

BAB III. STRATEGI PERANCANGAN & KONSEP DESAIN

III.1 Strategi Perancangan

Rancangan karakter huruf yang diadaptasi dari motif Kabelia ini memiliki tahapan proses yang mengacu pada kaidah – kaidah perancangan tipografi, seperti mempertimbangkan *Legibility* dan *Readability* sebagai pegangan untuk menciptakan masing – masing huruf mempunyai karakter yang otentik dan mudah dalam keterbacaannya. Berikut tahapan – tahapan dalam proses perancangan huruf ini

III.1.1 Khalayak Sasaran

Perancangan ini diperuntukan kepada semua orang yang kiranya dapat memanfaatkan perancangan huruf ini didalam kebutuhannya, namun setiap karakteristik huruf mempunyai peranan masing – masing dalam setiap penggunaannya. Termasuk rancangan huruf ini yang berjenis dekoratif tentunya lebih diutamakan penggunaannya sebagai huruf hias atau huruf *display*. Sehingga khalayak sasaran dalam perancangan huruf ini dapat dispesifikasikan sebagai berikut.

- Demografis
 - Usia : 25 – 30 tahun
Dalam rentang usia ini sebagian besar telah menjadi seorang profesional yang matang, tergolong dalam orang-orang yang fokus dan serius dalam berkarya
 - Status Ekonomi : Semua
Huruf ini dibuat agar dapat dimanfaatkan secara gratis untuk penggunaan pribadi setiap orang yang membutuhkannya dan terdapat pengecualian royalti untuk penggunaan komersial.

- Pekerjaan : Desainer grafis
Seorang desainer grafis merupakan orang yang paling membutuhkan koleksi visual termasuk huruf dan sangat selektif untuk mempertimbangkan huruf yang digunakan dalam sebuah karya desain.
- Kewarganegaraan : Indonesia
Sebagai warga negara yang paling bertanggung jawab atas eksistensi produk budaya yang dibanggakan
- Psikografis
 - Ditujukan untuk orang-orang yang memiliki kecenderungan terpicat pada hal-hal visual seperti tipografi.
 - Orang-orang yang tertarik dengan ornamen atau hal-hal dekoratif
 - Orang-orang yang menghargai dan bangga menggunakan produk budaya lokal.
- Geografis
Ditujukan khusus untuk wilayah Kotamobagu yang merupakan daerah tempat Kabelas berasal, sehingga perancangan ini diharapkan dapat di implementasikan di daerah tersebut baik melalui unsur pemerintahan ataupun masyarakat.

III.1.2 Strategi Komunikasi

Unsur kekhasan budaya mampu memberikan bentuk yang unik dan otentik dalam karakter visual huruf. Penerapan motif Kabelas sebagai sumber inspirasi budaya dalam menciptakan karakter pada huruf ini, akan menghasilkan huruf dengan karakter yang kuat dan cenderung lebih menonjol sehingga dapat menarik perhatian audiens. “Huruf adalah salah satu elemen grafis yang penting untuk melengkapi suatu rancangan desain yang dipresentasikan kepada khalayak luas” (Wantoro, 2017 : h.82).

III.1.3 Tujuan Komunikasi

Tujuan komunikasi dalam perancangan identitas melalui pengembangan motif Kabelas ini yaitu untuk menciptakan huruf sebagai media representatif terhadap keragaman budaya yang ada di Indonesia, hal ini diperlukan karena sejauh ini kebudayaan yang menonjol khususnya dalam konteks eksplorasi huruf, sebagian besar hanya terfokus pada satu kebudayaan tertentu, sehingga belum dapat menggambarkan keragaman budaya yang ada di Indonesia.

III.1.5 Pesan Utama

Karakter khas yang diadaptasi dari motif Kabelas dalam huruf ini membawa pesan keragaman atau bisa disebut “Bhineka Tunggal Ika”, yakni semboyan masyarakat Indonesia dalam menjalani kehidupan dengan segala perbedaan. Menyadari bahwa Indonesia adalah bangsa yang beragam dan memiliki kekayaan budaya yang khas dari setiap daerah, maka melalui perancangan huruf ini pesan tersebut dapat digaungkan dengan wujud visual sebagai media komunikasi

III.2 Strategi Kreatif

Proses kreatif dalam perancangan huruf ini terdiri dari tahapan – tahapan yang diuraikan sebagai berikut.

III.2.1 Pendekatan Visual

Motif pada Kabelas terdiri dari berbagai macam bentuk, terdapat motif floral, tumbuh-tumbuhan dan geometris. Dalam perancangan ini diambil motif dasar geometris yang merupakan perpaduan antara garis-garis horizontal, vertikal dan diagonal, menjadikan karakter pada motif ini terkesan dinamis, konsisten, minimalis dan stabil.



Gambar III.1 Motif Kabela geometris
 Sumber : Dokumen Pribadi (04 November 2018)

III.2.2 Pendekatan Verbal

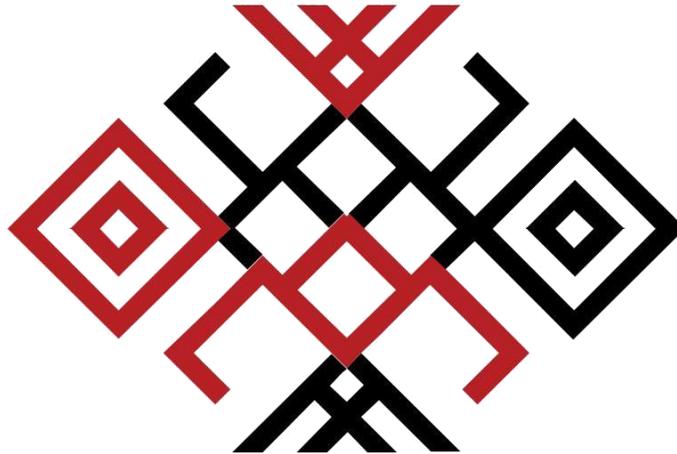
Pendekatan verbal dalam perancangan ini menggunakan Bahasa Inggris dengan mengambil kalimat *The Quick Brown Fox Jumps Over The Lazy Dog* yang digunakan untuk menampilkan semua karakter huruf yang dibuat dalam sebuah kalimat.

III.2.3 Metode *Stroke*

Perancangan huruf ini menggunakan metode *stroke* sebagai acuan dalam menciptakan karakter huruf, pemilihan metode ini dikarenakan ciri khas dari motif Kabela terdiri dari gabungan garis - garis yang membentuk geometris, sehingga dengan metode ini proses pengerjaan akan menjadi lebih mudah untuk mengeksplorasi bentuk yang ada pada motif Kabela

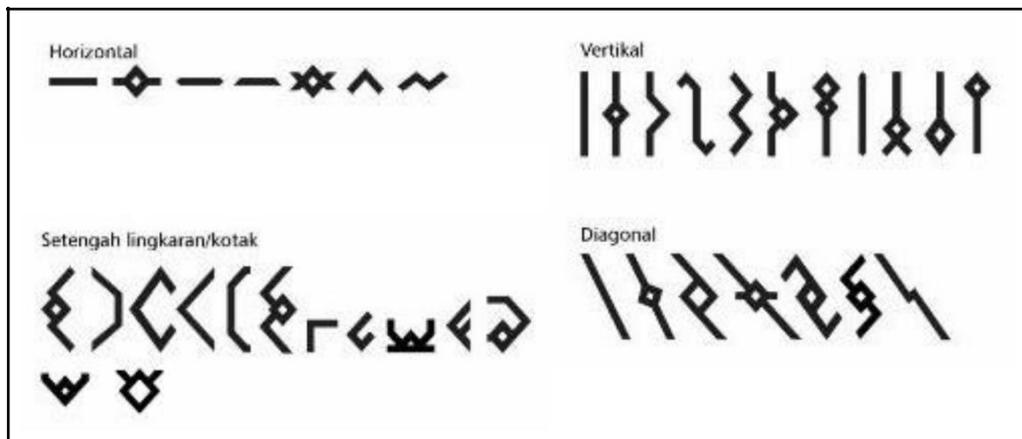
III.2.4 Pemilihan *Stroke*

Pemilihan *stroke* dilakukan dengan mengambil bagian – bagian yang khas dari motif geometris pada Kabela yang telah digambar ulang dalam bentuk vektor. Kemudian dijadikan sebuah garis yang nantinya akan digabungkan menjadi huruf



Gambar III.2 Pemilihan Stroke
 Sumber : Dokumen Pribadi (29 Desember 2018)

Setelah proses pemilihan garis yang khas pada motif geometris tersebut, selanjutnya didapatkan varian garis – garis yang nantinya akan digunakan untuk menyusun atau menggabungkan menjadi sebuah huruf. Garis – garis tersebut terbagi dalam beberapa bentuk diantaranya terdapat garis horizontal, garis vertikal, garis diagonal, dan garis setengah lingkaran/kotak.

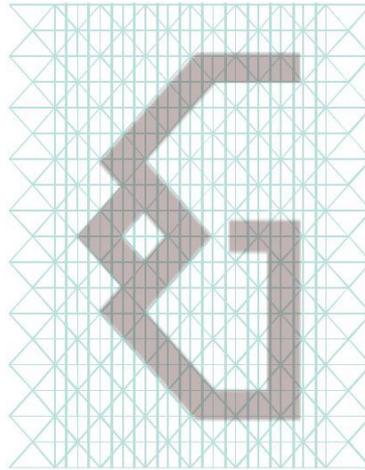


Gambar III.3 Varian Garis
 Sumber : Dokumen Pribadi (07 Januari 2019)

III.2.5 Grid Sytem

Penggabungan garis – garis sebagai proses pembentukan karakter huruf, dilakukan dengan mengacu pada *grid system* sehingga huruf – huruf yang dibuat tetap konsisten dalam satu karakter. *Grid system* dalam perancangan digunakan sebagai

alat bantu dalam pengaturan ukuran yang ditentukan dengan menggunakan tiga titik kordinat yaitu kordinat X,Y dan Z atau garis Horizontal, Vertikal dan Diagonal.



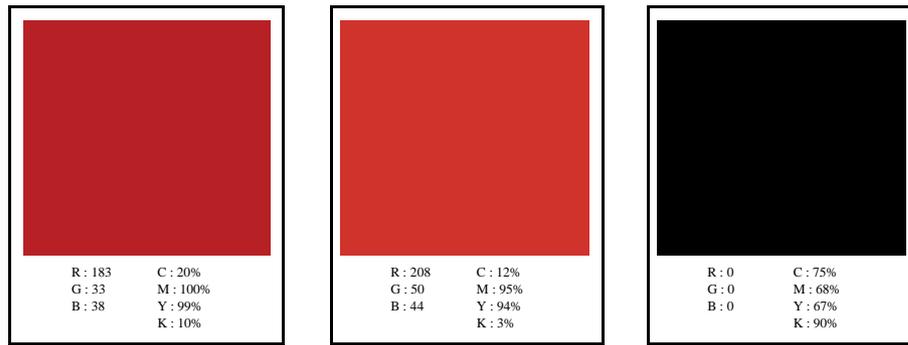
Gambar III.4 *Grid System*
Sumber : Dokumen Pribadi (10 Januari 2019)

III.3 Format Desain

Format perancangan huruf ini dibuat kedalam bentuk format digital yaitu *True Type Font* yang tujuannya agar huruf yang dibuat dapat digunakan pada berbagai macam sistem operasi komputer. Selain itu huruf juga ditampilkan kedalam format cetak yaitu melalui *Booklet Type Specimen* yang berfungsi untuk menampilkan contoh karakter visual huruf yang telah dibuat beserta contoh penerapannya. *Booklet* yang dibuat berukuran 14,8 cm x 21 cm.

III.3.1 Studi Warna

Warna utama dalam perancangan ini yaitu menggunakan warna merah yang diambil dari warna khas dari kotak Kabel, yang mana warna merah ini diartikan sebagai keberanian. Warna merah tersebut digunakan untuk memperkuat identitas Kabel pada karakter huruf yang dibuat dan juga penggunaan warna merah bertujuan untuk menarik perhatian sasaran karena sifatnya yang mencolok dan dapat membuat perhatian tertuju pada objek yang dimaksud. Selain itu digunakan warna hitam sebagai warna pendukung yang juga merupakan warna yang terdapat pada Kabel dan diartikan sebagai tanah yang subur di wilayah Kotamobagu. Warna hitam dalam perancangan ini berfungsi sebagai penyeimbang warna merah yang dominan sehingga mata akan lebih nyaman dalam melihat desain yang dibuat.



Gambar III.5 Studi Warna
 Sumber : Dokumen Pribadi (11 Januari 2019)

III.3.2 Studi *Layout*

Pengaturan *layout* atau tata letak yang diterapkan dalam perancangan ini yaitu dengan mengedepankan prinsip keharmonisan, dimana terdapat keselarasan dalam setiap elemen desain yang digunakan. Bentuk ornamen yang digunakan disesuaikan dengan karakter visual huruf yang dibuat.



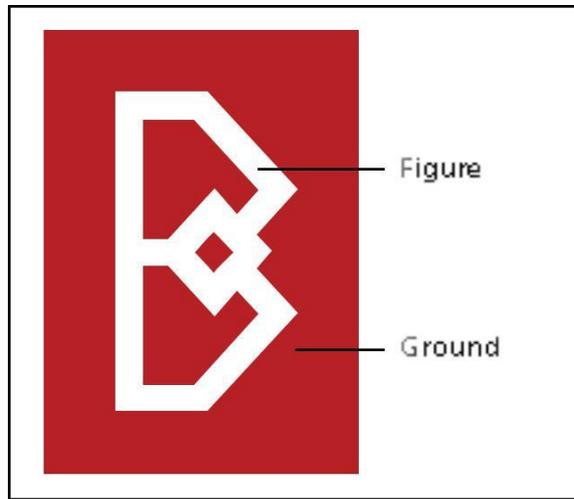
Gambar III.6 *Layout* Poster
 Sumber : Dokumen Pribadi (11 Januari 2019)

III.4 Sistem Huruf

III.4.1 *Figure* dan *Ground*

Menurut Sihombing (2015, 191) *Figure* dan *Ground* merupakan sebuah kaidah dalam memahami persepsi visual yang berhubungan dengan bidang positif dan bidang negatif. Kaidah ini berperan untuk memudahkan mata agar dapat memahami

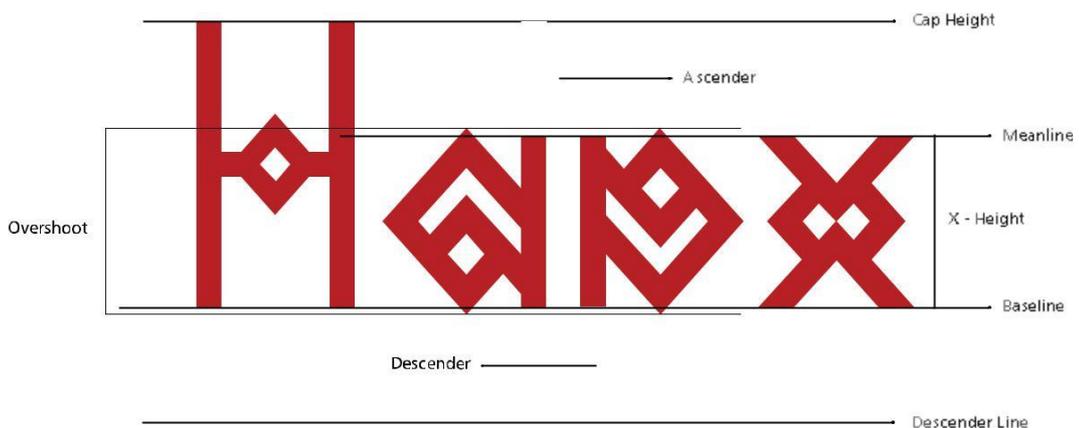
perbedaan setiap bentuk visual pada huruf sehingga dapat mengenal dan membaca masing – masing karakter huruf.



Gambar III.7 *Figure dan Ground*
 Sumber : Dokumen Pribadi (11 Januari 2019)

III.4.2 Anatomi Huruf

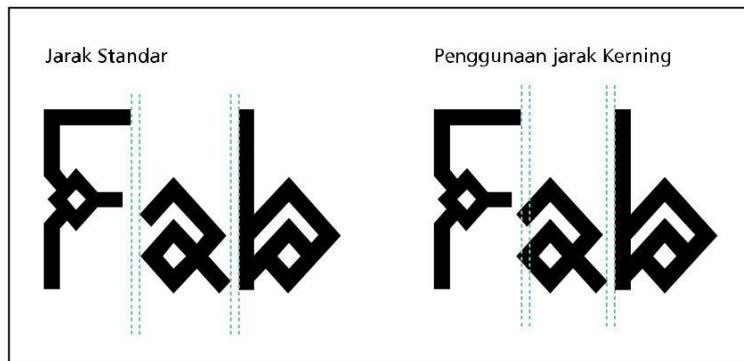
Secara fisik huruf yang dirancang terdiri dari beberapa komponen–komponen terstruktur dan masing-masing komponen memiliki batas garis yang mengatur posisi huruf sehingga dapat sejajar satu sama lain. Istilah dari penamaan komponen-komponen tersebut antara lain; *Cap Height, Ascender, Meanline, X-Height, Baseline, Overshoot, Descender, Descender Line*.



Gambar III.8 Anatomi Huruf
 Sumber : Dokumen Pribadi (11 Januari 2019)

III.4.3 Pengaturan *Kerning*

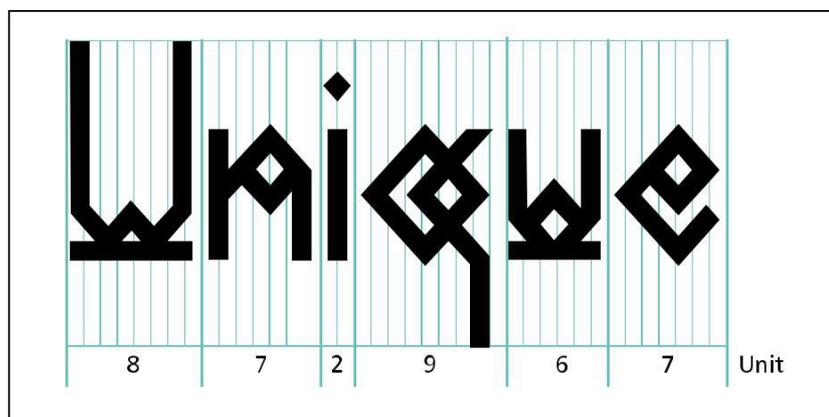
Kerning atau jumlah spasi antar huruf dalam perancangan ini merupakan proses pengaturan manual khusus pada beberapa huruf tertentu karena memiliki karakter dengan ruang negatif yang cukup luas, sehingga secara optis dapat mempengaruhi jarak spasi antar huruf meskipun ukuran jumlah spasi telah diseragamkan dalam standar yang sama. Contoh pertemuan antara huruf f kapital dengan huruf a kecil yang harus diatur secara khusus agar bisa terlihat seimbang dengan jarak standar huruf lainnya.



Gambar III.9 Pengaturan *Kerning*
Sumber : Dokumen Pribadi (12 Januari 2019)

III.4.4 Pengaturan *Tracking*

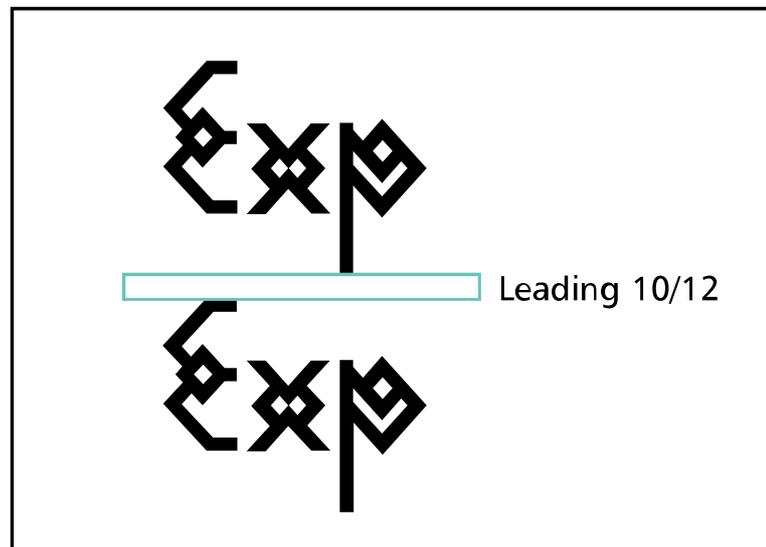
Tracking atau keseluruhan jarak antar huruf dalam perancangan ini dihitung dengan menggunakan sistem *unit*. Pengaturan ini juga mempengaruhi jarak antar kata sehingga dapat mencapai posisi yang tepat.



Gambar III.10 Pengaturan *Tracking*
Sumber : Dokumen Pribadi (12 Januari 2019)

III.4.5 Pengaturan *Leading*

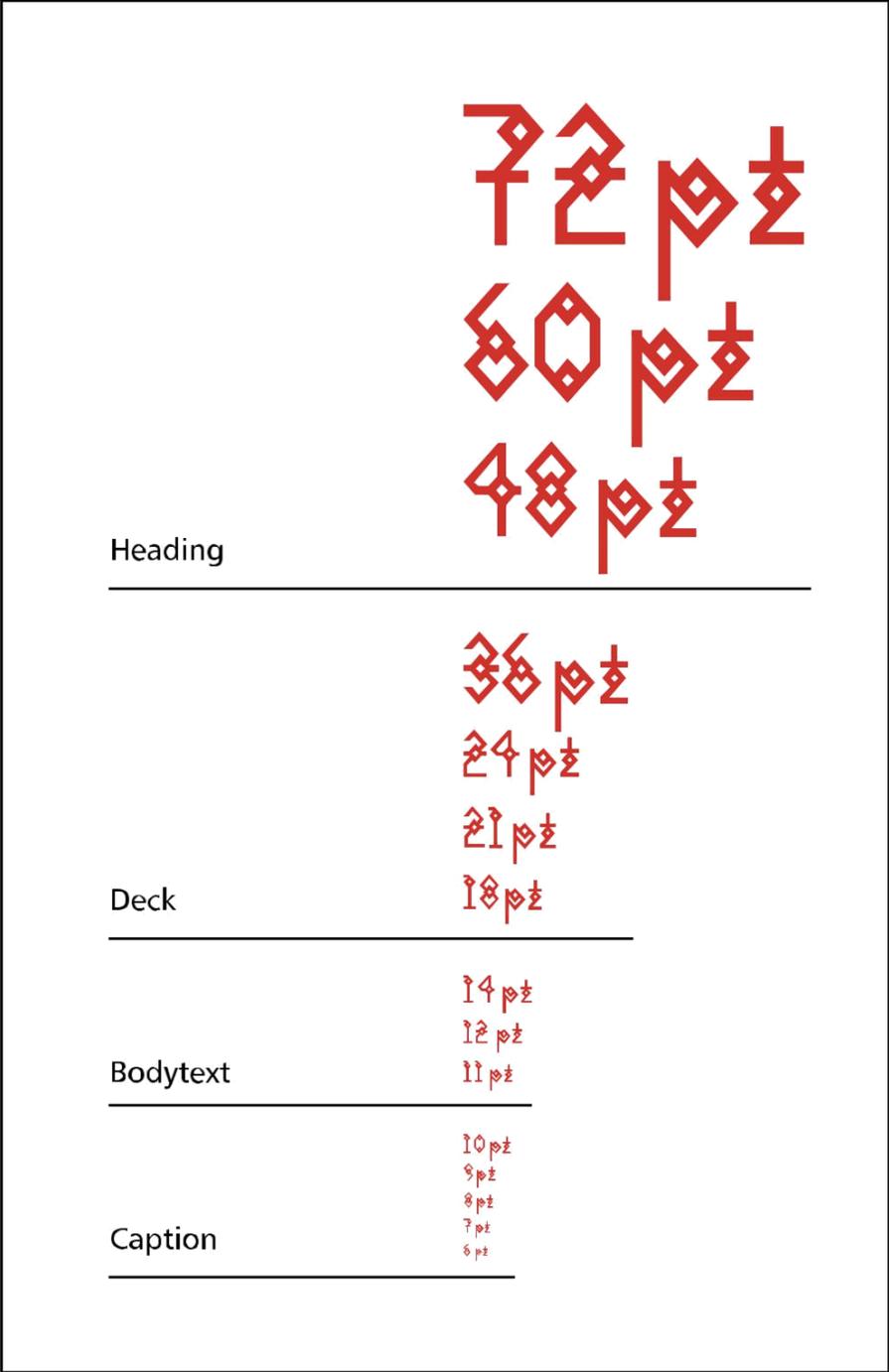
Dalam perancangan ini *Leading* atau jarak antar baris diatur dengan menggunakan hitungan satuan point. Huruf pada ukuran 10 pt idealnya mempunyai jarak antar baris 12 pt agar tidak terjadi tumpang tindih pada bagian *Descender* dan *Cap Height*



Gambar III.11 Pengaturan *Leading*
Sumber : Dokumen Pribadi (12 Januari 2019)

III.4.6 *Readability*

Kualitas huruf yang dibuat termasuk kedalam kategori jenis huruf dekoratif dengan kekhasan bentuk yang unik. Pada ukuran tertentu seperti ukuran untuk body text huruf ini kurang begitu baik dalam *Readability* atau dalam keterbacaannya, sehingga lebih diutamakan penggunaan huruf ini sebagai huruf *Display*, atau pada bidang *Heading* maupun *Deck*. Menurut Wantoro (2013 : h.76) “Dalam penciptaan font, penting untuk menentukan tujuan yang ingin dicapai. Jika ingin menghasilkan font untuk keperluan teks, maka bentuk huruf harus memiliki tingkat *readability* dan *legibility* yang baik yang tersusun melalui stroke huruf dan sebagainya”.



Gambar III.12 *Readability*
 Sumber : Dokumen Pribadi (12 Januari 2019)

III.5 Strategi Media

Penting untuk menentukan media sebagai sarana penyampaian pesan dengan mempertimbangkan efektifitas dan efisiensi terhadap perancangan yang dilakukan. Dalam perancangan ini terdapat beberapa pilihan media, baik media utama maupun media pendukung yang bertujuan sebagai penyaluran karya untuk dapat dijangkau oleh audiens dengan maksimal.

III.5.1 Pertimbangan Media

Terdapat beberapa faktor yang menjadi pertimbangan dalam perancangan huruf ini antara lain; kemudahan akses untuk mendapatkannya, kemudahan untuk penggunaannya dan kemudahan untuk dapat dipahami oleh sasaran.

III.5.2 Pemilihan Media

- Pada media utama, huruf dirancang kedalam bentuk format file .ttf atau True Type Font yang merupakan format digital huruf, karena akses terhadap penggunaan huruf saat ini lebih sering dalam bentuk digital, sehingga perancangan huruf ini dapat tersalurkan secara masif.
- Untuk media pendukung sebagai penyaluran informasi dari media utama, dipilih media-media yang dapat mencakup penerapan media utama seperti, aplikasi pada buku, aplikasi pada poster, aplikasi pada *sign system* nama jalan dan lain lain.

III.5.3 Distribusi Media

Huruf yang telah dibuat dalam bentuk digital selanjutnya akan didistribusikan secara gratis di beberapa situs *online* penyedia huruf gratis dan secara *offline* dalam pameran-pameran grafis.