

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. Sejarah Berdirinya Koperasi SDK

Meskipun sebelumnya telah terbentuk wadah koperasi di Kauman akan tetapi masih terpisah pada tiap-tiap RW. Dengan adanya penyatuan menjadi Syarikat Dagang Kauman diharapkan dapat berjalan lebih profesional. Hal tersebut seperti yang diungkapkan oleh Makmun pemilik dari batik Griya Jawi sekaligus aktif sebagai pengurus PKWBK. Koperasi tersebut diharapkan dapat menjadi wadah untuk mensejahterakan warga Kauman secara keseluruhan, termasuk para pengrajin dan pedagang non-batik seperti pengrajin perca, batok, sandal, dan pedagang kuliner. Lembaga ini diharapkan dapat memacu sinergi antara usaha batik dan non-batik di daerah Kauman. Ketua Koperasi Serba Usaha Syarikat Dagang Kauman Muhammad Soim, menjelaskan gagasan mendirikan sebuah koperasi diawali berbagai peristiwa yang ada di dalam paguyuban sendiri. Menurut Muhammad Soim sejak 2006 lalu paguyuban dibentuk dan hanya membahas permasalahan sosial. Namun, seiring berjalannya waktu setiap pertemuan justru yang dibahas adalah bisnis. Untuk menjembatani hal tersebut kami bentuk koperasi ini. Sama saja dengan paguyuban namun ini mengurus permasalahan bisnis (<http://gaul.solopos.com/batik-jembatan-perajin-batik-kelurahan-kauman-bentuk-koperasi-86353.html>). Jadi antara Koperasi SDK dan PKWBK memiliki kedudukan yang sama dalam artian Koperasi SDK bukan suatu bagian struktur PKWBK.

Muhammad Soim, Ketua Koperasi Serba Usaha SDK menjelaskan bahwa koperasi menyediakan berbagai produk seperti simpanan haji, pendidikan, qurban, dan simpanan sejahtera hingga pembiayaan pengembangan usaha. Semua diurus dengan sistem syariah yang pengelolaannya independen, terlepas dari kepengurusan PKWBK. Begitu pula respon dari warga Kauman terhadap SDK, menurut beliau sambutan

warga bagus. Awalnya hanya ada 40 anggota tapi sekarang sudah bertambah banyak. Setelah unit jasa keuangan syariah ini, mereka (pengurus) berencana untuk membuat unit-unit kerja lain agar warga semakin maju. Menurut Muhammad Soim, kerja pemerintah daerah dalam memfasilitasi pembuatan koperasi tidak ada pungutan liar dan ijin pendirian koperasi pun tidak dipersulit.

Kauman kini memiliki 20 produksi batik dan 70 outlet pedagang batik. Beberapa produksi masih mempertahankan pakem motif dan pembuatan batik. Sedangkan sisanya sudah berganti pada gaya-gaya modern. Menurut Makmun, Kauman mungkin sebagai kelurahan pertama yang punya koperasi bersama atas inisiatif warga. Kini, pengurus PKWBK dan koperasi sama-sama sedang menyusun acara peluncuran SDK agar secara resmi dikenal.

Kepengurusan Koperasi SDK dari struktur organisasi adalah sebagai berikut :

- a. Ketua : Muhammad Soim
- b. Sekretaris : Muchammad Yuli
- c. Bendahara : Miftahul Falah

Berdasarkan dari Anggaran Dasar Koperasi SDK perkumpulan koperasi tersebut adalah Koperasi Primer yang awalnya merupakan koperasi serba usaha. Akan tetapi dikarenakan adanya undang-undang koperasi yang baru yaitu Undang-undang Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2012 Tentang Perkoperasian (pengganti undang-undang yang lama yaitu Undang-undang Republik Indonesia Nomor 25 Tahun 1992) pada BAB IX JENIS, TINGKATAN DAN USAHA pasal 83 sudah ditentukan jenis-jenis koperasi maka Koperasi SDK yang semula berjenis koperasi serba usaha didaftarkan lagi untuk dijadikan koperasi simpan pinjam. Hal tersebut diputuskan pada Rapat Anggota Tahunan I Koperasi SDK pada 17 Mei 2013 bertempat di Batik Kaoeman Surakarta.

2.2. Proses Perancangan Logo SDK

Salah satu cara agar suatu entitas dapat dikenal adalah dengan membuat suatu logo. Menurut Nico A Pranoto (Creative Director of Banana Inc.), logo merupakan wajah perusahaan dan identity yang paling esensial karena apabila kita melihat perusahaan, tak mungkin kita mengingat stationery-nya. Mungkin beberapa orang mengingat signage-signage di perusahaan, beberapa mungkin impress dengan packaging produknya. Tapi bila kita membicarakan sebuah brand, yang akan diingat pertama kali adalah logonya, karena itu yang paling vital (Majalah Concept Volume 03 Edisi 17 2007). Dengan demikian logo yang dibuat harus dapat mencerminkan tujuan dari brand Koperasi SDK yaitu memajukan kesejahteraan anggota pada khususnya dan masyarakat pada umumnya serta ikut membangun tatanan perekonomian Nasional dalam rangka mewujudkan masyarakat yang maju, adil dan makmur berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar tahun 1945 sebagaimana telah dijelaskan dalam Anggaran Dasar Koperasi SDK BAB II pasal 2.

Pembuatan rancangan logo SDK dikerjakan oleh Hermansyah Muttaqin selaku pengurus PKWBK bidang promosi dan seni budaya. Selain itu beliau juga berprofesi sebagai desainer grafis freelance dan dosen di Jurusan Deskomvis Fakultas Sastra dan Seni Rupa Universitas Sebelas Maret sehingga secara potensi dan kompetensi sudah cukup memenuhi dalam tanggung jawab dan proses pengerjaan rancangan logo tersebut.

Pemesanan logo melalui hanya komunikasi secara lisan antara pengurus PKWBK dan ketua koperasi SDK dengan perancang. Data perancangan diperoleh secara wawancara langsung oleh perancang kepada ketua koperasi SDK pada selanjutnya.

Sebelum menjadi logo yang telah jadi dan dipakai oleh SDK saat ini, beliau sebelumnya membuat beberapa alternatif rancangan kasar dari bentuk logo SDK untuk diperlihatkan kepada Ketua Koperasi SDK Muhammad Soim untuk dibicarakan dengan pengurus PKWBK lainnya. Pemilihan alternatif logo yang akan dipakai memerlukan pertimbangan dalam

mengambil keputusan secara bersama karena merupakan kepentingan dari PKWBK seperti halnya ketika memutuskan nama dari koperasi tersebut. Perancang mendapatkan ide kreatif berdasarkan data perancangan yaitu dengan menggunakan motif batik semen kepet sesuai dengan pertimbangannya yaitu batik yang ada di Kampung Batik Kauman kebanyakan menggunakan motif semen-semenan (Pusponegoro, dkk : 2007). Motif kepet dipilih karena mempunyai arti berkembang.



Gambar 2.1. Alternatif rancangan kasar logo Koperasi SDK
(Dokumen pribadi Hermansyah Muttaqin)

Dari beberapa rancangan kasar di atas maka dipilih satu alternatif oleh pengurus PKWBK dan ketua Koperasi SDK. Kemudian oleh perancang dibuat beberapa alternatif desain lagi dari satu rancangan kasar sebelumnya atas permintaan pengurus PKWBK dan ketua Koperasi SDK sebagai alternatif pilihan.



Gambar 2.2. Alternatif rancangan terpilih logo Koperasi SDK
(Dokumen pribadi Hermansyah Muttaqin)

Setelah melalui beberapa rekomendasi dan masukan dari pengurus PKWBK dan ketua Koperasi SDK seperti proporsi huruf dan bentuk serta komposisi letak huruf dan bentuk dari rancangan logo yang terpilih maka diputuskan hasil akhir dari bentuk rancangan logo Koperasi SDK. Hasil akhir itulah yang sekarang dipakai sebagai logo resmi Koperasi SDK atas dasar keputusan bersama dari pengurus PKWBK dan ketua Koperasi SDK.



Gambar 2.3. Rancangan logo Koperasi SDK Yang dipilih berdasar rekomendasi pengurus koperasi dan PKWBK (Dokumen pribadi Hermansyah Muttaqin)

2.3. Unsur Visual

Unsur-unsur untuk mewujudkan tampilan secara visual (Adi Kusrianto : 2007) yaitu :

1. Titik

Titik adalah salah satu unsur visual yang wujudnya relatif kecil, dimana dimensi memanjang dan melebarinya dianggap tidak berarti. Titik cenderung ditampilkan dalam bentuk kelompok dengan variasi jumlah, susunan dan kepadatan tertentu.

2. Garis

Garis dianggap sebagai unsur visual yang banyak berpengaruh terhadap pembentukan suatu objek sehingga garis, selain dikenal sebagai goresan atau coretan juga menjadi batas limit suatu bidang atau warna. Ciri khas garis adalah terdapatnya arah serta dimensi memanjang. Garis dapat tampil dalam bentuk lurus, lengkung, gelombang, zig-zag, dan lainnya. Kualitas garis ditentukan oleh tiga hal yaitu orang yang membuatnya, alat yang digunakan serta bidang dasar tempat garis digoreskan.

3. Bidang

Bidang merupakan unsur visual yang berdimensi panjang dan lebar. Ditinjau dari bentuknya bidang bisa dikelompokkan menjadi dua yaitu bidang geometri/beraturan dan bidang nongeometri/tidak beraturan. Bidang geometri adalah bidang yang relatif mudah diukur keluasannya sedangkan bidang nongeometri merupakan bidang yang relatif sukar diukur keluasannya. Bidang bisa dihadirkan dengan menyusun titik maupun garis dalam kepadatan tertentu dan dapat pula dihadirkan dengan mempertemukan potongan hasil goresan satu garis atau lebih.

4. Ruang

Ruang dapat dihadirkan dengan adanya bidang. Pembagian bidang atau jarak antar objek berunsur titik, garis, bidang dan warna. Ruang lebih mengarah pada perwujudan tiga dimensi sehingga ruang dapat dibagi dua yaitu ruang nyata dan semu. Keberadaan ruang sebagai unsur visual sebenarnya tidak dapat diraba tetapi dapat dimengerti.

5. Warna

Warna sebagai unsur visual yang berkaitan dengan bahan yang mendukung keberadaannya ditentukan oleh jenis pigmennya. Kesan yang diterima mata lebih ditentukan oleh cahaya. Permasalahan mendasar dari warna diantaranya adalah hue (spektrum warna), saturation (nilai kepektan) dan lightness (nilai cahaya dari gelap ke terang). Ketiga unsur tersebut memiliki nilai 0 hingga 100. Hal yang paling menentukan adalah lightness. Jika ia bernilai 0 maka seluruh palet warna akan menjadi hitam (gelap tanpa cahaya), sebaliknya jika lightness bernilai 100 warna akan berubah menjadi putih alias tidak berwarna karena terlalu silau.

6. Tekstur

Tekstur adalah nilai raba dari suatu permukaan. Secara fisik tekstur dibagi menjadi tekstur kasar dan halus dengan kesan pantul mengkilat dan kusam. Ditinjau dari efek tampilannya, tekstur digolongkan menjadi tekstur nyata dan tekstur semu. Disebut tekstur nyata bila ada kesamaan hasil raba dan penglihatan. Misalnya, bila suatu permukaan terlihat kasar

dan ketika diraba juga terasa kasar. Sementara pada tekstur semu terdapat perbedaan antara hasil penglihatan dan perabaan. Misalnya, bila dilihat tampak kasar tetapi ketika diraba ternyata sebaliknya yaitu terasa halus.

2.4. Komposisi

Komposisi adalah pengorganisasian unsur-unsur rupa yang disusun dalam karya desain grafis secara harmonis antara bagian dengan bagian maupun antara bagian dengan keseluruhan (Adi Kusrianto : 2007). Komposisi yang harmonis dapat diperoleh dengan mengikuti kaidah atau prinsip-prinsip komposisi yang meliputi:

1. Irama

Irama adalah penyusunan unsur-unsur dengan mengikuti suatu pola penataan tertentu secara teratur agar didapatkan kesan yang menarik. Penataannya dapat dilaksanakan dengan mengadakan pengulangan maupun pergantian secara teratur.

2. Kesatuan

Kesatuan merupakan salah satu prinsip yang menekankan pada keselarasan unsur-unsur yang disusun, baik dalam wujudnya maupun kaitannya dengan ide yang melandasinya. Kesatuan diperlukan dalam suatu karya grafis yang mungkin terdiri dari beberapa elemen di dalamnya. Dengan kesatuan itulah elemen-elemen yang ada saling mendukung sehingga diperoleh fokus yang dituju. Secara elementer ada beberapa cara untuk mencapai kesatuan.

3. Kontras

Kontras di dalam suatu komposisi diperlukan sebagai vitalitas agar tidak terkesan monoton. Tentu saja kontras ditampilkan secukupnya saja karena bila terlalu berlebihan akan muncul ketidakteraturan dan kontradiksi yang jauh dari kesan harmonis.

4. Fokus

Fokus atau pusat perhatian selalu diperlukan dalam suatu komposisi untuk menunjukkan bagian yang dianggap penting dan

diharapkan menjadi perhatian utama. Penjagaan keharmonisan dalam membuat suatu fokus dilakukan dengan menjadikan segala sesuatu yang berada disekitar fokus mendukung fokus yang telah ditentukan.

5. Keseimbangan

Keseimbangan merupakan prinsip dalam komposisi yang menghindari kesan berat sebelah atas suatu bidang atau ruang yang diisi dengan unsur-unsur rupa. Keseimbangan dapat dibagi menjadi :

- a. Keseimbangan simetris dan asimetris.
- b. Keseimbangan memusat dan menyebar.

6. Proporsi

Proporsi adalah perbandingan ukuran antara bagian dengan bagian dan antara bagian dengan keseluruhan. Prinsip komposisi tersebut menekankan pada ukuran dari suatu unsur yang akan disusun dan sejauh mana ukuran itu menunjang keharmonisan tampilam suatu desain.

2.5. Logo

2.5.1. Pengertian Logo

Kata logo berasal dari kata *logos* (Yunani) yang berarti kata, pikiran, pembicaraan, akal budi. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata logo diartikan sebagai huruf atau lambang yang mengandung makna, terdiri atas satu kata atau lebih sebagai lambang atau nama perusahaan dan sebagainya.

Pada awalnya yang lebih dulu populer adalah istilah *logotype*, bukan logo. Pertama kali istilah *logotype* muncul tahun 1810-1840, diartikan sebagai nama entitas yang didesain secara khusus dengan menggunakan teknik *lettering* atau memakai jenis huruf tertentu. Logo adalah penyingkatan dari *logotype*. Istilah logo baru muncul pada tahun 1937 dan kini istilah logo lebih populer daripada *logotype*. Logo bisa menggunakan elemen apa saja : tulisan, *logogram*, gambar, ilustrasi, dan lain-lain. Bila *logotype* adalah elemen tulisan pada logo, maka umumnya orang beranggapan *logogram* adalah elemen gambar pada logo.

Kemungkinan besar istilah *logogram* telah mengalami perubahan makna dikarenakan kemiripan kata dengan *logotype*. Sebenarnya *logogram* adalah sebuah simbol tulisan yang mewakili sebuah kata/makna (Surianto Rustan : 2009).

2.5.2. Fungsi Logo

Menurut Surianto Rustan (2009), fungsi logo adalah :

- a. Identitas diri. Untuk membedakannya dengan identitas milik orang lain.
- b. Tanda kepemilikan. Untuk membedakan mliknya dengan milik orang lain.
- c. Tanda jaminan kualitas.
- d. Mencegah peniruan/pembajakan.

Logo juga sering kali dipergunakan untuk membangun spirit secara internal di antara komponen yang ada dalam perusahaan tersebut. Sebuah logo yang baik dan berhasil akan dapat menimbulkan sugesti yang kuat, membangun kepercayaan, rasa memiliki dan menjaga image perusahaan pemilik logo itu. Selanjutnya, logo bahkan dapat menjalin kesatuan dan solidaritas di antara anggota keluarga besar perusahaan itu yang akhirnya mampu meningkatkan prestasi dan meraih sukses demi kemajuan perusahaan (Adi Kusrianto : 2007).

2.5.3. Anatomi Logo

Logo memiliki anatomi berupa :

- a. *Picture Mark*

Didominasi oleh gambar. Bisa berupa/mengandung : foto, gambar kongkrit, gambar abstrak, disederhanakan, kata, huruf, singkatan, angka, tanda baca.

b. *Letter Mark*

Didominasi oleh tulisan. Bisa berupa/mengandung : foto, gambar kongkrit, gambar abstrak, disederhanakan, kata, huruf, singkatan, angka, tanda baca.

Namun istilah yang digunakan dalam *Taxonomy of Trademarks* karya Per Mollerup (*picture mark* dan *letter mark*) kiranya cukup memadai untuk menyebut elemen gambar dan elemen tulisan dalam sebuah logo. Meskipun demikian istilah tersebut tidak dapat digunakan secara sempit/eksklusif. Contohnya *picture mark*, belum tentu hanya berupa gambar saja. Banyak logo yang menggunakan inisial namanya (huruf) sebagai *picture mark* (Verbatin). Demikian pula dengan *typographic logo* yang mengandung gambar di antara *letter mark*-nya (Abricos) dan masih banyak lagi (Suriyanto Rustan : 2009).

2.5.4. Klasifikasi Bentuk Logo

Menurut Alina Wheeler, penulis buku *Designing Brand Identity*, logo dapat dibagi menjadi beberapa kategori, namun batasan antar kategori itu sifatnya fleksibel. Satu logo bisa termasuk dalam beberapa kategori sekaligus. Sebagian orang dengan pemikiran yang sama telah melakukan pembagian jenis logo sebagai berikut :

Dalam bukunya *Trademarks and Symbols of The World*, Yasaburo Kuwayama membagi trademark menjadi 4 jenis yaitu :

- a. *Alphabet* (berbentuk huruf).
- b. *Symbols, numbers* (lambang-lambang, angka-angka).
- c. *Concrete forms* (bentuk yang serupa bentuk aslinya).
- d. *Abstract forms* (bentuk abstrak).

Pertimbangan Kuwayama dalam membuat pengkategorian ini adalah semata-mata dilihat dari penampilan fisiknya, bukan dari maknanya.

Hans Weckerle dalam bukunya *Typhographic as Analyst* membagi jenis logo ke dalam 9x9 *symmetric matrix*. Klasifikasi logo menurut Hans Weckerle yaitu :

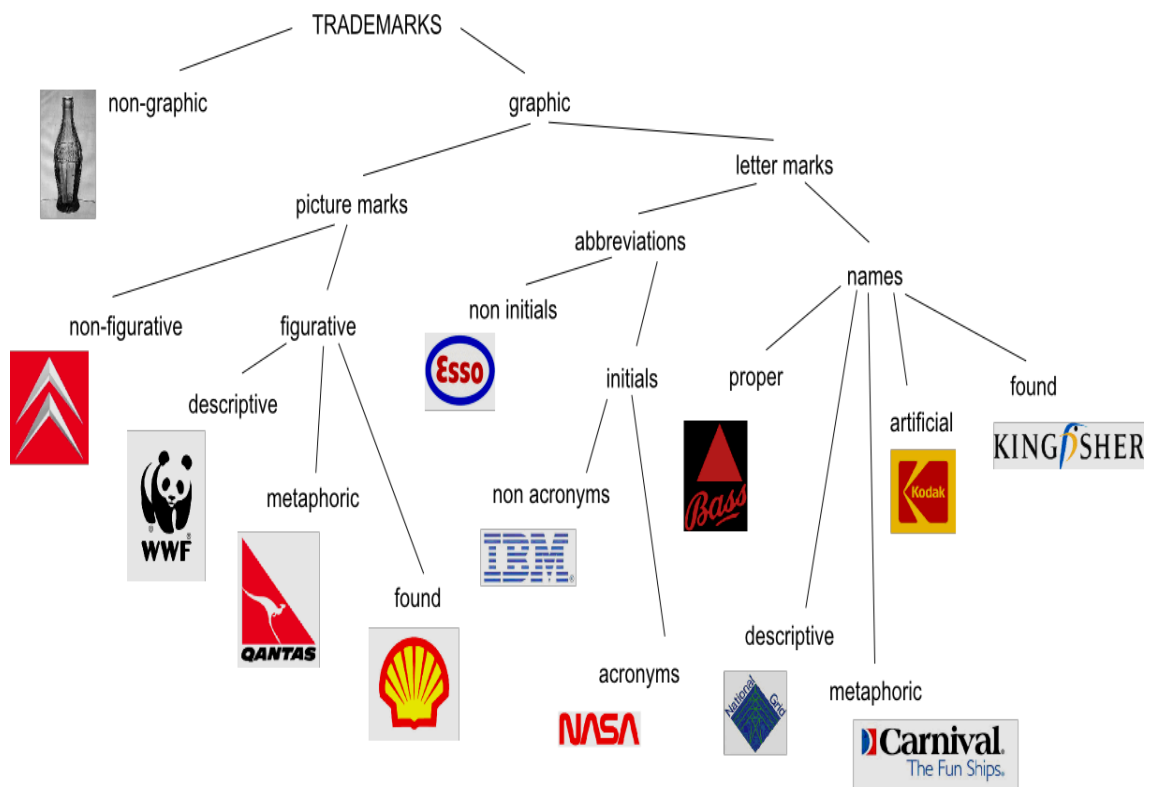
- a. *Verbal symbol : logotype*
- b. *Verbal symbol : abbreviation*
- c. *Verbal symbol : initial*
- d. *Icon : product oriented*
- e. *Icon : metaphoric*
- f. *Mark : figurative*
- g. *Mark : colored*
- h. *Emblem : private*
- i. *Emblem : public*

Classification of signets by sub-elements	Verbal symbol: logotype	Verbal symbol: abbreviation	Verbal symbol: initial	Icon: product-oriented	Icon: metaphoric	Mark: figurative	Mark: cloured	Emblem: private	Emblem: public
Verbal symbol: logotype									
Verbal symbol: abbreviation									
Verbal symbol: initial									
Icon: product-oriented									
Icon: metaphoric									
Mark: figurative									
Mark: cloured									
Emblem: private									
Emblem: public									

Gambar 2.4. 9x9 *Symmetric Matrix* Hans Weckerle dalam bukunya *Typhographic as Analyst* (1968)

(Hans Weckerle dalam Katherine L. Spencer : 2011)

Pengklasifikasian Per Mollerup berbeda dan jauh lebih kompleks, karena menurutnya klasifikasi yang ideal harus mempunyai perbedaan yang tajam dan jelas antara masing-masing kategori. Di dalam buku yang ditulisnya *Mark of Excellence*, Per Mollerup mendasari klasifikasinya dari sudut semiotic, logo sebagai sign. Logo tidak hanya dilihat dari penampilan fisiknya namun juga dari segi maknanya. Klasifikasi logo versi Per Mollerup menyerupai pohon yang memiliki 13 ujung ranting berupa 13 jenis logo.



Gambar 2.5. Klasifikasi logo versi Per Mollerup
(<http://www.slideserve.com/lotus/a-logo-taxonomy>)

Apapun bentuk dan cara pengkategorian logo, untuk mudahnya kita perlu mengetahui dua hal sederhana dan mendasar berikut ini :

- a. Bahwa dilihat dari segi konstruksinya, logo pada umumnya terbagi menjadi tiga jenis yaitu :
 - 1) *Picture mark* dan *letter mark* (elemen gambar dan tulisan saling terpisah).
 - 2) *Picture mark* sekaligus *letter mark* (bisa disebut gambar, bisa juga disebut tulisan/saling berbau).
 - 3) *Letter mark* saja (elemen tulisan saja).
- b. Bahwa logo apapun, semua dibentuk dari basic shapes/primitive shapes atau bentuk-bentuk dasar (basic shapes sendiri dibentuk dari poin dan garis). Kemudian beberapa basic shapes, apabila saling bergabung dapat membentuk dua jenis objek yang lebih kompleks yang kita kenal dengan gambar dan huruf (pada logo disebut *picture mark* dan *letter mark*).

Dari hal-hal sederhana dan mendasar di atas, kita dapat memahami hubungan yang lebih kompleks antara jenis-jenis logo dengan :

- a. Basic shapes – gambar – huruf.
- b. Hubungan antara bentuk dan makna (abstrak/symbolis maupun kongkrit/literal).

(Suriyanto Rustan : 2009)

2.5.5. Prinsip Desain Logo

Berdasarkan fungsi awal logo, maka kriteria utama yang tidak dapat dipungkiri adalah :

- a. Harus unik. Mencerminkan dan mengangkat citra entitasnya sekaligus membedakan dengan yang lain.
- b. Harus dapat mengakomodasi dinamika yang dialami entitasnya dalam jangka selama mungkin. Artinya logo harus bersifat fleksibel sekaligus tahan lama.

Diluar kriteria dasar itu, ada beberapa kriteria umum yang bersifat fisik yang dilihat dari faktor bentuk, warna dan ukuran. Kriteria

ini dapat digunakan sebagai acuan dasar, menjadi semacam check-list dalam mendesain logo. Namun kriteria ini tidak bersifat kaku, bahkan tidak tertutup kemungkinan untuk berubah di masa depan seiring dengan perkembangan kreatifitas dalam dunia desain grafis dan bidang-bidang yang terkait dengannya, seperti teknologi, komunikasi dan lain-lain (Surianto Rustan : 2009).

	unik	simpel	fleksibel
Bentuk	✓	✓	✓
Warna		✓	✓
ukuran			✓

Tabel 2.1. Tabel kriteria desain logo

(Surianto Rustan : 2009)

Seorang desainer terkemuka, John Williams mengatakan, “ Jika anda melihat logo selama kurang dari 10 detik kemudian anda tidak mampu mengingat dan menggambarkan logo tersebut maka kemungkinan besar logo tersebut terlalu rumit untuk diingat”. Selain sulit diingat, kemungkinan logo tersebut kurang efektif jika dikecilkan atau dicetak hitam-putih. Senada dengan Williams, desainer grafis Australia, Jacob Cass, memberikan prinsip-prinsip desain logo sebagai berikut :

- a. Logo harus mampu mendeskripsikan perusahaan atau produk (*describable*).
- b. Jika dicetak hitam-putih (tanpa warna), logo tetap efektif dan menarik (*effective without colour*).
- c. Logo harus simpel dan mudah diingat (*memorable*).
- d. Dalam ukuran kecil, logo masih bisa dibaca dan dapat dikenali (*scalable*).

Secara visual, bentuk logo dapat didesain dengan berbagai pendekatan antara lain dengan konfigurasi sebagai berikut :

- a. *Logotype* : nama perusahaan atau organisasi ditulis menggunakan tipografi yang khas, unik dan konsisten.

- b. *Initials* : mengembangkan atau mendeformasi huruf pertama dari nama perusahaan atau organisasi.
- c. *Pictorial visual* : representasi objek untuk menggambarkan citra perusahaan, jasa atau organisasi.
- d. *Abstract visual* : bentuk visual yang abstrak (non-pictorial) mencitrakan perusahaan, jasa atau organisasi.
- e. *Combination* : penggabungan dari bentuk-bentuk di atas.

Beberapa prinsip desain logo yang dapat dijadikan pedoman adalah, logo harus memiliki kekuatan atau kelebihan sebagai berikut :

- a. Menarik perhatian dan memberikan kesan yang mendalam, tampak unik, merefleksikan perusahaan/organisasi.
- b. Ekonomis – biaya produksi tidak mahal. Semakin detail dan banyak warna logo akan semakin sulit direproduksi dan biayanya semakin mahal (misal jika logo harus disablon atau dibordir).
- c. Scalable – image logo tetap menarik dan efektif, baik dalam ukuran raksasa (billboard) maupun ukuran kecil (misal dicetak di kartu nama atau bolpoin).
- d. Tampak beda dengan perusahaan lain yang sejenis. Desainer perlu memperhatikan kompetitor, logo yang kita rancang harus mampu bersaing.
- e. Mengikuti anjuran klasik : KISS – Keep It Simple, Stupid.

(Rakmat Supriyono : 2010)

Menurut David E Carter, pakar corporate identity dan penulis buku *The Big Book of Logo*, pertimbangan-pertimbangan logo yang baik itu harus mencakup beberapa hal sebagai berikut :

- a. *Original* dan *destinctive*, atau memiliki nilai kekhasan, keunikan dan daya pembeda yang jelas.
- b. *Legible*, atau memiliki tingkat keterbacaan yang cukup tinggi meskipun diaplikasikan dalam berbagai ukuran dan media yang berbeda-beda.
- c. Simple atau sederhana, dengan pengertian mudah ditangkap dan dimengerti dalam waktu yang relatif singkat.

- d. *Memorable* atau cukup mudah untuk diingat, karena keunikannya bahkan dalam kurun waktu yang lama.
- e. *Easily associated with the company*, dimana logo yang baik akan mudah dihubungkan atau diasosiasikan dengan jenis usaha dan citra suatu perusahaan atau organisasi.
- f. *Easily adaptable for all graphic media*. Di sini faktor kemudahan mengaplikasikan (memasang) logo baik yang menyangkut bentuk fisik, warna maupun konfigurasi logo pada berbagai media grafis perlu diperhitungkan pada saat proses perancangan. Hal itu untuk menghindari kesulitan-kesulitan dalam penerapannya.
(Adi Kusrianto : 2007)

2.6. Tipografi

2.6.1. Pengertian Tipografi

Menurut Shihombing (2003) huruf merupakan bagian terkecil dari struktur bahasa tulis dan merupakan elemen dasar untuk membangun sebuah kata atau kalimat, huruf juga memiliki perpaduan nilai fungsional dan nilai estetik. Pengetahuan mengenai huruf dapat dipelajari dalam sebuah disiplin seni yang disebut tipografi.

Menurut Frank Jefkins tipografi adalah seni memilih jenis huruf dari ratusan jumlah rancangan atau desain jenis huruf yang tersedia, menggabungkannya dengan atau jenis huruf yang berbeda, menggabungkan sejumlah kata sesuai dengan ruang yang tersedia dan menandai naskah untuk proses *type setting*, menggunakan ketebalan dan ukuran huruf yang berbeda. Sedangkan Rustan (2011) menjelaskan tipografi yaitu segala disiplin yang berkenaan dengan huruf.

Pengertian tipografi menurut buku *Manuale Typographicum* (Herman Zapft : 1970) *Typography can defined a art of selected right type printing in accordance with specific purpose of so arranging the letter, distributing the space and controlling the type as to aid maximum the reader's.*

Dari pengertian diatas, memberikan penjelasan bahwa tipografi merupakan seni memilih dan menata huruf dengan pengaturan penyebarannya pada ruang-ruang yang tersedia, untuk menciptakan kesan khusus, sehingga akan menolong pembaca untuk mendapatkan kenyamanan membaca semaksimal mungkin.

Sebagai bagian dari kebudayaan manusia, huruf tak pernah lepas dari kehidupan keseharian. Hampir setiap bangsa di dunia menggunakannya sebagai sarana komunikasi. Sejarah perkembangan tipografi dimulai dari penggunaan *pictograph*. Bentuk bahasa ini antara lain dipergunakan oleh bangsa Viking Norwegia dan Indian Sioux. Di Mesir berkembang jenis huruf Hieratia, yang terkenal dengan nama *Hieroglyphe* pada sekitar abad 1300 SM. Bentuk tipografi ini merupakan akar dari bentuk Demotia, yang mulai ditulis dengan menggunakan pena khusus. Bentuk tipografi tersebut akhirnya berkembang sampai di Kreta, lalu menjalar ke Yunani dan akhirnya menyebar keseluruh Eropa. Puncak perkembangan tipografi, terjadi kurang lebih pada abad ke-8 SM di Roma saat orang Romawi mulai membentuk kekuasaannya. Bangsa Romawi karena tidak memiliki sistem tulisan sendiri, mempelajari sistem tulisan Etruska yang merupakan penduduk asli Italia serta menyempurnakannya sehingga terbentuk huruf-huruf Romawi. Perkembangan tipografi saat ini mengalami perkembangan dari fase penciptaan dengan tangan (*hand drawn*) hingga mengalami komputerisasi. Fase komputerisasi membuat penggunaan tipografi menjadi lebih mudah dan dalam waktu yang lebih cepat dengan jenis pilihan huruf yang ratusan jumlahnya (www.logoresource.com)

2.6.2. Prinsip Tipografi

a. *Legibility*

Legibility berhubungan dengan kemudahan mengenali huruf dan membedakan masing-masing huruf atau karakter. Suatu jenis huruf dikatakan *legible* apabila masing-masing huruf atau karakter-

karakternya mudah dikenali dan dibedakan dengan jelas satu sama lain (Surianto Rustan : 2011).

b. *Readability*

Readability berhubungan dengan tingkat keterbacaan suatu teks. Teks yang *readable* berarti keseluruhannya mudah dibaca. Apabila *legibility* lebih membahas kejelasan karakter satu-persatu, *readability* tidak lagi menyangkut huruf atau karakter satu-persatu, melainkan keseluruhan teks yang telah disusun dalam suatu komposisi (Surianto Rustan : 2011).

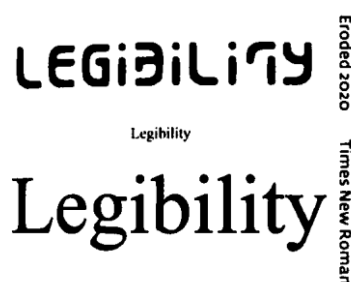
c. *Visibility*

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

Legibility dan *readability* harus dipandang secara luas, tidak hanya dipengaruhi oleh desain atau bentuk huruf saja tapi juga dipengaruhi oleh aspek-aspek sebagai berikut :

1) Objektif : teks itu sendiri

Desain huruf yang sifatnya eksperimental atau tulisan yang ukurannya sangat kecil, dapat mengurangi *legibility* dan *readability*.



Gambar 2.6. Aspek objektif

(Surianto Rustan : 2011)

2) Subjektif : pembaca

Huruf jenis *blackletter* tidak *legible* bagi kebanyakan orang di masa kini, tapi sangat *legible* bagi orang-orang Jerman zaman

dulu, karena pada waktu itu semua tulisan bentuknya seperti itu. *Familiarity* (faktor kebiasaan) menjadi poin yang penting dalam *legibility*. lain yang mempengaruhi juga adalah usia pembaca, kesehatan penglihatan, kesehatan mental, dan lain-lain.

Legibility Beckett

Gambar 2.7. Aspek subjektif

(Surianto Rustan : 2011)

3) Eksternal : kondisi luar subjektif dan objektif

Teks yang dilihat pada malam hari, hujan deras, lampu *bill-board* yang mati, cat yang sudah luntur atau terhapus oleh cuaca, tulisan yang terhalang pepohonan dan lain-lain.



Gambar 2.8. Aspek eksternal

(Surianto Rustan : 2011)

2.6.3. Anatomi Huruf



Gambar 2.9. Anatomi huruf

(Surianto Rustan : 2011)

1. <i>Hairline Stroke</i>	12. <i>Waist</i>	23. <i>Loop</i>
2. <i>Stem</i>	13. <i>Joint</i>	24. <i>Ear</i>
3. <i>Crossbar</i>	14. <i>Spine</i>	25. <i>Storey</i>
4. <i>Cross Stroke</i>	15. <i>Chin</i>	26. <i>Eye</i>
5. <i>Leg</i>	16. <i>Axis</i>	27. <i>Shoulder</i>
6. <i>Arm</i>	17. <i>Contrast</i>	28. <i>Dot</i>
7. <i>Tail</i>	18. <i>Angel Of Stress</i>	29. <i>Ball</i>
8. <i>Apex</i>	19. <i>Descender</i>	30. <i>Bracket</i>
9. <i>Vertex</i>	20. <i>Counter</i>	31. <i>Finial</i>
10. <i>Overshoot</i>	21. <i>Aperture</i>	32. <i>Swash</i>
11. <i>Crotch</i>	22. <i>Link</i>	33. <i>Flag</i>

1. *Hairline Stroke*

Garis-garis sekunder yang lebih tipis daripada *stem stroke/stem*.

2. *Stem*

Garis yang paling utama dan paling tebal dalam sebuah huruf. Stem berbentuk lurus baik vertikal atau diagonal. Huruf yang tidak mengandung *stem* : C, O, Q, S.

3. *Crossbar*

Stroke berbentuk horisontal yang menghubungkan dua *stem* atau *stroke* lain. Contoh : A, H, e di sebagian besar *typeface*.

4. *Cross Stroke*

Stroke berbentuk horisontal yang melintang/memotong sebuah *stem* atau *stroke* lain. Contoh : f, t, di sebagian besar *typeface*. Garis melintang pada T, X, x juga bisa disebut *cross stroke*.

5. *Leg*

Arm yang berbentuk diagonal mengarah ke bawah. Contoh : K, R, X, x, di sebagian besar *typeface*. Huruf K dan X memiliki *leg* sekaligus *arm*.

6. *Arm*

Stroke yang salah satu ujungnya menempel pada *stem* atau *stroke* lain sedangkan ujung lainnya bebas. *Arm* berbentuk horisontal atau diagonal mengarah ke atas. Contoh: E, F, K, L, T, X, Y, di sebagian besar *typeface*. Huruf T memiliki 2 arm kiri dan kanan.

7. *Tail*

Stroke yang mengarah ke bawah pada Q di *typeface* tertentu. *Leg* pada huruf K, R, dan *descender* pada huruf g, j, p, q, y, di sebagian besar *typeface* juga sering disebut *tail*.

8. *Apex*

Pertemuan dua *stroke* diagonal yang membentuk semacam puncak. Contoh pada bagian atas A, M, di sebagian besar *typeface*. Jenis-jenis *apex* : *pointed, flat, extended, oblique, rounded, hollowed*.

9. *Vertex*

Pertemuan dua *stroke* diagonal yang membentuk semacam puncak. Kebalikan dengan *apex*, *vertex* berada di bawah huruf. Contoh : M, V, W, di sebagian besar *typeface*.

10. *Overshoot*

Agar terlihat secara optis memiliki tinggi yang sama dengan huruf-huruf lainnya, maka sebagian huruf yang melengkung atau runcing dibuat *overshoot*. Dilebihkan atasnya melampaui *capline* atau *midline* atau dilebihkan bagian bawahnya melampaui baseline. Contoh : A, C, G, M, N, O, Q, S, U, V, W, di sebagian besar *typeface* jenis serif.

11. *Crotch*

Celah bagian dalam dari sebuah sudut pada huruf. Terdapat di sebagian besar *typeface*. *Acute crotch* : ruang di dalam sudut yang sempit/kurang dari 90°. *Obtuse crotch* : ruang di dalam sudut yang lebar/lebih dari 90°.

12. *Waist*

Semacam pinggang pada huruf. Bagian sempit di tengah-tengah huruf. Contoh : K, R, X.

13. *Joint*

Joint/juncture berawal dari sebuah *stroke*, lalu bercabang menjadi dua. Contoh : R, Y.

14. *Spine*

Bagian yang melengkung di tengah huruf S dan s. *Spine* hanya ada pada huruf S saja.

15. *Chin*

Terminal yang berbentuk sudut pada huruf G. *Chin* hanya ada pada huruf G saja.

16. *Axis*

Garis sumbu semu pada huruf untuk mengetahui *angle of stress*-nya. Caranya dengan menarik garis pada bagian *stroke* yang paling tipis dari karakter-karakter yang memiliki *bowl*. Contoh : huruf O, o.

17. *Contrast*

Perbandingan tebal tipis *stroke*, atau ketebalan *stem stroke* dibandingkan dengan *hairline stroke* dalam sebuah huruf akibat *angle of stress*.

18. *Angle Of Stress*

Derajat kemiringan tebal-tipis huruf terhadap *baseline*.

19. *Descender*

Bagian huruf *lowercase* yang mencuat ke bawah keluar dari *baseline*.
Contoh : j, p, q, di semua jenis huruf.

20. *Counter*

Kebalikan dari *letterform*, merupakan *negative space/whitespace*, ruang kosong di dalam huruf.

21. *Aperture*

Besar kecilnya bukaan/celah pada sebuah *opened counter*. Terdapat pada : C, S, a, c, e, s, di sebagian besar *typeface*.

22. *Link*

Stroke pendek yang menghubungkan bagian atas dan bagian bawah (*loop*) pada huruf g *double storey*. *Link* hanya ada pada huruf g saja.

23. *Loop*

Bowl sebelah bawah yang terdapat di bagian *descender* g. *loop* hanya ada pada huruf g saja.

24. *Ear*

Stroke berukuran kecil yang seakan-akan tumbuh keluar di bagian atas huruf g *double storey*.

25. *Storey*

Seperti pada lantai/tingkat pada bangunan, berlaku bagi huruf yang kadang memiliki 1, kadang 2 tingkat, yaitu a dan g. Huruf lain yang juga disebut memiliki 2 *storey* adalah B, E, H, K, R, S, X.

26. *Eye*

Closed counter pada huruf e yang menyerupai mata. *Eye* hanya ada pada huruf e saja.

27. *Shoulder*

Bagian transisi yang berbentuk melengkung dari sebuah *stroke* vertikal. Contoh : a, f, h, j, m, n, t, u, di sebagian besar *typeface*.

28. *Dot*

Titik pada huruf i dan j.

29. *Ball*

Titik pada tanda tanya dan tanda seru.

30. *Bracket*

Bagian peralihan yang terletak antara *serif* dengan *stem stroke*. Bagian tubuh yang istimewa.

31. *Finial*

Bagian terminal (bagian ujung *stroke*) yang penyelesaiannya bukan berbentuk *serif*. Umumnya terdapat pada huruf-huruf berjenis *serif*.

32. *Swash*

Tambahan pada terminal yang bersifat dekoratif di *arm* maupun di *tail*. Umumnya terdapat pada huruf berjenis kaligrafis atau *script*.

33. *Flag*

Tambahan semacam *swash* yang bersifat dekoratif pada huruf-huruf jenis kaligrafis atau *black letter*.

2.6.4. Jenis-jenis Huruf

Alexander Lawson (Surianto Rustan : 2011) mengklasifikasikan huruf berdasarkan latar belakang sejarah dan bentuk huruf. Berikut klasifikasi huruf beserta contohnya :

a. *Black Letter/Old English/Fraktur*

Desain karakter *Black Letter* dibuat berdasarkan bentuk huruf dari tulisan tangan yang populer pada masanya (abad pertengahan) di Jerman (gaya *Ghotic*) dan Irlandia (gaya *Celtic*). Ditulis menggunakan pena berujung lebar sehingga menghasilkan kontras tebal-tipis yang kuat.



Gambar 2.10. *Black Letter/Old English/Fraktur*
(Surianto Rustan : 2011)

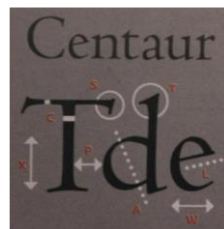
CIRI ANATOMI	KETERANGAN
Terminal	lancip, terkadang dihias
Serif	tidak selalu digunakan
Angle of stress	Oblique
Contrast	tinggi
X-height	tinggi
Widht	gaya <i>ghotic</i> pada umumnya ramping, gaya <i>celtic</i> lebar

Positive/negative space	rapat dan <i>counter</i> -nya kecil sehingga terlihat gelap
Miscellaneous	sifatnya sangat dekoratif
Contoh	- Gaya Ghotic : Brackett, Fette Fraktur, Old English, Goudy Text, Linotext, Wilhelm Klingspor Gotisch. - Gaya Celtic : Celtic md, American Uncial

Tabel 2.1. Ciri anatomi Black Letter / Old English / Fraktur
(Surianto Rustan : 2011)

b. *Humanis / Venetian*

Tipografi yang memiliki goresan lembut dan organic seperti tulisan tangan. Disebut juga Venetian karena jenis huruf Humanist pertamakali dibuat di Venesia, Italia.



Gambar 2.11. *Humanis / Venetian*
(Surianto Rustan : 2011)

CIRI ANATOMI	KETERANGAN
Terminal	membulat, atau menyudut, tidak lancip
Serif	biasanya memiliki <i>bracket</i> , kadang tidak rata, terkadang sedikit melengkung atau membulat
Angle of stress	<i>oblique</i>
Contrast	sedang
X-height	sedang

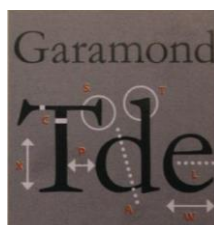
Widht	sedang-lebar
Positive/negative space	jarak antar karakter dan <i>counter</i> yang cukup besar membuatnya terlihat lebih terang dan ringan
Miscellaneous	huruf e <i>crossbar</i> miring
Contoh	Jenson, Centaur, Cloister Old Style, ITC Berkeley, Forum, Kennerley, Goudy Old Style, Deepdene, Californian

Tabel 2.3. Ciri anatomi *Humanis /Venetian*

(Surianto Rustan : 2011)

c. *Old Style/Old Face/Garalde*

Jenis huruf yang karakternya lebih presisi, lebih lancip, lebih kontras dan berkesan lebih ringan, menjauhi bentuk-bentuk kaligrafis atau tulisan tangan.

Gambar 2.12. *Old Style/Old Face/Garalde*

(Surianto Rustan : 2011)

CIRI ANATOMI	KETERANGAN
Terminal	berbentuk lancip, membulat, ada pula yang berbentuk <i>teardrop</i> atau bola
Serif	<i>bracket</i> -nya lebih sedikit dibandingkan dengan <i>humanist</i>
Angle of stress	<i>oblique</i> -nya sedang

Contrast	rendah-sedang
X-height	tinggi
Widht	sedang-lebar
Positive/negative space	lebih banyak <i>negative space</i> dibandingkan dengan <i>humanist</i>
Miscellaneous	<i>ascender</i> melebihi <i>capline</i> , huruf <i>e</i> <i>crossbar</i> -nya horisontal, serif di- <i>ascender</i> pada <i>lowercase</i> membentuk sudut
Contoh	Caslon, Garamond, Palatino, Bembo, Granjon, Sabon

Tabel 2.4. Ciri anatomi *Old Style/Old Face/Garalde*

(Surianto Rustan : 2011)

d. *Transitiona/Reales*

Jenis huruf yang dibuat berdasarkan perhitungan secara ilmiah dan prinsip-prinsip matematika, makin menjauh dari sifat kaligrafis atau tulisan tangan. Disebut Transitional karena berada di antara *Old Style* dan *modern*.

Gambar 2.13. *Transitiona/Reales*

(Surianto Rustan : 2011)

CIRI ANATOMI	KETERANGAN
Terminal	lebih ringan, lancip dan lurus dibandingkan Old Style
Serif	<i>bracket</i> -nya lebih ringan, tajam dan lurus
Angle of stress	umumnya vertikal atau <i>oblique</i> sedikit

Contrast	sedang-tinggi
X-height	sedang
Widht	lebih sempit dibandingkan dengan Old Style
Positive/negative space	lebih banyak <i>negative space</i> dibandingkan dengan Old Style
Miscellaneous	<i>ascender</i> melebihi <i>capline</i> , serif di- <i>ascender</i> pada <i>lowercase</i> lebih horisontal
Contoh	Baskerville, Times New Roman, Bauer Classic, Bell, Bulmer, Scotch Roman, Cheltenham, Maximus, Melior, Caledonia, ITC Slimbach, Century

Tabel 2.5. Ciri anatomi *Transitiona/Reales*

(Surianto Rustan : 2011)

e. *Modern/Didone*

Jenis huruf dengan ciri hampir lepas sama sekali dari sifat kaligrafis *typeface* pendahulunya.

Gambar 2.14. *Modern/Didone*

(Surianto Rustan : 2011)

CIRI ANATOMI	KETERANGAN
Terminal	lebih ringan, lancip dan lurus dibandingkan <i>Transitional</i> . Terminal <i>ascender</i> umumnya horisontal
Serif	tipis, <i>bracket</i> -nya sedikit sekali atau tidak ada

	sama sekali
Angle of stress	vertikal
Contrast	sangat tinggi
X-height	rendah-sedang
Widht	lebih sempit dibandingkan dengan <i>Transitional</i>
Positive/negative space	lebih banyak <i>negative space</i> dibandingkan dengan <i>Transitional</i>
Miscellaneous	sangat presisi dan berkesan buatan mesin, huruf M dan W yang lebar kini lebih sempit, P dan T yang biasanya sempit menjadi lebar
Contoh	<i>Bodoni, Linotype, Didot, ITC Fenice, Electra, Keppler, Else</i>

Tabel 2.6. Ciri anatomi *Modern/Didone*

(Surianto Rustan : 2011)

f. *Slab Serif/Egyptia/Square serif/Mecanes/Antiques*

Jenis huruf yang bentuknya berkesan berat dan horisontal, mirip dengan gaya seni dan arsitektur Mesir kuno.

Gambar 2.15. *Slab Serif/Egyptia/Square serif/Mecanes/Antiques*

(Surianto Rustan : 2011)

CIRI ANATOMI	KETERANGAN
Terminal	dapat berbentuk membulat dapat pula berbentuk persegi
Serif	<i>serif</i> -nya sama tebal dengan <i>stem</i> -nya. <i>Bracket</i> -nya sedikit sekali atau tidak ada sama sekali
Angle of stress	apabila ada biasanya vertikal
Contrast	rendah
X-height	sedang-tinggi
Widht	lebar
Positive/negative space	karena karakternya tebal-tebal, maka berkesan berat atau gelap
Miscellaneous	sangat presisi dan berkesan buatan mesin
Contoh	<i>Candida, Clarendon, Egyptienne F, Serifa, Glypha, West, Lubalin, Graph, Memphis, Chelthenham</i>

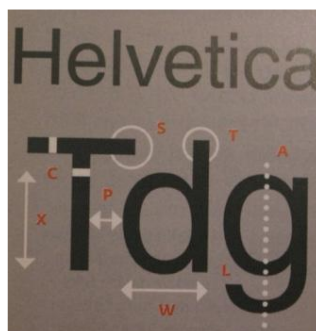
Tabel 2.7. Ciri anatomi *Slab Serif/Egyptia/Square serif/Mecanes/Antiques*
(Suriyanto Rustan : 2011)

g. *Sans Serif*

Jenis huruf dengan ciri tanpa menggunakan *Serif*. *Sans Serif* sendiri dibagi menjadi tiga kelompok, yaitu : *Grotesque, Geometric, Humanist*.

1) *Grotesque Sans Serif*

Sans Serif yang muncul sebelum abad 20 masuk dalam golongan *Grotesque*.



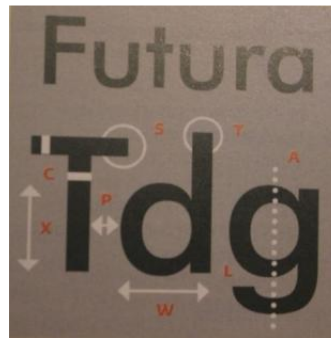
Gambar 2.18. *Grottesque Sans Serif*
(Surianto Rustan : 2011)

CIRI ANATOMI	KETERANGAN
Terminal	berbentuk lancip, membulat, menyudut
Serif	tidak ada
Angle of stress	vertikal
Contrast	sedikit sekali
X-height	tinggi
Widht	sempit-sedang
Miscellaneous	huruf A <i>apex</i> -nya horisontal sejajar dengan <i>capline</i> , huruf a <i>double storey</i> , huruf G memiliki <i>spur</i> , huruf g <i>tail</i> -nya terbuka
Contoh	<i>Helvetica, Univers, Akzidenz Grotesk</i>

Tabel 2.8. Ciri anatomi Grottesque Sans Serif
(Surianto Rustan : 2011)

2) *Geometric Sans Serif*

Jenis huruf yang memiliki bentuk yang geometris mendekati bentuk-bentuk dasar/*basic shapes* (segi empat, segi tiga, lingkaran).



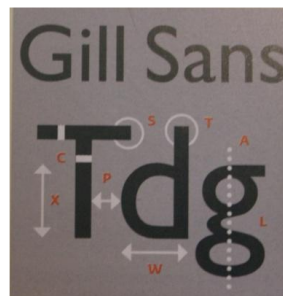
Gambar 2.17. *Geometric Sans Serif*
(Surianto Rustan : 2011)

CIRI ANATOMI	KETERANGAN
Terminal	berbentuk lancip, membulat, menyudut
Serif	tidak ada
Angle of stress	vertikal
Contrast	sedikit sekali atau tidak ada sama sekali
X-height	sedang
Widht	lebar
Miscellaneous	huruf A <i>apex</i> -nya lancip, huruf a <i>single storey</i> , huruf G tidak memiliki <i>spur</i> , huruf g <i>tail</i> -nya terbuka. Sangat akurat dan berkesan buatan mesin.
Contoh	<i>Futura, Kabel, Eurostile</i>

Tabel 2.9. Ciri anatomi *Geometric Sans Serif*
(Surianto Rustan : 2011)

3) *Humanist Sans Serif*

Jenis huruf yang terkesan lebih *organic* dibandingkan *Grotesque* dan *Geometric*.



Gambar 2.18. *Humanist Sans Serif*
(Surianto Rustan : 2011)

CIRI ANATOMI	KETERANGAN
Terminal	berbentuk lancip, membulat, menyudut
Serif	tidak ada
Angle of stress	ada yang oblique, ada yang vertikal
Contrast	terkadang rendah, sedang atau tidak ada sama sekali
X-height	tinggi
Widht	sedang-lebar
Miscellaneous	huruf A <i>apex</i> -nya horisontal sejajar dengan <i>capline</i> , huruf a <i>double storey</i> , huruf G memiliki <i>spur</i> , huruf g <i>double storey</i>
Contoh	<i>Gill Sans, Frutiger, Optima</i>

Tabel 2.10. Ciri anatomi *Humanist Sans Serif*
(Surianto Rustan : 2011)

h. *Script er Cursive*

Jenis huruf yang bentuknya didesain menyerupai tulisan tangan, ada yang seperti goresan kuas atau pena kaligrafi. Script huruf-huruf kecilnya saling menyambung, sedangkan *Cursive* tidak, keduanya didesain untuk digunakan dalam teks yang memadukan huruf besar-kecil, bukan huruf besar semua.

Gambar 2.19. *Script er Cursive*

(Surianto Rustan : 2011)

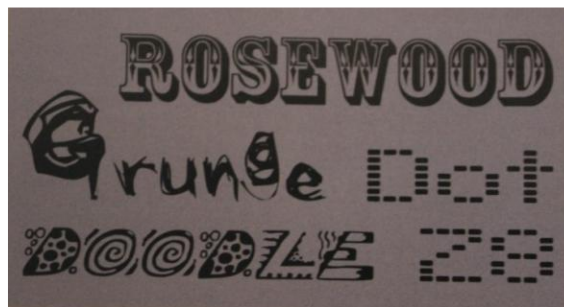
CIRI ANATOMI	KETERANGAN
Serif	jarang yang memiliki serif, serif terkadang digantikan oleh swash.
Angle of stress	oblique
Contrast	bervariasi
X-height	bervariasi
Widht	bervariasi
Contoh	<ul style="list-style-type: none"> - SCRIPT : Brush Script, Kunstler Script, Shelley Script, Linoscript, Kaufmann, Bickham Script, Snell Roundhand. - CURSIVE : Lucida Calligraphy, Pepita, Giddyup, Pelican, Ex Ponto

Tabel 2.11. Ciri anatomi *Script er Cursive*

(Surianto Rustan : 2011)

i. *Display*/Dekoratif

Jenis huruf yang biasanya dihiasi ornamen-ornamen indah dan bukan *legibility*-nya melainkan keindahannya. Kelompok *display*/dekoratif juga mewakili segala *typeface* lain yang tidak termasuk ke dalam kategori lain, baik lama maupun modern.

Gambar 2.20. *Display/Dekoratif*

(Surianto Rustan : 2011)

CIRI ANATOMI	KETERANGAN
Serif	bentuknya dapat berupa apapun
Angle of stress	bervariasi
Contrast	bervariasi
X-height	bervariasi
Widht	bervariasi
Miscellaneous	weight bervariasi, ada typeface yang hanya memiliki huruf besar tanpa huruf kecil
Contoh	Rosewood, Bermuda, Umbra, Grunge, Doodle, Dot 28

Tabel 2.12. Ciri anatomi *Display/Dekoratif*

(Surianto Rustan : 2011)

Jenis huruf berdasarkan klasifikasi yang dilakukan oleh James Craig (Dimas Perdana : 2007), antara lain sebagai berikut :

a. *Roman*

Ciri dari huruf ini adalah memiliki sirip/kaki/*serif* yang berbentuk lancip pada ujungnya. Huruf Roman memiliki ketebalan dan ketipisan yang kontras pada garis-garis hurufnya. Kesan yang ditimbulkan adalah klasik, anggun, lemah gemulai dan feminin.

b. *Egyptian*

Jenis huruf yang memiliki ciri kaki/sirip/*serif* yang berbentuk persegi seperti papan dengan ketebalan yang sama atau hampir sama. Kesan yang ditimbulkannya adalah kokoh, kuat, kekar dan stabil.

c. *Sans Serif*

Pengertian *Sans Serif* adalah tanpa sirip/*serif*, jadi huruf jenis ini tidak memiliki sirip pada ujung hurufnya dan memiliki ketebalan huruf yang sama atau hampir sama. Kesan yang ditimbulkan oleh huruf jenis ini adalah modern, kontemporer dan efisien.

d. *Script*

Huruf *Script* menyerupai goresan tangan yang dikerjakan dengan pena, kuas atau pensil tajam dan biasanya miring ke kanan. Kesan yang ditimbulkannya adalah sifat pribadi dan akrab.

e. *Miscellaneous*

Huruf jenis ini merupakan pengembangan dari bentuk-bentuk yang sudah ada. Ditambah hiasan dan ornamen, atau garis-garis dekoratif. Kesan yang dimiliki adalah dekoratif dan ornamental.

2.6.5. Sifat dan Kesan Huruf


Beberapa tipe huruf memiliki karakter atau kepribadian tertentu, diantaranya adalah sebagai berikut (Sri Pudjiastuti : 1999) :

- a. Jenis huruf *sans serif* atau *slab serif* seperti *Helvetica* atau *Lubalin*, untuk menampilkan suasana tegas tetapi artistik.
- b. Tipe huruf *Century Schoolbook*, yang ramah serta mudah dibaca, mengingatkan kita pada suasana di sekolah dasar.
- c. Jenis tulisan tangan yang melingkar-lingkar seperti tipe *Snell Roundhand*, apabila dikehendaki untuk mengungkapkan suasana kenangan lama.
- d. Tipe klasik seperti *Bauer Bodoni*, apabila ingin menciptakan kesan anggun.

- e. Tipe huruf komputer modern seperti tipe huruf *Émigré*, nama perusahaan yang mendesain huruf, yang menawarkan beberapa jenis huruf *Macintosh*, dan tepat untuk menciptakan kesan modern dan gaya remaja.
- f. Huruf mesin ketik, yaitu jenis *Courier*, bila diinginkan kesan seperti koran yang baru terbit.
- g. Tipe *Copperlate* yang menyerupai tulisan tangan, mampu menciptakan kesan terampil dan berkualitas.
- h. Jenis *Classic serif*, seperti *Bodoni*, *Caslon*, *Century* atau *Garamond*, untuk menciptakan kesan suasana bergengsi dan abadi, karena tidak akan bisa dikatakan salah bila memilih sesuatu yang klasik.
- i. Tipe huruf *Cheltenham Old Style*, juga bisa memberi kesan terbuka serta mengingatkan kita pada kitab (buku) ejaan kuno.
- j. Tipe huruf tebal seperti *Futura Extra Bold*, untuk menciptakan kesan tegar, bersih dan modern.

JENIS HURUF	KETERANGAN	CATATAN
<p style="text-align: center;"><i>Serif</i></p> <p style="text-align: center;">Aa</p>	Jenis huruf (Typefaces) dengan strokes/ekor, dinamakan serifs, menghiasi Jenis Huruf ini. Contoh paling umum adalah Times.	Bentuk huruf yang formal. Serif mengekspresikan organisasi dan intelektualitas. Sangat anggun dan konservatif.
<p style="text-align: center;"><i>Sans-serif</i></p> <p style="text-align: center;">Aa</p>	Jenis Huruf yang tidak memiliki stroke/ekor. Ujungnya bisa berbentuk tumpul	Kurang formal, lebih hangat, dan bersahabat. San-Serif biasanya sangat cocok sebagai <i>screen-font</i>

	(rounded corner) atau tajam. Bentuk Huruf Sans-Serif yang paling populer adalah : Helvetica dan Arial	(untuk tampilan di layar monitor) karena tajam dan gampang untuk dibaca.
<p><i>Monospace</i></p> 	<p>Setiap huruf yang berjenis <i>Monospace</i> mempunyai jarak/lebar yang sama setiap hurufnya. Huruf W dan I akan mempunyai ruang yang sama. Contoh huruf <i>monospace</i> adalah <i>Courier</i>. Huruf pada Mesin Tik juga adalah contoh huruf <i>Monospace</i></p>	<p>Berdasarkan pada dasar mesin ketik. Jenis <i>Monospace</i> banyak digunakan oleh programmer untuk <i>coding</i>, dan juga untuk <i>preformatted text</i>. Belakangan ini, bentuk <i>monospace</i> banyak dipakai oleh designer designer yang beraliran "<i>grunge</i>" <i>alternative</i>.</p>
<p><i>Decorative</i></p> 	<p>Bentuk huruf yang sangat rumit desainnya. Bentuk huruf ini akan sangat memusingkan jika dipakai sebagai <i>body text</i>, dan hanya cocok untuk dipakai (secara terbatas) untuk <i>Headline</i>.</p>	<p>Karena jenis yang banyak, <i>font Decorative</i> bisa membuat efek respon yang berbeda. Jenis <i>Decorative</i> biasanya paling cocok digunakan untuk Judul, dan lebih baik jangan digunakan sebagai <i>body text</i>.</p>

<p style="text-align: center;"><i>Script</i></p> 	<p>Bentuk huruf yang menyerupai tulisan tangan. Jenis huruf ini juga sering disebut jenis Kursif (<i>Cursive</i>).</p>	<p>Memberikan kesan keanggunan, <i>sophistication</i>, dan sentuhan pribadi. Pemakaiannya jangan sampai terlalu banyak (sama seperti <i>Decorative</i>)</p>
--	--	---

Tabel 2.13. Jenis huruf dan ekspresi yang dihasilkan
(www.toekangweb.or.id)

2.7. Semiotika

2.7.1. Pengertian Semiotika

Dalam memahami makna dan nilai pada karya visual logo menggunakan pendekatan semiotika. *Semiotics* atau *semiology* adalah ilmu tentang tanda-tanda atau simbol. Oleh karena itu *semiotic* bisa dikatakan sebagai ilmu untuk memahami konteks secara umum yang berlaku di masyarakat yang menjadi target desainer grafis (Adi Kusrianto : 2007).

Semiotika adalah ilmu yang mempelajari tentang tanda. Tanda-tanda tersebut menyampaikan suatu informasi sehingga bersifat komunikatif. Ia mampu menggantikan sesuatu yang lain yang dapat dipikirkan atau dibayangkan. Cabang ilmu ini semula berkembang dalam bidang bahasa, kemudian berkembang pula dalam bidang seni rupa dan desain komunikasi visual. (Tinarbuko dalam Alit Kumala Dewi : 2010) . Zoest (1993:1) berpendapat bahwa semiotika adalah cabang ilmu yang berurusan dengan pengkajian tanda dan segala sesuatu yang berhubungan dengan tanda, seperti sistem tanda dan proses yang berlaku bagi penggunaan tanda (Alit Kumala Dewi : 2010).

Kata *semiotics* berasal dari bahasa Yunani yaitu *sema* yang berarti tanda. Sementara istilah *semitikos* berarti penafsiran tanda-tanda. Di Yunani, *medicine semiotics* atau minat pada yang disebut sebagai tanda-tanda diagnosis merupakan satu dari tiga cabang ilmu kedokteran.

2.7.2. Pembagian Semiotika

Semiotic dilihat dari kacamata desain grafis adalah ilmu komunikasi yang berkenaan dengan pengertian tanda-tanda/symbol/isyarat serta penerapannya. Suatu studi tentang pemaknaan *semiotic* menyangkut aspek-aspek budaya, adat istiadat atau kebiasaan di masyarakat. *Semiotic* dibagi menjadi tiga bagian yaitu :

- a. Semantik, berkenaan dengan makna dan konsep.

Semantik berasal dari kata *semanien* dalam bahasa Yunani yang mempunyai arti berarti, bermaksud dan meneliti. Dalam dunia Desain Komunikasi Visual kata tersebut dapat diartikan sebagai :

1. Meneliti dan menganalisis makna dalam visual tertentu. Visualisasi dari image merupakan simbol dari suatu makna.
2. Makna suatu visual dan perkembangannya. Etimologi yaitu mempelajari perubahan dan perkembangan desain, sejarah seni dan desain serta pergerakannya.

Ditinjau dari makna, konsep dan arti terdapat 2 aspek dalam visual image yaitu :

1. Aspek secara umum, bahwa suatu tanda atau simbol itu bisa diterima oleh setiap orang secara luas.
2. Pada lingkup tertentu, misalnya tanda atau simbol yang dimengerti maknanya secara kepercayaan turun-temurun atau secara adat-istiadat. Contoh : *Hong Shui*, *Feng Shui*, Primbon (Jawa), Numerologi, dll.

Semantik simbolik yaitu suatu simbolisasi yang memiliki suatu makna atau pesan. Contohnya *ideograph* yang berkenaan dengan makna yang terkandung dalam simbol yang diterapkan yaitu

berupa simbol-simbol yang mempresentasikan gagasan yang lebih kompleks dari suatu konsep yang lain. Misalnya tulisan *Heirogliph* dari jaman Mesir kuno. Hal tersebut biasanya menyangkut persepsi atau interpretasi makna pesan visual yang berbeda dari khalayak yang mengapresiasi. Dalam hal ini pihak penyampai maupun pihak penerima pesan memiliki dua kemungkinan cara yaitu makna denotatif dan makna konotatif.

Denotatif	Konotatif
Makna leksikal	Memiliki makna struktural
Arti pokok, pasti dan terhindar dari kesalahafsiran	Memiliki makna tambahan disamping makna sebenarnya
Sifat langsung, konkret dan jelas, tersurat	Memiliki sifat tidak langsung, maya, abstrak, tersirat

Tabel 2.14. Makna denotatif dan konotatif

(Adi Kurianto : 2007)

b. Pragmatik, berkenaan dengan teknis dan praktis.

Pragmatik adalah hubungan fungsional yang berkenaan dengan teknis dan praktis, material atau bahan yang digunakan serta efisiensi yang menyangkut ukuran bahan, warna yang dipergunakan maupun teknik memproduksinya dan seterusnya. Pertimbangan yang dipikirkan mencakup kegunaan, kemudahan, keamanan, kenyamanan, dan lain-lain.

c. Sintaktik, berkenaan dengan keterpaduan dan keseragaman.

Sintaktik berasal dari kata *sintaksis* (berasal dari bahasa Yunani *suntattein*) yang berarti mengatur, mendisiplinkan. Ketika kita menyadari adanya korelasi, kita mendapatkan apa yang dalam dunia desain disebut kepatutan atau kepantasan. Dalam hal ini sintaktik penting untuk menjaga citra yang baik dari sebuah rancangan dalam bentuk apapun. Usaha itu dilakukan agar citra yang baik dapat tertanam serta dapat diingat oleh para khalayak. Di

kalangan desainer istilah yang digunakan adalah benang merah sebuah rancangan yang merujuk pada kesatuan rancangan.

2.7.3. Teori Semiotika Roland Barthes

Barthes mengembangkan semiotika menjadi 2 tingkatan pertandaan, yaitu tingkat denotasi dan konotasi. Denotasi adalah tingkat pertandaan yang menjelaskan hubungan penanda dan petanda pada realitas, menghasilkan makna eksplisit, langsung, dan pasti. Konotasi adalah tingkat pertandaan yang menjelaskan hubungan penanda dan petanda yang di dalamnya beroperasi makna yang tidak eksplisit, tidak langsung, dan tidak pasti (Yusita Kusumarini dalam Alit Kumala Dewi: 2010).

Roland Barthes adalah penerus pemikiran Saussure. Saussure tertarik pada cara kompleks pembentukan kalimat dan cara bentuk-bentuk kalimat menentukan makna, tetapi kurang tertarik pada kenyataan bahwa kalimat yang sama bisa saja menyampaikan makna yang berbeda pada orang yang berbeda situasinya.

Roland Barthes meneruskan pemikiran tersebut dengan menekankan interaksi antara teks dengan pengalaman personal dan kultural penggunanya, interaksi antara konvensi dalam teks dengan konvensi yang dialami dan diharapkan oleh penggunanya. Gagasan Barthes ini dikenal dengan “*order of signification*”, mencakup denotasi (makna sebenarnya sesuai kamus) dan konotasi (makna ganda yang lahir dari pengalaman kultural dan personal). Di sinilah titik perbedaan Saussure dan Barthes meskipun Barthes tetap mempergunakan istilah *signifier-signified* yang diusung Saussure. Barthes juga melihat aspek lain dari penandaan yaitu “mitos” yang menandai suatu masyarakat. “Mitos” menurut Barthes terletak pada tingkat kedua penandaan, jadi setelah terbentuk sistem *sign-signifier-signified*, tanda tersebut akan menjadi penanda baru yang kemudian memiliki petanda kedua dan membentuk tanda baru. Jadi, ketika

suatu tanda yang memiliki makna konotasi kemudian berkembang menjadi makna denotasi, maka makna denotasi tersebut akan menjadi mitos. Misalnya pohon beringin yang rindang dan lebat menimbulkan konotasi “keramat” karena dianggap sebagai hunian para makhluk halus. Konotasi “keramat” ini kemudian berkembang menjadi asumsi umum yang melekat pada simbol pohon beringin, sehingga pohon beringin yang keramat bukan lagi menjadi sebuah konotasi tapi berubah menjadi denotasi pada pemaknaan tingkat kedua. Pada tahap ini, “pohon beringin yang keramat” akhirnya dianggap sebagai sebuah Mitos.

Dalam kerangka Barthes, konotasi identik dengan operasi ideologi, yang disebutnya sebagai “mitos” dan berfungsi untuk mengungkapkan dan memberikan pembenaran bagi nilai-nilai dominan yang berlaku dalam suatu periode tertentu. Di dalam mitos juga terdapat pola tiga dimensi penanda, petanda, dan tanda. Namun sebagai suatu sistem yang unik, mitos dibangun oleh suatu rantai pemaknaan yang telah ada sebelumnya atau dengan kata lain, mitos adalah juga suatu sistem pemaknaan tataran kedua. Di dalam mitos pula sebuah petanda dapat memiliki beberapa penanda.

Dalam bukunya *S/Z*, Roland Barthes mengelompokkan kode-kode tersebut menjadi lima kisi-kisi kode, yakni kode hermeunetik, kode semantik, kode simbolik, kode narasi, dan kode kultural atau kode kebudayaan (Barthes, 1974:106). Uraian kode-kode tersebut dijelaskan Pradopo (1991:80-81) sebagai berikut: kode hermeneutik, yaitu artikulasi berbagai cara pertanyaan, teka-teki, respons, enigma, penangguhan jawaban, akhirnya menuju pada jawaban. Atau dengan kata lain, kode hermeneutik berhubungan dengan teka-teki yang timbul dalam sebuah wacana. Siapakah mereka? Apa yang terjadi? Halangan apakah yang muncul? Bagaimanakah tujuannya? Jawaban yang satu menunda jawaban lain. Kode semantik, yaitu kode yang mengandung konotasi pada level penanda. Misalnya konotasi

feminitas, maskulinitas. Atau dengan kata lain kode semantik adalah tanda-tanda yang ditata sehingga memberikan suatu konotasi maskulin, feminin, kebangsaan, kesukuan, loyalitas. Kode simbolik, yaitu kode yang berkaitan dengan psikoanalisis, antitesis, kemenduaan, pertentangan dua unsur, skizofrenia. Kode narasi atau proairetik yaitu kode yang mengandung cerita, urutan, narasi atau antinarasi. Kode kebudayaan atau kultural, yaitu suara-suara yang bersifat kolektif, anomin, bawah sadar, mitos, kebijaksanaan, pengetahuan, sejarah, moral, psikologi, sastra, seni, legenda (Tinarbuko, 2008:18).

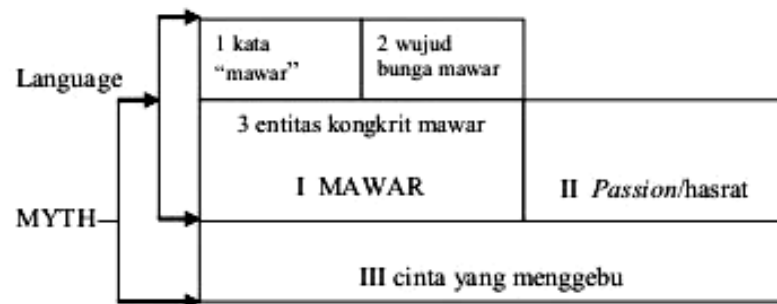
Pendekatan semiotika yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah semiotika Roland Barthes, dalam teori ini dasarnya menggunakan teori Saussure yang sudah dikembangkan yaitu mengenai penanda, petanda dan tanda (*Sign = Signifier/Signified*). Ketiganya ini dianggap sebagai primary signification yang terjadi di tataran denotasi. Penanda merupakan *sound image* atau imaji bunyi berelasi dengan konsep sebagai petanda di tataran denotasi. Penanda dan petanda yang muncul di level denotasi adalah tanda. Tanda tersebut kemudian menjadi penanda di tataran konotasi dan berelasi dengan konsep baru yang muncul sebagai petanda di tataran konotasi (*secondary signification*). Di level inilah mitos (nilai filosofi) diproduksi dan dikonsumsi.



Gambar 2.21. Semilogi Roland Barthes

(www.ahldesain.com/semiotika-dalam-desain-komunikasi-visual.html : 2010)

Barthes mencontohkan istilah “mawar”. Sebagai *signifier* adalah kata “mawar” itu sendiri (citra suara). Berfungsi sebagai *signified* adalah objeknya (bentuknya) “wujud bunga mawar” sebagai konsep (mental). Ketika kedua hal tersebut digabungkan akan terwujud sign (1), yaitu “mawar” sebagai entitas kongkrit. Mawar sebagai entitas kongkrit, ketika dikaitkan atau dikonotasikan secara arbitrer dengan hasrat (*passion*) akan menghasilkan SIGN (III) yang berarti sudah menjadi mitos. Secara sederhana pada sign (3) mengandung makna denotatif dan pada SIGN (III) mengandung makna konotatif.



Gambar 2.22. Contoh penerapan semilogi Roland Barthes
(www.ahliidesain.com/semiotika-dalam-desain-komunikasi-visual.html : 2010)