

PERANCANGAN TYPEFACE EKSPERIMENTAL BERDASARKAN PERUBAHAN GAYA VISUAL DI KOTA BANDUNG

Farisal Asyrof¹, Syarip Hidayat², Idhar Resmadi³

¹²³Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Telkom Jl. Telekomunikasi No. 01,

Terusan Buah Batu, Bandung, Indonesia

¹farisalasyrof@student.telkomuniversity.ac.id, ²syarip@telkomuniversity.ac.id,

³idharresmadi@telkomuniversity.ac.id

Abstrak: Kota Bandung mengalami dua babak gaya visual yang berbeda namun sangat berpengaruh hingga saat ini, yaitu era kolonial dan subkultur. Pada era kolonial kota Bandung sangat di dorong kuat oleh peng gayaan barat, namun ada pula penggabungan gaya barat dan lokal atau eklektik. Pada tahun 90-an subkultur di kota Bandung sangat masif pergerakannya, hal tersebut ditandai dengan menjamurnya distro pada busana, zine pada media literasi, dan musik bawah tanah. Penggunaan *typeface* pada kedua babak tersebut pun dapat memberikan nilai peradaban yang pernah ada di kota Bandung hingga saat ini. Sangat disayangkan saat ini kedua babak gaya visual yang berpengaruh besar terhadap kota Bandung tersebut kurang terekplorasi saat ini. Dengan adanya *typeface* eksperimental ini diharapkan dapat mengeksplorasi kedua babak gaya visual tersebut sebagai acuan dalam perancangannya serta dapat meningkatkan eksistensi gaya visual tersebut pada masyarakat kota Bandung.

Kata Kunci : *Bandung, Kolonial, Subkultur, Typeface.*

Farisal Asyrof merupakan mahasiswa S1 (S.Ds) studi Desain Komunikasi Visual di Universitas Telkom, Bandung. Syarip Hidayat dan Idhar Resmadi. merupakan dosen Desain Komunikasi Visual di Universitas Telkom, Bandung.

Abstract: *The city of Bandung has experienced two distinct but very influential stages of the visual style to this day, namely the colonial and subcultural era. In the colonial era the city of Bandung was strongly driven by western styles, but there was also a combination of western and local or eclectic styles. In the 90s, the subculture in Bandung had a very massive movement, this was with the proliferation of distribution outlet in fashion, zines in literacy media, and underground music. The use of fonts in both stages can provide values for the civilization that has existed in the city of Bandung to date. It is very showing that the two stages of visual style that have a big influence on the city of Bandung are currently not being explored. With this experimental face type, it is hoped that the two visual styles can be explored as a reference in the design and can improve the existence of this visual style in the people of Bandung.*

Keywords: *Bandung, Colonial, Subculture, Typeface.*

PENDAHULUAN

Sejak era kolonial, Kota Bandung dipengaruhi oleh banyaknya perubahan gaya visual. Bandung merupakan titik lebur perilaku, norma, dan praktik sosial-budaya sehingga hal tersebut membawa banyak perubahan dalam kehidupan masyarakat Kota Bandung. Saat ini, Kota Bandung sangat cocok dikatakan kota Kosmpolitan karena banyaknya pengaruh budaya barat yang dijadikan penduduknya sebagai budaya dalam berkehidupan dan cara berpikir internasional. Oleh karena itu, saat ini masyarakat Kota Bandung sudah tidak bisa dikatakan relevan dengan kata kolonial. Beriringan dengan perubahan zaman dan kultur-budaya, generasi pada saat ini sangat kental dengan kebudayaan barat yang dianut pada keseharian mereka.

Wajah Kota Bandung saat ini sudah begitu terlihat modern dengan banyaknya pengaruh pengayaan barat. Gedung-gedung tinggi, gaya arsitektur modern, dan

fasilitas umum kota yang mengacu kearah penggayaan barat. Tetapi di beberapa sudut kota di Bandung, kita tetap dapat merasakan atau bernostalgia bahwa Kota Bandung merupakan kota bekas jajahan kolonial Belanda.

Salah satu cara untuk mengidentifikasi gaya visual di kota Bandung untuk mengingat kembali bahwa wajah asli kota Bandung merupakan kota bekas jajahan kolonial adalah melihat arsitektur bangunan-bangunan *heritage* yang tersisa saat ini, salah satu gaya tersebut adalah gaya eklektik. Penggayaan eklektik pada pendekatan arsitektur bangunan di kota Bandung umumnya berkiblat ke berbagai langgam yang telah ada pada masa itu, namun yang paling marak di jumpai adalah langgam *Art Deco*. Di kota Bandung beberapa bangunan dengan gaya konstruksi eropa kerap kali disilangkan dengan model bangunan tropis nusantara. Sebagai contoh adalah aula barat-timur ITB dan gedung sate, kedua bangunan tersebut merupakan bukti jelas kesuksesan perkawinan arsitektur barat dan timur. Hal tersebut dapat dijadikan langgam baru yang mampu memberi makna terhadap estetika visual pada bidang arsitektur. Banyak pula bangunan-bangunan berlanggam *Art Deco* pada saat itu yang digabungkan dengan gaya tropis lokal, hal tersebut paling mudah dilihat jika kita melihat bentuk bangunan eklektik ini yang sangat kental dengan *Art Deco* yang seharusnya memiliki atap datar namun bangunan ini atapnya berbentuk segitiga atau trapesium sama kaki dengan wajah gaya barat tersebut.

Seiring berjalannya waktu sebagai kota titik lebur budaya, Bandung mengalami perubahan gaya visual pada tahun 1990. Hal tersebut begitu terasa kuat ditandai oleh munculnya anak-anak muda yang memiliki gaya yang unik dan berbeda pada praktik budaya utama. Perubahan gaya tersebut dipengaruhi kuat oleh masuknya subkultur ke kota Bandung. Brent Luvaas (2012) mengatakan bahwa anak muda Indonesia saat itu mengadopsi kultur-budaya barat dan menerapkannya menjadi praktik produksi budaya.

Menurut Idhar Resmadi selaku pengamat musik dan subkultur di kota Bandung, pada era 1990-an pengaruh budaya subkultur di Kota Bandung sudah sangat terasa dan beragam. Mulai dari *fashion*, media literasi, dan musik. Subkultur dapat diidentifikasi melalui gaya visualnya, mulai dari cara berpakaian ataupun atribut yang digunakan. Contoh mudah mengidentifikasi pelaku subkultur adalah melihat tampilan anak *punk* yang identik dengan potongan rambut *mowhak* (rambut yang mendongkakan ke arah atas), jaket *denim* dengan berbagai bordir grup musik idola, sepatu *boots*, dan *piercing*. Menurut mereka identitas yang kuat tersebut merupakan identitas atau semangat *punk* yang melambangkan perlawanan, anarkisme, dan anti kemapanan.

Subkultur di kota Bandung memiliki masa kejayaan sendiri pada tahun 1990-an. Hal tersebut ditandai dengan munculnya distro di bidang *fashion*, *zine* sebagai media literasi, dan acara musik Hullaballo, Gorong-Gorong, Punk Rock Party, dan Bandung Minoritas yang seluruhnya dilaksanakan di GOR Saparua merupakan acara terpopuler pada masa itu. Gaya visual subkultur sangat terasa dikarenakan meningkatnya atensi pada masyarakat terhadap subkultur tersebut. Dikarenakan membengkaknya atensi tersebut, terciptalah gaya visual pada kota Bandung dengan sendirinya melalui para pelaku ataupun kelompok subkultur yang ada pada masa itu.

Pada kedua babak gaya visual tersebut, sangat erat kaitannya dengan penggunaan *typeface*. Pada era kolonial di kota Bandung, hampir seluruh gedung-gedung penting saat itu seperti pusat pemerintahan atau tempat hiburan memiliki nama gedung pada bangunannya, umumnya gedung-gedung tersebut menggunakan huruf *sans-serif* sebagai tanda atau nama gedung. Pada era subkultur pun penggunaan *typeface* dapat sekaligus merepresentasikan berbagai macam subkultur yang ada. Hal tersebut membuktikan bahwa *typeface* mampu memberikan informasi tentang adanya peradaban dari masa ke masa pada suatu kota.

Sangat disayangkan, saat ini perkembangan gaya visual pada pendekatan *typeface* berdasarkan perubahan gaya visual di kota Bandung kurang tereksplorasi.

Dengan bermodalkan aset gaya visual era kolonial dan subkultur di kota Bandung, perancangan ini diharapkan bisa menjadi suatu *typeface* yang mampu meningkatkan eksistensi kedua babak gaya visual tersebut.

KAJIAN TEORI

Desain komunikasi visual adalah ilmu yang mempelajari konsep komunikasi dan ungkapan daya kreatif yang diterapkan ke media komunikasi visual dengan cara mengolah elemen desain seperti gambar, huruf, komposisi, layout, dan audio visual untuk khalayak sasaran yang dituju (Tinarbuko, 2015). Menurut Kusrianto, Unsur yang dibutuhkan untuk mewujudkan tampilan visual yaitu (Kusrianto, 2007) bentuk, bidang, garis, ruang, warna, titik, dan tekstur.

Tipografi merupakan properti serta representasi visual dari suatu bentuk komunikasi verbal yang efektif dan pokok. Fungsi dari tipografi adalah menyampaikan informasi berupa teks secara jelas dan tepat (Sihombing, 2015).

Menurut Ambrose, G. dan Harris, P. (2005). *Basics Design 02: Layout* adalah merupakan pengaturan elemen desain yang berkaitan antara bidang dan ruang di mana elemen tersebut terletak, dan keserasian tampilan keseluruhan dari segi estetis. Tujuan layout untuk menampilkan elemen visual ataupun tekstual yang yang dikomunikasikan dengan teratur dan dapat dipahami oleh pembaca secara langsung dan jelas.

Warna menurut Sanyoto, S. E. (2005). *Dasar-dasar Tata Rupa dan Desain* ia mengemukakan bahwa warna secara objektif/fisik adalah sifat cahaya yang dipancarkan, atau secara subyektif/psikologis merupakan bagian dari pengalaman indera penglihatan. Warna memiliki peran penting pada perancangan dikarenakan

setiap warna memiliki arti dan karakter sendiri. Warna juga dapat memberi dampak psikologis pada audiensnya.

Salah satu metode yang dapat mendorong kreativitas dalam *problem-solving* adalah model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS). Metode CPS sendiri diperkenalkan oleh Alex Osborn pada 1953, salah satunya adalah teknik SCAMPER.

Menurut Nemiro (2004) Osborn sendiri menambahkan *checklist question* dalam metode *brainstorming* sebagai stimulus otak untuk menghasilkan berbagai ide baru. Tahapan yang terdapat pada teknik SCAMPER meliputi *substitute* (mengganti), *combine* (menggabungkan), *adapt* (adaptasi), *modify* (modifikasi), *put to another use* (menggunakan fungsi lain), *eliminate* (menghapus), dan *rearrange* (Menyusun kembali).

Eksperimentasi terhadap tipografi berdasarkan studi yang telah dilakukan, bukan suatu yang harus berlandaskan teori dan mengikuti aturan, melainkan harus memiliki alasan masuk akal mengapa hasil eksperimentasi tersebut fungsional. Ketika hasil eksperimentasi berfungsi dengan baik, maka hasil eksperimen tersebut dapat diaplikasikan, dan disitulah sebuah desain dapat bekerja.

Menurut Sugiyono (2013) *pre-experimental designs* merupakan eksperimen sungguh-sungguh karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel independen. Hasil eksperimen yang merupakan variabel independen tersebut bukan semata-mata dipengaruhi oleh variabel independen. Hal ini terjadi karena tidak adanya variabel kontrol dan sampel tidak dipilih secara random. Macam bentuk *pre-experiment designs* adalah *one shot case study* dan *pretest – posttest design*.

Menurut AW, Suranto (2010). Media cetak adalah segala barang cetak yang digunakan sebagai alat penyampaian pesan seperti yang telah dikatakan sebelumnya macam-macam media cetak pada umumnya.

Resmadi (2008) mengungkapkan label dibagi menjadi dua yaitu major label yang menguasai pasar arus utama dan indie label.

Perancangan identitas visual menggunakan prinsip dan elemen-elemen desain berupa bentuk, warna, ilustrasi, tipografi, dan layout. (Hidayat, 2017)

METODE PENELITIAN

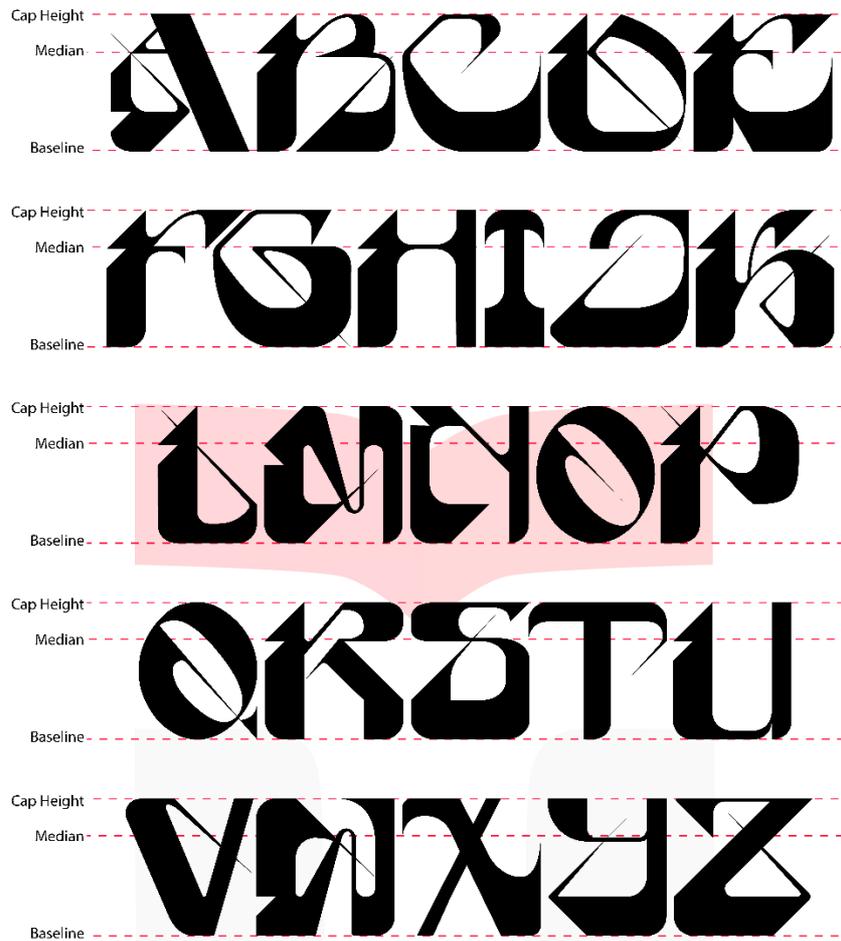
Penelitian ini memiliki tujuan yaitu merancang eksperimental *typeface* yang dapat merepresentasikan adanya perubahan gaya visual di kota Bandung dari masa ke masa dan bertujuan meningkatkan eksistensi gaya visual tersebut pada masa kini. Khalayak sasaran rancangan ini ditunjukkan kepada audiens yang memiliki rentang usia diantara 17 – 25 tahun khususnya mereka mahasiswa dan pelaku desain grafis. Rentang usia tersebut di pilih karena pada usia tersebut merupakan remaja menuju dewasa yang ingin mengetahui banyak hal dan sadar akan isu sekitar. Proses perancangan eksperimental *typeface* ini dilakukan dari bulan September hingga Desember 2020. Metode pengumpulan data pada perancangan ini adalah observasi dan studi pustaka, sedangkan metode perancangan yang digunakan adalah eksperimental dengan metode *pre-experimental designs* yang dimana perlakuan pada metode tersebut menggunakan metode SCAMPER. Proses eksperimentasi ini dimulai dari pembagian dua babak gaya visual yang pernah ada di kota Bandng yaitu era kolonial dan subkultur yang memiliki masa kejayaan nya masing masing pada kala itu yang sangat erat dengan kota Bandung hingga saat ini. Awal proses eksperimentasi ini adalah memilih Gedung Pensil sebagai acuan untuk menemukan bentuk dasar huruf eksperimental yang akan dirancang. Gedung Pensil dipilih karena gedung tersebut merupakan salah satu peninggalan gaya visual era kolonial di kota Bandung yang saat ini jumlahnya tidak banyak adanya, gedung tersebut memiliki gaya eklektik dengan langgam *Art Deco* yang dipadukan dengan gaya tropis lokal. Setelah mendapatkan bentuk dasar huruf menggunakan metode *one-shot case study* dan *pretest-posttest designs* dengan

perlakuan menggunakan metode SCAMPER di dalamnya, hasil bentuk dasar huruf eksperimental tersebut akan dipadukan dengan kata kunci gaya visual subkultur yang *anti-mainstream*. *Anti-mainstream* pada gaya visual subkultur ini di representasikan dengan garis runcing diagonal yang melawan arah yang kembali digabungkan dengan bentuk dasar huruf eksperimentasi sebelumnya menggunakan metode *pretest-posttest designs* yang kemudian di analisa. Pada akhirnya, eksperimental typeface ini dirasa siap setelah mendapatkan hasil analisa yang paling tepat.

HASIL

Dalam rancangan ini, eksperimental *typeface* ini memiliki konsep pesan dengan tujuan memperkenalkan kembali gaya visual era kolonial dan subkultur pada eranya kala itu yang *anti-mainstream*, futuristik, dan dekoratif. Karya eksperimental ini di presentasikan kedalam media pendukung utama yaitu poster yang diharapkan dapat menarik perhatian calon audiens dan dapat dijadikan salah satu opsional sebagai *typeface* yang dapat digunakan masyarakat untuk meningkatkan kembali eksistensi gaya visual yang pernah ada dan sangat berpengaruh untuk kota Bandung. Rancangan ini sendiri diberikan nama "*Revoltype*".

Media utama hasil perancangan ini sendiri adalah eksperimental *typeface* itu sendiri. Perancangan ini hanya tersedia dalam *uppercase* atau huruf besar yang terdiri dari seluruh alfabet huruf. Media utama ini dibantu dengan media pendukung berupa poster sebagai media pendukung utama yang akan digunakan untuk menarik perhatian calon audiens, unggahan media sosial yang dapat menyebar luaskan adanya eksperimental *typeface* ini, dan bifold banner yang memiliki tujuan untuk memberikan kejelasan proses eksperimentasi kepada audiens.



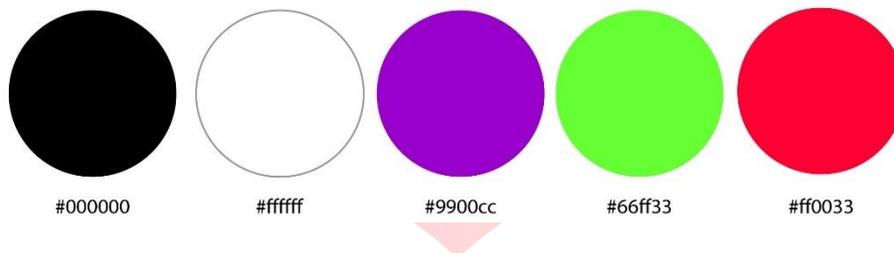
Gambar 1. Media utama "Revoltype"

Sumber: Farisal Asyrof

Berikut merupakan hasil rancangan "Revoltype", rancangan ini merupakan hasil eksperimental bentuk dengan proses *pre-experimental designs* dari masing-masing anatomi huruf dengan mengadaptasi bentuk bangunan eklektik *Art Deco* sebagai bentuk dasar huruf yang kemudian di modifikasi bentuk dari setiap anatomi hurufnya menggunakan SCAMPER dengan adanya pengurangan, penambahan, dan kombinasi sehingga menciptakan kesan huruf dekoratif yang *playful*. Setelah didapatkannya bentuk dasar huruf, kemudian di kombinasikan dengan eksperimentasi bentuk dari kata

kunci subkultur yang anti-*mainstream* dan melawan. Anti-*mainstream* sendiri di visualisasikan dengan bentuk garis tajam yang melawan bentuk dan menusuk diagonal.

Pada media pendukung, ada beberapa konsep visual yang digunakan yaitu adalah warna, *typeface* pendukung, dan *layout*. Berikut merupakan warna yang digunakan pada media pendukung dengan warna-warna yang cerah futuristik yang menandakan adanya suatu kebaruan yang memiliki nilai masa depan.



Gambar 2. Warna yang Digunakan media pendukung

Sumber: Farisal Asyrof

Huruf pendukung yang digunakan pada perancangan ini adalah Opposite. *Typeface* tersebut dipilih karena dirasa cocok karena memiliki kontras antara tebal dan tipisnya *typeface* tersebut yang selaras dengan media utama. *Typeface* ini digunakan pada media pendukung Revoltype.

OPPOSIT

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp
Qq Ww Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz

1234567890

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp
Qq Ww Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz

1234567890

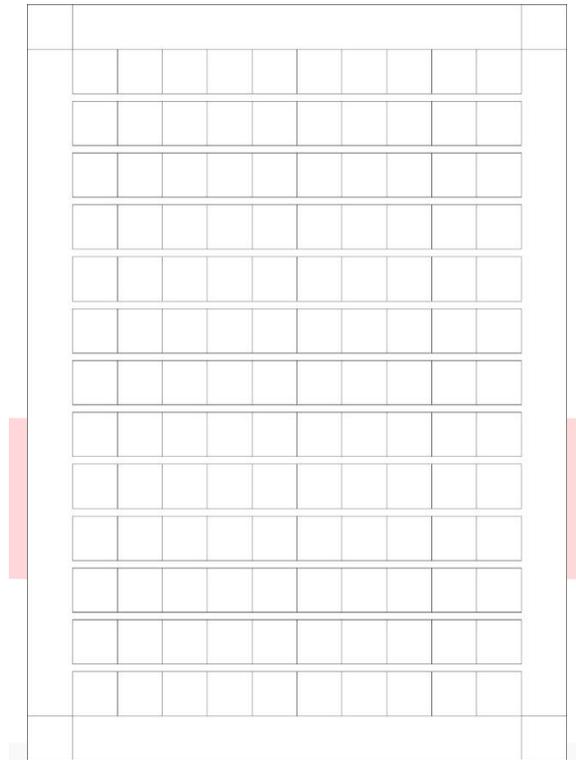
Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp
Qq Ww Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz

1234567890

Gambar 3. *Typeface* yang digunakan media pendukung

Sumber: Farisal Asyrof

Layout atau sistem tata letak yang digunakan pada media pendukung adalah *modular grid*. *Modular grid* dipilih karena sistem tata letak tersebut sangat leluasa digunakan dan *modular grid* sendiri merupakan sistem tata letak yang paling kompleks.



Gambar 4. Sistem tata letak *modular grid*

Sumber: Farisal Asyrof

Media pendukung pada perancangan ini meliputi poster, unggahan media sosial, dan bifold banner. Media pendukung tersebut dipilih dengan tujuan utama yaitu memberi daya tarik dan memberi kejut visual kepada calon audiens.



Gambar 5. Media pendukung poster Revolttype

Sumber: Farisal Asyrof



Gambar 6. Unggahan media sosial Instagram

Sumber: Farisal Asyrof

dengan *treatment* atau perlakuan menggunakan metode SCAMPER. Bentuk dasar huruf berhasil didapatkan melalui adaptasi dan modifikasi pada bangunan eklektik *Art Deco* yang kemudian digabungkan dengan hasil eksperimentasi kata kunci anti-*mainstream* pada subkultur. Perancangan ini diharapkan mampu untuk kembali meningkatkan eksistensi kedua babak gaya visual yang berpengaruh pada kota Bandung tersebut.

REFERENSI

- Abercrombie, S. (1984). *Architecture As Art: An Esthetic Analysis by Stanley*. USA: Harper & Row.
- Ambrose, G., & Harris, P. (2005). *Typhography*. UK: Ava Publishing Sa.
- AW, S. (2010). *Komunikasi Sosial Budaya*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Brake, M.,. (2009). *The Sociology of Youth Culture and Youth Subculutres: Sex and Drugs and Rock 'n' Roll*. The Univesity of Michigan: Routledge & Paul.
- Carter, R., Day, B., & Meggs, P. B. (1985). *Typographic Design: Form and Communication*. John Wiley & Sons.
- E, N. J. (2004). *Creativity in Virtual Teams: Key Components for Succes*. USA: Pfeiffer.
- Hidayat, S. (2017). Penerapan Identitas Visual Pada Media Promosi Website Wisata Kerajinan Rajapolah. *Demandia*.
- Kusrianto, A. (2007). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: ANDI Yogyakarta.
- Luvaas, B. (2012). *DIY Style: Fashion, Music and Global Digital Cultures*. Berg Pubishers.
- Resmadi, I. (2008). *Music Record Indie Label*. Bandung: Mizan.
- Sanyoto, S. E. (2005). *Dasar-Dasar Tata Rupa dan Desain*. Yogyakarta: DGI Bookstore.
- Sihombing, D. (2015). *Tipografi dalam Desain Grafis*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Tinarbuko, S. (2015). *Dekave: Desain Komunikasi Visual Penanda Zaman Masyarakat Global*. Yogyakarta: CAPS.

Sumber lain:

Creativebloq.com

Medium.com

