

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Komunikasi Non-Verbal

Komunikasi nonverbal adalah proses penyampaian pesan melalui gerakan-gerakan tubuh, ekspresi wajah, kontak mata, penggunaan objek seperti pakaian, potongan rambut, dan sebagainya, simbol-simbol, serta cara berbicara seperti intonasi, penekanan, kualitas suara, gaya emosi, gaya berbicara, dan bahasa tubuh kepada orang lain. Burgoon dan Saine mendefinisikan komunikasi nonverbal sebagai berikut, *“Attributes or action of human, other than the use of words themselves, which have socially shared meaning, are intentionally sent or interpreted as intentional, are consciously sent or consciously received, and have the potential for feedback from the receiver”*. (Pearson, 2003 p. 102)

2.2 Kostum

Kostum, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia memiliki arti pakaian khusus (dapat pula merupakan pakaian seragam) bagi perorangan, regu olahraga, rombongan, kesatuan, dan sebagainya dalam upacara, pertunjukan, dan sebagainya. Kostum dapat berupa pakaian secara umum atau gaya berpakaian tertentu pada orang kelas masyarakat atau periode tertentu. Istilah ini juga berhubungan dengan pengaturan artistik aksesoris pada gambar, patung, puisi sesuai dengan jaman, tempat atau keadaan (Nina Surtiretna, 1993: 27) Kostum dan make-up merupakan sesuatu yang berkaitan satu sama lain. Kostum dan *make-up* adalah elemen secara fisik dan simbolik yang paling dekat dengan seseorang aktor dan karakternya (Williard F. Bellman, 1977: 269).

2.2.1 Kostum Teater

Dalam jurnalnya yang berjudul *“Theater 100 : Introduction to theater”* Larry wild mengatakan bahwa kostum dalam teater ada untuk menggabungkan aktor dan busana menjadi suatu citra yang bisa kita sebut sebagai karakter. Pada pembuatan kostum, para desainer kostum dalam teater menggunakan warna sebagai aspek utamanya, dalam hal ini desainer kostum juga mengelompokkan karakter pada kelompoknya masing-masing. Larry wild juga mengutip *“kostum teater tidak hanya*

mengidentifikasi karakter, namun juga mengidentifikasi periode waktu dan set lokasi yang berada dalam pertunjukan. Kostum juga membantu menggambarkan usia, strata sosial, serta status ekonomi karakter.”

Kostum tidak pernah sepenuhnya diabaikan oleh seniman teater, tetapi biasanya itu diperlakukan sebagai detail yang diperlukan dalam gambar yang ditampilkan dalam bingkai *proscenium* (Goepf, 1928).

2.3 Teater

Robert Leach mengatakan, bahwa dalam *perform* artinya tidak hanya untuk melakukan akting, untuk menggapai suatu produksi, ataupun untuk menciptakan. Tetapi, juga untuk meniru untuk melakukan sesuatu. Ia juga mengatakan “Hubungan antara orang-orang tersebut (spektator, aktor, penulis, sutradara) menyediakan aspek-aspek yang membuat teater menjadi suatu hal yang unik dan kreatif” dalam bukunya. (*Theater Studies “The Basic”* - Leach, Robert. 2008)

Teater secara definisi memiliki arti kolaborasi antara berbagai performa yang memakai pemain secara langsung, untuk menimbulkan kesan kepada penonton secara langsung dalam skenario acara tertentu. Para pemain dapat berkomunikasi dengan penonton melalui gerakan, dialog, lagu, musik, dan tari (Carlson 1986)

2.3.1 Performa dan Identitas

Performa bisa dikatakan adalah salah satu pencerminan dunia. Dari pencerminan tersebut kita bisa menemukan penjelasan tentang dunia. Maka, secara tidak langsung performa dapat mencerminkan identitas kita sendiri, identitas komunal, serta cara mengkomunikasikannya. Performa dapat menegaskan suatu identitas, tetapi bisa juga mempertanyakannya. Seperti halnya “dominasi pria sebagai makhluk heteroseksual” performa dapat menegaskan kekuatan yang dimiliki oleh pria, maupun dapat juga mempertanyakan kekuatan tersebut. Pertunjukan serta performa teater dapat menawarkan realita alternatif dan kemungkinan identitas yang beragam. (*Theater Studies “The Basic”* - Leach, R. 2008)

2.4 Buku

Tingkat resiko ini mungkin menjadi sebuah konsiderasi untuk penggiat baca, dimana *Association of American Publisher* mencatat pada tahun 2019 tingkat penghasilan pencetakan buku fisik mencapai \$22.6 miliar, dan catatan ini sudah termasuk untuk buku-buku genre edukasi dan fiksi. Ini jauh lebih tinggi dibanding dengan *e-book* dimana penghasilan yang didapatkan sebesar \$2.04 miliar (O'Brien, 2017).

2.4.1 Buku Seni

Menurut Anne Evenhaugen, Buku seni merupakan wadah dari pengekspresian diri secara artistik yang berfungsi sebagai inspirasi. Disebut artistik karena pemilihan yang di lakukan dalam material, ilustrasi, dan *layout* serta proses pengkonsepan (Evenhaugen, Anne. 2012). Tom guest mengatakan bahwa salah satu teori dari buku seni, selain buku berisikan seni, tetapi buku itu sendiri pun termasuk kedalam seni. (Tom Guest, "*An Introduction to Books by Artists*," in *Books by Artists* (Toronto: Art Metropole, 1981).

2.5 Fotografi

Fotografi tidak mempunyai reputasi yang menarik atau cukup bagus menyangkut dirinya dalam dunia seni. Fotografi merupakan salah satu bentuk seni yang paling realistis dan juga mudah diperoleh.

Gani & Kusumalestari (2014:4) mengutip Sudjojo (2010:6) dalam buku mereka yang berjudul *Jurnalistik Foto: Suatu Pengantar*, bahwa fotografi sebagai teknik adalah mengetahui cara-cara memotret dengan benar, mengetahui cara-cara mengatur pencahayaan, mengetahui cara-cara pengolahan gambar yang benar, dan semua yang berkaitan dengan fotografi sendiri. Sedangkan fotografi sebagai karya seni mengandung nilai estetika yang mencerminkan pikiran dan perasaan dari fotografer yang ingin menyampaikan pesannya melalui gambar/foto. Fotografi tidak bisa didasarkan pada berbagai teori tentang bagaimana memotret saja karena akan menghasilkan gambar yang sangat kaku, membosankan dan tidak memiliki rasa. Fotografi harus disertai dengan seni. Elliot Irwin mengutip bahwa fotografi

baginya merupakan seni observasi, yaitu menemukan sesuatu yang menarik dalam lingkungan yang biasa. Elliot pun menyadari bahwa fakta ini menyangkut dengan hal-hal yang kita lihat setiap harinya dan juga bagaimana perspektif kita dalam hal tersebut. (Elliot Irwin)

2.5.1 Fotografi Digital

Berkembangnya popularitas fotografi digital pada era ini bukanlah hanya *trend* semata, popularitas ini dikarenakan oleh fleksibilitasnya untuk mendistribusi foto. Kedekatan dan fleksibilitasnya sangat menunjang kebebasan untuk mengeksplorasi fotografi itu sendiri. (*Digital Photography*)

2.6 Metode Cetak

Percetakan adalah sebuah proses industri untuk memproduksi massal tulisan dan gambar, terutama dengan tinta di atas kertas menggunakan sebuah mesin cetak. Percetakan merupakan bagian penting dalam penerbitan dan percetakan transaksi. Teknik percetakan umum lainnya termasuk cetak relief, sablon, rotogravure, dan percetakan berbasis digital seperti pita jarum, inkjet, dan laser. Dikenal pula teknik cetak *poly* untuk pemberian kesan emas dan perak ke atas permukaan dan cetak emboss untuk memberikan kesan menonjol kepada kertas. (Wasono, 2008).

Evolusi metode cetak berawal dari era Tiongkok kuno walau dengan pandangan *erosentrisme* dan *expectionalism* yang seharusnya muncul pada abad ke-15. Inovasi ini merupakan bagian dari respon dan dorongan untuk pergerakan dengan mengubah ekonomi, sosial, dan hubungan ideologis dalam peradaban, dan membawanya ke dunia modern. Metode cetak bisa juga dikatakan sebagai revolusi komunikasi informasi yang kedua (Biagi, 2007)

2.6.1 Cetak Digital

Menurut Sukendro (2008), cetak digital adalah semua teknologi reproduksi yang menerima data elektronik dan menggunakan titik (dot) untuk replikasi. Semua mesin cetak yang memanfaatkan komputer sebagai sumber data dan proses cetak memanfaatkan prinsip titik, dimana gambar atau image pada material (kertas, plastik, tekstil, dll) tersusun dari kumpulan titik-titik. Dalam teknik

pencetakannya didasarkan oleh teknik memindahkan tinta warna kepada bahan yang mempunyai sinyal elektrik spesial dan juga dimana pola dan warna tidak terbatas dapat diperoleh, inilah *digital printing*.

Perkembangan teknologi digital printing dalam industri grafika yang sangat pesat menyebabkan aplikasi dan penggunaannya menjadisangat bervariasi. Oleh karena itu, menurut Anne Dameria (2009) pengertian digital printing dapat digolongkan berdsarkan beberapa aspek dan tinjauan yang berbeda-beda. Dari segi aplikasi dan kebutuhannya untuk industri/professional, kita dapat menggolongkan digital printing dalam beberapa kelompok, diantaranya:

1. *Digital printing POD (Print On Demand)*
2. *Digital printing Large Format/Wide Format*
3. *Digital printing untuk DCP (Digital Color Proofing).*
4. *Digital printing untuk Digital Photography, Digital Lab dan Digital Imaging.*

2.6.2 Penjilidan

Penjilidan buku dapat menjadi dekoratif maupun pragmatis, membantu melindungi buku tersebut. Seringkali penjilidan buku menjadi salah satu faktor kritikal dalam menentukan nilai buku itu sendiri. Beragam jenis penjilidan buku memiliki gaya yang berbeda-beda. Penjilidan memiliki aplikasi yang berbeda dan dapat mempengaruhi dalam penggunaannya. Untuk itu, perlu mempertimbangkan jenis penjilidan yang sesuai agar tidak menjadi faktor penghambat atau membuat buku menjadi tidak efektif. Pemilihan jenis penjilidan yang digunakan bergantung pada tujuannya. Beberapa jenis jilid memungkinkan buku bisa dibuka secara menyeluruh tanpa menutupi bagian kertas, dan ada pula yang memiliki penampilan lebih menarik. (Ostdick, 2016)

Jenis-jenis jilid buku:

1. *Strapless* Tengah
2. *Perfect Binding* (Menggunakan Lem)
3. Jahit Benang
4. Spiral

Jilid jahit benang menyediakan keunggulan dimana setiap lembaran halaman pada buku dapat dibuka secara sempurna, bagian kertas yang tidak terlihat menjadi sangat minim, hal ini mendukung untuk penyajian konten yang lebih luas, dan pertimbangan *margin* yang lebih sedikit. (Ansen, 2020)

2.7 Desain Komunikasi Visual

Penyampaian informasi ataupun pesan dalam sebuah kegiatan komunikasi membutuhkan keterampilan yang baik, agar maksud atau pemikiran yang ingin disampaikan dapat diterima secara jelas. Dalam sebuah komunikasi, unsur visual berfungsi untuk menciptakan maupun memperjelas pesan serta kesan yang ingin disampaikan melalui stimulus visual.

Kusrianto (2007, p. 2) menyatakan:

Kusrianto (2007, p. 15) juga menjelaskan bahwa maksud dan tujuan secara umum mempelajari desain komunikasi visual yaitu untuk berperan serta mempersiapkan sumber daya manusia agar dapat meningkatkan citra instansi, menerapkan teknologi informasi dan komunikasi yang penting di segala bidang, serta untuk dapat memenuhi program-program pemerintah Indonesia saat ini maupun di masa depan. Desain komunikasi visual memiliki empat fungsi yaitu untuk memberi informasi (*to inform*), untuk memberi penerangan (*to enlighten*), untuk membujuk (*to persuade*), dan untuk melindungi (*to protect*).

Dalam ranah desain komunikasi visual, untuk membuat pesan visual ke dalam media apapun perlu memperhatikan teori mengenai prinsip-prinsip desain. Menurut Landa (2014, p. 29) dalam mengkombinasikan unsur-unsur desain, ada beberapa prinsip desain yang perlu diperhatikan, diantaranya:

1. Keseimbangan (*Balance*)

Keseimbangan dipengaruhi oleh berat, posisi, serta pengaturan visual. Dalam prinsip keseimbangan, terbagi menjadi dua jenis distribusi yaitu simetri/*symmetry* dan asimetri/*asymmetry*. Simetri merupakan cerminan yang setara diantara kedua sisi, sedangkan asimetri merupakan keseimbangan yang dicapai dengan menyeimbangkan satu elemen dengan dengan berat elemen tandingan yang bukan merupakan cerminan.

2. Penekanan (*Emphasis*)

Penekanan adalah pengaturan urutan elemen-elemen visual yang paling dominan, dan terkait langsung dengan pembangunan titik fokus. Penekanan dapat dilakukan melalui beberapa cara yaitu isolasi, penempatan, skala ukuran, kontras, serta penunjuk.

3. Ritme (*Rhythm*)

Pengulangan yang kuat dan konsisten serta pola dari unsur-unsur visual dapat mengatur ritme yang menyebabkan pandangan audiens bergerak disekitar halaman. Banyak faktor yang dapat berperan penting dalam membangun ritme seperti warna, tekstur, *figure/ground relationship*, penekanan, dan keseimbangan.

4. Kesatuan (*Unity*)

Pengertian kesatuan mengarah pada kondisi di mana semua elemen grafis dalam desain saling terkait sehingga membentuk keseluruhan yang lebih baik dan seolah-olah pantas untuk dipadu-padankan.

2.7.1 *Layout dan Grid*

Penggunaan grid sebagai pengatur sistem adalah sebuah ekspresi sikap mental tertentu yang menunjukkan bahwa desainer dapat membuat karyanya dalam bahasa yang konstruktif dan berorientasi. Dengan mengatur latar dan bidang dalam sebuah bentuk grid, desainer dapat menaruh teks, foto, dan diagram yang sesuai dengan kriteria objektif dan fungsi. Ukuran gambar ditentukan untuk kepentingan subjek. Pengurangan jumlah elemen visual yang digunakan dan dimasukkannya dalam sebuah sistem grid dapat menciptakan sebuah perencanaan yang terpadu, mudah dimengerti dan jelas, dan menunjukkan kerapihan desain. Dengan menyesuaikan fungsinya, menurut sistem grid terbagi dari 4 macam pilihan. (Samara, 2017)

- *Manuscript Grid*

Disebut dengan *manuscript* dikarenakan area persegi yang besar mengambil ruang dalam satu format saja. Manuscript grid cocok digunakan untuk teks yang berkesinambungan, seperti buku novel, esai panjang dan bisa juga untuk postingan blog.

- *Column Grid*

Column grid baik ketika digunakan untuk memutuskan sebuah informasi. Misalnya jika memasukan sebuah kutipan atau gambar di dalam desain sehingga dibutuhkan satu atau beberapa kolom untuk kutipan, gambar dan keterangan gambar.

- *Modular Grid*

Modular Grid memiliki kesamaan dengan *column grid* dengan penambahan baris. Kolom dan baris dan gutter diantara keduanya membuat matriks sel atau model. Modular grid baik digunakan untuk proyek yang memerlukan kontrol dalam penataannya. Proporsi margin akan dianggap ideal pada saat modul dan proporsi gutter yang saling berkaitan. Kepraktisan dalam mengontrol *modular grid* dapat mengembangkan sebuah estetika dan makna tersendiri di dalam layout. Semakin banyak garis horizontal yang dimasukan, semakin kecil *Flowlines* dan semakin fleksibel untuk penempatan konten. Dengan *Modular grid*, penulis mudah untuk bereksperimen dengan struktur dan penempatan konten fotografi serta teks-teks yang ada.

- *Hierarchical Grid*

Terkadang visual dan informasi yang ingin disampaikan membutuhkan *grid* yang asing atau tidak termasuk kedalam kategori tertentu. Grid semacam ini disebut dengan *hierarchy grid*, *grid* ini dibuat berdasarkan penempatan intuitif desainer itu sendiri. *Hierarchy grid* terbuat dari elemen-elemen dan proporsi yang beragam. Hierarki grid biasanya digunakan untuk melayout web yang lebih didasarkan pada penempatan yang masih sesuai dengan kebutuhan informasi. Proporsi yang biasanya digunakan dalam hierarki grid cenderung bervariasi. (Samara, 2017)

Layout merupakan sebagai tata letak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep atau pesan yang dibawanya. (Rustan, 2009 p. 20). Dalam teori *layout* ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan yaitu, *sequences* atau bisa disebut dengan *flow*, *emphasis* atau penekanan, *balance*, dan *unity*.

- Sequence / Flow / Urutan / Hierarki

Membuat prioritas dan mengurutkan dari yang harus dibaca pertama sampai terakhir. Sequence dapat dicapai dengan emphasis. Kecenderrungan pembaca adalah membaca dengan sequence seperti huruf Z, C, L, T, I, dan banyak lainnya. (Rustan, 2009 p. 21)

- Emphasis / Penekanan

Salah satu pembentuk emphasis adalah kontras yang dapat membangun sequence dapat dicapai dengan emphasis. Lewat elemen layout yang mengandung pesan-pesan yang unik, emosial, efeknya akan lebih kuat dalam menarik orang untk membaca. (Rustan, 2009 p. 21)

- Balance / Keseimbangan

Pembagian berat yang merata pada suatu bidang layout, bukan berarti seluruh bidang layout harus dipenuhi dengan elemen, tetapi lebih pada menghasilkan kesan seimbang dengan elemen-elemen yang dibutuhkan dan meletakkannya pada tempat yang tepat. Balance ada dua macam, yaitu balance simetris yang dapat dibuktikan dengan tepat secara matematis dan balance asimetris yang lebih bersifat optis dan dapat memberi kesan movement sehingga lebih dinamis dan tidak kaku. (Rustan, 2009 p. 22)

- Unity / Kesatuan

Elemen-elemen layout harus saling berkaitan dan disusun secara tepat. Tidak hanya dalam hal penampilan, unity di sini juga mencakup selarasnya elemen-elemen yang terlihat secara fisik dan pesan ingin disampaikan dalam konsepnya. (Rustan, 2009 p. 22)

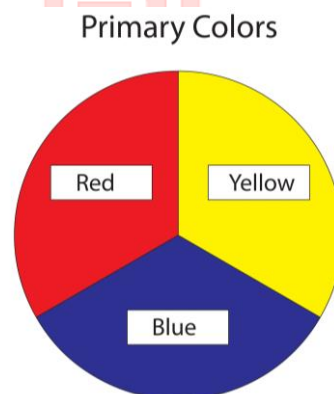
2.7.2 Warna

Pengalaman dalam pengelihatan warna dapat dibagi menjadi dua, yaitu *web* yang membutuhkan cahaya langsung dan fisik yang membutuhkan cahaya refleksi, membuat warna fisik lebih kompleks dibandingkan *web/digital*. Warna dalam desain grafis merupakan bagian yang tidak terpisahkan dengan pesan yang ingin disampaikan. Warna juga dialami dalam berbagai macam tingkat yaitu, sadar dan tidak sadar, sensorik dan intelektual, secara bersamaan. Warna juga bisa digunakan

untuk berkomunikasi ide dan perasaan, memanipulasi dan membuat fokus, dan untuk memotivasi dan mempengaruhi tindakan. Warna bersifat subjektif karena warna memiliki hubungan yang sangat kuat dengan setiap individu yang melihatnya. Dalam hubungannya dengan logo, warna merupakan elemen yang sangat penting dalam peranannya sebagai media pengingat. Warna juga merupakan unsur yang sangat tajam untuk menyentuh kepekaan penglihatan sehingga mampu menstimulasi perasaan, perhatian dan minat seseorang (Kusrianto, 2007 p. 46).

2.7.2.1 Warna Primer

Warna primer adalah warna dasar yang tidak berasal dari campuran dari warna-warna lain. Warna-warna lain terbentuk dari kombinasi warna-warna primer. Warna primer menyangkut merah, kuning, dan biru. Merah seperti darah, biru seperti langit/laut, dan kuning seperti kuning telur. Ketiga warna tersebut dikenal sebagai warna pigmen primer yang dipakai dalam seni rupa. (Nugraha, 2008 p. 37)



Gambar 2.1: Skema warna primer

2.7.2.2 Warna Sekunder

Warna sekunder mempunyai kontras yang lebih kecil dibandingkan warna primer. Warna sekunder merupakan hasil campuran dua warna primer dengan proporsi 1:1. Teori Blon membuktikan bahwa campuran warna-warna primer menghasilkan warna-warna sekunder. Warna jingga merupakan hasil campuran warna merah dengan kuning. Warna hijau adalah campuran biru dan kuning. Warna ungu adalah campuran merah dan biru. (Nugraha, 2008 p. 38)

SECONDARY COLOURS



Gambar 2.2: Skema warna sekunder

2.7.2.3 Warna *Intermediate* / Tengah

Warna tengah merupakan campuran satu warna primer dengan satu warna sekunder. Contoh, warna jingga kekuningan didapat dari pencampuran warna primer kuning dan warna sekunder jingga.

(Nugraha, 2008 p. 38)

INTERMEDIATE COLORS



SECONDARY COLORS

+



PRIMARY COLORS

Gambar 2.3: Skema warna tengah

2.7.3 Tipografi

Dalam bukunya “*Design Elements Typography Fundamentals*” Kristin Cullen menjelaskan bahwa, pendekatan dalam tipografi dibagi menjadi dua yaitu, *macro* dan *micro*. *Macro* menyangkut komposisi dan *layout* untuk huruf-huruf itu sendiri, dengan aspek-aspek urutan dan keseimbangan. *Micro* menyangkut detail estetika dalam komposisi tersebut, yang akan menghasilkan minat visual secara langsung. Hasil dari tipografi itu sendiri dapat meningkat dengan manipulasi elemen-elemen. Tipografi juga mempengaruhi komunikasi dari tampak dan keterbacaannya. Estetika dalam tipografi mempengaruhi kesan pertama dan juga digunakan untuk mengekspresikan kepribadian tertentu. Keterbacaan dipengaruhi

oleh aspek pengenalan karakter huruf tunggal itu sendiri dan mengandalkan kehadiran spasi yang tidak terlihat. (Cullen, 2012)

Tipografi adalah salah satu bahasa dalam desain grafis yang tidak berdiri sendiri secara eksklusif yang sangat erat terkait dengan bidang keilmuan lain seperti komunikasi, teknologi, psikologi dan lainnya (Rustan, 2010 p. 02). Pengaruh teknologi digital pada intinya tidak mengubah fungsi huruf sebagai perangkat komunikasi visual. Tipografi dimaknai sebagai “segala disiplin yang berkenaan dengan huruf”. Tipografi merupakan konsep yang abstrak, seperti halnya musik. Dengan mendengarkan sebuah lagu kita dapat merangkum karakteristik, kesan, dan suasana hati, seperti perasaan gembira, sedih, optimisme, tenteram ataupun romantis. (Rustan, 2010 p.16)

Kata-kata yang tersusun dari huruf demi huruf dapat menuntun perasaan dan pemahaman pembaca terhadap pesan atau gagasan. Tipografi juga berkaitan dengan seni yang dikaitkan dengan penyampaian bahasa, sehingga terbentuklah berbagai jenis huruf dan tulisan yang beragam yang dapat merepresentasikan perasaan atau suasana. Hal inilah yang membuat bahwa penyampaian pesan yang efektif dapat terbentuk dengan penggunaan tipografi yang tepat. (Sudiana, 2001 p. 1).

Tipografi merupakan representasi visual dari sebuah bentuk komunikasi verbal dan merupakan perangkat visual yang pokok dan efektif. Lewat kandungan nilai fungsional dan estetikanya, huruf memiliki potensi untuk menghadirkan ekspresi yang tersirat dalam sebuah desain tipografi. Tipografi dapat dijumpai penerapannya dalam media cetak seperti, sampul buku, sampul majalah, koran, logotype, poster, desain kemasan, iklan cetak. Tipografi sendiri berperan penting dalam setiap karya seni dan desain grafis yang menyesuaikan dengan perkembangan peradaban manusia. (Sihombing, 2015 p. 164).

Dalam tipografi, huruf tanpa kait atau huruf nirkait (*sans-serif*) adalah jenis huruf yang tidak memiliki kait pada bagian ujung sisi huruf. Kata *sans*, yang berasal dari bahasa Prancis, memiliki arti tanpa. Oleh karena itu, serif dapat diartikan sebagai huruf yang memiliki bagian berbentuk kait di ujung strokes. (Sihombing, 2015 p. 170).

Sebagai perannya untuk menyampaikan informasi, maka terdapat aspek penting yang harus dipenuhi dalam tipografi, yaitu *Legibility* dan *Readability*.

Legibility dalam tipografi menyangkut kemudahan mengidentifikasi huruf-huruf dan karakter. *Legibility* berhubungan dengan desain huruf dan karakter itu sendiri, maka jenis huruf atau font dapat dikatakan *legible* jika huruf-huruf tersebut mudah untuk dibedakan satu sama lain. Aspek kedua, *readability* menyangkut dengan tingkat keterbacaan paragraf yang terbuat dari jenis huruf. Paragraf yang sudah dikatakan *readable* berarti bahwa keseluruhan paragraph atau teks mudah dibaca. Jika unsur *legibility* lebih membahas kejelasan karakter huruf satu per satu, *readability* menyangkut aspek huruf dalam keseluruhan paragraf yang disusun dalam komposisi (Rustan, 2011:74)

2.7.3.2 Karakter

Perkembangan tipografi, dari masa ke masa menghasilkan jenis jenis klasifikasi huruf yang memiliki karakter tertentu. Mengatakan bahwa “tujuan klasifikasi adalah untuk memudahkan orang dalam mengidentifikasi dan memilih typeface yang akan digunakan juga bisa menjadi acuan atau pembanding bila ingin mendesain huruf”. Berikut ini adalah pengklasifikasian huruf menggunakan klasifikasi Alexander Lawson. (Rustan, 2010 p. 46)

- *Black Letter* memiliki karakteristik umum terminal lancip, kontras stroke yang tinggi dan memiliki sifat sangat dekoratif dan berkesan vertikal.
- *Old Style* merupakan serif berukuran kecil dengan sudut lengkung yang besar. Sumbu dari huruf “O” memiliki kemiringan, serta kontras stroke yang rendah.
- *Transitional*. Karakteristik umum dari huruf-huruf Transitional adalah *serif* berukuran kecil dengan sudut lengkung yang kecil. Sumbu dari huruf “O” tegak vertikal. Kontras stroke yang cukup.
- *Modern*. Karakteristik umumnya adalah *serif* berukuran kecil tanpa sudut lengkung. Sumbu dari huruf “O” tegak vertikal. Karakter stroke yang dimiliki cukup ekstrim dan tegas.

- *Egyptian* memiliki karakter serif berbentuk kotak berukuran besar tanpa sudut lengkung. Sumbu dari huruf “O” tegak vertikal. Kontras stroke yang rendah.

Blackletter OLD STYLE
old style

TRANSITIONAL MODERN **EGYPTIAN**
transitional modern **egyptian**

Gambar 2.4: Contoh karakter