

PERANCANGAN *TYPEFACE* EKSPERIMENTAL MELALUI PENDEKATAN SENI URBAN

Well victory ¹, Idea alvira ² & Eko Purnomo ³

1 Institusi Seni Indonesia Padang panjang

2 Institusi Seni Indonesia Padang panjang

3 Universitas Negeri Padang

Jl. Bahder johan, padangpanjang, 27128, Indonesia

Email: wllvctry@gmail.com

Ideaalvira29@gmail.com

ekopurnomoar@gmail.com

Submitted: 20xx-mm-dd

Accepted: 20xx-mm-dd

Published: 20xx-mm-dd

DOI: 10.24036/dekave.v11i1.xxxx

Abstrak

Kehadiran huruf latin di era digital saat ini memberi kemudahan dalam mengaplikasikan huruf atau font, yang tersedia ribuan jenis dan karakter, sayangnya itu semua belum bisa menampung kebutuhan insan kreatif. Untuk menjawab itu maka di perlukan sebuah solusi yaitu perancangan *Typeface* eksperimental melalui pendekatan seni urban yakni seni visual jalanan berupa grafiti sebagai objek visual yang dijadikan ide awal dalam perancangan *Typeface*. Perancangan ini menegaskan perubahan akan nilai fungsi huruf bukan sekedar elemen yang ada sebatas untuk membentuk rangkaian kata dalam menyampaikan pesan, tapi juga secara kreatif dalam bentuk visual bisa diolah menjadi bentuk yang unik dan juga menegaskan bahwa tipografi adalah salah satu cabang ilmu yang mempunyai posisi sangat penting di ranah kajian desain komunikasi visual. Salah satu bentuk nilai budaya urban berupa pemuasan hasrat diri adalah dalam bentuk seni visual jalanan atau seni urban atau yang lebih dikenal dengan istilah urban *art* salah satu contohnya adalah grafiti. Metode yang digunakan pada penciptaan *typeface* eksperimental *urbanwell* ini mengacu pada dari proses desain komunikasi visual dalam buku Safanayong (2006: 56) yang meliputi tahap : inspirasi, identifikasi, konseptual, eksplorasi, dummy, komunikasi dan produksi. Dengan adanya perancangan *typeface* ekperimental dengan menggunakan unsur-unsur seni urban dapat mengangkat kembali keberadaan *typeface* eksperimental dan menambah referensi bagi para desainer grafis khususnya dan umumnya untuk masyarakat banyak, serta untuk menambah khasanah budaya bangsa serta ranah kajian desain komunikasi visual.

Kata kunci: *typeface, experimental, urban, art, design*

Pendahuluan

Di jaman yang modern dan serba maju, kebutuhan orang akan tipografi semakin lama semakin meningkat, orang bebas mengekspresikan dirinya dan bereksperimen dalam membuat huruf. Sehingga dapat mendobrak aturan-aturan dalam tipografi yang ada sebelumnya, hal itulah yang sekarang biasa disebut dengan tipografi eksperimental. Istilah tipografi eksperimental ini menggabungkan antara tipografi dengan satu atau dua hal yang akhirnya menjadi sebuah *typeface* baru.

Kekuatan utama *Typeface* Eksperimental, terletak pada beragamnya eksplorasi visual maupun media yang digunakan dalam menciptakan tiap-tiap huruf. Hal ini tentu saja membuat tampilan *Typeface* Eksperimental cenderung memiliki “*shock effect*”, unik, dan berbeda dengan *typeface* umumnya. *Typeface* Eksperimental juga memberikan pengalaman komunikasi yang berbeda dibanding ketika kita membaca teks biasa, hingga memungkinkannya untuk di ingat lebih lama oleh siapapun yang pernah melihatnya.

Berikut contoh *Typeface* Eksperimental dari perpaduan dengan benda-benda yang familiar dengan *fashion*.



Gambar 1. *Typeface* dari elemen *fashion*
<http://desaindigital.com/18-tipografi-eksperimental/>

Perancangan ini menegaskan perubahan akan nilai fungsi huruf bukan sekedar elemen yang ada sebatas untuk membentuk rangkaian kata dalam menyampaikan

pesan, tapi juga secara kreatif dalam bentuk visual bisa diolah menjadi bentuk yang unik dan juga menegaskan bahwa tipografi adalah salah satu cabang ilmu yang mempunyai posisi sangat penting di ranah kajian desain komunikasi visual. Pada perancangan *typeface* eksperimental ini nantinya ditujukan untuk menambah khasanah tipografi serta memenuhi kebutuhan akan elemen-elemen desain grafis oleh para insan kreatif secara umumnya, dan menjadi sebuah produk yang bernilai dikalangan kawula muda urban.

Metode

Metode yang digunakan pada penciptaan *typeface* eksperimental *urbanwell* ini mengacu pada dari proses desain komunikasi visual dalam buku Safanayong (2006: 56) yang meliputi tahap :

Inspirasi

Sebagai desainer membutuhkan inspirasi untuk berkarya dari sumber dalam berbagai data. Dimulai dari kegiatan pengamatan dan penelitian untuk mendapatkan data dari berbagai sumber berupa bahan pustaka, artikel media massa, website, dan interview hingga mendapatkan kesimpulan awal atas identifikasi data permasalahan. Desain komunikasi visual selalu identik dengan kreatifitas mendapatkan solusi komunikasi secara visual atas suatu permasalahan, maka penciptaan ini difokuskan pada dua hal permasalahan yaitu tentang perkembangan tipografi Indonesia dan tentang permasalahan sosial mengenai semangat positif dalam berkarya.

Identifikasi

Tujuan dari tahap ini menurut Safanayong (2006: 56) :

Meliputi proses seorang desainer dalam identifikasi idenya dan membicarakan dalam beberapa tahap yang terjadi, termasuk meninjau hambatan dan mendapatkan solusi, juga meliputi tanggung jawab desainer terhadap komunitas dan masyarakat keseluruhan apabila dihadapi dengan pilihan-pilihan yang dapat mempengaruhi keamanan, kesehatan dan kesejahteraan manusia.

Identifikasi permasalahan pada penciptaan ini menghasilkan ide solusi awal menyikapi permasalahan mulai pudarnya semangat berkarya melalui tipografi sebagai karya desain komunikasi visual yang bertema "semangat positif berkarya" .

Konseptualisasi

Safanayong (2006: 56) mengatakan bahwa metode konseptualisasi ide digunakan untuk mendapatkan solusi, memeriksa konsep sifat desain dan bagaimana menggunakan intuisi dan metafor untuk membantu menciptakan presentasi yang berhubungan (coheren). Metode ini membantu mengubah visi abstrak menjadi nyata dan terukur sehingga dapat dipahami oleh audien atau khalayak.

Eksplorasi

Tahap ini bertujuan untuk menelusuri metode dasar sebagai proses penyempurnaan konsep agar lebih jelas dan terarah. Eksplorasi ini membuka peluang untuk mengembangkan ide yang telah ada dengan mengacu pada dasar konsep yang konsisten.

Pengujian konsep pada penciptaan dilakukan melalui tahap pengembangan ide visual sebagai berikut :

1. Penjaringan ide

Tahap eksperimen awal untuk melakukan sebuah proses ekplorasi bentuk secara visual dan teknis berdasarkan konsep perwujudan dengan memakai visual ilusi dan nirmana. Tahap ini menghasilkan berbagai alternatif sintesa antara motif dari semangat grafiti gabungan huruf acuan yang belum terpilih sebagai hasil akhir dari desain, secara visual masih dapat dirubah karena belum sempurnanya secara gaya visual dan tekniknya.

2. Penyempurnaan bentuk typeface

Merupakan penyempurnaan bentuk dari beberapa alternatif penjaringan yang terpilih. Tahap ini sudah harus menentukan gaya visual dan teknik yang dipakai dengan dasar pertimbangan sesuai

dengan konsep yang dibuat. Penyempurnaan bentuk ini dimulai dari layout kasar sampai layout komprehensif secara manual dan digital dengan software Adobe illustrator CS4 dan Photoshop CS4.

3. Scanning dan tracing

Tahap berikutnya pemindahan bentuk sketsa desain ke format digital, dimulai dari scanning menghasilkan berupa bitmap foto dengan menggunakan software photoshop CS4, setelah itu dilakukan proses tracing untuk mendapatkan bentuk vector dengan menggunakan software Adobe illustrator CS4.

Definisi/ Dummy

Tujuan dari tahap ini menurut Safanayong (2006: 57) adalah:

Menerangkan hirarki kebutuhan dalam desain dan mengidentifikasi jenis-jenis keputusan yang terlibat dalam memenuhi kebutuhan tersebut. Juga diuraikan dari perspektif yang praktis dan perceptual didukung untuk menjelajahi pendekatan-pendekatan dalam menciptakan desain dan merencanakan kreasi sebuah model konsep, berkesempatan untuk merevisi desain dengan perkembangan baru.

Tahap ini sebagai tahap penyempurnaan bentuk dari detail *typeface* dengan teknik digital menggunakan software illustrator. Dalam tahap ini masih ada perubahan-perubahan sesuai dengan kebutuhan aplikasi pada media-media yang sudah dipilih.

Komunikasi

Dalam mengkomunikasikan pesan melalui visual yang dirancang secara kreatif, unik dan menentukan kepada siapa pesan disampaikan, bagaimana dan mengapa pesan itu dapat sampai kepada audien. Untuk mencari solusi komunikasi dari permasalahan dibutuhkan strategi kreatif. Kreativitas visual dari typeface eksperimental difungsikan untuk menyampaikan pesan kepada khalayak tentang semangat berkarya dan tidak tertutup kemungkinan nantinya untuk proses branding untuk sebuah produk baru.

Produksi

Tahap produksi merupakan final desain yang akan diaplikasi ke beberapa media yang dipilih untuk menyampaikan pesan kepada khalayak, media aplikasi sebagai media pendukung untuk penerapan *typeface* eksperimental *Urbanwell*, sementara penciptaan *typeface* merupakan karya desain yang utama. Berikut aplikasi media typeface eksperimental *Urbanwell* yang dipilih:

1. Modifikasi *typeface* eksperimental *Urbanwell*
2. *Upload* pada *software* aplikasi
3. *Drop Cap, Free Standing, Raised Cap Initial typeface* eksperimental *Urbanwell*

4. Ilustrasi huruf
5. Desain *T-Shirt*
6. Desain Buku Sket
7. Desain *skateboard*
8. Desain sticker
9. Desain pin
10. Animasi *Stop Motion*
11. Desain garskin *handphone*

Hasil dan Pembahasan

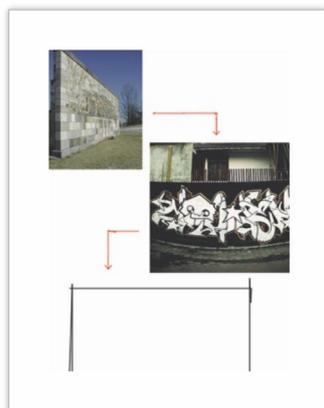
1. Pembahasan Media Utama

Tahap ini menampilkan proses perwujudan karya desain *typeface* eksperimental *Urbanwell*, dimulai dari tampilan visual proses penjaringan ide sampai menjadi bentuk pola dasar huruf sehingga dapat diaplikasikan ke abjad huruf alfabet A-Z, proses dilakukan sesuai dengan prinsip-prinsip desain komunikasi visual, dijabarkan sebagai berikut:

a. Penjaringan Ide

Penjaringan ide dimulai dari pembahasan seni urban grafiti dan mural sebagai ide visual, berasal dari rekayasa bentuk tembok dan gedung divisualkan ke bentuk persegi menjadi stilisasi motif balok sebagai bentuk objek visual,

kemudian disederhana lagi (stilisasi) dengan merubah bentuk yang ada menjadi bentuk baru sehingga berbentuk ikon. Dan dieksplor menjadi bentuk huruf dengan jenis huruf dekoratif. Studi bentuk mengeksplorasi objek visual menjadi bentuk ikonik tembok atau gedung dengan beberapa sketsa bentuk ikon tembok. Berikut beberapa langkah eksplorasi yang ditampilkan secara visual untuk bisa menjadi pedoman dalam proses perancangan *typeface* eksperimental *Urbanwell*:

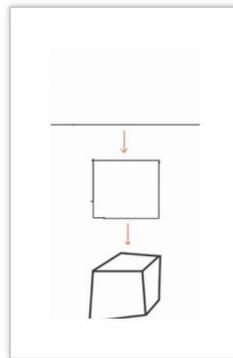


Gambar 2: Studi Bentuk
(Sumber: well victory, 2014)

Foto tembok sebagai wujud tembok kemudian dideformasi menjadi bentuk sketsa, kemudian sketsa dideformasi menjadi ikon, ikon tembok. Ikon tembok ini merupakan sebuah ikon baru juga merupakan reka gambar motif urban untuk perancangan typeface ini. Bentuk reka gambar dijadikan sebagai ikon baru untuk aplikasi huruf yang akan dieksplorasi. Ikon berbentuk dasar segi empat atau stilisasi tembok sesuai dengan karakter bentuk tembok, sebagai ide visual dan juga menjadi acuan perancangan typeface didesain dengan menggunakan software komputer.

b. Sintesis

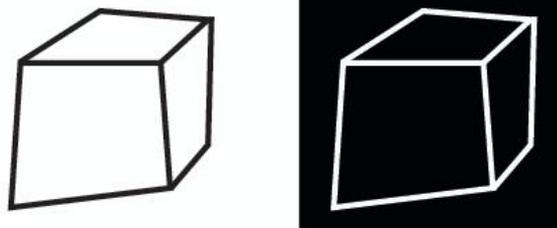
Selanjutnya sintesis ikon akan dikembangkan lagi menjadi bentuk yang lebih cocok, selanjutnya mengembangkan pola tembok sebagai ikonik tembok yang akan diaplikasikan ke dalam bentuk huruf, memiliki bentuk dasar segi empat, yang mengesankan semangat dan kedinamisan.



Gambar 3: Sintesis
(Sumber: well victory 2014)

c. Bentuk Ikon Final

Bentuk ikon final merupakan variasi baru, dengan mencoba diaplikasikan kebidang hitam putih dan menggunakan garis-garis kontur, berguna untuk mempermudah pengaplikasiannya kedalam bentuk huruf.

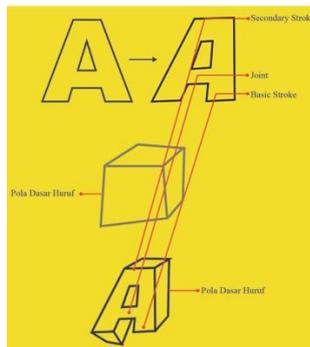


Gambar 3: Ikon Final
(Sumber: well victory, 2014)

d. Modifikasi Perwajahan Huruf

Gabungan ikon dengan huruf acuan Arial Black kemudian

dimodifikasi menjadi karakter huruf baru. Font Arial Black ini berbentuk dasar geometris persegi, acuan ini dipilih karena sesuai dengan konsep perwujudan huruf yang diciptakan.



Gambar 4: Proses modifikasi huruf
(sumber: well victory, 2014)

e. Desain Final

Hasil desain final *typeface* eksperimental *Urbanwell* berdasarkan alfabet dan urutan angka hanya dibuat dengan huruf kapital saja, disertai dengan simbol angka, alasannya untuk menyesuaikan fungsi dari huruf, yang hanya fungsinya sebagai *headline*, *sub-headline* dan *initial*, berikut urutan huruf dan angka *typeface* eksperimental *Urbanwell*:



Gambar 5: final design
(sumber: well victory, 2014)

Kesimpulan

Dengan adanya perancangan typeface eksperimental Urbanwell dengan menggunakan pendekatan budaya urban yang dijadikan sebagai bahan acuan dalam proses untuk perancangan dan pencitraan huruf. Hal ini dilakukan karena budaya urban bisa menjadi hal positif seperti sebagai ide awal perancangan huruf yang berbeda dengan jenis huruf yang berkembang saat ini yakni huruf latin dengan berbagai karakter. Juga bisa memberikan semangat kepada kreator yang bergelut di bidang dunia desain grafis. Dengan ini juga bisa memacu semangat para insan kreatif terutama mahasiswa Desain Komunikasi Visual untuk dapat merancang tipografi-tipografi baru. Unsur-unsur budaya urban menjadi menarik untuk diangkat untuk menampilkan kekayaan budaya urban. Konsep perwujudannya sangat sederhana sekali, dimana objek visual yaitu motif 'Tembok' yang merupakan tempat atau media yang digunakan dalam berkegiatan seni grafiti atau mural. Objek visual kemudian disederhanakan (stilisasi) atau perubahan bentuk menjadi bentuk baru sehingga berbentuk ikon dan dieksplor kembali menjadi bentuk dasar huruf dengan cara sintesa menggabungkan ikon dengan huruf acuan arial font kemudian dimodifikasi menjadi karakter huruf baru.

Rujukan

Eswendi (1983); *Teknik Membuat Huruf*, FPBS IKIP Padang.

Eswendi (1988); *Huruf Balok*, FPBS IKIP Padang.

Kusrianto, Adi (2003); *Membuat Efek Teks Menggunakan Corel Draw dan Photoshop*, Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

Muhammad, Hasyim, (1993), *Qawaid Khat 'Araby*, Bagdad: Wazarah Al-Maarif.

Ottino, Larry (1973); *The Art of Lettering With Pen & Brush*, New York : Grumbacher Inc.,

Pusat Grafika Indonesia (1987); *Tata Letak dan Perwajahan*, Jakarta: Depdikbud.

Scheder, Georg (1990); *Perihal Cetak Mencetak*, Yogyakarta: Kanisius.

Sihombing, Danton,. (2001). *Tipografi dalam Desain Grafis*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Steven, Timons (1987); *Kaligrafi dari A sampai Z*, Bandung: Aksara.

Sukardi, dkk. (1983); *Estetika Lay Out*, Jakarta: Depdikbud.

Sumantri, Benny dkk. (1977); *Dasar-dasar Kaligrafi Pengantar Teori dan Praktika*, Bandung: Dept. Seni Rupa ITB.