

## TERMINOLOGI DESAIN

### Etimologis:

Desain, berasal dari bahasa Itali → *Designo* artinya Gambar (Jervis, 1984)

Abad 17 – Inggris : memberi makna baru pada kata desain dengan membentuk *School of Design* (1836), dalam praktek sering semakna dengan kata *craft* (keterampilan adiluhung).

Abad 19 – Ruskin dan Morris (tokoh gerakan anti industri di Inggris) menyebutkan desain sebagai Seni berketrampilan tinggi (*art and craft*)

### Pengertian:

#### Awal Abad 20,

Desain mengandung pengertian sebagai suatu kreasi seniman untuk memenuhi kebutuhan tertentu dan cara tertentu pula (Walter Gropius, 1919)

Dekade ini merupakan tahap transformasi dari pengertian desain sebelumnya yang lebih menekankan pada unsur **dekoratif dan kekriyaan** dari fungsi.

Lembaga desain **Bauhaus** (1919) di Weimar Jerman sebagai tonggak pembaharuan dalam kegiatan desain.

Faktor-faktor munculnya pemikiran modern dalam desain (Sachari, 2005):

1. Pada Abad pertengahan hingga masa gerakan *Art Nouveau* dan *Art and Craft*, masyarakat barat (Eropa) sudah keranjingan menghias benda dengan sangat berlebihan
2. Gerakan *Fungsionalisme* dan *Rasionalisme* sebagai implementasi Positivisme yang digagas Comte menjadi spirit pengembangan desain di awal abad 20
3. Sikap-sikap Radikal untuk mengubah pola pikir masyarakat dari pola estetis-ornamentik ke *pemikiran modern yang rasional*, seperti:
  - a. Falsafah perancangan *Form Follows Function* (Sullivan)
  - b. *Less is More* (Mies van Der Rohe)
  - c. Penghujatan oleh Adolf Loos : *Ornament is crime!*

#### Pengertian desain yang bersifat rasional (tahun 60-an):

- Desain merupakan pemecahan masalah dengan satu target yang jelas (Archer, 1965)
- Desain merupakan temuan unsur fisik yang paling objektif (Alexander, 1963)
- Desain adalah tindakan dan inisiatif untuk mengubah karya manusia (Jones, 1970)

Gaya estetis Modernisme mengalami kritik keras dari seniman lain sehingga kemudian melahirkan kelompok *Dada* (gerakan kesusastraan), *Art Deco*, *de Stijl*, *Pop*, dsb.

Dekade selanjutnya, pengertian mengalami perkembangan yang variatif.

**Desain adalah salah satu bentuk kebutuhan badani dan rohani manusia yang dijabarkan melalui berbagai bidang pengalaman, keahlian, dan pengetahuannya yang mencerminkan perhatian pada apresiasi dan adaptasi terhadap sekelilingnya, terutama yang berhubungan dengan bentuk, komposisi, arti, nilai, dan berbagai tujuan benda buatan manusia (Archer, 1976)**

Pengertian desain pada tahun 90an mengalami pergeseran kembali. Proses pergeseran pemahaman desain ke abad baru yang lebih menekankan pada penandaan baru dan pemaknaan baru, disamping penekanan pada **aspek lingkungan** dan pengutamaan **aspek psikologis manusia**. (Sachari, 2005)

- Desain dapat dikatakan sebagai suatu seni yang tumbuh dalam kebudayaan kontemporer (Rachel Cooper, 1994)
- Desain adalah wahana pembantu untuk melaksanakan inovasi pada berbagai kegiatan industri dan bisnis (Bruce Nussbaum, 1997)
- Desain adalah suatu kegiatan yang memberi makna dunia usaha ke arah strategi kompetisi (Lou Lenzi, 1997)
- Desain adalah suatu tindakan yang memberi jaminan inovasi produk di masa depan (Ideo, 1997)
- Desain adalah sebuah kegiatan kreatif yang mencerminkan keanekaan bentuk kualitas, proses, pelayanan dan sistem, bagaikan sebuah lingkaran yang saling berhubungan. Selain itu, desain merupakan faktor yang membangun kegiatan inovasi pemanusiaan teknologi, dinamika budaya dan perubahan ekonomi (ICSID, 1999)

## **Pengertian Desain menurut Ensiklopedi**

### **The American College Dictionary**

- Menyiapkan rencana pendahuluan; perencanaan
- Membentuk atau memikirkan sesuatu di dalam benak kita; merancang “rencana”
- Menetapkan dalam pikiran; tujuan; maksud
- Garis besar, sketsa; rencana, seperti dalam kegiatan seni, bangunan, gagasan tentang mesin yang akan diwujudkan
- Merencanakan dan memberi sentuhan artistik yang dikerjakan dengan kepakaran yang tinggi
- Berbagai detil gambar, bangunan; wahana lainnya untuk pekerjaan artistik
- Merupakan pekerjaan artistik

### **The New Book of Knowledge**

Menunjukkan suatu cara bagaimana setiap bagian menyempurnakan suatu objek secara bersama, baik yang ditemukan di alam atau buatan manusia, dan setiap objek tersebut memiliki susunannya masing-masing. Ketika objek itu dilihat sebagai satu keseluruhan,

maka pada saat itu pula kita melihatnya sebagai satu desain. Kesatuan ini merupakan unsur yang paling penting dalam satu desain yang berhasil.

### **Encyclopedia of the Art**

Dorongan keindahan yang diwujudkan dalam suatu bentuk komposisi; rencana komposisi; sesuatu yang memiliki kekhasan; atau garis besar suatu komposisi, misalnya bentuk yang berirama, desain motif, komposisi nada, dan lain-lain.

### **Pengertian Desain Komunikasi Visual**

(Sachari, 2005)

DKV adalah profesi yang mengkaji dan mempelajari desain dengan berbagai pendekatan dan pertimbangan, baik hal yang menyangkut komunikasi, media, citra, tanda maupun nilai.

Dari aspek keilmuan, desain komunikasi visual juga mengkaji hal-hal yang berkaitan dengan komunikasi dan pesan, teknologi percetakan, penggunaan teknologi multimedia, dan teknik persuasi pada masyarakat.

### **Lingkup DKV, diantaranya:**

- Desain grafis periklanan (*Advertising*)
- Animasi
- Desain Identitas Usaha (*corporate identity*)
- Desain Marka Lingkungan (*Environmental Graphic*)
- Desain Multimedia
- Desain Grafis Industri (promosi)
- Desain Grafis Media (buku, surat kabar, majalah, dll)
- Cergam (komik), karikatur, poster
- Fotografi, Tipografi, dan Ilustrasi

## Komunikasi grafis dikatakan efektif

jika menimbulkan ketertarikan khalayak untuk membaca informasinya.



Komunikasi grafis sejak awal telah bersandarkan pada tiga hal pokok

kepiawaian dalam menulis dan mengemas naskah informasi;

kreativitas reka bentuk media yang digunakan;

pengetahuan teknik percetakan atau bentuk penyiaran lainnya.

## Jadi...

Desain Komunikasi Visual erat kaitannya dengan penggunaan tanda-tanda (*signs*), gambar (*drawing*), lambang dan simbol, ilmu dalam penulisan huruf (*tipografi*), ilustrasi dan warna yang kesemuanya berkaitan dengan indera penglihatan.

Proses komunikasi disini melalui eksplorasi ide-ide dengan penambahan gambar baik itu berupa foto, diagram dan lain-lain serta warna selain penggunaan teks sehingga akan menghasilkan efek terhadap pihak yang melihat. Efek yang dihasilkan tergantung dari tujuan yang ingin disampaikan oleh penyampai pesan dan juga kemampuan dari penerima pesan untuk menguraikannya.

## BENTUK KARYA DKV

### 1. Bottom Line,

karya hasil desain komunikasi visual yang cara penikmatnya dapat dilakukan di dalam ruangan (*indoor*) contoh: Packaging, Pariwisata, Publishing, Brosur (*leaflet*), Desain multimedia, dll.



## 2. Uppere Line,

karya desain komunikasi visual yang cara penikmatnya melibatkan partisipasi lingkungan (outdoor) Contoh: Poster, Billboard, Sign System, Spanduk, Baliho, Banner dll



# Analisis Elemen Desain



## BENTUK

- Bentuk atau Form adalah tubuh atau massa yang berisi garis-garis.
- Bentuk digunakan untuk menyatakan suatu bangun atau shape yang tampak dari suatu benda.
- Bentuk dasar dalam mendesain: bujur sangkar, lingkaran, dan segitiga.
- Sesuatu yang memiliki tinggi dan lebar. Bentuk yang tidak biasa dapat digunakan untuk menarik perhatian. Ada tiga jenis bentuk:
  - Geometric bentuk, seperti triangles, squares, Rectangles, dan area yang teratur dan terstruktur. Bentuk ini bekerja dengan baik sebagai bangunan blok untuk desain grafis.
  - Bentuk alam, seperti binatang, tanaman, dan manusia, dan bentuk lainnya.
  - Abstrak, seperti ikon, bergaya angka, grafik dan ilustrasi, adalah versi sederhana dari bentuk alam.
- Garis sebagai sekumpulan titik yang bila dideretkan maka dimensi panjangnya akan tampak menonjol dan sosoknya disebut dengan garis. (*Lillian Gareth, Disain Visual, 1986*)
- Disamping potensi garis sebagai pembentuk kontur, garis merupakan elemen untuk mengungkapkan gerak dan bentuk. Baik bentuk dua dimensi maupun tiga dimensi.

## Suasana Dalam Garis

- Suasana yang tercipta dari sebuah garis terjadi karena proses stimulasi dari bentuk-bentuk sederhana yang sering kita lihat di sekitar kita, yang terwakili dari bentuk garis tersebut.
- Sebagai contoh adalah bila kita melihat garis berbentuk 'S', atau yang sering disebut '*line of beauty*' maka kita akan merasakan sesuatu yang lembut, halus dan gemulai.

- Garis dapat digunakan untuk:
  - Mengatur informasi.
  - Penekanan kata.
  - Menghubungkan informasi.
  - Outline foto .
  - Membuat kotak.
  - Membuat bagan atau grafik.
  - Membuat pola atau ritme dengan membuat banyak baris.
  - Membuat penekanan langsung ke mata pembaca. (Membuat garis diagonal.)
  - Mensugesti emosi.
- Penggunaan garis sebagai elemen symbol, pertama kali diperkenalkan oleh *Otto Neurath* (1882 - 1945) seorang pengajar dan ilmuwan sosial, yang menamakan symbol tersebut sebagai *Isotype* .



### History of infographics: Otto Neurath and Isotype.

**Isotype** (International System of TYpographic Picture Education) is a method of showing social, technological, biological and historical connections in pictorial form. It was first known as the Vienna Method of Pictorial Statistics (*Wiener Methode der Bildstatistik*), due to its having been developed at the Gesellschafts- und Wirtschaftsmuseum in Wien (Social and economic museum of Vienna) between **1925** and **1934**. The founding director of this museum, Otto Neurath, was the initiator and chief theorist of the Vienna Method. The term Isotype was applied to the method around 1935, after its key practitioners were forced to leave Vienna by the rise of Austrian fascism.

### TEKSTUR

- Tekstur adalah tampilan atau merasa dari permukaan. Kita dapat menambah dimensi dan kekayaan desain dengan layout tekstur. Tekstur visual menciptakan sebuah ilusi dari tekstur pada publikasi cetak atau halaman web. Pola, seperti gambar-gambar yang dicetak pada kertas, adalah jenis visual tekstur. Berkenaan dgn peraba tekstur dapat benar-benar dirasakan. Cetak publikasi dapat dicetak pada kertas yang textured pembaca dapat merasa.

- Tekstur dapat digunakan untuk:
  - Memberikan publikasi cetak, presentasi, atau halaman web yang mood atau kepribadian.
  - Bermain-main mata.
  - Memprovokasi emosi.
  - Membuat rasa kekayaan dan mendalam.

## RUANG

Ruang terjadi karena ada persepsi mengenai kedalaman sehingga terasa jauh dan dekat, tinggi dan rendah, tampak melalui indra penglihatan.

- Ruang adalah jarak antara atau daerah atau sekitar sesuatu. Memisahkan ruang atau unifies, highlight, dan memberikan mata visual istirahat.
- Ruang dapat digunakan untuk:
  - Memberikan istirahat pada mata visual.
  - Membuat hubungan antara unsur-unsur.
  - Fokus salah satu elemen.
  - Menaruh banyak spasi sekitar yang penting untuk memanggil perhatian kepadanya.
  - Membuat layout mudah dimengerti/ diikuti.

## UKURAN

- Adalah bagaimana ukuran besar atau kecil sesuatu. Ukuran sangat penting dalam membuat sebuah layout fungsional, menarik, dan terorganisir. Ini menunjukkan apa yang paling penting, menarik perhatian, dan membantu agar sesuai dengan tata letak bersama.
- Ukuran dapat digunakan untuk:
  - Menunjukkan elemen yang paling penting adalah dengan memperbesar objek.
  - Membuat semua elemen mudah untuk dilihat.
  - Menarik perhatian.
  - Kontras dua elemen.
  - Membuat tampilan yang konsisten di seluruh publikasi yang dicetak atau halaman web.

## NILAI

- Nilai adalah terang atau gelapnya dari suatu area. Spektrum dari hitam ke putih dan abu-abu yang banyak diantara bayangan. Setiap bayangan pada spektrum ini memiliki nilai, dari yang sangat terang dengan sangat gelap. Memisahkan nilai, menunjukkan suasana hati, menambah drama, dan menciptakan ilusi yang mendalam.
- Nilai yang dapat digunakan untuk:
  - Membawa mata di fokus halaman, seperti menjalankan terang ke gelap dinilai daerah di latar belakang.
  - Membuat pola.



- Memberikan ilusi dari volume dan kedalaman dengan menambahkan *shading* ke suatu daerah.
- Membuat gambar gelap terang.
- Membuat tata letak dramatis dengan besar bidang gelap atau terang *shading*.
- Menekankan sebuah elemen.
- Membuat objek yang akan muncul di depan atau di belakang satu sama lain.

## WARNA

- Warna dalam layout dapat menyampaikan moods, membuat gambar, menarik perhatian, dan mengidentifikasi objek. Ketika memilih warna untuk publikasi, kita akan menyesuaikan dengan tujuan dan kecocokan desain.
- Warna dapat digunakan untuk:
  - Sorot elemen penting dan utama seperti subheads.
  - Menarik mata.
  - Sinyal kepada pembaca untuk melihat terlebih dahulu.
  - Membuat gambar atau moods.
  - Mengelompokkan elemen atau mengisolasi mereka.
  - Memprovokasi emosi.

## TYPOGRAPHY

suatu ilmu dalam memilih dan menata huruf dengan pengaturan penyebarannya pada ruang-ruang yang tersedia, untuk menciptakan kesan tertentu, sehingga dapat menolong pembaca untuk mendapatkan kenyamanan membaca semaksimal mungkin.

- **Pengertian Luas**
  - Meliputi penataan dan pola halaman, atau setiap barang cetak
- **Pengertian Sempit**
  - Hanya meliputi pemilihan, penataan dan berbagai hal bertalian pengaturan baris-baris susun huruf (typeset), tidak termasuk ilustrasi dan unsur lain bukan huruf pada halaman cetak

## Roy Brewer (1971)

- Tipografi adalah ilmu yang mempelajari tentang seni dan desain huruf (termasuk simbol) dalam aplikasinya untuk media komunikasi visual melalui metode penataan layout, bentuk, ukuran, dan sifatnya sehingga pesan yang akan disampaikan sesuai dengan yang diharapkan.
- Tipografi adalah seni dan teknik menyusun segala hal yang berkaitan dengan huruf menggunakan kombinasi huruf, ukuran huruf, panjang garis, leading (spasi) dan jarak kata.
- Tipografi biasanya berdasarkan 4 prinsip dasar, penggunaan repetisi (pengulangan), kontras, proximity, dan perataan (alignment).

## KOMPOSISI TYPOGRAPHY

- Komposisi tidak memiliki aturan yang baku. Namun, dalam proses perancangan tipografi, penggunaan logika<sup>2</sup> dan prinsip<sup>2</sup> persepsi visual yang diterapkan dalam pendekatan kreatif akan secara bertahap melahirkan suatu sistematika penataan elemen<sup>2</sup> visual huruf.
- Studi komposisi terhadap tipografi dimulai dari elemen komposisi yang terkecil yaitu huruf, kata, garis, kolom, dan margin.

## SEJARAH TULISAN

- **Gambar merupakan unsur grafis yang paling mudah terbaca**
- **Kata-kata yang tersusun dari huruf demi huruf yang menuntun pemahaman pembaca terhadap pesan**

## PICTOGRAPHIC

- Tulisan berupa gambar, hanya obyek-obyek tertentu digambarkan



manusia



binatang



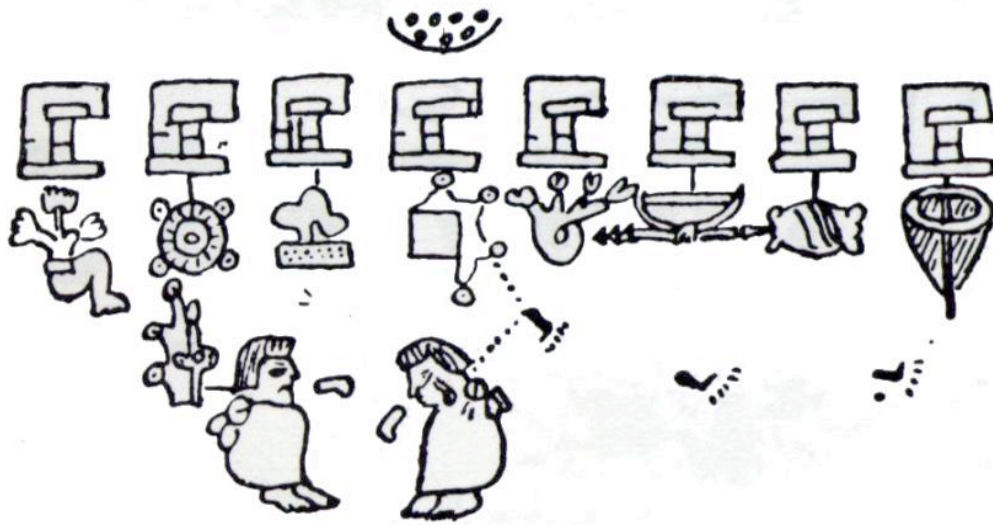
tumbuh-tumbuhan



pohon

## IDEOGRAPHIC

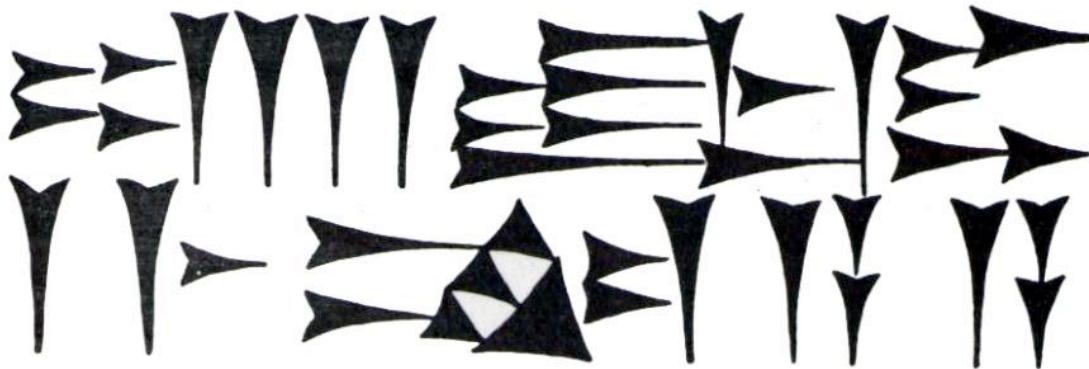
- Sejarah perkembangan tipografi dimulai dari penggunaan pictografi. Bentuk bahasa ini antara lain dipergunakan oleh bangsa Viking Norwegia dan Indian Sioux.



Gambar ini memperlihatkan kedelapan suku bangsa Aztek, sebagian dari imigrasi orang-orang Aztek (Amerika Selatan) berpisah dan perjalanan jauh mereka (jejak-jejak kaki). Gambar Titik air di bawah mata orang di sebelah kanan menandakan tetesan air mata berpisah.

#### TULISAN DENGAN HURUF PAKU

- Mulai sejak 3000 tahun SM yang lalu
- Bangsa Sumeria (antara sungai efrat dan tigris, Irak)
- Tulisan paku Sumeria = tulisan yang pertama dikembangkan



Di Mesir berkembang jenis huruf Hieratia, yang terkenal dengan nama Hieroglif pada sekitar abad 1300 SM. Bentuk tipografi ini merupakan akar dari bentuk Demotia, yang mulai ditulis dengan menggunakan pena khusus.

**Tablet dari gading tentang Raja Zet, Dinasti pertama. Tablet berusia 5000 tahun ini mungkin yang paling awal dikenal dari pictografi orang Mesir yang dikembangkan menjadi tulisan Mesir kuno (hierogliph). Ditemukan di reruntuhan kota suci masa lampau Abydos.**



- Bentuk tipografi tersebut akhirnya berkembang sampai di Kreta, lalu menjalar ke Yunani dan akhirnya menyebar keseluruh Eropa.



Tulisan Cina,  
dikembangkan abad ke 14 SM,  
tiap tanda mempunyai arti sebuah kata  
Tulisan India, Dewanagari (Sanskrit)

#### TULISAN PUNESIA (FONETIS)

- Gejala ke arah tulisan → satu lambang untuk satu bunyi (tulisan Fonetis)
- Alfabet Punesia (libanon/ suriah) = 1000 tahun SM
- Terdiri dari 22 Huruf tanpa huruf vokal
- Dasar dari Tulisan Yunani (mengubah 5 huruf menjadi huruf hidup)

#### KERANGKA MCLUHAN

- Bangsa Funesia
  - Hakikat komunikasi verbal semata adalah produksi macam-macam bunyi rongga mulut manusia (fonem).

- Kemudian menciptakan grafem : representasi grafis dari setiap fonem.
  - Diambil oleh bangsa Romawi melalui bangsa Etruska dan Yunani
  - Lahir alfabet Latin.
- Menempatkan budaya barat di posisi unggul dalam komunikasi

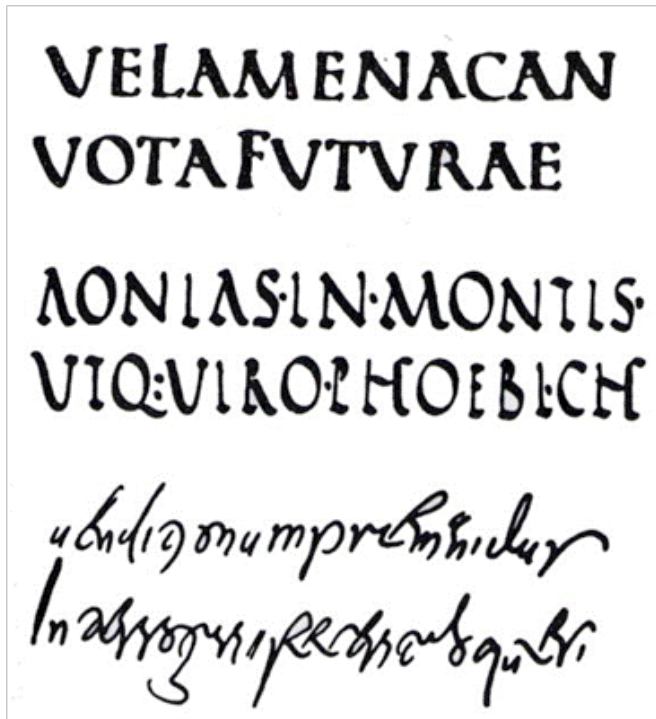
#### TULISAN ROMAUI

- Puncak perkembangan tipografi, terjadi kurang lebih pada abad 8 SM di Roma saat orang Romawi mulai membentuk kekuasaannya. Karena bangsa Romawi tidak memiliki sistem tulisan sendiri, mereka mempelajari sistem tulisan Etruska yang merupakan penduduk asli Italia serta menyempurnakannya sehingga terbentuk huruf-huruf Romawi.



- Huruf-huruf pada pilar Traianus di Roma
- Didirikan pada tahun 113
- Huruf J, U, W, Y Z tidak terdapat pada alfabet Romawi Kuno,
- H dan K tidak digunakan pada pilar itu
- **Orang Romawi mulai menulis dengan pena**
- **Menghasilkan 3 grup tulisan**
  - Quadrata (abad 3-4)
  - Rustica (abad 6)
  - Cursiva (abad 6)





- ▶ Biarawan menggarap huruf Quadrata dan Rustica
- ▶ Lebih banyak lengkungan dan beberapa huruf melonjak ke bawah garis
- ▶ Mengarah ke pembentukan huruf onderkast (huruf kecil)
  - Tahun 1180, pertama kali tulisan patah digunakan
  - Dapat dituliskan lebih dekat satu dengan lainnya
  - Teks textura atau gotik terbentuk, ditiru dan digunakan untuk pencetakan pertama dengan huruf tuang oleh Guttenberg

## Unsur Desain Tipografi

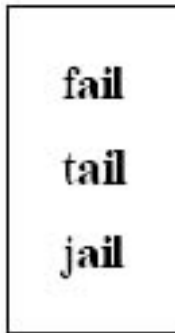
Dalam suatu karya desain, semua elemen yang ada pada void (ruang tempat elemen-elemen desain disusun) saling berkaitan. Tipografi sebagai salah satu elemen desain juga mempengaruhi dan dipengaruhi oleh elemen desain yang lain, serta dapat mempengaruhi keberhasilan suatu karya desain secara keseluruhan. Penggunaan tipografi dalam desain komunikasi visual disebut dengan desain tipografi.

Tulisan tangan adalah sederetan tanda-tanda yang mempunyai arti dan dibuat dengan tangan. Komponen dasar daripada tipografi adalah huruf (letterform), yang berkembang dari tulisan tangan (handwriting). Berdasarkan ini, maka dapat disimpulkan bahwa tipografi adalah sekumpulan tanda-tanda yang mempunyai arti. Penggunaan tandatanda tersebut baru dapat dikatakan sebagai desain tipografi apabila digunakan dengan mempertimbangan graphic clarity dan prinsip-prinsip tipografi yang ada.

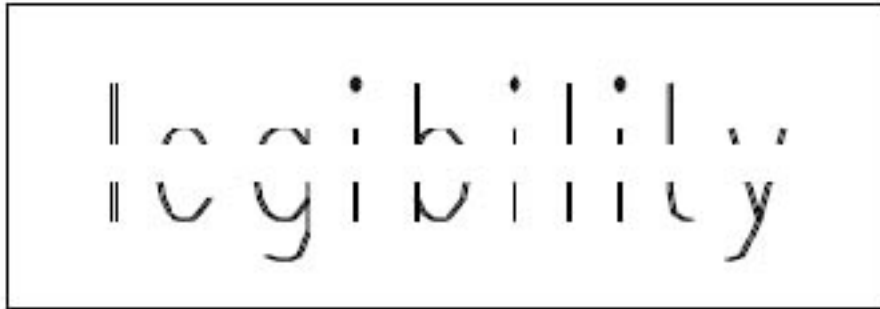
Ada empat buah prinsip pokok tipografi yang sangat mempengaruhi keberhasilan suatu desain tipografi yaitu *legibility*, *clarity*, *visibility*, dan *readability*.

**Legibility** adalah kualitas pada huruf yang membuat huruf tersebut dapat terbaca. Dalam suatu karya desain, dapat terjadi cropping, overlapping, dan lain sebagainya, yang dapat menyebabkan berkurangnya legibilitas daripada suatu huruf. Untuk menghindari hal ini, maka seorang desainer harus mengenal dan

mengerti karakter daripada bentuk suatu huruf dengan baik. Selain itu, penggunaan huruf yang mempunyai karakter yang sama dalam suatu kata dapat juga menyebabkan kata tersebut tidak terbaca dengan tepat, seperti contoh di bawah ini.



Huruf 'f', 't', 'j', mempunyai karakteristik yang sama sehingga ada kemungkinan terbaca dengan kurang tepat.



Apabila menggunakan *cropping*, bagian atas daripada huruf lebih dapat terbaca daripada bagian bawahnya.

**Readability** adalah penggunaan huruf dengan memperhatikan hubungannya dengan huruf yang lain sehingga terlihat jelas. Dalam menggabungkan huruf dan huruf baik untuk membentuk suatu kata, kalimat atau tidak harus memperhatikan hubungan antara huruf yang satu dengan yang lain. Khususnya spasi antar huruf. Jarak antar huruf tersebut tidak dapat diukur secara matematika, tetapi harus dilihat dan dirasakan. Ketidaktepatan menggunakan spasi dapat mengurangi kemudahan membaca suatu keterangan yang membuat informasi yang disampaikan pada suatu desain komunikasi visual terkesan kurang jelas. Huruf-huruf yang digunakan mungkin sudah cukup legible, tetapi apabila pembaca merasa cepat capai dan kurang dapat membaca teks tersebut dengan lancar, maka teks tersebut dapat dikatakan tidak readable. Pada papan iklan, penggunaan spasi yang kurang tepat sehingga mengurangi kemudahan pengamat dalam membaca informasi dapat mengakibatkan pesan yang disampaikan tidak seluruhnya ditangkap oleh pengamat.

Apabila hal ini terjadi, maka dapat dikatakan bahwa karya desain komunikasi visual tersebut gagal karena kurang komunikatif. Kerapatan dan kerenggangan teks dalam suatu desain juga dapat mempengaruhi keseimbangan desain. Teks yang spasinya sangat rapat akan terasa menguasai bidang void dalam suatu bentuk, sedangkan teks yang berjarak sangat jauh akan terasa lebih seperti tekstur.

Prinsip yang ketiga adalah **Visibility**. Yang dimaksud dengan visibility adalah kemampuan suatu huruf, kata, atau kalimat dalam suatu karya desain komunikasi visual dapat terbaca dalam jarak baca tertentu. Fonts yang kita gunakan untuk headline dalam brosur tentunya berbeda dengan yang kita gunakan untuk papan iklan. Papan iklan harus menggunakan fonts yang cukup besar sehingga dapat terbaca dari jarak yang tertentu. Setiap karya desain mempunyai suatu target jarak baca, dan huruf-huruf yang digunakan

dalam desain tipografi harus dapat terbaca dalam jarak tersebut sehingga suatu karya desain dapat berkomunikasi dengan baik.

Prinsip pokok yang terakhir adalah **Clarity**, yaitu kemampuan huruf-huruf yang digunakan dalam suatu karya desain dapat dibaca dan dimengerti oleh target pengamat yang dituju. Untuk suatu karya desain dapat berkomunikasi dengan pengamatnya, maka informasi yang disampaikan harus dapat dimengerti oleh pengamat yang dituju. Beberapa unsur desain yang dapat mempengaruhi clarity adalah, visual hierarchy, warna, pemilihan type, dan lain-lain.

Keempat prinsip pokok daripada desain tipografi tersebut di atas mempunyai tujuan utama untuk memastikan agar informasi yang ingin disampaikan oleh suatu karya desain komunikasi visual dapat tersampaikan dengan tepat. Penyampaian informasi tidak hanya merupakan satu-satunya peran dan digunakannya desain tipografi dalam desain komunikasi visual. Sebagai sesuatu elemen desain, desain tipografi dapat juga membawa emosi atau berekspresi, menunjukkan pergerakan elemen dalam suatu desain, dan memperkuat arah daripada suatu karya desain seperti juga desain-desain elemen yang lain. Maka dari itu, banyak kita temui desain komunikasi visual yang hanya menggunakan tipografi sebagai elemen utamanya, tanpa objek gambar. Hal-hal yang mempengaruhi ke empat prinsip pokok diatas adalah:

a) Rataan Teks

Meratakan teks pada sebelah kiri namun tidak meratakan pada sebelah kanan (tidak justify) meningkatkan kecepatan dalam membaca karena baris lurus pada sebelah kiri dapat meningkatkan kemudahan dalam mencari baris baru.

b) Panjang Baris

Terdapat beberapa pendapat pada panjang baris yang dapat meningkatkan ketebacaan. Namun pada umumnya, setiap baris terdiri dari 9 sampai 10 kata pada setiap baris dapat meningkatkan kecepatan membaca dan pemahaman (Scottconnect).

c) Leading (Line Height)

Pergunakan leading atau jarak baris yang lebih lebar dari default. Mempergunakan leading 130% dapat memberikan perbedaan yang besar terhadap halaman Web yang Readable.

d) Pemilihan Huruf

Dalam memilih huruf, sesuaikan dengan tema Web. Bila Anda menggunakan lebih dari 2 font maka Web akan nampak seperti “catatan acak”, font berbeda hanya digunakan untuk memberi penekanan atau untuk membedakan antara konten pada Web.

e) Italic

Hindari penggunaan italic untuk teks dengan ukuran kecil, karena teks italic relatif lebih sulit untuk ditampilkan pada kotak-kotak pixel maka teks italic akan terlihat kasar. Bila Anda harus menggunakan italic, hindari penggunaan untuk teks yang cukup panjang.

f) Kegunaan Kapital

Menggunakan huruf kapital pada seluruh teks akan mempersulit dalam membaca, bagaimanapun huruf kapital pada awal kalimat lebih mempermudah dalam membaca.

g) Kekontrasan

Pergunakan teks yang kontras dengan warna latar, kita harus memperhatikan keseimbangan antara teks yang kita pakai dan warna latar yang akan dimunculkan.

h) Garis Bawah Pada Links

Garis bawah dipergunakan untuk membedakan apakah teks tersebut adalah link atau bukan. Jadi jangan memberikan penekanan pada kata dengan garis bawah tapi tanpa link.

**KLASIFIKASI TIPOGRAFI**

Secara garis besar huruf-huruf digolongkan menjadi:

**Roman**, dengan ciri memiliki sirip/kaki/serif yang berbentuk lancip pada ujungnya. Kesan yang ditimbulkan adalah klasik, anggun, lemah gemulai dan feminin. Termasuk didalamnya times new roman.



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



**Serif**, Jenis huruf ini memiliki garis-garis kecil yang disebut counterstroke pada ujung-ujung badan huruf. Garis-garis tersebut berdiri horisontal terhadap badan huruf. Huruf serif dikenal lebih mudah dibaca karena kaitnya tersebut menuntun pandangan pembaca membaca baris teks yang sedang dibacanya. Contoh: Times New Roman, Garamond, Book Antiqua, Bitstream Vera Serif, Palatino Linotype, Bookman Old Style, Calisto MT, Dutch, Euro Roman, Georgia, Pan Roman, Romantic, Souvenir, Super French dan lain-lain.

# Times New Roman

**Sans Serif**, dengan ciri tanpa sirip/serif, dan memiliki ketebalan huruf yang sama atau hampir sama. Kesan yang ditimbulkan oleh huruf jenis ini adalah modern, kontemporer dan efisien. Jenis huruf ini tidak memiliki garis-garis kecil yang disebut counterstroke. Huruf ini berkarakter streamline, fungsional, modern dan kontemporer. Contoh: Arial, Futura, Avant Garde, Bitstream Vera Sans, Century Gothic dan lain sebagainya.

# Futura Font

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

# *Script Font*

**Miscellaneous**, merupakan pengembangan dari bentuk-bentuk yang sudah ada. Ditambah hiasan dan ornamen, atau garis-garis dekoratif. Kesan yang dimiliki adalah dekoratif dan ornamental. Biasa disebut dekoratif font.





Ada banyak sekali jenis huruf yang bisa kita amati. Mungkin di komputer Anda sendiri ada terinstal ratusan hingga ribuan file font. Sebagian font bentuknya unik dan aneh sehingga mudah kita kenali, sementara yang lain tampak sekilas mirip-mirip semua. Setiap saat pun diciptakan font-font baru. Produser film-film Hollywood misalnya, sering mengeluarkan dana untuk mendesain font baru yang unik untuk filmnya.

Berdasarkan bentuknya, para pakar tipografi umumnya membagi jenis huruf ke dalam dua kelompok besar: serif dan sans serif. Lalu ada kelompok ketiga dan keempat yang disebut script dan dekoratif. Jenis serif dan sans serif pun berbeda-beda, tapi mari sebelumnya mengetahui perbedaan serif dan sans serif.

### **SERIF & SANS SERIF**

Serif adalah kelompok jenis huruf yang memiliki “tangcai” (stem). Lihatlah font Times New Roman, Bodoni, Garamond, atau Egyptian misalnya. Persis mendekati ujung kaki-kaki hurufnya, baik di bagian atas maupun bawah, terdapat pelebaran yang menyerupai penopang atau tangcai. Menurut sejarah, asal-usul bentuk huruf ini adalah mengikuti bentuk pilar-pilar bangunan di Yunani Kuno. Seperti kita ketahui, bagian atas dan bawah tiang pilar memang lebih besar agar bisa membuat pilar lebih kokoh.

Sementara sans serif (atau “tanpa” serif) adalah jenis huruf yang sebaliknya: tidak memiliki tangcai. Ujung-ujung kakinya polos begitu saja. Contohnya Arial atau Helvetica (Catatan: meski amat mirip dan sering saling mensubstitusi satu sama lain, kedua font ini tidaklah mirip persis. Cobalah sekali-kali Anda cetak contoh huruf dalam ukuran besar dan amati perbedaan-perbedaan tipis kedua font ini.) Contoh lain jenis huruf sans adalah ITC Officina Sans, yaitu font yang digunakan di mwmag yang sedang Anda baca ini.

### **Kegunaan tangcai serif**

Pada ukuran teks kecil, seperti seukuran tulisan teks di surat kabar atau buku, umumnya tangcai pada kaki-kaki font serif membantu agar tulisan mudah dibaca. Mengapa? Karena tangcai font serif membantu membentuk garis tak tampak yang memandu kita mengikuti sebuah baris teks. Karena itulah kita banyak menjumpai buku-buku dilayout dengan serif. Menurut penelitian, seseorang yang membaca font serif bisa lebih tahan membaca karena tidak mudah lelah—akibat adanya bantuan dari tangcai serif tadi.

### **Tapi pada kondisi-kondisi berikut ini:**

a) huruf amat kecil (seperti tulisan bahan-bahan di label makanan); b) huruf amat besar (seperti di plang-plang merek) yang harus dilihat dari jauh; c) di layar monitor; huruf sans serif kadang lebih mudah dibaca. Mengapa? Karena justru kaki-kaki font serif memperumit bentuk huruf sehingga sedikit lebih lama dibaca. Jika huruf kecil sekali atau pada resolusi rendah seperti di layar monitor, kaki serif bisa tampak bertindihan dan menghalangi pandangan. Karenanya kita banyak melihat plang rambu lalu lintas menggunakan huruf

yang sesederhana mungkin agar bisa cepat dibaca, dan di halaman web banyak dipakai font serif karena lebih mudah dibaca pada ukuran kecil/layar kasar.

### **Jenis-jenis serif**

Serif tiap jenis huruf pun dapat berbeda-beda. Huruf-huruf masa lama (Old Style) seperti Garamond dan huruf-huruf masa transisi (Transitional) seperti Times New Roman misalnya, memiliki tangkai yang sudutnya lengkung. Sementara pada huruf-huruf masa modern seperti Bodoni, tangkainya bersudut siku. Ada lagi yang bersudut siku pula, tapi relatif tebal/tinggi. Contohnya Egyptian. Tipe serif seperti Egyptian kadang disebut slab serif. Beberapa huruf unik tertentu memiliki tangkai serif negatif, yaitu tangkai yang masuk ke sisi dalam kaki sehingga ujung kaki nampak lebih kecil dari batang kakinya

### **SKRIP & DEKORATIF**

Selain serif dan sans serif, ada pula jenis huruf “sambung” dan huruf “gaya bebas.” Huruf sambung atau script bisa juga Anda sebut “huruf tulis tangan” (handwriting) karena menyerupai tulisan tangan orang. Atau bisa juga disebut “huruf undangan” karena hampir selalu hadir di kartu-kartu undangan karena dipandang indah dan anggun. Ada berbagai macam huruf script dan handwriting, mulai dari yang kuno hingga modern, dari yang agak lurus hingga miring dan amat “melingkar-lingkar”. Sementara huruf “gaya bebas” mencakup segala macam jenis huruf “aneh” lain yang sulit dikategorikan dalam ketiga kategori lainnya. Kadang huruf ini bisa diinspirasi dari bentuk geometris tertentu, memadukan gambar atau pola tertentu, dan sebagainya. Di komputer juga dikenal font-font “wingdings-like” yang sebenarnya adalah clipart. Tiap hurufnya murni berupa ikon atau gambar, bukan huruf.

Umumnya jenis-jenis huruf skrip dan dekoratif digunakan untuk hiasan atau dekorasi, bukan untuk teks maupun headline teks. Karena derajat kompleksitasnya lebih tinggi, maka tidak cocok untuk teks karena akan menyulitkan pembacaan.