

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN

3.1 Metodologi Penelitian

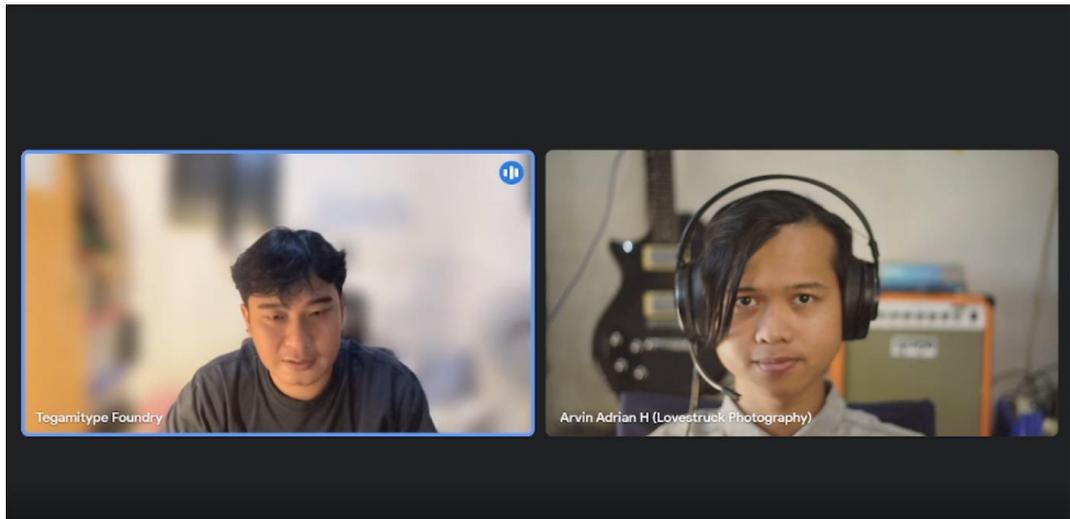
Metode penelitian yang diterapkan pada proses perancangan ini dilakukan dengan pengambila data bersifat kualitatif seperti melalui studi referensi, wawancara dan observasi. Metode yang digunakan bertujuan untuk memberi penulis pemahaman yang lebih terkait permasalahan yang sedang di atasi, sehingga mampu menghasilkan *output* yang sesuai dengan ekspetasi.

3.1.1 Metode Kualitatif

Pada tanggal Sabtu, 23 September 2023, penulis melakukan sesi wawancara oleh seorang *type designer* yang berbasis di Kota Bekasi, Jawa Barat, Indonesia yang bernama Iqbal Firdaus dirinya seorang pendiri suatu *digital foundry* bernama Tegamitype pada tahun 2017 dan gerak dalam bidang menghasilkan desain dan juga mengembangkan *typeface custom*. Iqbal juga lulusan prodi Desain Komunikasi Visual di Institut Kesenian Jakarta pada tahun 2019.

3.1.1.1 Wawancara dengan Iqbal Firdaus

Iqbal Firdaus sudah memiliki ketertarikan dalam dunia tipografer dari semenjak dia menginjak bangku sekolah dasar (SD) dengan dirinya mengeksplorasi bidang seni graffiti, sewaktu SMP dirinya juga terinspirasi dari karya album lagu-lagu bergenre *heavy metal* yang pada saat itu kerap menunjuk gaya tulisan yang kompleks dan rumit untuk dibaca. Beliau mulai mengembangkan kembali minatnya dalam sedi bidang huruf dengan mempelajari *lettering* saat SMA namun sewaktu dia memasuki Kuliah Desain Komunikasi Visual dirinya mulai untuk membuat *typefaces* bentuk digital, dimana dirinya suka membagi hasil *typefaces* miliknya untuk dikolaborasikan dengan rekan mahasiswa.



Gambar 3. 1 Sesi Wawancara dengan Iqbal Firdaus

Menurut dirinya merancang suatu *display typeface* yang mengadaptasikan arsitektur gedung Universitas Multimedia Nusantara tentu memberikan banyak tantangan saat proses perancangan *typeface*, dan terdapat beberapa hal yang perlu diwaspadai seperti untuk penerapan *font* supaya tidak memberi hasil yang berlebihan atau dalam katanya “jangan sampai *too much..*”. Struktur anatomi juga perlu di prioritaskan setiap saat, sehingga saat implementasi elemen dari arsitektur gedung akan terlihat pada hasil akhir. Dan terakhir dia menyampaikan untuk mengobservasi lebih detail lagi arsitektur Gedung Universitas Multimedia Nusantara, dan waspada akan bentuk gedung yang menyerupai anatomi huruf sehingga mampu dimasukan kedalam referensi lalu diterapkan dalam perancangan *typeface*.

3.1.2 Studi Referensi

Pada metode kali ini, dilakukannya studi referensi untuk meneliti hasil yang telah ada yang mampu menjadi sumber rujukan dalam perancangan *typeface*. Beberapa contoh *typefaces* untuk dijadikan

studi referensi telah diciptakan dengan adanya unsur adaptasi akan suatu arsitektur gedung ataupun lingkungan.

3.1.2.1 Glodok by Sudtipos

Display Typeface “Glodok” merupakan hasil kolaborasi *type designer* asal argentina bernama Ale “Sudtipos” Paul dengan *type designer* asal Indonesia bernama Novian Jonatan pada tahun 2020. Bentuk dan nama *typeface* ini terinspirasi dari Kota Tionghoa tua yang terletak di Jakarta yaitu Glodok.

Gaya *typeface* dari Glodok sangatlah berat dan tebal sehingga memberi efek jadul dan sangat menarik perhatian kepada audiens yang melihatnya. Walaupun begitu *typeface* ini berhasil mencerminkan suasana formal dan juga menyenangkan dalam bentuk *typeface*.



Glodok
is a display single
weight typeface.
The name comes
from the oldest
Chinatown in Jakarta
and also considered
the biggest
in Indonesia.

Gambar 3. 2 Glodok Typeface

Sumber: <https://www.behance.net/gallery/92469235/Glodok-Typeface>

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 3. 3 Glodok typeface

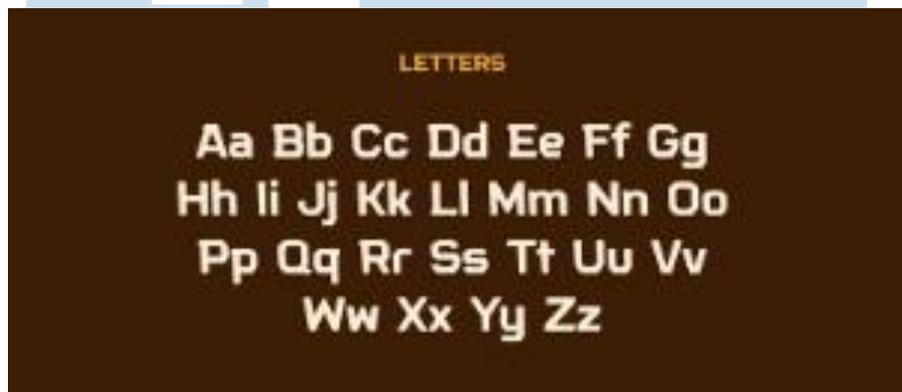
Sumber: <https://www.behance.net/gallery/92469235/Glodok-Typeface>

UMN

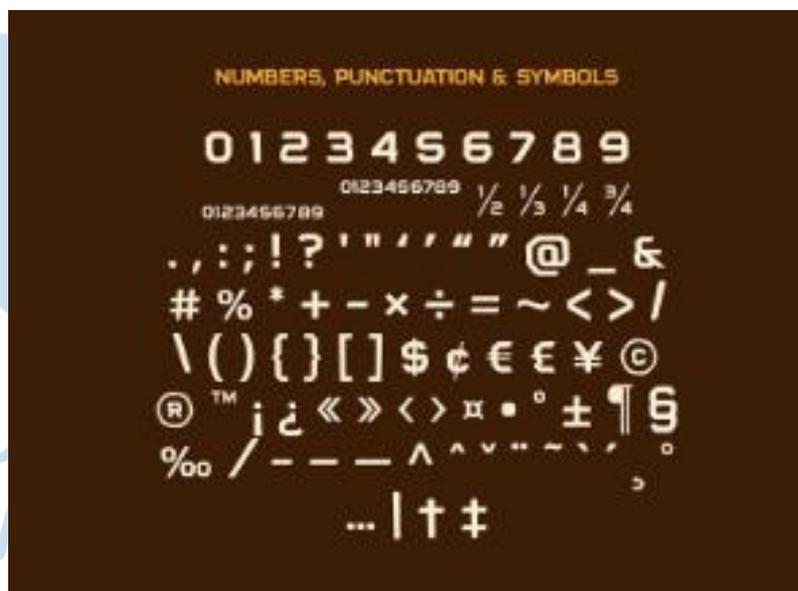
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

3.1.2.2 Baluarte oleh Tomas Castiglioni

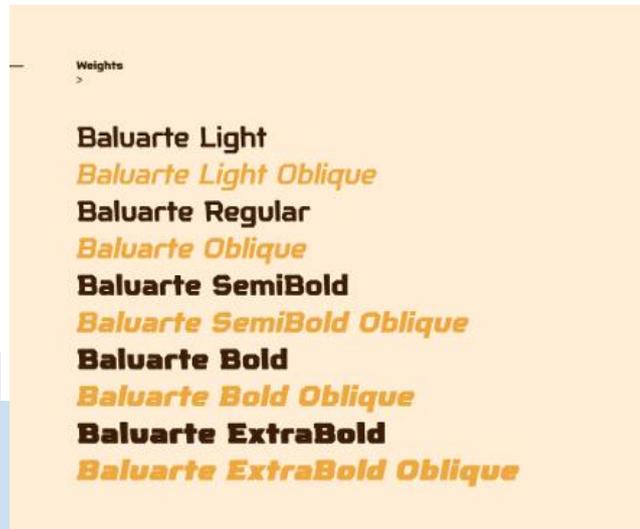
Display Typeface Kali ini mengambil inspirasi dari arsitektur benteng pertahanan dan gedung militer yang digunakan saat medan perang. Typeface ini menyajikan banyak variasi dalam ukuran dan juga beratnya. Masuk kedalam klasifikasi *slab serif* berkat bentuknya yang sangat tebal, berat dan memiliki *serif*. Walaupun Ukurannya yang terlihat besar dan tebal, *font* ini memiliki berbagai macam variasi sehingga mampu untuk digunakan untuk keperluan teks.



Gambar 3. 5 Baluarte Typeface



Gambar 3. 4 Baluarte Typeface



Gambar 3. 6 Baluarte Typeface

3.1.2.3 Bizantheum Modern Display oleh Aluyeah Studio

Bizantheum merupakan typeface karya Aluyeah Studio dimana typeface ini terinspirasi dari keindahan arsitektur era Byzantine. Display typeface masuk kedalam klasifikasi *Typeface Modern*, yang memiliki unsur yang terlihat pada bentuknya memiliki kontras ekstrim pada garisnya dan berbagai macam *hairlines* yang terlihat pada variasi huruf.



Gambar 3. 7 Bizantheum

3.2 Observasi

Observasi dilakukan dengan tujuan mengamati secara langsung arsitektur pada gedung Museum Bank Indonesia, dimana penulis mampu melihat detail secara efektif sehingga mampu memberi perspektif yang lebih luas dalam mencapai proses perancangan .

3.2.1 Eksterior

Memiliki desain arsitektur kuno zaman era penjajahan Belanda, gedung yang dahulunya disebut De Javasche Bank ini masuk kedalam kategori Arsitektur Neo-klasik. Hal ini didukung dengan rupa gedung yang identik dengan gaya arsitektur Eropa. Neo-klasik merupakan gaya arsitektur yang dikenal dengan rupa yang terjadi pengulangan seperti yang terlihat pada ornamen, penempatan jendela, pilar-pilar dan juga garis-garis yang mengelilingi pada gedung.



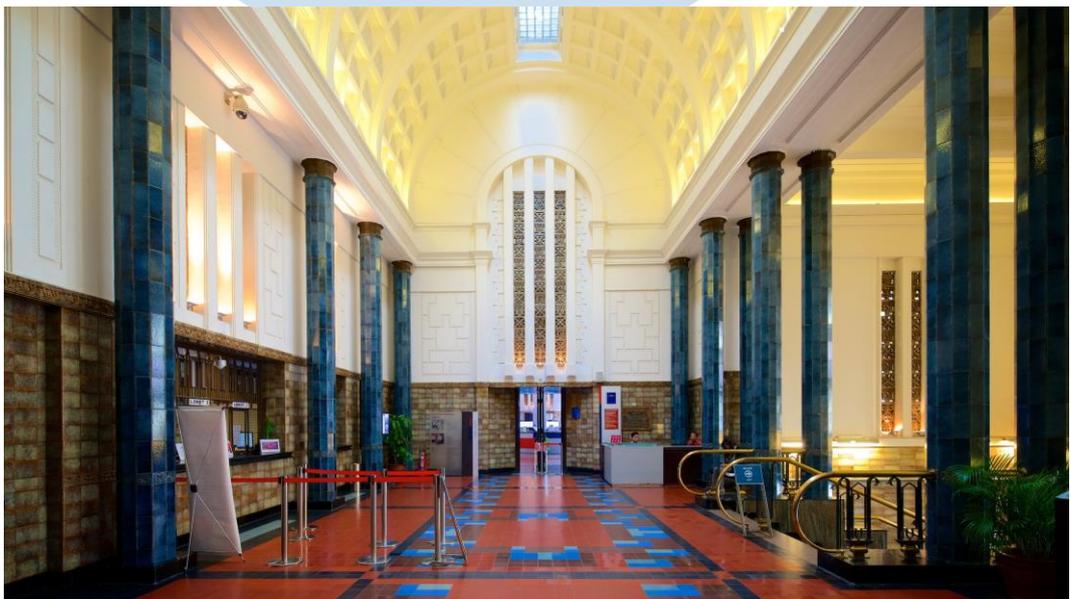
Gambar 3. 8 Ekterior Museum Bank Indonesia

Susunan dari gedung ini hampir menyerupai bidang persegi empat bila dilihat dari atas ataupun denah yang tersedia. Pada kesimpulan dari eksterior untuk gedung Museum Bank Indonesia adalah gaya dari gedung

tetap tidak berubah dari awal mula gedung ini didirikan pada tanggal 24 Januari 1828.

3.2.2 Interior

Gedung Museum Bank Indonesia memiliki dua lantai yang bisa diakses oleh pengunjung, tiap ruangan memiliki tujuan dan juga barang kuno yang bersejarah untuk ditampilkan kepada masyarakat umum. Berbeda dari eksterior gedung, Museum Bank Indonesia memiliki interior yang memiliki perpaduan dengan gaya modern dan juga kuno. Secara penyusunan gedung ini mampu memudahkan pengunjung yang hendak menyusuri tempat ini. Pada saat ini, Museum Bank Indonesia memiliki sekitar 7 ruangan yang bisa dikunjungi oleh masyarakat umum yang menyajikan berbagai macam aspek sejarah dari berkembangnya perbankan di Indonesia.



Gambar 3. 9 Interior Museum Bank Indonesia

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

3.3 Metode Perancangan

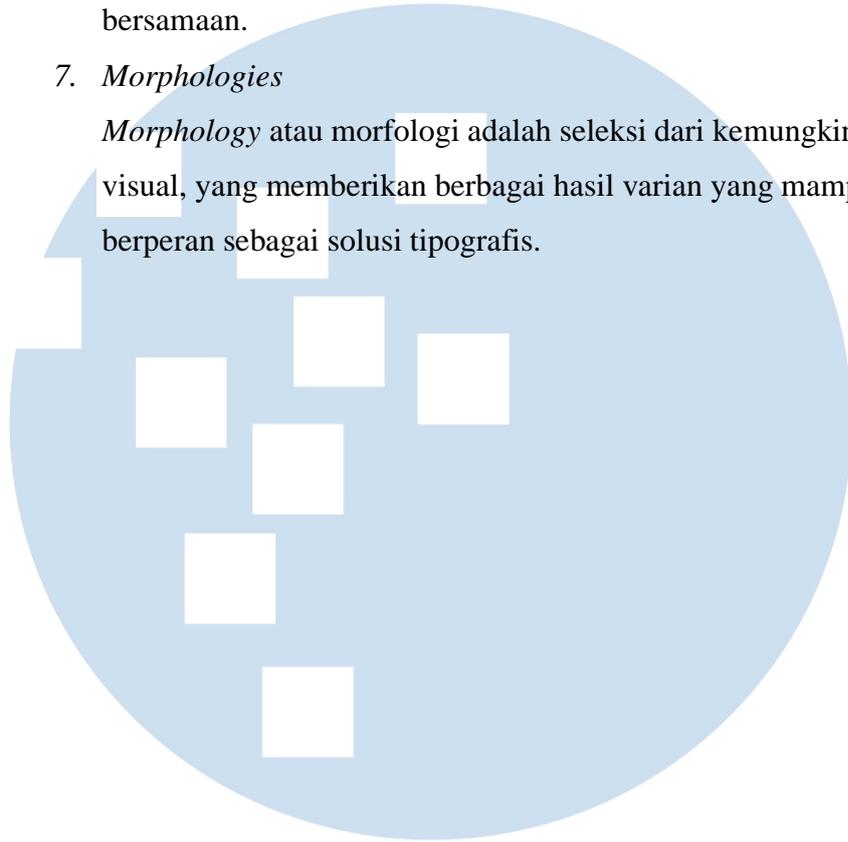
Perancangan ini menggunakan teori yang telah didasari oleh desainer Rob Carter (2015) yaitu terdapat beberapa prinsip proses untuk merancang rupa dari akan suatu bentuk tipografi. Beberapa dari tahapan tersebut bertujuan untuk menentukan secara pasti struktur dari *typeface* akan, sebagai berikut:

1. *Brainstorming*
Merupakan tahapan untuk menghasilkan ide sebanyak mungkin dan terbuka untuk berbagai ide baik hingga buruk, yang dimana bisa membuka kesempatan unik
2. *Mind mapping*
Mind mapping serupa brainstorming yang tidak linear dimana berproses dengan kata atau konsep pada intinya.
3. *Word lists and Interaction Matrix Structures.*
Tahap ini menjelaskan untuk membuat catatan dari berbagai kata-kata yang serupa dan kalimat deskriptif berhubungan dengan salah satu topik.
4. *Visual Notations and Comprehensives*
Idea yang masih ada di pikiran dan tidak diungkapkan secara visual akan memiliki dampak kecil dalam menlanjut proses perancangan.
5. *Metaphorical thinking*
metafora adalah subset dari analogi, suatu bentuk bahasa yang menyarankan bahwa sesuatu tampak, terdengar, atau berperilaku seperti sesuatu yang lain sehingga Metafora tipografi diperoleh melalui berbagai manipulasi sintaktik, termasuk yang berkaitan dengan spasi, posisi, urutan ritmis, dan warna.
6. *Typographic processes and the computer*
Menggunakan media digital seperti komputer sebagai alat, umumnya membuat desainer memiliki sistem pemecah masalah *hybrid*. Dengan menerapkan komputer sebagai alat desain harus memperhatikan berbagai manajemen data sehingga masuka

kedalam proses desain dan masalah desain dalam waktu bersamaan.

7. *Morphologies*

Morphology atau morfologi adalah seleksi dari kemungkinan visual, yang memberikan berbagai hasil varian yang mampu berperan sebagai solusi tipografis.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA