

# Pertemuan ke-6

## Konsep Dasar Typography For The Screen

Dosen : Nuryadi, S.Sos

---

### 1. Sejarah Perkembangan Tipografi

Banyak orang mengatakan kata “typography” menyulap image (gambar) halaman tercetak – sampul muka majalah, atau sebuah kalender banyak diinspirasi dengan menggunakan huruf (tipografi) khusus. Tipografi sangat kuat dihubungkan dengan media cetak, semenjak masa Gutenberg dan pengaruhnya sampai pengembangan lebih jauh tentang type seperti yang terkenal misalnya Garamond, Baskerville, Bodoni, dan Goudy. Meskipun secara tradisional penggunaan type berhubungan dengan halaman tercetak, beberapa informasi telah munculkan “type” dalam layar, mulai dengan film-film bisu mengandalkan “type” untuk menjelaskan arti/maknanya.

Sekarang ini tingkat kecanggihan tipografi dan pemilihan jenis huruf untuk layar sama banyaknya bahkan melebihi penggunaannya di halaman tercetak. Selama 21 tahun yang lalu TV telah berkembang dari cetak tinggi ke unit digital, sekarang ini perkembangan tipografi lebih fleksibel dan bervariasi.

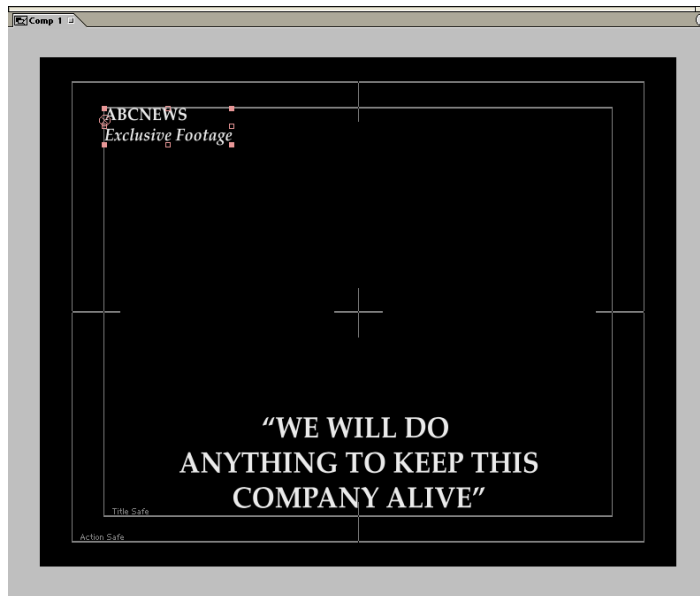
### 2. Tipe/Typeface dan Font

Satu hal pertama yang Anda bisa perhatikan dari tulisan-tulisan yang berbeda itu adalah, bahwa bukan huruf-hurufnya saja yang berbeda, melainkan jenis hurufnya juga. Huruf “A” atau “a” di sebuah tulisan bisa berbeda dari huruf “A” dan “a” yang lain. Anda tahu bahwa keduanya abjad alfabet yang sama, tapi Anda juga mengamati bahwa jenis hurufnya berbeda. Bisa jadi yang satu lebih tebal atau gemuk dari yang lain, bisa jadi kaki-kaki hurufnya ada yang memiliki tangkai, atau lebih pendek atau lebih panjang, dan sebagainya. Sebuah jenis huruf yang sama kadang diberi nama tertentu (misalnya: Times New Roman). Jenis huruf ini disebut *typeface*, atau singkatnya **tipe**. Sekarang orang juga sering menyebut jenis huruf dengan **font**, karena file yang berisi informasi sebuah *typeface* di komputer diberi istilah font (misalnya, di Windows, informasi untuk menggambar tipe Arial disimpan dalam file ARIAL.TTF). Di dalam dunia tipografi tradisional (nondigital), yaitu saat huruf dicetak menggunakan balok-balok logam (*Hot Metal*), font memiliki arti lain kumpulan balok-balok huruf logam yang memiliki satu typeface dan satu ukuran tertentu. Belakangan barulah orang-orang komputer memakai kembali istilah font untuk bidang tipografi digital. Kedua istilah *typeface*/tipe dan font dalam artikel ini akan dipakai bergantian.

### 3. Tujuan dari Huruf

Tujuan akhir dari huruf adalah untuk membuat bacaan mudah. Tidak seperti halaman tercetak, layar TV tidak selalu membutuhkan huruf sebagai sebuah elemen untuk membuat arti jelas; selain itu elemen visual dan sound menjadi lebih penting dalam informasi komunikasi. Tetapi dapat membantu tampilan lebih berarti. Berikut ini strategi penggunaan huruf untuk layar TV:

1. Untuk meningkatkan informasi yang ditampilkan secara visual. Misalnya kutipan atau petikan dari dokumen tercetak.



2. Untuk mengarahkan pembaca ke sebuah area tertentu pada sebuah layer, dan untuk mengidentifikasi isi (Nicaragua, The Nation, Special Report).
3. Untuk mengidentifikasi seseorang pada layar TV, seperti sumber berita atau seorang reporter atau presenter.
4. Untuk menempatkan pemirsa dalam lokasi geografi dimana sebuah laporan sedang terjadi.

### 4. Kriteria Dalam Pemilihan Huruf.

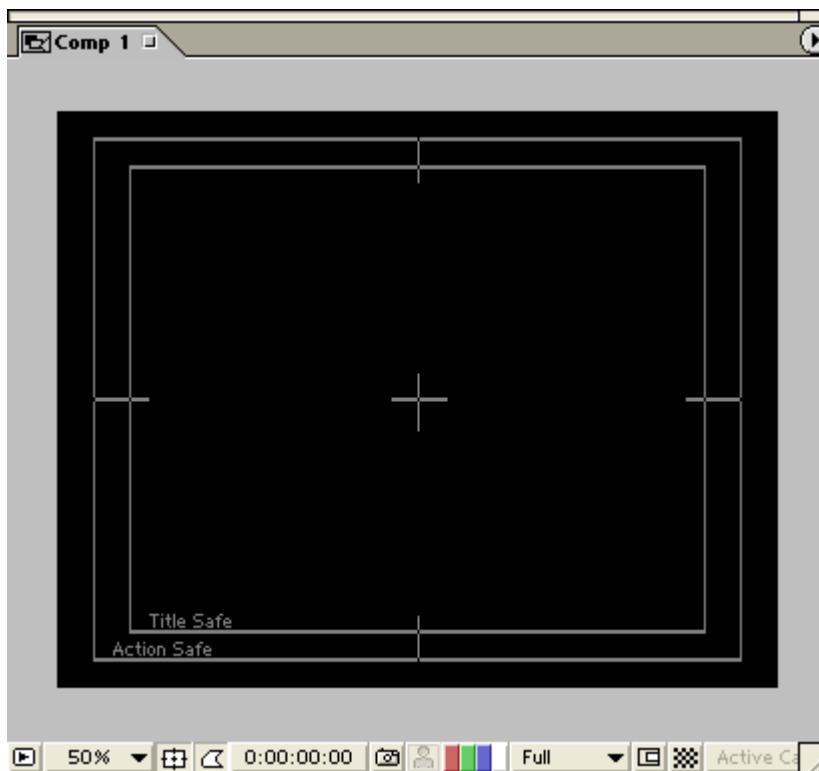
Jenis huruf yang ditunjukkan dalam frame di bawah hanya sebagian kecil dari huruf-huruf yang tersedia untuk desainer. Masing-masing huruf mewakili keterbacaan (readable) jenis huruf, mudah untuk dibaca, elegan, ketebalan.

Seorang desainer yang kompeten memilih sebuah jenis huruf berdasarkan bagaimana nilai-nilai ini mempengaruhi situasi individu. Umumnya jenis huruf yang baik pada layar memiliki kualitas sebagai berikut:

1. *Readability* : huruf yang tampil dilayar sangat jelas pada layar. Dapat dibaca sekilas, dan menampilkan resolusi yang baik.
2. *Impact* : huruf yang berdiri tanpa menghiraukan elemen yang ada disekelilingnya.
3. *Boldness* : huruf yang tebal dengan contour baik (well-contoured) dibaca jelas dibandingkan dengan huruf yang tipis.
4. *Simplicity*: kemudahan untuk terbaca.

## 5. Penempatan Huruf dalam Layar TV (screen)

Layar TV secara keseluruhan jarang didominasi oleh huruf. Dalam kasus yang umum elemen tipografi muncul sebagai elemen kedua, membantu untuk menjelaskan *image* (gambar) grafik. **Aspek ratio** dari layar membatasi penempatan huruf juga.



Sangatlah

penting dan vital

untuk menempatkan huruf ke dalam area penting pada layar. Seorang desainer TV sangat memperhatikan hal ini.

## 6. Kreativitas dan Huruf

Dengan berkembangnya teknologi, banyak keuntungan yang tersedia seperti resolusi layar yang baik – bahkan untuk jenis huruf, dan penempatan atau rotasi huruf sangat memungkinkan sesuai dengan sudut pandang/keinginan seorang desainer. Berikut ini kemungkinan-kemungkinan tipografi mendominasi *graphic*.

### a. *Color*

Penggunaan kekontrasan warna sangat efektif untuk membedakan antara garis huruf dan penggunaan *drop shadow* memisahkan huruf dengan video background.

### b. *Photography and illustration* (kombinasi sebuah foto dan kutipan, huruf dan fotografi untuk menyampaikan pesan yang dramatis, sebuah fotografi dan huruf yang memotong gambar, sebuah peta dengan huruf, sebuah gambar dengan huruf superimpose (di depan gambar secara transparansi).

### c. *Special Effects* (huruf-huruf yang diolah dengan menggunakan efek-efek tertentu)

## 7. Tipografi dan *Special Events*

Tipografi digunakan untuk menjelaskan arti seperti dalam acara election, economy news, peluncuran pesawat ruang angkasa dan even olahraga.

## 8. Simbol-simbol Tipografi

Dua puluh enam karakter alphabet tidak hanya sebatas huruf yang tersedia bagi desainer. Sebagai tambahan alphabet, ada numerals, punctuation mark, arrows, squares, pointers, dan stars. (penggunaan arrow, percent sign, dll).