

BAB II

IDENTIFIKASI DATA

A. ISTANA AL HAMBRA

1. Sejarah Istana Al Hambra

Keberhasilan masyarakat muslim menaklukkan Andalusia menjadikan penyebaran Islam meluas ke dunia Barat. Sebenarnya penaklukan Andalusia ini sudah direncanakan sejak masa kekhilafahan Usman bin Affan, namun selalu mengalami kegagalan. Tetapi, para tokoh Islam tidak mudah menyerah, hingga akhirnya Andalusia berhasil ditaklukan pada masa kekhilafan Bani Umayyah Khalid Bin Walid. Perlawanan ini dipimpin oleh tiga tokoh muslim hebat yaitu, Musa bin Nushair, Thariq bin Ziyad, dan Thaif bin Malik.

Kemenangan tersebut membuka jalan untuk menguasai seluruh daerah - daerah Spanyol seperti, Cordova, Sevilla, Granada, dan Telode yang saat itu ibu kota dari Spanyol. Perluasan tersebut kemudian diteruskan oleh Umar bin Abdul Aziz selaku Gubernur Spanyol. Hal ini membuat Islam semakin berkembang luas di Andalusia. Selama Islam berada di Andalusia, yakni selama kurang lebih 7,5 abad. Ahli sejarah membagi zaman yang panjang itu dalam 6 periode, yakni :

a. Periode Pertama (711-755)

Andalusia pada periode ini di bawah pemerintahan para wali yang diangkat oleh khalifah Bani Umayyah yang berpusat di Damaskus.

b. Periode Kedua (755-912 M)

Andalusia pada periode ini berada di bawah pemerintahan seorang yang bergelar Amir (panglima atau gubernur) yang bernama Abdurrahman yang datang dari jauh dan Timur, pada tahun 138 H/755 M.

c. Periode ketiga (912-1013 M)

Pada periode ini berkembang pemerintah Abdul Ar-Rahman III yang bergelar Ar-Nasir, sampai munculnya raja-raja kelompok yang dikenal dengan Muluk al-Thawaif.

d. Periode keempat (1013-1086 M)

Pada periode ini Spanyol terbagi menjadi 30 negara kecil dibawah pimpinan raja-raja dinasti kecil (Al-Muluk al-Thawaif).

e. Periode kelima (1086-1248 M)

Masa ini masih ada sisa kekuatan Islam di Spanyol, yaitu dinasti Murabhitum (1086-1143) dan dinasti Muwahhidun (1146-1235).

f. Periode keenam (1248-1492 M)

Dengan sisa Granada sebagai satu – satunya kekuatan Islam dibawah pimpinan dinasti Bani Ahmar.

Selama Islam berada di Andalusia dengan 6 periode ini, Islam telah memainkan peranan yang sangat besar dengan memberikan kemajuan diberbagai bidang dan telah membuat sejarah panjang yang dilalui umat Islam Andalusia sebagai sejarah yang paling mengesankan bagi seluruh umat Islam di dunia.

Salah satunya, kemajuan dan kejayaan yang menyaingi kejayaan Daulah Abbasiyah di Baghdad adalah pada periode ketiga yang berada dibawah pemerintah abdul Ar-Rahman III yang bergelar An-Nasir. Kemajuan yang muncul meliputi kemajuan di bidang intelektual, bangunan dan arsitektur, dan bidang keilmuan keagamaan. Bidang intelektual lainnya yaitu sains yang meliputi ilmu kedokteran, fisika, matematika, astronomi, kimia, botani, zoologi, geologi, ilmu obat-obatan juga berkembang dengan baik. Banyak lagi bidang yang bermunculan seperti bahasa dan sastra, musik dan kesenian. Tidak kalah maju bidang arsitek dan bangunan di beberapa kota di Andalusia, diantaranya yang terbesar ialah istana al-hambra yang berada di Granada.

2. Ornamen Geometri Istana Al Hambra

Islam pernah mengalami kejayaan di Eropa yang dimulai dari Andalusia, Spanyol bagian selatan, pada masa pemerintahan bani Umayyah yaitu tahun 711 Masehi atau 97 Hijriah. Salah satu bangunan terkenal yang menjadi saksi kejayaan itu adalah Alhambra yang terletak di kota Granada dan Masjid Cordoba yang terletak di Cordoba. Kedua kota tersebut berada di Andalusia, Spanyol. Pembangunan kedua bangunan tersebut didesain tidak lepas dari seni Islam yang berkembang pada saat itu. Kesenian islam yang dimaksud, menurut Prisse dalam Rabah terbagi dalam tiga bagian, yaitu bunga, geometri, dan kaligrafi.

Ketiga seni Islam tersebut yang menghiasi ruang dalam dan fasade bangunan. Ketiga kesenian itu terbentuk karena adanya larangan dalam

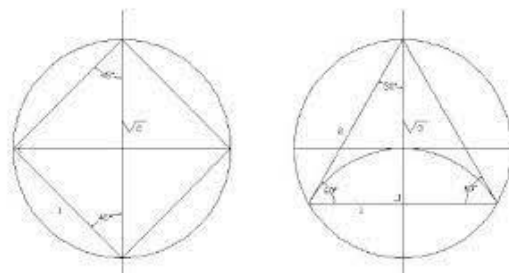
Islam yang menampilkan sosok manusia dan hewan pada sebuah lukisan, pahatan dinding, ataupun dalam bentuk patung. Untuk memberikan dekorasi pada bangunan tanpa meninggalkan unsur seni, maka muncullah kesenian tersebut. Ketiga seni tersebut terkadang berdiri sendiri, dan terkadang berkolaborasi antar ketiganya. Pada bangunan-bangunan Islam di Andalusia, implementasi seni geometri lebih dominan dibandingkan dengan dua kesenian yang lain. Begitu juga pada teknik pembuatan denah, fasad, dan ornamen-ornamen yang menghiasi interior bangunan, teknik geometri sangat ditekankan sehingga kesan simetris sangat terlihat.

Al Hambra yang merupakan salah satu bangunan peninggalan Islam dinasti Nasrid di Granada, Spanyol, merupakan bangunan muslim yang didesain dengan ilmu matematika sederhana. Desain dan teknik pelaksanaan bangunan tersebut didasarkan pada ilmu geometri, tanpa dibekali dengan ilmu mekanik yang umum saat ini. Metode yang digunakan untuk pembuatan bangunan ini adalah metode rasio 1:5.

Metode rasio ini sering digunakan pada pembuatan bangunan-bangunan untuk penentuan denah yaitu perbandingan panjang dan lebar. Selain itu aspek rasio ini juga berlaku untuk ketinggian, yaitu perbandingan lebar dan tinggi bangunan. Sebagai contoh bangunan yang mengaplikasikan aspek rasio ini adalah denah bangunan Palacio del Parta di Al Hambra dan menara Abd Al-Rahman III di Masjid Cordoba yang tinggi menaranya lima kali tinggi bangunan. Metode lain yang digunakan untuk pembuatan bangunan tersebut adalah teorema pitagoras yang berasal

dari Yunani dan sedang berkembang saat itu. Teori ini memberikan pengaruh yang sangat kuat terhadap metode pembangunan Al Hambra. Arsitek saat itu tidak menggunakan busur untuk menentukan sudut, melainkan memanfaatkan diagonal pada segitiga.

Bentuk dasar dalam pembuatan ornamen adalah lingkaran yang dikombinasikan dengan persegi dan lingkaran yang dikominasikan dengan segitiga. Pola geometri yang menggabungkan lingkaran dan persegi, disebut dengan sistem proporsi akar 2, karena pada pola ini menggunakan rasio perbandingan sisi persegi dengan diagonal persegi yaitu $1:\sqrt{2}$. Sementara itu, pola geometri yang menggabungkan lingkaran dan segitiga disebut dengan sistem proporsi akar 3, karena pada pola ini digunakan rasio perbandingan setengah alas dengan tinggi yang membagi dua segitiga sama sisi.



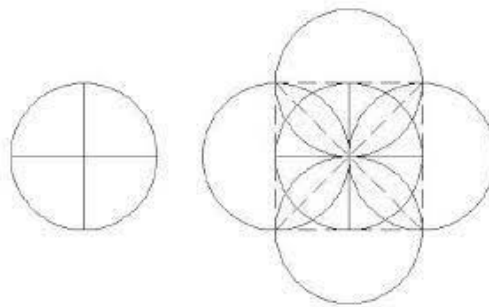
Gambar 09. Sistem proporsi $\sqrt{2}$ dan $\sqrt{3}$
 Sumber (<http://ejournal.uin-malang.ac.id>)

Dari kedua sistem proporsi tersebut, dapat dilanjutkan dengan metode rotasi dan juga perpotongan garis. Selanjutnya didapatkan garisgaris imajiner yang dihasilkan dari rotasi obyek dan perpotongan garis yang menyentuhnya. Pada garisgaris imajiner itulah dibuatlah sebuah garis

yang membentuk pola yang nantinya dapat diulang secara vertikal dan horisontal.

a. Sistem Proporsi Akar 2

Untuk membuat garis imajiner pada sistem proporsi akar 2, langkah pertama yang perlu dilakukan adalah membuat lingkaran dan membuat garis tegak lurus yang membagi lingkaran menjadi 4 bagian. Garis pembagi tersebut apabila bertemu dengan lingkaran akan terbentuk 4 titik temu. Selanjutnya dibuat empat lingkaran dengan radius yang sama dengan pusat lingkaran pada keempat titik temu tersebut. Dari perpotongan lingkaran-lingkaran tersebut akan didapatkan titik temu yang lain dan apabila dihubungkan akan didapatkan persegi di luar lingkaran dan garis diagonal.

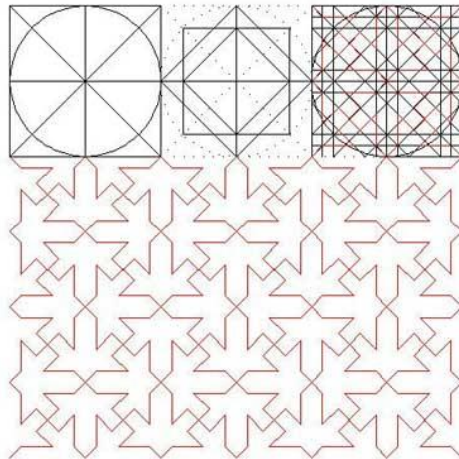


Gambar 10. Persegi dan garis diagonal sebagai modul dasar pembuatan garis imajiner pada sistem proporsi akar 2

Sumber (<http://ejournal.uin-malang.ac.id>)

Selanjutnya untuk membuat garis imajiner baru dapat dihasilkan dari titik-titik hasil perpotongan lingkaran, persegi, dan garis diagonal. Pada garisgaris imajiner itulah dimulai sebuah pola yang selanjutnya diulang secara vertikal dan horisontal. Pola pengulangan pada sistem

proporsi ini adalah dengan mendekati persegi di luar lingkaran dengan persegi di luar lingkaran berikutnya.

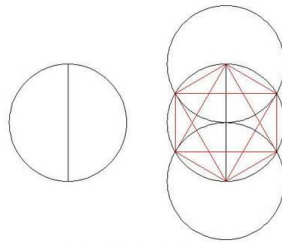


Gambar 11 . Menggambar pola pada garis imajiner, dan pengulangan secara vertikal dan horizontal pada sistem proporsi akar 2

Sumber (<http://ejournal.uin-malang.ac.id>)

b. Sistem Proporsi Akar 3

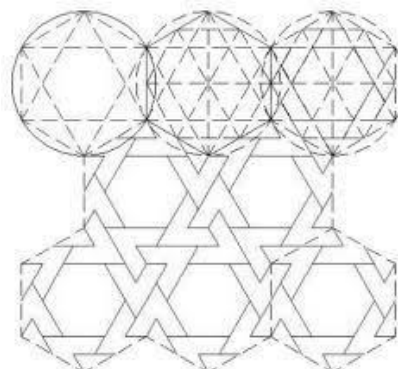
Untuk pembuatan garis imajiner pada sistem proporsi akar 3, langkah pertama yang perlu dilakukan adalah membuat lingkaran dan membuat garis lurus yang membagi lingkaran menjadi 2 bagian. Selanjutnya dibuat lingkaran dengan pusat lingkaran pada kedua titik tersebut. Dari pertemuan kedua titik tersebut ditarik garis, sehingga terbentuk dua segitiga sama sisi dan atau heksagonal di dalam lingkaran.



Gambar 12.Segitiga dan hexagonal sebagai modul dasar pembuatan garis imajiner V pada sistem proporsi akar 3

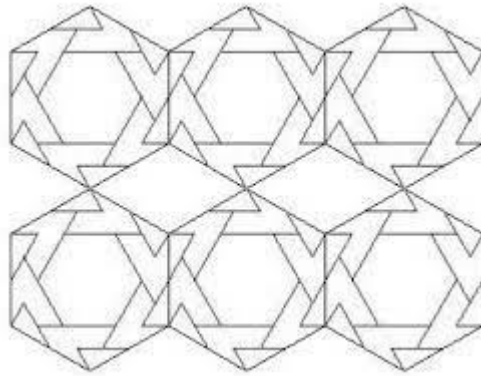
Sumber (<http://ejournal.uin-malang.ac.id>)

Dari garis-garis imajiner tersebut dapat dimulai sebuah pola dan dilakukan dengan pengulangan dengan cara mendekatkan modul-modul heksagonal. Berbeda dengan pengulangan pada sistem proporsi akar 2 yang dapat dilakukan secara linear baik horisontal ataupun vertikal karena pada sistem proporsi akar 2 memiliki bentuk persegi yang memiliki dua diagonal yang sama, pada heksagonal tidak memiliki diagonal yang sama. Apabila pada sistem proporsi akar 3 dipaksakan untuk pengulangan secara linear seperti pada sistem proporsi akar 2, maka akan dihasilkan motif yang gagal sebab terdapat ruang kosong di antaranya.



Gambar 13. Menggambar pola pada garis imajiner dan pengulangan secara vertikal dan horisontal pada sistem proporsi akar 3

Sumber (<http://ejournal.uin-malang.ac.id>)



Gambar 14. Pola yang gagal karena pemaksaan pengulangan
Sumber (<http://ejournal.uin-malang.ac.id>)

Pola-pola yang terbentuk tersebut di atas, baik yang didapat dari sistem proporsi akar 2 ataupun akar 3, tidak hanya digunakan pada dekorasi arsitektur, tetapi juga pada kerajinan logam, kayu, keramik, tekstil, karpet, ataupun minatur.

Dari beberapa pola di atas, yang meliputi langkah-langkah mendesain sebuah denah, fasad, layout, dan ornamen, dapat ditarik benang merah bahwa geometri yang merupakan bagian dari ilmu matematika memiliki andil yang besar dalam kesenian dan arsitektur Islam pada saat itu di Spanyol. Keindahan yang terlihat dan menjadi saksi hingga saat ini di istana Alhambra, Spanyol, merupakan salah satu contoh peninggalan masyarakat muslim Spanyol dalam berkesenian dan berarsitektur di masa itu.

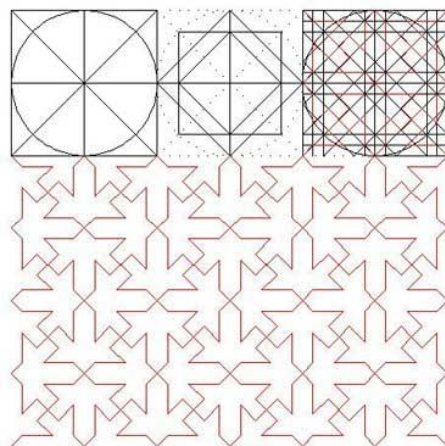
3. Ornamen Geometri Dalam Sudut Pandang Islam

Komponen dekorasi dalam Islam hanya ada 3 yaitu : Kaligrafi Arab, ornamen floral dan ornamen geometri. Karena terkait dengan Islam yang

cenderung menghindari gambar-gambar figuratif. Ketika ada batasan-batasan dalam sebuah komponen dekorasi, maka mencari jalan keluar atau eksplorasi dari komponen yang dibolehkan ini merupakan sebuah kreatifitas yang menunjukkan dilevel yang mana. Sehingga orang-orang yang melihatpun menilai hasilnya merupakan sesuatu yang sangat indah.

Salah satunya adalah ornamen geometri ini yang sering digunakan pada bangunan yang setiap daerahnya memiliki ciri khas bentuk dari ornamen geometri. Bentuk dari ornamen yang dihasilkan dari menunjukkan sebuah ekspresi kemajuan peradaban pada suatu daerah.

Ornamen geometri ini biasa digunakan pada arsitektural rumah sultan, istana, masjid dan bangunan peninggalan sejarah Islam lainnya. Ornamen geometri ini berfungsi untuk memperindah penampilan sebuah bangunan sehingga menjadi sebuah bangunan yang memiliki dekorasi seni yang estetik dan simbolis. Salah satu bangunan bersejarah Islam yang menggunakan pola ornamen geometri pada arsitekturalnya adalah Istana Al Hambra yang terletak di Granada Spanyol.



Gambar 15. Pola Ornamen
Sumber (<http://ejournal.uin-malang.ac.id>)



Gambar 16. Hasil Pola yang diterapkan dalam arsitektural istana Al Hambra
Sumber (Pixabay)

Pola ornamen geometri pada gambar diatas adalah gambar pola dasar ornament geometri yang kemudian diaplikasikan dalam sebuah istana sehingga memberikan kesan estetis dan megah pada bangunan tersebut.

B. TIPOGRAFI

1. Sejarah Huruf

Manusia gua mulai membuat ukiran / *rock engraving* dan gambar / *cave painting* pada dinding gua sejak 25.000 S.M., itu adalah awal mula *pictogram* (suatu gambar untuk menerangkan sebuah objek, seperti orang, tempat dan benda-benda). Sistem tulisan pertama dipercaya para ahli mulai ada sejak 3200 S.M. di Mesopotamia. Tulisan ini diciptakan oleh orang-orang Sumeria yang dikenal dengan sistem tulisan *cuneiform*.

Orang-orang Mesir mengembangkan *hieroglyph* sekitar tahun 3000 S.M. Pada awalnya *hieroglyph* bersifat *pictogram*, lama-lama berkembang menjadi kombinasi yang kompleks dari *pictogram*, *ideogram* (symbol yang menerangkan pemikiran atau gagasan abstrak) dan *phonogram* (symbol yang mewakili bunyi tertentu). Sekitar tahun 1800 S.M. muncul

kaligrafi Cina yang pertama, *pictograph* dan *ideograph* yang ditoreh pada tulang atau ditulis pada suatu benda.

Sistem penulisan semakin lama semakin canggih dan kompleks. Orang-orang Phoenicia menyederhanakan dan membakukan alfabet dengan hanya menggunakan 22 karakter (bandingkan dengan alfabet latin modern dengan 26 karakter). Karena bangsa ini adalah pedagang dan pelaut, dengan cepat sistem penulisan ini tersebar luas disekitar laut Mediterania pada sekitar tahun 1500 S.M. bangsa Yunani kurang lebih tahun 800 S.M. mulai mengadopsi Phoenician untuk digunakan dalam sistem tulisannya sendiri. Lima konsonannya diubah jadi huruf hidup : alpha, epsilon, iota, omicron, upsilon (huruf a, e, i, o, u pada alfabet latin jaman sekarang).

Bangsa Romawi menyerbu Yunani tahun 165 S.M. seluruh artefak budaya, seni, filsafat, sistem pemerintahan Yunani dipelajari dan diadaptasi oleh kaisar Romawi, termasuk sistem tulisannya. Alfabet latin yang kita gunakan sekarang adalah berasal dari adaptasi ini, yang dipercaya oleh para ahli merupakan kombinasi dari Bahasa Yunani, Semit dan Italia Selatan. Muncul bentuk huruf baru Yunani, yaitu *uncial* pada sekitar tahun 300. *Uncial* lebih mudah dan lebih cepat ditulis, karena strokenya lebih sedikit dan bentuknya lebih membulat dibandingkan dengan huruf Yunani awal.

Sekitar abad di Eropa mulai dibuat kitab-kitab suci yang ditulis dengan tangan, Digambar dan dihias dengan indah. Pada akhir abad 6 *half*

uncial mulai populer khususnya di Irlandia. *Half uncial* lebih ekonomis karena huruf-hurufnya lebih kecil dan lebih *legible* karena jarak antar katanya diatur rapi. Jenis tulisan ini dipercaya menjadi awal mula *lowercase* / huruf kecil dengan *ascender* dan *descender*-nya.

Pada abad pertengahan, sekitar tahun 500-700, cikal bakal campuran huruf besar dan huruf kecil dalam teks muncul saat Charlemagne, pemimpin militer Romawi menunjuk Alcuin of York, seorang biarawan sarjana untuk menyalin naskah-naskah kuno. Alcuin menulis tangan dalam rupa *Celtic Half Uncial* sebagai huruf kecilnya dan huruf latin tradisional sebagai huruf besarnya. Bentuk huruf itu kini dikenal dengan nama *Carolingian*.

Black letter mulai muncul di Eropa tahun 1200-an sebagai cara untuk menghemat media tulis parchment / perkamen. Bentuk hurufnya sempit, tinggi-tinggi, terkesan berat, kaku, bersegi-segi. Makin sempit bentuk huruf, makin ekonomis, sehingga satu halaman kitab bisa memuat lebih banyak naskah. Di Italia dan Eropa bagian Selatan pada abad 14 muncul *white letter* yang bentuknya bertolak belakang dengan *black letter*. *White letter* berkesan ringan, lebih bulat-bulat dan ornamennya sedikit.

Sejalan dengan dimulainya era Renaissance pada abad 14 dan 15, mesin pencetakan *moveable type* dikembangkan oleh Johann Gensfleisch zum Gutenberg sekitar tahun 1450-an di Jerman. Karyanya yang paling terkenal adalah 42-line bible, kitab suci Nasrani terdiri dari dua buah buku yang tiap halamannya ada 42 baris teks. Untuk karya itu Gutenberg menggunakan 15.000 karakter metal type. Nicolas Jenson pada tahun 1470

menciptakan *typeface* berdasarkan bentuk tulisan *white letter*. Jenis huruf ini kini disebut *humanist* karena desainnya sangat natural, menyerupai tulisan tangan manusia.

Tahun 1500-an muncul gaya *Old Style* yang menjadi standar di Eropa dan sekitarnya. Desainer yang mempopulerkannya adalah Geofroy Tory dan Claude Garamond. Garamond mendesain *typeface* lalu menjualnya pada pihak penjual huruf di seluruh Eropa, menjadi *type foundry* independent pertama di dunia. *Italic* pertama kali muncul sekitar tahun 1500 oleh Francesco Griffo yang ditugaskan oleh Aldus Manutius, seorang pencetak dan penerbit untuk mencari alternatif pengganti *style roman* yang dianggap terlalu boros tempat. *Italic* pertama ini adalah sebuah *typeface* tersendiri yang didasarkan dari bentuk tulisan tangan, bukan varian dari jenis huruf *roman* yang sudah ada.

Dimulainya *Age of Enlightenment*, orang tertarik dengan kemajuan jaman, pemikiran logis dan hal-hal ilmiah. Gaya tradisional muncul sekitar tahun 1692 saat King Louis XIV memerintahkan Philippe Grandjean untuk membuat *typeface* khusus kerajaan. Hasilnya adalah Roman du Roi, dengan konstruksi huruf yang sangat matematis dan akurat. William Caslon membuka *type foundry* di Inggris tahun 1720. Kolonialisme membantu popularitas desain-desain hurufnya dan menjadi standar diseluruh dunia. Tahun 1757 John Baskerville mengembangkan desain *typeface* bergaya tradisional.

De Bataviase Nouvelles adalah surat kabar pertama di Hindia Belanda. Pada 17 Agustus 1744 surat kabar itu memuat tulisan tangan Jan Pieterzoon Ceon, Gubernur Hindia Belanda. Tahun 1765 revolusi industri dimulai, demikian pula dengan era modern dalam tipografi. Firmin Didot di Prancis tahun 1784 menciptakan *typeface* dengan kontras ekstrim, *serif* sangat tipis dan *angle of stress vertical*. Tidak lama setelah Didot, di Italia Giambattista Bodoni mendesain *typeface* dengan gaya yang cenderung sama.

Teknologi cetak makin berkembang dan pada akhirnya tahun 1796 ditemukan Teknik cetak *lithography* oleh Aloys Senefelder yang makin membuka keleluasan bagi desainer untuk memproduksi gambar dan teks sekaligus. *Typeface* khusus display pertama muncul tahun 1810. Digunakan dalam reklame untuk menarik perhatian calon pelanggan. Pada tahun 1816 san serif pertama kali diperkenalkan oleh Caslon Foundry sebagai variasi dari *typeface display*. San serif saat itu sering disebut juga Doric, Grotesque, Gothic, Sans Surryph.

Mesin ketik pertama ditemukan oleh William Austin tahun 1829 di Amerika, membuat siapapun bisa mencetak surat sendiri. Ini juga pertama kalinya huruf *monospaced* ada. Segera saja penemuan ini mengubah pola kerja perkantoran di seluruh dunia dan membuka lapangan kerja lebih luas bagi kaum perempuan. David Bruce Jr. menemukan mesin type-casting pertama tahun 1838. Mesin itu mampu Menyusun teks 10 kali lebih cepat dibandingkan dengan cara manual. Dalam perkembangannya, ada dua

mesin yang merajai pasaran sampai sekitar tahun 1950an, yaitu *Linotype* dan *Monotype*. *Linotype* ditemukan oleh seorang mekanik Jerman, Ottmar Mergenthaler. Penemu *Monotype* adalah seorang Amerika, Tolbert Lanston.

Tahun 1875 terjadi kebangkitan Arts & Crafts Movement yang diawali oleh William Morris dari Inggris. Gerakan ini sebagai perlawanan terhadap arus industrilisasi pada masa itu yang mengagung-agungkan mekanisasi / buatan mesin. Konsep Morris menekankan pada ketrampilan individu dan kualitas seni yang tinggi dalam berbagai bidang keahlian dan kerajinan termasuk tipografi. Gerakan Art Nouveau muncul pada 1883 melanjutkan Arts & Crafts Movement, dengan konsep yang hampir sama. Bentuk gambar dan tipografi sangat organic dengan komposisi asimetris. Teknik cetak *lithography* memungkinkan hal ini.

Tahun 1898 Berthold Foundry menjual *family sans serif* pertama : Akzidenz Grotesk. Dua tahun kemudian Peter Behrens menjadi orang pertama yang menggunakan *san serif* sebagai jenis huruf untuk naskah Panjang dalam bukunya “Feste des lebens und der Kunst”. Behrens adalah pendesain trademark AEG, sekaligus menjadi sistem identitas visual pertama di dunia. Tahun 1905 *Modern Art Movement* mulai mempengaruhi seluruh dunia. Dimulai dengan Ekspresionisme dan Plakatstil (poster style). Tahun 1909 muncul Futurisme di Perancis yang digagas oleh Filippo Marinetti. Memanfaatkan *shape* dan tipografi dalam

komposisi yang sangat dinamis untuk menggambarkan sifat *agresif* dan *noise*.

Dadaisme muncul tahun 1917 sebagai Gerakan anti seni di Swiss, memproses negara-negara yang melibatkan diri dalam Perang Dunia I. Para Dadaist menerapkan tipografi dan layout dengan cara tidak peduli aturan dan *legibility*, lebih bertujuan mengekspresikan emosi. Tahun 1917, Theo Van Doesburg, Piet Mondrian dan sekumpulan seniman lain membuat gerakan De Stijl yang memadukan bentuk geometris abstrak, disusun secara vertical dan horizontal dengan warna-warna primer, hitam dan putih. Jenis huruf yang digunakan adalah *sans serif* yang bersegi-segi.

Konstruktivisme lahir di Rusia tahun 1918, tokoh-tokohnya : Kasimir Malevich dan El Lizzitsky. Karya Konstruktivisme menggunakan bentuk-bentuk geometris sederhana, jenis huruf *sans serif*, *balance* asimetris, montage foto dan warna-warna primer. Tujuannya membangun patriotisme rakyat Soviet untuk segera memulihkan negara pasca Perang Dunia I. Tahun 1919 didirikan Bauhaus, sebuah sekolah seni dan desain dimana para murid bekerja di *workshop* bukan di studio. Tahun 1925 sekolah Bauhaus pindah ke Dessau lalu dibubarkan pada tahun 1933 oleh Nazi. Para tokohnya, Walter Gropius, Herbert Bayer dan Laszlo Moholy-Nagy pindah ke Amerika.

Herbert Bayer, seorang anggota Bauhaus, menciptakan *Universal Type* tahun 1925 berupa geometri sans serif. Bayer juga bereksperimen dengan *flush left / ragged right alignment* (rata kiri) dan elemen-elemen

layout lainnya untuk menciptakan hirarki visual. Sejak saat itu penggunaan *flush left alignment* menjadi umum. Art Deco muncul tahun 1925, lebih populer di masyarakat kemungkinan karena lebih mudah dimengerti dan tidak abstrak. Menggambarkan kemakmuran dan berkesan glamor dengan jenis huruf dekoratif. Art Deco populer hingga tahun 1940-an saat dimulainya Perang Dunia II.

Jan Tschichold, desainer Jerman, tahun 1928 menerbitkan buku *Die Neue Typographie (The New Thipography)*, semacam buku manual yang berisi aturan-aturan tipografi dan layout. Menurutnya desain huruf di era modern harus didasarkan pada kejelasan, bukan keindahan. Pandangan Tschichold ini mempengaruhi dunia desain grafis dimana-mana. Dua murid Bauhaus, Theo Ballmer dan Maxx Bill dari Swiss memperkenalkan *International Typographic Style / Swiss International Style* pada tahun 1945. Seluruh elemen layout, foto, desain abstrak dan jenis huruf *sans serif* disusun dalam komposisi yang rapi, jelas dan tidak emosional. Gaya ini menjadi dominan di Eropa dan Amerika pada sekitar 1950-an.

Tahun 1946 teknologi *phototypesetting* dan *photocomposition* berkembang di Amerika, memudahkan desainer dalam mengkombinasikan tulisan dan gambar untuk dicetak *lithography*. Tahun 1949 muncul digital photocomposition yang dinamakan *Photon-Lumitype*. Alat ini bisa memproduksi 28.000 karakter dalam waktu satu jam. Penemuan *Photon-Lumitype* menghantar pada teknologi *digital imaging* beberapa dekade berikutnya. Gene Frederico, Herb Lubalin dan desainer

lainnya mulai mengembangkan *figurative typography* - gambar menjadi tulisan, tulisan menjadi gambar.

Tahun 1954 Push Pin Studios dengan desainernya Milton Glaser, Seymour Chwast dan Edward Sorel mempopulerkan Revivalism dan Eclecticism. Revivalism mempopulerkan Kembali typeface yang dianggap sudah ketinggalan zaman, Eclecticism semacam *mix and match typeface* dalam sebuah desain. Adrian Frutiger menciptakan Univers tahun 1956 yang kemudian dirilis oleh type foundry Deberny & Peignot tahun 1957. Univers adalah family typeface pertama yang menggunakan sistem angka untuk menunjukkan *weight* dan *width*. Tahun 1959 Saul Baus mendesain animasi judul film 'North by Northwest' ini merupakan animasi tipografi (dinamakan *kinetic typography*) pertama di dunia.

Helvetica dikembangkan pada tahun 1957 oleh Max Miedinger dan Eduard Hoffman di Haas type foundry, Swiss. Awalnya Bernama Neue Haas Grotesk, Helvetica didesain sebagai typeface yang netral dan jelas. Sampai saat ini Helvetica merupakan huruf paling populer di dunia, banyak digunakan sebagai merek perusahaan, prosuk, *signage* dan lain-lain. Psychedelic art merajai dunia mulai tahun 1966. Konsep desainnya bertujuan untuk menyampaikan pesan sesingkat dan sejelas mungkin, tapi sebaliknya. Menahan pembaca selama mungkin dengan jenis huruf atau tulisan tangan yang terdistorsi, berbaur dengan gambar yang berkesan halusinasi obat bius serta warna komplementer. Tokoh-tokohnya antara

lain Peter Max, Victor Moscoso, Rick Griffin, Alton Kelley, Stanley “Mouse” Miller.

ITC (International Typeface Corporation) didirikan tahun 1970 dengan misi untuk melindungi type designer dari aksi pembajakan. Pendirinya adalah Herb Lubalin, Edward Rondthaler dan Aaron Burns. Pada saat yang bersamaan printer dot-matrix pertama diperkenalkan oleh perusahaan Centronics. Ini merupakan printer computer pertama di dunia. Saat dimulainya era desain Post-Modern, Personal Computer (PC) diperkenalkan pertama kali, pada tahun 1977, sekaligus menandai dimulainya jaman revolusi digital. Pencetakan tulisan dan gambar dapat dikerjakan sekaligus oleh siapa saja dengan cepat dan mudah.

Majalah *Émigré* mulai terbit tahun 1984 oleh Rudy VanderLans dan Zuzana Licko di San Fransisco sebagai jurnal seni dan budaya. Majalah itu lalu berubah menjadi eksperimen desain, typeface dan layout. Selain majalah, *Émigré* juga merupakan digital type foundry independent. Pada tahun yang sama perusahaan Adobe merilis format font PostScript. Tahun 1985 perusahaan AltSys merilis Fontographer, software untuk mendesain huruf. Dalam tahun yang sama muncul software desktop publishing pertama yang mudah digunakan yaitu Pagemaker, diproduksi oleh Aldus. Perusahaan-perusahaan seperti Aldus, Adobe, Corel, Macromedia dan lain-lain makin menyemarakkan kegiatan desain dan penerbitan digital dunia.

Sekitar 1990 ada Gerakan baru yaitu Deconstruction / Post-Structuralism, konsepnya berasal dari teori yang ditulis oleh Jacques Derrida tahun 1967. David Carson adalah salah seorang desainer yang mempopulerkan Gerakan ini lewat karya-karyanya pada majalah Beach Culture dan Ray Gun. Pada tahun itu jua muncul gaya desain grunge yang berpengaruh pada tipografi. Tokohnya Carlos Segura dan Jim Marcus. Majalah Fuse menampilkan karya-karya eksperimen tipografi Neville Brody pada tahun 1991, hal ini menginspirasi desainer-desainer untuk mengeksplorasi definisi dan peran tipografi sampai sejauh mungkin.

Pada tahun ini juga format TrueType dirilis oleh perusahaan Apple, format ini cocok untuk computer Apple dan Windows, menyebabkan penciptaan desain font berkembang makin pesat. Tahun 1990 ada 12,4 juta orang di seluruh dunia yang menggunakan telepon genggam, 20 tahun kemudia mengkat jadi 4,6 miliar orang. Tahun 1966 perusahaan Adobe dan Microsoft bekerja sama menciptakan format baru OpenType. Sampai saat ini OpenType adalah format yang paling canggih dan paling banyak diminati banyak orang.

Perjalanan sejarah tipografi merupakan salah satu bagian dari konstelasi sejarah manusia dan peradabannya. Ranah-ranah agama, politik, sosial hingga eksplorasi estetika yang hadir dalam beragam unsur seni rupa timbul menjadi permasalahan yang tidak terpisahkan dari tonggak-tonggak sejarah tipografi.

2. Pengertian

Tipografi merupakan representasi visual dari sebuah bentuk komunikasi verbal dan merupakan properti visual yang pokok dan efektif. Hadirnya tipografi dalam sebuah media terapan visual merupakan faktor yang membedakan antara desain grafis dan media ekspresi visual lain seperti lukisan. Lewat kandungan nilai fungsional dan nilai estetikanya, huruf memiliki potensi untuk menterjemahkan atmosfer-atmosfir yang tersirat dalam sebuah komunikasi verbal yang dituangkan melalui abstraksi bentuk-bentuk visual. (Sihombing, Danton. 2001. *Tipografi dalam Desain Grafis*. Jakarta: Gramedia)

Tipografi merupakan suatu ilmu dalam memilih dan menata huruf dengan pengaturan penyebarannya pada ruang-ruang yang tersedia, untuk menciptakan kesan tertentu. (www.wikipedia.com jam 17:20, 22 Maret 2009). Pada dasarnya huruf memiliki energi yang dapat mengaktifkan gerak mata. Energi ini dapat dimanfaatkan secara positif apabila dalam penggunaannya senantiasa diperhatikan kaidah-kaidah estetika, kenyamanan keterbacaannya, serta interaksi huruf terhadap ruang dan elemen-elemen visual di sekitarnya. Huruf adalah salah satu elemen terpenting dalam desain grafis karena huruf merupakan sebuah bentuk yang universal untuk menghantarkan bentuk visual menjadi sebuah bentuk bahasa, dalam kata lain adalah visualisasi dari bentuk suara.

Tipografi merupakan tata huruf yang merupakan unsur dalam karya desain yang mendukung terciptanya kesesuaian antara konsep dan

komposisi karya. Secara tradisional istilah tipografi berkaitan erat dengan pengaturan huruf dan pencetakannya. Pengaruh perkembangan teknologi digital yang sangat pesat pada masa kini membuat maknanya semakin luas. Kini tipografi dimaknai sebagai segala disiplin yang berkenaan dengan huruf. Pada prakteknya, saat ini tipografi telah jauh berkolaborasi dengan bidang-bidang lain, seperti multimedia dan animasi, web dan online media lainnya, sinematografi, interior, arsitektur, desain produk dan lain-lain.

3. Prinsip – Prinsip

a. Legibility

Legibility adalah ukuran seberapa mudah untuk membedakan satu huruf dari yang lain dalam jenis tipografi tertentu. Dalam suatu karya desain, dapat terjadi *cropping*, *overlapping*, dan lain sebagainya yang dapat menyebabkan berkurangnya legibilitas daripada suatu huruf. Untuk menghindari hal ini, maka desainer harus mengenal dan mengerti karakter daripada bentuk suatu huruf dengan baik. Selain itu, penggunaan huruf yang mempunyai karakter yang sama dalam suatu kata dapat juga menyebabkan kata tersebut tidak terbaca dengan tepat.

b. Readability

Readability adalah ukuran seberapa mudah sebuah teks dibaca serta mencakup unsur-unsur kompleksitas, keakraban, dan keterbacaan. Dalam menggabungkan huruf dan huruf baik untuk membentuk suatu kata, kalimat atau tidak harus memperhatikan hubungan antara huruf

yang satu dengan yang lain. Khususnya spasi antar huruf, jarak antar huruf tersebut tidak dapat diukur secara matematika, tetapi harus dilihat dan dirasakan. Ketidak tepatan menggunakan spasi dapat mengurangi kemudahan membaca suatu keterangan yang membuat informasi yang disampaikan pada suatu desain komunikasi visual terkesan kurang jelas.

c. *Visibility*

Visibility adalah kemampuan suatu huruf, kata, atau kalimat dalam suatu karya desain komunikasi visual dapat terbaca dalam jarak baca tertentu.

d. *Clarity*

Clarity adalah sebuah kapasitas huruf yang dipakai dalam sebuah gambar desain, apakah mampu dimengerti, dipahami, dan dibaca oleh audien yang ditargetkan. Karena agar suatu karya desain dapat berkomunikasi dengan pengamatnya, maka informasi yang disampaikan harus dapat dimengerti oleh pengamat yang dituju. Beberapa unsur desain yang dapat mempengaruhi *clarity* adalah visual hierarchy, warna, pemilihan type dan lain - lain.

4. Anatomi Huruf

Mempelajari anatomi karakter / huruf amatlah krusial, karena anatomi huruf adalah kunci bagi desainer untuk mengambil berbagai keputusan penting dalam memilih, mendesain, Menyusun *typeface*, layout dan lain-lain. Selayaknya pada tubuh manusia, huruf juga memiliki anggota tubuh. Penamaannya diambil dari nama anggota tubuh manusia, hewan dan benda-

benda alam lainnya. Pada manusia, antara individu satu dengan individu yang lain memiliki nama / sebutan yang sama untuk anggota-anggota tubuhnya. Contohnya kepala, tangan, berlaku sama untuk semua individu. Tidak dengan huruf, anggota tubuh pada huruf sifatnya lebih eksklusif. Ada yang hanya dimiliki oleh jenis huruf tertentu saja (contohnya : swash tidak dimiliki oleh huruf jenis sans serif) bahkan ada anggota tubuh yang hanya dimiliki oleh huruf tertentu saja (contohnya eye pada huruf e).

Setiap bentuk huruf dalam sebuah alfabet memiliki keunikan fisik yang menyebabkan mata kita dapat membedakan antara huruf yang satu dengan yang lainnya. Salah satu kaidah dari teori Gestalt, *Figurground*, membuktikan bahwa keterbacaan dan estetika sebuah desain huruf terbentuk dari paduan bidang positif (*figure*) dan bidang negative (*ground*). Istilah dalam tipografi menyebut *figure* sebagai *form* dan *ground* sebagai *counterform*.

Apabila kita telah memahami anatomi huruf secara baik maka mudah kita dapat mengenal karakteristik dari setiap jenis huruf. Berikut ini adalah terminology yang umum digunakan dalam penamaan komponen-komponen yang terstruktur dalam anatomi huruf, diantaranya :

a. Baseline

Sebuah garis maya horisontal yang menempatkan huruf-huruf dalam posisi sejajar. Garis maya ini merupakan batas dari bagian terbawah huruf besar dan badan huruf kecil (tanpa *ascender* dan *descender*).

b. Cap Height

Sebuah garis maya horisontal yang menjadi batas dari bagian teratas huruf besar. Desain huruf umumnya memiliki tinggi *ascender* sedikit di atas *cap height*, oleh karenanya terdapat terminologi *ascender height* yang menjadi garis batas *ascender*.

c. Meanline

Garis maya horisontal yang menjadi batas dari bagian teratas dari badan huruf kecil.

d. X-Height

Tinggi dari badan huruf kecil, tanpa *ascender* dan *descender*. X-height dimulai dari *baseline* hingga *meanline*. Cara yang termudah melihat ketinggian badan huruf kecil adalah dengan menggunakan huruf kecil 'x'.

e. Ascender

Bagian dari anatomi huruf kecil yang mengarah ke atas dan posisinya berada di atas *meanline*.

f. Descender

Bagian dari anatomi huruf kecil yang mengarah ke bawah dan posisinya berada di atas *baseline*.

Secara lengkap penamaan anatomi setiap komponen visual yang ada dalam fisik huruf menurut buku *The Fundamental Of Typography* karya Gavin Ambrose & Paul Harris meliputi:

a. *Apex*



Titik yang terbentuk diatas sebuah karakter seperti pada huruf “A” , dimana garis kiri dan kanan bertemu di satu titik.

b. *Arm / Bar*



Garis horisontal yang menyerupai tangan yang terbuka . seperti di temui pada huruf “T” , “F” , dan juga “Y” , “K” .

c. *Barb*



Bagian ujung yang meruncing dari *serif* (kait)

d. *Bowl*



Bagian dari huruf yang melengkung membentuk seperti cekungan bisa terbuka ataupun menutup. Seperti ditemui pada huruf “o”, “e”, “b”, “p”, “d”.

e. *Bracket*



Bagian lengkung yang merupakan transisi bertemunya *stem* dan *serif*

f. *Chin*



Terminal yang membentuk sudut, ditemui pada huruf “G”

g. *Counter*



Ruang negatif di dalam *bowl*.

h. *Cross stroke / Crossbar*



Garis horisontal yang memotong pusat *stem* biasa disebut juga *crossbar* terdapat pada huruf “A”, “H”, “T”, “e”, “f”, “t”.

i. *Crotch*



Pusat titik bertemunya dua garis yang bertemu membentuk sudut.

j. *Ear*



Garis lengkung kecil yang biasanya ditemui pada huruf serif , biasanya menempel pada kanan dari *bowl* seperti pada huruf “g” atau menempel pada *stem* seperti pada “r”, “f”.

k. *Finial*



Finial adalah *terminal* yang berbentuk ornamental ditemui pada huruf “a” dan “f”

l. *Link*



Badan garis yang menghubungkan dua bagian tubuh huruf (*bowl* dan *loop*) seperti pada huruf *lowercase* “g”

m. *Loop*



Bowl bagian bawah huruf *lowercase* “g” yang membentuk seperti *tail*

n. *Serif*



Garis kecil atau kait pada sebagai perpanjangan pada badan huruf *serif*.

Serif dapat menempel pada garis horisontal atau vertikal, ada dua jenis

kait pada huruf *serif* yaitu : *bracketed* (mempunyai Bagian lengkung

yang merupakan transisi bertemunya *stem* dan *serif*) dan *unbracketed*

(tidak mempunyai Bagian lengkung yang merupakan transisi

bertemuanya *stem* dan *serif*).

o. *Shoulder*



Garis tikungan atau belokan menurun kebawah seperti pada huruf “h”, dan “n”.

p. *Spine*



Garis tikungan atau belokan menurun dari kiri ke kanan pada huruf lowercase “s” dan uppercase “S”

q. *Spure*



Garis bulat pertemuan antara *terminal* dan *stem*.

r. *Stem*



Garis batang utama bisa *vertikal* atau *diagonal* pada sebuah huruf

s. *Stress*



Garis petunjuk yang menegaskan bahwa ini adalah huruf lengkung.

t. *Swash*



Garis lengkung perpanjangan dari *terminal*

u. *Tail*



Garis menurun yang ada pada bagian *descender* seperti pada huruf “Q”, “K”, “R”, “g”, “j”, “p”, “q”, “y”.

v. *Terminal*



Ahir dari garis yang tidak diahiri dengan *serif* (kait)

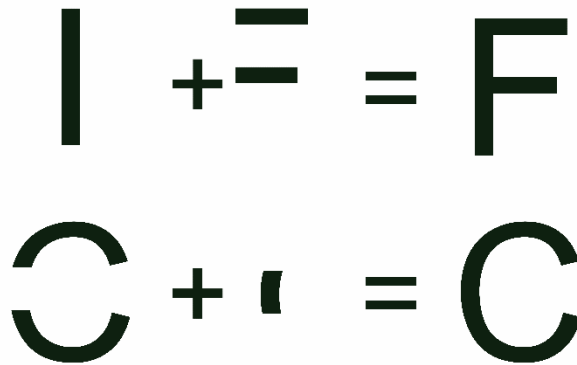
w. *Vertex*



Garis sudut yang terbentuk dibawah huruf dimana garis kiri dan kanan bertemu seperti pada huruf “M”.

Setiap individu huruf, angka, dan tanda baca dalam tipografi disebut sebagai *character*. Seluruh *character* secara optis rata dengan *baseline*. Tinggi dari badan huruf kecil secara optis rata dengan *x-height*. Setiap *character* baik huruf besar (*Uppercase*) atau kecil (*Lowercase*) memiliki batang (*stem*) yang pada bagian ujung-ujungnya dapat ditemukan beberapa garis akhir sebagai penutup yang disebut *terminal*.

Pada dasarnya setiap huruf terdiri dari kombinasi berbagai guratan garis (*strokes*) yang terbagi menjadi dua, yaitu guratan garis dasar (*basic stroke*) dan guratan garis sekunder (*secondary stroke*)



Gambar 17. Jenis *stroke* pada huruf
Sumber (Tsaniyyah Najwan, 2021)

Apabila ditinjau dari sudut geometri, maka garis dasar yang mendominasi struktur huruf dalam *alphabet* dapat dibagi menjadi 4 kelompok besar, yaitu:

- a. Kelompok garis tegak-datar : EFHIL
- b. Kelompok garis tegak-miring : AKMNVZXYW
- c. Kelompok garis tegak-lengkung : BDGJPRU
- d. Kelompok garis lengkung : COQS

Huruf memiliki dua ruang dasar bila ditinjau dalam hukum persepsi dari teori Gestalt, yaitu *figure* dan *ground*. Apabila kita menelaah keberadaan ruang negatif dari seluruh huruf maka secara garis besar dapat dipecah menjadi tiga kelompok, yaitu:

- a. Ruang negatif bersudut lengkung : BCDGOPQRSU
- b. Ruang negatif bersudut persegi-empat : EFHILT
- c. Ruang negatif bersudut persegi-tiga : AKMNVWXYZ

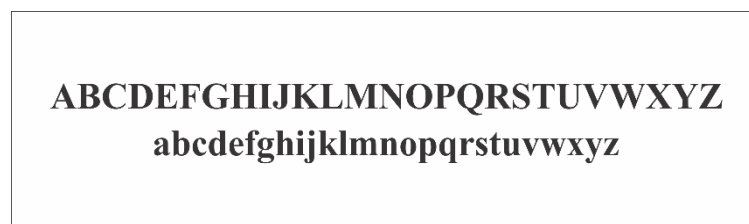
Perhitungan tinggi fisik huruf memiliki azas optikal-matematis, dalam pengertian bahwa dalam perhitungan angka, beberapa huruf dalam alfabet

memiliki tinggi yang berbeda-beda, namun secara optis keseluruhan huruf tersebut terlihat sama tinggi. Huruf yang memiliki bentuk lengkung dan segitiga lancip pada bagian teratas atau terbawah dari badan huruf akan memiliki bidang lebih dibandingkan dengan huruf yang memiliki bentuk datar. Apabila beberapa huruf tersebut dicetak secara berdampingan akan tercapai kesamaan tinggi secara optis.

5. Klasifikasi Huruf

a. Tradisional

Gaya tradisional pertama diciptakan sekitar tahun 1692 oleh Philip Grandjean, dinamakan Roman du Roi atau typeface Raja karena dibuat atas perintah Raja Louis XIV. Kelompok ini disebut tradisional karena berada diantara Old Style dan Modern. Font gaya ini adalah jenis font yang memiliki kaki di bagian sudut bawah, dimana bagian kaki dibawah tersebut berbentuk *serif bracketed*.

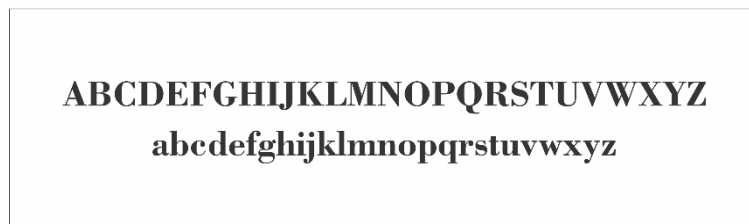


Gambar 18. Font Times New Roman

Sumber ([Tsaniyyah Najwan](#), 2021)

b. Modern

Dinamakan Modern karena kemunculan kelompok *typeface* ini pada akhir abad 17, menuju era yang disebut Modern Age, sehingga diberi nama Modern. Ciri cirinya hampir lepas sama sekali dari sifat kaligrafis *typeface* pendahulunya.

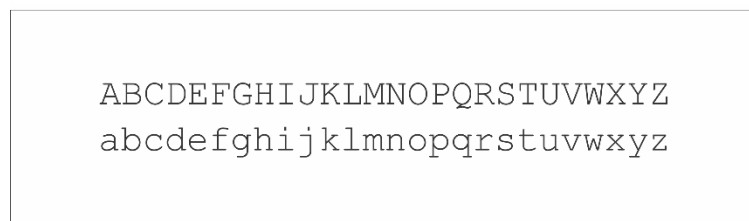


Gambar 19. Font Bodoni Bd BT

Sumber ([Tsaniyyah Najwan](#), 2021)

c. Slab Serif (Egyptian)

Muncul sekitar abad ke 19, kelompok bergaya Slab Serif awalnya digunakan sebagai *display type* untuk menarik perhatian pembaca poster iklan dan flier. Disebut Egyptian karena bentuknya yang berkesan berat dan horisontal, mirip dengan gaya seni dan arsitektur Mesir Kuno.

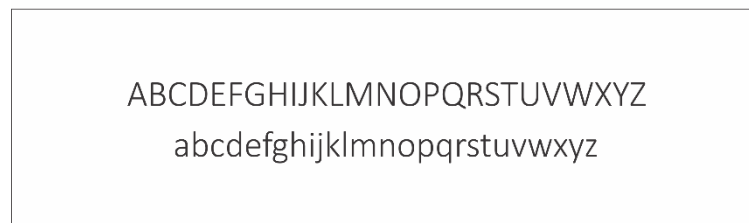


Gambar 20. Font Simplified Arabic Fixed

Sumber ([Tsaniyyah Najwan](#), 2021)

d. Sans Serif

Jenis huruf berciri Sans Serif (Tanpa Serif) mulai muncul tahun 1816 sebagai *display type* dan sangat tidak populer di masyarakat karena pada saat itu dianggap tidak trendi sehingga dinamakan *Grotesque*, yang artinya lucu/aneh. Gaya huruf Sans Serif mulai populer pada awal abad 20, saat para desainer mencari bentuk-bentuk ekspresi baru yang mewakili sikap penolakan terhadap nilai-nilai lama, yaitu pengkotakkan masyarakat dalam kelas-kelas tertentu. Gerakan yang disebut dengan *Modern Art Movement* ini mulai menghapus dekorasi dan hiasan berlebihan pada desain, yang pada saat itu dianggap menyimbolkan golongan kaya dan penguasa.



Gambar 21. Font Calibri

Sumber (Tsaniyyah Najwan, 2021)

e. Script

Script adalah sebuah gaya font yang didesain menyerupai tulisan tangan, ada yang seperti goresan kuas atau pena kaligrafi. Gaya huruf ini berbeda dari gaya huruf yang lainnya, pada huruf kecil atau *lowercase*-nya gaya huruf Script ini menyambung. Gaya huruf ini digunakan dalam teks yang memadukan *uppercase* dan *lowercase*.

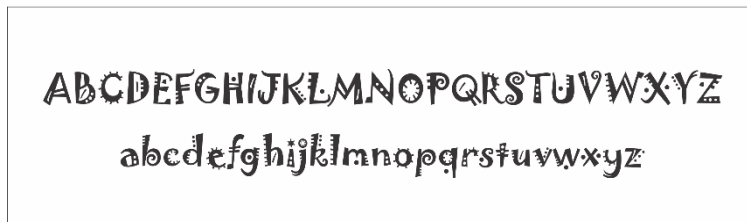


Gambar 22. Font Esteh

Sumber ([Tsaniyyah Najwan](#), 2021)

f. Dekoratif (Display)

Gaya font ini muncul sekitar abad ke 19 dan semakin banyak karena teknologi pembuatan huruf yang semakin murah. Saat itu jenis huruf display atau dekoratif sangat dibutuhkan dunia periklanan untuk menarik perhatian pembaca. *Display type* biasa dibuat dalam ukuran besar dan diberi ornamen-ornamen yang indah. Yang diprioritaskan bukan *legibility*-nya melainkan keindahannya. Gaya ini mewakili segala typeface yang tidak termasuk ke dalam kategori yang lain, baik itu *typeface* lama maupun baru.



Gambar 23. Font Jokerman

Sumber ([Tsaniyyah Najwan](#), 2021)