

BAB III

METODOLOGI PERANCANGAN

3.1 Subjek Perancangan

Berikut merupakan subjek perancangan *rejuvenating* identitas visual Museum Sepuluh Nopember:

1. Demografis

- a. Jenis Kelamin : Pria dan Wanita
- b. Usia : 19-24 tahun

Menurut Szymkowiak, et. al, (2021), terdapat perbedaan pada otak Gen Z, yaitu terletak pada kemampuan visual yang cenderung lebih berkembang. Selain itu, Gen Z memiliki rentang perhatian yang relatif lebih pendek yang disebabkan oleh tingginya penggunaan media digital. Menurut McSpadden (2015), rentang perhatian manusia semakin menurun dari 12 detik pada tahun 2000, menjadi menjadi delapan detik pada tahun 2013. Hal ini menunjukkan bahwa Gen Z yang tumbuh dengan papan *smartphone* dan media sosial cenderung menginginkan informasi dengan penyampaian secara langsung, singkat, dan cepat.

- c. Pendidikan : SMA, D3, S1
- d. SES : A-B

Menurut Maslow (2017, h.8-9), faktor yang memicu munculnya motivasi tiap individu untuk memenuhi kebutuhan adalah adanya dorongan untuk mencapai tingkat kebutuhan tertinggi. Akan tetapi, untuk mencapai tingkatan tersebut, mereka perlu memenuhi kebutuhan pada tingkat sebelumnya terlebih dahulu. Dalam hal ini, kelompok SES A-B pada umumnya telah mencapai tingkatan tertinggi dalam hierarki kebutuhan Maslow. Oleh karena itu, kelompok dengan SES A-B memiliki kecenderungan untuk mencoba hal-hal baru, eksplorasi terhadap seni, serta termotivasi untuk menciptakan inovasi.

2. Geografis : Wilayah Kota Surabaya dan sekitarnya

3. Psikografis

- a. Suka mendalami sejarah dari suatu peristiwa yang terjadi di masa lampau.
- b. Suka mengikuti perkembangan suatu hal yang diadaptasi dan dikembangkan agar tetap relevan dengan perkembangan zaman.
- c. Terbuka dan memiliki ketertarikan terhadap inovasi dan teknologi desain terbaru.

3.2 Metode dan Prosedur Perancangan

Metode dan prosedur yang digunakan dalam perancangan ini adalah *Designing Typefaces* yang dikemukakan oleh Bruce Willen dan Nollen Strals (2009). Dalam bukunya, *Designing Typefaces* memiliki sepuluh tahap dengan penjabaran sebagai berikut:

3.2.1 Behind a Face

Pada tahap awal, penulis perlu untuk menentukan ide dan konsep yang ingin digunakan dalam merancang sebuah fon. Untuk itu, penulis harus mempelajari dan memahami objek yang menjadi acuan dalam proses merancang terlebih dahulu, yaitu Museum Sepuluh Nopember. Untuk memperoleh pemahaman tersebut, penulis melakukan pengumpulan data dengan teknik wawancara edukator Museum Sepuluh Nopember untuk memperoleh data seputar latar belakang dan informasi mengenai arsitektur museum. Selain itu, penulis juga melakukan observasi dengan mengunjungi dan melihat secara langsung konsep arsitektur yang digunakan oleh Museum Sepuluh Nopember. Setelah memiliki data pendukung tersebut, penulis dapat memiliki gambaran terkait ide dan konsep yang akan dikembangkan.

3.2.2 Character Traits

Setelah menetapkan ide dan konsep dari perancangan fon, penulis kemudian mengkategorikan huruf-huruf tampilan serupa untuk memudahkan proses perancangan. Sebagai contoh, huruf *lowercase* b, d, p, dan q yang memiliki kesamaan pada bagian *counter*, *bowl*, *ascender*, atau *descender*.

3.2.3 Letterform Analysis

Selanjutnya penulis melakukan riset terkait fon terdahulu melalui studi eksisting dan studi referensi. Tahapan ini bertujuan untuk memahami sistem fon yang meliputi karakteristik, anatomi, dan bentuk suatu huruf. Selain itu, tahapan ini juga membantu penulis untuk menentukan teknik terbaik dalam mengadaptasi bentuk objek ke dalam rancangan fon.

3.2.4 Lowercase

Setelah memperoleh referensi dari karya rancangan fon terdahulu, penulis mulai merancang fon. Penulis menggunakan acuan yang memadukan huruf *lowercase* dan *uppercase* untuk memperoleh gambaran terkait ukuran, penentu anatomi, dan batas garis seperti *x-height*, *ascender*, *descender*, dan sebagainya yang akan digunakan dalam proses merancang fon secara keseluruhan. Akan tetapi, huruf *lowercase* akan menjadi fokus utama karena menjadi kumpulan karakter yang akan sering digunakan dalam penulisan kalimat.

3.2.5 Uppercase

Setelah menyelesaikan rancangan huruf *lowercase*, penulis melanjutkan pada kumpulan karakter *uppercase* yang memiliki proporsi lebih lebar dan tinggi dari karakter *lowercase*.

3.2.6 Numerals

Setelah menyelesaikan rancangan huruf *uppercase*, penulis melanjutkan pada kumpulan angka. Dalam penerapannya, terdapat dua tipe tampilan angka yang dapat digunakan. Tipe angka tersebut meliputi *Old Style* dan *Tubular & Lining Figures*. Keduanya memiliki perbedaan dalam penyajian tampilannya di atas garis. Tipe *Old Style* memiliki ketinggian yang bervariasi, baik mengikuti *ascender* atau *descender*. Sebaliknya, tampilan tipe angka *Tubular & Lining Figures* lebih konsisten dan sejajar dengan ketinggian huruf *uppercase*.

3.2.7 Punctuation and Accents

Setelah merancang huruf dan angka, penulis melanjutkan perancangan pada tanda baca dan aksen. Kumpulan tanda baca dan aksen

memiliki peran penting untuk menyampaikan maksud dalam kegiatan komunikasi.

3.2.8 Type Families

Pada tahap ini, perancangan *typeface* memiliki opsi untuk menghadirkan variasi atau keluarga dari fon dengan tujuan penyesuaian pada penggunaan dan kondisi yang berbeda.

3.2.9 Spacing and Kerning

Setelah semua karakter dirancang, penulis memasuki tahap penyesuaian interval huruf. Tahapan ini bertujuan untuk menciptakan keharmonisan antar huruf. Semua karakter meliputi *uppercase*, *lowercase*, *numerals*, *punctuation*, dan *accents* saling disesuaikan intervalnya sehingga memenuhi prinsip tipografi.

3.2.10 Setting Text

Tahap terakhir, penulis melakukan pengujian dengan menuliskan sebuah kalimat atau paragraf. Melalui tahapan ini, penulis dapat melihat secara keseluruhan apabila terdapat proporsi atau interval yang kurang sesuai.

3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan

Teknik yang digunakan dalam perancangan ini meliputi wawancara, observasi, studi eksisting, dan studi referensi, dengan tujuan untuk memperoleh wawasan dan data yang mendukung proses perancangan *typeface* hasil adaptasi arsitektur Museum Sepuluh Nopember.

3.3.1 Wawancara

Menurut Merriam (dalam Ardiansyah, et. al, 2023, h.2), wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan peneliti melalui interaksi langsung kepada partisipan, dengan tujuan memperoleh pemahaman terkait pengalaman, persepsi, dan pandangan mereka terhadap topik penelitian. Penulis melakukan pengumpulan data melalui wawancara sebagai sumber data primer dengan narasumber sebagai berikut :

A. Edukator Museum Sepuluh Nopember

Wawancara pertama dilakukan kepada Dinar Kautshar Ramadhona Lyons selaku edukator atau pemberi materi di Museum Sepuluh Nopember. Melalui wawancara ini, penulis bertujuan untuk memahami latar belakang Museum Sepuluh Nopember, seperti latar belakang, visi dan misi, tantangan, rencana yang dimiliki museum untuk masa mendatang, nilai yang ingin ditunjukkan, serta kesan yang ingin diciptakan oleh Museum Sepuluh Nopember. Daftar pertanyaan yang diajukan dalam wawancara kepada edukator Museum Sepuluh Nopember sebagai berikut:

Tabel 3.1 Daftar pertanyaan wawancara edukator Museum Sepuluh Nopember

Konteks	Pertanyaan
Latar Belakang	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apa isi dan tujuan didirikannya Museum Sepuluh Nopember? 2. Kapan dan di mana letak Museum Sepuluh Nopember? 3. Apa hubungannya Tugu Pahlawan dengan Museum Sepuluh Nopember? 4. Apa visi, misi, dan nilai yang dimiliki oleh Museum Sepuluh Nopember selama ini? 5. Siapa yang menjadi target pengunjung Museum Sepuluh Nopember? 6. Siapa yang menjadi kompetitor museum selama ini?
Arsitektur	<ol style="list-style-type: none"> 7. Dari awal berdirinya museum, apakah sedari awal sudah memiliki desain seperti saat ini,

	<p>atau sudah mengalami renovasi?</p> <p>8. Apa alasan dibalik Museum Sepuluh Nopember yang terletak di bawah permukaan tanah dan hanya terlihat atap yang berbentuk limas? bukan di atas permukaan tanah?</p> <p>9. Museum Sepuluh Nopember memiliki tampilan yang didominasi dengan bentuk segitiga atau limas, apa yang menjadi referensi dan inspirasi dari pembentukan konsep arsitektur tersebut?</p> <p>10. Apa filosofi dibalik pemilihan bentuk segitiga atau limas yang digunakan dalam mayoritas desain bangunan atau arsitektur Museum Sepuluh Nopember?</p> <p>11. Bagaimana hubungan filosofis antara arsitektur Museum Sepuluh Nopember dengan Tugu Pahlawan yang telah lebih dulu berdiri?</p> <p>12. Secara keseluruhan apa konsep dari bentuk arsitektur Museum Sepuluh Nopember?</p>
Museum	<p>13. Apa yang menjadi tantangan museum selama ini?</p>

	<p>14. Upaya apa yang telah dilakukan museum agar mampu tetap relevan dengan perkembangan zaman?</p> <p>15. Rencana apa yang disiapkan untuk menghadapi masa mendatang agar tetap relevan?</p> <p>16. Pesan atau karakteristik yang ingin ditampilkan dan ditekankan oleh Museum Sepuluh Nopember melalui perancangan <i>typeface</i> agar sesuai dengan visi, misi, citra dan peran museum untuk tetap relevan di masa dan generasi mendatang?</p>
--	---

Berdasarkan wawancara tersebut, penulis memperoleh data yang mendukung perancangan *typeface* hasil adaptasi Museum Sepuluh Nopember. Hal ini meliputi informasi seputar museum, kriteria dan jumlah pengunjung, hingga karakteristik yang ingin direpresentasikan oleh Museum Sepuluh Nopember

3.3.2 Observasi

Menurut Ardiansyah et al. (2023, h.4), observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan peneliti melalui pengamatan secara langsung terhadap partisipan dan situasi terkait fenomena penelitian. Dalam teknik observasi, penulis mengunjungi Museum Sepuluh Nopember untuk mengamati dan memahami secara detail tampilan arsitektur dari sisi ekterior dan interior. Selain itu, penulis juga mengamati hal-hal yang bisa menjadi tempat untuk mengaplikasikan hasil perancangan *typeface* di Museum Sepuluh

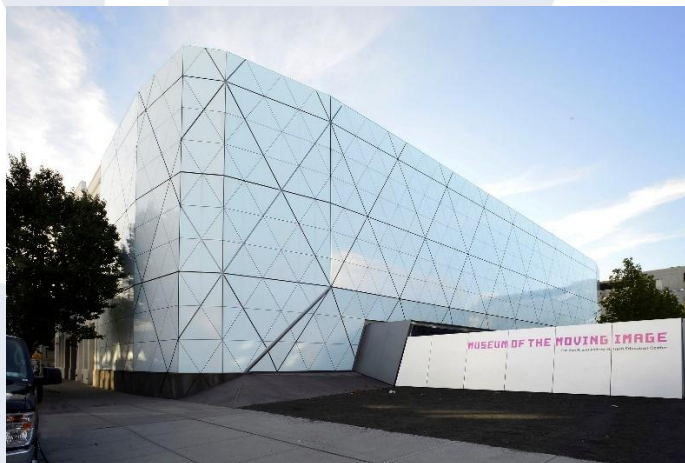
Nopember. Hasil pengamatan kemudian didokumentasi melalui foto untuk dianalisis lebih lanjut.

3.3.3 Studi Eksisting

Penulis juga memperluas wawasan dengan melakukan studi referensi melalui *typeface*

3.3.3.1 Museum of The Moving Image oleh Karlsson Wilker

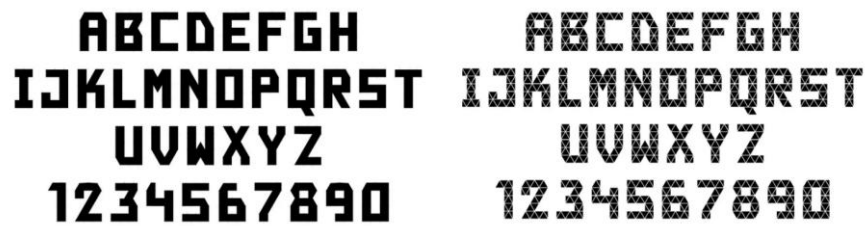
Museum of the Moving Image merupakan sebuah museum yang berlokasi di komplek studio film Astoria, Amerika Serikat. Museum tersebut menjadi institusi pertama yang secara eksklusif didedikasikan untuk seni film dan media. Karlsson Wilker dipercayakan untuk melakukan *rebranding* Museum of the Moving Image dengan mengadaptasi konsep arsitektur ke dalam sebuah *typeface*.



Gambar 3.1 Arsitektur Museum of The Moving Image

Sumber : <https://archello.s3.eu-central-1.amazonaws.com/images/2019/05/02...>

Museum of The Moving Image memiliki keunikan yang terletak pada arsitektur bangunannya, yaitu fasad berpola segitiga tipis yang dipasang pada struktur penyangga di bawahnya. Bentuk tersebut kemudian menjadi ide awal dari pengembangan *typeface* dan diimplementasikan pada berbagai media, seperti logo museum, *wayfinding* atau penunjuk arah, teks untuk koleksi pameran, hingga *merchandise*.



Gambar 3.2 *Typeface* dari arsitektur Museum of The Moving Image
 Sumber : https://karlssonwilker.com/_next/image?url=https%3A%2F%2Fkarlssonwilker...

Typeface untuk Museum of The Moving Image memiliki tingkat ketebalan *bold* dan proporsi normal atau *regular*. Hal ini sesuai dengan fungsi *typeface* yang ditujukan untuk keperluan sebagai *headline* atau *display*. Spesifikasi tersebut memungkinkan *typeface* untuk memiliki tingkat keterbacaan yang baik, meskipun dibaca dari jarak yang cukup jauh. Secara tampilan keseluruhan, *typeface* dari Museum of The Moving Image tidak terlalu menonjolkan bentuk segitiga yang dimiliki oleh arsitektur bangunan. Hanya saja terdapat beberapa bagian dari huruf yang diambil dari arsitektur Museum of The Moving Image. Hal ini terlihat pada beberapa huruf, seperti A, B, D, dan R. Akan tetapi, bentuk penyusun yang terinspirasi dari wujud arsitektur apabila tiap huruf ditampilkan dalam bentuk segitiga-segitiga kecil secara penuh.

3.3.4 Studi Referensi

Penulis juga memperluas wawasan dengan melakukan studi referensi melalui *typeface* yang telah ada sebelumnya, sehingga penulis dapat memperluas referensi dan wawasan terkait perancangan *typeface*. Beberapa referensi yang digunakan sebagai berikut:

3.3.4.1 NeoJengki Typeface oleh Dimas F. dan Fitra Dwifani

NeoJengki merupakan sebuah *typeface* yang berakar dari semangat arsitektur Jengki dan tampilan papan nama toko *vintage* yang berada di Malang, Jawa Timur. *Typeface* NeoJengki dirancang oleh Dimas Fakhruddin dan Fitra Dwifani sebagai huruf *display* pada tahun 2020 untuk proyek dokumentasi komunitas *Lettering* Malang dalam rangka melestarikan papan nama lama di Kota Malang.

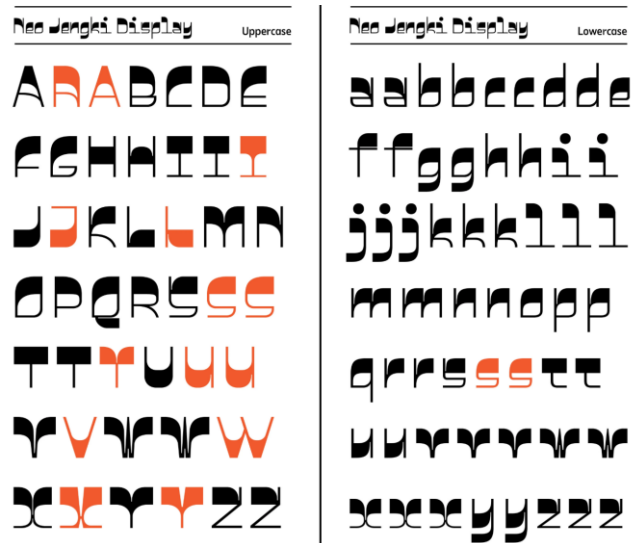


Gambar 3.3 Gaya arsitektur Jengki

Sumber : <https://student-activity.binus.ac.id/himars/wp-content/uploads/sites/3...>

Gaya jengki merupakan salah satu gaya arsitektur yang dimiliki Indonesia dan berkembang sekitar tahun 1950-1960. Gaya arsitektur jengki merupakan salah satu gerakan dalam bidang arsitektur yang bertujuan untuk menghilangkan pengaruh dari pemerintah kolonial. Sehingga, gaya arsitektur jengki dikenal sebagai representasi dari kemerdekaan atau anti kolonial dalam dunia arsitektur. Secara arsitektur, gaya jengki memiliki keunikan yang terletak pada bagian atap dan dindingnya. Kedua elemen tersebut divariasi sehingga tampak seperti bentuk segi lima. Selain itu, atap-atapnya yang berbentuk asimetris, sehingga meyerupai bentuk pelana, disebabkan oleh perbedaan antara panjang dari kedua bagian atap.

Keunikan arsitektur tersebut kemudian menjadi inspirasi untuk mengadaptasi gaya jengki ke dalam wujud *typeface* bernama NeoJengki. *Typeface* NeoJengki menyediakan beberapa variasi, baik dari segi kegunaan, maupun tampilan. *Typeface* NeoJengki memiliki variasi tampilan yang dapat digunakan sebagai *headline* atau *display*, dan sebagai *bodytext*. Selain itu, *typeface* NeoJengki juga hadir dalam beberapa variasi melalui *type family*, yaitu *extra light*, *regular*, *semi bold*, dan *black*.



Gambar 3.4 *Typeface* NeoJengki

Sumber : <https://www.behance.net/gallery/223099697/Neo-Jengki-Vernacular...>

Secara tampilan keseluruhan, *typeface* NeoJengki memiliki identitas yang kuat sebagai hasil adaptasi arsitektur jengki. Hal ini terlihat pada beberapa bagian huruf, khususnya di sisi atas yang terlihat lebih besar dan lebar seperti sayap. Hal ini juga dapat ditemukan pada penerapan model atap arsitektur jengki.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA