati bersama oleh para pesertanya.

Permainan tradisional adalah permainan yang seringkali dimainkan pada masanya sebelum beralih ke masa modern. Dimasa modern ini permainan tradisional sudah semakin menghilang dikarenakan anak dimasa modern lebih memilih untuk bermain *gadget* dibandingkan dengan bermain di luar rumah. Hal ini menyebabkan permainan tradisional tidak lagi diketahui dan dimainkan (Ayu, 2017).

#### **2.4.1. Manfaat Permainan Tradisional Betawi**

Berdasarkan pada buku Permainan Tradisional karya Kurniati (2016), permainan tradisional adalah bentuk kegiatan bermain yang diyakini dapat memberikan manfaat pada perkembangan fisik dan mental yang dapat meningkatkan kecerdasan motorik, kelincahan, dan membentuk kemampuan anak dalam bersosialisasi di masyarakat. Selain bermanfaat bagi perkembangan anak, permainan tradisional juga bermanfaat bagi negara yaitu sebagai bagian dari warisan budaya yang dapat dibanggakan. Maka dari itu diperlukan upaya pelestarian dengan kembali mempelajari asal mula tradisi untuk memperkenalkan kembali permainan tradisional kepada masyarakat seperti yang dilakukan oleh Mohamad Zaini Alif, yang merupakan seorang peneliti dan pakar dari permainan tradisional (Priherdityo, 2018).

#### **2.4.2. Jenis Permainan Tradisional Betawi**

Budaya Betawi memiliki banyak permainan tradisional Betawi yang dapat diidentifikasi jenis permainannya berdasarkan pelakunya, berikut jenis permainan tradisional Betawi menurut Chaer (2012):

1. Permainan anak laki - laki, berikut macam - macam permainan yang khusus dimainkan oleh anak laki - laki :
  - a. Galelio atau Golelio, merupakan permainan yang dimainkan dengan cara ditiup seperti terompet.
  - b. Protokan, merupakan permainan yang terbuat dari pelepah pisang.



- c. Kuda – kudaan, merupakan permainan yang juga terbuat dari pelepah pisang, dimainkan dengan cara berlari berjingkrak-jingkrak seperti kuda berlari.
- d. Main Bandring, merupakan permainan yang dimainkan dengan menggunakan benang yang didapat dari serat batang pisang
- e. Jangkungan, merupakan permainan yang dimainkan dengan menggunakan dua batang bambu dengan panjang yang disesuaikan dari besar pemain yang memainkannya.
- f. Pletokan, merupakan permainan yang dibuat dari bambu kecil yang terdapat peluru di dalamnya. Permainan ini dilakukan dalam permainan perang-perangan antar anak laki-laki.
- g. Jepretan, merupakan permainan yang biasa disebut sebagai ketapel, terbuat dari potongan ranting kayu yang bercabang dan memiliki bentuk seperti huruf “V” dan diikat dengan karet.
- h. Sumpitan, merupakan permainan yang dibuat dengan bambu kecil dan terdapat peluru di dalamnya. Permainan ini dimainkan untuk menembak cicak dan binatang kecil yang terdapat pada dinding dan loteng rumah.
- i. Main Gelindingan, merupakan permainan yang dilakukan dengan menggelindingkan benda yang bulat dan bundar.
- j. Main Gangsing, merupakan permainan yang terbuat dari kayu berbentuk kerucut yang dililitkan dengan tali. Permainan ini dilakukan dengan mengadu gangsing yang berputar paling lama.
- k. Adu Kembang Rumput, merupakan permainan yang dilakukan dengan cara mengadu kembang rumput yang berbentuk seperti ulat bulu.

- l. Adu Jangkrik, merupakan permainan yang dimainkan dengan cara memasukkan jangkrik ke dalam satu tabung bambu untuk diadu.
  - m. Main Gundu, merupakan permainan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih dengan menggunakan gundu atau kelereng.
  - n. Main Karet, merupakan permainan yang dimainkan dengan melemparkan karet dan pemain yang memenangkannya akan mendapatkan karet gelang lawannya.
2. Permainan anak perempuan, berikut macam - macam permainan yang khusus dimainkan oleh anak perempuan :
- a. Main Anak – anakan, merupakan permainan membuat boneka dengan menggunakan kedebong pisang untuk dijadikan anak-anakan.
  - b. Main Rumah – rumahan, merupakan permainan yang disukai anak perempuan Betawi. Permainan juga dimainkan menggunakan pelepah pisang atau daun pisang sebagai tanda atau pembatas ruangan dalam permainan rumah – rumahan.
  - c. Main Congklak, merupakan permainan yang menggunakan papan dengan 14 lubang yang diisi 7 buah keong setiap lubangnya.
  - d. Main Bekel, merupakan permainan yang menggunakan bola bekel dengan ukuran sebesar bola ping pong yang terbuat dari karet.
  - e. Main Tepok Nyamuk, merupakan permainan yang berjumlah dua orang dan dimainkan dengan cara saling menepuk telapak tangan pemain.
  - f. Main Lompat Tali, merupakan permainan yang dilakukan menggunakan tali dan melompat melewati tali.



- g. Main Ayunan, merupakan permainan yang dimainkan dengan menganyunkan pemain yang duduk berpegangan dengan tali.
  - h. Main Tuk - Tuk Ubi, merupakan permainan yang dapat dilakukan oleh 7 hingga 10 orang. Permainan ini memiliki peran nenek gondrong dan emak atau ibu.
  - i. Main Deng Ndengan, merupakan permainan yang dilakukan oleh tiga sampai empat orang dengan cara berjalan sambil menyanyikan lagu.
  - j. Main Pong - pong Balong, merupakan permainan yang dilakukan dengan cara menyusun kepalan tangan secara berselang – seling.
3. Permainan anak laki - laki dan perempuan, terdapat sejumlah permainan yang dapat dimainkan bersama antara anak laki - laki dan perempuan seperti berikut ini :
- a. Main Petak Umpet, merupakan permainan yang berjumlah minimal 2 orang. Permainan dilakukan dengan cara bersembunyi ataupun menjadi penjaga.
  - b. Main Galaasin, permainan yang dilakukan secara berkelompok.
  - c. Gala Wadi, permainan ini disebut juga dengan *tok kadal* atau *ketok kadal*. Permainan dilakukan dengan menggunakan alat berupa sepotong kayu kecil.
  - d. Dampu Bulan, permainan yang dilakukan dengan menggambar kotak dan setengah lingkaran di tanah.
  - e. Main Seok, permainan yang menggunakan biji sawo dan serokan yang terbuat dari selembur daun sawo.

- f. Main Klitikan, permainan yang menggunakan sejenis tambur kecil yang terbuat dari bambu tipis yang biasa disebut dengan Klitikan.
  - g. Main Uler – uleran, permainan yang dapat dilakukan oleh sejumlah banyak orang dengan cara berbaris kebelakang memegang pundak teman di depannya.
4. Permainan anak laki - laki remaja, berikut permainan anak laki - laki remaja dan dewasa :
- a. Adu Kelapa, permainan yang dilakukan oleh dua orang dengan menggunakan sebutir kelapa yang tidak memiliki sabut.
  - b. Adu Kemiri, permainan yang menggunakan kemiri yang memiliki tempurung dan tali sebagai pengikatnya.
  - c. Tebakan Isi Manggis, permainan yang dilakukan dengan menebak isi jumlah buah manggis di dalam buahnya.
  - d. Adu Gembul, permainan dilakukan dengan cara beradu makan daging kambing paling banyak.
  - e. Adu Keranji, permainan yang menggunakan buah keranji yang sebesar kelereng. Pemain harus menekan buah keranji tersebut untuk memainkannya.

