

BIRO DESAIN GRAFIS DAN PERCETAKAN DI JOGJAKARTA

Pencitraan Bentuk Bangunan dan Penataan Ruang
Melalui Proporsi Huruf "X" Sans Serif

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Desain Grafis adalah seni yang sangat umum, berada di sekitar kita yang bersifat menjelaskan, menghiasi, dan menerangkan suatu pesan yang berarti. Kita menggunakannya dalam berbagai macam bentuk produk seperti desain rambu-rambu jalan, iklan, bungkus rokok, logo/gambar di baju kita dan sebagainya. Ini bukan hanya tentang kemodernan, arti grafis yang sangat penting dalam kehidupan masyarakat, tanpa itu kita tidak bisa melihat tulisan atau kata-kata, tidak ada ilmu untuk berbicara, bahkan informasi hanya akan di dapat dari omongan saja.

Dewasa ini perkembangan desain grafis di Jogjakarta mengalami peningkatan yang sangat baik. Banyak karya para seniman grafis maupun dari biro jasa desain grafis yang dapat kita nikmati di kota Jogjakarta, kita dapat melihat segala bentuk media periklanan yang bervariasi, percetakan, web grafis dengan berbagai animasi, atau majalah yang mengusung desain grafis untuk menambah "rasa" pada layoutnya, hingga dinding-dinding yang penuh coretan grafis di dalamnya.

Tidak sedikit lembaga pendidikan di Jogjakarta yang telah mencetak akademisi muda yang berpotensi di pelbagai bidang seni dan desain yang beranekaragam. Mahasiswa, menjadi kekuatan terbesar pada pasar perekonomian Jogjakarta, dimana pada dasarnya mahasiswa mempunyai insting seni yang ada dalam dirinya, walaupun tidak semua dari mereka paham tentang seni, dalam hal ini desain grafis, namun ada kecenderungan

untuk mencari tahu lebih dalam. Banyak kita jumpai aplikasi desain grafis sebagai salah satu seni terapan yang disajikan untuk dapat menarik pasar mahasiswa Jogjakarta. Suatu fenomena yang menarik dari kenyataan tersebut, ketika trend grafis menjadi sebuah tarikan atau cara penyampaian yang dianggap lebih “mengena”. Tempat-tempat seperti kafe, boutiq outlet, distro dan lain-lain acapkali berpromosi dengan mengandalkan desain grafis sebagai salah satu caranya pada berbagai macam bentuk media.

1.2 Peran Biro Desain Grafis dan Percetakan

Melihat peluang pangsa pasar yang bebas untuk memberikan sebuah alternatif dalam menyampaikan suatu pesan ide atau gagasan yang akan mewakili suatu produk, maka keberadaan grafis mencoba untuk menghadirkan pelayanan dalam bentuk jasa yang berupa desain grafis, percetakan, dan periklanan dengan tetap mengacu pada fungsi, target yang akan dituju dalam proses penyampaian suatu pesan dari sebuah produk komersial. Percetakan, tidak luput dari sebuah bidang usaha yang senantiasa membantu terwujudnya penyampaian gagasan desain yang dihasilkan dari para seniman grafis. Kerjasama kedua bidang usaha ini mencoba memberikan pelayanan terpadu dalam bentuk Biro, mulai dari gagasan desain sampai dengan menjadi suatu produk yang akan disampaikan ke pasar.

Pada perkembangannya, Biro Desain Grafis dan Percetakan senantiasa ingin selalu memberikan kemudahan dalam pelayanannya bagi pengguna jasa dan klien biro ini, serta menjalin kerjasama yang erat dengan bidang-bidang usaha lain yang mendukung seperti biro periklanan, pemasaran, lembaga kursus, hingga institusi pendidikan yang berkecimpung dalam dunia desain, misalnya: Institut Seni Indonesia (ISI Jogjakarta), Modern School of Design (MSD), Akademi Desain Visi Yogyakarta (ADVY) . Oleh karena itu, Biro Desain Grafis dan Percetakan ingin selalu memberikan kualitas yang terbaik bagi konsumennya.

Dalam proses aktivitas pekerjaannya, Biro Desain Grafis dan Percetakan menawarkan beberapa pelayanan jasa yang meliputi:

Desain Grafis

- Desain produk
- Desain logo
- Desain cover
- Profil Perusahaan
- Grafis
- Stationery

Advertising/Periklanan

- Poster
- Pamflet
- Brosure
- Banner
- Outdoor Poster
- Signage

Percetakan/Printing

- Buku
- Majalah
- Stationery

Merchandise

- Sticker
- Kartu Nama
- Postcard



1.2.1 Biro Desain di Jogjakarta

Sebut saja *Petak Umpet, Pensil Terbang, Rautan, Spektrum, Cahaya Timur Offset, Image Center, Calista*, dll. Bidang usaha yang turut kompeten dalam perkembangan dan peningkatan kualitas masyarakat dan lingkungan ini telah banyak melahirkan karya-karya desain grafis yang beranekaragam

macam dan bentuknya. Namun dari kesemuanya itu kita dapat kategorikan menjadi beberapa jenis:

1. Biro Desain Grafis
2. Biro Desain dan Percetakan
3. Advertising
4. Percetakan dan Penerbit
5. Biro Periklanan dan Pemasaran
6. Desain Grafis dan Multimedia
7. Lembaga pendidikan Desain Multimedia

1. Biro Desain Grafis; ada beberapa biro desain grafis di Jogjakarta yang hanya memberikan pelayanan jasa desain saja, sedangkan dalam proses pencetakannya diserahkan kepada biro grafis yang lain, contohnya: *Pensil Terbang, dan Rautan*. Biro Grafis seperti ini belum mampu melakukan cetak sendiri, (terutama cetak separasi dengan mesin cetak besar) dan menerbitkan buku/majalah.
2. Biro Desain Grafis dan Percetakan; biro ini melayani jasa desain grafis sampai dengan proses cetaknya sekaligus, tetapi belum berhak untuk menerbitkan buku/majalah atas nama biro tersebut. Beberapa contoh biro desain grafis dan percetakan di Jogjakarta adalah *Spektrum, Calista*.
3. Advertising; lembaga ini lebih banyak melayani jasa pembuatan produk untuk menyampaikan pesan-pesan melalui suatu media tertentu, misalnya: pembuatan spanduk, baligho, signage, papan nama, dll.
4. Percetakan dan Penerbit; biro grafis semacam ini cenderung lebih kompleks dengan bidang-bidang yang diatur spesifikasi pekerjaannya, karena pelayanannya yang meliputi jasa desain grafis, percetakan dan penerbitan. Biro ini tergolong perusahaan yang besar dengan jumlah karyawan yang tidak sedikit serta segala macam alat-alat yang digunakan dari komputer hingga mesin cetak separasi.

5. Biro Periklanan dan Pemasaran; biro ini khusus melayani jasa dalam bidang pemasaran suatu produk dari sebuah perusahaan yang pada umumnya bersifat komersial. Strategi penjualan, desain iklan hingga pemasangannya diperhatikan dengan baik untuk menarik konsumen menggunakan produk kliennya.
6. Desain Grafis dan Multimedia; merupakan sebuah lembaga yang mewadahi aktivitas pekerjaan dalam mendesain hingga aplikasinya dalam berbagai bidang maupun media yang digunakan. Contohnya: desain grafis, animasi komputer, web desain, ilustrasi, arsitektur, dll. Lembaga ini sangat kompleks dengan berbagai jasa yang dilayaninya.
7. Lembaga pendidikan Desain Multimedia; jika kita amati lembaga pendidikan semacam ini dapat di bagi lagi menjadi dua, yaitu formal dan non-formal. Formal, seperti institusi akademis yang berkecimpung dalam bidang seni maupun desain (ISI Jogjakarta, MSD, ADVY). Sedangkan lembaga non-formal banyak kita jumpai di beberapa tempat-tempat seperti kursus komputer, terutama aplikasi software grafis (Corel Draw, Adobe Photoshop, 3D SMax, CAD, Macromedia, dll) ditambah lagi dengan privat seni lukis dan sketsa.

Dari beberapa keterangan diatas, dapat kita kaji secara mendalam bahwa suatu kegiatan/aktivitas yang diwadahnya selalu berhubungan dengan proses berkreasi seorang desainer ataupun seniman. Sehingga prosesi imajinasi dalam berpikir kreatif menjadi sangat penting dalam lembaga/biro-biro tersebut untuk memajukan bidang usahanya. Suatu keberhasilan dalam mengungkapkan suatu pesan dalam bentuk produk sesuai keinginan pengguna jasa.

1.3 Tinjauan Proporsi dalam Desain Grafis

Sebuah karya grafis kalau kita amati lebih dalam, dapat digambarkan sebagai suatu proses perpaduan antara normatif dan kreatif. "Normatif" dapat di jelaskan sebagai unsur-unsur baku yang menjadi dasar dalam mendesain. Sebagai contoh hal tersebut adalah ukuran ruang media

(kertas, kain, papan, dll) yang akan dijadikan sebagai batas karyanya. Media-media ini memiliki angka-angka perbandingan tertentu sebagai pilihan desainer untuk mengembangkan karyanya, atau tema yang dipilih untuk menjadi acuannya maupun warna yang sedang menjadi *trend*, dan sebagainya. Sedangkan “kreatif” lebih mengacu pada unsur estetik grafisnya, atau dapat dikatakan sebagai aksen. Merupakan suatu unsur yang “menyimpang” dari keadaan atau standar baku yang telah ditentukan

Melalui unsur-unsur diatas, perpaduan antara kreatif dan normatif tidak akan terasa indah secara keseluruhan apabila tidak ada aturan yang mengikatnya sebagai suatu komposisi yang indah. Dari hal tersebut, sistem proporsi banyak digunakan sebagai acuan untuk mengikat perpaduannya. Proporsi akan menyatukan kontras antara standar baku dengan distorsi dalam sebuah bidang media desain.

1.3.1 Tinjauan Tipografi dalam Desain Grafis dan Sistem Proporsinya

Dari suatu komposisi yang indah dalam desain grafis, unsur tipografi merupakan bagian utama dalam susunannya. Huruf, yang disusun menjadi sebuah kata/tulisan menjadi salah satu unsur yang paling penting dalam proses/cara penyampaian suatu pesan dalam desain grafis. Huruf sebagai alat yang paling mudah dipahami oleh semua orang, oleh karena itu dalam penyampaian pesan di bidang grafis, huruf tidak pernah lepas dari suatu bidang media desain grafis. Selain itu huruf juga mampu memberikan nilai estetik grafis pada sebuah karya desain.

Dalam sejarahnya, huruf Kapital yang kita kenal sekarang ini tercipta pertama kali pada jaman Romawi, kemudian pada awal abad ke-4 variasi huruf kursif diperkenalkan pertama kali oleh bangsa Yunani dengan pengembangan fitur-fitur huruf antara lain *serif* (sirip), *backward stress* (penekanan pada bagian belakang), dan penebalan. Dalam perkembangannya di abad ke-17 hingga 20, beberapa desainer bentuk dan tipe huruf telah memperkenalkan jenis-jenis baru tulisan/huruf seperti Giambattista Bodoni (1740-1813), yang mendesain ulang bentuk sirip

tulisan Romawi (*basic style*). John Baskerville (1706-1775), seorang inovator yang mencoba menjembatani bentuk *Old Style Roman* dengan *the Modern typefaces* (Transitional). Stanley Morison (1889-1967), desainer typeface yang terkenal dengan "*Times New Roman*", dan masih banyak lagi yang lainnya.

Dari ribuan tipe-tipe huruf yang kita ketahui sekarang, pada dasarnya dapat kita kategorikan menjadi dua tipe bentuk dasar huruf, yaitu: *Serif* (dengan sirip/stroke) dan *Sans Serif* (tanpa sirip). Hingga sekarang tulisan menjadi sebuah alat komunikasi secara visual yang paling mudah dipahami.

Tak ubahnya sebuah sistem perbandingan, huruf juga mempunyai nilai-nilai proporsi tersendiri dari penciptanya. Memiliki perhitungan matematis yang indah pada setiap ukurannya, serta memiliki perbandingan dan struktur yang direncanakan dengan baik. Dari dua tipe bentuk dasar huruf, dalam satu abjad huruf "a" sampai dengan "z", penciptaan keseluruhannya mengacu pada satu ukuran yaitu huruf "x" kecil (*lowercase*) yang disebut sebagai ukuran "tinggi x". (*an Introduction to Typography, Chapter 3 - Basic Terminology*). Tinggi huruf "x" menjadi poin paling penting dalam sederetan huruf-huruf lainnya. Dari batas ujung atas dan bawahnya, menjadi acuan tersendiri untuk bentuk yang setingkat dengannya. Ukuran huruf di ukur dari kenaikan (*ascender*) dari batas atas tinggi x sampai dengan penurunan (*descender*) dari batas bawah tinggi x.

1.4 Permasalahan

Beberapa permasalahan yang timbul dalam perencanaan dan perancangan Biro Desain Grafis dan Percetakan dapat dikategorikan menjadi:

Permasalahan Umum:

Mengingat Biro Desain Grafis dan Percetakan merupakan bangunan yang bersifat komersial, mewadahi pelayanan jasa desain, kenyamanan pengunjung maupun desainer sendiri, serta peralatan percetakan yang

besar dan kompleks, maka Bagaimana mengintegrasikan antara desain grafis (arsitektural) dan percetakan (teknikal) dengan aturan sistem proporsi huruf X Sans Serif?

Permasalahan Khusus:

1. Bagaimana mencitrakan bentuk bangunan Desain Grafis dan Percetakan melalui aturan proporsi huruf "X" Sans Serif?
2. Bagaimana penataan ruang Desain Grafis dan Percetakan melalui aturan proporsi huruf "X" Sans Serif ?

1.5 Tujuan dan Sasaran

1.5.1 Tujuan

Merancang Biro Desain Grafis dan Percetakan di Jogjakarta yang menekankan pada konsep integrasi fungsi arsitektural dan fungsi teknis dengan penataan ruang, struktur, dan bentuk bangunan dalam perancangan integrasi pelayanannya.

1.5.2 Sasaran

Merumuskan konsep perencanaan dan perancangan bangunan Biro Desain Grafis dan Percetakan sebagai wadah pelayanan jasa desain dan percetakan melalui rumusan proporsi tinggi "x" huruf Sans Serif, hingga dihasilkan suatu modul-modul tertentu untuk penataan ruang dan bentuk bangunannya. Perancangan tersebut diharapkan mampu untuk memunculkan adanya:

1. Pengolahan site yang mendukung perancangan Biro Desain Grafis dan Percetakan
2. Pencitraan bentuk bangunan dengan proporsi huruf X Sans Serif pada komposisi facade bangunan yang menunjukkan proporsi 2:3.
3. Penataan ruang pada bangunan Biro Desain Grafis yang diatur oleh modul hasil rumusan proporsi Huruf X Sans Serif.

4. Penggunaan material metal sebagai elemen presisi dan kayu sebagai elemen distorsi pada interior ruang studio desain grafis.
5. Penataan layout furniture ruang Studio Desain yang dapat disesuaikan untuk kebutuhan proses kegiatan secara individu maupun kelompok kecil.
6. Efisiensi modul struktur dan fungsi pada ruang cetak yang sesuai dengan proporsi Huruf X Sans Serif.

1.6 Tinjauan Pustaka

Buku *“What is Graphic Design?”* Essential Design Handbooks, Quentin Newark (RotoVision-2002) telah memberikan pemahaman dan pengertian terhadap desain grafis serta perpaduan antara fungsi dan estetikanya. Disamping definisi dan pemahaman yang diuraikannya, dia menuliskan sebuah kutipan dari William Addison Dwiggins – yang disebut sebagai Bapak desain grafis berkewarganegaraan Amerika. Mengatakan “*Be niggardly with decorations, borders and such accesories. Do not pile up ornament like flowers at a funeral... Get acquainted with the shapes of the type letters themselves. They are the units out of which the structure is made – unassembled bricks and beams. Pick good ones and stick to them.*” (William Addison Dwiggins). Telah memberikan inspirasi pendekatan perancangan bangunan melalui Huruf.

Buku *“an Introduction to Typography”* (1990) karya Terry Jeavons dan Michael Beaumont yang memberikan pemahaman mengenai tipe dan bentuk dasar, perkembangan tipografi serta terminologi dasar dari suatu proporsi dan ukuran huruf dalam satu abjad. Dan juga arti penting sebuah huruf “x” yang menjadi acuan dalam penciptaan ukuran huruf.

Majalah Desain *“Blank! Magazine”* edisi 6 (2003) yang telah menceritakan prosesi imajinasi pola pikir kreatif dan normatif, serta secara tidak langsung menggambarkan terhadap kondisi perkembangan desain grafis di Jogjakarta.

Buku "**Arsitektur: Bentuk, Ruang dan Susunannya**" – Francis D.K. Ching telah memberikan pemahaman tentang sistem-sistem proporsi dan modular (yang menjadi konsep dasar perancangan pada Biro Desain Grafis dan Percetakan) .

1.7 Metode Pembahasan

1.7.1 Pencarian Data

Secara garis besar metode yang digunakan untuk memperoleh data didapatkan melalui beberapa proses sebagai berikut:

- Observasi Lapangan: Pengamatan langsung ke objek di lapangan yang terkait.
- Studi Literature, yakni mempelajari hal-hal yang berkaitan dengan bidang desain grafis dan percetakan, referensi pendukung, serta teori yang digunakan sebagai acuan awal untuk menganalisa dan mengkaji lebih lanjut, sehingga memunculkan alternatif-alternatif dalam proses perancangannya.

1.7.2 Analisis

Merupakan tahap penguraian dan pengkajian data serta informasi mengenai:

1. Lokasi site/tapak yang mendukung perancangan bangunan
2. Integrasi Fungsi Desain Grafis dan Percetakan melalui eksplorasi dan observasi lapangan.
3. Merumuskan proporsi Huruf X melalui eksplorasi dan studi literatur
4. Pembentukan modul ruang melalui perpaduan antara standar besaran ruang dan sistem proporsi

1.7.3 Sintesa

Merupakan tahap akhir pendekatan menuju konsep dasar perencanaan dan perancangan yang mencakup:

- Pendekatan pada konsep bangunan
- Pendekatan pada perancangan

1.8 Keaslian Penulisan

Dalam membedakan dan untuk menghindari kesamaan penulisan dengan yang lain, berikut beberapa penulisan tugas akhir yang digunakan sebagai pembandingan dan studi literatur:

- Antony Saputra, ***Biro Desain Grafis dan Multimedia di Jogjakarta Sesuai Paham Tiborisme (Tibor Kalman)***, Tugas akhir, 98 512 166, UII. Dengan penekanan konsep pada eksplorasi paham Tiborisme sebagai karakter ruang dalam dan pencitraan bangunan.
- Suharyono, ***Akademi Desain Program Studi Desain Grafis, Desain Fotografi, dan Desain Interior di Yogyakarta***. 94 340 125, UII. Dengan penekanan pada transformasi program-program yang ada untuk optimalisasi penggunaan ruang. Dan juga perencanaan wadah fisik bangunan yang mencerminkan perguruan tinggi desain yang kreatif dan dinamis sesuai dengan tata ruang yang fleksibel dan informatif.



1.9 Kerangka Pola Pikir

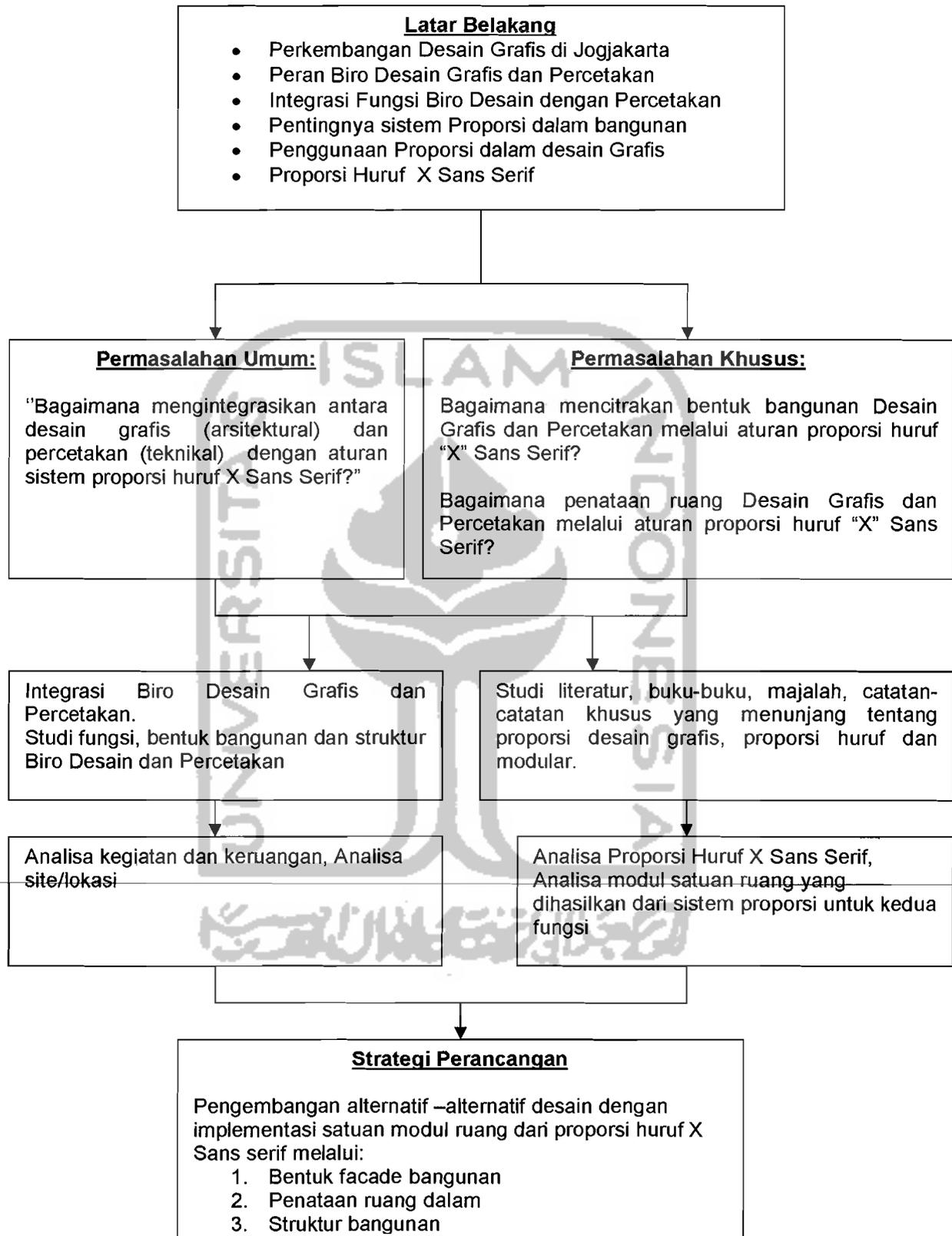


Diagram 1.1 Kerangka Pola Pikir