

TYPOLOG 2021

Universitas

Esa Unggul

**TYPOGRAPHY
DIALOGUE**

KUMPULAN TULISAN &

PEMIKIRAN SEPULTA R TIPOGRAFI

Universitas

Esa Unggul

TYPOGRAPHY DIALOGUE

KUMPULAN TULISAN &
PEMIKIRAN SEPULUH TIPOGRAFI

ISBN : 978-623-7489-50-4
E-ISBN : 978-623-7489-51-1 (PDF)

Editor:
Brian Alvin Hananto, S.Sn., M.Ds.
Universitas Pelita Harapan

Desain Grafis & Tata Letak:
Brian Alvin Hananto, S.Sn., M.Ds.
Kartika Magdalena Suwanto, S.Ds.

Penerbit:
Penerbit Fakultas Desain
Universitas Pelita Harapan
Jl. M.H. Thamrin Boulevard 1100
Lippo Village – Tangerang, Banten, 15811
Telp : +6221 5460901
Fax : +6221 5460910
Sod.uph@uph.edu

Laboratorium Desain Editorial & Publikasi
Universitas Pelita Harapan
Labdep.uph.edu

Kelompok Keahlian Desain Grafis
Universitas Pelita Harapan
Desaingrafis.uph.edu

Cetakan Pertama, Juni 2021

Hak Cipta dilindungi oleh undang-undang.
Dilarang memperbanyak karya tulis ini dalam bentuk apapun dan dengan
cara apapun tanpa ijin tertulis dari penerbit.



PENERBIT
FAKULTAS
DESAIN
UPH

Universitas

TYPOGRAPHY DIALOGUE

KUMPU L A N T U L I S A N &
P E M I K I R A N S E P U T A R T I P O G R A F I

Universitas

Editor:

Brian Alvin Hananto, S.Sn., M.Ds.

Esa Unggul

Daftar Isi

- 6 Prakata**
- 7 Dialog Tipografi untuk Keilmuan Desain Komunikasi Visual**
Brian Alvin Hananto, S.Sn., M.Ds.
Universitas Pelita Harapan
- 11 Pentingnya Konteks dalam Belajar-Mengajar Tipografi (Tipografi Sebagai ‘Tubuh’ Bahasa)**
Dominique Rio Adiwijaya, S.Sn., M.Hum.
Universitas Bina Nusantara
- 17 Perancangan Typeface Belva Untuk Majalah Fashion Indonesia**
Rendy Iswanto, S.Sn., M.M., M.Ds.
Universitas Ciputra
- 31 Adaptasi Ragam Gerak Tari Pakarena Ma’lino Melalui Desain Huruf Latin**
Asrullah Ahmad, S.Ds., M.Ds.
Universitas Bunda Mulia
- 40 Representasi “Traditional Latin Script” Pada Puisi Kontemporer Remaja**
Lalita Gilang, S.Sn., M.Ds.
Universitas Sebelas Maret Surakarta

50 Studi Komparatif Typeface pada Visual Branding

Analisis Desain *Branding* Produk atau Iklan yang Sering dijumpai

Dewi Intan Kurnia S.Des., M.Ds,

Fachmi Khadam Haeril, S.Pd., M.Pd

Universitas Mercu Buana

60 Tipografi Kini dan Grafis ‘Rupa-Purwa’ – Opini Mengenai Hilangnya Langgam Desain Kontemporer

Karna Mustaqim, S.Sn., M.A., Ph.D.

Universitas Esa Unggul

71 Profil

Tipografi Kini dan Grafis ‘Rupa-Purwa’ Opini Mengenai Hilangnya Langgam Desain Kontemporer

Karna Mustaqim

Universitas Esa Unggul

ABSTRAK

Pada tulisan ini Kami membahas perubahan orientasi rupa desain tipografi dewasa ini, zaman dimana orang-orang berbagi (*share*) melalui pelabelan/penandaan (*tag*) dan penyematan (*pin*) pada media jejaring sosial. Perubahan zaman dimana pelatar (*platform*) contoh atau hasil karya (*portfolio*) di tampilkan lewat situs-situs di internet, dari yang gratis hingga berbayar, membentuk *marketplace* atau pelatar *micro-job* di internet. Dengan demokratisasi media digital maka ide dan rujukan visual desain, serta jenis-jenis desain huruf tersebar luas tanpa batas oleh siapapun yang mempunyai akses ke dalam jejaring internet. Perangkat lunak yang semakin bersahabat (*user-friendly*), dan antarmuka (*interface*) yang semakin memanjakan pengalaman pengguna (*user-experience*). Tulisan ini menceritakan dugaan bahwa kekuatan berbagi ini melahirkan sebetulnya apresiasi terhadap desain-desain dengan visual yang tidak sepenuhnya tampak selesai, dikarenakan adanya kemudahan untuk saling berbagi, saling mengubah memodifikasi, atau sekarang istilah kolaborasi dalam berkarya menjadi kata kunci kreativitas dunia maya.

Kata Kunci: kolaborasi, temporalitas, purwa, tipografis, desain.

PENDAHULUAN

Penulis buku sejarah senirupa dan survei peninjauan lansekap desain komunikasi visual seperti Steven Heller dengan bukunya ‘*Graphic Style from Victorian to Hipster*’ terbit cukup rutin dengan edisi baru yang merekam trend dasawarsa desain grafis dengan menambahkan contoh-contoh desain

kekinian disertai labelisasi 'Hipster' untuk terbitan terakhir tahun 2018 lalu. Hipster bukanlah istilah baru, melainkan sudah dikenali sejak hampir tujuh dasawarsa yang lalu, ketika gerakan sub-kultur anak muda generasi X menolak segala hal terkait budaya yang menjadi arus utama akibat dari kapitalisasi dan konsumerisme. Seiring dengan waktu, pengertian 'hipster' menjadi sebuah gaya trendi yang keren. Penggunaan istilah *hipster* ini, Kami duga berkaitan dengan gaya kerja dan berkembangnya pelatar yang memudahkan bagi para pekerja lepas dewasa ini. Dari luar negeri yang cukup terkenal dan sedang naik daun seperti *fiverr.com* dan *99designs.com*, dan di tingkat lokal semisal *kreavi.com* dan *tokome.id*. Contoh pelatar ini bukan bermaksud mewakili keseluruhan bentuk-bentuk pelatar pekerjaan lepas, karena dengan semangat bekerjasama dalam menciptakan peluang-peluang baru, istilah anyarnya 'berkolaborasi' antara satu pekerja kreatif dengan pekerja kreatif berlainan bidang dan disiplin keilmuan, menciptakan percobaan-percobaan yang tak terduga. Perubahan-perubahan ini memiliki jangka hayat yang pendek-pendek sehingga menjadikannya sebagai ciri dari gerakan 'hipster' masa kini.

Semangat berbagi apa saja ini melanda generasi millennial dengan pelatar media jejaring sosial internet yang nyaris tanpa batas. Generasi *netizen* ini lahir sebagai generasi penduduk dunia internet yang tidak serta merta memunyai garis batas demarkasi satu tempat dengan tempat geografis lainnya, karena terjadi pertukaran di dunia maya hampir di tiap detiknya. Pelatar-pelatar yang kemudian memanjakan para netizen ini untuk berbagi apa saja ke 'dunia', seperti *instagram*, *pinterest*, dan *twitter*, mulai dari sepotong kata kalimat hingga gambar foto-foto, dengan kandungan mulai dari resep coba-coba hingga karya *work in progress* yang sedang dikerjakan. Dalam berkarya seni dan desain, hal-hal yang dulu kita malu-malu untuk tunjukkan karena masih dalam proses pengerjaan, sekarang justru terbuka untuk diamati dan dipelajari oleh siapa saja. Kita tidak membicarakan soal netizen yang bersifat negatif disini. Hal semacam inilah yang kami asumsikan membuat perubahan orientasi rupa desain tipografi dewasa ini, zaman dimana orang-orang berbagi (*share*) melalui pelabelan/penandaan (*tag*) dan penyematan (*pin*) pada media jejaring sosial. Perubahan zaman dimana pelatar (platform) contoh atau hasil karya (portfolio) di tampilkan lewat situs-situs di internet, dari yang gratis hingga berbayar, membentuk *marketplace* atau pelatar *micro-job* di internet. Pekerja menayangkan

(posting) jasa layanan mereka, lalu ditelusuri oleh calon pengguna jasa, yang kemudian memilih dan membeli, sebutannya desainer lepas bebas mem-posting 'gig'. Pelatar daring (*online*) menyediakan panggung (*gig*) bagi para pekerja lepas.

Kondisi berkembangnya pasar bagi pekerja lepas secara maya ini dapat diduga bermula dari krisis finansial sejak akhir milenial pertam tahun 2008 ke atas, dimana mendorong perusahaan meniadakan kebijakan pengambilan karyawan tetap permanen. Kondisi tersebut mendorong tergantikannya para pekerja tetap oleh para pekerja paruh waktu, pekerja lepas yang direkrut untuk proyek jangka waktu tertentu. Umumnya pergeseran kebijakan perusahaan menetapkan status non-permanen menjadi karyawan kontrak, karyawan mandiri, atau karyawan temporer, membentuk ciri bagi dunia industri 4.0 dimana dikenali sebagai suatu kondisi yang dinamakan '*gig economy*', yang menurut majalah bisnis ekonomi FORBES akan mendominasi sikap milenial dalam bekerja dalam jangka dasawarsa mendatang. Kononnya, bagi beberapa jenis pekerjaan yang menuntut keterampilan profesional, dunia kerja *gig economy* ini memberikan fleksibilitas, serta penghasilan menggiurkan. Para konsultan dapat mematok tarif mereka sendiri, demikian juga pemrogram perangkat lunak, dimana bidang-bidang terkait teknologi informasi mendominasi. Lalu, akankah atau bagaimanakah dengan jasa profesional desainer apalagi jenis spesifik desain tipografis sanggup bersaing di masa mendatang tersebut? Untuk itu kita perlu memunyai semacam kesadaran membaca perubahan zaman agar kelak terhindar dari eksploitasi biaya desain gratis nan murah hingga gratisan.

DESAIN INSTAN DAN RUPA-PURWA

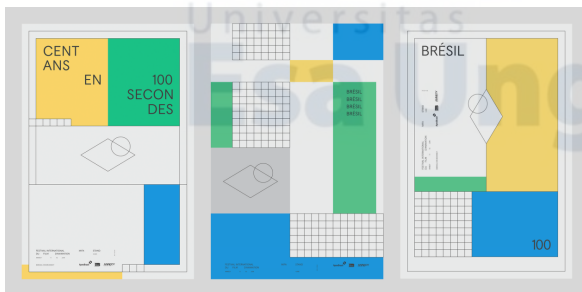
Dengan kondisi latar belakang seperti disebutkan diatas, milenial yang berada pada situasi kemudahan untuk berbagai apapun di setiap saatnya, dunia kerja yang berubah mengikuti kebijakan ekonomi, dan bermunculannya pelatar daring yang memudahkan publik awam menggunakan aplikasi perangkat lunak desain dan sejenis *image editing* lainnya dengan versi yang diringankan, maka tidaklah mengherankan apabila kemunculan-kemunculan desain-desain *work in progres (WIP)*, atau yang masih purwarupa dan atau yang dikerjakan dengan kadar segera

(instan). Pelatar-pelatar desain instan seperti *Canva* yang sangat populer, atau *Gravit Design* –besutan *CorelDraw* aplikasi populer komputer desain grafis sejak lama, telah memungkinkan setiap orang menjadi desainer, minimal bagi kebutuhan dirinya sendiri. Maka dengan begitu mudahnya, dalam bungkus semangat berbagi, segala desain atau gambar visual yang masih dalam tahap percobaan, proses mendesain, tampil bersama dengan karya-karya yang sudah final komprehensif, atau contoh-contoh desain dari berbagai zaman, lama maupun baru. Namun, algoritma dari mesin internet sepertinya mendahulukan penanyangan yang terbaru, ketimbang ‘sejarah masa lampau’, terkecuali jika ada yang baru mengunggah ke media atau baru mengakses laman yang memuat bahan-bahan bersejarah tersebut. Selebihnya adalah ‘sejarah masa kini’ yang berada dalam siklus temporalitas terus menerus memperbaharui dirinya lewat unggahan-unggahan teranyar dari netizen yang tidak sabar untuk segera berbagi lewat dunia maya.

Hasrat yang ingin cepat dan segera, serta menginginkan kebaruan demi kebaruan, barangkali pada akhirnya memunculkan kebiasaan habitual yang memberikan peluang berupa ruang apresiasi terhadap desain-desain yang instan dan masih setengah jadi. Namun, terdapat pula orang-orang yang tidak siap mengapresiasi bentuk atau selera desain visual yang tampaknya bagai desain yang belum sempurna atau setengah jadi, kemudian di sisi lain, ada pula golongan orang yang lebih menumpukan perhatian pada hasil akhir, dan abai pada proses kreatif. Walhal, karena muncul terus menerus dalam arus percepatan waktu di jejaring media sosial, karya-karya desain yang masih dalam progres ini berbalik menuntut sebetulnya apresiasi baginya sendiri, sehingga akhirnya muncul langgam desain grafis yang seolah memancing atau mengundang serta mengajak khalayak pelihat untuk merasakan 'kekurang-utuhan', dan bermain-main dalam mata dan pikiran si pelihat untuk turut menggenapi desain yang belum menjadi tersebut. Secara 'virtual', sejak sebelum pandemik terjadi, sudah berlangsung kerja kolaboratif antara beberapa pekerja kreatif dengan sekelompok khalayak penggemar dari suatu budaya populer seperti musik anime (animasi Jepang) – dengan fenomena konser holografik virtual Hatsune Miku – yang berawal dari diluncurkan tahun 2007 sebagai antara-muka perangkat lunak *synthesizer* musik di Jepang merambah hingga saat ini.

Dengan demikian bahwasannya desain kini, tak lagi mengejar kesempurnaan, perfeksi, strategi desain yang bisa berada di salah satu dari

dua kutub ekstrim, arsitek Ludwig Mies van der Rohe (1947) dengan *'simplicity: less is more'*, dan sejarawan seni Robert Pincus-Witten (1981) dan arsitek Aurora Cuito (2002) dengan *'complexity maximalism'*, - tapi justru yang tengah menjadi trend kekinian adalah desain bersifat komunal yang masih temporer secara berterusan menjadi 'rupa' artistik desain yang belum menjadi atau masih 'purwa'. Dalam tulisan ini diperlihatkan dua contoh desain yang barangkali cukup berpotensi memberikan gambaran representatif terhadap gejala langgam desain yang dipengaruhi oleh instanitas dan rupa-purwa.



Gambar 1. Poster-poster Cent Ans En 100 Secondes (A Century in a Hundred Seconds)

Sumber: Mica Moran, 2018, <https://fontsinuse.com/uses/22730/cent-ans-en-100-secondes>

Cent ans en 100 secondes (Satu abad dalam seratus detik) adalah kampanye untuk menghormati 100 tahun animasi Brasil di salah satu acara industri terpenting, yaitu *Festival International Du Film D'Animation*, di Festival Annecy, Prancis. Film yang dibuat menampilkan seabad terakhir animasi di Brasil hanya dalam seratus detik, termasuk didalamnya karakter ikonik dari iklan hingga layar lebar sinema (<https://www.stashmedia.tv/annecy-festival-100-years-100-seconds/>).

Kegiatan ini mendapat dukungan penuh dari *the Brazilian Trade and Investment Promotion Agency (Apex-Brasil)*, semacam lembaga kamar dagang dan industri, dikerjakan melalui agensi F/Nazca Saatchi & Saatchi. Desainer dan pengarah seni, Marcelo Almeida dan Mica Moran melakukan dekonstruksi terhadap bendera Brazil, dengan mengaransemen ulang

bentuk-bentuk dan warna elementer membuat desain terlihat seperti dianimasikan. Mereka mencari kesegaran melalui permainan kontekstual menempatkan elemen-elemen rupa tersebut untuk memberi tantangan bagi persepsi khalayak pelihat dan menampilkan kemungkinan-kemungkinannya yang tak terbatas.



Gambar 2. Banner Bendera Cent Ans En 100 Secondes (A Century in a Hundred Seconds)

Sumber: Mica Moran, 2018, <https://micamoran.com/ANNECY-100-YEARS-Apex>

Meskipun memanfaatkan elemen-elemen grafis yang sederhana, didampingi jenis typeface sans-serif yang cenderung tipis dan lega, perubahan-perubahan animatikal ini melampaui kesederhanaan bentuk rupa-nya. Pergerakan sintaktikal elemen-elemen dalam desain poster, banner, bendera, dan lainnya, menunjukkan kesinambungan juktaposisi dan sekuensial yang tidak linear.



Gambar 3. Banner Bendera Cent Ans En 100 Secondes (A Century in a Hundred Seconds)

Sumber: Mica Moran, 2018, <https://micamoran.com/ANNECY-100-YEARS-Apex>

Berikutnya desain pameran personal desainer grafis perempuan muda asal Jepang bernama Mina Tabei (2017) bertajuk *Pantie and Others*, yang ditampilkan sebagai pameran tunggalnya dengan karya selain dipajang dalam ruang pameran, juga diproduksi sebagai buku katalog kecil berukuran A5 (14,8 x 21 cm). Mina Tabei juga sempat mendesai sampul untuk katalog asosiasi desain Jepang (JAGDA 2018).



**Gambar 4. Mina Tabei (2018). Tokyo Midtown Design Hub 73rd Exhibition
Graphic Design in Japan 2018. Produksi: Japan Graphic Designers
Association Inc. (JAGDA)**

Sumber: <https://designhub.jp/en/exhibitions/3837/>

Menurut Dana Covit (2019), desain grafis Mina Tabei memiliki gema seni kinetik (*kinetic sculpture*), desain mainan anak ala Eames, dan karya grafis Karel Martens yang penuh warna, karya Tabei bermain dengan warna, cahaya, dan keseimbangan dengan cara yang terasa dimensional, segar, dan sentuhan mirip sains. Sentuhan mirip sains, dan seni patung kinetik ini berkaitan dengan langgam grafis elementer yang dikelola secara dinamis aransementnya oleh desainernya. Kesan-kesan dinamis dan animatis menunjukkan bagaimana desainer grafis melihat penataan bidang dan ruang dua dimensional sebagai sesuatu yang tidak diam statis melainkan berupa pergerakan-pergerakan. Grafis yang sudah sangat seimbang tentu sulit mendapatkan kesan seperti ini, sebagaimana tampak pada desain-desain lawas *Swiss International Typographic Style* di akhir tahun 50-an hingga sepanjang tahun 60-an. Penataan grafis yang tampak imbalans, bertumpang tindih, sedikit berlarian dari pakem sistem jala (grid-system) serta warna-warna pastel yang lebih muda dan segar, tampaknya menjadi pilihan alternatif untuk menunjukkan ketidakstabilan, ketidakmatangan dan kebebasan.



Gambar 5. Mina Tabei (2017). Postcard & Katalog Pameran Pantie and Others 2017.

Sumber: <https://minatabei.com/MINA-TABEI-EXHIBITION-PANTIE-and-OTHERS>

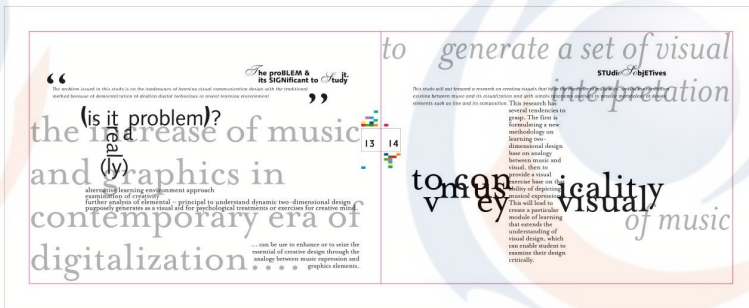


Gambar 6. Mina Tabei (2017). Postcard & Katalog Pameran Pantie and Others 2017.

Sumber: <https://minatabei.com/MINA-TABEI-EXHIBITION-PANTIE-and-OTHERS>

Setelah di suatu era 90-an desain mengalami dekonstruksi besar-besaran, dengan upaya-upaya memaksimalkan sekaligus menyederhanakan segala bentuk symbolism dan pakem-pakem dari era 50-60an, tampaknya secara kontras desain tipografis di abad 21 ini menunjukkan kebersahajaan. Penulis memberikan contoh kontras dari karya eksperimental pribadi sebagai perbandingan bagaimana penataan warna, elemen grafis, tata letak sistem jala era dekonstruktif 90-an.





Gambar 7. Karna Mustaqim. Visual Musicality: Final Project Master Degree 2006.

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2006

SEMENTARA SIMPULAN

Melihat kondisi dewasa ini, pada akhirnya untuk sementara ini dengan melimpah ruahnya informasi di dunia internet, dan percepatan akibat digitalisasi dipelbagai bidang, termasuk bidang tipografi desain adalah bijak kiranya bagi kita baik akademisi maupun praktisi bidang terkait untuk sejenak menimbang kembali takaran artistik dan estetika yang mendasar dari seni rupa dan desain. Bahwasannya, di setiap pergantian generasi, transformasi yang dialami melalui wawasan global via daring membawa gejala percepatan yang membuat semakin hilangnya kese-rupa-an visual antara generasi dalam satu dekade ke dekade berikutnya. Yang muncul adalah hilangnya langgam desain tertentu yang menandai zaman kontemporer dewasa ini.

DAFTAR PUSTAKA

Cheung, V. & Viction:ary (2020). *Dot Line Shape: The Basic Elements of Design and Illustration*. Hongkong: Viction Workshop Ltd.

Viction:ary (2nd, 2013). *Geo/Graphics: Simple Form Graphics in Print and Motion*. Hongkong: Viction Workshop Ltd.

<https://minatabei.com/MINA-TABEI-EXHIBITION-PANTIE-and-OTHERS>

Covit, D. (2019). *A Japanese Graphic Designer Whose Still Lives Look Almost Like They're Moving*.

<https://www.sightunseen.com/2019/08/japanese-graphic-designer-mina-tabei/>

<https://www.wartaekonomi.co.id/read221527/apa-itu-gig-economy>

<https://tirto.id/mengenal-gig-economy-dunia-kerja-baru-yang-rentan-eksploitasi-eqxU>

<https://www.soocadesign.com/desain-tidak-bisa-instan/>

<https://www.wmagazine.com/story/hatsune-miku-crypton-future>

Unggul

Universitas
Esa Unggul

Unggul

Universitas
Esa Unggul

Dewi Intan Kurnia S.Des., M.Ds

Universitas Mercu Buana

dewii.notifikasi@gmail.com

Dewi Intan Kurnia memiliki ketertarikan yang sangat tinggi dalam dunia desain. Desainer grafis kelahiran 20 Juni 1992 ini telah mendapatkan sertifikasi pada Lomba Majalah Dinding, Business English, Sosialisasi Penghemat Enegeri, Komik Curhat, Create Freely, Succeed Widely dan masih banyak lagi. Semangat dan kerja keras membawanya mendapatkan Honor Awards dalam lomba majalah dinding untuk Olimpiade Kurikuler. Selain mahir melukis, ia juga menaruh hatinya pada mengajar bidang yang sudah lama ia tekuni. Banyak pengalaman juga membawanya menjadi Sekprodi DKV Universitas Muhammadiyah Tangerang hingga saat ini.

Karna Mustaqim, S.Sn., M.A., Ph.D.

Universitas Esa Unggul

karna.mustaqim@esaunggul.ac.id

Nama : Karna Mustaqim

Tempat & tanggal lahir : Medan, 25 Desember 1976

Alamat : Citra Raya – Lugano Lake Park, Cluster Florence, Jln. Carona 2, Blok ZB.16/29, Panongan, Kab. Tangerang, Banten.

Identitas : KTP 3175072571760009

NIDN: 0325127605

Alamat email : karna.mustaqim@esaunggul.ac.id

HP : 08566068930 (WA)

Karna Mustaqim, dulunya bermain tipografi desain grafis, melukis digital dan meneruskan studi visual musik dan berakhir dengan studi komik. Tertarik pada seni komik, dan asemic writings, menggambar garis-gemaris serta kartun. Bekerja sebagai dosen di Universitas Esa Unggul, dan melanjutkan kehidupan akademik dengan meneliti melalui praktik artistik dan sedang belajar tentang fenomena pengalaman estetik. Sekarang bermukim dekat Tangerang bersama seorang istri dan punya anak sepasang.



PENERBIT
**FAKULTAS
DESAIN
UPH**

Universitas

Esa Unggul

ISBN 978-623-7489-51-1 (PDF)



9 786237 489511

Universitas

DG*

desaingrafis.uph.edu/aksioma