

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Tipografi

*Typeface* menurut Landa (2019, h. 35) adalah suatu desain seperangkat huruf-huruf karakter yang menjadi suatu kesatuan karena adanya konsistensi pada atribut visualnya. Pada dasarnya tipografi mencakup huruf, angka, simbol, tanda, tanda baca, aksen dan ada pula yang disertai tanda diakritikal.

##### 2.1.1 Klasifikasi *typeface*



Gambar 1.1 Klasifikasi Typeface

Sumber: Landa

Banyak sekali typeface yang sudah ada sekarang, sehingga terdapat klasifikasi yang digunakan berdasarkan dari karakteristik dan sejarah setiap typeface (h. 38).

##### 2.1.1.1 *Old Style*

*Old style* atau humanist merupakan rupa huruf Roman yang pertama kali diperkenalkan pada akhir abad ke-15. Karakteristik dari huruf ini adalah bentuk serif yang bersudut atau memiliki kurung. Contohnya adalah *Times New Roman* dan *Hofeler Text* (h. 38).

##### 2.1.1.2 *Transitional*

Tipe serif yang berasal dari abad ke-18 yang merepresentasikan transisi dari gaya lama ke gaya modern. Contohnya seperti *Baskerville* dan *Century* (h. 38).

### **2.1.1.3 Modern**

Huruf serif yang bentuk konstruksinya lebih geometris dan kontras goresan tebal tipis. Misalnya *Didot* dan *Boloni* (h. 39).

### **2.1.1.4 Slab Serif**

*Serif* dari abad 19 awal yang karakternya berat dengan bentuk seperti lempengan. *American Typewriter* dan *Clarendon* masuk ke dalam kategori ini (h. 39).

### **2.1.1.5 Sans Serif**

Tipe ini tidak memiliki serif dan beberapa *typeface*-nya memiliki variasi pada tebal tipis garisnya. Salah satu contohnya adalah *Franklin Gothic* (h. 39).

### **2.1.1.6 Blackletter**

*Blackletter* juga disebut Gothic dan diidentifikasi dengan goresan yang berat dan padat dengan lekukan yang sedikit. Contohnya misalnya Rotunda dan Fraktur (h. 39).

### **2.1.1.7 Script**

*Typeface* ini menyerupai tulisan tangan yang biasanya miring dan tidak terpisah antar hurufnya seperti pada *Brush Script* dan *Shelley Allegro Script* (h.39).

### **2.1.1.8 Display**

*Display typeface* biasa digunakan pada desain berukuran besar sebagai judul atau *headlines*. Karakter ini lebih susah dibaca pada teks karena bentuknya yang dekoratif (h. 39).

### **2.1.1.9 Extended family**

*Typeface* ini terdiri dari berbagai style misalnya ada *hairline*, diperpanjang atau dipadatkan (h. 39).

### **2.1.1.10 Super family**

Keluarga *font* ini biasanya terdiri dari semua *style* seperti sans serif, sans serif, kategori yang banyak kegunaannya. Contohnya *ITC Stone* (h. 39).

## 2.2 Grid

Cullen (2007) mendefinisikan grid sebagai alat yang penting dalam mengembangkan layout. Grid perlu dipakai menggunakan keterampilan dan dengan disertai prinsip hierarki, pemakaian tipografi, dan interaksi elemen visual. Tondreau (2019, h. 10) menulis komponen utama dari grid adalah margins, column, spatial zones, flowlines, modules dan juga markers.

### 2.2.1 Komponen Grid

#### a. *Columns*

Pada suatu halaman atau layar, tulisan dan gambar ditampung atau diletakkan pada suatu wadah vertikal yang disebut *Columns*. Jumlah dan ukuran lebar dari *column* ini bisa bervariasi berdasarkan konten yang dibuat (h. 10).

#### b. *Modules*

*Modules* merupakan masing-masing bagian yang terpisah oleh jarak yang konsisten sehingga menciptakan *grid* yang berulang dan tersusun. Kumpulan modules dapat membentuk *columns* dan *rows* dengan ukuran yang variatif (h. 10).

#### c. *Margins*

*Margins* adalah area penyangga yang memberikan jarak untuk *trim size*, termasuk gutter dan konten halaman. Pada beberapa penggunaan, margin juga dipakai untuk tempat catatan atau keterangan sebagai informasi sekunder.

#### d. *Spatial zones*

Zona ini merupakan area yang terbentuk dari kelompok modules atau column yang digunakan untuk menempatkan tulisan, gambar, iklan dan informasi-informasi lainnya.

#### e. *Flowlines*

Flowlines adalah penempatan yang membelah atau membagi area pada halaman menjadi pita horizontal. *Flowlines* ini digunakan untuk secara tidak langsung menuntun pembaca pada halaman menggunakan pemanfaatan jarak dan elemen.

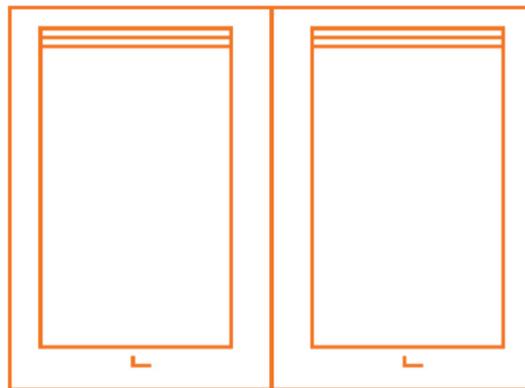
f. *Markers*

Penanda ini menjadi pembantu bagi pembaca dalam menjelajah dokumen. Contoh dari penanda ini seperti nomor pada halaman, *headers* dan *footers*, atau ikon.

### 2.2.2 Struktur Grid

Ada lima jenis struktur grid yang paling mendasar dan paling umum digunakan. Struktur tersebut dijelaskan sebagai berikut:

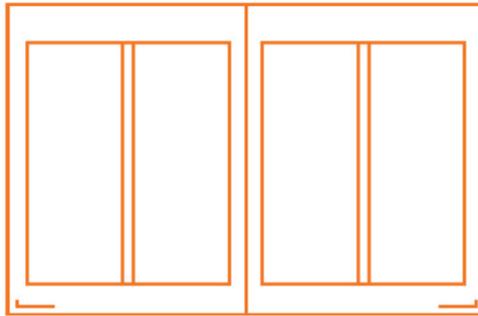
a. *Single-column grid*



Gambar 2.1 *Single column grid*  
Sumber: <https://www.quarto.com/...>

Jenis grid ini digunakan untuk teks yang berlangsung terus-menerus. Umumnya ditemukan seperti pada penulisan buku, laporan atau esai (h. 11).

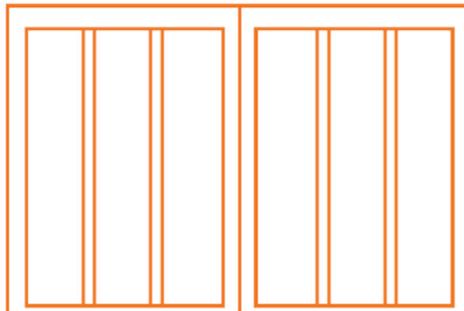
b. *Two-column grid*



Gambar 2.2 *Two-column grid*  
Sumber: [https://www.quarto.com/...](https://www.quarto.com/)

Kolom dua ini biasanya digunakan untuk menyajikan teks yang banyak atau ketika akan memberikan jenis informasi yang berbeda dalam kolom yang berbeda sehingga mempermudah kontrol informasi. proporsi yang ideal untuk perbedaan ukuran grid dua kolom adalah dengan membuat kolom yang lebih lebar menjadi dua kali lebar kolom yang lebih sempit (h. 11).

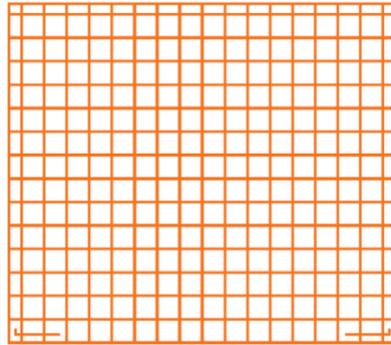
c. *Multicolumn grid*



Gambar 2.3 *Multicolumn grid*  
Sumber: [https://www.quarto.com/...](https://www.quarto.com/)

Penggunaan jenis grid ini menyediakan fleksibilitas dibanding *single* atau *double column* karena menggabungkan kolom dengan berbagai ukuran sehingga cocok digunakan pada media seperti majalah atau *website* (h. 11).

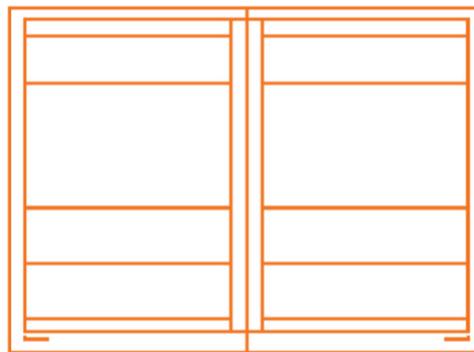
d. *Modular grid*



Gambar 2.4 *Modular grid*  
Sumber: <https://www.quarto.com/...>

Pada modular grid, kolom vertikal dan horizontal dikombinasikan sehingga membuat struktur penyusunan ke dalam bentuk yang lebih kecil. Modular grid akan cocok digunakan pada media informasi yang kompleks seperti kalender atau koran (h. 11).

e. *Hierarchical grid*



Gambar 2.5 *Hierarchical grid*  
Sumber: <https://www.quarto.com/...>

Grid ini kebanyakan terbentuk oleh kolom horizontal untuk kemudahan dan efisiensi penyampaian informasi. dengan hierarchical grid, halaman dibagi menjadi beberapa area berdasarkan hierarki informasi (h. 11).

### 2.3 Ilustrasi

Ilustrasi menurut Maharsi (2016, h. 17) adalah bagaimana suatu konsep atau ide yang abstrak dapat diterjemahkan ke dalam bentuk visual. Visualisasi itu haruslah bisa menyampaikan nilai dari konsep yang direpresentasikan. Jadi ilustrasi

juga merupakan komunikasi yang membuat pelihat dapat memahami makna implisit dari visual tersebut.

## **2.4 Fotografi**

Menurut Putri (2019), fotografi merupakan metode yang dilakukan dengan mencetak pantulan cahaya dari suatu objek untuk membuat gambar atau foto objek tersebut. Karena itulah fotografi disebut juga melukis cahaya.

## **2.5 Media Informasi**

Menurut *International Institute for Information Design* (IIID) (dalam Coates & Ellison, 2014), media informasi adalah perancangan dan pembentukan konten untuk memenuhi kebutuhan informasi yang dibutuhkan target penerima informasi. Coates & Ellison (2014) mengatakan bahwa media informasi berperan penting dalam memperkuat penyampaian informasi dan desain, sehingga pemilihan media informasi yang tepat menjadi faktor penting untuk mengkomunikasikan suatu informasi.

### **2.5.1 Jenis Media Informasi**

Coates dan Ellison (2014, h. 165) dalam buku “*An Introduction to Information Design*” mengemukakan tiga jenis media informasi, antara lain:

#### **2.5.1.1 Print-based Information Design**

Media cetak tidak semata-mata tentang tinta diatas kertas. Material yang digunakan untuk keperluan cetak dapat menjadi pendukung untuk menjelaskan konsep dari pesan informasi. Selain melalui tinta untuk memproduksi gambar atau desain, ada beberapa metode cetak lain misalnya: *screen-printed*, *laser-cut*, *die-cut*, *emboss* atau *deboss* (h. 167).

#### **2.5.1.2 Interactive Information Design**

Berbeda dari media cetak, pembuatan desain informasi yang interaktif memerlukan interaksi dari pengguna. Pengguna tidak hanya menjadi menerima informasi dengan pasif, tetapi turut berpartisipasi dalam mengontrol pengalamannya dengan memilih pilihan-pilihan dalam desain (h.174).

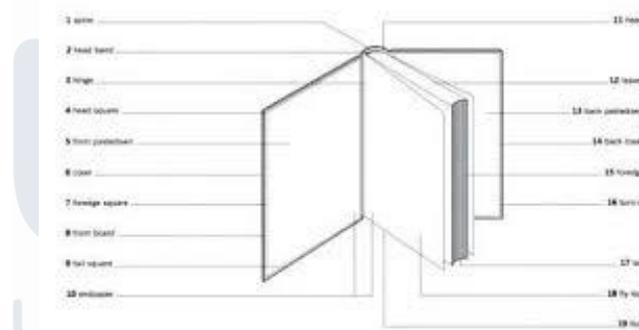
### 2.5.1.3 Environmental Information Design

Desain *environmental* membutuhkan banyak faktor dalam penyampaiannya seperti kebutuhan fungsi, audiens, dan juga lokasi. Tidak hanya fokus dalam penyampaian pesan, desain ini juga perlu mempertimbangkan bagaimana material yang digunakan dapat digunakan dengan awet. Proses pembuatannya pun akan membutuhkan pengrajin yang dapat mengkonstruksi desain yang direncanakan. Skala dan jarak desain untuk lingkungan juga harus memperhatikan tingkat identifikasi dan keterbacaan informasi pada desain (h.180)

## 2.6 Buku

Buku merupakan salah satu bentuk dokumentasi paling tua yang bisa berisikan pengetahuan, pemikiran, ataupun tentang kepercayaan. Buku berbentuk lembar halaman yang dirangkai menjadi satu dan berisi informasi atau pengetahuan. Fungsi dari buku ini adalah untuk menjaga, menyebarkan, dan menjelaskan pengetahuan atau informasi dari waktu ke waktu (Haslam, 2006).

### 2.6.1 Anatomi Buku



Gambar 2.6 Anatomi Buku  
Sumber: (Haslam, 2006)

Haslam (2006) mengemukakan bagian-bagian yang ada pada buku. Buku terdiri atas sampul (*book block*), halaman, dan *grid* dan memiliki komponen-komponen yang menjadi struktur terbentuknya buku.

- a. *Spine*: Bagian luar yang menutupi dan melindungi bagian samping buku. Masih merupakan bagian dari *cover* buku.
- b. *Headband*: Benang atau pelapis menggabungkan bagian-bagina buku. Tergantung dengan teknik penjilidan yang digunakan, tidak semua jenis buku memiliki *headband*.
- c. *Hinge*: Menghubungkan *pastedown* dan *fly leaf* sehingga membentuk lipatan pada halaman pertama buku.
- d. *Head square*: Bagian yang melebihi ukuran kertas sehingga berlaku sebagai pelindung halaman buku bagian atas.
- e. *Front Pastedow*: Menghubungkan cover depan dengan halaman isi pertama.
- f. *Front Cover*: Kertas atau papan pelapis buku yang biasanya lebih tebal dibandingkan halaman isi.
- g. *Foredge Square*: Bagian yang ukurannya lebih besar daripada halaman sehingga melindungi buku dari bagian samping.
- h. *Front Board*: Papan yang berada di bagian depan buku dan berfungsi untuk menopang *cover*.
- i. *Tail Square*: Bagian lebih pada area bawah sehingga melindungi bagian bawah halaman.
- j. *End Paper*: Kertas yang berfungsi sebagai penyambung antara cover board dan isi buku.
- k. *Head*: Bagian atas buku.
- l. *Leaves*: Lembar isi halaman buku
- m. *Back Pastedown*: Kertas yang menempel dan menyambungkan pada bagian dalam cover belakang dengan kertas isi buku.
- n. *Back Cover*: Sampul yang menutup bagian belakang buku.
- o. *Foredge*: Bagian depan dari buku yang vertikal pada ujung samping buku.
- p. *Turn in*: Kertas atau material lebih pada tepi buku yang melipat ke dalam buku.

- q. *Tail*: Buku bagian bawah.
- r. *Fly Leaf*: Lembar di balik halaman yang melekat pada *endpaper*.
- s. *Foot*: Lembar bagian bawah.
- t. *Signature*: Lembaran yang dicetak, dilipat dan disusun untuk menjadi buku.

## 2.6.2 Teknik Cetak

Lupton (2008, h.118) menjabarkan tujuh jenis teknik cetak dalam bukunya yang Berjudul “*Indie Publishing: How to Design and Produce Your Own Book*”. Ketika menentukan jenis teknik percetakan, faktor-faktor seperti anggaran, jumlah, dan jenis konten akan menentukan teknik percetakan apa yang akan digunakan.

### a. *Letterpress*

Teknik *letterpress* yang dilakukan secara tradisional menggunakan cetakan huruf yang terpisah setiap hurufnya. Teknik yang digunakan adalah dengan membuat huruf atau objek yang ingin dicetak membentuk permukaan yang lebih tinggi. Kemudian tinta dioleskan pada permukaan yang timbul lalu ditempelkan pada media cetak (h. 119). Cetakan huruf ini biasa terbuat dari bahan timbal atau kayu. Karena karakteristik material kayu dan timbal, hasil *printing* bisa memperlihatkan tekstur yang menarik (h.118).

### b. *Photocopy*

Salah satu teknik mencetak yang paling cepat dan murah adalah dengan cara fotokopi. Untuk melakukan fotokopi hanya perlu menggunakan bahan (lembar hasil cetak) dan mesin fotokopi (h.119).

### c. *Ink Jet* atau *Color Laser*

Mencetak dengan *ink jet* dapat dilakukan hanya dengan menggunakan *desktop printers*. Umumnya, teknik ini menggunakan pewarna buatan. Mencetak dengan *printer* ini bisa melakukan cetak penuh warna karena dalam prosesnya menggunakan warna *cyan*, *magenta*, kuning, dan hitam.

d. *Screen print*

Biasa lebih dikenal dengan kata sablon, disebut juga *serigraphy*. Pelaksanaannya dengan mentransfer tinta melalui semacam kain yang berongga (seperti saringan halus), kemudian menggunakan alat yang bentuknya mirip semacam alat pembersih kaca untuk mendorong dan meratakan tinta ke atas media dengan tipis. Banyak jenis media yang bisa dicetak dengan teknik ini seperti kertas, kain, plastik, bahkan kaca dan logam. Jenis *printing* ini tidak cocok untuk mencetak objek yang kecil dan detail.

e. *Digital atau print-on-demand*

Teknik ini memberikan keuntungan ketika ingin mencetak dalam kuantitas besar dan waktu yang singkat. Ini dikarenakan teknik ini menerjemahkan dokumen digital secara langsung pada drum (silinder yang berfungsi mentransfer tinta). Karena percetakan dilakukan secara langsung banyak, perlu untuk melakukan *test print* untuk memastikan kualitas cetak sesuai dengan yang diinginkan.

f. *Offset Lithography*

Teknik mencetak ini menjadi patokan dalam mencetak material-material yang digunakan untuk komersial. Setiap warna tinta menggunakan pelat tersendiri dan akan disesuaikan dengan rol untuk dipindahkan ke kertas. Hasil cetak *printing offset* juga sangat konsisten ketika mencetak dalam jumlah banyak. Biaya terbesar digunakan di awal ketika membuat pelat setiap warnanya. Sehingga semakin banyak jumlah cetak, semakin ekonomis harganya.

### **2.6.3 Binding (Penjilidan)**

Lupton (2008, h.120) mengartikan menjilid buku sebagai cara yang dilakukan untuk menyatukan dan mengencangkan halaman-halaman kertas menjadi satu dan membentuk buku. Ia menjelaskan ada sepuluh jenis cara untuk menjilid buku. Dalam menentukan cara menjilid buku, aspek seperti biaya, kegunaan, serta durabilitas perlu diperhitungkan.

a. *Case (hard cover)*

Halaman-halaman dijahit menggunakan benang lalu disatukan memakai lem dengan pita berbahan linen supaya kokoh dan tetap fleksibel. Bagian yang menyatu tersebut akan dirapikan dan dikunci dengan *hard cover* menggunakan *endpapers*.

b. *Perfect (Jilid Lem Panas)*

Setiap halaman, pada bagian yang akan dijilid, diberikan lem. Kemudian cover buku ditempelkan ke bagian yang sudah diberi lem.

c. *Tape (Jilid Lakban)*

Pita kain (diproses dengan lem yang bereaksi terhadap panas) akan menutupi *cover* dan halaman isi yang sudah disatukan. Bagian pita lalu dipanaskan sehingga lem akan melekat pada *cover* dan halaman.

d. *Side Stitch (Jilid Samping)*

Cover buku dan halaman distaples menembus dari depan hingga halaman paling belakang. Namun, cara ini tidak bisa diaplikasikan ke semua ketebalan buku.

e. *Saddle Stitch (Jilid Kawat)*

Cover dan halaman akan dijilid dengan menggunakan kawat yang diposisikan pada bagian tengah *spread* halaman yang disatukan.

f. *Pamphlet Stitch (Jilid Pamflet)*

Metode ini mirip dengan cara pada *saddle stitch* namun halaman dan cover disatukan dengan jahit benang.

g. *Screw dan Post (Jilid Baut)*

Sampul dan halaman dibolongi dengan bor kemudian disatukan menggunakan baut.

h. *Stab*

Jilid tusuk atau disebut juga Japanese stab binding merupakan cara penjilidan buku dengan menjahit halaman. Jahitan benang akan kelihatan pada bagian tulang belakang dan bagian samping buku.

i. *Spiral (Wire Binding)*

Bagian samping halaman akan diberikan banyak lubang yang sejajar menggunakan mesin. Lalu kawat berbentuk *spiral* diputar memasuki setiap lubang pada halaman.

j. *Plastic Comb*

Metode ini menggunakan plastik fleksibel yang mengunci dan menyatukan halaman-halaman melalui lubang-lubang yang sudah dibuat pada pinggir halaman.

#### **2.6.4 Finishing**

Ambrose dan Harris (2014) membahas tentang jenis-jenis *finishing* percetakan dalam buku yang berjudul “*Basics Design: Print and Finish*”. *Finishing* dapat memberikan tidak hanya elemen dekoratif pada hasil akhir buku, tetapi juga dapat memberikan manfaat fungsional misalnya pada penggunaan *die cut* untuk membentuk bentuk buku (h. 63). Salah satu teknik finishing lainnya adalah dengan menggunakan *varnish*.

##### **2.6.4.1 Varnishing**

*Varnish* memiliki fungsi untuk mencegah hasil cetak terhapus, usang, luntur, atau bernoda. Manfaat tersebut bisa terjadi karena *varnish* merupakan pelapis bening yang diaplikasikan pada hasil cetak. Selain untuk melindungi, *varnish* juga bisa berlaku sebagai elemen dekoratif pada media cetak. Berikut adalah beberapa jenis *varnish* dalam percetakan.

a. *Gloss*

Hasil dari *varnish gloss* adalah memantulkan balik cahaya sehingga meningkatkan tampilan dari elemen grafis ataupun foto karena *gloss* menambahkan ketajaman dan meningkatkan warna.

b. *Matt (dull)*

Hasil *matt* biasa digunakan pada desain yang banyak teks. Ini dilakukan karena *matt* mengurangi pantulan cahaya sehingga membuat keterbacaan yang lebih baik.

c. *Satin (silk)*

Satin memberikan hasil yang berada diantara *gloss* dan *matt*.

d. *Neutral*

Varnish ini tidak terlalu menunjukkan perbedaan, namun digunakan untuk menjaga hasil cetak tinta pada media.

e. *UV Varnish*

Berwujud cairan tidak berwarna yang digunakan seperti tinta dan dikeringkan dengan cepat menggunakan sinar *UV*. Hasil dari pernis ini bisa berupa *gloss* ataupun *matt*.

f. *Full-bleed UV*

Merupakan salah satu efek *UV* yang paling umum digunakan karena memberikan efek yang sangat *glossy*

g. *Spot UV*

Jenis ini diaplikasikan untuk memberikan menonjolkan beberapa area pada desain. Penggunaan terbaik *spot UV* adalah pada permukaan yang sudah dilakukan laminasi *matt*.

h. *Textured spot UV*

Pembuatan tekstur pada permukaan dengan menggunakan *spot UV*. Contohnya adalah untuk membuat tekstur pasir ataupun tekstur kulit.

i. *Pearlescent*

Pernis ini secara halus memberikan pantulan warna-warni sehingga memberi kesan mewah.

### **2.6.5 Keunggulan Buku Cetak**

Mahalia (2024) membandingkan sumber belajar dari buku dengan sumber internet dalam pembelajaran. Memang dengan kemudahan informasi yang diberikan oleh teknologi digital membuat akses kepada informasi semakin terbuka lebar dan memudahkan orang untuk mencari bahan belajar. Dari sana, timbullah pertanyaan tentang perbandingan efektifitas belajar dari buku dan internet. Dalam tulisannya, Mahalia (2024) menemukan lima alasan

mengapa buku masih merupakan pilihan yang unggul untuk menyerap informasi dan pembelajaran.

a. Buku meningkatkan fokus dan konsentrasi yang lebih baik.

Membaca di buku lebih terhindar dari adanya distraksi yang biasa muncul di perangkat *digital* seperti *pop-up* iklan. Studi juga membuktikan bahwa orang yang membaca pada perangkat *digital* cenderung hanya melakukan *skimming* dan tidak membaca secara keseluruhan.

b. Materi yang berkualitas dan terkurasi.

Proses pembuatan buku sudah melalui berbagai tahapan seperti, diulas dan disunting oleh orang-orang yang sudah ahli di bidangnya. Sementara, informasi di internet dapat diunggah oleh siapapun sehingga kredibilitas informasi tidak terjamin.

c. Keterlibatan kognitif yang lebih baik.

Buku yang hadir secara fisik memberikan manfaat bagi kognitif manusia. Gerakan membalik buku, menggarisbawahi, ataupun mencatat, merupakan interaksi yang tidak bisa didapatkan melalui pembelajaran dengan media *digital*.

d. Kebiasaan membaca yang sehat

Mengecek halaman buku, atau mengidentifikasi bab buku dapat memupuk disiplin dan pengarahannya. Ketika membaca, orang juga cenderung menghindari distraksi sehingga akan dengan sengaja meluangkan waktu untuk membaca. Perilaku ini memunculkan kebiasaan membaca yang baik pada individu.

e. Mengurangi mata lelah dan menjaga kesehatan jangka panjang

Melihat layar digital dalam waktu lama dapat menyebabkan mata lelah, sakit kepala, hingga postur yang memburuk. Sedangkan, membaca buku tidak akan menyebabkan hal-hal tersebut walaupun membaca dalam waktu yang lama.

## **2.7 Biophilia**

*Biophilia* atau biofilia secara etimologis adalah suatu konsep yang mana manusia pada dasarnya memiliki kebutuhan dan kecenderungan alami akan alam. Manusia secara alamiah memiliki rasa cinta (*philia*) dan ketertarikan kepada makhluk hidup (*bios*) dan komunitasnya. Contoh nyata yang mungkin bisa dilihat adalah bagaimana kebanyakan orang memilih *healing* dengan bepergian ke destinasi alam, seperti pantai atau gunung.

### **2.7.1 Desain *biophilic***

Berdasarkan teori *biophilia* tersebut, Steven Kellert mengemukakan istilah ‘desain biofilik’ yang menerapkan konsep biofilia ke dalam desain ruang yang memungkinkan manusia untuk merasa seakan berada di alam melalui bangunan dan lanskap modern (Kellert *dkk.*, 2009 dalam Sumartono, 2015). Adanya keterhubungan kembali dengan alam ini dapat sekaligus memberikan keuntungan bagi lingkungan, sosial, moral, dan juga bagi ekonomi manusia (Safitri *et al.*, 2021). Keterlibatan dan pengadaan unsur alam melalui desain pada ruang dapat memberikan banyak kebaikan bagi psikologi manusia dan juga mendukung preservasi dan keberlangsungan alam.

### **2.7.2 14 Patterns of Biophilic Design**

Dirancang dan diteliti oleh Browning, Ryan dan Clancy (2014), terdapat 14 pola dalam desain *biophilic* yang seringkali ditemukan dan dapat diterapkan dalam berbagai desain ruang biofilik demi memaksimalkan benefit dari desain tersebut. Mereka mengklasifikasi pola-pola tersebut ke dalam 3 kategori, yaitu *Nature in the Space*, *Natural Analogues* dan *Nature of the Space*.

#### **2.7.2.1 Nature in the Space**

*Nature in the space* (h.9) ini mengacu kepada keberadaan alam yang secara langsung dan fisik ada dalam suatu tempat atau ruang. Bisa dalam bentuk tanaman, air atau hewan. Bisa juga dalam wujud hembusan udara, suara ataupun aroma dari unsur natural. Terdapat 7 bentuk dari *Nature in the Space*:

a. *Visual Connection with Nature* [P1]

Hubungan dengan alam melalui elemen yang dapat terlihat secara visual. Misalnya unsur alam, sistem kehidupan dan proses-proses yang natural (h.9). Pola ini dapat mencuri perhatian, menstimulasi dan menenangkan (h.24).

b. *Non-Visual Connection with Nature* [P2]

Koneksi dengan alam melalui stimuli yang tidak terlihat seperti pendengaran, penciuman, pencecapan ataupun sentuhan *haptic* (h.9).

c. *Non-Rhythmic Sensory Stimuli* [P3]

Stimulan dari alam yang tidak beraturan dan tidak dapat diprediksi, namun dapat dianalisis dengan statistik (h. 9).

d. *Thermal & Airflow Variability* [P4]

Perubahan suhu udara, kelembaban, aliran udara, dan temperatur yang mengikuti lingkungan alami.

e. *Presence of Water* [P5]

Pengalaman dengan adanya keberadaan air dalam wujud yang dapat dilihat, didengar, atau disentuh.

f. *Dynamic and Diffuse Light* [P6]

Intensitas cahaya dan bayangan yang secara variatif berubah seperti di alam.

g. *Connection with Natural Systems* [P7]

Kesadaran terhadap proses natural seperti perubahan-perubahan musiman dan temporal sebagai karakteristik ekosistem yang sehat.

### **2.7.2.2 *Natural Analogues***

*Natural Analogues* merujuk kepada benda-benda yang memberikan kesan terhubung dengan alam secara tidak langsung.

Misalnya lempengan kayu dekoratif, walaupun asli kayu, benda tersebut tidak dalam kondisi ‘natural’ seperti semula (h.14).

a. *Biomorphic forms & Patterns* [P8]

Penyusunan kontur, pola, tekstur atau numerik dari alam yang digunakan sebagai referensi simbolis.

b. *Material Connection with Nature* [P9]

Material atau elemen dari alam yang melalui pemrosesan yang minim serta merefleksikan ekologi atau geologi lokal yang membentuk rasa yang berbeda dalam suatu tempat.

c. *Complexity & Order* [P10]

Berbagai informasi sensorik yang mengikuti hierarki spasial seperti yang ada pada alam.

### 2.7.2.3 *Nature of the Space*

*Nature of the space* menunjuk kepada konfigurasi spasial dalam alam (h.14). manusia secara alami memiliki keinginan dan ketertarikan terhadap hal-hal yang sedikit berbahaya dan tidak dimengerti. Dalam beberapa bahkan bisa menjadi pemicu terbentuknya *phobia*.

a. *Prospect* [P11]

Pengawasan dan perencanaan yang terbentuk karena adanya pandangan yang leluasa.

b. *Refuge* [P12]

Tempat individu dapat terlindungi (dari belakang dan atas kepala) dari lingkungan atau dari aktifitas.

c. *Mystery* [P13]

Adanya keingintahuan dan keinginan untuk menjelajah lebih dalam ke suatu lingkungan (muncul karena pandangan atau sensori lainnya tertutup sebagian)

d. *Risk/peril* [P14]

Ancaman yang dapat diidentifikasi dan dilengkapi dengan perlindungan yang bisa dipercaya.

## 2.8 Penelitian Relevan

Terdapat beberapa penelitian relevan yang telah membahas mengenai topik *biophilic*. Beberapa penelitian ini dipilih berdasarkan kesesuaian dengan topik sehingga memberikan pandangan dan pemahaman baru terkait topik *biophilic* ini.

Tabel 2. 1 Penelitian Relevan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1.	<i>Mainstreaming biophilic design in residential development in Jakarta: a study with a multi-level perspective</i>	Indrajati Wurianturi, Tito Summa Siahaan, Hamany Nurzulky & Riza Oktavianus	Desain <i>biophilic</i> dapat meningkatkan kualitas rumah atau ruang yang sudah ada. Dengan adanya penambahan desain <i>biophilic</i> , tidak hanya mengubah ruang, tetapi juga menginisiasi agar manusia berinteraksi dan turut andil dalam proses alam.	Penelitian dilakukan dengan pendekatan <i>desk study</i> dengan menggunakan alat analisa dalam tingkatan perspektif yang <i>multi-level</i> . Dengan menggunakan tiga tingkatan analisis, yaitu <i>micro</i> , <i>meso</i> , dan <i>macro</i> .

2.	Kajian konsep arsitektur biofilik pada bangunan <i>science center</i> (studi kasus : <i>ecorium national institute of ecology, South Korea</i> )	Nazlita Bungawali, Anggana Fitri Satwikasari	Bangunan menerapkan desain biofilik yang terlihat dari 14 pola-pola desain biofilik yang ada. Penggunaan desain biofilik diharapkan memberikan efek yang mengurangi tingkat stres dan meningkatkan fokus juga konsenterasi bagi pengunjung.	Penelitian menggunakan metode kualitatif dengan tujuan untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi contoh-contoh penerapan desain biofilik pada tempat pusat edukasi wisata.
3.	<i>Sustainable urban biophilia: the case of greenskins for urban density.</i>	Grant Revell dan Martin Anda	Infrastruktur hijau seperti penggunaan <i>biophilic</i> dapat secara positif berkontribusi dalam meningkatkan kelayakan hidup dan keberlanjutan pada lingkungan perkotaan yang padat.	Mempromosikan perencanaan untuk menjadikan lingkungan urban yang biofilik ( <i>urban biophilia</i> ) sebagai upaya mencapai keberlanjutan sosial dan lingkungan.

Melalui penelitian relevan ini penulis memberikan kebaruan melalui perancangan ini dengan membuat media informasi mengenai pemahaman akan

desain biofilik dan disertai dengan penerapan secara sederhana yang dapat dilakukan dengan mudah oleh semua orang, bahkan di dalam ruang yang terbatas. Dengan perancangan buku ini diharapkan bahwa masyarakat dapat memahami konsep biofilik sehingga dapat lebih sadar dan bisa menerapkannya untuk mendapat benefit dari desain biofilik.

