

BAB II

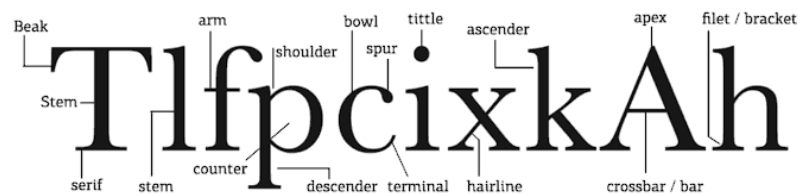
TINJAUAN PUSTAKA

Typeface

2.1 *Typeface* merupakan sekumpulan rancangan huruf, angka, tanda baca, dan simbol dengan karakteristik dan ciri khas yang konsisten. Ciri khas yang membedakannya dari yang lain adalah bentuk, ukuran dan proporsi. Pernyataan ini diperkuat oleh (Cullen, 2012) bahwa *typeface* merupakan bahasa yang menggunakan bentuk sebagai bahasa.

2.1.1 Anatomi Huruf

Menurut (Rustan, 2011) anatomi huruf merupakan pembentuk huruf layaknya manusia yang tersusun oleh organ-organ yang berbeda. Anatomi huruf merupakan elemen pembeda yang berguna untuk membedakan satu huruf dengan yang lain. Fungsi dari anatomi huruf adalah untuk menjaga keterbacaan dan kejelasan sebuah huruf.



Gambar 2.1 Anatomi Huruf 1

Sumber: Iswanto (2023)

Dibawah ini merupakan penjelasan dari anatomi-anatomi huruf :

1. *Stem*

Stem merupakan garis tebal pada huruf yang menjadi garis utama pembentuk huruf. Garis ini bisa berbentuk *vertical*, *horizontal*, dan *diagonal* sesuai kebutuhan dasar huruf. Penggunaan *stem* umumnya ada di huruf H, B, T, k, l, d.

2. *Hairline*

Hairline pada *typeface* merupakan garis tipis yang ada pada huruf yang memiliki variasi ketebalan garis. Biasanya *hairline* akan berlawanan dengan garis utama. Penggunaan *hairline* biasanya ada di huruf X.

3. *Arm*

Arm pada *typeface* merupakan garis *horizontal* atau *diagonal* yang keluar dari garis utama. Garis ini tidak terhubung dengan garis apapun. Penggunaan *arm* biasa ditemukan di huruf E, F, r, t.

4. *Crossbar*

Crossbar merupakan garis yang menghubungkan 2 garis lainnya pada huruf. Garis melintang dari sisi kanan ke sisi kiri, sehingga menghasilkan huruf yang utuh. *Crossbar* dapat ditemukan di huruf A, dan H.

5. *Shoulder*

Shoulder pada *typeface* merupakan garis lengkung yang menempel pada *stem*. Penggunaan *shoulder* biasa digunakan di huruf-huruf tertentu seperti n, m, h, dan p.

6. *Bowl*

Bowl merupakan *stem* yang berbentuk melengkung seperti mangkok. Beberapa huruf, *bowl* menjadi satu karakter huruf, contohnya huruf O, C. *Bowl* juga ada yang terhubung ke *stem* seperti P, B, d, q.

7. *Counter*

Counter merupakan ruangan pada huruf yang biasa ditutup oleh anatomi *bowl*. *Counter* terbentuk oleh garis yang mengelilingi ruang kosong suatu huruf. *Counter* biasa ada pada huruf O, P, B. Namun ada juga jenis *counter* yang tidak tertutup seperti huruf G.

8. *Tittle*

Tittle merupakan anatomi berbentuk titik, yang berada pada huruf. Anatomi ini berfungsi untuk membedakan setiap karakter huruf. Penggunaan *tittle* biasa ada pada huruf i dan j.

9. *Apex*

Apex merupakan 2 garis yang bertemu dan membentuk sudut. *Apex* bisa membentuk sudut tajam dan tumpul. Anatomi ini biasa ditemukan pada huruf A, W, M, V.

10. *Spur*

Spur merupakan bulatan pada ujung huruf. Bulatan biasa berbentuk seperti sedikit menonjol dari garis utama, dan bisa mengarah kedalam atau keluar dari huruf. *Spur* umumnya ada pada huruf c dan g.

11. *Beak*

Beak merupakan anatomi huruf yang menyerupai paruh burung. Hal ini dijelaskan dengan bentuknya yang meruncing dan tajam seperti paruh dan berada di ujung garis huruf. *Beak* pada umumnya ada pada huruf T.

12. *Ascender*

Ascender merupakan garis pada huruf *lowercase* yang panjangnya melebihi garis *meanline*. Garis ini biasanya berupa garis *stem* namun lebih memanjang ke atas. Anatomi ini biasa ditemukan di huruf k, b, d, h.

13. *Descender*

Descender merupakan garis pada huruf *lowercase*, seperti *ascender* namun memanjang ke arah yang berlawanan yaitu ke bawah. Panjang garis dari *descender* melebihi garis *baseline*. *Descender* hanya dapat ditemukan di huruf *lowercase* yaitu huruf p, j, q, y.

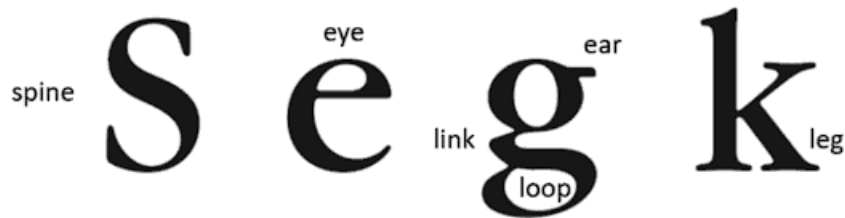
14. *Terminal*

Terminal merupakan bagian pada huruf yang tidak memiliki ujung atau tidak memiliki serif. Ujung dari sebuah huruf yang tidak memiliki titik akhir. *Terminal* biasanya ada pada huruf a, c, f, dan r.

15. *Tail*

Tail merupakan bagian huruf yang berbentuk seperti ekor binatang. Anatomi ini biasanya berupa garis tambahan yang memanjang keluar dari garis utama. Dalam beberapa huruf, *tail* menjadi salah satu ciri

husus sebuah huruf untuk membedakan dari huruf tertentu. Seperti pada huruf Q, dan R.



Gambar 2.2 Anatomi Huruf 2
Sumber: Iswanto (2023)

16. *Spine*

Spine merupakan garis lurus yang berbentuk seperti tulang belakang manusia. Anatomi huruf ini hanya terdapat pada huruf S, baik dalam *uppercase* maupun *lowercase*.

17. *Eye*

Eye merupakan ruang pada sebuah huruf yang berbentuk seperti mata. Ruang pada huruf e lebih kecil dan membentuk seperti mata. Maka dari itu disebut sebagai mata

18. *Leg*

Leg merupakan garis pada huruf yang mengarah ke bawah. Bentuk garis memanjang dan berfungsi sebagai penopang huruf. Pada umumnya *leg* dapat ditemukan di huruf K.

19. *Ear*

Ear merupakan anatomi yang terdapat pada huruf *lowercase* g, dimana pada sambungan *bowl* terdapat bentuk menyerupai telinga. Bentuk telinga ini terkadang ada yang berupa tonjolan ada yang berupa ekor. Biasanya penggunaan *ear* ini ada pada huruf g dan r.

20. *Link*

Link merupakan sambungan dari huruf. Penggunaan *link* biasanya ada pada huruf yang menggunakan 2 *bowl* pada satu huruf dan menjadi

sambungan dari kedua *bowl* tersebut. Contoh dari penggunaan anatomi ini merupakan huruf g.

21. Loop

Loop merupakan bentuk yang menyerupai seperti *bowl* namun lebih lonjong. Yang membedakan *loop* dan *bowl* adalah suatu ruang akan disebut *loop* jika dihubungkan oleh sebuah link.

2.1.2 Klasifikasi Huruf

Klasifikasi huruf merupakan pengelompokkan huruf. Huruf dapat dikelompokkan melalui berbagai aspek. Menurut (Ahmad Zainudin, 2021), klasifikasi huruf terbagi menjadi 3 pendekatan yaitu bentuk, anatomi, dan sejarah.



Gambar 2.3 Klasifikasi Huruf
Sumber: Lupton (2014)

Menurut sejarah, tipografi pertama muncul pada masa prasasti romawi kuno berupa huruf roman yang kemudian berkembang menjadi gaya, *Old Style* pada abad ke-15 dan 16. Kemudian memasuki abad ke-18, muncul gaya *Serif Transitional* dengan karakter huruf lebih vertikal dan tajam sehingga memberikan kesan tega. Pada akhir abad ke-18 hingga awal abad ke-19, berkembang gaya *Modern* yang memiliki kontras karakter garis dari tebal ke tipis dan lurus. Pada abad ke-19 juga diperkenalkan gaya *Egyptian* atau *Slab Serif*

yang memiliki ciri tebal dan bentuk seperti lempengan. Selanjutnya terdapat perkembangan yaitu *Gemoetric Sans Serif* dengan karakteristik geometris murni yang terlihat pada huruf O yang bulat sempurna dan huruf A dan M yang tajam. Pada 1957, muncul *Transitional Sans Serif*, salah satunya *Helvetica*. Karakteristik *Helvetica* dikenal dengan setiap hurufnya seragam dan tegak. Terdapat juga *Humanist Sans Serif*, yang mengadopsi gaya huruf humanis dengan ruang *counter* dan variasi ketebalan yang lebih alami.

Selain perkembangan huruf yang mengutamakan fungsi dan keterbacaan, pada awal abad ke-20 terdapat juga pendekatan melalui aspek eksperimental dalam perancangan tipografi. Seniman Avant Garde memandang huruf tidak hanya sebagai media penyampaian informasi, tetapi juga sebagai elemen visual yang mampu merepresentasikan karakter, identitas, dan nilai estetika tertentu. Eksplorasi bentuk tersebut kemudian mendorong lahirnya berbagai *typeface* bergaya *decorative*, yaitu jenis huruf yang dirancang dengan karakter visual yang kuat untuk menarik perhatian dan menyampaikan kesan tertentu.



Gambar 2.4 Huruf *Decorative*
Sumber: Williams (2014)

Decorative typeface digunakan untuk menyampaikan karakter atau kesan tertentu, bukan untuk teks panjang (Williams, 2014). *Decorative typeface* memiliki karakter visual yang mampu menyampaikan kesan atau suasana tertentu. Oleh karena itu, jenis huruf ini lebih sesuai digunakan pada media *display*, seperti judul, logo, poster, atau kemasan, untuk penerapan pada

teks panjang bisa digunakan, namun kurang disarankan karena dapat mengurangi kenyamanan membaca.

2.1.3 Font

Font merupakan bagian dari *typeface*, berupa perangkat yang digunakan untuk menampilkan bentuk huruf baik dalam media cetak maupun digital (Lupton, 2014). Didalam *font* terdapat kumpulan karakter yang meliputi huruf, angka dan *symbol*. Bagi seorang desainer, *font* adalah alat yang digunakan untuk menciptakan sebuah *typeface*.

1. Tipe Famili

Tipe famili merupakan variasi huruf yang memiliki perbedaan di *weight*, *medium*, dan *bold* tanpa mengubah karakteristik huruf. Menurut Lupton (2014), tipe famili terdiri dari *roman*, *italic*, *lowercase*, *semi bold*, dan *bold*. Sehingga dalam satu jenis *typeface* akan terdapat beberapa modifikasi jenis ketebalan, kemiringan, atau lainnya.

The roman form is the core or spine from which a family of typefaces derives.

ADORE GARAMOND PRO REGULAR

The roman form, also called plain or regular, is the standard, upright version of a typeface. It is typically conceived as the parent of a larger family.

Italic letters, which are based on cursive writing, have forms distinct from roman.

ADORE GARAMOND PRO ITALIC

The italic form is used to create emphasis. Especially among serif faces, it often employs shapes and strokes distinct from its roman counterpart. Note the differences between the roman and italic *a*.

SMALL CAPS HAVE A HEIGHT THAT IS SIMILAR TO the lowercase x-HEIGHT.

ADORE GARAMOND PRO REGULAR (ALL SMALL CAPS)

Small caps (capitals) are designed to integrate with a line of text, where full-size capitals would stand out awkwardly. Small capitals are slightly taller than the x-height of lowercase letters.

Bold (and semibold) typefaces are used for emphasis within a hierarchy.

ADORE GARAMOND PRO BOLD AND SEMIBOLD

Bold versions of traditional text fonts were added in the twentieth century to meet the need for emphatic forms. Sans-serif families often include a broad range of weights (thin, bold, black, etc.).

Bold (and semibold) typefaces each need to include an italic version, too.

ADORE GARAMOND PRO BOLD AND SEMIBOLD ITALIC

The typeface designer tries to make the two bold versions feel similar in comparison to the roman, without making the overall form too heavy. The counters need to stay clear and open at small sizes. Many designers prefer not to use bold and semi-bold versions of traditional typefaces such as Garamond, because these weights are alien to the historic families.

Italics are not slanted letters.

TRUE
ITALIC

TYPE CRIME:
PSEUDO ITALICS
The wide, ungainly
forms of these
mechanically skewed
letters look forced
and unnatural.

Some italics aren't slanted at all.

In the type family **Quadraat**, the italic form is upright.

QUADRAAT, designed by Fred Smeijers, 1992.

Gambar 2.5 Tipe Famili
Sumber: Lupton (2014)

Setiap variasi dalam tipe famili memiliki karakteristik yang berbeda sesuai dengan fungsinya. Meskipun setiap varian memiliki perbedaan bentuk, seluruhnya dikembangkan dari struktur huruf yang sama sehingga tetap membentuk identitas typeface yang konsisten. Perbedaan tersebut memungkinkan penggunaan huruf yang lebih efektif sesuai dengan kebutuhannya.

2. Hierarki Tipografi

Hierarki tipografi merupakan bantuan untuk pembaca agar dapat mengerti informasi yang diberikan pada teks yang dibaca (Lupton, 2014). Hierarki tipografi terbagi menjadi 3 yaitu *heading*, *sub heading*, dan *body text*.

OPTICAL SIZES

HEADLINES are slim, *high-strung* prima donnas.

27-PT ADOBE GARAMOND PREMIERE PRO DISPLAY

SUBHEADS are *frisky* supporting characters.

27-PT ADOBE GARAMOND PREMIERE PRO SUBHEAD

TEXT is the *everyman* of the printed stage.

27-PT ADOBE GARAMOND PREMIERE PRO REGULAR

CAPTIONS get *heavy* to play small roles.

27-PT ADOBE GARAMOND PREMIERE PRO CAPTION

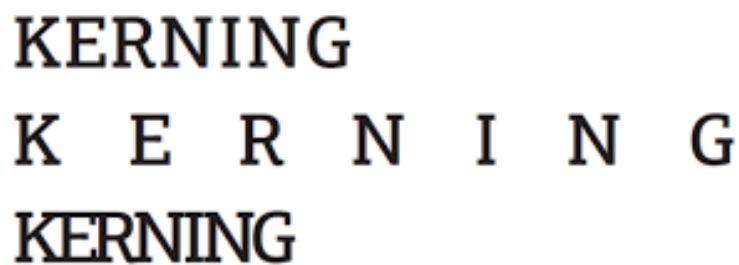
Gambar 2.6 Hierarki Tipografi
Sumber: Lupton (2014)

Heading berfungsi untuk menunjukkan topik pembicaraan dari isi bacaan. Biasanya memiliki ukuran lebih besar dan tebal untuk menarik perhatian pembaca. Kemudian *subheading* berfungsi untuk menjelaskan *heading* secara singkat. Penulisan *subheading* umumnya akan lebih kecil dari judul namun tidak terlalu kecil dan tetap lebih besar dari *body text*. Lalu, *body text* merupakan isi utama dari topik. *Body text* akan berisikan penjelasan secara lengkap dari topik yang dibicarakan. Umumnya akan berukuran lebih kecil dari yang lain, berupa paragraf.

3. Sistem Pengukuran

Sistem pengukuran pada *typeface* berguna untuk mengukur jarak antar huruf agar dapat terbaca dengan nyaman. Pernyataan ini

diperkuat oleh Rendy Iswanto (2023), bahwa jarak antara huruf harus memiliki proporsi yang seimbang agar dapat dibaca dengan nyaman. Untuk menghasilkan keterbacaan tersebut dibutuhkan kerning untuk mengukur jarak antar huruf. Setiap huruf akan diukur karena beberapa huruf biasanya memiliki bentuk yang berbeda dari yang lain sehingga memiliki kerning yang berbeda. Kemudian ada *letter spacing*, yang berguna untuk mengukur jarak huruf dalam suatu kata agar menghasilkan visual dan keterbacaan.



Gambar 2.7 Kerning Huruf
Sumber: Iswanto (2023)

Selain itu juga terdapat *word spacing* yang berguna untuk mengukur jarak antar kata dalam satu baris, untuk menjaga jarak teks agar tidak terlalu dekat ataupun terlalu jauh. Sedangkan untuk *line spacing* biasanya berguna untuk memberi jarak dalam paragraf. Terakhir terdapat *leading* yang berguna untuk mengatur jarak suatu kalimat khususnya saat menghasilkan teks Panjang.

2.1.4 Prinsip Tipografi

Prinsip tipografi berfungsi agar pesan yang disampaikan tepat. Dalam prinsip ini, terdapat empat prinsip utama yang perlu diperhatikan, yaitu *legibility*, *readability*, *visibility*, dan *clarity*. Pada konteks yang berbeda, ukuran huruf dapat memengaruhi keterbacaan teks (Lupton, 2014).



Gambar 2.8 *Legibility* Huruf
Sumber: Iswanto (2023)

Prinsip *legibility* merupakan tingkat kejelasan bentuk huruf sehingga dapat dikenali dan tidak membingungkan Ketika dilihat bersama karakter lain. Semakin mudah suatu huruf dibedakan dari huruf lainnya, maka semakin tinggi tingkat *legibility* yang dimilikinya. Sebaliknya, apabila bentuk huruf memiliki kemiripan dengan karakter lain sehingga sulit dikenali, maka tingkat *legibility* huruf tersebut dikategorikan rendah. Tingkat *legibility* dipengaruhi oleh anatomi huruf, seperti bentuk *stroke*, *counter*, dan *stem*, maupun elemen pembentuk karakter lainnya.

The Quick Brown
Fox Jumps over the
Big Lazy Dog

Gambar 2.9 *Readability* Huruf
Sumber: Iswanto (2023)

Prinsip *readability* adalah tingkat kemudahan suatu huruf yang tersusun sebagai kata atau kalimat untuk dibaca. Tingkat *readability* dipengaruhi oleh berbagai aspek tipografi, seperti ukuran huruf dan proporsi *typeface*. Pengaturan yang tepat pada aspek-aspek tersebut akan meningkatkan kenyamanan membaca dan memudahkan pembaca dalam memahami informasi.



Gambar 2.10 *Visibility* Huruf
Sumber: Iswanto (2023)

Prinsip *visibility* merupakan tingkat kemudahan suatu huruf, kata, kalimat, atau paragraf untuk dikenali pada jarak tertentu. Tingkat *visibility* dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti kontras warna antara teks dan latar belakang serta ukuran huruf. Semakin tinggi kontras warna dan semakin sesuai ukuran huruf yang digunakan, maka semakin mudah teks terlihat dan dibaca oleh pembaca.

Gajah ketika menjadi burung ingin Ketika gajah ingin menjadi burung

Gambar 2.11 *Clarity* Huruf
Sumber: Iswanto (2023)

Prinsip *clarity* adalah tingkat kejelasan suatu teks dalam menyampaikan makna atau informasi kepada pembaca. Penerapan prinsip ini membantu pembaca memahami isi pesan dengan lebih mudah sehingga tujuan komunikasi dapat tercapai secara efektif.

Kesimpulan yang dapat diambil adalah, *typeface* merupakan rancangan yang membentuk huruf dengan visual yang memiliki karakter. Untuk menghasilkan rancangan yang sesuai struktur anatomi, dan klasifikasi sebagai pemahaman dasar. Untuk menjaga keterbacaan dan fungsional *typeface* perlu juga memperhatikan tipe

famili, hieararki tipografi, sistem pengukuran, dan prinsip tipografi agar saat menggunakan *typeface*, pesan yang disampaikan benar.

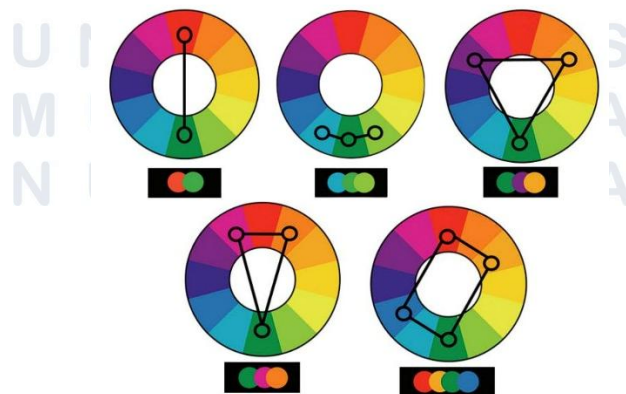
Desain Komunikasi Visual

Desain komunikasi visual merupakan ilmu komunikasi yang disampaikan melalui elemen visual seperti, warna, tipografi, tata letak, *symbol*, dan lainnya. Tujuan dari desain komunikasi visual adalah menyampaikan suatu informasi melalui elemen visual agar *audiens* dapat melihat informasi yang disampaikan. Menurut (Putra, 2021) desain komunikasi visual merupakan proses kreatif dimana, visualisasi menjadi objek utama untuk menyampaikan pesan.

2.2.1 Warna

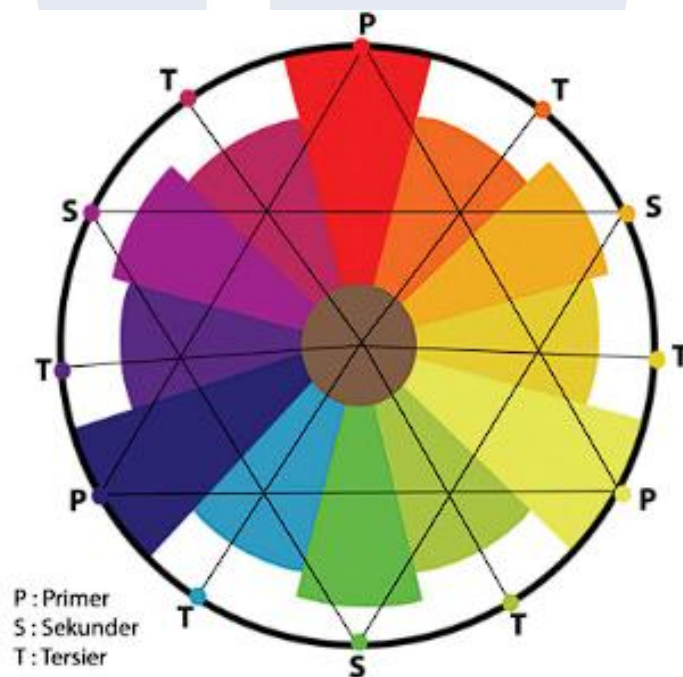
Warna merupakan elemen visual yang bisa menyampaikan makna suatu desain. melalui warna desainer dapat menunjukkan emosi dalam suatu karya. Menurut (Ricky, W, 2021) warna dapat didefinisikan secara subjektif dan psikologis. Secara objektif, warna merupakan gelombang cahaya yang tampak oleh mata dalam bentuk pancaran energi. Sedangkan secara subjektif, warna terbagi ke dalam *hue*, *value*, dan *chroma*.

Warna juga memiliki pembagian berdasarkan keharmonisannya. Pembagian tersebut terbagi menjadi warna komplementer, warna analogus, warna *triadic*, *split* komplementer, dan *tetradic*. Pembagian warna ini berbentuk *color wheel* dengan sudut 180 derajat.



Gambar 2.12 Keharmonisan Warna
Sumber: Putra (2021)

Perbedaanya untuk warna komplementer warna di sisi satu dengan sisi berseberangannya merupakan 2 warna yang bertolakan, seperti warna merah ke hijau, ungu ke kuning, dan orange ke biru. Kemudian untuk warna anaologus merupakan warna yang berdekatan satu sama lain, seperti biru muda dengan hijau dan hijau muda, atau pink dengan merah dan orange. Lalu ketiga ada warna *triadic*, dimana tiga sudut berbentuk segitiga dalam satu *color wheel* yang menghasilkan warna dengan kontras yang sama. Untuk *split komplementer* merupakan skema dengan huruf Y namun terdapat sedikit penambahan warna untuk menghasilkan warna yang harmonis. Kemudian terakhir merupakan warna *tetradic*, menggunakan penambahan warna juga namun skema berbentuk persegi panjang.



Gambar 2.13 Teori Warna Brewster
Sumber: Putra (2021)

Salah satu teori yang menjelaskan hubungan antarkelompok warna adalah teori Brewster. Menurut Brewster, warna dikelompokkan menjadi empat kategori, yaitu warna primer, sekunder, tersier, dan warna netral. Teori ini dikemukakan pada tahun 1831. Warna primer terdiri atas merah, kuning, dan biru sebagai warna dasar yang tidak dapat diperoleh dari hasil pencampuran

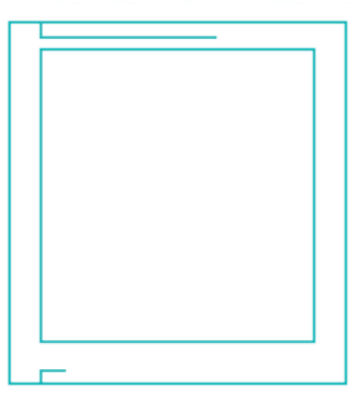
warna lain. Pencampuran dua warna primer akan menghasilkan warna sekunder, sedangkan pencampuran antara warna primer dan warna sekunder akan menghasilkan warna tersier.

2.2.2 *Layout*

Layout merupakan pengaturan untuk menempatkan elemen-elemen visual seperti teks, gambar, dan ilustrasi serta penempatan ruang kosong. Dengan adanya *layout*, urutan informasi dan bacaan akan terarahkan. Fungsi *layout* adalah menata teks dengan baik, agar pembaca dapat berpindah dari satu bagian ke bagian lain dengan mudah (Ricky, W, 2021). Untuk Menyusun elemen yang seimbang, desainer harus mengetahui prinsip dasar *layout* yaitu, *Sequence* sebagai penanda urutan dalam *layout*. Urutan ini berfungsi untuk mengarahkan pembaca alur bacaan. Kemudian hirarkie visual berguna untuk menekankan objek yang akan dijadikan pusat perhatian pada informasi yang diberikan. Selanjutnya ada *balance*, yang berguna untuk menjaga keseimbangan *layout* dan *unity* untuk menjaga kesatuan *layout* secara menyeluruh.

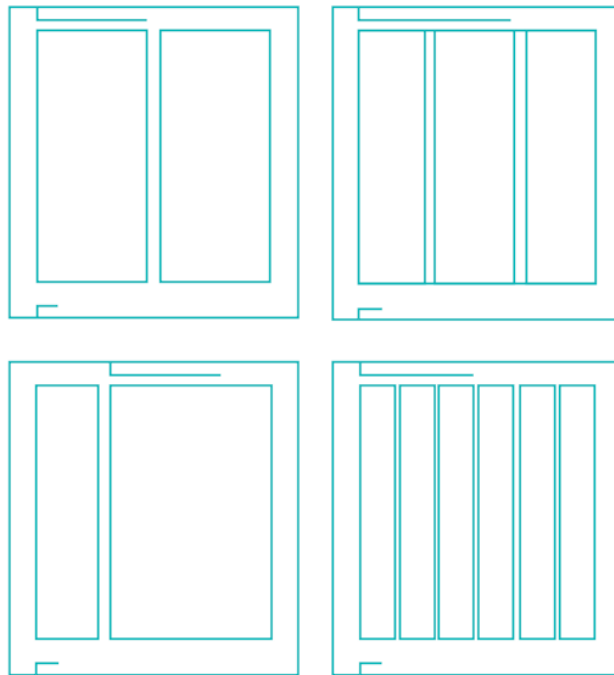
1. *Grid*

Grid merupakan alat bantu berupa susunan garis membentuk kolom yang berfungsi untuk membantu pembuatan *layout* (Putra, 2021). *Grid* memiliki beberapa jenis yang dapat digunakan. Pertama-tama adalah *manuscript grid* atau *grid* 1 kolom.



Gambar 2.14 *Manuscript Grid*
Sumber: Anggraini (2014)

Manuscript grid merupakan jenis paling sederhana. *Grid* berupa kotak kolom di Tengah, dan pada bagian *grid* dapat diletakkan catatan, nomor halaman, dan lainnya. Jenis *grid* ini umumnya digunakan pada buku novel atau esai, yang sama-sama bercirikan teks panjang, namun tidak menutup adanya peletakkan gambar juga.



Gambar 2.15 *Column Grid*
Sumber: Anggraini (2014)

Kedua merupakan *column grid*. Pada jenis ini terdapat beberapa kolom dalam satu format, dan peletakkannya lebih fleksibel. Jenis ini umumnya digunakan untuk teks yang digunakan bersamaan dengan ilustrasi. Ukuran dan lebar kolom fleksibel mengikuti kebutuhan informasi yang disampaikan. Jika kolom yang digunakan semakin banyak, semakin beragam *grid* yang digunakan.

2.2.3 *Type Specimen Book*

Type specimen book merupakan katalog berbentuk buku yang berisikan jenis-jenis huruf. Buku ini berfungsi untuk mempromosikan suatu *typeface* dan menunjukkan visual dan karakter dari suatu *typeface*. Pernyataan

ini diperkuat oleh pernyataan O Neil dan Jesse Garret (2012), bahwa *type specimen book* memiliki desain yang berfungsi untuk komersial dan sebagai media promosi.

Kesimpulannya Desain komunikasi visual merupakan proses yang membutuhkan kreativitas untuk menghasilkan desain dengan memadukan elemen visual seperti warna, tipografi, *layout* agar pesan yang disampaikan dapat tersampaikan dengan jelas. Penggunaan warna yang memperhatikan skema keharmonisan desain secara menyeluruh sehingga menghasilkan desain yang rapi. Hal tersebut juga dibantu dengan susunan *layout* dan *grid* yang diatur sedemikian rupa. Dengan perpaduan yang tepat, desainer dapat menghasilkan desain yang sesuai dengan karakter audiens yaitu generasi muda.

Ukiran Dayak

2.3

Masing-masing sub suku Dayak memiliki adat istiadat dan budaya yang mirip (Hery, 2016). Ukiran Dayak merupakan seni tradisional milik Masyarakat Dayak, Kalimantan Barat. Ukiran Dayak umumnya tersebar di objek-objek seperti perisai, tikar, rumah adat, tiang, senjata, dan menjadi motif tato Masyarakat Dayak. Ukiran Dayak menjadi *symbol* visual motif tradisional Masyarakat Dayak.

Awalnya, ukiran Dayak digunakan sebagai motif yang diterapkan pada arsitektur yaitu rumah adat seperti pada tiang dan kayu bangunan, perisai. Ukiran-ukiran banyak digunakan karena dianggap sebagai simbol perlindungan, simbol keberanian, dan media komunikasi dengan roh leluhur. Namun seiring waktu, ukiran Dayak juga digunakan sebagai identitas budaya.

2.3.1 Jenis Ukiran Dayak

Jenis ukiran Dayak terbagi berdasarkan kelompok dibagi berdasarkan penggunaannya, seperti rumah adat, perisai, patung, senjata tradisional (Mandau), dan benda ritual. Ukiran Dayak mungkin terlihat tidak berbeda jauh jika secara keseluruhan, namun jika dilihat lebih saksama memiliki motif yang berbeda. Seperti pada ukiran senjata tradisional, perisai,

dan mandau umumnya terdapat motif yang dianggap sebagai simbol perlindungan.

2.3.2 Bentuk Ukiran Dayak

Bentuk ukiran suku Dayak memiliki hubungan dengan kehidupan suku Dayak yang menguasai hutan, sungai, dan daratan (Olviana Sugandi dan Sabiruddin, 2019). Bentuk dasar dari ukiran Dayak umumnya merupakan bentuk-bentuk flora dan fauna dan makhluk mitologis. Selain berfungsi sebagai ragam hias, sebagian motif ukiran Dayak memiliki makna kepercayaan adat masyarakat Dayak. Beberapa motif digunakan dalam konteks ritual, perlindungan, maupun sebagai simbol hubungan dengan leluhur, sehingga penggunaannya tidak dilakukan secara sembarangan. Bentuk-bentuk tersebut diadaptasi menjadi *symbol* dengan ciri khas lekuk dan spiral yang menjadi karakteristik dari ukiran Dayak. Motif-motif ukiran Dayak sering menampilkan unsur alam dan makhluk simbolis yang tidak hanya digunakan sebagai hiasan, tetapi juga mencerminkan kepercayaan serta pandangan hidup masyarakat Dayak (Ave, 2008, h.157). Namun ukiran Dayak memiliki karakter bentuk seperti melingkar, spiral, dan terkadang saling berlilit. Lekukan yang ada pada ukiran Dayak umumnya panjang lalu melengkung diujung dan memiliki ujung runcing.

Bentuk-bentuk ukiran Dayak memiliki beberapa kelompok, pertama-tama adalah hewan mitologi. Hewan mitologi adalah hewan yang dipercaya ada oleh masyarakat dan memiliki bentuk yang cenderung berbeda, seperti memiliki gabungan baik dengan hewan lainnya ataupun manusia (Zakiah, 2020). Pada ukiran Dayak, sering sekali dibuat ukiran yang diadaptasi dari hewan mitologi.



Gambar 2.16 Ukiran Dayak Hewan Mitologi
Sumber: <http://eprints.usm.my...>

Salah satu motif fauna dalam ukiran Dayak merupakan representasi hewan mitologi naga. Naga merupakan makhluk imajinatif yang digambarkan memiliki tubuh menyerupai ular, hidup di air, serta memiliki kesaktian (Marlina, 2019). Dalam tradisi ukiran Dayak, representasi naga dikenal sebagai motif asu, yaitu motif yang menggambarkan perpaduan antara naga dan anjing dalam kepercayaan masyarakat Dayak. Motif asu dipercaya sebagai simbol perlindungan dan kemakmuran sehingga banyak diterapkan pada berbagai bentuk ukiran Dayak (Marlina, 2019).

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



Gambar 2.17 Ukiran Dayak Motif Burung Enggang

Selain motif yang berasal dari hewan mitologis, ukiran Dayak juga mengenal motif yang diadaptasi dari hewan nyata, salah satunya adalah burung enggang. Burung enggang merupakan satwa khas Kalimantan. Burung ini merupakan satwa yang dikenal sebagai hewan langka sekaligus memiliki nilai simbolis yang kuat dalam kebudayaan Dayak. Burung enggang dianggap memiliki jiwa yang berani, pekerja keras, setia, dan rendah hati (Marlina, 2019). Menurut masyarakat suku Dayak, nenek moyang diyakini turun dari langit dalam wujud burung enggang sebagai simbol aman, nyaman, dan keluarga saling mengasihi. Motif burung enggang banyak digunakan didepan rumah sebagai tradisi dan harapan agar rumah yang ditinggali tetap terjaga.



Gambar 2.18 Ukiran Dayak Motif Tanduk Rusa

Terdapat juga ukiran Dayak yang terbuat dari tanduk rusa yang kemudian diukirkan representasi dari binatang dan dikombinasikan dengan elemen geometris (Santosa, 2016). Ukiran tersebut banyak diterapkan pada senjata tradisional mandau. Ukiran ini dalam budaya Dayak merepresentasikan kekuatan, keberanian, dalam perlawanan atau perang. Maka dari itu, motif ini sering digunakan sebagai simbol pertahanan diri, atau konflik yang saling berlawanan.



Gambar 2.19 Ukiran Dayak Bentuk Fauna
Sumber: <https://indoborneonatural.blogspot.com/...>

Motif fauna merupakan motif utama dalam adat suku Dayak (Marlina, 2019). Salah satu contohnya adalah motif anjing, yang dimaknai sebagai penjaga umat manusia yang diyakini berasal dari kerajaan langit, sehingga merepresentasikan perlindungan dan kesetiaan. Motif binatang menjadi salah satu ragam hias khas masyarakat Dayak yang melambangkan kekuatan, keberanian, serta daya tahan.



Gambar 2.20 Ukiran Dayak Bentuk Flora
Sumber: <https://indoborneonatural.blogspot.com/...>

Terakhir bentuk ukiran Dayak juga ada yang diadaptasi dari flora. Motif Dayak tidak lepas jauh dari lingkungan, sehingga motif yang dipergunakan flora (Leonaldy, 2015). Salah satu motif flora yang dikenal dalam ukiran Dayak adalah motif bunga terong. Dalam tradisi motif Dayak, Bunga Terong umumnya memiliki dua variasi bentuk, yaitu yang berkelopak enam dan yang berkelopak delapan (Leonaldy, 2015).



Gambar 2.21 Ukiran Dayak Bentuk Flora 2
Sumber: <https://media.neliti.com/...>

Selain motif bunga terong, dalam ragam hias ukiran Dayak juga dikenal motif pakis dan motif kamang. Motif pakis melambangkan keabadian, karena tanaman pakis mampu tumbuh kembali dan bertahan dalam berbagai kondisi (Leonaldy, 2015). Sementara itu, motif kamang merepresentasikan

keberanian dan kekuatan, yang sering dikaitkan dengan semangat juang dan perlindungan dalam tradisi masyarakat Dayak.

Kesimpulannya ukiran Dayak merupakan adat istiadat yang mirip dan digunakan dalam beberapa media objek. Ragam hias ukiran Dayak banyak mengadaptasi unsur-unsur yang berasal dari lingkungan sekitar, seperti fauna, flora, dan bentuk-bentuk geometris, yang masing-masing memiliki makna simbolis dalam kehidupan masyarakat Dayak. Setiap motif memiliki karakteristik visual dan filosofi yang berbeda. Meskipun adaptasi ukiran Dayak berbeda-beda, namun ciri khas ukiran Dayak tetap memiliki ciri khas yang menyerupai di setiap bentuknya.

2.4 Penelitian yang Relevan

Untuk memperkuat data, dibutuhkan penelitian atau hasil karya sebelumnya sebagai pertimbangan sebagai persepsi dan teknik perancangan. Relevansi yang dilihat diambil dari berbagai sudut pandang seperti bentuk visual, keterbacaan, dan konsep. Pendekatan dalam merancang sebuah *typeface* memiliki berbagai cara, ada yang menggunakan konsep, eksplorasi bentuk, konteks budaya bahkan fungsi.

Berikut beberapa penelitian yang memiliki relevansi dengan perancangan *typeface* hasil adaptasi budaya:

Tabel 2.1 Tabel Penelitian yang Relevan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1.	Perancangan <i>Typeface Itiak Pulang Patang</i>	Ifdal Irman (2020)	Perancangan <i>typeface itiak pulang patang</i> dibuat dengan menginterpretasikan ukiran <i>itiak pulang patang</i> beserta makna dari motifnya. Dikarenakan promosi budaya di zaman <i>modern</i> tidak cukup, dilakukan perkembangan budaya	- Sumber inspirasinya berfokus kepada ukiran <i>itiak pulang patang</i> yang memang memiliki makna menggambarkan falsafah Masyarakat Minangkabau. - Merancang <i>typeface</i> latin <i>italic</i>, karena lebih dominan

			Minangkabau melalui pendekatan teknologi dengan menciptakan karya <i>typeface</i> kreasi untuk mempopulerkan budaya melalui ranah desain grafis.	digunakan daripada aksara di masa kini.
2.	Perancangan <i>Typeface</i> Cirebon Melalui Adaptasi Motif Batik Singa Barong	Handian Masruri, Fadhly Abdillah, Erna Nurmalinda (2023)	Perancangan <i>typeface</i> Cirebon melalui adaptasi motif batik singa barong dibuat karena kekayaan karya seni Cirebon yang berupa batik masih sedikit. Sehingga pendekatan melalui desain komunikasi visual berupa media <i>typeface</i> dipilih dengan mengembangkan motif batik menjadi sebuah huruf.	- Sumber inspirasi mengambil dari <i>ornament</i> motif batik singa barong yang kemudian di stilasi membentuk karakter huruf - Perancangan huruf mengambil stilasi bentuk visual dari anatomi singa barong yang terdiri dari perpaduan singa, garuda, dan gajah dan menstilasi anatominya seperti bentuk tubuh, mata, kaki, sayap, dan belalai.
3.	Perancangan <i>Typeface</i> Berdasarkan Motif Ukiran Minangkabau <i>Pucuak Rabuang</i>	Hasnul Hamdi (2021)	Perancangan <i>typeface</i> berdasarkan motif ukiran Minangkabau <i>pucuak rabuang</i> merupakan perancangan yang dibuat dikarenakan masyarakat yang kurang mengetahui mengenai motif ukiran Minangkabau, <i>pucuak rabuang</i> . Tujuan perancangan ini agar warisan budaya tidak	- Sumber inspirasi dari penggunaan motif ukiran <i>pucuak rubuang</i> adalah motif yang dulunya ada di ukiran rumah adat minangkabaru, namun seiring perkembangan zaman mulai menipis. - Perancangan dihasilkan melalui karakter ikonik yang

			terlupakan dengan menggunakan tipografi sebagai inovasi baru membawa warisan budaya.	ada di ukiran <i>pucuak rabuang</i> , yang kemudian dideformasi dan dilanjutkan ke proses pembuatan huruf.
--	--	--	--	--

Berdasarkan penelitian diatas, dapat disimpulkan bahwa merancang *typeface* yang diubah dari objek budaya seperti ukiran dan batik dapat memperkaya warisan budaya dan mengikuti perkembangan zaman. Ketiga penelitian diatas melakukan riset terhadap objek penelitian, kemudian merancang menggunakan karakter dari budaya yang diambil. Perancangan melalui proses yang berbeda-beda, beberapa ada yang melalui stilasi, ada yang mendeformasi suatu bentuk. Hal tersebut bertujuan untuk mengambil karakter utama dari budaya agar hasil dari *typeface* tetap mencerminkan budaya yang diambil dengan tepat.

