

# 1. PENDAHULUAN

## 1.1. Latar Belakang Masalah

Pengaruh teknologi digital pada intinya tidak mengubah fungsi huruf sebagai perangkat komunikasi visual, namun teknologi komputer menyodorkan beragam spektrum dalam menyampaikan pesan lewat huruf. Seperti contoh, mulai dari desain publikasi (baca: majalah, buku), multimedia, hingga video musik tidak hanya menyampaikan sesuatu pesan atau gagasan yang spesifik tetapi mencitrakan sebuah gaya yang memiliki korelasi dengan khalayak tertentu, dimana desainer grafis memiliki kebebasan menciptakan visualisasi pesan huruf, tidak hanya untuk dibaca, tetapi juga mengekspresikan suasana atau rasa.

Saat ini, gaya desain huruf memiliki beragam pendekatan serta perlakuan yang beraneka. Huruf dapat distorsi atau bahkan dihancurkan, *legible* (mudah dibaca) atau *illegible* (tidak dapat terbaca) serta efektif atau tidak. Bila kita mengacu pada transformasi dalam dunia seni, eksperimen dan pencarian terhadap solusi-solusi yang unik pada akhirnya menghadirkan konsep dan sentuhan gaya baru.

Tipografi memegang peranan penting dalam segala hal yang berkenaan dengan penyampaian bahasa non verbal ( menggunakan tulisan) dalam segala bentuk publikasi, karena kita harus tahu berapa ukuran tulisan yang akan kita gunakan, efek dan bentuk yang akan kita tampilkan sehingga muatan emosi dan sifat dari pesan yang muncul sesuai dengan tujuan komunikasi yang ingin kita sampaikan kepada publik.

Dalam Desain Komunikasi Visual, seseorang dituntut untuk bisa menjadi kreatif dan artistik. Desain Komunikasi Visual memecahkan masalah komunikasi yang ditugaskan kepadanya dan melahirkan rancangan yang menggugah, menyentak, membujuk, mengganggu atau memaksa pemirsanya menangkap gagasan tertentu yang yang bisa membangkitkan emosi, logika, atau keinginan tertentu. Elemen-elemen yang digunakan untuk membuat suatu desain antara lain gambar, foto, simbol, dan berbagai bentuk bahasa serta elemen visual lainnya. Sering bentuk komunikasi visual ini dilengkapi dengan kehadiran huruf.

Desainer grafis juga sering ditugaskan mengatur tata rupa suatu uraian verbal berupa teks atau uraian kata-kata dan kalimat yang sangat panjang dan dalam halaman-halaman yang sangat banyak. Huruf disini bukan lagi merupakan pelengkap suatu *statement* visual, tetapi sudah menjadi sajian utama komunikasi grafis yang berbentuk buku, katalog atau brosur.

Pada berbagai media sering desainer grafis menggunakan foto, gambar serta elemen visual lainnya namun tipografi hanya sebagai teks yang membantu untuk informasi selanjutnya. Disini tipografi tidak pernah digunakan sebagai inti dari ide desain. Tipografi dapat menjadi ‘visualisasi’ yang efektif. Tipografi tidak hanya digunakan sebagai pelengkap namun menjadi inti dari ide yang diterapkan pada sebuah desain, para desainer grafis diminta jeli dalam mengeksplorasi perbedaan antara berbagai jenis keluarga huruf (*typeface*) dan tahu menempatkan huruf sesuai dengan citra yang ditampilkan.

Saat ini segala macam bentuk komunikasi dan desain melibatkan penggunaan huruf, dan pengetahuan mengenai tipografi serta hubungannya dengan ilmu disiplin lainnya merupakan hal yang penting. Dari lahirnya sebuah huruf pada masa 3500 tahun sebelum masehi hingga sekarang pada abad ke 20 terus mengalami perkembangan dan saat ini banyak ditemukan jenis jenis huruf baru yang menarik. *Typefounding* merupakan sebuah bisnis yang menguntungkan, yang didukung oleh akses *computer*, *system desktop computer* serta program yang mendukung seperti *Fontographer*, telah diciptakan untuk mendesain huruf.

*Medieval Fantasy* adalah salah satu *genre* karya visual yang banyak menggunakan sihir, serta bentuk-bentuk kekuatan supernatural lainnya sebagai elemen utama dalam plot, tema, dan setingnya. *Genre* ini biasanya diasosiasikan dengan tema ataupun lingkungan dari abad pertengahan di Eropa, termasuk gaya arsitektur, pakaian, dan teknologi, dimana biasanya ceritanya mengambil tempat di dunia fiksi dimana sihir dan makhluk-makhluk sihir adalah hal yang wajar. Fantasi secara garis besar dibedakan dengan *science fiction* dan horror. Dalam penggunaannya, fantasi telah menjadi tema karya dari sejumlah besar penulis, pelukis, pembuat film, dan musisi dari mitos dan legenda ke karya-karya baru yang telah diakui oleh penonton saat ini. Walaupun telah banyak karya-karya yang

mengambil tema *medieval* fantasi, tetapi sebagian besar orang belum mengenal *genre medieval* fantasi itu sendiri.

Perancangan tipografi ini merupakan sebuah perwujudan dari perkembangan dunia tipografi yang pesat serta kemudahan untuk menciptakan *typeface* secara individu. Berbagai macam jenis huruf telah diciptakan dan memiliki karakter sendiri, namun tidak banyak jenis huruf yang memiliki nama serta karakter *medieval fantasy*.

Huruf merupakan bagian terpenting dalam sebuah karya desain, bagaimana huruf tersebut merepresentasikan pesan yang akan disampaikan. *Medieval Fantasy* merupakan tema penciptaan *typeface* baru tersebut.

## 1.2 Pembatasan Masalah

- a. Bagaimana perancangan *typeface* yang tepat dengan tidak menghilangkan karakter Abad Pertengahan dan dapat sekaligus memperkenalkan apa itu Abad Pertengahan.
- b. Media apa sajakah yang tepat dan efektif yang dapat mendukung perancangan *typeface* Abad Pertengahan dalam aplikasinya sebagai pengenalan Abad Pertengahan.

## 1.3 Rumusan Masalah

Medieval Fantasi sebagai salah satu *genre* dalam karya visual, saat ini kurang dikenal oleh masyarakat luas. Oleh karena itu perlu dilakukan suatu langkah untuk memberitahukan kepada khalayak mengenai *genre* karya visual *Medieval* Fantasi, sekaligus memperkenalkan *genre* ini. Langkah yang dapat dilakukan adalah dengan membuat suatu perancangan tipografi yang baik dan tepat yang dapat menunjukkan identitas maupun esensi dari *Medieval* Fantasi kepada masyarakat umum.

Komunikasi pengenalan *genre Medieval* Fantasi ini dilakukan secara visual dengan menggunakan media cetak dan media lainnya. Secara garis besar perancangan pengenalan *genre Medieval* Fantasi meliputi sebagai berikut:

- a. Bagaimana perancangan *typeface* yang tepat dengan tidak menghilangkan karakter *medieval fantasy* dan dapat sekaligus memperkenalkan genre *medieval fantasy*?
- b. Media apa sajakah yang tepat dan efektif yang dapat mendukung perancangan tipografi *typeface medieval fantasy* tersebut dalam aplikasinya sebagai pengenalan genre *medieval fantasy*?

#### **1.4 Tujuan Perancangan**

- a. Merancang *typeface* yang tepat dengan tidak menghilangkan karakter *medieval fantasy* dan dapat sekaligus memperkenalkan *medieval fantasy*.

#### **1.5 Manfaat Perancangan**

##### **1.5.1 Manfaat Perancangan Bagi Mahasiswa**

Secara teoritis, manfaat studi ini adalah untuk membantu pembaca secara umum dan khususnya para desainer grafis dan mahasiswa memahami latar belakang dan berbagai disiplin serta pengetahuan yang penting untuk menguasai bagaimana standarisasi penciptaan sebuah huruf.

Secara praktis, manfaat perancangan ini adalah untuk memberi pilihan jenis huruf baru dalam jenis-jenis huruf yang sudah ada. Bagi lembaga yang bersangkutan dalam hal ini adalah Universitas Kristen Petra diharapkan perancangan ini dapat memberikan sebuah referensi yang dapat diterapkan bagi pembelajaran mengenai tipografi.

##### **1.5.2 Manfaat Perancangan Bagi Masyarakat Umum**

Bagi masyarakat umum, perancangan ini berguna untuk memperkenalkan dan dapat digunakan sebagai penanda genre *medieval fantasy* dalam sebuah karya kepada masyarakat luar sehingga dapat lebih diperhatikan dan diketahui oleh masyarakat.

## 1.6 Konsep Perancangan

Dari huruf yang muncul pada era *Medieval* yang ada akan diciptakan *typeface* baru yang memiliki karakter seperti huruf aslinya, dengan tidak menghilangkan kekhasan aksara tersebut, maupun bentuk asli dari alphabet yang dimiliki oleh *typeface* baru nantinya. *Typeface* tersebut nantinya akan dibuat mulai abjad A hingga Z, angka 0 hingga 9, dan beberapa tanda bacanya. Huruf yang diciptakan ini akan digunakan untuk membantu proses pengenalan *genre medieval* fantasi.

*Target audience* dalam perancangan ini dapat di *breakdown* menjadi beberapa unsur sebagai berikut :

- Segi demografis  
Semua laki-laki dan perempuan, bisa membaca, dan berusia 15 tahun ke atas. Belatar belakang ekonomi menengah ke atas serta mereka yang bekerja sebagai *Type-Designer* serta mereka yang bergerak di bisnis *Typefoundary*.
- Segi geografis  
Berdomisili di dalam Indonesia, khususnya masyarakat Surabaya.
- Segi psikografis  
Bagi mereka yang memiliki sifat senang mempelajari sesuatu, senang membaca, mencintai kebudayaan, tertarik dengan hal-hal yang berkaitan dengan tulis menulis dan cetak mencetak dan hal hal yang berbau fantasi.
- Segi behavioral  
Dari segi ini yang menjadi target audiensnya adalah mereka yang selalu mencari *typeface* baru sehubungan dengan hobi atau pekerjaan.

Perancangan ini nantinya akan menggunakan media informasi yang komunikatif dengan tujuan agar tipografi yang baru nantinya dapat benar-benar merepresentasikan *medieval* fantasi. Media yang akan digunakan selain harus dapat menjadi sarana pengaplikasian tipografi yang baru juga bisa berupa penggambaran sedikit dari kebudayaan *medieval* fantasi yang tentunya dipaparkan dalam huruf-huruf yang baru

### 1.7. Sistematika Perancangan

