

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tipografi

Menurut Wijaya (1999, h.49), tipografi merupakan sebuah ilmu yang berfokus dalam perancangan huruf, angka, tanda baca, dan lainnya sebagai elemen visual dalam suatu desain. Pandangan tersebut sejalan dengan pernyataan Wheeler (2024, h.158), bahwa tipografi menjadi fondasi inti dalam menciptakan sebuah identitas visual *brand*, karena banyak *brand* yang mudah dikenali melalui penerapan tipografi dengan ciri khas dan konsisten. Dalam hal ini, huruf tidak hanya berperan sebagai perwakilan dari wujud suara, tetapi juga mengandung nilai estetika yang mampu memperkuat karakter dan makna dari pesan yang ingin disampaikan.

2.1.1 Tipografi dalam Desain

Tipografi kian mengalami perkembangan baik dalam media digital, maupun cetak seiring dengan kemajuan teknologi dan perubahan peradaban manusia. Dalam penerapannya, tipografi memiliki posisi penting yang tidak hanya sebagai elemen visual semata, tetapi juga sebagai sistem tanda yang menyampaikan pesan dalam bentuk grafis. Menurut Prameswari, et. al (2024, h.2), keberhasilan penerapan tipografi sangat ditentukan oleh aspek fungsional, khususnya kejelasan dan keterbacaan yang menjadi acuan dalam mengukur efektivitas suatu desain. Lebih lanjut, tipografi memiliki dimensi konseptual dan interpretatif yang memungkinkan huruf untuk menghadirkan makna melalui bentuk, warna, dan tekstur. Dalam merancang karya tipografi yang berfungsi secara estetis dan fungsional, perancang perlu memperhatikan dan menerapkan prinsip-prinsip desain dengan perencanaan yang matang.

2.1.2 Prinsip Tipografi

Menurut Prameswari, et. al (2024, h.6), terdapat beberapa prinsip yang perlu diperhatikan dan diterapkan dalam merancang sebuah huruf, sebagai berikut:

A. *Legibility*

Keterbacaan mengacu pada kemampuan bentuk huruf untuk dapat dibedakan dengan satu sama lain berdasarkan ciri visual yang melekat pada suatu *typeface*. Hal ini meliputi proporsi tinggi huruf, bentuk anatomi huruf, ukuran ruang dalam huruf, perbedaan tebal-tipis goresan, dan bobot huruf.

B. *Readability*

Keterbacaan mengacu pada kemampuan kumpulan huruf untuk terbaca dalam sebuah teks atau kata. Hal ini meliputi pengaturan ukuran, jarak antar huruf, hingga *margin*.

C. *Visibility*

Keterbacaan mengacu pada kemampuan huruf, kata, atau kalimat untuk terbaca dari jarak tertentu.

D. *Clarity*

Keterbacaan mengacu pada kemampuan huruf untuk menyampaikan informasi yang jelas kepada pembaca.

Dengan demikian, keempat prinsip tersebut memiliki peran penting dalam memastikan bahwa rancangan huruf dapat berfungsi secara optimal. Baik dari segi estetika, maupun fungsional. Penerapan prinsip *legibility*, *readability*, *visibility*, dan *clarity* tidak hanya membantu huruf tampil menarik secara visual, tetapi juga menjamin pesan yang disampaikan dapat diterima dengan jelas, serta efektif dalam mendukung komunikasi visual.

2.2 *Typeface*

Menurut Ambrose dan Harris (2011, h.40), *typeface* atau rupa huruf merupakan sekumpulan karakter yang terdiri atas huruf, angka, simbol, dan tanda baca yang dirancang dengan gaya visual serupa dan memiliki ciri khas tersendiri. Hal tersebut serupa dengan pendapat Landa (2019, h.35), bahwa *typeface*

merupakan satu kumpulan karakter yang disatukan oleh kesamaan sifat visual tertentu dan membentuk identitas utama dari *typeface* tersebut. Berdasarkan kedua pendapat tersebut, *typeface* dapat dipahami sebagai hasil perancangan satu kesatuan karakter yang memiliki ciri khas dan gaya visual yang konsisten. Hal tersebut kemudian menciptakan suatu pembeda antara satu *typeface* dengan lainnya dan berperan penting dalam menciptakan identitas visual dalam sebuah desain.

2.2.1 Klasifikasi Huruf

Klasifikasi huruf berdasarkan gaya visual merupakan salah satu pendekatan utama yang digunakan untuk memahami karakter dan fungsi dari setiap *typeface*. Hal ini dapat dilakukan dengan pengelompokan berdasarkan bentuk dasar, struktur anatomi, hingga kesan yang dihasilkan oleh tiap gaya huruf. Menurut Landa (2019, h.38), klasifikasi huruf dibagi menjadi beberapa kategori, sebagai berikut:

A. *Sans Serif*

Berbeda dengan *serif*, *sans serif* merupakan kategori huruf yang tidak memiliki kait atau garis tambahan pada ujung goresan huruf. Selain itu, huruf *sans serif* memiliki ketebalan garis yang konsisten dari awal hingga akhir.



Gambar 2.1 Huruf *Sans Serif*
Sumber : *Graphic Design Solutions* (6ed.)

Dalam penerapannya, huruf *sans serif* mampu menciptakan kesan yang lebih modern, sederhana, ringan, hingga efisien.

B. *Display*

Display merupakan kategori huruf yang dirancang untuk media berukuran besar dan sering digunakan sebagai *headline* atau judul, sehingga akan terasa sulit dibaca apabila digunakan sebagai *bodytext*.



Gambar 2.2 Huruf *Display*
Sumber : *Graphic Design Solutions* (6ed.)

Pada umumnya, kategori huruf ini memiliki tampilan yang lebih rumit, dekoratif, atau dirancang secara manual. Oleh karena itu, kategori huruf ini seringkali digolongkan pada kategori huruf dengan gaya khusus.

2.2.2 Keluarga Huruf

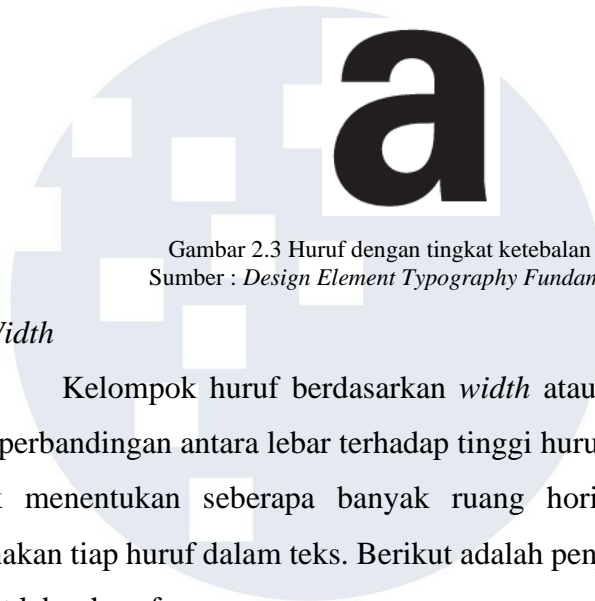
Keluarga huruf dalam *typeface* merujuk pada gaya huruf yang memberikan variasi bentuk tanpa menghilangkan karakter visual dasarnya. Menurut Landa (2019, h.40), gaya huruf dapat dikategorikan ke dalam beberapa kelompok, meliputi *weight* atau ketebalan, *width* atau proporsi lebar huruf, dan *angle* yang berkaitan dengan kemiringan tampilan huruf. Penjabaran kategori keluarga huruf sebagai berikut:

A. *Weight*

Kelompok huruf berdasarkan *weight* atau berat mengacu pada ketebalan goresan garis yang membentuk karakter huruf. Hal ini bertujuan untuk menentukan tingkat kejelasan, penekanan, hingga keperluan aspek hirarki visual dalam sebuah teks. Berikut adalah penjabaran lebih lanjut terkait ketebalan huruf:

1. *Bold*

Bold merupakan variasi tampilan visual huruf dengan goresan garis tebal dan menciptakan kesan kuat dan mencolok. Variasi *bold* lebih sering digunakan sebagai *headline* atau judul, dan juga untuk memberikan penekanan dalam sebuah teks.



Gambar 2.3 Huruf dengan tingkat ketebalan tinggi
Sumber : *Design Element Typography Fundamentals*

B. *Width*

Kelompok huruf berdasarkan *width* atau proporsi mengacu pada perbandingan antara lebar terhadap tinggi huruf. Hal ini bertujuan untuk menentukan seberapa banyak ruang horizontal yang akan digunakan tiap huruf dalam teks. Berikut adalah penjabaran lebih lanjut terkait lebar huruf:

1. *Normal*

Normal merupakan variasi tampilan visual huruf dengan proporsi yang seimbang, sehingga umum digunakan dalam teks utama karena mudah untuk dibaca.



Gambar 2.4 Huruf dengan proporsi normal atau regular
Sumber : *Design Element Typography Fundamentals*

2.2.3 Sistem Karakter

Menurut Cullen (2012, h.33), karakter merupakan elemen dalam tipografi yang meliputi huruf, angka, dan tanda baca. Dalam sebuah *typeface*

terdiri atas beragam karakter yang memiliki fungsi spesifik dalam penulisan. Karakter-karakter tersebut meliputi *letterforms* atau huruf, *number* atau angka, dan *punctuation mark* atau tanda baca yang saling membentuk kesatuan sistem tipografi. Penjabaran tentang sistem karakter sebagai berikut:

A. Uppercase

Uppercase mengacu pada bentuk huruf kapital yang memiliki bentuk tinggi seragam antara satu huruf dengan huruf lainnya.

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

Gambar 2.5 Tampilan huruf *uppercase*
Sumber : *Design Element Typography Fundamentals*

B. Lowercase

Lowercase mengacu pada bentuk huruf kecil yang ukurannya lebih rendah dibandingkan huruf *uppercase*. Berbeda dari huruf *uppercase*, huruf *lowercase* memiliki bentuk huruf yang bervariasi dan penerapan anatomi huruf yang naik-turun.

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

Gambar 2.6 Tampilan huruf *lowercase*
Sumber : *Design Element Typography Fundamentals*

C. Small Caps

Small caps atau huruf kapital kecil mengacu pada bentuk huruf kapital yang memiliki ketinggian dan tingkat ketebalan serupa dengan huruf *lowercase*. Pada umumnya, huruf *small caps* digunakan untuk menuliskan akronim atau singkatan di dalam sebuah teks. Hal ini bertujuan untuk menggantikan peran huruf *uppercase* yang terlihat terlalu besar ketika dibandingkan dengan huruf *lowercase*.

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

Gambar 2.7 Tampilan huruf *small caps*
Sumber : *Design Element Typography Fundamentals*

D. Numeral

Numeral mengacu pada bentuk visual dari angka atau bilangan yang dirancang sebagai bagian integral dari suatu *typeface*. *Numeral* berperan sebagai bentuk grafis yang memungkinkan sebuah

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

E. Punctuation Marks

$$+ < = > | \sim \neg \pm \times \div / ^ { + - } = \partial \Delta \Pi \Sigma - \forall \infty \int \approx \neq \leq \geq$$

! " # % & ' () * , - . / : ; ? @ [\] _ { } ¡ « · » ¿

“ ” ‘ ’ — — “ ” , “ ” , , † ‡ • … ‰ ‹ › ? () () ‹ ›

2.2.4 Anatomi Huruf

Dalam perancangan *typeface*, sebuah huruf tersusun atas struktur atau bagian tubuh sehingga dapat berdiri utuh dan terbaca. Struktur atau bagian tubuh huruf tersebut disebut juga sebagai anatomi huruf. Menurut Ambrose dan Harris (2011, h.41), karakter dalam tipografi tersusun atas atribut dan bentuk yang memiliki istilahnya masing-masing selayaknya tubuh manusia. Penjabaran mengenai anatomi huruf dijabarkan sebagai berikut:

A. Struktur Utama Huruf

Struktur utama huruf merupakan bagian mendasar dalam dalam konstruksi huruf. Bagian tersebut meliputi:

1. *Stem*

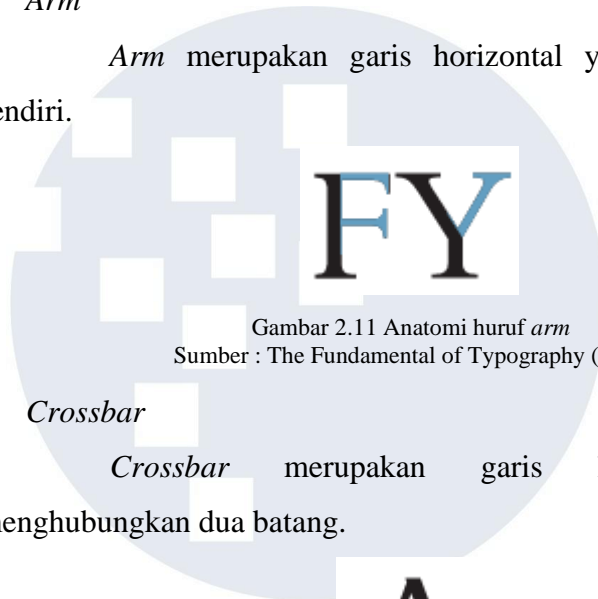
Stem merupakan batang utama vertikal atau diagonal pada sebuah huruf.



Gambar 2.10 Anatomi huruf *stem*
Sumber : The Fundamental of Typography (2ed.)

2. *Arm*

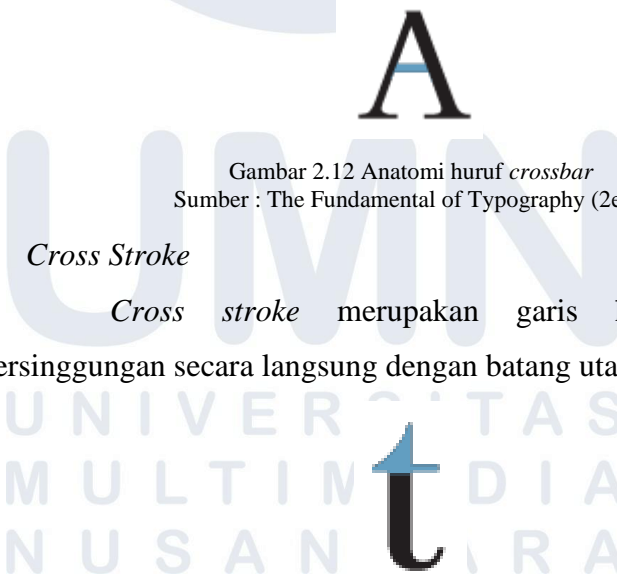
Arm merupakan garis horizontal yang dapat berdiri sendiri.



Gambar 2.11 Anatomi huruf *arm*
Sumber : The Fundamental of Typography (2ed.)

3. *Crossbar*

Crossbar merupakan garis horizontal yang menghubungkan dua batang.



Gambar 2.12 Anatomi huruf *crossbar*
Sumber : The Fundamental of Typography (2ed.)

4. *Cross Stroke*

Cross stroke merupakan garis horizontal yang bersinggungan secara langsung dengan batang utama atau *stem*.



Gambar 2.13 Anatomi huruf *cross stroke*
Sumber : The Fundamental of Typography (2ed.)

5. *Leg*

Leg merupakan goresan garis bawah huruf. Bagian ini dapat ditemukan pada huruf “K” atau “R”.



Gambar 2.14 Anatomi huruf *leg*
Sumber : The Fundamental of Typography (2ed.)

6. *Tail*

Serupa dengan bagian *leg*, *tail* merupakan goresan garis menurun yang terletak di bawah huruf. Bagian ini dapat ditemukan pada huruf “Q”.



Gambar 2.15 Anatomi huruf *tail*
Sumber : The Fundamental of Typography (2ed.)

7. *Apex*

Apex merupakan titik pertemuan pada bagian atas huruf. Bagian dapat ditemukan pada huruf “A”.



Gambar 2.16 Anatomi huruf *apex*
Sumber : The Fundamental of Typography (2ed.)

8. *Vertex*

Vertex merupakan titik pertemuan pada bagian bawah huruf. Bagian ini dapat ditemukan pada huruf “V”.

B. Elemen Kurva dan Bentuk Lengkung

Elemen kurva dan bentuk lengkung merupakan bagian yang membentuk kontur melengkung dan ruang di dalam huruf. Bagian tersebut meliputi:

F. *Bowl*

Bowl merupakan garis yang berbentuk melingkar dan menutup atau mengurung ruang. Bagian ini dapat ditemukan pada huruf “b”, “d”. dan “o”.



Gambar 2.17 Anatomi huruf *bowl*
Sumber : The Fundamental of Typography (2ed.)

G. *Counter*

Counter merupakan ruang kosong yang terbentuk di dalam *bowl*. Bagian ini dapat ditemukan pada huruf “a”, “e”, atau “o”.



Gambar 2.18 Anatomi huruf *counter*
Sumber : The Fundamental of Typography (2ed.)

H. *Loop*

Loop merupakan bentuk melingkar yang terletak cenderung di bawah. Bagian ini dapat ditemukan pada huruf “g”.



Gambar 2.19 Anatomi huruf *loop*
Sumber : The Fundamental of Typography (2ed.)

I. *Link*

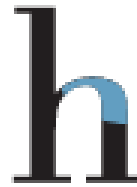
Link merupakan garis yang berperan sebagai penghubung antara *bowl* atas dan bawah. Bagian ini juga dapat ditemukan pada huruf “g”.



Gambar 2.20 Anatomi huruf *link*
Sumber : The Fundamental of Typography (2ed.)

J. *Shoulder*

Shoulder merupakan goresan garis melengkung menuju bagian *leg* pada huruf *lowercase*. Bagian ini dapat ditemukan pada huruf “n”, “h”, dan “m”.



Gambar 2.21 Anatomi huruf *shoulder*
Sumber : The Fundamental of Typography (2ed.)

K. *Crotch*

Crotch merupakan titik dalam yang berperan sebagai penghubung antara dua garis miring. Bagian ini dapat ditemukan pada huruf “V” dan “Y”.



Gambar 2.22 Anatomi huruf *crotch*
Sumber : The Fundamental of Typography (2ed.)

L. *Spine*

Spine merupakan lengkungan horizontal atau diagonal pada sebuah huruf. Bagian ini dapat ditemukan pada huruf “S”.



Gambar 2.23 Anatomi huruf *spine*
Sumber : The Fundamental of Typography (2ed.)

C. Elemen Dekoratif dan Tambahan

Elemen dekoratif merupakan bagian kecil yang menciptakan keunikan visual pada huruf. Bagian tersebut meliputi:

1. *Ear*

Ear merupakan goresan garis kecil menonjol pada huruf. Bagian ini dapat ditemukan pada huruf “g”, “r”, dan “f”.



Gambar 2.24 Anatomi huruf *ear*
Sumber : The Fundamental of Typography (2ed.)

2. *Finial*

Finial merupakan tambahan garis kecil ornamental pada huruf. Bagian ini dapat ditemukan pada huruf “a” dan “f”.



Gambar 2.25 Anatomi huruf *finial*
Sumber : The Fundamental of Typography (2ed.)

3. *Chin*

Chin merupakan bentuk *terminal* miring pada huruf. Bagian ini dapat ditemukan pada huruf “G”.



Gambar 2.26 Anatomi huruf *chin*
Sumber : The Fundamental of Typography (2ed.)

4. *Swash*

Swash merupakan goresan garis panjang dan melengkung yang sering digunakan pada huruf dekoratif.



Gambar 2.27 Anatomi huruf *swash*
Sumber : The Fundamental of Typography (2ed.)

5. *Spur*

Spur merupakan garis kecil menonjol di ujung batang huruf melingkar. Bagian ini dapat ditemukan pada huruf “b”.



Gambar 2.28 Anatomi huruf *spur*
Sumber : The Fundamental of Typography (2ed.)

D. Elemen Tambahan pada Proporsi dan Arah

Elemen tambahan pada proporsi dan arah merupakan bagian huruf yang berkaitan dengan tinggi, arah, dan kemiringan suatu huruf. Bagian tersebut meliputi:

1. *Ascender*

Ascender merupakan bagian garis dari huruf *lowercase* yang menjulang ke atas melebihi *x-height*, namun tidak melebihi *capline*. Bagian ini dapat ditemukan pada huruf “b”, “d”, “f”, “h”, “k”, “l”.



Gambar 2.29 Anatomi huruf *ascender*
Sumber : The Fundamental of Typography (2ed.)

2. *Descender*

Descender merupakan bagian garis dari huruf *lowercase* yang menurun ke bawah melebihi garis *baseline*. Bagian ini dapat ditemukan pada huruf “g”, “j”, “p”, “q”, dan “y”.



Gambar 2.30 Anatomi huruf *descender*
Sumber : The Fundamental of Typography (2ed.)

3. *Stress*

Stress merupakan orientasi atau arah kemiringan goresan pada karakter dengan tampilan visual melengkung. Bagian ini juga menjadi penentu dari gaya visual *typeface*.



Gambar 2.31 Anatomi huruf *stress*
Sumber : The Fundamental of Typography (2ed.)

E. Elemen Akhir Huruf

Elemen akhir huruf merupakan bagian huruf yang menjadi ujung dari goresan pada huruf dan mempengaruhi gaya *typeface*. Bagian ini meliputi:

1. *Terminal*

Terminal merupakan ujung akhir goresan pada huruf yang berbentuk runcing, melengkung, atau bulat.



Gambar 2.32 Anatomi huruf *terminal*
Sumber : The Fundamental of Typography (2ed.)

2. *Serif*

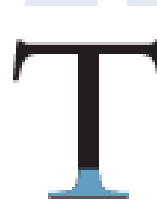
Serif merupakan garis kecil yang terletak di ujung batang utama huruf. Bagian ini berfungsi untuk menambah karakter sekaligus meningkatkan keterbacaan.



Gambar 2.33 Anatomi huruf *serif*
Sumber : The Fundamental of Typography (2ed.)

3. *Bracket*

Bracket merupakan bentuk transisi antara batang atau *stem* dengan *serif*.



Gambar 2.34 Anatomi huruf *bracket*
Sumber : The Fundamental of Typography (2ed.)

4. *Barb/Beak*

Barb/beak merupakan bentuk khusus dari serif pada bagian tertentu huruf. Bagian ini dapat ditemukan pada huruf “T” atau “E”.



Gambar 2.35 Anatomi huruf *barb/beak*
Sumber : The Fundamental of Typography (2ed.)

F. Elemen Kombinasi Huruf

Elemen kombinasi huruf merupakan bagian yang tercipta dari penggabungan atau variasi bentuk huruf. Contohnya adalah sebagai berikut:

1. *Ligature*

Ligature merupakan goresan garis yang tercipta dari penggabungan dua huruf. Bagian tersebut dapat ditemukan pada kombinasi huruf “fi” atau “fl”.



Gambar 2.36 Anatomi huruf *ligature*
Sumber : The Fundamental of Typography (2ed.)

G. Sistem Garis

Sistem garis merupakan garis imajiner yang menjadi acuan dalam menentukan tinggi dan posisi antara satu karakter dengan karakter lainnya.



Gambar 2.37 Sistem garis dalam tipografi
Sumber : *Design Element Typography Fundamentals*

Sehingga, sistem garis berperan penting dalam mempertahankan proporsi dan keteraturan visual antarhuruf, terutama dalam hal penyusunan teks. Bagian ini meliputi:

1. *Baseline*

Baseline merupakan garis imajiner yang menjadi batas bawah bagi sebagian besar huruf *uppercase* atau *lowercase* tanpa *descender*.

2. *Capline*

Capline merupakan garis imajiner yang menjadi batas atas untuk huruf *uppercase*. Garis imajiner bagian atas disebut juga sebagai *cap height*.

3. *Meanline*

Meanline merupakan garis imajiner yang menjadi batas atas untuk huruf *lowercase*. Selain itu, *meanline* juga berperan sebagai pembatas antara tubuh utama huruf *lowercase* dengan bagian *ascender*.

4. *X-Height*

X-height merupakan jarak vertikal antara *baseline* dengan *meanline*. Ukuran dari *x-height* berperan dalam menentukan proporsi huruf *lowercase* dan berpengaruh terhadap keterbacaan teks.

5. *Ascender Line*

Ascender line merupakan garis horizontal yang berada pada titik tertinggi dalam kelompok huruf.

6. *Descender Line*

Descender line merupakan garis horizontal yang berada pada titik terendah dalam kelompok huruf.

2.2.5 Faktor Penyusun Huruf

Dalam tipografi, ruang atau *space* memiliki peran penting selayaknya bentuk huruf. Ruang dan huruf memiliki kaitan yang erat dalam

menciptakan sebuah kesan visual, mempengaruhi estetika, dan juga keterbacaan teks sebagai aspek terpenting. Dalam menciptakan ruang, perancangan huruf juga perlu melalui tahapan pengaturan jarak atau *spacing*. Menurut Cullen (2012, h.86), *spacing* atau pengaturan jarak merupakan sebuah proses penyesuaian dan perbaikan jarak antarkarakter, antarbaris, hingga antarparagraf. Terdapat beberapa istilah yang umum digunakan dalam pengaturan jarak antarkarakter, yaitu:

a. *Normal Spacing*

Normal spacing merupakan pengaturan jarak antarkarakter yang menciptakan kesan rata dan seimbang pada teks.

b. *Tight Spacing*

Tight spacing merupakan pengaturan jarak antarkarakter yang menciptakan kesan padat dan rapat pada teks.

c. *Loose Spacing*

Loose spacing merupakan pengaturan jarak antarkarakter yang menciptakan kesan renggang dan ringan pada teks.

2.2.5.1 Ruang dan Jarak dalam Huruf

Menurut Cullen (2012, h.86), tujuan utama dalam penataan jarak antarkarakter adalah untuk menciptakan keseimbangan dan konsistensi visual. Jarak antarkarakter yang terlalu rapat atau renggang, dapat mengakibatkan keterbacaan teks menurun karena teks terlihat terjepit atau terpisah. Oleh karena itu, kepekaan dalam melihat menjadi aspek krusial dalam mengatur jarak antarkarakter. Hal ini disebabkan oleh tidak adanya aturan pasti yang berlaku untuk segala situasi berbeda. Selain itu, setiap karakter juga memerlukan penyesuaian yang berbeda.

Dalam tipografi, terdapat beberapa tahapan yang perlu dilakukan dalam mengatur jarak antarkarakter. Hal ini meliputi *kerning*, *tracking*, dan *leading*, dengan penjabaran sebagai berikut:

A. *Kerning*

Kerning merupakan proses penyesuaian jarak yang mencakup kombinasi dua karakter tertentu agar tampak seimbang secara visual.

Penyesuaian tersebut bertujuan untuk menghilangkan jarak yang tidak diinginkan, sehingga teks terlihat harmonis. Beberapa kombinasi huruf standar sering terlihat terlalu rapat atau renggang, seperti “Ty”, “Va”, “Wi”, atau “Ye”, sehingga perlu penyesuaian agar terlihat harmonis.



Gambar 2.38 Pengaturan *kerning* dalam tipografi
Sumber : *Design Element Typography Fundamentals*

Hal tersebut juga berlaku pada angka, khususnya angka satu (1) yang memerlukan penyesuaian dengan angka lainnya. Selain itu, tanda baca seperti tanda hubung, tanda kurung, dan garis miring juga penanganan serupa.

B. *Tracking*

Tracking merupakan proses penyesuaian jarak yang mencakup antarkarakter secara keseluruhan dalam satu kata, baris, hingga paragraf. Pada umumnya, jarak standar telah ditetapkan untuk sebuah *typeface*. Akan tetapi, penyesuaian tetap diperlukan untuk menjaga keterbacaan huruf dan teks.



Gambar 2.39 Pengaturan *tracking* dalam tipografi
Sumber : *Design Element Typography Fundamentals*

Dalam penerapannya, huruf *uppercase* atau angka sering membutuhkan *tracking* yang lebih longgar agar mudah dikenali. Sedangkan huruf *lowercase* tidak membutuhkan banyak ruang

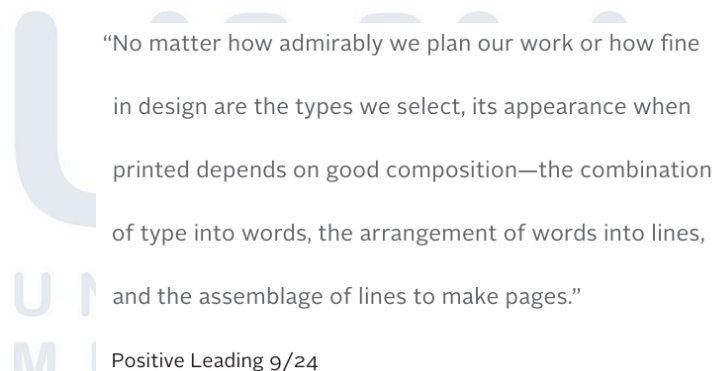
tambahan karena bentuknya yang bervariasi, sehingga telah memenuhi prinsip *readability*. Akan tetapi, penentuan *tracking* yang terlalu berlebihan pada paragraf dapat berpengaruh pada ritme membaca yang terganggu dan menyebabkan teks sulit dipahami.

C. *Leading*

Leading merupakan jarak vertikal antara satu garis *baseline* dengan garis *baseline* berikutnya. Penerapan *leading* dalam menentukan jarak vertikal sangat dipengaruhi oleh ukuran huruf, tinggi *x-height*, dan panjang baris teks. Contoh penerapan *leading* dapat ditemukan pada huruf dengan bagian *ascender* dan *descender*. Huruf tersebut membutuhkan *leading* atau jarak antarbaris yang lebih besar agar tidak saling bertumpukan. Sebaliknya, dengan teks dengan baris pendek dapat menggunakan jarak yang lebih rapat. Terdapat tiga jenis *leading* yang didasarkan pada perbandingan antara jarak antarbaris dengan ukuran huruf, yaitu:

a. *Positive Leading*

Positive leading merupakan ukuran jarak antarbaris yang lebih besar dari ukuran huruf.



Gambar 2.40 Penerapan *positive leading* dalam tipografi
Sumber : *Design Element Typography Fundamentals*

b. *Solid Leading*

Solid leading merupakan ukuran jarak antarbaris sama dengan ukuran huruf.

"No matter how admirably we plan our work or how fine in design are the types we select, its appearance when printed depends on good composition—the combination of type into words, the arrangement of words into lines, and the assemblage of lines to make pages."

Solid Leading 9/9

Gambar 2.41 Penerapan *solid leading* dalam tipografi
Sumber : *Design Element Typography Fundamentals*

c. *Negative Leading*

Negative leading merupakan ukuran jarak antarbaris yang lebih kecil dari ukuran huruf.

"No matter how admirably we plan our work or how fine in design are the types we select, its appearance when printed depends on good composition—the combination of type into words, the arrangement of words into lines, and the assemblage of lines to make pages."

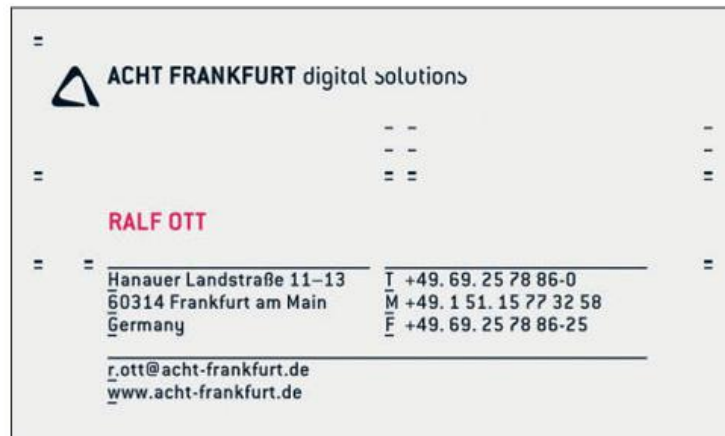
Negative Leading 9/6

Gambar 2.42 Penerapan *negative leading* dalam tipografi
Sumber : *Design Element Typography Fundamentals*

Jarak antarbaris yang terlalu besar atau renggang mengakibatkan teks terlihat terpisah dan sulit untuk diikuti, sedangkan jarak antarbaris yang terlalu kecil atau rapat mengakibatkan teks terlihat padat dan melelahkan untuk dibaca. Oleh karena itu, penyesuaian *leading* harus dilakukan secara proporsional agar teks tetap nyaman dibaca dan memiliki alur visual yang baik.

2.2.5.2 Hierarki Teks

Menurut Cullen (2015, h.104), hierarki berfungsi untuk mengatur tata letak teks sehingga menciptakan sebuah hubungan saling melengkapi melalui perbedaan yang kontras. Pendapat tersebut menjelaskan bahwa penataan teks dengan menyesuaikan tingkat prioritasnya mampu menciptakan fokus dan daya tarik visual, sehingga pembaca memiliki alur yang jelas dalam memahami sebuah informasi.



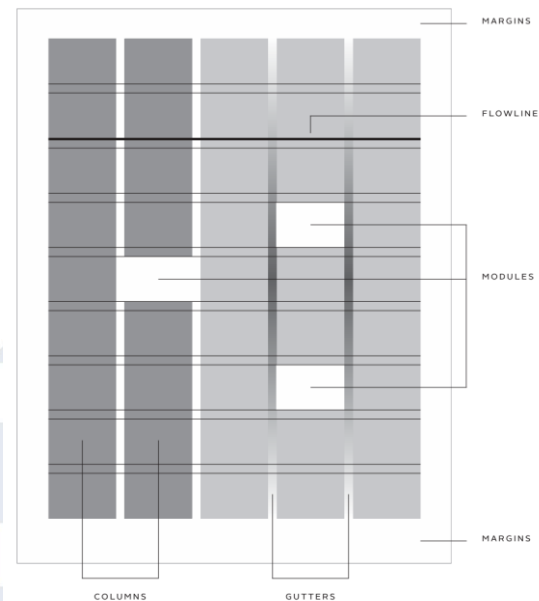
Gambar 2.43 Penerapan hierarki dalam tipografi
Sumber : *Design Element Typography Fundamentals*

Dalam konteks tipografi, penataan hierarki dapat dilakukan dengan mengatur kombinasi ukuran huruf, gaya huruf, hingga kombinasi *typeface*.

2.2.5.3 Sistem *Grid*

Dalam mewujudkan suatu hierarki yang berfungsi dalam mengatur arah pembaca dalam memahami informasi, sistem *grid* memiliki peran penting dalam penataan suatu teks. Menurut Cullen (2015, h.127), sistem *grid* merupakan pembagian ruang vertikal dan horizontal yang menyusun komposisi. Sistem *grid* memungkinkan desainer untuk memperoleh arahan melalui garis maya dalam menentukan pilihan ukuran dan posisi bagi elemen tipografi.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 2.44 Sistem *grid* dalam tipografi
 Sumber : *Design Element Typography Fundamentals*

Selain itu, sistem *grid* juga mampu untuk mempertahankan keteraturan dan konsistensi dalam merancang elemen tipografi. Dalam penerapannya, *grid* memiliki elemen penyusun dan beberap tipe yang berbeda sesuai dengan kebutuhan penyajian konten.

A. Elemen *grid*

Grid berperan penting dalam penataan area konten secara horizontal dan vertikal melalui elemen-elemen di dalamnya, beberapa di antaranya sebagai berikut:

1. *Collumns*

Collumns atau kolom adalah panduan yang menentukan ruang ke dalam satu atau beberapa bagian secara vertikal. Kolom berperan penting dalam menentukan area aktif untuk pengisian konten dan opsi pemosisian. Sebagai contoh, *grid* satu kolom lebih cocok untuk digunakan pada teks panjang. Atau *grid* dengan beberapa kolom yang menawarkan area yang berisi elemen variative, seperti kombinasi antara tipografi dengan ilustrasi atau foto.

2. *Gutters*

Gutters atau area atau saluran kecil yang terbentuk dari adanya jarak antar kolom dalam sebuah *grid*. *Gutter* berperan penting dalam mempertahankan elemen yang sejajar agar tidak saling terbentur.

3. *Flowlines*

Flowlines garis alir merupakan panduan yang menentukan ruang ke dalam beberapa bagian secara horizontal. Garis alir berperan penting dalam menentukan posisi awal dari suatu teks.

4. *Margins*

Margins merupakan area kosong yang berada di sekitar kolom. *Margin* berperan penting dalam membatasi area isi konten dengan garis tepi sebuah bidang. Selain itu, *margins* juga dapat berperan dalam menciptakan sebuah keseimbangan visual.

5. *Modules*

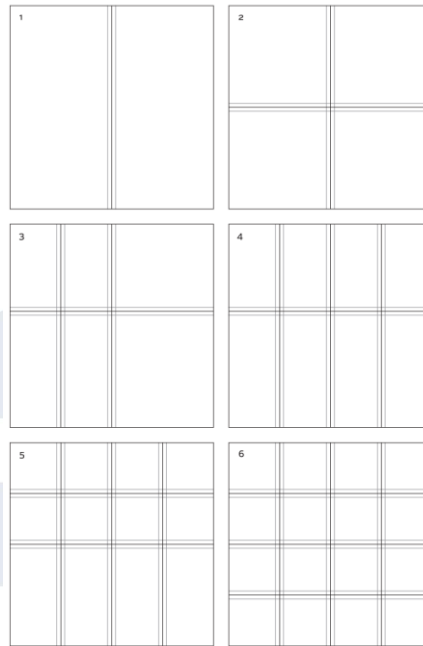
Modules merupakan area yang tercipta dalam kolom dan berfungsi baik sebagai area berisi konten, maupun ruang kosong.

B. Tipe *grid*

Menurut Carter (2015, h.71), terdapat beberapa pilihan *grid* yang dapat digunakan dalam merancang elemen tipografi. Beberapa pilihan *grid* tersebut dijabarkan sebagai berikut:

1. *Modular grid*

Modular grids merupakan kombinasi antara kolom dan garis yang terbagi secara merata. Model *grid* semacam ini memiliki kelebihan tersendiri yang memungkinkan desainer untuk menentukan secara bebas area konten dan ruang kosong diinginkan. Area yang akan diisi oleh konten tersebut disebut juga dengan istilah *modul*.



Gambar 2.45 Penerapan *modular grid*
Sumber : *Design Element Typography Fundamentals*

Pemilihan penggunaan grid disesuaikan kembali dengan kebutuhan konten dan penataan tipografi yang akan disajikan kepada pembaca. Penerapan *grid* dalam menyajikan sebuah konten sebaiknya tidak menjadi sesuatu yang membatasi. Sebaliknya, penggunaan *grid* bertujuan untuk menjadi suatu faktor yang adaptif untuk mengekspresikan suatu teks.

2.3 Font

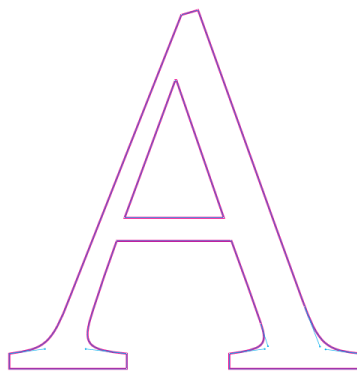
Pada masa penataan huruf dengan logam, fon dikenal sebagai satu set karakter lengkap dari sebuah rupa huruf atau *typeface* yang meliputi ukuran dan gaya. Dalam artian lain, fon juga dikenal sebagai keluarga huruf atau *type family* yang terdiri atas jenis huruf seperti *light*, *regular*, dan *bold*. Menurut Ambrose dan Harris (2011, h.40), fon merujuk pada alat yang digunakan untuk memproduksi *typeface* atau rupa huruf. Seiring dengan perkembangan zaman, hal ini sejalan dengan pendapat Cullen (2012, h.43), bahwa secara digital, fon mengacu pada berkas komputer yang memungkinkan sebuah *typeface* diproduksi dan digunakan. Dengan demikian, fon dapat dipahami sebagai berkas yang memungkinkan sebuah *typeface* dapat digunakan sesuai kebutuhan dan ditampilkan dalam berbagai media.

2.3.1 Dasar Penyusun Fon

Dalam konteks digital, terdapat dua acara yang umum digunakan untuk menyimpan berkas fon, yaitu dalam format *vector* dan *raster*. Menurut Ambrose dan Haris (2011, h.154), setiap format memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing dalam penerapannya.

A. *Vector*

Vector merupakan bentuk huruf yang tersusun atas sekumpulan koordinat dan nilai matematis. Format *vector* yang berbasis perhitungan matematis tersebut memungkinkan pengguna untuk merubah ukuran dengan bebas tanpa menurunkan kualitas dan tingkat ketajaman visualnya.



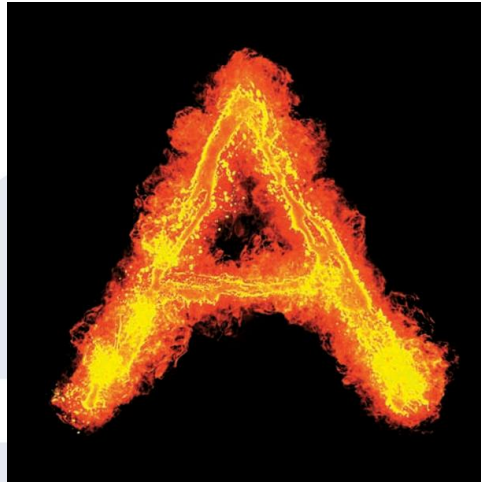
Gambar 2.46 Tampilan *vector*
Sumber : *The Fundamental of Typography*

Sehingga, berkas fon lebih mudah untuk didistribusikan dan cukup dengan satu berkas fon utama saja dapat menghasilkan teks dalam berbagai ukuran. Akan tetapi, format *vector* memiliki keterbatasan pada penyusun bentuknya yang terdiri atas garis-garis tegas dan linier. Hal ini dapat menyebabkan hambatan dalam penambahan tekstur atau elemen grafis jika masih dalam format *vector*.

B. *Raster*

Raster merupakan bentuk huruf yang tersusun atas piksel selayaknya hasil gambar dalam fotografi. Huruf dengan format *vector* dapat dikonversi ke dalam format *raster* yang memungkinkan

penerapan grafis atau efek visual pada huruf. Proses konversi tersebut pada umumnya diterapkan huruf yang akan digunakan pada judul atau tampilan layar.



Gambar 2.47 Tampilan *raster*
Sumber : *The Fundamental of Typography*

Akan tetapi, kekurangan dari huruf dengan format *raster* adalah huruf tidak dapat diedit kembali sebagai huruf atau kata. Hal ini disebabkan oleh huruf telah berubah menjadi gambar yang tersusun atas piksel dan informasi warna. Selain itu, format *raster* memiliki ukuran tetap, sehingga huruf yang telah berwujud gambar tidak dapat diperbesar yang berpengaruh pada penurunan kualitas tampilan visual.

2.3.2 Format Fon

Menurut Landa (2019, h.38), terdapat beberapa format berkas digital yang digunakan untuk menyimpan dan menggunakan fon dalam sistem komputer, yaitu *type 1*, *TrueType*, dan *OpenType*. Penjabaran beberapa format tersebut sebagai berikut:

A. *Type 1*

Type 1 merupakan standar format global untuk jenis huruf digital yang dapat digunakan di seluruh *platform* komputer. Selain itu, format ini dapat dicetak di mayoritas mesin pencetak atau *printer*.

B. *TrueType*

TrueType merupakan standar jenis huruf digital yang telah terintegrasi dalam sistem operasi Windows dan Mac OS.

C. *OpenType*

OpenType merupakan format fon yang memiliki kompatibilitas lintas *platform*, mampu mendukung set karakter yang lebih banyak, serta tersedia fitur tambahan, seperti *small caps*, *ligature*, dan dukungan multi-bahasa dalam satu berkas fon tunggal.

2.4 Desain Grafis

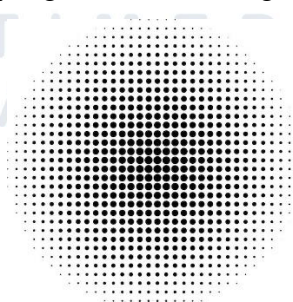
Menurut Landa (2019, h.1), desain grafis adalah cabang dari seni visual profesional yang berperan sebagai sarana komunikasi visual untuk menyampaikan pesan, memudahkan pembacaan informasi, hingga mempengaruhi khalayak. Desain grafis memiliki peran yang cukup luas dalam berbagai lini kehidupan, meliputi kepentingan komersial suatu perusahaan, kepentingan sosial seperti kampanye atau organisasi non-profit, pendidikan, hiburan, hingga politik

2.4.1 Elemen Desain

Menurut Landa (2019, h.38), dasar dari elemen desain yang berguna untuk mengkomunikasikan konsep visual terdiri atas beberapa hal. Elemen tersebut meliputi titik, garis, bentuk, dan tekstur. Berikut penjabaran dari setiap elemen desain:

2.4.1.1 Titik

Titik merupakan bagian atau unit terkecil dari garis dan pada umumnya berbentuk lingkaran. Dalam wujud digital, titik tersusun atas *pixel* berbentuk persegi yang membentuk lingkaran.

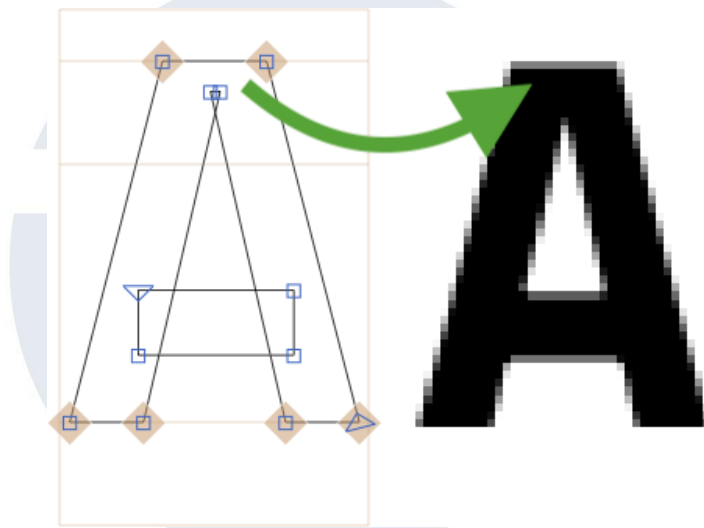


Gambar 2.48 Titik

Sumber : <https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2...>

2.4.1.2 Garis

Garis merupakan wujud dari perpanjangan titik yang dapat berbentuk lurus, melingkar, atau bahkan memiliki sudut. Garis berperan membentuk dan mendefinisikan suatu wujud, batas, tepi, maupun area dalam sebuah komposisi.



Gambar 2.49 Garis

Sumber : <https://glyphsapp.com/learn/creating-a-variable-font...>

2.4.1.3 Bentuk

Bentuk merupakan sebuah gambaran umum dari suatu objek yang divisualisasikan dalam wujud area tertutup pada bidang dua dimensi yang terbentuk baik sebagian maupun sepenuhnya melalui garis atau *outline*, isian warna, hingga tekstur.



Gambar 2.50 Bentuk

Sumber : <https://www.kompas.com/skola/read/2023/03/28/120000169/7-gaya-dan...>

Bentuk pada dasarnya dikategorikan menjadi tiga, yaitu persegi, segitiga, dan lingkaran, serta dapat memiliki sifat seperti geometris, organis, hingga abstrak.

2.4.1.4 Warna

Menurut Kahfi (2021, h.7), warna merupakan kesan yang diperoleh mata dari pantulan cahaya pada benda. Dalam penerapannya, warna memiliki peran penting dalam membangkitkan emosi dan juga sebagai representasi dari sebuah kepribadian. Selain itu, warna juga memudahkan konsumen dalam menciptakan asosiasi *brand* dan sebagai pembeda dengan kompetitor. Menurut Lupton dan Philips (2015, h.84), warna memiliki beberapa aspek, diantaranya sebagai berikut:

A. *Hue*

Hue merupakan posisi warna dalam spektrum atau identitas dasar dari suatu warna, seperti merah, biru, kuning. Dalam penerapannya, *hue* berperan dalam menentukan nuansa yang ingin diciptakan, seperti merah yang menggambarkan keberanian atau aktif, atau biru yang menggambarkan kesan tenang dan segar.



Gambar 2.51 *Hue*

Sumber : <https://www.pinterest.com/pin/the-7-essential-elements-of-design...>

B. *Intensity*

Intensity merupakan tingkat kecerahan atau kekusaman yang tercipta pada suatu warna. Warna dapat menjadi lebih kusam dengan penambahan hitam atau putih, serta untuk menetralkannya dengan ke arah abu-abu.



Gambar 2.52 *Intensity*

Sumber : <https://www.pinterest.com/pin/the-7-essential-elements-of-design...>

C. *Value*

Value merupakan tingkat terang atau gelap dari suatu warna. Variasi ini membantu untuk menciptakan kontras dan kedalaman.

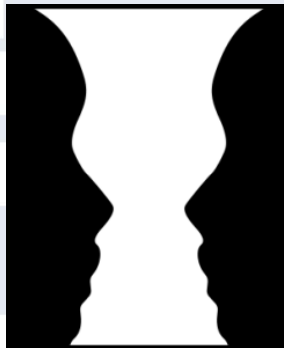


Gambar 2.53 Value

Sumber : <https://www.pinterest.com/pin/the-7-essential-elements-of-design...>

2.4.1.5 Figure/Ground

Figure atau *ground* yang dikenal juga sebagai ruang positif dan negatif, merupakan sebuah prinsip yang merujuk pada hubungan antara bentuk dengan latar pada bidang dua dimensi.



Gambar 2.54 Figure/ground

Sumber : <https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2F...>

Prinsip ini bertujuan untuk membedakan bentuk yang figur atau area positif, serta lebih mudah dikenali, dan bentuk yang menjadi latar atau disebut juga area negatif.

2.4.2 Prinsip Desain

Prinsip desain merupakan panduan dasar yang digunakan oleh desainer untuk menciptakan sebuah desain yang efektif dalam penyampaian pesan, estetis dari segi visual, dan fungsional. Menurut Landa (2019, h.25), prinsip desain meliputi *hierarchy*, *alignment*, *unity*, dan *space*. Penjabaran tiap prinsip desain sebagai berikut:

2.4.2.1 Hierarchy

Hirarki visual merupakan sebuah prinsip dalam desain grafis yang mengatur susunan dan penekanan elemen grafis berdasarkan tingkat kepentingan informasi, sehingga mampu mengarahkan perhatian audiens secara terstruktur. Dalam penerapannya, hirarki digunakan untuk

mengatur posisi, ukuran, warna, bentuk, ruang, serta penggunaan kontras.

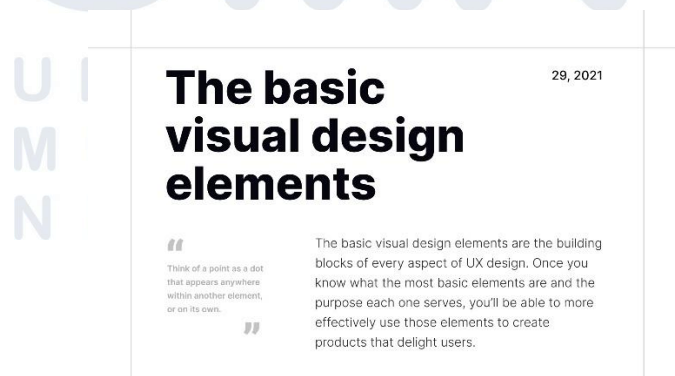


Gambar 2.55 *Hierarchy* dalam tipografi
Sumber : <https://desain-komunikasi-visual-s1.stekom.ac.id/artikel/tiga-level...>

Hal ini bertujuan untuk memusatkan perhatian audiens pada elemen tertentu yang menjadi fokus utama dan mengatur alur perhatian audiens melalui komposisi yang digunakan.

2.4.2.2 *Alignment*

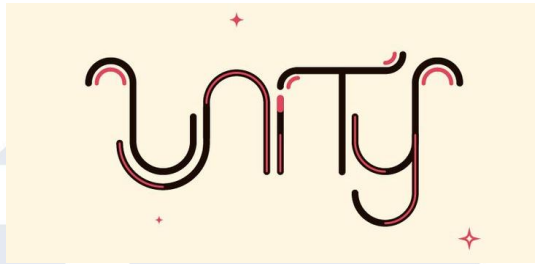
Alignment atau penyelarasan merupakan prinsip yang mengatur keselarasan elemen-elemen desain, sehingga setiap elemen menyatu, saling berhubungan, dan terstruktur.



Gambar 2.56 *Alignment* dalam tipografi
Sumber : <https://app.uxcel.com/courses/typography-basics/typographic...>

2.4.2.3 Unity

Unity atau kesatuan merupakan prinsip yang mengatur elemen grafis agar tampak terhubung dan menyatu melalui repetisi atau konfigurasi.



Gambar 2.57 *Unity* dalam tipografi

Sumber : <https://www.pinterest.com/pin/175992297921397264...>

Prinsip kesatuan tercapai ketika elemen-elemen desain memiliki hubungan visual yang konsisten, sehingga komposisi dipersepsikan sebagai satu kesatuan yang utuh.

2.4.2.4 Space

Space atau ruang merupakan prinsip yang mengatur jarak antar elemen visual, sehingga tercipta kesan keseimbangan, pesan yang ingin disampaikan lebih jelas dan terstruktur.



Gambar 2.58 *Spacing* dalam tipografi

Sumber : <https://www.creativebloq.com/advice/use-spacing-effectively...>

Meskipun terlihat kosong, adanya penerapan prinsip ruang dalam desain dapat mengarahkan pandangan audiens dari satu elemen ke elemen desain lainnya.

2.5 Museum

Menurut Hendrik (2020, h.28), museum merupakan sebuah lembaga yang berperan untuk melindungi, mengembangkan, dan memanfaatkan koleksi yang dimiliki dan disampaikan kepada masyarakat untuk kepentingan layanan pendidikan, kepentingan sosial, IPTEK, kebudayaan atau pariwisata. Menurut Sinaga, et. al (2021, h.207), museum tidak hanya berfungsi sebagai tempat untuk mengumpulkan benda bersejarah atau pusat kajian ilmu pengetahuan, tetapi juga sebagai upaya untuk melestarikan sejarah melalui koleksi warisan budaya yang ditampilkan kepada masyarakat.

Berdasarkan data Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah (Kemendikdasmen), Indonesia memiliki 442 museum yang tersebar di 33 provinsi per tahun 2025 (Yonatan, 2025). Data tersebut menunjukkan bahwa Indonesia memiliki jumlah museum yang banyak dan tersebar, dengan kandungan sejarah yang beragam. Hal ini menunjukkan bahwa museum menjadi aset berharga bagi Indonesia dalam hal pelestarian sejarah dan budaya sehingga tidak terlupakan.

2.5.1 Identitas Visual Museum Sepuluh Nopember

Menurut Landa (2019, h.243), identitas visual merupakan representasi visual dan verbal dari suatu brand atau entitas yang meliputi berbagai elemen desain. Lebih lanjut, menurut Wheeler (2024, h.20), *brand* akan lebih mudah diingat dan dikenali apabila memiliki identitas visual yang kuat, karena identitas visual berperan dalam membentuk persepsi dan memunculkan asosiasi tertentu dalam benak audiens. Berdasarkan penjelasan tersebut, identitas visual dapat diartikan sebagai representasi visual dan verbal dari sebuah *brand* melalui serangkaian elemen desain yang bertujuan untuk menciptakan pengenalan, membangun persepsi, dan menghadirkan asosiasi tertentu di benak audiens. Untuk mencapai tujuan tersebut, identitas visual pada umumnya direpresentasikan melalui sebuah logo.

2.5.1.1 Logo

Menurut Landa (2019, h.244), logo merupakan sebuah representasi visual yang umum digunakan oleh suatu *brand* untuk menyampaikan nilai, citra, dan kualitas. Pada umumnya, logo tersusun atas kombinasi bentuk, warna, simbol, dan huruf dalam sebuah visualisasi desain yang sederhana. Berdasarkan pemahaman mengenai fungsi dan karakteristik logo tersebut, logo dari Museum Sepuluh Nopember dapat diamati sebagai contoh penerapannya.



Gambar 2.59 Logo Museum Sepuluh Nopember
Sumber : <https://media.neliti.com/media/publications/248075-...>

Sebagai representasi visual dan verbal, Museum Sepuluh Nopember mengkombinasikan dua jenis logo yang saling terikat. Jenis-jenis logo tersebut meliputi *pictorial marks* dan *wordmarks*. Penjabaran mengenai jenis logo tersebut sebagai berikut:

A. *Pictorial Marks*

Menurut Wheeler (2024, h.49), *pictorial marks* merupakan jenis logo yang menggunakan gambar literal dengan sentuhan gaya dan telah disederhanakan. Dalam logo Museum Sepuluh Nopember, jenis logo *pictorial* terlihat pada visualisasi bangunan museum dan Monumen Tugu Pahlawan berwarna merah yang bentuknya telah disederhanakan. Penyederhanaan bentuk tersebut bertujuan untuk memudahkan audiens dalam mengingat dan mengasosiasikan bentuk dengan Museum Sepuluh Nopember.

B. *Wordmarks*

Menurut Wheeler (2024, h.49), *wordmarks* merupakan Wordmarks merupakan jenis logo yang tersusun atas kata kata yang unik atau nama dari brand itu sendiri. Logo jenis ini pada umumnya hanya menggunakan fon dengan sentuhan susunan yang khas dan menarik, sehingga mudah untuk dibaca dan diingat. Dalam logo Museum Sepuluh Nopember, jenis logo *wordmarks* terlihat pada susunan kata bertuliskan “Museum Sepuluh Nopember”. Penggunaan *wordmarks* dalam logo tersebut bertujuan untuk memudahkan audiens dalam mengidentifikasi dan membantu jenis logo *pictorial* dalam menyampaikan pesan.

2.5.2 Museum Sepuluh Nopember

Museum Sepuluh Nopember merupakan sebuah museum yang didirikan untuk mengenang sejarah pertempuran 10 November 1945 di Kota Surabaya. Peristiwa pertempuran tersebut kemudian diangkat sebagai Hari Pahlawan yang diperingati setiap tahunnya di Indonesia. Museum Sepuluh Nopember dibangun pada tahun 1991 dan diresmikan oleh presiden Republik Indonesia ke-empat, yaitu Abdurrahman Wahid atau Gus Dur pada tahun 2000. Museum ini berlokasi di Jalan Pahlawan, Alun-Alun Contong, Kecamatan Bubutan, Kota Surabaya, lokasi yang sama dengan Monumen Tugu Pahlawan.



Gambar 2.60 Museum Sepuluh Nopember
Sumber : <https://tourism.surabaya.go.id/api/helper/show-file/tourist-destination...>

Museum Sepuluh Nopember didirikan untuk melengkapi keberadaan Monumen Tugu Pahlawan yang telah berdiri sejak tahun 1951, dengan penempatannya berada di bawah tanah, sehingga hanya terlihat bagian atapnya saja yang berbentuk segitiga. Hal ini dilakukan untuk tidak mengganggu pemandangan dan mencuri perhatian Monumen Tugu Pahlawan. Museum ini menyimpan beragam koleksi pasca pertempuran Surabaya, meliputi foto, senjata rampasan, artefak peninggalan Pertempuran Surabaya, hingga fasilitas pendukung penyampaian informasi sejarah, seperti diorama elektronik dan diorama statis. Museum Sepuluh Nopember juga dilengkapi dengan beragam fasilitas, seperti ruang auditorium, diorama statis, perpustakaan, musholla, area parkir, hingga lapangan sebagai *public space*. Museum Sepuluh Nopember dan Monumen Tugu Pahlawan saat ini dimiliki oleh Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Surabaya dan dikelola oleh Unit Pelaksana Teknis Daerah Monumen Tugu Pahlawan dan Museum Sepuluh Nopember.

2.5.3 Arsitektur Museum Sepuluh Nopember

Menurut Sikumbang (2023, h.1), arsitektur merupakan perpaduan antara seni dan ilmu dalam merancang massa bangunan dengan memperhatikan hubungan antara ruang, bentuk, teknik, dan fungsi. Gedung Museum Sepuluh Nopember terdiri atas dua bangunan dengan gaya dan konsep arsitektur serupa, namun memiliki perbedaan dari segi ukuran, yaitu terdapat bangunan yang berukuran lebih besar dan kecil. Jika diperhatikan, bangunan Museum Sepuluh Nopember tampak terpendam di bawah permukaan tanah dan menyisakan bagian atap yang masih terlihat di atas permukaan tanah.



Gambar 2.61 Arsitektur Museum Sepuluh Nopember
 Sumber : <https://prod-swara.storage.googleapis.com/wp-content/uploads/2018/07...>

Bangunan Museum Sepuluh Nopember memiliki konsep yang menarik dengan bentuk menyerupai “piramida”. Akan tetapi, terdapat sedikit perbedaan pada bagian puncaknya. Pada bagian tersebut, terdapat bentuk piramida yang lebih kecil sehingga atap terkesan memiliki sebuah tudung di atasnya. Bentuk atap tersebut tersusun atas kerangka besi yang saling terhubung dan di antara besi tersebut dilapisi dengan kaca tebal. Selain itu, bagian atap Museum Sepuluh Nopember juga terlihat terhubung dengan bentuk piramida yang terpotong bagian tengahnya, sehingga terlihat seperti bentuk trapesium terbalik.

Bangunan museum yang tampak setengah bagiannya terpendam bertujuan untuk menciptakan keseimbangan dan tidak mendominasi keberadaan Tugu Pahlawan. Sedangkan konsep arsitektur yang menyerupai piramid bermakna kekuatan, keteguhan, dan keabadian perjuangan rakyat Surabaya.

2.6 Penelitian Relevan

Untuk memperkuat proses penelitian, penulis melakukan pengkajian terhadap penelitian terdahulu yang relevan topik perancangan ini. Dalam subbab ini, penulis membahas beberapa penelitian terdahulu yang membahas terkait perancangan *typeface*, khususnya pada museum. Berikut beberapa penelitian terdahulu yang menjadi rujukan dalam perancangan identitas visual Museum Sepuluh Nopember.

Tabel 2.1 Tabel penelitian relevan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1.	Perancangan <i>Typeface</i> dengan Ornamen dan Arsitektur Candi Jabung Peninggalan Kerajaan Majapahit Jawa Timur.	Johanes Setiadi Lukas, Hartono Karnadi, Luri Renangtyas.	Perancangan <i>typeface</i> yang terinspirasi dari ornamen dan arsitektur peninggalan Kerajaan Majapahit, Jawa Timur. Tidak hanya untuk memperkaya keragaman tipografi, tetapi juga menunjukkan citra budaya Indonesia dalam lingkup internasional.	- Sumber inspirasi berupa elemen budaya Jawa Timur yang diadaptasi menjadi sebuah <i>typeface</i> . - Pendekatan dengan elemen visual.
2.	Perancangan <i>Typeface</i> hasil Adaptasi Ornamen Rumah Tradisional Betawi.	Jason Fredrick Sulaiman	Perancangan <i>typeface</i> yang terinspirasi dari ornamen rumah tradisional Betawi. Selain memperkaya keragaman tipografi, hasil perancangan tersebut bertujuan	- Sumber inspirasi berupa elemen budaya Betawi yang diadaptasi menjadi sebuah <i>typeface</i> .

			untuk melestarikan budaya Betawi sehingga tidak terlupakan dan memudahkan pengaplikasiannya di era modern.	
3.	Perancangan <i>Display Typeface</i> Hasil Adaptasi Arsitektur Museum Bank Indonesia.	Arvin Adrian Hadipurnawan	Perancangan <i>typeface</i> tersebut terinspirasi dari arsitektur Museum Bank Indonesia sebagai bentuk apresiasi dan memperkenalkan fenomena kultural yang telah berkontribusi dalam warisan sejarah bangsa Indonesia.	- Sumber inspirasi berupa elemen arsitektur neo-klasik era kolonial Belanda.

Berdasarkan pemaparan beberapa penelitian relevan tersebut, penulis menyimpulkan bahwa unsur kebaruan yang akan diimplementasi selain bersumber dari sejarah yang berbeda, adalah sebagai berikut:

1. Objek sejarah yang memuat peristiwa penting dalam mempertahankan kemerdekaan dirancang untuk memiliki struktur dan ciri khas terkait Museum Sepuluh Nopember.

2. Analisis terhadap arsitektur Museum Sepuluh Nopember dengan mempertimbangkan tidak hanya aspek estetika, tetapi juga keterbacaan.
3. *Output* berupa *typeface* fungsional yang dapat digunakan dalam industri kreatif.

Dengan kebaruan yang diajukan tersebut, perancangan ini berfungsi sebagai inovasi dalam mengembangkan sebuah *typeface* yang berbasis sejarah, khususnya peristiwa yang dialami Indonesia di masa lalu. Melalui perancangan ini, penulis berharap dapat menjadi penghubung untuk melestarikan sejarah di masa lalu dan memperkaya pilihan *typeface* dalam dunia kreatif.

Secara keseluruhan, tipografi sebagai elemen penting dalam komunikasi visual dipahami sebagai ilmu dalam merancang huruf, angka, dan tanda baca tidak hanya berfungsi dalam menyampaikan informasi, tetapi juga memuat nilai estetika untuk menciptakan identitas visual. Dalam desain, sebuah tipografi dinilai dari aspek fungsional, seperti kejelasan dan keterbacaan. Suatu tipografi dikatakan berhasil apabila mampu menerapkan prinsip-prinsip utama, yaitu *legibility*, *readability*, *visibility*, dan *clarity* yang memastikan teks dapat dibaca dan dipahami. Selain itu, *typeface* dengan gaya visual konsisten dan berbeda dari rupa huruf lainnya dapat menciptakan suatu identitas dalam desain.