

Penerapan Elemen Tipografi Pada Desain Logo Karya Mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Rupa dalam Kuliah Desain Komunikasi Visual

I Gusti Made Budiarta, Ni Nyoman Sri Witari, Langen Bronto Sutrisno

Jurusan Seni dan Desain
Universitas Pendidikan Ganesha
Singaraja, Indonesia

e-mail: made.budiarta@undiksha.ac.id

Abstrak

Penerapan elemen tipografi pada desain logo yang dirancang mahasiswa Prodi Pendidikan Seni Rupa – Undiksha secara khusus penelitian difokuskan pengidentifikasian jenis font/huruf dan faktor-faktor yang mempengaruhi pemilihan dan penggunaan font/ huruf. Penelitian ini dilakukan terhadap 18 orang mahasiswa Prodi Pendidikan Seni Rupa – Undiksha semester V Tahun Ajar 2022/2023 yang mengikuti perkuliahan Desain Komunikasi Visual. Penelitian dilakukan dengan menggunakan metode kualitatif dan dianalisis menggunakan interaktif model Miles and Huberman (1992). Penelitian ini menghasilkan antara lain: 1). Jenis Font/Huruf yang digunakan pada desain logo karya mahasiswa dikelompokkan menjadi 3 jenis font/ huruf. Ketiga kelompok jenis font tersebut adalah *Serif*, *Sans Serif* dan *Script*. 2). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi pemilihan dan penggunaan font/huruf pada desain logo karya mahasiswa meliputi selera desain, aplikasi desain pada Komputer,

Kata-kata Kunci: elemen. Tipografi, desain logo, mahasiswa

PENDAHULUAN

Tipografi merupakan salah satu elemen dalam desain komunikasi visual (DKV). Tipografi adalah seni atau teknik menyusun huruf dan teks dengan cara yang dapat membuatnya dapat terbaca, jelas dan menarik secara visual bagi pembacanya. Misalnya, dengan menggunakan typeface atau rupa huruf yakni rancangan karakter dari sekumpulan huruf dan gaya font yang berbeda, menyesuaikan ukuran, jarak antara huruf dan kata, dan lain-lain.

Tipografi berfungsi menerjemahkan kata-kata yang terucap ke bentuk visual yang dapat dibaca. Peran dari tipografi adalah untuk mengkomunikasikan ide atau informasi ke pengamat atau konsumen. Disadari atau tidak sesungguhnya manusia selalu berhubungan dengan tipografi. Mulai dari nilai nominal uang, merek sabun dan pasta gigi, atau merek komputer, handphone, sepeda motor, dan sebagainya. Hampir semua hal yang berhubungan dengan DKV mempunyai unsur tipografi di dalamnya. Misalnya dalam desain poster, baliho, banner, desain logo dan sebagainya. Penerapan tipografi yang kurang sesuai dapat mempengaruhi pesan yang ingin disampaikan sehingga menjadi kurang komunikatif.

Logo sebagai salah satu karya DKV merupakan gambar/sketsa atau tulisan yang mempunyai makna tertentu dan bisa mewakili suatu bentuk entitas atau menggambarkan komunikasi suatu negara, lembaga, daerah, organisasi, perusahaan, produk atau jasa. Logo juga berarti suatu instrumen yang menggambarkan harga diri, di mana seluruh nilainya bisa mewujudkan citra yang baik dan mampu dipercaya.

Sebuah desain logo harus dapat memenuhi kebutuhan masyarakat, tidak hanya memuaskan keinginan dari desainer yang mendesain logo. Penting adanya persamaan persepsi antara desainer dengan klien, pengamat, atau konsumen sehingga membuat tipografi sangat berperan. Hal inilah yang membedakan karya seni murni dengan karya DKV khususnya desain logo. Pada desain logo yang efektif dan komunikatif, penerapan tipografi/huruf tidak dapat dipisahkan dari elemen desain. Keberadaan elemen tipografi harus selalu diperhitungkan karena dapat mempengaruhi keseimbangan desain logo tersebut.

Seperti yang dinyatakan oleh Nugroho (2021) fungsi dari tipografi adalah untuk menyampaikan informasi atau ide penulis kepada pembacanya. Mungkin jika tipografi tidak ditemukan, kita tidak akan bisa membaca sebuah tulisan dan memaknai apa arti tulisan tersebut sampai sekarang. Lebih khusus lagi dalam bidang desain komunikasi visual, adanya pengetahuan tentang tipografi mempengaruhi kita dalam mengatur huruf agar desain logo atau desain poster memiliki makna.

Hampir semua hal yang berhubungan dengan desain komunikasi visual mempunyai unsur tipografi di dalamnya. Kurangnya perhatian pada tipografi dapat mempengaruhi desain yang indah menjadi kurang atau tidak komunikatif. Pemilihan jenis maupun ukuran huruf, warna huruf, perbandingan bidang huruf dengan elemen lainnya, serta aspek-aspek lain dalam tipografi sangat berdampak pada tampilan desain secara keseluruhan (Kusrianto, 2009).

Mengacu pada pernyataan di atas, bisa dimaknai bahwa tipografi/huruf memainkan peranan besar dalam cara bagaimana desain logo suatu produk atau jasa dipersepsikan. Pilihan jenis tipografi atau font yang bijak dapat membuat logo lebih mudah diingat, lebih aspiratif, dipercaya, dan lebih menarik, karena desain logo juga sering dikatakan mewakili "image" atau citra suatu lembaga ataupun perusahaan. Oleh karena

itu penerapan dan pemilihan tipografi dalam desain logo harus mempertimbangkan prinsip-prinsip DKV khususnya dalam mendesain logo.

Hasil observasi pada kuliah DKV di Program Studi (Prodi) Pendidikan Seni Rupa – Undiksha, khususnya pada rancangan desain logo karya mahasiswa, masih banyak ditemukan desain logo yang kurang memperhatikan prinsip-prinsip penerapan tipografi. Jenis font/ huruf yang dipakai nampak asal pasang atau mengambil bentuk yang sudah ada, tanpa mempertimbangkan kesesuaian dengan desain logo secara keseluruhan. Begitu pula dengan posisi atau penempatan font, nampak tidak menunjukkan kesatuan dengan elemen desain logo yang lain.

Berdasarkan kondisi tersebut perlu dilakukan suatu penelitian untuk mengetahui secara lebih jelas bagaimana penerapan tipografi dalam desain logo yang dirancang mahasiswa Prodi Pendidikan Seni Rupa – Undiksha. Secara khusus penelitian akan difokuskan pada jenis font/huruf yang digunakan pada desain logo dan bagaimana posisi atau penempatan font/huruf dalam desain logo.

METODE

Penelitian ini akan mengkaji penerapan elemen tipografi pada desain logo, karya mahasiswa pada kuliah DKV Prodi Pendidikan Seni Rupa-Undiksha. Sesuai dengan pokok permasalahan yang dikaji, penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, yaitu mendeskripsikan data atau gambar, yang diamati. Analisis data pada penelitian ini menggunakan model analisis data dari Miles dan Huberman (1992).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan terhadap 18 orang mahasiswa Prodi Pendidikan Seni Rupa – Undiksha semester V yang saat ini sedang mengikuti perkuliahan Desain Komunikasi Visual (DKV). Berdasarkan pengumpulan data dengan teknik wawancara dan observasi serta hasil analisis data diperoleh hasil penelitian sebagai berikut.

4.1 Jenis *Font*/Huruf yang Digunakan pada Desain Logo Karya Mahasiswa

Font/ huruf yang digunakan atau dipilih pada desain sebuah logo sangat berpengaruh agar logo bisa dikatakan efektif. Elemen ini berfungsi memberikan kesan yang sama dengan elemen lain seperti bentuk dan warna pada desain logo. Faktor estetika yang lebih mendalam pada font/ huruf dapat memberi timbal balik yang tepat kepada bentuk logo itu sendiri.

Melalui wawancara dan observasi terhadap mahasiswa pada kuliah DKV selama proses mendesain logo, dapat dikelompokkan menjadi 3 jenis font/ huruf yang diterapkan pada desain logo karya mahasiswa. Ketiga kelompok jenis font tersebut adalah *Serif*, *Sans* *Serif* dan *Script*.

a) *Serif*

Font jenis *serif* merupakan bentuk tulisan yang diciptakan dan dikenal pada abad 18. Tanda yang utama pada font ini adalah memiliki kaki kecil di setiap hurufnya, yang menguatkan karakter dari *font* jenis *serif*. *Serif* pada desain logo seringkali diaplikasikan untuk memberikan kesan klasik dan berpengalaman.

Pada desain logo karya mahasiswa, font jenis serif ini digunakan untuk mendesain logo seperti gambar berikut. Huruf pada kata “Nirwana” dan “WISATA EKSPRES” pada dasarnya menggunakan jenis font Calisto MT. Keduanya nampak berbeda, padahal ini dari satu tipe/ jenis yang sama. Perbedaan terjadi hanya pada

posisi huruf. “Nirwana” dibuat miring, sedangkan “WISATA EKSPRES” dalam posisi tegak.



Gambar 4.1 Logo Menggunakan *Font Calisto MT*

Sumber: Tugas Kuliah, Desain Logo oleh Mahasiswa

b) *Sans Serif*

Jenis yang kedua adalah *Sans Serif*, yang berarti tanpa *Serif*. Sesuai namanya, jenis *font* ini bentuknya tanpa kaki atau dihilangkan kakinya dibandingkan *font* jenis *Serif*. Saat ini jenis *font San Serif* banyak digunakan di era digital dan produk modern yang mengedepankan inovasi dan teknologi dalam filosofinya. Selain itu kesan futuristik dan minimalis yang sangat erat dengan generasi milenium, mendorong mahasiswa lebih senang menerapkan *font* jenis *Sans Serif* dalam mendesain logo. Berikut desain logo yang menggunakan *font* Calibri yang termasuk jenis *Sans Serif*. *Font* Calibri nampak dipakai pada “DEPKOLEKTOR”



Gambar 4.2 Logo yang Menggunakan *Font Calibri*
Sumber: Tugas Kuliah, Desain Logo oleh Mahasiswa

c) *Script*

Jenis *font Script* mempunyai tampilan yang agak berbeda dari kedua jenis font di atas. Bentuk font/ huruf ini seperti tulisan tangan, yang bisa menjadi pembeda dari logo lainnya. Jenis *font* ini mampu berdiri sendiri menjadi sebuah logo tanpa adanya elemen lain yang merepresentasikan produk ataupun jasa. Jenis font *Script* digunakan karena bentuknya yang unik dan memberikan kesan individual dari pembuatnya. Namun kadangkala jenis font ini bisa juga nampak dikombinasikan dengan unsur logo yang lain, dan tetap menunjukkan adanya kesatuan.

Berikut desain logo karya mahasiswa yang memilih menggunakan font *Script* pada desain logo inisial. Inisial "S" dan "C" dan tulisan Solusi Cerdas menggunakan jenis *Freestyle Script*.



Gambar 4.3 Logo yang Menggunakan *Font Freestyle Scrif*
Sumber: Tugas Kuliah, Desain Logo oleh Mahasiswa

4.2 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Pemilihan dan Penggunaan *Font* Huruf pada Desain Logo Karya Mahasiswa

Ada beberapa prinsip yang harus dipertimbangkan dalam mendesain logo. Prinsip-prinsip tersebut antara lain *originality* atau keaslian, *legible* atau memiliki keterbacaan tinggi, mudah diingat dalam jangka waktu lama, dan sederhana sehingga mudah dipahami maknanya dalam waktu yang relatif singkat, dan sebagainya. Selain prinsip-prinsip tersebut, pemilihan dan penggunaan font/ huruf adalah suatu hal yang penting diperhatikan dalam mendesain logo.

Berdasarkan analisis hasil wawancara dan observasi terhadap mahasiswa dalam mendesain logo, diketahui ada beberapa faktor yang mempengaruhi pemilihan dan penggunaan font/ huruf. Faktor-faktor tersebut bisa diuraikan sebagai berikut.

a) Selera Desain

Kata selera dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia berarti nafsu atau kemauan untuk berbuat sesuatu dan juga berarti kesukaan atau kegemaran. Memiliki selera adalah suatu hal yang manusiawi. Setiap orang berhak punya selera atau hasrat menyukai apapun yang menarik baginya. Selera setiap orang berbeda dalam menyukai sesuatu karena dipengaruhi oleh perasaan yang berbeda pula.

Karya DKV pada dasarnya dibangun berdasarkan pertimbangan estetika atau seni yang di dalamnya ada faktor selera. Pertimbangan estetika adalah pertimbangan yang didasarkan atas selera seseorang terhadap apa yang dinilainya bagus, cantik, sederhana, menarik dan sebagainya. Pertimbangan ini didasarkan pada perasaan

subjektif dan sifatnya sangat relatif. Begitu pula halnya terkait dengan kesukaan atau kegemaran pada suatu jenis *font/* huruf tertentu.

Selera merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi munculnya karya desain logo. Begitu pula halnya dengan pemilihan dan penggunaan jenis *font/* huruf tertentu. Jenis *font* yang digunakan pada desain logo tidak terlepas dari selera atau keinginan kedua pihak yakni desainer/ pembuat desain dengan klien atau orang/lembaga/perusahaan yang memesan logo. Desainer akan berusaha memahami konsep/ide logo yang diungkapkan oleh klien. Melalui pertimbangan tentang berbagai kriteria logo yang efektif, selanjutnya akan diterjemahkan menjadi bentuk visual termasuk jenis *font* yang dipakai.

Oleh karena itu selera mejadi salah satu faktor penting karena suatu desain logo akan terwujud, berdasarkan adanya kesepakatan seperti bentuk, tipografi, maupun warna antara desainer dengan klien. Di sini permintaan atau selera klien diikuti atau dipenuhi oleh desainer, namun tetap menerapkan prinsip-prinsip desain logo yang efektif.

b) Aplikasi Desain pada Komputer

Seiring dengan perkembangan teknologi komputer, kegiatan merancang karya desain komunikasi visual termasuk mendesain logo menjadi semakin berkembang dan banyak diminati. Saat ini sudah banyak aplikasi desain secara digital yang bisa membantu dan mempermudah kegiatan mendesain, seperti *Adobe Photoshop*, *Coreldraw*, *Adobe Illustrator*, dan sebagainya. Selain itu melalui *smartphone* android kita bisa menggunakan aplikasi mendesain logo seperti *Canva*.

Aplikasi-aplikasi desain tersebut mempengaruhi desain logo karya mahasiswa, terutama ketika menggunakan jenis *font/* huruf yang dinilai sesuai. Banyaknya pilihan jenis *font* yang disediakan pada berbagai aplikasi, memungkinkan mahasiswa bereksplorasi dan berkreasi ketika menggunakan jenis *font* tersebut pada desain logo.

Hal ini nampak dari hasil pengamatan terhadap desain logo karya mahasiswa. Misalnya pada jenis *Lettermark/ Initials Logo* yang berupa huruf depan atau inisial dari suatu branding. Mereka menggunakan pilihan *font* yang sudah disediakan aplikasi tanpa diolah lagi atau memilih *font* yang ada, kemudian diedit atau diolah sesuai kreasi mereka.

c) Trend

Trend merupakan suatu fenomena yang populer dalam suatu jangka tertentu. *Trend* juga berarti kecenderungan atas segala sesuatu yang sedang dibicarakan, disukai, atau digunakan oleh sebagian masyarakat pada saat tertentu. Istilah ini juga berlaku dalam merancang karya DKV. Dunia DKV adalah dunia yang dinamis dan terus berubah mengikuti perkembangan zaman. Zaman yang berubah menghasilkan karya DKV yang berubah juga.

Berdasarkan wawancara kepada mahasiswa, karya desain logo yang mereka rancang dipengaruhi oleh hasil pengamatan terhadap *trend* desain saat ini. Dari beberapa karya desain logo dapat dilihat adanya *trend*, antara lain: 1) Pemilihan teknik bayangan (*shadows*), yakni teknik memberikan efek bayangan pada elemen tipografi atau huruf. Efek bayangan ini juga terlihat pada elemen desain yang lain seperti bentuk. 2) Pemilihan warna yang menyala dan berani. Kecenderungan ini membuat desain logo terlihat berbeda dari desain logo yang menggunakan warna-warna redup, namun tetap nampak keselarasan dan keharmonisannya. 3) Penggunaan teknik gradasi warna, yakni menerapkan pewarnaan yang memiliki perubahan dari warna terang hingga warna gelap.

d) Penemuan Teknologi Digital

Kegiatan mendesain saat ini pada umumnya sudah dikerjakan secara digital. Penemuan teknologi khususnya peralatan mendesain secara digital mempengaruhi hasil karya desain (DKV). Peralatan digital tersebut antara lain: 1) Komputer maupun laptop, yang saat ini sudah memiliki kemampuan mumpuni untuk digunakan sebagai perangkat mendesain, 2) *Scanner*, berfungsi sebagai pengganda gambar yang dikerjakan secara manual yang selanjutnya dikonversi dan disimpan dalam format digital, 3) *Drawing Pad*, sebagai pengganti kertas gambar. Alat ini berfungsi dalam aktivitas mendesain secara digital, di mana hasil desain akan lebih detail dan sesuai dengan kemampuan kita dalam menggambar.

PENUTUP

Kesimpulan

Font/ huruf yang digunakan atau dipilih pada desain sebuah logo sangat penting agar tampilan logo mempunyai kesatuan dengan elemen yang lain. Jenis font/ huruf ini berfungsi memberikan kesan yang sama dengan elemen lain seperti bentuk dan warna pada desain logo. Faktor estetika yang lebih mendalam pada font/ huruf dapat memberi timbal balik yang tepat kepada bentuk logo itu sendiri. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh ada tiga jenis font/ huruf yang dipilih dan digunakan mahasiswa pada saat mendesain logo, yakni 1) font Serif, 2) font Sans Serif, dan 3) font Script.

Faktor-faktor yang mempengaruhi pemilihan dan penggunaan font/ huruf pada saat mendesain logo antara lain: selera desain, aplikasi desain pada computer, trend, dan penemuan teknologi digital.

Saran

Perlu dimunculkan adanya mata kuliah Tipografi di Program Studi Pendidikan Seni Rupa Undiksha agar mahasiswa menguasai atau memiliki kemampuan menata huruf atau aksara, khususnya dalam desain komunikasi visual

DAFTAR PUSTAKA

- Kusmiati, dkk. 1999. *Teori Dasar Komunikasi Visual*. Jakarta: Djambatan
- Kusrianto, Adi. 2009. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi
- Moleong, Lexy. 2006. *Metodelogi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Rosdakarya
- Nugroho, Sathyahadi. 2021. *Logo Yang Efektif*. Kemendikbud
- Supriyono, Rakhmat. 2010. *Desain Komunikasi Visual, Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Andi
- <https://lukekanes.wordpress.com/2016/11/02/mengenal-jenis-jenis-font>
- <https://www.yuksinau.id/wp-content/uploads/2020/Elemen-Tipografi>