



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB III

METODOLOGI

3.1. Metodologi Pengumpulan Data

Metode pengambilan data kualitatif dengan wawancara, eksperimen dan studi pustaka. Wawancara dilakukan dengan seorang arsitek pelaku *green design* bernama bapak Heru Wicaksono, secara semiterstruktur dengan bahasa semi-formal secara langsung dengan cara pendokumentasian rekaman suara. Studi *Existing* dilakukan dengan menggunakan *typeface* Ryman Eco dan SPRANQ Eco Sans, yang merupakan *typeface* ramah lingkungan yang dirancang oleh peneliti terdahulu. Penulis juga melakukan pengumpulan *typeface* untuk dijadikan *moodboard*. Studi pustaka dilakukan dengan menggunakan sumber-sumber dari buku.

3.1.1. Wawancara Arsitek Pelaku *Green Design*

Wawancara dilakukan kepada bapak Heru Wicaksono sebagai perwakilan dari *Green Design Community* pada tanggal 11 September 2018 di Taman SPBU Lebak Bulus pada pukul 19:00 WIB. Topik wawancara seputar konsep dan studi kasus *Green Design*.

Wicaksono (2018) menjelaskan bahwa *Green Design* merupakan segala upaya yang berhubungan dan memiliki konteks terhadap terpeliharanya lingkungan alam dan berperan penuh dalam mencegah menurunnya kualitas bumi. Seorang perencana harus bisa memberikan usulan dan jalan keluar untuk menata kembali

lingkungan hidup. Gerakan *Green Design* memiliki tujuan untuk memperbaiki kerusakan lingkungan yang disebabkan oleh eksplorasi bumi yang dilakukan oleh manusia.

Menurut Wicaksono (2018), untuk mewujudkan *Green Design*, yang paling penting adalah konsistensi dari desainer untuk menerapkan konsep-konsep *Green Design* ke dalam karyanya. Seorang desainer harus rela mengorbankan segala kemudahan yang tidak ramah lingkungan. *Green Design* juga tidak hanya tentang bagaimana sebuah perancangan dibuat dari awal hingga selesai, melainkan bagaimana sebuah perancangan tersebut dibuat dari awal hingga sampai akhir di tempat pembuangan.

Wicaksono (2018) melanjutkan, bahwa untuk merancang sebuah karya *Green Design* tidaklah mudah, karena perancang harus dapat memilih material dengan tepat berdasarkan biaya yang akan dikeluarkan. Tidak hanya biaya dalam bentuk ekonomi melainkan juga dalam bentuk energi dan budaya. Dalam membuat sebuah karya *Green Design* seorang perancang tidak boleh mengabaikan energi yang digunakan untuk kelangsungan *project*, misalnya ketika seorang arsitek memilih bahan kayu, arsitek tersebut harus memilih kayu dari hutan terdekat dengan kualitas yang diharapkan, karena jika memilih kayu dengan kualitas yang sempurna tanpa memperhatikan lokasi hutan maka akan ada energi yang terbuang untuk membawa kayu tersebut sampai ke lokasi *project*.

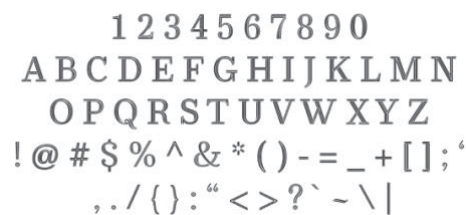
Wicaksono (2018) juga menyatakan bahwa budaya merupakan bagian dari lingkungan. Ketika sebuah desain tidak dapat berintegrasi dengan budaya, maka

kebudayaan tersebut lama kelamaan akan hilang. Oleh karena itu sebuah desain harus dapat berintegrasi dengan kebudayaan (komunikasi pribadi, 11 September, 2018).

3.1.2 Studi Eksisting Menggunakan *Typeface* Terdahulu

Studi *Existing* dengan mencetak *typeface* *Ryman Eco* dan *SPRANQ Eco Sans* yang sudah dirancang oleh peneliti terdahulu untuk menemukan kekurangan dan kelebihan *typeface* tersebut dari sisi visual.

1. *Ryman Eco*



1 2 3 4 5 6 7 8 9 0
A B C D E F G H I J K L M N
O P Q R S T U V W X Y Z
! @ # \$ % ^ & * () - = _ + [] ; ` ;
, . / { } : “ < > ? ` ~ \ |

Gambar 3.1. *Ryman Eco*

Ryman Eco merupakan sebuah *typeface* yang dirancang untuk meminimalisir penggunaan tinta. *Ryman Eco* dirancang oleh Ryman, sebuah perusahaan *stationery* di Inggris. *Typeface* ini terbuat dari berbagai bentuk garis yang disusun sedemikian rupa untuk menjadi sebuah karakter.

1. *Strengths*: *Typeface* ini diklaim menggunakan 33% tinta lebih sedikit

dibandingkan *typeface* konvensional lainnya.

2. *Weakness*: Kelemahan yang dimiliki oleh *typeface* ini adalah ketika ukuran *typeface* di atas 11pt, *typeface* terlihat buram dan kurang solid.

3. *Opportunity*: Dapat mencapai tujuannya untuk mengurangi limbah tinta jika semua orang menggunakannya.
 4. *Tensions*: *SPRANQ Eco Sans* mengklaim dapat mengurangi penggunaan tinta sebanyak 50%.
2. *SPRANQ Eco Sans*



1 2 3 4 5 6 7 8 9 0
 A B C D E F G H I J K L M N
 O P Q R S T U V W X Y Z
 ! @ # \$ % ^ & * () - = _ + [] ; '
 , . / { } : " < > ? ` ~ \ |

Gambar 3.2. *SPRANQ Eco Sans*

SPRANQ Eco Sans menggunakan “lubang-lubang” di dalam *typeface*nya, lubang-lubang ini akan tertutup ketika dicetak dengan ukuran dibawah 12pt.

Typeface ini dapat di unduh di internet secara gratis, namun penggunaan aplikasinya berbayar.

1. *Strength*: Pembuat *typeface* ini juga membuat *software* untuk memberikan “lubang-lubang” pada *typeface-typeface* konvensional seperti Arial, Calibri, Verdana, Times New Roman, dan Trebuchet MS.

Software yang diciptakan oleh SPRANQ ini diklaim dapat mengurangi penggunaan tinta sebanyak 50%.

2. *Weakness*: Kurang indah untuk dijadikan *display text*.

3. *Opportunity*: Dengan aplikasi yang sudah ada, dapat dikembangkan untuk memperbanyak *typeface* yang dapat *diconvert* sehingga variasi *ecofont* menjadi semakin banyak.
4. *Tension*: *Ryman Eco* membuat *ecofont* yang juga dapat digunakan sebagai *decorative*.

3.1.3 Pengumpulan *Moodboard*


Pengumpulan *moodboard* dengan menyeleksi *typeface-typeface* yang memiliki *readability* dan *legibility* yang baik. Tujuan dari pengumpulan *moodboard* ini adalah untuk mengetahui kemana arah perancangan yang akan dilakukan. *Typeface* yang dikumpulkan antara lain: *Garamond*, *Courier New*, dan *Ryman Eco*.

ABCDEFGHIJKLMN
 OPQRSTUVWXYZÀÅ
 abcdefghijklmnopqrstuv
 wxyzàåéîõøü&1234567
 890I23456789o(\$£€.,!?)

Gambar 3.3. *Garamond*.

Typeface Garamond, merupakan sebuah *typeface old-style serif* yang memiliki popularitas cukup tinggi. *Typeface* ini juga seringkali digunakan sebagai *body text*.

UNIVERSITAS
 MULTIMEDIA
 NUSANTARA



ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
QRSTUVWXYZÀÅÉÎÏÏ
abcdefghijklmnop
qrstuvwxyzàå&123
4567890 (\$£€.,!?)

Gambar 3.4. *Courier New*.

Courier New memiliki *serif* dengan ketebalan yang sama dengan *stroke* pada setiap karakter. Ketika di cetak, *typeface* ini memiliki karakter yang tipis namun masih tetap terbaca dengan baik. *Typeface* ini juga digunakan sebagai *body text*.

ABCDEFGHIJKLM
NOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnop
qrstuvwxyzâçéñôü

Gambar 3.5. *Ryman Eco*.

Ryman Eco merupakan sebuah *typeface* yang memiliki modifikasi pada bentuk tiap karakternya. *Typeface* ini memiliki tujuan untuk mengurangi penggunaan tinta sebanyak 33%. Meskipun bentuk karakternya dimodifikasi, *typeface* ini tetap memiliki *legibility* yang baik.

Kesimpulan dari pengumpulan *moodboard* ini adalah *serif* biasanya digunakan untuk *body text*, karena *serif* memiliki peran dalam meningkatkan

legibility sebuah tulisan. Modifikasi *form* juga dapat dilakukan untuk mengurangi penggunaan tinta tanpa mengurangi *legibility* pada *typeface*.

3.2. Metodologi Perancangan

Metodologi perancangan *typeface* menggunakan metode perancangan *typeface* menurut Andy Aw Masry (2014) dalam wawancara bersama desainstudio.com dipadukan dengan metode perancangan *book type typeface* menurut Willen & Strals (2009) dalam buku *Lettering & Type: Creating Letters & Designing Typeface* . Metodologi perancangan *layout* menggunakan metode perancangan metode perancangan *layout* menurut Timothy Samara (2003) dalam buku *Making and Breaking the Grid: A Graphic Design Layout Workshop*.

3.2.1 Perancangan *Typeface*

Menurut Masry (2014) seperti yang dikutip oleh www.desainstudio.com, proses perancangan *typeface* antara lain:

1. Perancangan *outline*

Perancangan berupa gambar-gambar *glyph* dari A-Z, a-z, simbol-simbol, dan sebagainya. Perancangan *outline* bisa dilakukan dengan sketsa terlebih dahulu maupun secara langsung di *software* komputer.

2. Proses *kerning*

Pengaturan jarak optis antar *glyph* hingga mencapai komposisi yang seimbang.

3. Proses *hinting*

Membuat *outline* dalam software pembuat font, dengan tujuan agar *font* tampil lebih halus dan rapi di layar komputer.

4. Proses *Font Header*

Pengisian data dan informasi tentang *font*.

Menurut Willen dan Strals (2009), perancangan *book type typeface* antara lain:

1. Menentukan ukuran yang spesifik untuk penggunaan *typeface* secara maksimal.
2. Menyesuaikan anatomi setiap karakter dengan ukuran *typeface*.
3. Menyesuaikan elemen setiap karakter untuk mendapatkan *legibility* dan *readability* yang maksimal (hlm. 57).

3.2.2 Perancangan *Layout*

Samara (2003) menjelaskan beberapa tahap untuk membuat *layout* yang baik, antara lain:

1. *Breaking the page into parts*

Membagi halaman ke beberapa bagian untuk menentukan penempatan elemen-elemen desain.

2. *Building an appropriate structure*

Membuat *grid* untuk membantu mendapatkan *unity* dalam desain.

3. *Variation and violation*

“Melanggar” *grid* untuk menciptakan variasi dan membuat desain menjadi lebih menarik (hlm. 23).



UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA