



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1. Aksara Jawa**

Amir Rochyatmo (1996) mengatakan sebelum dikenal sebagai Ha-na-ca-ra-ka, para leluhur mengenal aksara Jawa dengan aksara Jawa Kuna . Aksara Jawa memiliki urutan pengucapan yang berbeda dengan aksara nusantara lainnya yang biasa dimulai dengan ka-ga-nga, menurut Wiryamartana pengucapan tersebut memiliki tujuan sebagai mempermudah dalam pengingatan. Pengucapan aksara Jawa yang digolongkan dengan lima suku kata merupakan suatu lirik puisi yang dikaitkan dengan dua orang pengikut Ajisaka yang berakhir tragis, dalam legenda Ajisaka.

Aksara Ha-na-ca-ra-ka yang ada saat ini merupakan perkembangan dari aksara Dewanagari, lalu aksara Pallawa yang diikuti dengan aksara Jawa Kuna dan baru menuju aksara Ha-na-ca-ra-ka. Aksara Jawa merupakan dasar bagi aksara nusantara lainnya, penyebaran aksara Jawa ke daerah Sunda, Cirebon, Madura, Bali membuat lahirnya aksara Nusantara lainnya.

Lahirnya aksara Jawa pertama kali memiliki hubungan dengan legenda Ajisaka yang dianggap pencetus aksara Jawa untuk pertama kalinya. Ajisaka merupakan salah satu raja Mataram Kuna (hlm. 6).

### 2.1.1. Legenda Ajisaka

Dalam buku yang ditulis Amir Rochyatmo (1996) berjudul Pelestarian dan Modernisasi Aksara Daerah: Perkembangan Metode dan Teknis Menulis Aksara Jawa dituliskan cerita Ajisaka yang bermula bernama Abusaka tinggal di Mahameru. Ia selalu berpindah tempat tinggal, dari Mahameru ke Nusabarong kemudian Nusatembini, Muryapada, Gunung Brama dan Gunung Sumbing. Selanjutnya ia tinggal di Bali pada tahun 193.

Tahun 658 ia mengembara ke Arab. Masih bernama Abusaka, menghuni kota Bolum. Di situ ia berganti nama menjadi Ajisaka. Tahun 659 dari Bolum setelah bertemu Nabi Kilir ia pergi ke Selan kemudian ke Keling. Bahasa dan aksara yang diajarkan kepada penduduk setempat di antaranya aksara Dewanagari, aksara Kundhu dan bahasa Sansekerta. Tahun 670 ia kembali ke Selan merekayasa mengajarkan Sastra Rimbangan dan Dentaywajana. Tahun 862 tinggal di Ujungkulon memakai nama Batara Adimurti. Dari tahun ke tahun Batara Adimurti senantiasa berpindah tempat tinggal. Tahun 870 Adimurti tinggal di Bali, Kemudian tahun 895 berkelana di Tanah Bangwetan sampai di Majethi.

Tahun 925 raja Dewatacangkar berkuasa di Medhang. Adimurti pun juga tinggal di situ. Tatkala Dewatacangkar turun tahta (tahun 1002), Batara Adimurti menggantikannya dengan gelar Prabu Girimurti. Tahun 1003 Prabu Girimurti menciptakan aksara Rimbang dengan kelengkapannya. Adapun yang disebut sastra rimbang adalah:

## Huruf Jawa

	ꦲ	ꦤ	ꦕ	ꦫ	ꦏ	\
	ha	na	ca	ra	ka	
	ꦢ	ꦠ	ꦱ	ꦮ	ꦭ	\
	da	ta	sa	wa	la	
	ꦥ	ꦢ	ꦗ	ꦪ	ꦤ	\
	pa	dha	ja	ya	nya	
	ꦩ	ꦒ	ꦧ	ꦠ	ꦒ	
	ma	ga	ba	tha	nga	

Gambar 2.1. Aksara Jawa

(Pelestarian dan Modernisasi Aksara Daerah/Amir Rochkyatmo/1996)

Di samping sastra Rmbag, ia juga mengembangkan sastra Candhisari: Radite, Soma, Anggara, Buda, Respati, Sukra, Saniscara. Hasil karya sastranya yang lain adalah sastra pancawanda Camengan (wage), Mulya (kliwon), Manis (legi), Kenanga (pahning), Limengan (pon). Demikian pula diciptakan sastra Momana, yaitu nama-nama tahun di dalam satu windu (8 tahun). Berbagai sastra kuna yang sekarang disebut Sekar Ageng juga dikarangnya, misalnya: Lebdajiwa, Kusumawicitra, Basanta dan sebagainya. Tahun 1005 negeri Medang diserang oleh Prabu Daneswara. Prabu Girimurti mengungsi ke Bali. Dari sana naik tahta di Medang bergelar Mahajonggrang.

Ajisaka pada saat itu tinggal di negri itu menyamar sebagai Brahmana. Selama pemerintahan Dewatacengkar di Medangkamolan rakyatnya selalu diliputi ketakutan, oleh karena rajanya setiap hari menangkap rakyatnya untuk dijadikan mangsanya, sehingga rakyatnya dengan sendirinya makin habis.

Ajisaka menawarkan diri menjadi santapan raja. Sebelum menjadi korban santapan raja, Ajisaka mengajukan permintaan sebidang tanah seluas ikat kepalanya. Raja pun mengabulkan permintaan Ajisaka.

Ajisaka dibawa ke alun-alun, ikat kepalanya pun dibuka dan dibentangkan. Begitu digelar, ikat kepala itu makin mengembang yang luasnya tiada batas. Makin meluas dan semakin berkembang hingga negri Medhang Kamulan diliputi ikat kepala milik Ajisaka. Raja pun makin terdesak terus, sehingga semakin lama semakin mundur tersudut sampai ke pinggir laut selatan. Oleh karena kian terdesak terus maka Dewatacengkar pun lantas didorong, diceburkan ke laut selatan dan pada saat itu pula berubah menjadi buaya putih. Dewatacengkar memerintah di kerajaan laut selatan bersama putri Angin-Angin, sedangkan Ajisaka menjadi raja di Medangkamulan.

Berita tentang Ajisaka naik tahta di Medangkamolan sebenarnya telah didengar oleh Dora dan Sembada. Mereka akan datang ke Medangkamolan karena takut melanggar perintah raja. Namun pesan raja bahwa raja akan datang sendiri di pulau Majethi untuk menjemput Dora dan Sembada, sehingga mereka berdua menjadi ragu-ragu dan gelisah.

Tanpa berunding dengan Sembada, Dora berangkat sendiri ke Medangkamolan. Di perjalanan Dora bertemu dengan Duga dan Prayoga. Dorapun diajak kembali menghadap kepada Prabu Jaka di Medangkamolan.

Dora diperintahkan oleh raja kembali ke pulau Majethi untuk memanggil Sembada, sekaligus minta kembali keris titipan Ajisaka yang ditiptkan dahulu.

Apabila Sembada berkeras mempertahankan keris itu hendaknya dipaksa saja. Pesannya, dalam waktu sepekan Dora harus telah kembali di Medangkamolan.

Dora telah sampai di Majethi dan bertemu dengan Sembada. Dora mengatakan bahwa ia mengemban tugas perintah raja agar Sembada datang di Medangkamolan sekaligus menyerahkan kembali keris titipan raja. Sembada tetap bertahan pada pesan raja dahulu bahwa keris hanya diberikan kepada raja sendiri yang menjemputnya. Oleh karena masing-masing bertahan pada perintah rajanya. Oleh karena masing-masing bertahan pada perintah raja akhirnya terjadilah pertikaian dan perkelahian sengit, dua orang pengawal kepercayaan raja Prabu Jaka. Waktu yang ditentukan sepekan telah berlalu namun Dora ataupun Sembada tidak kunjung muncul. Maka Duga dan Prayoga diperintahkan menyusul ke pulau Majethi. Setiba mereka di sana mendapatkan Dora dan Sembada telah tewas. Duga dan Prayoga melaporkan kematian Dora dan Sembada kepada raja. Raja pun lantas ingat akan pesan yang pernah diperintahkan dahulu dan menyadari kekhilafannya.

Sejak peristiwa kematian Dora dan Sembada, Prabu Jaka merekyasa aksara sebanyak 20 aksara yang mengacu kepada kisah Dora dan Sembada. Keduapuluh aksara tersebut adalah.

Ha-na-ca-ra-ka	= Ada utusan
Da-ta-sa-wa-la	= tidak menyangkal
Pa-dha-ja-ya-nya	= sama-sama berjaya
Ma-ga-ba-tha-nga	= berakhir jadi mayat

Gambar 2.2. Arti Aksara Jawa  
(Pelestarian dan Modernisasi Aksara Daerah/Amir Rochkyatmo/1996)

### 2.1.2. Aksara Jawa dan Kepribadian Bangsa

Tepatnya pada tahun 1991 pada Pembukaan Konggres Bahasa Jawa di Semarang, Bapak Soeharto mengungkapkan makna ha-na-ca-ra-ka sebagai contoh ilmu yang mengandung intisari kebudayaan peninggalan nenek moyang bangsa yang sangat berguna dalam membangun kepribadian bangsa yang berdasarkan Pancasila.

Filsafat aksara Jawa yang banyak menghubungkan manusia dengan manusia, lingkungan, dan Tuhan merupakan sebuah hakekat dalam pembangunan nasional. Hubungan spiritual yang dimiliki manusia akan melahirkan manusia yang berbudi luhur dengan sifat toleran, mudah hidup di dalam kebersamaan dan mengembangkan kehidupan berbangsa dalam hal ini Indonesia. Menurut Soepadjar (1994), makna ha-na-ca-ra-ka dari segi filsafat ditegaskan bahwa: ha-na-ca-ra-ka adalah sistim nama-nama demi mengagungkan asma Tuhan sebagai pemahaman total integral atas makna kehidupan (hlm. 9).

### 2.1.3. Filsafat Aksara Jawa

Aksara ha-na-ca-ra-ka mengandung beberapa makna yang tersirat maupun tersurat, ajaran budi pekerti terkandung secara tersirat dan tinjauan dari segi

bahasa dan keratabasa secara tersurat. Aksara memiliki sifat yang tidak kaku dan membuat ha-na-ca-ra-ka selalu menampung ide baru atau penafsiran baru terhadap makna yang terkandung di dalamnya (Ardani, 1994).

Menurut Ardani (1994) makna tersirat yang dimiliki aksara Jawa berisi tentang kehidupan bernegara dan amanat yang disampaikan secara simbolis. Amanat yang ada ditujukan kepada pemimpin dan yang dipimpin. Amanat untuk pemimpin antara lain:

- a) Seorang pemimpin hendaknya arif dan bijak, berwawasan luas serta memiliki pembantu yang tepat.
- b) Pembagian tugas harus lebih jelas dan tegas agar tidak menimbulkan salah paham.
- c) Penunjukan petugas yang tepat dan tahu akan tugasnya.
- d) Pemimpin senantiasa mengontrol pelaksanaan tugas.
- e) Pemimpin senantiasa mengoreksi diri.
- f) Seyogyanya menghindari jatuhnya korban akibat kelalaiannya.

Ardani juga menyampaikan amanat untuk yang dipimpin antara lain:

- a) Berdisiplin dan taat kepada perintah.
- b) Berjiwa kesatria dan berwatak perwira.
- c) Siap meningkatkan kemampuan dan menanggung resiko.

Makna tersurat dari segi keratabasa berisi tentang kesadaran manusia sebagai manusia, hal ini disampaikan oleh Ardani (1994) dalam beberapa aspek:

- a) Ha berarti hurip atau hidup, hidup manusia merupakan pinjaman sementara dari sang Pencipta.

- b) Na berarti gana atau janin, manusia memiliki unsur kehidupan secara biologis yang memiliki hubungan dengan ibu dan ayah.
- c) Caraka terdiri dari tiga aksara: ca, ra, dan ka. Tiga aksara itu merupakan singkatan dari: cipta, rasa, dan karsa.

Dalam aksara da ta sa wa la Ardani (1994) menghubungkan dengan filosofi ketuhanan. Diartikan sebagai Dzat (Tuhan) yang “datan sawala”, Tuhan tidak pernah salah. Pada dasarnya seluruh manusia akan berakhir ke hadapannya, hal ini memaksa manusia untuk mengekang hawa nafsu, menjauhkan budi jahat, banyak berdoa, dan memperkokoh budi luhur.

Jika dihubungkan dengan kehidupan modern hal ini memaksa kita untuk menghargai waktu, efisiensi, kerja keras dengan dasar antar manusia, lingkungan, dan spiritual yang membuat manusia bisa hidup dengan budi luhur, sikap toleransi dan kehidupan berbangsa Indonesia yang baik (hlm. 53).

## **2.2. Typeface**

*Typeface* adalah sebuah kelengkapan dari huruf, angka, *symbol*, tanda baca, dan lain lain yang dilahirkan melalui proses desain yang berdasar pada konsep perancangan

Peran *Typeface* dalam perancangan visual merupakan suatu komponen yang harus selalu dipertimbangkan dalam perancangan desain oleh mahasiswa desain grafis ataupun desainer grafis. Desain yang diterapkan dalam sebuah *typeface* adalah hal yang membedakan satu *typeface* dengan yang lainnya (James Felici, 2012, hlm.12).

### 2.2.1. Sejarah Typeface

Berdasarkan teori dari Strals (2009), sejarahnya alfabet roman atau cikal bakal dari *typeface* masa kini tidak dapat dipisahkan sejarah peradaban barat. *Typeface* pada awalnya digunakan pada otoritas Gereja Katolik jaman Bauhaus yang bertransisi ke jaman Metropolitan dengan bentuk dipengaruhi oleh politik dan budaya. Namun pada abad ke-15, bentuk *typeface* yang kita kenali sekarang adalah bentuk yang telah distandarisasi dari bentukan awal jaman Bauhaus dan kemudian dimodifikasi oleh berbagai bangsa di belahan dunia. Salah satunya suku bangsa yang mengadaptasi *typeface* Roman adalah Yunani yang memodifikasi dan memperbaiki hingga tingkatan tertentu (hlm. 30).

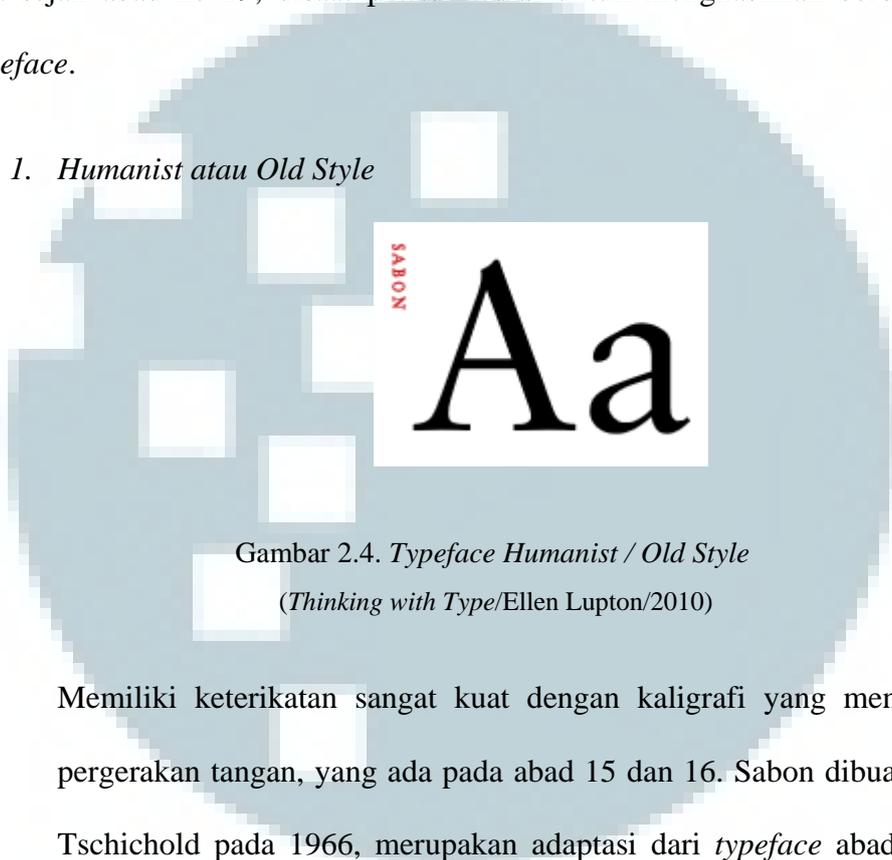


Gambar 2.3. Prasasti Alfabet Romawi Kuno  
(Lettering & Type/Nolen Strals/2009)

### 2.2.2. Klasifikasi *Typeface*

Menurut Ellen Lupton (2010) dasar dalam menentukan klasifikasi *typeface* mulai ada sejak abad ke 19, disaat printer mulai untuk menghasilkan berbagai jenis *typeface*.

#### 1. *Humanist atau Old Style*



Gambar 2.4. *Typeface Humanist / Old Style*  
(*Thinking with Type*/Ellen Lupton/2010)

Memiliki keterikatan sangat kuat dengan kaligrafi yang menggunakan pergerakan tangan, yang ada pada abad 15 dan 16. Sabon dibuat oleh Jan Tschichold pada 1966, merupakan adaptasi dari *typeface* abad 16 milik Claude Garamond.

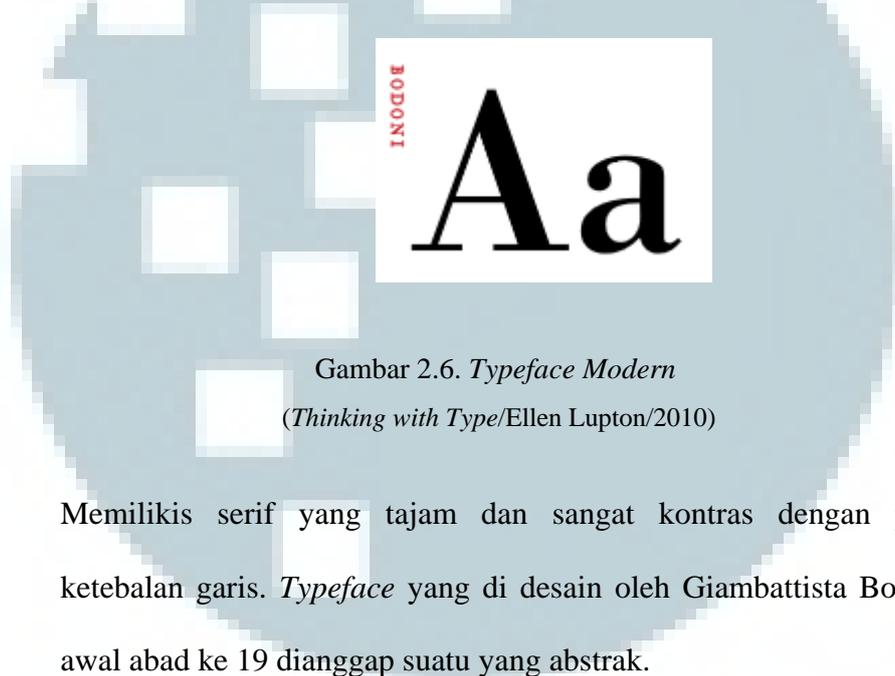
#### 2. *Transitional*



Gambar 2.5. *Typeface Transitional*  
(*Thinking with Type*/Ellen Lupton/2010)

Memiliki serif yang lebih tajam, dan sumbu yang lebih vertikal dibandingkan dengan humanist. Saat *typeface* milik John Baskerville diperkenalkan pertama kali pada abad ke 18, bentuknya yang lebih memiliki sudut yang tajam membuat tingkat kontras yang tinggi.

### 3. *Modern*



Gambar 2.6. *Typeface Modern*  
(*Thinking with Type*/Ellen Lupton/2010)

Memilikis serif yang tajam dan sangat kontras dengan perbedaan ketebalan garis. *Typeface* yang di desain oleh Giambattista Bodoni pada awal abad ke 19 dianggap suatu yang abstrak.

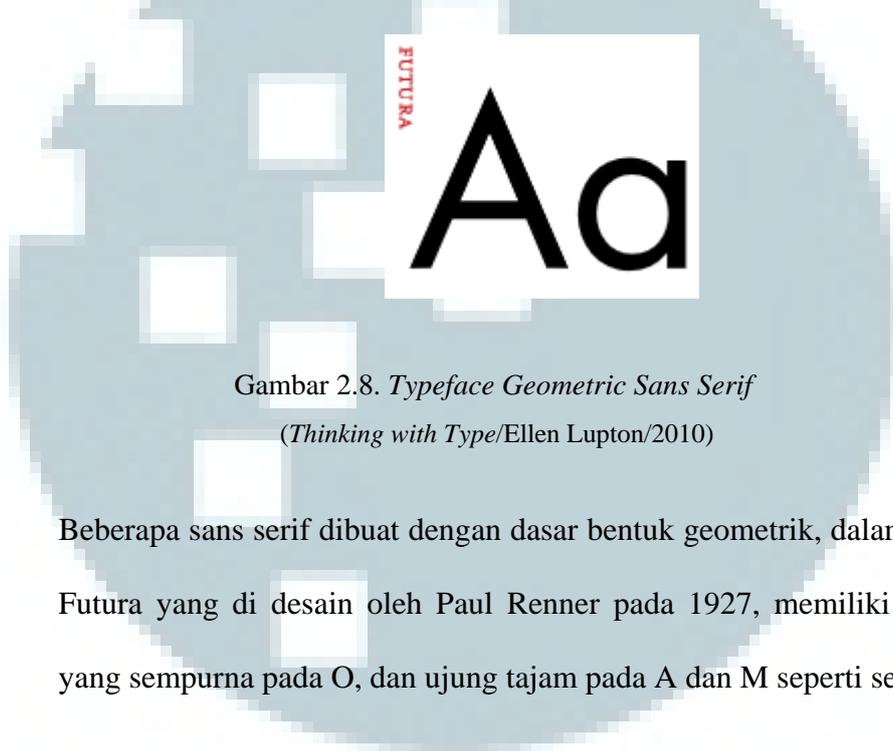
### 4. *Egyptian or Slab Serif*



Gambar 2.7. *Typeface Egyptian / Slab Serif*  
(*Thinking with Type*/Ellen Lupton/2010)

Banyak *typeface* dengan tingkat ketebalan yang tinggi, dan bersifat dekoratif mulai muncul pada abad ke 19 sebagai komponen untuk advertising.

#### 5. *Geometric Sans Serif*



Gambar 2.8. *Typeface Geometric Sans Serif*  
(*Thinking with Type*/Ellen Lupton/2010)

Beberapa sans serif dibuat dengan dasar bentuk geometrik, dalam *typeface* Futura yang di desain oleh Paul Renner pada 1927, memiliki lingkaran yang sempurna pada O, dan ujung tajam pada A dan M seperti segitiga.

#### 6. *Humanist Sans Serif*

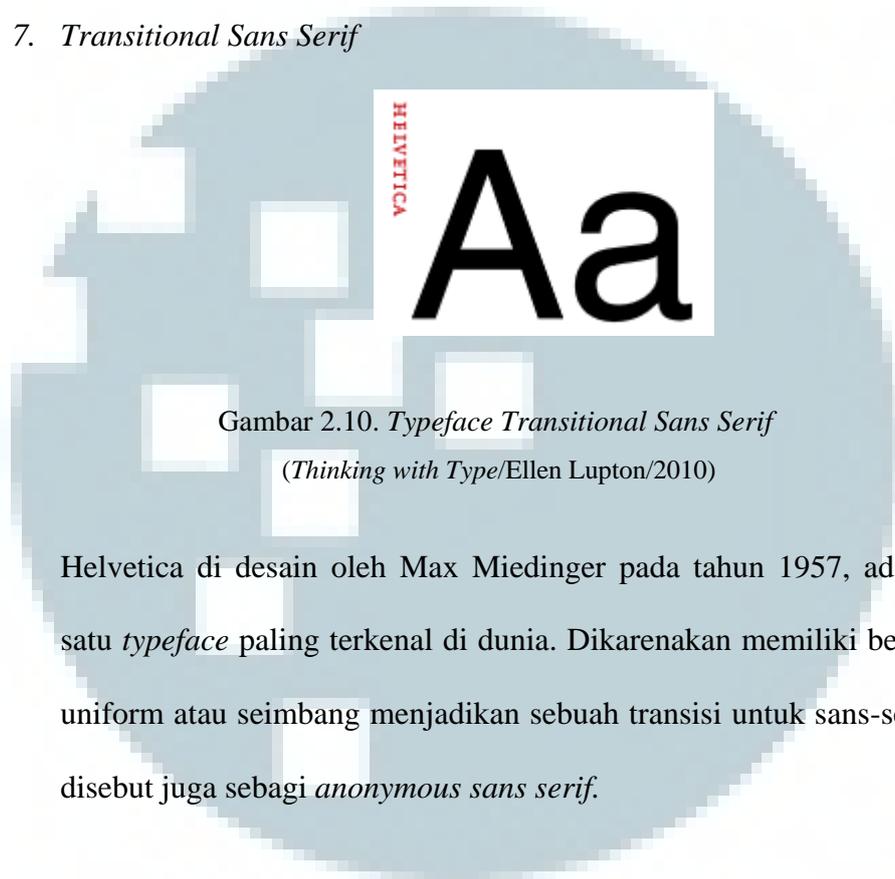


Gambar 2.9. *Typeface Humanist Sans Serif*  
(*Thinking with Type*/Ellen Lupton/2010)

*Typeface* sans-serif menjadi sangat terkenal pada abad ke 20. Gill Sans yang di desain oleh Eric Gill pada 1928, memiliki karakteristik *humanist*.

Khususnya pada karakter huruf a yang memiliki elemen pada bagian belakang, dan ketebalan garis yang menyerupai humanist.

### 7. *Transitional Sans Serif*



Gambar 2.10. *Typeface Transitional Sans Serif*  
(*Thinking with Type*/Ellen Lupton/2010)

Helvetica di desain oleh Max Miedinger pada tahun 1957, adalah salah satu *typeface* paling terkenal di dunia. Dikarenakan memiliki bentuk yang uniform atau seimbang menjadikan sebuah transisi untuk sans-serif. Biasa disebut juga sebagai *anonymous sans serif*.

### 2.2.3. *Anatomi Typeface*

#### 1. *Baseline*

*Baseline* adalah garis yang tidak terlihat yang dimiliki setiap *typeface*, baseline bisa berbeda-beda sesuai dengan desain yang diterapkan dalam sebuah *typeface*.

# Baseline

Gambar 2.11. *Baseline*  
(*Thinking with Type*/Ellen Lupton/2010)

Dengan adanya *baseline typeface* akan terlihat seimbang dan tidak kacau saat diterapkan dalam sebuah desain. Dalam *font* terdapat *coding* yang dapat membuat beberapa *typeface* digunakan secara bersamaan dan masih bisa menggunakan satu garis baseline (James Felici, 2012).

## 2. *X-height*

Ukuran point pada setiap *typeface* yang dapat berbeda-beda disebabkan oleh *x-height*. Ukuran *x-height* pada *typeface* didapatkan dari jarak baseline ke mean line pada huruf x.



Gambar 2.12. *X-height*  
(*Thinking with Type*/Ellen Lupton/2010)

*Typeface* yang sangat berhubungan erat dengan pixel membuat pertimbangan terjadi disaat menentukan ukuran *x-height* pada *typeface*, karena dipercaya *typeface* yang memiliki ukuran *x-height* lebih besar akan memiliki tingkat keterbacaan yang lebih baik (James Felici, 2012).

### 3. *Cap height*

Jarak antara baseline menuju jarak paling atas dari karakter huruf kapital adalah *cap height*. Kegunaan *cap height* adalah menentukan ukuran point dari karakter tersebut.

### 4. *Ascender Height*

Beberapa karakter seperti b, d, k, dan lain-lain memiliki elemen yang membuat karakter tersebut melebihi *cap height*. Garis yang menjaga karakter tersebut adalah *ascender height*.

### 5. *Descender Height*

Beberapa karakter seperti y, g, p, dan lain-lain memiliki elemen yang membuat mereka membutuhkan penjaga yaitu *descender height*.

### 6. *Overhang*

Karakter O, koma, titik koma pada bagian bawahnya melebihi *baseline*, hal ini dinamakan *overhang*. *Overhang* ada dengan tujuan saat menggunakan karakter tersebut suatu teks seimbang, Pada karakter *rounded* seperti O *overhang* membuat karakter tersebut tidak terlihat lebih kecil dari karakter yang lain.

## 7. *Bone*



Bone

Gambar 2.13. *Bone*  
(*Thinking with Type*/Ellen Lupton/2010)

Buku bergaris anak-anak untuk menulis yang memaksa membagi huruf menjadi dua bukanlah kerangka huruf yang tepat. Dalam *typeface* besar *x-height* adalah setengah lebih dari *cap height*. Disaat *x-height* semakin besar maka akan berbanding lurus dengan *cap height* yang membuat ukuran *typeface* semakin besar.

## 8. *Height*



Big

Gambar 2.14. *Height*  
(*Thinking with Type*/Ellen Lupton/2010)

*Height* atau tinggi sudah menjadi patokan dalam ukuran *typeface* sejak abad ke 18. Sampai sekarang ukuran *typeface* ditentukan dengan skala point, dimana satu point sama dengan 1/72 inch. Selain point *type* juga

bisa diukur menggunakan *inches*, *milimeters*, atau *pixel*. Kebanyakan software membiarkan desainer memilih jenis skala yang mereka inginkan dalam sebuah file.

#### 9. *Width*



Gambar 2.15. *Width*

(*Thinking with Type*/Ellen Lupton/2010)

Sebuah huruf juga memiliki pengukuran *horizontal* yang disebut *width*. Ukuran *width* yang ada dalam sebuah huruf membuat impresi visual yang berbeda-beda pada *typeface*. Ada *typeface* yang memiliki pengaturan *width* secara sempit dan juga secara lebar, hal ini bertujuan untuk penggunaan *typeface* yang beragam sesuai dengan kebutuhan desainer.

#### 10. *Scale*



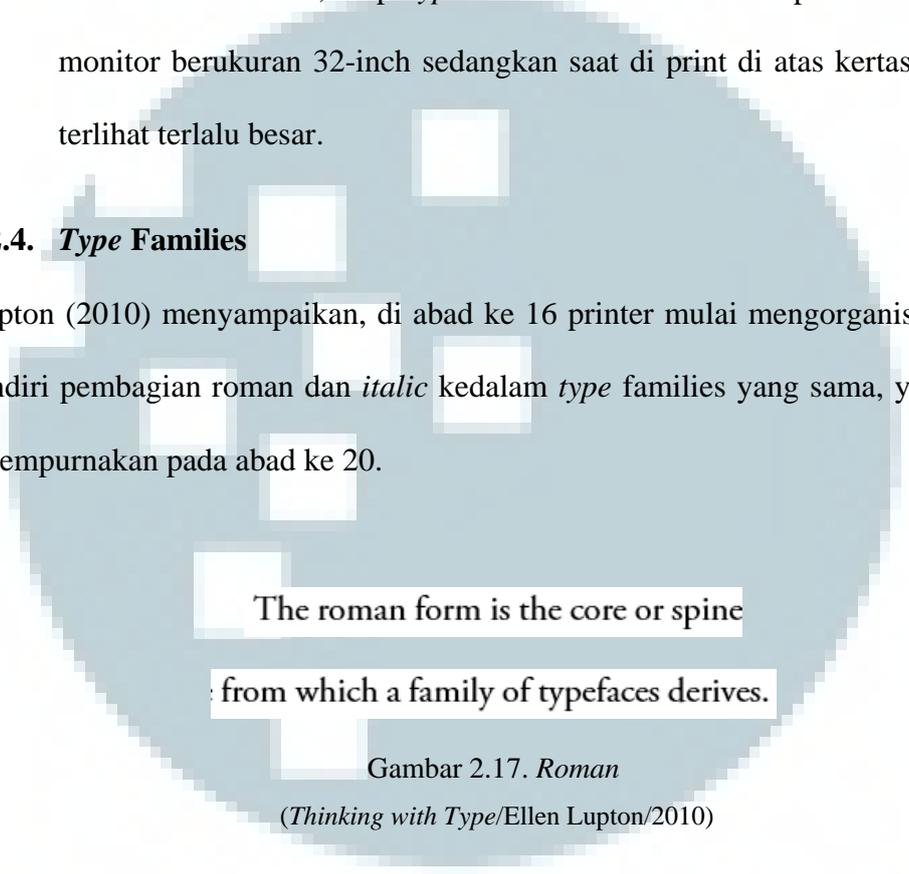
Gambar 2.16. *Scale*

(*Thinking with Type*/Ellen Lupton/2010)

*Scale* adalah perbandingan ukuran elemen desain satu dengan yang lainnya dalam sebuah *layout*, dalam hal ini elemen tersebut adalah *type*. *Scale* bersifat relatif, 12-pt *type* akan terlihat kecil saat diperlihatkan dalam monitor berukuran 32-inch sedangkan saat di print di atas kertas A5 bisa terlihat terlalu besar.

#### 2.2.4. *Type Families*

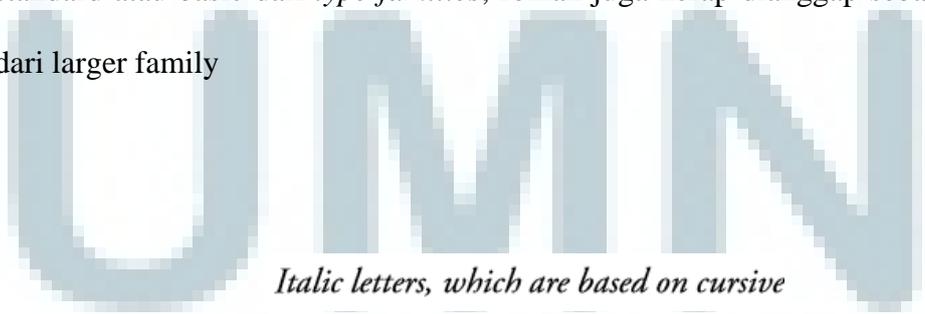
Lupton (2010) menyampaikan, di abad ke 16 printer mulai mengorganisir secara sendiri pembagian roman dan *italic* kedalam *type families* yang sama, yang baru disempurnakan pada abad ke 20.



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

Gambar 2.17. *Roman*  
(*Thinking with Type*/Ellen Lupton/2010)

*Roman form* atau yang kerap diketahui sebagai *regular* merupakan versi standard atau basic dari *type families*, roman juga kerap dianggap sebagai parent dari larger family



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

Gambar 2.18. *Italic*  
(*Thinking with Type*/Ellen Lupton/2010)

*Italic* form digunakan untuk menunjukkan emphasis, terutama dalam serif *families*. Merupakan bentuk turunan dari bentuk *regular* atau roman.



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

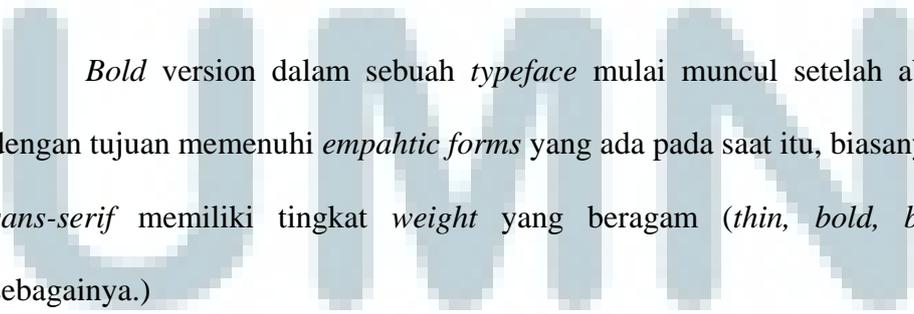
Gambar 2.19. *Small Caps*  
(*Thinking with Type*/Ellen Lupton/2010)

Small Caps, di desain untuk digunakan dalam sebuah rangkaian kata. Dimana *small caps* akan menjadi emphasis secara unik, dikarenakan memiliki ketinggian yang lebih tinggi sedikit dibanding *x-height*.



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

Gambar 2.20. *Bold*  
(*Thinking with Type*/Ellen Lupton/2010)



*Bold* version dalam sebuah *typeface* mulai muncul setelah abad ke 20 dengan tujuan memenuhi *empahtic forms* yang ada pada saat itu, biasanya *families sans-serif* memiliki tingkat *weight* yang beragam (*thin, bold, black*, dan sebagainya.)

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

Gambar 2.21. *Bold Italic*  
(Thinking with Type/Ellen Lupton/2010)

*Bold italic* version dirancang oleh desainer huruf dengan membandingkan dengan versi *regular* dan *italic* agar terlihat tidak terlalu jauh satu sama lain, tanpa membuat bentuk visual yang terlalu berat (hlm. 46).

### 2.2.5. Superfamilies

Sebuah *typeface* standard roman biasanya memiliki *small family*, yang memuat *roman, italic, small caps, bold, dan semi bold*. Dimana *sans-serif family* lebih memiliki banyak macam yakni *thin, light, black, compressed, dan condensed*.

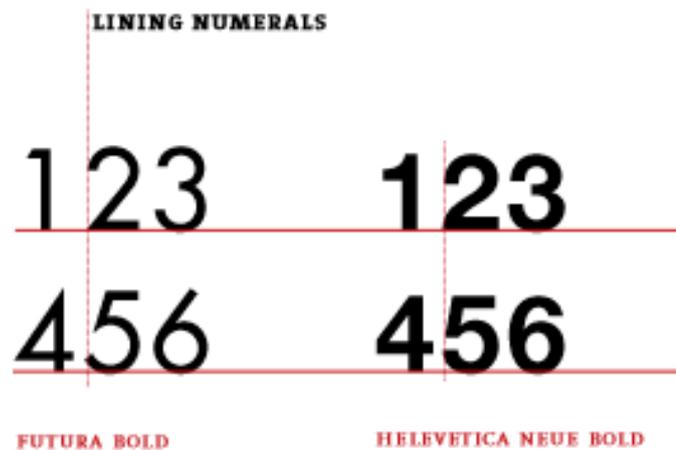
Sebuah *superfamily* mencakup banyak jenis *font* yang terkait kedalam *family* dengan *weight* atau *width* yang berbeda-beda (hlm. 48).



Gambar 2.22. *Superfamilies*  
(Thinking with Type/Ellen Lupton/2010)

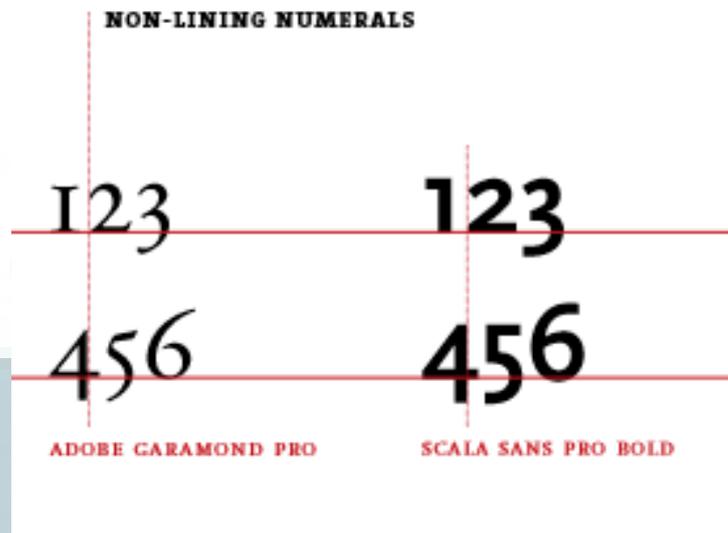
### 2.2.6. Numeral

Lupton (2010) menyampaikan ada dua jenis *numeral* yakni *lining numeral* dan *non-lining numeral* dimana *lining numeral* memiliki jarak yang pasti antar setiap karakter saat di atur secara bersebelahan, *lining numeral* pertama kali muncul pada saat abad ke dua puluh dengan tujuan memenuhi kebutuhan penulisan angka dalam proses dagang dan bisnis pada saat itu. Oleh karena itu terkadang *lining numeral* memiliki bentuk yang agak besar dan gendut saat muncul dalam rangkaian kata.



Gambar 2.23. *Lining-numeral*  
(*Thinking with Type*/Ellen Lupton/2010)

Non-lining *numeral* atau yang kerap disebut *text* atau *old style numeral* memiliki ascender dan descender layaknya *lowercase*, penggunaan non-lining *numeral* pada rangkaian kata akan menekankan *traditional typographic attitude* atau merupakan kesan tradisional yang muncul dari rangkaian tersebut (Lupton Ellen, 2010, hlm. 76).



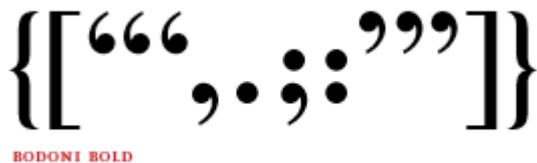
Gambar 2.24. *Non-lining numeral*  
(*Thinking with Type*/Ellen Lupton/2010)

### 2.2.7. Punctuation

Menurut Lupton (2010), Coma yang di desain secara baik akan membawa esensi sebuah *typeface* kedalam tingkat detail yang paling dalam, para desainer dan editor harus memahami bentuk konvensi tipografi dari tanda baca untuk mengerti secara jelas bahasa yang disampaikan oleh setiap tanda baca tersebut.



Gambar 2.25. *Punctuation*  
(*Thinking with Type*/Ellen Lupton/2010)



Gambar 2.26. *Punctuation*  
(*Thinking with Type*/Ellen Lupton/2010)

### 2.2.8. *Typeface on Screen*

Lupton (2010) mengatakan, pada awal tahun *World Wide Web*, desainer dipaksa bekerja dalam kisaran yang sempit dengan tipografi yang telah terinstal didalam komputer pada umumnya. Sejak itu, teknik beberapa muncul ke permukaan bagi terjadinya *embedding font* dalam konten atau *web font* yang berguna untuk mengakhiri dan juga memberikan pengguna ketika mereka mengunjungi seorang situs.

#### WEB FONTS 1.0

**Verdana** was designed by the legendary typographer *Matthew Carter* in 1996 for digital display. Verdana has a large x-height, simple curves, open forms, and loose spacing.

**Georgia** is a serif screen face built with sturdy strokes, simple curves, open counters, and generous spacing. Designed by *Matthew Carter* in 1996 for Microsoft, Georgia is widely used on the web.

Gambar 2.27. *Web Typography*  
(*Thinking with Type*/Ellen Lupton/2010)

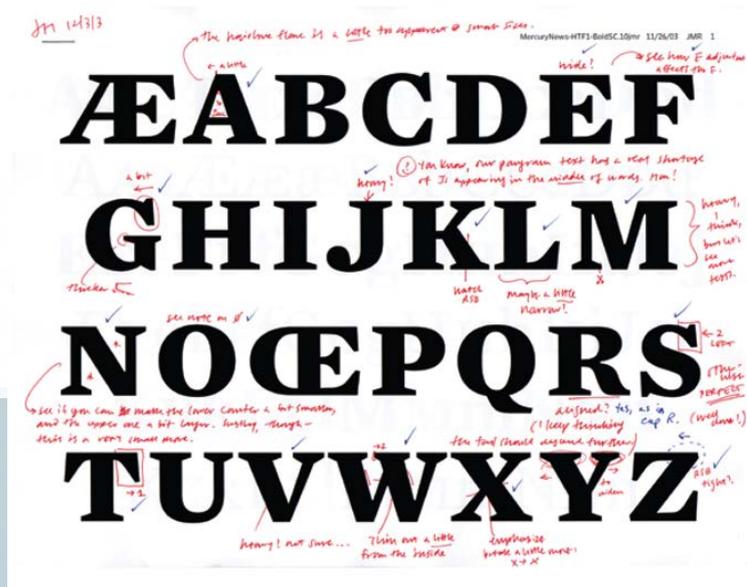
Dalam satu pendekatan khusus *font* yang digunakan adalah menjadi tuan rumah di sebuah *thirdparty server* yang kemudian diunduh oleh para pengguna sedangkan desainer dibayar untuk mengerjakan pekerjaan tersebut. Cara lain yang mengimplementasikan *@font-face* (aturan dalam css) yang dapat mengunduh berbagai macam tuan rumah *digital font* di dalam sebuah server dan hanya tipografi berlisensi yang dapat diakses melalui hukum *@ font-face* .



Gambar 2.28. *Web Typography*  
(Thinking with Type/Ellen Lupton/2010)

### 2.2.9. Desain Typeface

Menurut Lupton (2010), *FontLab* atau aplikasi lainnya memungkinkan desainer untuk menciptakan *font* yang *functional* dan bekerja secara mulus dengan standar program lunak seperti *Adobe InDesign*, *Photoshop*, *Illustrator* dan lain sebagainya.



Gambar 2.29. *Castaway Font*  
(*Thinking with Type*/Ellen Lupton/2010)

Dalam proses mendesain terdapat dua langkah untuk menciptakan sebuah *font* yang baik. Langkah pertama adalah menentukan jenis *font* yang akan dibuat antara serif atau sans serif. Kemudian langkah selanjutnya adalah membuat gambar. Beberapa desainer memulai dengan sketsa manual sebelum melanjutkan ke digital seperti contohnya *font castaway* (hlm. 60).

### 2.2.10. *Side Bearings*

Merupakan sebuah ruang dalam sebuah karakter atau glyph, yang dibagi dua yakni *Left Side Bearing* (LSB) dan *Right Side Bearing* (RSB). Ruang ini memastikan setiap karakter akan memiliki warna yang baik saat berdiri berdampingan.

Terkadang *side bearing* digunakan untuk menunjukkan sudut yang ekstrim pada karakter tertentu, *side bearing* juga dapat bersifat secara positif dan juga negative (hlm. 43).

### **2.3. Font**

Disaat *typeface* adalah hasil visual yang dinikmati saat proses perancangan selesai, *font* adalah alat yang desainer huruf gunakan untuk melahirkan sebuah *typeface* (James Felici, 2012).

Dengan perkembangan zaman yang pesat sudah banyak aplikasi yang menunjang untuk berkerja dengan *font*. Meskipun demikian *font* tetap memiliki proses yang bersifat teknis.

#### **2.3.1. Sejarah**

*Font* berasal dari bahasa Prancis yakni *fontaine* yang memiliki arti *spring of water*, teori lain mengatakan font berasal dari kata *fount and foundry* yaitu cara membuat *typeface* dengan metal panas. *Fount* merupakan sebuah pot yang berisi cairan timah yang digunakan untuk mencetak satu karakter, dan pada akhirnya seluruh karakter.

#### **2.3.2. Definisi**

*Font* adalah satu set karakter dalam satu ukuran dan gaya, contohnya adalah Garamond Roman, 12 pts. Definisi *font* dan *typeface* menjadi sering rancu karena banyaknya desainer yang tidak dapat membedakan antara keduanya (Karen Cheng, 2006). Hal yang terpenting dalam *font* adalah character outline, yang

nantinya diisi dengan sistem komputer secara otomatis sesuai dengan width table dan horizontal space yang suda dibagi sesuai proporsi.

### 2.3.3. Jenis *Font*

Ada dua jenis *font* yakni outline dan bitmapped, seluruh media digital seperti layar monitor, desktop printer, imagesetters membuat gambar yang dimulai dari sebuah titik. Saat teknologi ini ditemukan satu titik dalam layar komputer disebut sebagai bit, disaat gambar mulai terbentuk dan tergambar dari bit hal tersebut disebut bitmaps, dan *font* menggunakan salah satu trik tersebut sehingga dinamakan bitmapped *font*.



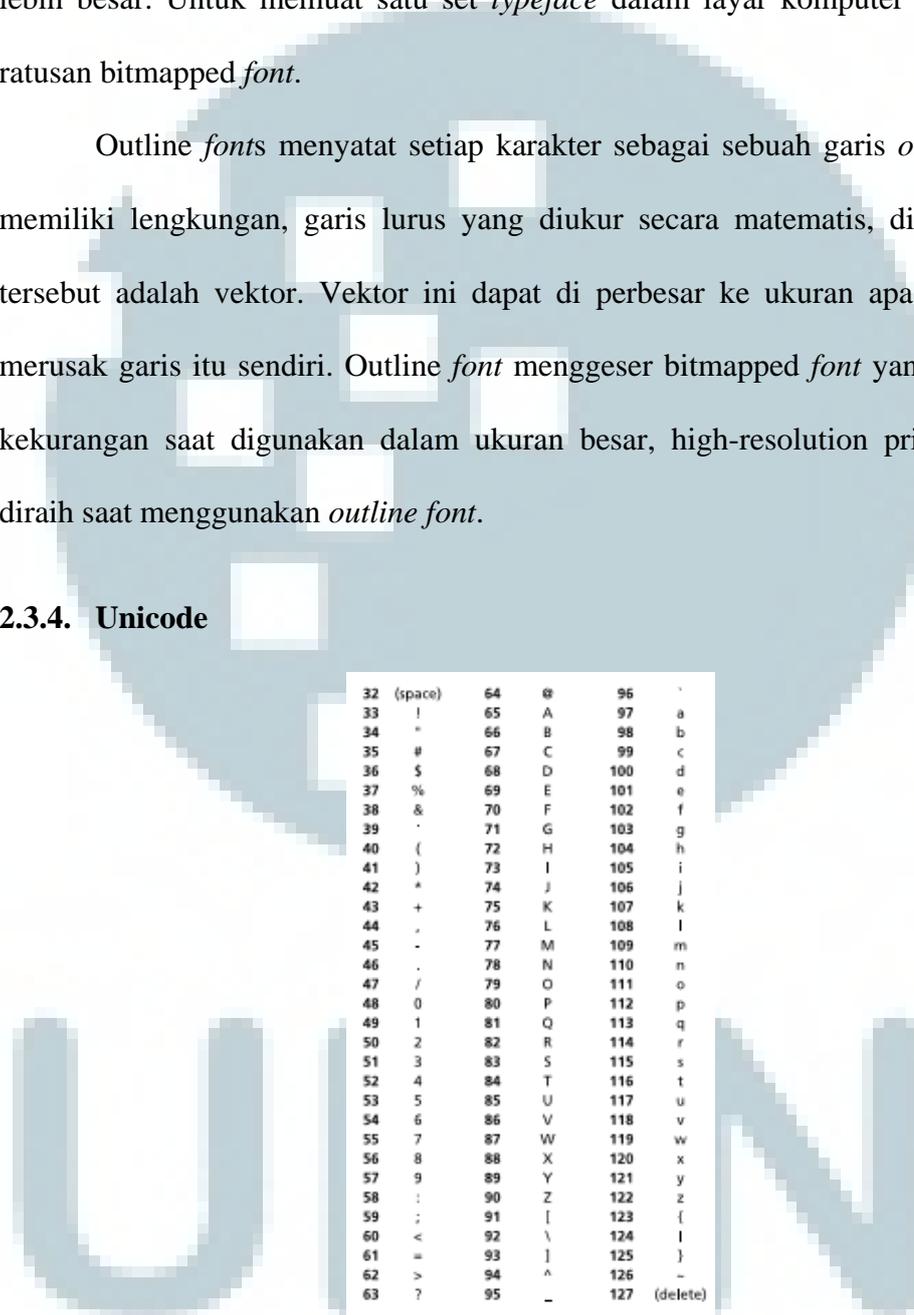
Gambar 2.30. *Bitmapped Font*  
(*Thinking with Type*/Ellen Lupton/2010)

Bitmaps sangat mudah digunakan akan tetapi disaat bit yang digunakan semakin banyak maka lebih banyak pula data komputer yang diperlukan untuk memproses titik-titik tersebut. Disaat sebuah karakter diperbesar maka seluruh jumlah titik yang ada akan dikali 4, yang membuat resolusi dalam men-desain per

karakter harus diperhatikan. Disaat mendesain karakter dalam resolusi kecil akan terlihat lebih kecil dibanding saat mendesain karakter yang ada di resolusi yang lebih besar. Untuk memuat satu set *typeface* dalam layar komputer dibutuhkan ratusan bitmapped *font*.

Outline *fonts* menyatukan setiap karakter sebagai sebuah garis *outline* yang memiliki lengkungan, garis lurus yang diukur secara matematis, dimana garis tersebut adalah vektor. Vektor ini dapat di perbesar ke ukuran apa saja tanpa merusak garis itu sendiri. Outline *font* menggeser bitmapped *font* yang memiliki kekurangan saat digunakan dalam ukuran besar, high-resolution printing pasti diraih saat menggunakan *outline font*.

### 2.3.4. Unicode



32	(space)	64	@	96	`
33	!	65	A	97	a
34	"	66	B	98	b
35	#	67	C	99	c
36	\$	68	D	100	d
37	%	69	E	101	e
38	&	70	F	102	f
39	'	71	G	103	g
40	(	72	H	104	h
41	)	73	I	105	i
42	*	74	J	106	j
43	+	75	K	107	k
44	,	76	L	108	l
45	-	77	M	109	m
46	.	78	N	110	n
47	/	79	O	111	o
48	0	80	P	112	p
49	1	81	Q	113	q
50	2	82	R	114	r
51	3	83	S	115	s
52	4	84	T	116	t
53	5	85	U	117	u
54	6	86	V	118	v
55	7	87	W	119	w
56	8	88	X	120	x
57	9	89	Y	121	y
58	:	90	Z	122	z
59	;	91	[	123	{
60	<	92	\	124	
61	=	93	]	125	}
62	>	94	^	126	-
63	?	95	_	127	(delete)

Gambar 2.31. *Unicode*

(The Complete Manual of Typography/James Felici/2012)

Semua program dalam mesin komputer mengidentifikasi karakter dengan penomoran. Hal ini merupakan standard internasional agar setiap mesin dari berbagai negara bisa mengidentifikasi karakter yang sama. Tujuan utama dari unicode adalah untuk memberikan setiap karakter sebuah ID *numeral*, dan karakter yang menyangkut bahasa tertentu (James Felici, 2012).

### 2.3.5. Glyphs

Dalam satu nomor di unicode memiliki satu macam karakter yang memiliki beberapa bentuk, yang disebut *glyphs*. Jika dalam unicode hal yang dilakukan adalah mengelompokkan capital A, B, C, dan seterusnya, capital A dapat memiliki *glyphs* yang berbeda-beda.



Gambar 2.32. *Glyphs*  
(The Complete Manual of Typography/James Felici/2012)

*Tools* yang ada dalam komputer untuk memilih *glyph* yang berbeda dinamakan *glyph palletes*. Perancangan jenis *glyph* apa yang dibutuhkan dalam sebuah *typeface* merupakan satu pekerjaan yang harus diperhatikan oleh desainer.

### 2.3.6. Format *Font*

Menurut James Felici (2012) secara singkat apa yang ada di dalam *font* tergantung melalui format, dalam pengertian format memiliki dua arti. Pertama adalah perbedaan *font* yang dibuat untuk Mac atau Windows, kedua adalah bagaimana organisir dan penjelasan tentang *typeface* yang terkandung di dalam *font*. Format yang dapat digunakan dalam *font* sekarang ini ada tiga yaitu *PostScript*, *TrueType*, dan *OpenType*.

*PostScript* pertama kali dibuat untuk komputer desktop pada 1980 oleh Adobe. Memiliki dua jenis *font* pada satu *typeface* yaitu *screen font* dan *print font* yang keduanya harus di install (Ellen Lupton, 2010).

*TrueType* adalah format *font* kedua yang ditemukan, yang dibuat oleh Apple dan Microsoft agar bisa dipakai di mesin mereka. Yang mempermudah *TrueType* dibanding *PostScript* adalah file *font* nya yang sudah dikompres menjadi hanya satu macam saja (Ellen Lupton, 2010).

*OpenType* adalah format *font* yang dibuat oleh Adobe dan Microsoft, format ini menggabungkan format *PostScript* dan *TrueType* agar bisa digunakan secara bersamaan. *OpenType* juga membuat *file font* dapat digunakan di Mac ataupun Windows. Disaat *font* dengan format *OpenType* digunakan maka mesin (Mac atau Windows) akan menentukan data yang cocok untuk digunakan. *Font* dengan format *OpenType* bisa menampung karakter lebih dari 65,000.

### 2.3.7. Lisensi *Font*

Sebuah *font* yang berbayar biasanya memiliki sebuah persetujuan lisensi mengenai batasan dalam penggunaan *font*. Terdapat undang undang intelektual yang melindungi *font* sebagai sebuah *software*. Oleh karena itu termasuk ilegal apabila dibagikan secara bebas ke orang lain atau mengubah menjadi sebuah karakter. Namun ada beberapa kondisi dimana diperbolehkan atau dilegalkan untuk menggunakan *font* tersebut menjadi logo tanpa mengubah bentuk dasarnya.

Sebuah *font* yang gratis biasanya cenderung memiliki spasi yang jelek dan karakter yang tidak lengkap. Banyak diantaranya yang dicuri dan disebarluaskan tanpa persetujuan. Namun ada diantaranya yang memang sengaja dibuat secara gratis dan disebarluaskan untuk mendukung gerakan *open source* dan memperbolehkan para *users* untuk ikut berkontribusi dalam evolusi yang sedang berlangsung.

## 2.4. Buku

### 2.4.1. Definisi

Menurut Andrew Haslam (2006) buku adalah bentuk dokumentasi tertua yang ada. Buku sudah ada semenjak 4000 tahun yang lalu, sebagai salah satu instrumen dalam komunikasi buku sudah wajib memiliki informasi yang tertulis atau tercetak di dalamnya.

## 2.4.2. Komponen desain dari Buku

Menurut Bienert Andrea (2013) dalam buku *Book Design* buku yang memberikan kesan estetik merupakan sebuah karya seni. Komponen desain dari buku:

### 1. *Cover*



Gambar 2.33. *Book Cover*  
(Book Design/Bienert Andrea/2012)

Jika menganalogikan buku sebagai produk maka *cover* adalah *packaging* dari buku tersebut, *cover* berguna untuk merepresentasikan konten yang biasanya diwakili dengan pemilihan warna, memberikan kesan estetik kepada pembaca, dan melindungi buku (Bienert Andrea, 2012, hlm. 8).

### 2. *Book Spine*

Hans Pitt Virbo dalam bukunya *Developing of the Books Art* menyampaikan bahwa *spine* atau punggung buku merepresentasikan sembilan puluh persen dari buku tersebut, dikarenakan sebagian besar

buku yang dijual di toko selalu di sajikan dalam rak yang membuat para penikmat buku tidak langsung melihat *cover* dari buku. Menurut Benert Andrea (2012) ruang yang ada pada spine biasanya kecil dan sempit sehingga permainan layout yang baik harus dilakukan desainer saat merancang spine.

### 3. *Fly Page*

*Cover* dan konten dari sebuah buku dipisahkan dengan *fly page*, yang biasa berisi lembar kosong, lembar judul (diulang), copyright page, lembar terimakasih, dan sebagainya. *Fly Page* bekerja sebagai jembatan yang mengantar para pembaca melalui *cover* menuju konten, dan sebagai jembatan *fly page* harus dapat membuat pembaca semakin tertarik setelah melihat *cover* dan sebelum melihat konten.

### 4. *Contents*



Gambar 2.34. *Content*  
(Book Design/Bienert Andrea/2012)

Konten adalah isi dari buku yang merupakan pemain utama dari sebuah buku, yang diatur dan dirancang sesuai dengan *layout*. Konten pada buku disesuaikan dengan halaman, dan data konten yang harus ada dalam buku tersebut (Benert Andrea, 2012).

#### 5. *Layout*

Dalam *layout* desainer harus dapat merancang sesuai dengan konten yang ada dalam buku, hubungan yang harmonis antara *layout* dan konten akan melahirkan *visual sense* yang baik. Terkadang permainan gambar yang unik akan memberikan *visual impact* yang besar kepada pembaca, membuat mereka merasakan hal yang ingin disampaikan pada suatu buku (Benert Andrea, 2012).

#### 6. *Copyright Page*

Berisikan judul dari buku, nama pengarang, editor, kritikus, penerbit, tempat print dan nomor ijin terbit buku, urutan print dan edisi, nomor print, ISBN.

### 2.4.3. Metode Desain Buku

Menurut Benert Andrea (2013) dalam buku *Book Design* metode desain buku dibagi menjadi:

#### 1. *Gridding*

Dalam *gridding* desainer akan membuat aturan yang mengatur komposisi pada setiap lembar dalam buku. Menurut Benert Andrea (2012) *grid*

adalah tengkorak dari desain layout yang akan membuat desain terasa terstruktur.

## 2. *The Selection of Font*

*Type* memiliki peran yang sangat penting dalam desain buku, pemilihan *typeface* yang tepat akan memancarkan karakteristik dan gaya dari buku. Kecerahan visual dari buku ditentukan dari warna tulisan, dari jenis *typeface*, ukuran, ketebalan, jarak antar baris, jarak antar karakter, dan sebagainya. Desainer harus memiliki mata yang baik dalam melihat perpaduan antar *typeface* yang baik dan yang buruk (Benert Andrea, 2012).

## 3. *The Combination of Color*

Pemilihan warna dalam buku dapat menunjukkan jiwa dari buku, secara garis besar warna memberikan rasa kepada pembaca dalam menikmati buku.

## 4. *The Arrangement of Images*

Pengaturan gambar terus berkembang sampai saat ini, kebanyakan dari desainer sekarang mengatur gambar secara unik dan memiliki ruang kosong yang besar dalam ruang desain agar mendapatkan kesan estetik dan mematahkan tren layout yang sudah lalu.

## 2.5. Element dan Prinsip Desain Grafis

Menurut Richard Poulin (2011) dalam buku *the Language of Graphic Design*, element dan prinsip desain dibagi menjadi dua puluh enam point. Dalam

perancangan kali ini penulis menuliskan beberapa element dan prinsip yang dirasa dibutuhkan dalam perancangan kali ini.

### 1. *Point*

Merupakan dasar dari semua perancangan bentuk dalam komunikasi visual. *Point* adalah element paling sederhana dalam desain grafis yang digunakan sebagai element di *geometry, physics, vector graphic*, dan sebagainya.

### 2. *Line*

Selain *point line* adalah element paling sederhana lainnya dalam desain grafis, fungsi dari *line* tidak terbatas. *Line* sanggup untuk mengatur, membagi, merancang, dan sebagainya. Saat *line* dipakai dengan baik akan meningkatkan tingkat kebacaan dan makna utama dari kegiatan komunikasi visual.

### 3. *Shape*

*Shape* adalah grafis dua dimensi yang datar, tercipta dari tinggi dan lebar tanpa kedalaman. *Shape* biasanya digunakan untuk menentukan *layout*, membuat *pattern*, dan merancang element dalam desain. *Shape* dasar adalah lingkaran, kotak, dan segitiga. Bentuk *shape* yang lebih rumit seperti trapesium, segi enam, dan sebagainya merupakan perkembangan bentuk dari *shape* dasar.

#### 4. *Form*

*Form* dasar terbentuk dari *shape*, contohnya adalah kotak menjadi kubus, lingkaran menjadi bola, segitiga menjadi piramid. Merupakan element yang memiliki bentuk grafis tiga dimensi, dan tercipta dari tinggi, lebar, dan kedalaman. *Form* selalu terbentuk melalui kedataran dan sudut yang dimiliki sebuah bentuk.

#### 5. *Scale*

Prinsip desain *scale* terhubung dengan klasifikasi dan proporsi atau bisa juga dengan ukuran, banyak, seberapa penting, dan hierarki komponen dalam komposisi. *Scale* menjadi sangat berguna saat ingin membuat perbedaan, *emphasis*, dan hierarki visual dalam komunikasi visual.

#### 6. *Space*

Merupakan salah satu element desain grafis yang tidak dapat ditempatkan seperti *dot*, *line*, *shape*, dan sebagainya. *Space* merupakan jarak atau area diantara, disekitar, atas, bawah, atau di dalam element lainnya. *Space* ada bermacam-macam diantaranya adalah *actual space*, *pictoral space*, *psychological space*, dan *physical space*.

#### 7. *Balance*

Akan terjadi disaat elemen visual dalam komposisi desain dapat didistribusikan dan dirancang untuk mengkomunikasikan stabilitas dan harmoni. Para desainer grafis menggunakan element lainnya untuk mendapatkan *balance* dalam desain yang mereka rancang.

## 8. *Asymetry*

*Asymetry* atau yang kerap disebut *informal balance*, merupakan prinsip desain yang bermain di *balance* yang tidak simetri atau rata tengah. Biasanya komposisi *asymetry* memiliki rasa dari visual yang lebih hebat.

## 9. *Contrast*

*Contrast* atau dalam bahasa Indonesia adalah kontras merupakan prinsip desain dimana mata pembaca dapat membedakan antara dua elemen desain, seperti besar kecil, terang gelap, panas dingin, dan sebagainya. Dalam prinsip desain kontras membuat karakteristik visual yang memaksa suatu objek berbeda dari objek lain atau dari background.

## 10. *Pattern*

Karakteristik visual dari *pattern* membantu kita membedakan objek satu dengan yang lainnya. *Pattern* adalah suatu bentuk atau *type* yang berepetisi dengan komposisi yang teratur dan beritme. Menurut sejarah element visual seperti *point*, *line*, dan *shape* merupakan dasar dalam membentuk *pattern*.

## 11. *Typography*

Tipografi adalah desain dengan *type*. *Typography* merupakan salah satu prinsip desain yang unik karena memiliki dua kegunaan, tipografi bisa menjadi element yang dasar seperti titik, line, shape akan tetapi tipografi juga merupakan hal yang verbal dan dapat dibaca.

## 12. Grid

Secara garis besar *grid* dirancang dengan garis vertical dan horizontal yang memberikan penjajaran untuk desainer grafis. *Grid* memiliki fungsi yang tidak terbatas, dan dapat membuat sebuah desain memiliki kesinambungan antara satu element dengan yang lainnya.

