



### **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 I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Perkembangan desain grafis sampai saat ini dirasakan cukup pesat Danton Sihombing (2009). Manfaat visual dari desain grafis juga mulai dinikmati masyarakat. Dalam menghasilkan sebuah karya desain, seorang desainer grafis dituntut mengolah materi desain berupa foto, gambar, huruf dan materi lainnya sebelum masuk ke tahap produksi Huruf merupakan 80% elemen penting dalam desain dikarenakan karakteristik huruf yang beragam dapat mempengaruhi psikologis manusia. Danton Sihombing (2012) sebagai pakar ilmu *typography* di Indonesia mengatakan Ilmu dalam mendesain huruf atau disebut juga *typography /font* kurang berkembang di Indonesia, sedangkan di beberapa negara maju *typography* dipelajari secara khusus, contohnya seni menggambar huruf atau *handlettering* bahkan ada profesi tersendiri untuk ahli mendesain huruf. Untuk menyampaikan sebuah pesan dalam sebuah karya, huruf menjadi elemen yang sangat *legible*. Beberapa jenis huruf juga memiliki karakter tersendiri sehingga memiliki keunggulan tersendiri untuk menyampaikan sebuah pesan dalam bentuk karya seni. Karya *handmade* dan kualitas yang kurang sempurna ( *imperfect qualities*) sekarang ini dianggap sebagai karya seni yang memiliki nilai artistic tinggi, Cabraga Leslie ( 2004).

Seni menggambar huruf atau *handlettering* sudah mulai banyak dapat kita temui di tempat- tempat umum seperti *coffee shop*, *restaurant* dan toko baju untuk menciptakan *ambience* positif dan rasa nyaman bagi konsumen. Jenis- jenis pengayaan *handlettering* juga menentukan identitas dan *mood* tempat tersebut. Dalam tugas akhir ini penulis ingin membuat buku elektronik yang berjudul *Décor your Room with Handlettering*. Dalam buku ini penulis ingin memaparkan panduan sederhana mengenai dekorasi ruangan pribadi dengan menggunakan *handlettering* sebagai elemen utama karena *handlettering* merupakan bagian dari ilmu *typography* dan memiliki karakteristik tersendiri.

Buku yang berisi mengenai portofolio dan referensi mengenai *handlettering* dapat kita temui pada toko buku yang terdapat di kota besar namun, sayangnya tidak semua orang mau untuk membeli buku tersebut dikarenakan beberapa hal salah satunya adalah harga yang relatif tinggi dan keterbatasan waktu untuk berkunjung ke toko buku dikarenakan aktifitas yang padat. Di Era digital ini, orang-orang juga cenderung membeli buku elektronik karena lebih dianggap lebih mudah dan efisien. Melalui keikutsertaan penulis dalam komunitas kaligrafi Indonesia, penulis melihat adanya kebutuhan informasi mengenai *handlettering*. Salah seorang pendiri komunitas ini memiliki banyak sekali informasi yang bermanfaat mengenai *Handlettering*, maka penulis berinisiatif untuk menyesuaikan kebiasaan

masyarakat tersebut untuk memenuhi informasi di bidang Handlettering melalui pembuatan buku elektronik (*Ebook*).

## 1.2. Rumusan Masalah

Terdapat beberapa rumusan masalah yang akan di bahas pada proposal tugas akhir ini,

- Apa saja yang akan ditampilkan dalam buku panduan dekorasi ruangan pribadi dengan penggunaan *handlettering* ini ?
- Bagaimana membuat *E-book* mengenai *handlettering* yang menarik dan dapat bermanfaat bagi kelompok yang ingin mengenal seni *handlettering* ?
- Bagaimana buku ini disampaikan untuk menarik kelompok yang ingin mengenal seni *handlettering* ?

## 1.3. Batasan Masalah

Perancangan buku *E-book* ini tidak membahas secara detail tentang ilmu *typography*. Buku ini mengajarkan orang- orang untuk lebih kreatif melalui seni *handlettering* sebagai elemen utama dekorasi. Penulis mendesain *cover* dan isi buku dengan menarik melalui konten- konten yang tidak terlalu berat untuk dibaca oleh target baik yang belum terlalu mengenal ilmu *typography* ataupun sudah. Isi buku ini membahas perbedaan dasar antara ilmu *typography* dan *handlettering*.

Penulis juga membatasi isi dari buku ini melalui acuan dari Kiko Ardiansjah sebagai salah satu expert di bidang *handlettering*. Konten yang terdapat buku ini dirancang oleh beliau, namun beliau memiliki keterbatasan dalam mendesain layout buku.

Keunggulan buku ini terletak pada *template* yang dibuat oleh seorang *Chalklettering Artist*, Kiko Ardiansjah sebagai panduan utama pembaca dalam berkreatifitas, selain itu buku ini memberikan kemudahan dan cara yang cukup efektif untuk menghasilkan sebuah karya. Buku ini ditujukan untuk masyarakat berumur 15- 35 tahun yang cenderung menyukai dan ingin mengenal ilmu *handlettering*. Hasil akhir dari pembuatan *e-book* ini adalah berupa file \*.pdf yang dapat diunggah ke sebuah situs dan dimasukkan ke dalam CD sehingga dapat diperoleh melalui internet dengan mudah.

#### **1.4. Tujuan Tugas Akhir**

Pembuatan buku yang berjudul *Décor your Room with handlettering* ini berisi konten yang diharapkan mampu menarik dan meningkatkan semangat serta kreatifitas kaum remaja dan mahasiswa. Pemaparan dan pengenalan ilmu *typography* dan *handlettering* yang dikemas sebagai pendahuluan buku ini juga bertujuan untuk membuka wawasan masyarakat mengenai keindahan dari *typography*. Melalui *art quotes* yang memberi motivasi serta referensi karya pribadi penulis yang terdapat di dalam buku

ini, penulis ingin menjelaskan bahwa setiap orang dapat berkreasi dan berekspresi melalui seni prakarya.

Konten yang terdapat di buku ini merupakan isi yang dikemas secara sederhana dan mudah dimengerti. Desain *layout* yang terdapat di buku ini dirancang dengan bentuk visual yang fun diharapkan menjadi pemicu bagi kaum ini untuk lebih berani mencoba hal-hal baru dan mengeksplor kemampuan setiap individu untuk berkreasi tidak hanya sebatas panduan yang disajikan di dalam buku ini.

### **1.5. Manfaat Tugas Akhir**

Perancangan buku panduan ini diharapkan dapat membantu penulis untuk meningkatkan *skill* khususnya dalam bidang desain dan *typography*. Proses pembuatan yang dilalui dapat menjadi wadah penulis menyalurkan apresiasi melalui karya yang dikemas di dalam buku elektronik.

Karya yang dikemas dalam buku ini juga diharapkan mampu menginspirasi banyak anak muda dan masyarakat untuk lebih kreatif dan lebih menghargai seni prakarya. Beberapa konten di buku ini juga diharapkan mampu meningkatkan semangat anak muda untuk belajar *craftsmanship*, *penmanship* dan melatih kemampuan berpikir dan berkreatifitas.

Isi buku yang cukup banyak mencakup banyak elemen *typography* di dalamnya diharapkan dapat memberikan manfaat bagi yang membacanya,

baik orang-orang yang tidak berada di dalam bidang kreatif maupun yang berada di bidang tersebut. Melalui bantuan dan dukungan dari teman-teman komunitas *handlettering* Indonesia dan Kaligrafi Indonesia, buku ini dapat memiliki kontribusi dalam memperkenalkan seni *lettering* kepada masyarakat. Penulis berharap buku panduan ini juga dapat mendorong semangat mahasiswa UMN untuk terus berkarya dan tidak lupa untuk membagikan ilmunya melalui karya desain yang memiliki nilai kegunaan bagi masyarakat luas.

## **1.6. Metode Perancangan**

### **1. Identifikasi Masalah**

Penulis melakukan *research* dalam masyarakat melalui observasi dan membaca artikel-artikel yang mendukung penelitian ini. Hal tersebut menjadi landasan penulis untuk mengidentifikasi masalah di dalam penelitian ini. Setelah itu penulis merumuskan masalah utama dalam penelitian ini.

### **2. Menentukan Metode Penelitian**

Setelah penulis merumuskan masalah, penulis menentukan metode penelitian yang akan digunakan melalui teori-teori yang mendukung penulisan dan pembuatan karya.

### 3. Menentukan Target Penelitian

#### a. Segmenting

Mengelompokkan kelompok masyarakat yang akan menjadi responden penelitian menjadi kelompok-kelompok tertentu berdasarkan demografi (Usia, jenis kelamin dan pekerjaan).

#### b. Targeting

Melalui pengelompokan objek penelitian, penulis mengevaluasi kelompok masyarakat untuk dijadikan objek penelitian.

#### c. Positioning

Menempatkan penelitian dan pembuatan karya tugas akhir pada kelompok masyarakat.

### 4. Sumber Data

Dara yang dibutuhkan oleh penulis dalam tugas akhir ini dibagi menjadi dua yaitu :

#### a. Sumber Data Primer

Data primer diperoleh dari narasumber yang berhubungan dengan objek penelitian. Dalam hal ini adalah mengenai praktek *Handlettering* dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.

b. Sumber Data Sekunder

Data Sekunder diperoleh dari buku literature, jurnal ilmiah dan sebagainya yang memuat informasi- informasi yang diperlukan dalam penyusunan tugas akhir.

5. Pengumpulan Data

a. Metode Wawancara

Untuk melengkapi data yang diperlukan dalam tugas akhir, penulis melakukan wawancara dengan subjek yang mendukung tugas akhir ini.

b. Metode Observasi

Observasi juga dilakukan untuk melengkapi data yang dibutuhkan. Metode ini dilakukan dengan menganalisa objek penelitian dan aspek- aspek yang mendukung objek penelitian yang membantu penulis dalam tugas akhir.

c. Metode Angket

Penyebaran angket atau kuesioner membantu penulis memperoleh data di lapangan melalui responden yang telah disesuaikan dengan target penelitian.

## 6. Pengolahan Data

### a. Kuantitatif

Menganalisa data secara efisien dalam bentuk table dan perhitungan terutama dalam pengumpulan data berbentuk survey. Mengolah data kuantitatif membantu penulis untuk memperoleh hasil yang dapat dibandingkan dalam bentuk presentase dan menarik generalisasi.

### b. Kualitatif

Pengumpulan data kualitatif yang berbentuk deskriptif seperti hasil wawancara. Hasil data kualitatif dapat dianalisa oleh penulis, karena data bersifat lisan ataupun tulisan dan nyata.

## 7. Perancangan Desain

### a. Mind mapping dan Brainstorming

sebuah pemikiran atau gagasan yang berupa tujuan/maksud, sasaran atau segment pasar yang dituju (audience) yang berasal dari desainer atau klien yang akan mendasari dalam perancangan dan pembuatan desain.

### b. Perancangan Design

Berbagai komponen yang masuk kedalam visualisasi antara lain warna, layout, finishing. Komponen ini saling melengkapi untuk menampilkan desain yang menarik dan informatif. Kepaduan antara

komponen tersebut akan menentukan keefektifan suatu desain dalam menyampaikan informasi.

c. Produksi

- Print Preview Media Elektronik
- Tahapan Produksi

### 1.7. Skematika Perancangan

