

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tipografi

Tipografi bisa dijelaskan sebagai seni hingga praktik menyusun kata-kata dan huruf, pada dasarnya tipografi terlibat bila ada huruf dan kata disusun sehingga memiliki hubungan antar satu sama lain. Tipografi kini memiliki perkembangan yang sangat signifikan terutama dalam kehidupan sehari-hari, praktik ini dapat ditemukan mulai dari buku, majalah atau koran memiliki desain yang disusun secara disiplin sehingga kita mudah untuk menerima informasi (Harkins, 2011).

2.1.1 Terminologi dalam Tipografi

Harkins (2011) menyebutkan dalam bukunya *Basics Typography 02: Using Type* betapa pentingnya untuk mengerti makna dari terminologi yang terdapat dalam tipografi, dengan ini desainer yang sedang menyusun kata-kata sanggup menghasilkan bentuk komunikasi yang efektif untuk diterapkan pada media tertentu (hlm. 21). Lisa Graham (2005), mengungkapkan juga beberapa terminologi untuk dipahami tidak hanya sebatas ilmu pengetahuan namun sebagai cara untuk berkoneksi dengan sesama desainer lainnya. Hal pertama yang bisa dilakukan adalah mengerti nama bagian-bagian dari suatu bentuk huruf. Terdapat beberapa terminologi untuk tipografi yang sudah digunakan untuk dari zaman awal industri percetakan, walau adanya perkembangan teknologi dan informasi istilah dari terminologi ini tetap digunakan (Ambrose & Harris, 2006), sebagai berikut:

1. *Sans/Serif Typeface*

umumnya memiliki jatuh ke dalam dua kategori yaitu *Serif* atau *Sans Serif*. *Typeface serif* terlihat dari garis silang yang terdapat pada ujung stroke yang berbeda, sedangkan *sans serif* tidak memiliki unsur tersebut.

2. *Bounding Boxes*

Seperti huruf logam pada awalnya, bentuk huruf digital masih memiliki *bounding boxes* atau kotak pembatas dalam Bahasa Indonesia. Fungsi dari bounding box adalah menyediakan jarak antar karakter untuk mencegah terjadinya tabrakan.

3. *Kerning & Letterspacing*

Jarak antar huruf bisa diperbesar dimana istilah ini adalah *letterspacing* atau dipersempit dengan istilah kerning, dengan melakukan ini mampu menghasilkan keasrian dan keseimbangan pada teks.

4. *Tracking*

Dengan mengatur tracking mampu mempengaruhi jumlah dari *spacing* atau jarak antar karakter huruf.

5. *Word Spacing*

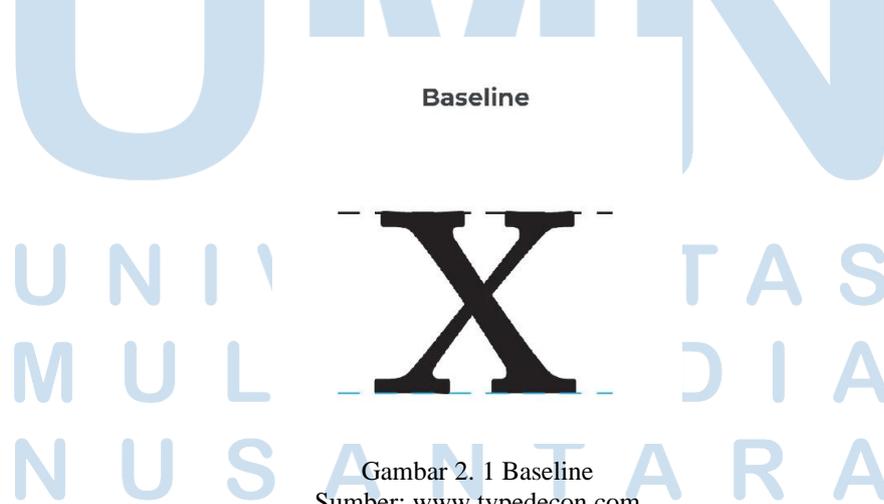
Terminologi ini memiliki definisi untuk mengatur *spacing* atau jarak antar huruf.

6. *Leading*

bertuju kepada jarak garis antar teks di dalam teks.

7. *Baseline*

Makna dari *baseline* adalah garis tak kasat mata yang dimana seluruh jenis karakter duduki dengan beberapa pengecualian seperti huruf “O” dan huruf berbentuk bulat lainnya.



Gambar 2. 1 Baseline
Sumber: www.typecon.com

8. *X-height*

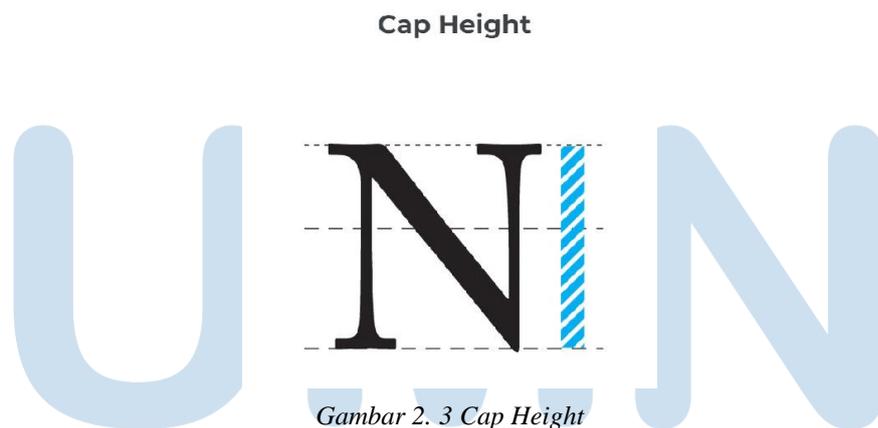
Merupakan Istilah untuk tinggi dari huruf kecil dari 'x' yang kemudian dijadikan sebagai dasar untuk mengukur ketinggian dari huruf.



Gambar 2. 2 *X-Height*
Sumber: www.typecon.com

9. *Cap Height*

Tinggi dari suatu huruf kapital terukur dari dasar *base*.



Gambar 2. 3 *Cap Height*
Sumber: www.typecon.com

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

2.1.2 Typeface

Typeface atau jenis huruf memiliki arti untuk huruf-huruf yang terdapat dalam alfabet yang memiliki gaya atau bentuk unik sehingga menghasilkan rupa visual yang seragam (Graham, 2005). Dua istilah tipografi yang kerap disalah gunakan adalah *font* dan *typeface*. *Typeface* yaitu sekumpulan karakter baik untuk huruf, angka, simbol, tanda baca dan lain-lain, yang dirancang untuk berkerja sama seperti komponen pakaian atau setelan yang terkoordinasi (Felici, 2011).

2.1.3 Font

Font dahulu dikenal sebagai alat yang digunakan untuk membuat jenis huruf atau *typeface* baik untuk mesin ketik, stensil, balok cetakan huruf atau sebuah kode *PostScript* (Ambrose & Harris, 2006, hlm. 56). Seperti yang dibahas di atas *Typeface* dan *font* kerap terjadi salah pemahaman, menurut Richard Rutter (2017) pada bukunya yang berjudul *Web Typography*, menjelaskan bila *font* adalah implikasi gaya individu dari suatu jenis huruf. *Font* terutama di era ini adalah kumpulan data digital yang memiliki kumpulan karakter untuk suatu *typeface* dalam segala ukuran (Landa, 2018).

2.1.4 Display Typeface

Berbeda dengan *text typeface*, *display typeface* memilih lebih sedikit kumpulan karakter (Consuegra, 2011). *Display Typeface* memiliki fungsi krusial untuk dunia komersil terutama di kota urban, yang pada umumnya *display typeface* memiliki ciri khas seperti ukurannya yang lebih besar dan bentuk yang mampu untuk menarik perhatian dibanding *text typeface* dan digunakan sebagai jenis *typeface* pilihan untuk judul dan *heading* akan suatu media (Raizman, 2010).

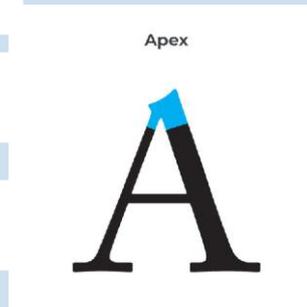
2.1.5 Anatomi Huruf

Ambrose & Harry (2006) menyebutkan bila karakter tipofgrafi memiliki berbagai macam atribut dan juga rupa yang deskripsikan melalui

berbagai istilah, alangkahnya seperti nama-nama yang berbeda untuk tiap bagian tubuh manusia (hlm. 57). Istilah tersebut adalah:

1. *Apex*

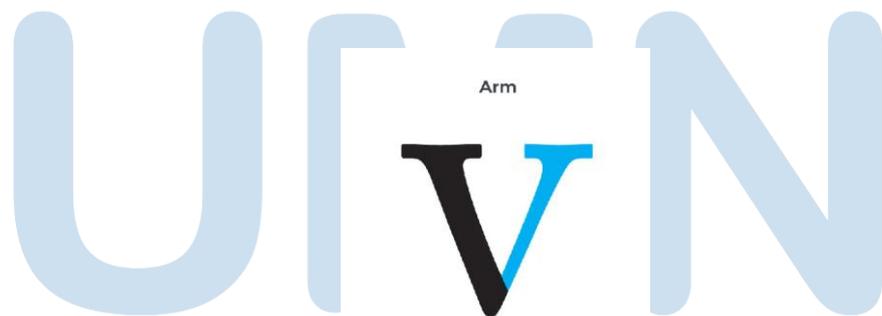
Istilah ini untuk menjelaskan titik paling ujung untuk suatu karakter huruf seperti huruf “A”, dimana garis kiri dan kanan bertemu.



Gambar 2. 4 *Apex*
Sumber: www.typecon.com

2. *Arm*

Arm sendiri merupakan istilah untuk garis horizontal yang terbuka pada satu atau kedua ujung, *Arm* bisa dilihat pada huruf “T”, “F” dan juga garis datar pada huruf “K” dan “Y”, *Arm* juga seringkali disebut sebagai *bar*.

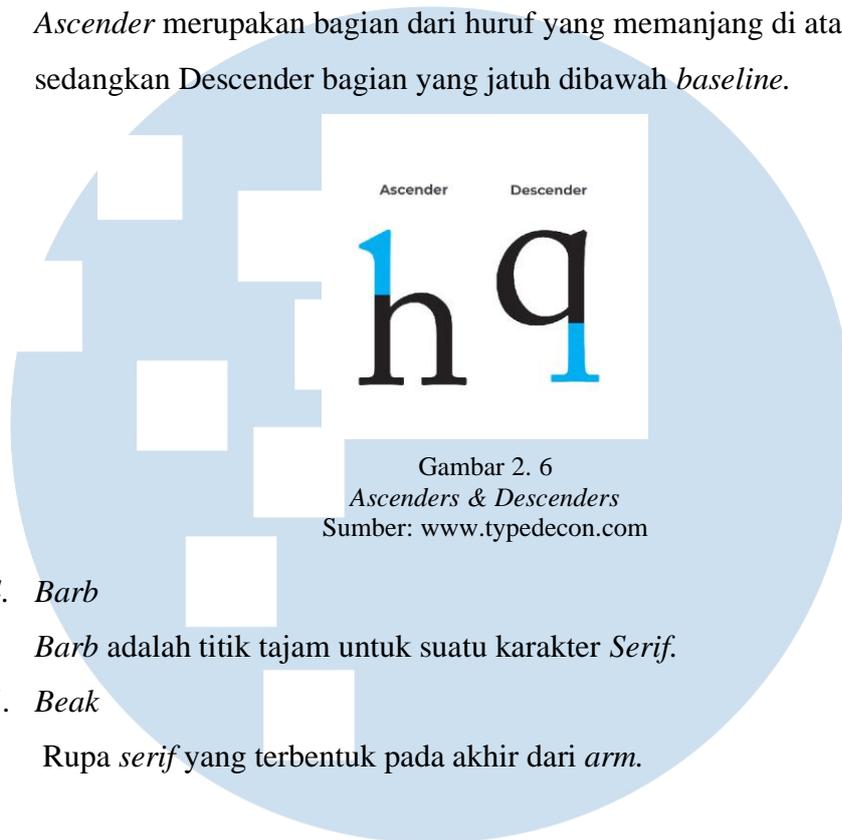


Gambar 2. 5 *Arm*
Sumber: www.typecon.com



3. *Ascenders & Descenders*

Ascender merupakan bagian dari huruf yang memanjang di atas *x-height* sedangkan *Descender* bagian yang jatuh dibawah *baseline*.



Gambar 2. 6
Ascenders & Descenders
Sumber: www.typedecon.com

4. *Barb*

Barb adalah titik tajam untuk suatu karakter *Serif*.

5. *Beak*

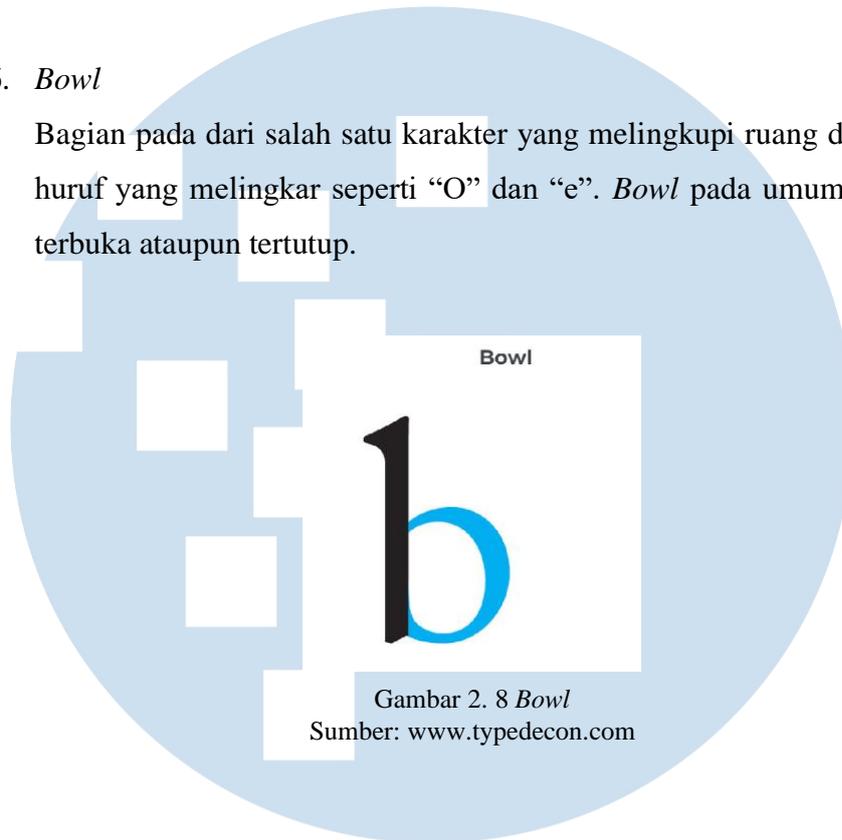
Rupa *serif* yang terbentuk pada akhir dari *arm*.



Gambar 2. 7 *Beak*
Sumber: www.typedecon.com

6. *Bowl*

Bagian pada dari salah satu karakter yang melingkupi ruang dalam rupa huruf yang melingkar seperti “O” dan “e”. *Bowl* pada umumnya boleh terbuka ataupun tertutup.



Gambar 2. 8 *Bowl*
Sumber: www.typecon.com

7. *Bracket*

Bagian transisi bentuk, yang tersambung pada *stem* dan *serif*.



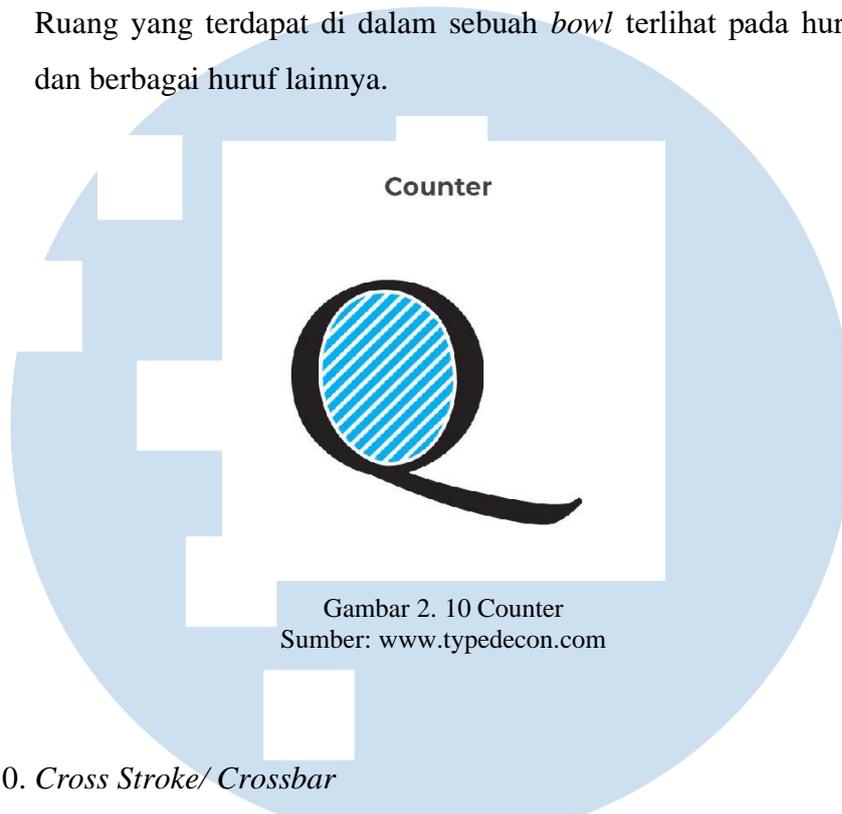
Gambar 2. 9 *Bracket*
Sumber: www.typecon.com

8. *Chin*

Terlihat dari ujung sudut yang miring seperti pada huruf “G”.

9. *Counter*

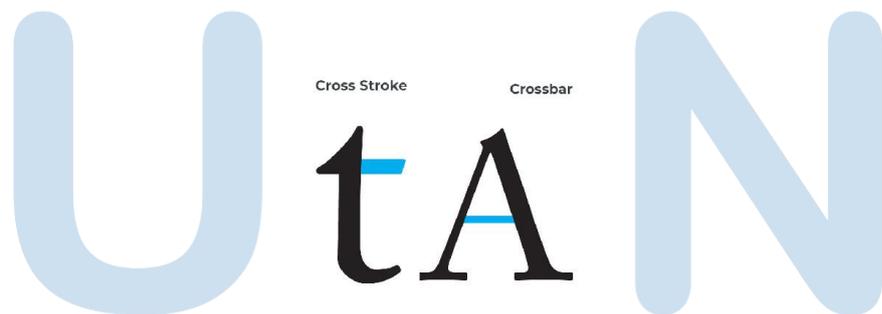
Ruang yang terdapat di dalam sebuah *bowl* terlihat pada huruf 'e'. 'a' dan berbagai huruf lainnya.



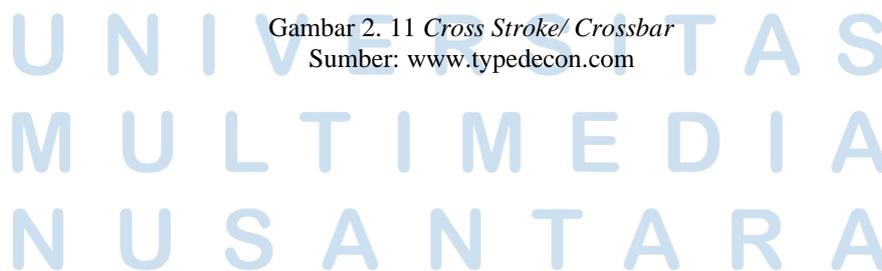
Gambar 2. 10 Counter
Sumber: www.typecon.com

10. *Cross Stroke/ Crossbar*

Garis horizontal yang bersilangan dari *stem* utama, istilah lainnya adalah *crossbar*. Hal ini kerap ditemukan pada huruf 'A', 'H', 'T', 'e', 'f', dan 't'.

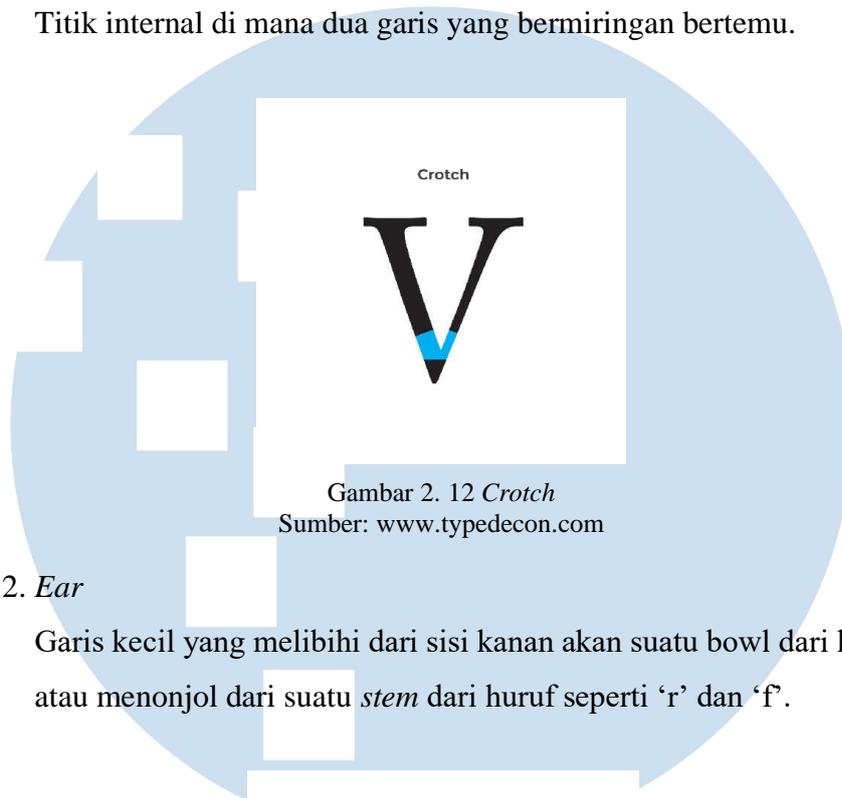


Gambar 2. 11 *Cross Stroke/ Crossbar*
Sumber: www.typecon.com



11. *Crotch*

Titik internal di mana dua garis yang bermiringan bertemu.



Gambar 2. 12 *Crotch*
Sumber: www.typecon.com

12. *Ear*

Garis kecil yang melibihi dari sisi kanan akan suatu bowl dari huruf 'g' atau menonjol dari suatu *stem* dari huruf seperti 'r' dan 'f'.



Gambar 2. 13 *Ear*
Sumber: www.typecon.com

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

13. *Finial*

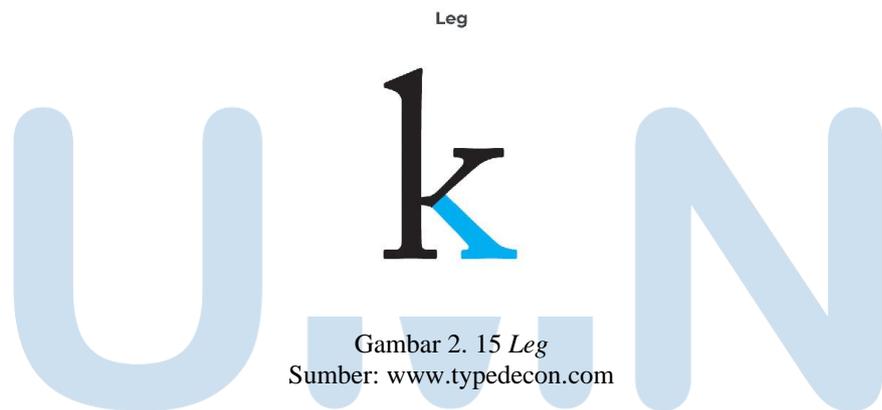
Garis terminal yang berfungsi sebagai hiasan di atas ujung huruf seperti 'a' dan 'f'.



Gambar 2. 14 *Finial*
Sumber: www.typecon.com

14. *Leg*

Bagian terendah dan mungkin garis yang mengarah bawah suatu huruf. Terlihat pada huruf 'L' dan berperan sebagai ekor pada huruf 'Q'.

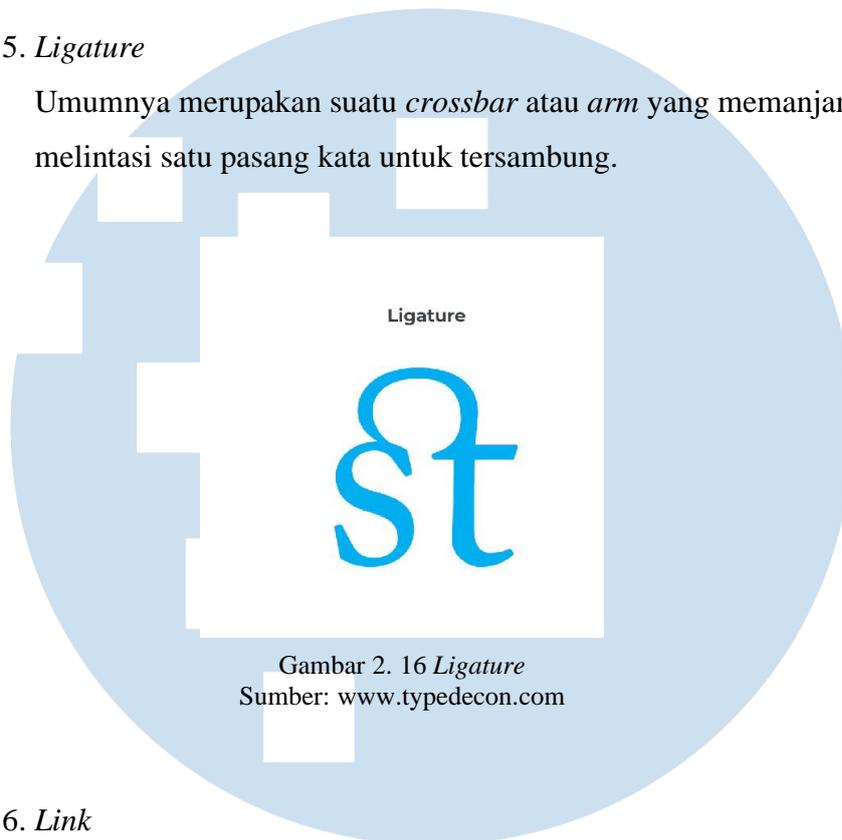


Gambar 2. 15 *Leg*
Sumber: www.typecon.com

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

15. *Ligature*

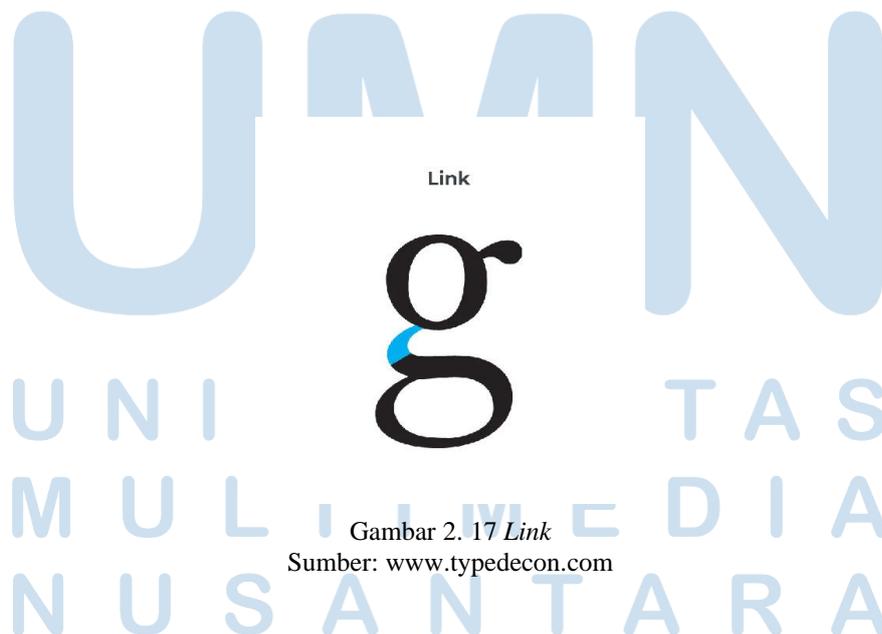
Umumnya merupakan suatu *crossbar* atau *arm* yang memanjang melintasi satu pasang kata untuk tersambung.



Gambar 2. 16 *Ligature*
Sumber: www.typecon.com

16. *Link*

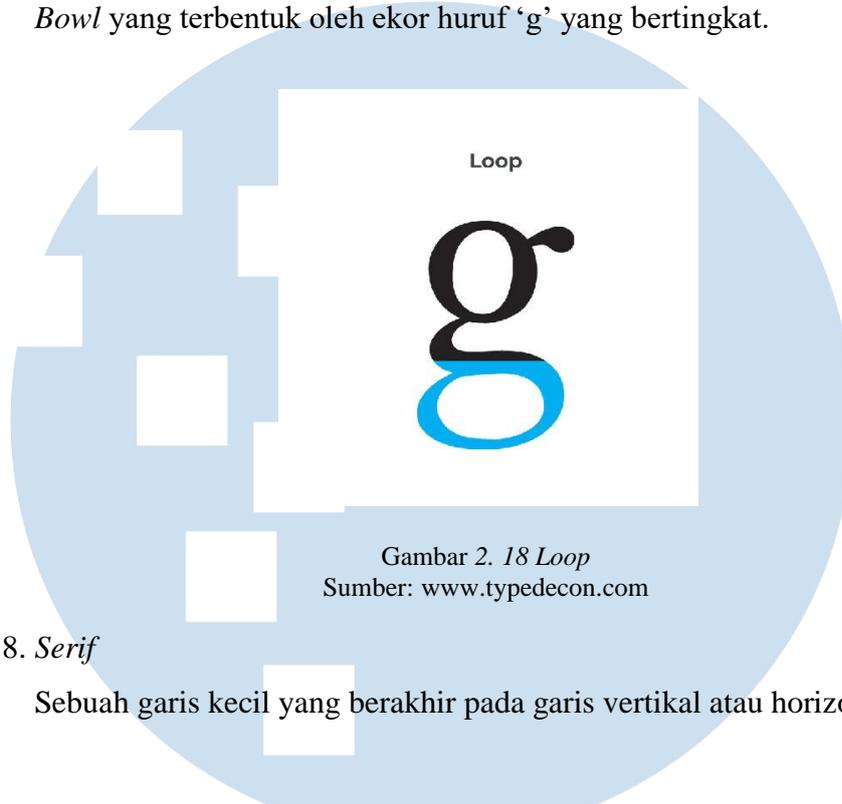
Garis yang menggabungkan dua bagian dari suatu huruf seperti *bowls* untuk huruf 'g' yang bertingkat.



Gambar 2. 17 *Link*
Sumber: www.typecon.com

17. *Loop*

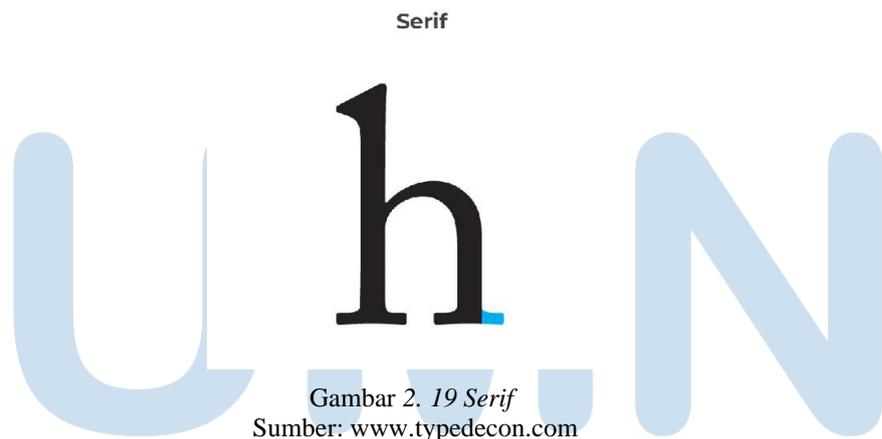
Bowl yang terbentuk oleh ekor huruf 'g' yang bertingkat.



Gambar 2. 18 *Loop*
Sumber: www.typedecon.com

18. *Serif*

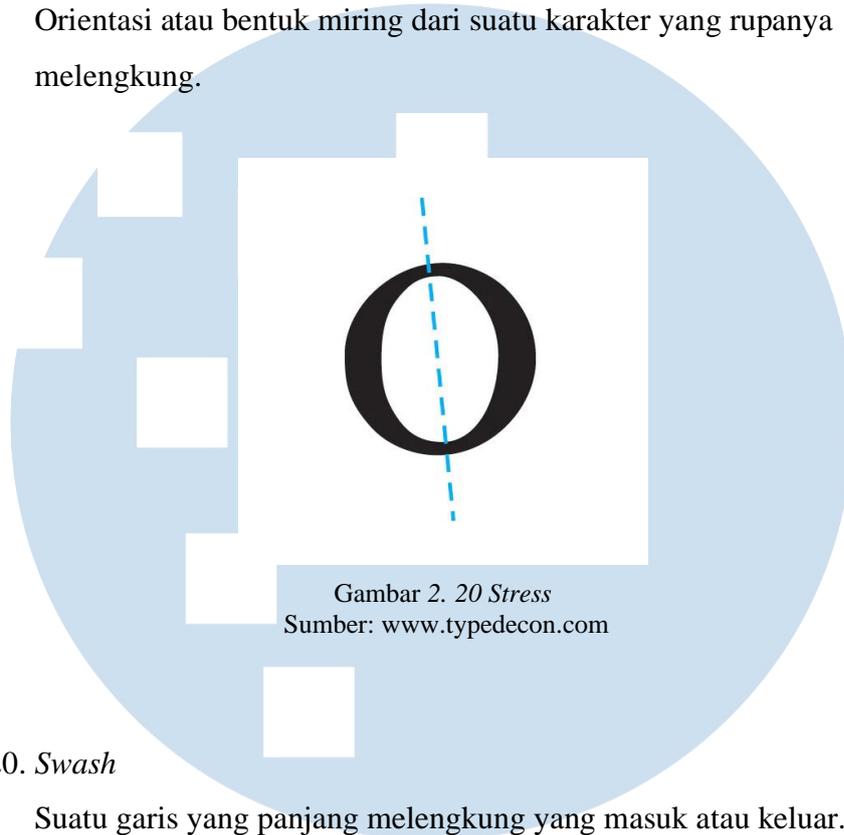
Sebuah garis kecil yang berakhir pada garis vertikal atau horizontal.



Gambar 2. 19 *Serif*
Sumber: www.typedecon.com

19. *Stress*

Orientasi atau bentuk miring dari suatu karakter yang rupanya melengkung.



Gambar 2. 20 *Stress*
Sumber: www.typecon.com

20. *Swash*

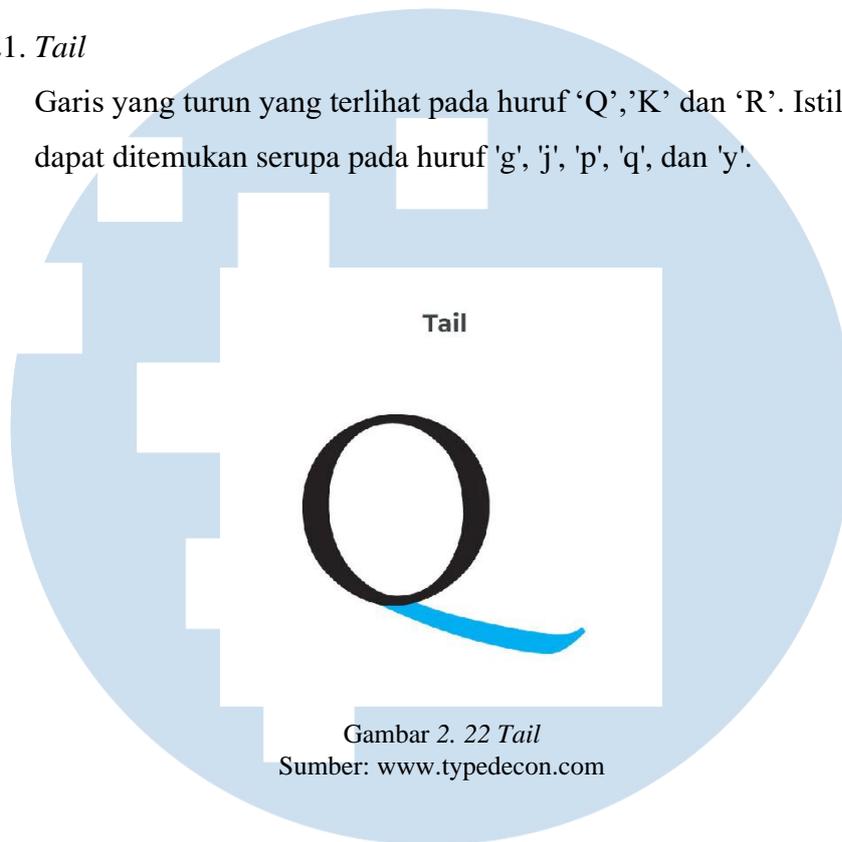
Suatu garis yang panjang melengkung yang masuk atau keluar.



Gambar 2. 21 *Swash*
Sumber: www.typecon.com

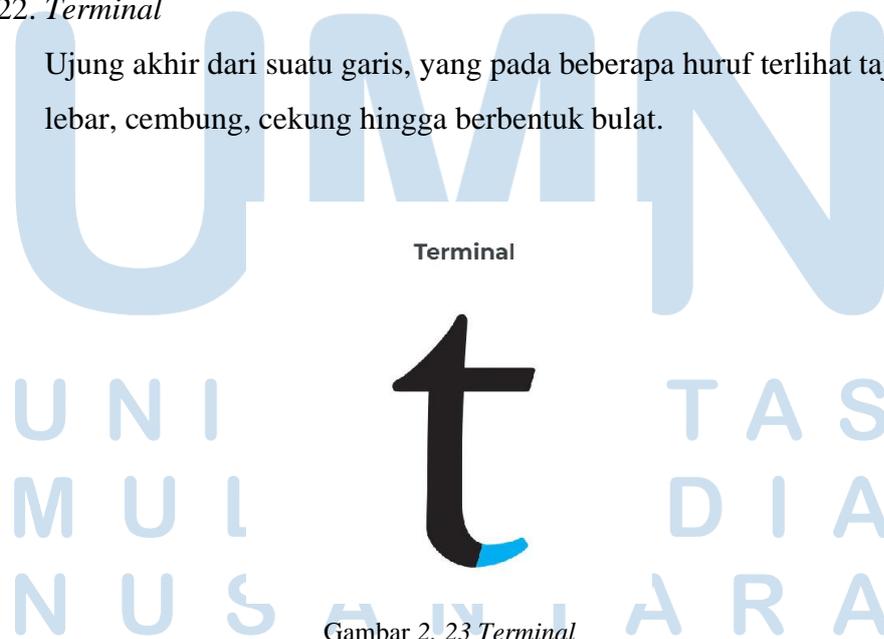
21. *Tail*

Garis yang turun yang terlihat pada huruf 'Q', 'K' dan 'R'. Istilah ini dapat ditemukan serupa pada huruf 'g', 'j', 'p', 'q', dan 'y'.



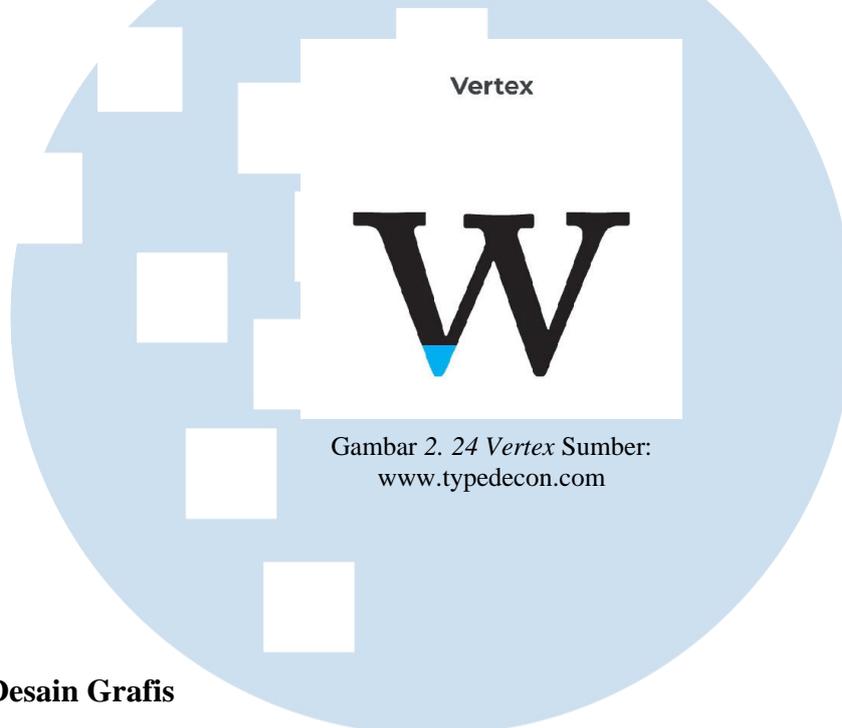
22. *Terminal*

Ujung akhir dari suatu garis, yang pada beberapa huruf terlihat tajam, lebar, cembung, cekung hingga berbentuk bulat.



23. *Vertex*

Sisi yang terbentuk pada akhir suatu huruf dimana garis kiri dan kanan bertemu seperti pada huruf 'M'.



Gambar 2. 24 *Vertex* Sumber:
www.typecon.com

2.2 Desain Grafis

Menurut Landa (2018), desain grafis adalah disiplin seni visual yang profesional, disini bentuk visual akan digunakan untuk menyampaikan pesan ataupun informasi kepada audiens, seperti menyusun konten editorial mudah dibaca dan diakses ataupun mempengaruhi seseorang (hlm.1). Robert Harland (2016), berpendapat bilah desain grafis adalah sebagai bentuk seni, ilmu, dan keterampilan yang bersangkutan dengan awal penciptaan, penyusunan dan kombinasi aktivitas spesialis yang memiliki tujuan berdampak dan komunikatif.

2.2.1 Elemen Desain Grafis

Terdapat elemen formal dari dari desain dua dimensi yaitu garis, bentuk, warna dan tekstur. Menggunakan elemen tersebut mampu menghasilkan suatu gambar, pola, huruf, diagram, animasi dan hubungan desain untuk mevisualisasikan komunikasi pada konsep desain (Landa, 2018, hlm. 19). Berikut adalah penjelasan masing-masing elemen:

1. Garis

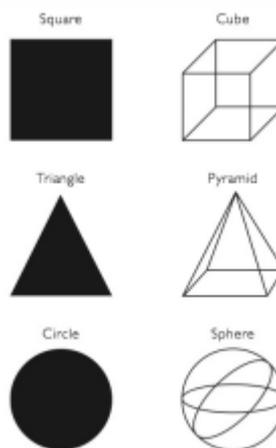
Garis atau titik-titik yang membentuk panjang, garis tersendiri mendefinisikan bentuk, rupa, pembatas dan area yang masuk didalam komposisi.



Gambar 2. 25 Garis
Sumber: Landa (2018)

2. Bentuk

Umumnya bentuk bisa dijelaskan sebagai suatu permukaan dua dimensi yang tercipta dikarenakan sebagian atau seluruh oleh garis baik diisi dengan warna, tona ataupun tekstur.



Gambar 2. 26 Bentuk
Sumber: Landa (2018)

3. *Figure/Ground*

Suatu fenomena yang dimana bentuk mampu untuk bertukar, suatu ruang yang ambigu akan tercipta.

4. Tekstur

Kualitas perabaan atau representasi untuk semacam kualitas untuk suatu permukaan menjadi definisi dari tekstur

5. Pola

Pola merupakan repetisi yang bersistematis dari suatu hal atau elemen dengan arah gerak yang jelas dalam area yang diberi



Gambar 2. 27 Pola
Sumber: Landa (2018)

2.2.2 *Design Principles/ HAUS*

Konten Pada bukunya *Graphic Design Solutions*, Landa (2018) menjelaskan bahwa terdapat beberapa prinsip-prinsip dasar dalam desain grafis guna menciptakan desain berdasarkan konsep, ide dan komposisi gambar baik untuk media cetak atau tampilan layar, yang Landa sebut

HAUS sebuah akronim untuk *hierarchy*, *alignment*, *unity* dan *space* (hlm. 25-28).Berikut adalah penjelasan masing-masing prinsip:

1. *Hierarchy*

Hierarchy atau dalam Bahasa Indonesia Hirarki, merupakan prinsip yang menentukan arah antensi visula kepada audiens dari suatu desain yang telah dibuat.

2. *Alighnment*

Penerapan prinsip ini terlihat dari bentuk yang tercipta dari komposisi pada visual, disini seorang desainer perlu memadukan satu elemen desain ke salah satu elemen desain lainnya untuk membuat korelasi pada rupa visual.

3. *Unity*

Unity merupakan prinsip desain yang menciptakan satu kesatuan, sehingga visual memiliki keselarasan sehingga desain menyajikan bentuk keharmonisan untuk dilihat oleh audiens.

4. *Space*

Space atau ruang menjadi prinsip penting untuk membangun ilusi kedalaman spasial dengan memanipulasi elemen dan komposisi pada desain.

2.2.3 *Grids*

Pada bukunya *Graphic Design Solutions*, Landa (2018) menjelaskan bahwa *Grid* merupakan alat untuk menjadi acuan saat merancang akan suatu desain yang terbuat dari susunan garis-garis horizontal dan vertikal yang berbentuk seperti kolom dan juga *margin*. *Grid* tersendiri terbagi dari tiga jenis, yaitu:

1. *Single-Column*

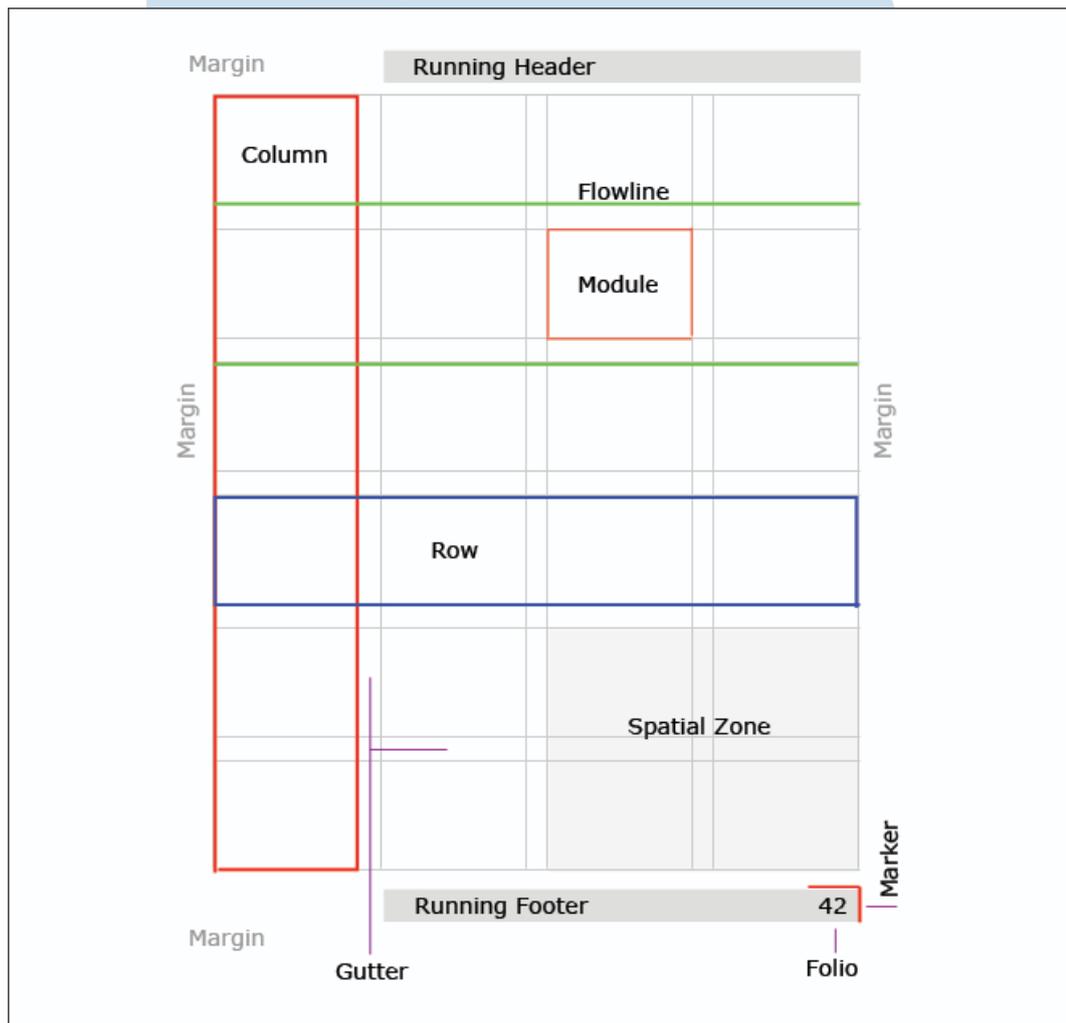
Single-column grid adalah *grid* yang terdiri dari satu *column* dan dibatasi oleh suatu margin.

2. *Multicolumn*

Grid ini memiliki jumlah *column* yang lebih dari satu.

3. *Modular*

Grid satu ini memiliki berbagai modul yang bisa terpisah atau menyambung sehingga memberi opsi yang lebih fleksibel



Gambar 2. 28 *Modular Grid*
Sumber: Vanscodesign.com

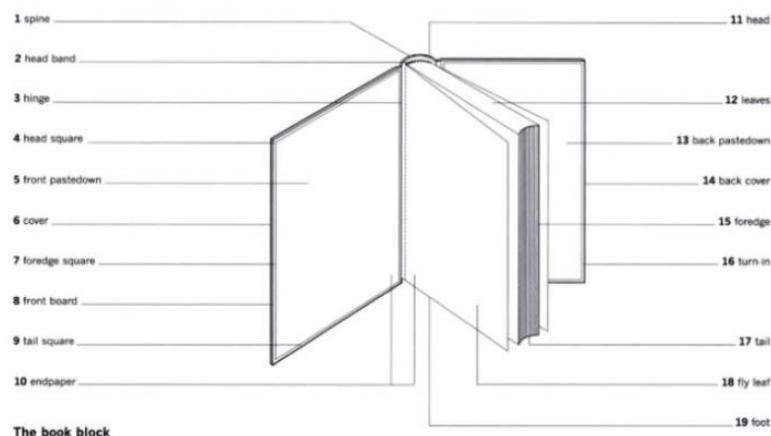
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

2.3 Buku

Buku merupakan suatu objek yang memiliki wadah untuk menulis, cetak atau grafis berdasarkan informasi. Defini dari suatu buku untuk membedakan dengan media tulis lainnya seperti pamflet dan dengan kebutuhan perpustakaan telah dilakukan di suatu konferensi UNESCO (Organisasi Pendidikan, Keilmuan, dan Kebudayaan Perserikatan Bangsa-Bangsa) pada tahun 1964 (Feather & Sturges, 2003).

2.3.1 Komponen Buku

Andrew Haslam (2006), mengungkapkan bila terdapat berbagai komponen yang menciptakan suatu buku. Berbagai istilah komponen dari buku ia sebut telah digunakan dari berbagai macam penerbit buku sehingga cukup penting untuk dimengerti sehingga memudahkan proses pembuatan buku bagi siapapun, berikut adalah komponen tersebut:



Gambar 2. 29 Komponen Buku
Sumber: Andrew Haslam (2006)

1. *Spine* merupakan bagian dari sampul buku yang menutupi sisi buku telah dijilid.
2. *Head Band* istilah untuk pita benang yang berwarna-warni yang mengikat pada bagian pengikatan sampul

3. Hinge atau engsel adalah lipatan di endpaper diantara yang tempelan depan (*pastedown*) dan putar belakang (*Flyleaf*)
4. Head Square menjadi salah satu bagian yang melindungi bagian atas buku terbuat karena penutup dan papan belakang yang melebihi besar dari *book leaves*.
5. *Front Pastedown* adalah *endpaper* yang ditempelkan pada bagian dalam papan depan (biasa dibelakang sampul)
6. Cover merupakan kertas tebal atau papan yang menempel dan berfungsi juga untuk melindungi blok buku
7. *Foredge Square* adalah bidang pelindung kecil di pinggir buku yang dibuat oleh sampul depan dan belakang.
8. *Front Boar* merupakan salah papan sampul yang terletak di depan buku
9. *Tail square* adalah Bidang pelindung kecil di bagian bawah buku yang dibuat oleh penutup depan dan belakang yang lebih besar dari lembaran buku.
10. *Endpaper* adalah lembaran kertas tebal yang digunakan untuk melapisi bagian dalam penutup papan dan mendukung engsel.
11. *Head* sisi atas dari buku
12. *Leaves* Lembaran individual dari kertas
13. *Back pastedown* adalah *endpaper* yang ditempelkan kedalam dari papan belakang
14. *Back cover* adalah sampul papan pada sisi belakang
15. *Foredge* merupakan ujung depan dari suatu buku
16. *Turn-in* adalah kertas atau kain yang dilipat dari luar kedalam isi sampul
17. *Tail* adalah bagaian dasar paling bawah dari suatu buku
18. *Fly Leaf* adalah bagian yang ganti dari *endpaper*
19. Foot adalah dasar dari suatu halaman

2.4 Arsitektur

Arsitektur merupakan seni dan juga ilmu untuk mendesain suatu gedung atau struktur fisik, Kini yang arsitektur dikenal sebagai profesi untuk mendesain gedung, area terbuka, komunitas, bangunan dan lingkungan. Seseorang yang berprofesi sebagai arsitektur disebut dengan panggilan arsitek (All About Architecture, 2018).

2.4.1 Arsitektur Era Kolonial Belanda

Bangunan-bangunan dengan arsitektur bangunan peninggalan penjajahan/ kolonial Belanda di Indonesia. Yang menciri kas dari peninggalan era kolonial Belanda adalah gedung yang bergaya arsitektur eropa klasik pada penerapan desainnya seperti gaya neo-klasik yang bertolak dari Yunani dan juga Romawi. (Wiranto & Alexander, 2022)



Gambar 2. 30 Museum Fatahillah

Sumber: <https://adjar.grid.id/read/543333269/sejarah-museum-fatahillah-yang-berlokasi-di-kota-tua-jakarta?page=all>

2.4.2 Arsitektur Neo-Klasik

Gaya Arsitektur Neo-Klasik mulai pada abad ke-18 dan awal mula abad ke-19, Gaya arsitektur ini meletakan fokusnya pada logika volume klasik. Gaya Neo-klasik memiliki ciri khas dari kemegahan skala, kesederhanaan dalam bentuk geometris dan detail yang serupa seperti gaya

Yunani. Gaya ini berkembang dengan pesat di Amerika Serikat dan juga Eropa.



Gambar 2. 31 St. Petersburg, Russia

Sumber: <https://www.architecturaldigest.com/story/insiders-tour-st-petersburg>

Bangsawan Yekaterina II dari Rusia mengubah drastis Kota St. Petersburg dengan memberi berbagai bangunan dengan gaya Neo-klasik. Pada tahun 1800, hampir seluruh bangunan yang terdapat pada era tersebut mencerminkan gaya arsitektur neo-klasik. (Augustyn, n.d.)

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA