

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pengaruh teknologi digital pada intinya tidak merubah fungsi huruf sebagai perangkat komunikasi visual, namun, teknologi computer menyudorkan beragam spectrum dalam menyampaikan pesan lewat huruf. Seperti contoh, mulai dari desain publikasi (buku, majalan, koran, poster), Multimedia, hingga video music tidak hanya menyampaikan suatu pesan atau gagasan yang spesifik, tetapi mencitrakan sebuah gaya yang memiliki korelasi dengan khalayak tertentu, dimana desain grafis memiliki kebebasan menciptakan visualisasi pesan dengan huruf, tidak hanya untuk dibaca, tetapi juga mengepresikan suasana atau rasa.

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

Desain grafis adalah bidang yang penuh dengan tantangan kreatif dan artistic. Desain grafis memecahkan masalah komunikasi yang ditugaskan kepadanya dan melahirkan rancangan yang menggugah, menyetak, membujuk, mengganggu atau memaksa pemirsanya menangkap gagasan tertentu yang bias membangkitkan emosi, logika atau keinginan tertentu. Pada umumnya, desain grafis banyak memanfaatkan gambar, foto, symbol dan berbagai bentuk bahasa serta elemen visual. Sering berbentuk-berbentuk komunikasi visual ini dilengkapi dengan kehadiran huruf.

Desain grafis juga sering ditugaskan mengatur tata rupa suatu uraian verbal berupa teks atau uraikan kata-kata dan kalimat yang sangat panjang 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 dan brosur.

Baik sebagai pelengkap suatu berbentuk komunikasi visual, meskipun sebagai unsur utama, huruf memainkan peran sangat penting dalam keberhasilan suatu berbentuk seni komunikasi grafis. Sayangnya, seni dan ilmu menggunakan huruf atau tipografi, kurang mendapatkan perhatian di Indonesia. Banyak desainer berpikir bahwa yang terpenting adalah gagasan dan penggrapan visualisasi (ilustrasi, fotografi, foto ilustrasi dan efek grafika lain) dimana tipografi hanya dianggap sebagai pelengkap saja.

Dalam skema punk tipografi sangatlah penting karena harus mengandung filosofi yang dalam. Jika di dalam sebuah design bertema punk terdapat beberapa gambar anak punk harus juga di dukung dengan tipografi punk karena akan menjadi satu kesatuan yang pas. Banyak disekeliling kita melihat poster ataupun flyer bertema punk tapi tidak didukung dengan pemilihan typografi yang tepat. Mereka sebagai penganut ideologi tidak mengerti atau memilih jenis jenis tipografi yang berkarakter punk, mereka tidak tahu cara mengunduh tipografi punk.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari masalah diatas dapat di identifikasikan bahwa:

Tipografi berkarakter Punk itu mempresentasikan ideologi punk, dari keterbacaanya yang sulit dan typografi yang terkesan asal-asalan itu memperkuat citra punk. Font berkarakter punk tersebut masih sedikit yang tersedia di situs download font.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi maslah yang telah dipaparkan diatas, berikut rumusan masalahnya:

Bagaimana cara merancang tipografi yang mewakili karakter punk agar bisa digunakan para kaum punk dan di akses dengan mudah?

1.4 Batasan Masalah

Dari rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas maka batasan masalahnya adalah perancangan hanya berpusat dengan membuat font berkarakter punk.

1.5 Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan dari tipografi berkarakter punk adalah untuk menyediakan alternative lain sebuah font berkarakter punk dan menyamakan persepsi bahwa font tersebut dapat mewakili karakter dari punk tersebut.

1.6 Metode Perancangan

Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen, menurut Dr. Juliansyah Noor, S.E., M.M. (2010), penelitian eksperimen dapat didefinisikan sebagai metode sistematis guna membangun hubungan yang mengandung fenomena sebab akibat. Penelitian eksperimen merupakan metode inti dari model penelitian yang menggunakan pendekatan kuantitatif. Dalam metode eksperimen, penelitian harus melakukan tiga persyaratan yaitu kegiatan mengontrol, memanipulasi dan observasi. Dalam penelitian eksperimen, peneliti membagi objek atau subjek yang diteliti menjadi dua kelompok yaitu kelompok *treatment* yang dapat mendapatkan perlakuan dan kelompok control yang tidak mendapatkan perlakuan. Karakteristik penelitian eksperimen yaitu:

1. Memanipulasi/ mengubah secara sistematis keadaan tertentu.
2. Mengontrol variable, yaitu mengendalikan kondisi penelitian ketika berlangsungnya manipulasi.
3. Melakukan observasi, yaitu mengukur dan mengamati hasil manipulasi.

Proses penyusunan penelitian eksperimen pada prinsipnya sama dengan jenis penelitian lainnya. Secara eksplisit dapat dilihat sebagai berikut:

1. Melakukan kajian secara induktif yang berkaitan dengan permasalahan yang hendak dipecahkan.
2. Mengidentifikasi masalah.
3. Melakukan studi literature yang relevan, memproitaskan hipotesis penelitian, menentukan desinisi operasional dan variable.
4. Membuat rencana penelitian mencakup: identifikasi variable yang tidak diperlakukan, menentukan cara untuk mengontrol variable, memilih desain eksperimen yang tepat, menentukan populasi dan memilih sampel penelitian, membagi instrument yang sesuai, mengidentifikasi prosedur pengumpulan data dan menentukan hipotesis.
5. Melakukan kegiatan eksperimen (memberikan perlakuan pada kelompok eksperimen).
6. Mengumpulkan data hasil eksperimen.
7. Mengelompokan dan menderkripsikan data setiap variable.
8. Melakukan analisis data dengan teknik statiska yang sesuai.
9. Membuat laporan penelitian eksperimen.

Dalam penelitian eksperimen, peneliti harus menyusun variable minimal satu hipotesis yang menyatakan hubungan sebab akibat di antara variable yang terjadi. Variable yang di teliti termasuk variable bebas dan variable terikat telah ditentukan secara tegas oleh peneliti sejak awal penelitian. Dalam bidang pembelajaran misalnya yang diidentifikasi sebagai variable bebas antara lain: metode mengajar, macam-macam penguatan, frekuensi penguatan, sarana prasarana perilaku organisasi, lingkungan belajar, materi belajar, jumlah kelompok belajar. Adapun yang diidentifikasi variable terikat antara lain: hasil belajar siswa, kesiapan belajar siswa kemandirian siswa.

1.6.1 Observasi

Metode pengumpulan observasi dilakukan dengan cara melakukan wawancara dari pihak pembuat artwork dan tipografi punk,

pengamat music punk, komunitas Pirate Punk Bandung dan para penikmat punk.

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan perancangan dan metode perancangan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang teori-teori yang mendukung dalam pembahasan masalah serta membantu dalam menjawab persoalan yang terdapat pada penelitian ini.

BAB III ANALISA DATA

Bab ini membahas tentang Analisa yang dilakukan. Mulai dari menganalisa kehidupan anak punk dengan wawancara, isu opinu, analisis SWOT, factor pendukung penghambat, target audience dan Analisa lainnya.

BAB IV KONSEP PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan tentang konsep pembuatan font berkarakter punk.

BAB V PENUTUP

Bab ini menguraikan kesimpulan, hasil dan saran.