

**PERANCANGAN *DISPLAY TYPEFACE***  
***PINSTRIPING***



**PENCIPTAAN/PERANCANGAN**

**Abdurrahman**

**NIM 0911935024**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**  
**JURUSAN DESAIN**  
**FAKULTAS SENI RUPA**  
**INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**  
**2016**

Tugas Akhir Desain Berjudul :

**PERANCANGAN *DISPLAY TYPEFACE PINSTRIPING***

diajukan oleh Abdurrahman, NIM 0911935024, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 20 Januari 2016 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I / Anggota

FX.Widyatmoko, S.Sn., M.Sn.

NIP: 19750710 200501 1 001

Pembimbing II / Anggota

Hesti Rahayu, S.Sn., M.A.

NIP: 19740730 199802 2 001

Cognate/ Anggota

Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn.

NIP : 19720909200812 1 001

Kaprodi DKV/ Anggota

Drs. Hartono Karnadi, M.Sn.

NIP: 19650209 199512 1 001

Ketua Jurusan Desain / Ketua

Drs. Baskoro SB., M. Sn

NIP. 19650522 199203 1003

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

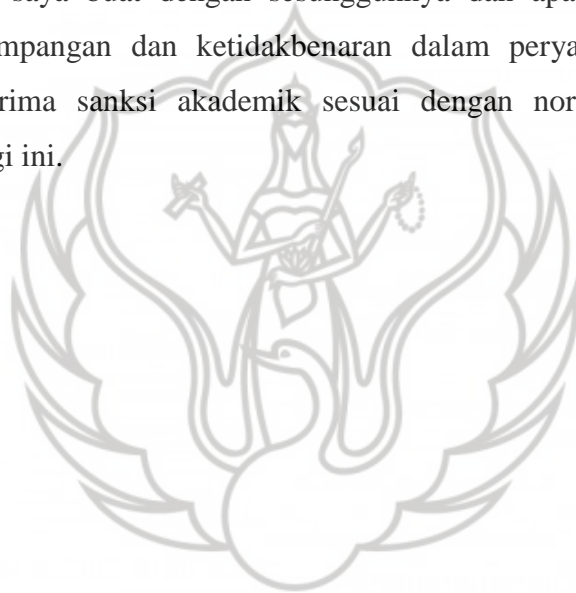
Dr. Suastiwi, M.Des.

NIP.19 590802 198802 2 002

## **PERNYATAAN KEASLIAN KARYA**

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir dengan judul **PERANCANGAN *DISPLAY TYPEFACE PINSTRIPING*** merupakan hasil penelitian, pemikiran dan pemaparan asli dari penulis sendiri, baik dari naskah laporan maupun kegiatan yang tercantum sebagai bagian dari Laporan Tugas Akhir ini. Apabila terdapat karya orang lain, penulis akan mencantumkan sumber secara jelas.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai dengan norma yang berlaku di perguruan tinggi ini.



Yogyakarta, 6 Januari 2016

Abdurrahman



*“Rasah Lungo Nek Raentuk Opo-Opo”*

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis panjatkan kepada Alloh SWT, atas berkat dan rahmatNya penulis dapat menyusun dan menyelesaikan Tugas Akhir Karya Disain dengan baik.

Tugas Akhir ini merupakan tugas karya penciptaan melalui sebuah perancangan karya yang harus diselesaikan sebagai salah satu syarat guna mengakhiri studi pada jenjang Strata Satu (S-1) di program Desain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta. Judul dari Tugas Akhir ini adalah “Perancangan *Display Typeface Pinstriping*”.

Pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih sebesar – besarnya yang ditujukan kepada :

1. Alloh Yang Maha Kuasa yang telah melimpahkan rahmatnya, kesehatan jasmani dan rohani, serta kekuatan, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir karya desain ini dengan baik.
2. Nabi Muhammad SAW dengan segenap Mukjizat dan Teladannya.
3. Bapak Prof. Dr. M. Agus Burhan, M. Hum. Selaku Rektor ISI Yogyakarta.
4. Ibu Dr. Suastiwi, M.Des. Selaku Dekan Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta.
5. Bapak Drs. Baskoro SB., M.Sn. Selaku Ketua Jurusan Desain ISI Yogyakarta.
6. Bapak Drs. Hartono Karnadi, M.Sn. Selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta.
7. Bapak FX. Widyatmoko, M.Sn. Selaku Dosen Pembimbing I yang keren serta kekinian dan Ibu Hesti Rahayu, S.Sn., M.A. Selaku dosen pembimbing II yang sudah membantu, memberi arahan, membimbing dan memberi motivasi, sehingga karya ini dapat diselesaikan dengan baik.
8. Bapak Indiria Maharsi., M.Sn. Selaku Cognate / Penguji Ahli yang sudah banyak membantu dan memberi titik terang setelah sidang.

9. Bapak Dr. I.T. Sumbo Tinarbuko, Drs., M.Sn selaku Dosen wali yang selalu uhuy dan ahay yang sudah banyak memberi ilmu, pengalaman dan canda gurau “Mak Thes”nya, jan kabeh pituturmu jeru :).
10. Seluruh Staff pengajar dan karyawan Program Studi Desain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta dan seluruh karyawan Akmawa Jurusan Seni Rupa ISI Yogyakarta yang banyak membantu dan memperlancar studi penulis.
11. Pria paling kuat, paling sabar dan paling baik yang pernah saya tahu, Bapak Panjang, serta wanita super kuat, Ibu Darini, yang senantiasa memberi doa, semangat serta suri teladan.
12. Kakak lelaki saya Rahmat Marjabi Toifin yang senantiasa memberi semangat dalam doa. Tawa dan Doa dari Rohmi Puji Lestari Adik perempuan terbaik yang saya miliki, serta anggota terbaru keluarga kami, Abdur Rosyid Hamdani, terima kasih atas hadirmu.
13. Terima kasih atas kerajinan dan kesabarnya, simbah Mujo Wiyono.
14. Para seniman *Pinstriping*, Fahmi Freeflow, Rio Bronx, Hacka Pinstriping, Om Steve Kafka, Om Alan Johnson, Om Orlando Bittencourt, Mas Kiyotaka Fukuda “Boo”. Om Shige Siganuma, Mooneyes.Inc.
15. Rekan – rekan pejuang ISI YK, Reog, Aby, Angga, Akbar, Desthonk, Fabri, Uzak, Panggih, Oby, Zainal, Bolot, Iend dll. Teman Teman Kampus ISI yang selalu mendukung, membantu dan mengejek, walah tidak bisa disebutkan satu persatu pokokmen, kalian heybat!! Kalian selalu dihati.
16. Terima kasih atas waktu, dukungan, ejekan, dan semangat dari pak Helli Mursito “Kerja Keras Kulture”, mas Cethul Leather Art, Huhum Hambilly, Mas Yayak Queen Lekha Kustom, Rengga OJ.
17. Rencang-Rencang Guyon Pingpongan Familia, terima kasih Oa Oe-nya!! terimakasih pak Gombil atas dukungan, Pak Dukuh Hari dan Jubli, selaku pasukan gerilya properti display.

18. Calon Istri dan Calon Anak-anakku di masa depan kelak, semoga keluarga kita senantiasa diberi kebahagiaan dalam berkah.
19. Terima kasih Mimi komputerku dan seperangkat alat tempurmu :\*, tanpamu tulisan ini takkan bisa tampil.
20. Semua Pihak yang telah membantu secara langsung maupun tidak langsung hingga terselesaikannya tugas akhir ini yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Semua proses yang sudah dilewati tak akan seindah ini tanpa bantuan dari dari panjenengan sedoyo. Mugi merginipun tansah sumurup padhang, aamiin.



Yogyakarta, 6 Januari 2016

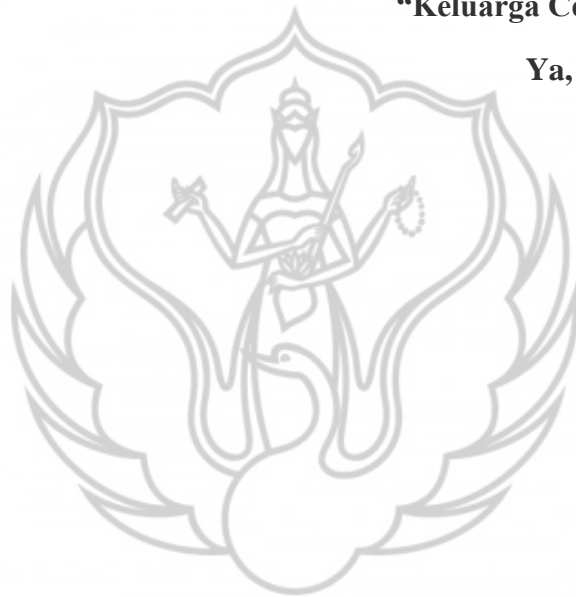
Penulis

Abdurrahman

Skripsi ini saya persembahkan kepada

**“Keluarga Cemara”** kata tetangga,

**Ya, keluarga tercintaku.**





## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
MOTTO.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xvi
ABSTRAK.....	xvii

### BAB I

#### PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	5
1.3. Batasan Masalah.....	5
1.4. Tujuan Perancangan.....	5
1.5. Manfaat Perancangan.....	5
1.6. Metode Perancangan.....	6
1.7. Sistematika langkah langkah/prosedur perancangan.....	7
1.8. Skematika perancangan.....	10

### BAB II

#### IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA

2.1. Tinjauan Literatur tentang <i>Kustom Culture</i> .....	11
2.1.1. <i>Kustom Culture</i> .....	11
2.1.2. Perkembangan <i>Kustom</i> Di Indonesia.....	14

<b>2.2. Tinjauan Literatur <i>Pinstriping</i></b> .....	24
2.2.1. Pengertian <i>Pinstriping</i> . .....	24
2.2.2. Fungsi Dan Peranan <i>Pinstriping</i> . .....	24
2.2.3. Sejarah Dan Perkembangan <i>Pinstriping</i> . .....	25
2.2.4. Perkembangan <i>Pinstriping</i> Di Indonesia. ....	45
2.2.5. Jenis-Jenis <i>Pinstriping</i> . .....	52
2.2.6. Kriteria Estetik <i>Pinstriping</i> . .....	54
<b>2.3. Tinjauan Tentang Tipografi</b> .....	55
2.3.1. Definisi Tipografi.....	55
2.3.2. Tipografi Dalam Desain Grafis.....	56
2.3.3. Persepsi Visual Huruf .....	57
2.3.4. <i>Typeface</i> Dan Kepribadiannya.....	60
2.3.5. Perbedaan <i>Typeface</i> Dan <i>Font</i> .....	61
2.3.6. Pesan Dan <i>Typeface</i> .....	62
2.3.7. Anatomi Huruf.....	63
2.3.8. Sistem Pengukuran.....	68
2.3.9. Keluarga Huruf .....	70
2.3.10. Klasifikasi Umum .....	73
2.3.11. Huruf Pada Layar Monitor Atau LCD .....	82
2.3.12. Teknologi <i>Font</i> .....	85
2.3.13. Huruf Kaligrafi.....	88
2.3.14. Pengaruh Gaya Kaligrafi Dalam <i>Logotype</i> .....	91
2.3.15. Desainer Huruf.....	95
<b>2.4. Analisis Data Kuesioner</b> .....	96
<b>2.5. Simpulan Dan Pemecahan Masalah</b> .....	99

### **BAB III**

#### **KONSEP DESAIN**

<b>3.1. Konsep Kreatif</b> .....	101
----------------------------------	-----

<b>3.2. Tujuan Kreatif</b> .....	102
<b>3.3. Strategi Kreatif</b> .....	105
3.3.1. Target <i>Audience</i> (Siapa Pemakainya) .....	105
3.3.2. Gaya <i>pinstriping</i> yang dipakai untuk <i>display typeface</i> .....	105
3.3.3. Teknik Pembuatan Huruf .....	106
<b>3.4. Program Kreatif</b> .....	109
3.4.1. Nama <i>Display Typeface</i> .....	109
3.4.2. Jenis Huruf .....	110
3.4.3. <i>Finishing</i> .....	110
 <b>BAB IV</b>	
<b>VISUALISASI</b>	
<b>4.1. Sintesis <i>Pinstriping</i> Dan Huruf</b> .....	112
<b>4.2. Studi Visual <i>Pinstriping</i></b> .....	113
<b>4.3. Studi Visual bentuk dasar huruf</b> .....	117
3.3.1. Studi Bentuk Dasar Huruf.....	117
3.3.2. Studi Pengembangan Bentuk Dasar Huruf <i>Script</i> .....	118
<b>4.4. Konfigurasi elemen <i>scroll Pinstriping</i> terhadap huruf</b> .....	120
<b>4.5. <i>Tracing</i></b> .....	123
<b>4.6. Letak Penempatan elemen <i>scroll Pinstriping</i> pada huruf</b> .....	127
<b>4.7. Studi Pemilihan Huruf</b> .....	130
<b>4.8. Final Desain</b> .....	133
<b>4.9. Pembuatan <i>Font</i></b> .....	134
<b>4.10. <i>Waterfall Test</i></b> .....	138
4.10.1. <i>Waterfall Test Font</i> Hitam .....	138
4.10.2. <i>Waterfall Test Font</i> Putih.....	139
4.10.3. <i>Waterfall Test (Font Outline)</i> .....	140
<b>4.11. Aplikasi <i>Media</i></b> .....	141

## **BAB IV**

### **KESIMPULAN**

<b>5.1. Kesimpulan</b> .....	150
<b>5.2. Saran</b> .....	151
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	152
<b>Narasumber</b> .....	154
<b>Lampiran</b> .....	156



### **DAFTAR GAMBAR**

Gb.1.01. Peralatan membuat <i>Pinstriping</i> .....	2
Gb.1.02. Pembuatan <i>Pinstriping</i> .....	2
Gb.1.03. <i>Pinstriping</i> pada gitar .....	3
Gb.1.04. Skema Perancangan .....	10
Gb.2.01. Lukisan karya Robert Williams .....	12
Gb.2.02. Indian Larry .....	13
Gb.2.03. Logo Pemudi"s .....	15
Gb.2.04. Satudarah Motorcycle Club .....	17
Gb.2.05. Veroland Kick Ass Choppers .....	18
Gb.2.06. Salah satu karya Veroland .....	18
Gb.2.07. Poster Kustomfest 2013 .....	19
Gb.2.08. Poster Kustomfest 2014 .....	19
Gb.2.09. Poster Kustomfest 2015 .....	19
Gb.2.10. Kemeriahan Kustomfest 2013 .....	20
Gb.2.11. Kemeriahan Kustomfest 2013 .....	20
Gb.2.12. Kemeriahan Kustomfest 2014 .....	20
Gb.2.13. Kemeriahan Kustomfest 2014 .....	21

Gb.2.14. Kemeriahan Kustomfest 2014.....	21
Gb.2.15. Kemeriahan Kustomfest 2014.....	21
Gb.2.16. <i>Lucky Prize</i> yang bisa dimenangkan pengunjung. ....	22
Gb.2.17. <i>Gathering Café Racer</i> Indonesia.....	23
Gb.2.18. Ornamen buatan Andrew Mack pada panel kereta kuda tahun.....	25
Gb.2.19. Kuas buatan Mack dengan berbagai macam ukuran. ....	26
Gb.2.20. <i>Striping</i> pada mobil Ford .....	27
Gb.2.21. Kenny “Von Dutch” Howard .....	28
Gb.2.22. Von Dutch membuat <i>pinstriping</i> di bengkel Barry’s Kustom.....	29
Gb.2.23. Kenny Von Dutch sedang membuat <i>Pinstriping</i> . ....	30
Gb.2.24. Karya Kenny Von Dutch. ....	31
Gb.2.25. Karya Kenny Von Dutch. ....	31
Gb.2.26. Karya Kenny Von Dutch. ....	31
Gb.2.27. Ed “Big Daddy” Roth dan mobil <i>kustom</i> buatannya” .....	32
Gb.2.28. Mobil <i>Hot Rod</i> . ....	33
Gb.2.29. Mobil <i>Hot Rod</i> .....	33
Gb.2.30. <i>Custom paint Flames</i> .....	34
Gb.2.31. <i>Custom paint Scallops</i> . ....	34
Gb.2.32. Ed”Big Daddy” dan bengkel modifikasi miliknya” .....	35
Gb.2.33. Rat Fink.” .....	36
Gb.2.34. Kelly Mitovich. ....	38
Gb.2.35. Kellie Mitrovich dan karya buatannya .....	39
Gb.2.36. Steve Kafka dan <i>minibus</i> Kenny Von Dutch .....	40
Gb.2.37. Kafka Brush.....	41
Gb.2.38. <i>Kafka Style</i> atau biasa disebut <i>Scroll Pinstriping</i> .....	42
Gb.2.39. <i>Scroll Pinstriping</i> .....	43
Gb.2.40. Bus Von Dutch yang ditemukan oleh Steve Kafka.....	44
Gb.2.41. Ed Roth Museum.....	44
Gb.2.42. Fahmi Freeflow .....	45
Gb.2.43. Rudi Flying Piston Garage dan Hot Rod miliknya .....	46
Gb.2.44. <i>Perfomance</i> Fahmi Freeflow di <i>event</i> Kustomfest 2014.....	47

Gb.2.45. Fahmi di The 23rd Annual Yokohama Hot Rod Custom Show 2014 .....	48
Gb.2.46. Karya <i>Pinstripe</i> Fahmi pada <i>gas tank</i> .....	48
Gb.2.47. Karya <i>Pinstripe</i> Fahmi pada simbal .....	48
Gb.2.58. Proses <i>Pinstriping</i> oleh Fahmi .....	49
Gb.2.49. Karya kedux garage.....	49
Gb.2.50. Kedux .....	50
Gb.2.51. Hiro “Wildman” Ishii .....	51
Gb.2.52. Salah satu bentuk <i>Old skool Pinstriping</i> .....	52
Gb.2.53. Salah satu bentuk <i>Scallops</i> .....	53
Gb.2.54. Bentuk <i>Flames</i> .....	53
Gb.2.55. <i>Kafka Styles (Scroll Pinstriping)</i> .....	54
Gb.2.56. <i>Figure dan Ground</i> .....	58
Gb.2.57. <i>Similarity</i> .....	58
Gb.2.58. <i>Continuation</i> .....	59
Gb.2.59. <i>Proximity</i> .....	59
Gb.2.60. <i>Closure</i> .....	60
Gb.2.61. <i>Typeface dan Kepribadiannya</i> .....	60
Gb.2.62. Pesan dan <i>Typeface</i> .....	62
Gb.2.63. Anatomi Huruf .....	63
Gb.2.64. <i>Swash</i> .....	67
Gb.2.65. <i>X-height</i> .....	69
Gb.2.66. <i>Berat Huruf</i> .....	70
Gb.2.67. Proporsi Huruf.....	71
Gb.2.68. Kemiringan Huruf .....	73
Gb.2.69. Huruf <i>Black Letter</i> .....	73
Gb.2.70. Huruf <i>Humanist</i> .....	75
Gb.2.71. Huruf <i>Old Style</i> .....	75
Gb.2.72. Huruf <i>Transitional</i> .....	76
Gb.2.73. Huruf <i>Modern</i> .....	77
Gb.2.74. Huruf <i>Slab Serif</i> .....	77
Gb.2.75. Huruf <i>Sans Serif</i> .....	78

Gb.2.76. Huruf <i>Script</i> dan <i>Cursive</i> .....	79
Gb.2.77. Huruf <i>Display</i> .....	80
Gb.2.78. Seniman kaligrafi Arab .....	88
Gb.2.79. Badranaya, Kaligrafi aksara jawa.....	90
Gb.2.80. Kaligrafi Cina.....	91
Gb.2.81. <i>Logotype</i> yang menggunakan gaya dan teknik kaligrafi oriental.....	92
Gb.2.82. <i>Logotype</i> yang menggunakan gaya dan teknik kaligrafi oriental.....	92
Gb.2.83. <i>Logotype Zildjian</i> yang dipengaruhi kaligrafi Arab dan Barat .....	93
Gb.2.84. <i>Logotype</i> pada logo di atas mendapat pengaruh gaya kaligrafi Barat.....	94
Gb.2.85. Hasil Kuesioner .....	98
Gb.3.01. Hasil kuesioner .....	103
Gb.3.02. Salah satu gaya <i>Scroll Pinstriping</i> .....	103
Gb.3.03. Hasil kuesioner.....	108
Gb.4.01. <i>Scroll Pinstriping</i> buatan Steve Kafka .....	113
Gb.4.02. Sketsa <i>Pinstriping Decals</i> .....	114
Gb.4.03. <i>Pinstriping Decals Vector</i> .....	115
Gb.4.04. <i>Pinstriping Decals</i> yang sudah dimirror .....	116
Gb.4.05. Bentuk dasar huruf <i>script</i> .....	117
Gb.4.06. Sketsa bentuk dasar huruf yang sudah dikembangkan.....	119
Gb.4.07. Sketsa bentuk huruf yang sudah dikonfigurasi .....	120
Gb.4.08. Sketsa bentuk dasar huruf yang sudah dikembangkan.....	122
Gb.4.09. <i>Numeral</i> .....	122
Gb.4.10. Bentuk <i>Vector Uppercase</i> Huruf.....	124
Gb.4.11. Bentuk <i>Vector Lowercase</i> Huruf.....	125
Gb.4.12. Bentuk <i>Vector Numeral</i> .....	125
Gb.4.13. Letak elemen <i>pinstriping</i> pada bagian <i>swash</i> .....	126
Gb.4.14. Letak elemen <i>pinstriping</i> pada bagian <i>terminal</i> .....	127
Gb.4.15. Letak elemen <i>pinstriping</i> pada bagian <i>spur</i> .....	127
Gb.4.16. Letak elemen <i>pinstriping</i> pada bagian <i>tail</i> .....	127
Gb.4.17. Letak elemen <i>pinstriping</i> pada bagian <i>bowl</i> .....	128
Gb.4.18. Letak elemen <i>pinstriping</i> pada bagian <i>finial</i> .....	128

Gb.4.19. Letak elemen <i>pinstriping</i> pada bagian <i>axis</i> .....	128
Gb.4.20. Letak elemen <i>pinstriping</i> pada bagian <i>arm</i> .....	128
Gb.4.21. Studi hasil kuesioner .....	129
Gb.4.22. Hasil kuesioner Uppercase .....	130
Gb.4.23. Hasil kuesioner lowercase .....	131
Gb.4.24. <i>Final</i> huruf uppercase .....	132
Gb.4.25. <i>Final</i> huruf lowercase .....	132
Gb.4.26. <i>Final Numeral</i> .....	132
Gb.4.27. Proses <i>tracing</i> disoftware <i>Adobe Illustrator</i> .....	133
Gb.4.28. <i>Glyph</i> disoftware <i>Fontlab</i> .....	133
Gb.4.29. Pengaturan <i>kerning</i> disoftware <i>Fontlab</i> .....	134
Gb.4.30. Proses <i>Hinting</i> disoftware <i>Fontlab</i> .....	135
Gb.4.31. Proses <i>Scripting</i> disoftware <i>Fontlab</i> .....	135
Gb.4.32. <i>Font Header</i> .....	136
Gb.4.33. <i>Final True Type Font</i> .....	136
Gb.4.34. <i>Waterfall Test Normal</i> .....	137
Gb.4.35. <i>Waterfall Test Inverse</i> .....	138
Gb.4.36. <i>Waterfall Test Outline</i> .....	139
Gb.4.37. Aplikasi Pada <i>CD installer</i> .....	140
Gb.4.38. Aplikasi Pada <i>Mug</i> .....	140
Gb.4.39. Poster Utama <i>Display Typeface</i> .....	141
Gb.4.40. Poster Alfabet Huruf .....	141
Gb.4.41. Poster Anatomi Huruf .....	142
Gb.4.42. Stiker .....	142
Gb.4.43. Poster Ornamen Huruf .....	143
Gb.4.44. Replika Kaca Mobil .....	144
Gb.4.45. Replika Piston .....	144
Gb.4.46. Tangki Motor .....	145
Gb.4.47. Tepong Vespa .....	145
Gb.4.48. <i>Sign Sugeng Rawuh</i> .....	146
Gb.4.49. <i>T-Shirt Display Typeface Pinstype</i> .....	146



## DAFTAR TABEL

Tb.2.01. Senior <i>Pinstriper</i> .....	37
Tb.2.02. <i>Pinstriper</i> Indonesia.....	38
Tb.2.03. Berat Huruf .....	71
Tb.2.04. Proporsi Huruf .....	72
Tb.2.05. Perbedaan <i>vector</i> dan <i>bitmap</i> .....	85



## ABSTRAK

Abdurrahman

Perancangan *Display Typeface Pinstriping*

Secara teknis *Pinstriping* adalah sebuah penerapan garis yang sangat tipis, membuatnya dilakukan oleh seniman terampil dengan teknik khusus dan kuas berbentuk runcing panjang yang terbuat dari bulu tupai. Perancangan ini kemudian dibuat untuk memperkenalkan karakter *pinstriping* kepada para penikmat tipografi, perancangan ini menggunakan metode pengumpulan data melalui studi literatur dari buku, film dokumenter, wawancara kepada ahli dibidangnya, menggunakan sampling kuesioner, dan metode analisis data yang menggunakan 5W+1H (*what, why, who, when, where, how*). *Display typeface* ini dirancang dengan mengadaptasi anatomi karakteristik dan mempelajari secara mendalam sejarah, perkembangan serta pengaruh *pinstriping*, salah satu teknik dalam pembuatan *display typeface* ini juga sangat diperhatikan yaitu dengan menggunakan kuas khusus yang biasanya digunakan untuk membuat *Pinstriping*, lalu membuat sebuah sintesis antara *Pinstriping* berjenis *scroll* dan huruf *script*, sintesis ini difokuskan pada bagian *swash* huruf, guna mendapatkan sebuah *display typeface* yang mempunyai karakter *Pinstriping* yang khas, agar dapat menyampaikan pesan kepada target *audience* secara efektif. Dan yang terakhir adalah memasukkan satu set karakter huruf kedalam *software Fontlab* untuk mendapatkan *display typeface pinstriping* yang siap digunakan.

Kata Kunci : *Kustom Kulture, Pinstriping, Display typeface*

## ABSTRACT

Abdurrahman

Design of *Display Typeface Pinstriping*

Technically, *Pinstriping* is an application of a very thin line, it takes skilled artist to make it with a special technic and long point brush shaped made from squirrel's fur. This design is designed to introduce character of pinstriping to a typography enthusiasts. This design used data collection method; there are literature studies, documentary film, interview, and questioner. Also, it used 5W+1H (*what, why, who, when, where, how*) as data analytic method. This *display typeface* adapted characteristic anatomy and learn about history, progressing, and the impact of *pinstriping*. This *display typeface* used special brushes that commonly used to make *Pinstriping*. The next is making a synthesis between *Pinstriping scroll* and script letter. This synthesis focuses on *swash* letter and produces a special *display typeface* that can deliver message to audience target effectively. The last step is insert one set character letter into *software Fontlab* to produce *display typeface pinstriping* that ready to be used.

Keywords : *Kustom Kulture, Pinstriping, Display typeface*

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

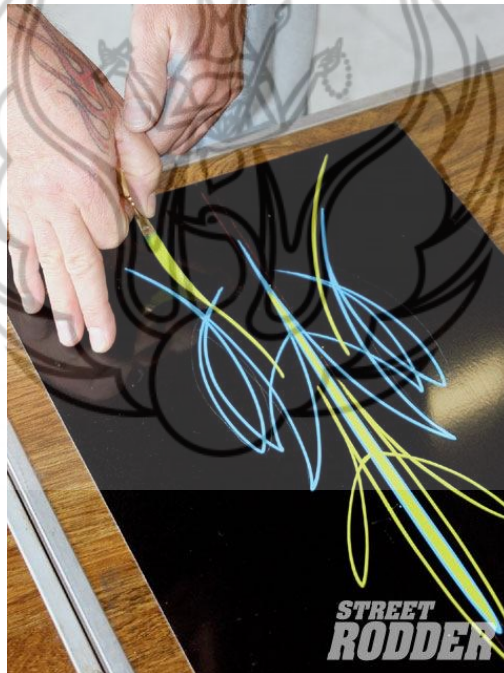
Industri otomotif masih menjadi sebuah pasar yang menarik untuk dibicarakan mulai dari teknologi, persaingan pasar serta gaya hidupnya. Seiring perkembangannya inovasi-inovasi baru semakin banyak bermunculan salah satunya modifikasi. Gaya-gaya baru dalam memodifikasi otomotif juga semakin berkembang, kemudian muncul sebuah gaya modifikasi *Kustom Kulture*. Dikutip dari tautan <http://magicinkmagz.com/>, *Kustom Kulture* adalah *neologisme* (kata bentukan baru) yang digunakan untuk menggambarkan karya seni, kendaraan, gaya rambut, dan *mode* dari mereka yang menyetir, memodifikasi dan membangun mobil dan sepeda motor di Amerika Serikat dimulai tahun 1950-an sampai hari ini.

Dalam perkembangannya karya *Kustom Kulture* terbagi-bagi, diantaranya *Hot Rod Car*, *Rat Rod Car*, *Kustom Bike*, *Chopper*, *Pinstriping*, *Lowrider*, *Rockabilly*, *Barber*, *Skateboard*, *BMX*, *Tattoo*, dan masih banyak yang lain. Perancangan tugas akhir ini lebih memfokuskan *Pinstriping* karena *Pinstriping* merupakan salah satu bentuk grafis yang menjadi unsur penting dalam dunia *kustom kulture*. *Pinstriping* mempunyai karakter kuat dan daya magis untuk menonjolkan konsep sebuah karya (Williams, 1993:22). Beberapa tokoh yang mempunyai pengaruh besar dalam perkembangan *Kustom Kulture* adalah Kenny Howards (Von Dutch) dan Ed 'Big Daddy' Roth yang kesemuanya berasal dari Amerika Serikat.

Secara teknis *Pinstriping* adalah sebuah penerapan garis yang sangat tipis, mengecatnya dilakukan oleh seniman terampil dengan teknik khusus dan kuas berbentuk runcing panjang yang terbuat dari bulu tupai.



Gb.1.01. Peralatan membuat *Pinstriping*.  
(Sumber: <http://hotrodsurff.com/>, diakses 26 Januari 2015, Pukul 23.45)



Gb.1.02. Pembuatan *Pinstriping*.  
(Sumber: <http://streetrodder.com/>, diakses 26 Januari 2015, Pukul 01.04)

Tujuan dari *Pinstriping* adalah meningkatkan kurva permukaan dan teknik mengecat seperti ini biasa diaplikasikan pada sepeda, motor, mobil atau apapun yang ingin di cap “*kustom kulture style*”, seiring dengan modifikasi yang berkembang pesat dalam dunia otomotif *Pinstriping*

menjadi salah satu bagian penting karena karya tersebut sangat mempengaruhi konsep sebuah karya modifikasi *kustom kulture*.

Seorang seniman *Tattoo & Artwork*, Helly Mursito dari Kerja Keras Kulture mengungkapkan bahwa desain grafis Indonesia masih minim mempunyai koleksi dan konten-konten bergaya *Pinstriping*, salah satunya tipografi, sedangkan tipografi memainkan peranan yang sangat besar dalam dunia desain grafis. Hampir di setiap materi desain grafis, terdapat tipografi di dalamnya. Seperti halnya batik, *Pinstriping* juga mempunyai karakter pada setiap pola-nya. Jika dalam seni batik media yang digunakan adalah kain lain halnya dengan *Pinstriping* yang menggunakan media *spare part* otomotif.

Dalam perkembangannya, *Pinstriping* mulai diaplikasikan pada papan *skateboard*, papan selancar, peralatan musik, kaca, kayu, tattoo dan lain sebagainya dengan tidak meninggalkan karakter dan makna bahwa *Pinstriping* adalah bagian penting dari gaya *kustom kulture*. Tidak menutup kemungkinan juga bahwa *Pinstriping* bisa menjadi sebuah hiasan yang mempunyai estetika dan makna yang dapat diterapkan pada media yang lebih luas lagi.



Gb.1.03. *Pinstriping* pada gitar.

(Sumber: <http://bb.steelguitarforum.com/>, diakses 26 Januari 2015, Pukul 19.57)

Dalam sebuah wawancara dengan Muhammad Perdana Agung pemilik Queen Lekha Kustom Supply, mengungkapkan di Indonesia masih sedikit orang yang menekuni profesi di bidang *Pinstriping*, jika ada

seorang *builder* motor atau pelaku modifikasi ingin membuat *Pinstriping* biasanya mereka mengirim *spare part*-nya ke tempat seniman *Pinstriping* dan setiap *spare part* yang di *Pinstripe* harganya sekitar satu sampai dua juta untuk ukuran yang cukup kecil. *Pinstriper-Pinstriper* Indonesia diantaranya Rio Bronx dari Jakarta, Freeflow dari Bandung, Kedux Garage dari Bali dan Looser Paint dari Sidoarjo dan Rekabilly dari Yogyakarta.

Masih cukup sedikit dibandingkan dengan perkembangan modifikasi *kustom* yang sangat pesat perkembangannya, bahkan semakin banyak event-event modifikasi *kustom kulture* yang bermunculan diantaranya *festival* terbesar seAsia Tenggara yang diperuntukkan khusus bagi para pecinta modifikasi dan segala hal yang berkaitan dengan *Kustom Kulture* yaitu “*KUSTOMFEST*”.

Event ini dimulai pada tahun 2013 dan diadakan setiap tahun di Jogja Expo Center, antusias pengunjungnya juga telah mencapai ribuan orang dan telah mengundang pelaku *kustom kulture* dari berbagai Negara. Seorang maestro *Pinstriping* dari Jepang Hiro ‘Wildman’ Ishi juga ikut memeriahkan acara tersebut.

*Pinstriping* terus berkembang di Indonesia tapi tipografi dengan karakter *Pinstriping* bisa dikatakan masih minim. Sedangkan dalam perkembangannya tipografi memegang peran yang penting pada saat ini. Tipografi dapat menyampaikan sebuah pesan dan informasi secara efektif melalui bentuk visual, tipografi juga dapat menciptakan sebuah tempat dalam menyimpan ide, memperkuat perasaan dan mengubah pemikiran menjadi tindakan.

## 1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang *display typeface Pinstriping* untuk memperkenalkan karakter *pinstriping* kepada para penikmat tipografi?

### 1.3. Batasan Masalah

Perancangan terbatas pada pembuatan *display typeface* dalam satu set karakter yang terdiri dari huruf *upper case*, *lower case*, dan angka.

### 1.4. Tujuan Perancangan

Merancang *display typeface Pinstriping* untuk memperkenalkan karakter *Pinstriping* kepada para penikmat tipografi.

### 1.5. Manfaat Perancangan

#### 1.5.1. Bagi Masyarakat

Dapat memperkenalkan dan memberikan wawasan kepada masyarakat tentang asal-usul, pengaruh, dan pergerakan seni *Pinstriping*.

#### 1.5.2. Bagi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual

Menjadi referensi bagi mahasiswa mengenai *display typeface Pinstriping* dengan segala keputakaannya.

#### 1.5.3. Bagi Dunia Modifikasi

Memberikan tambahan wawasan kepada para penikmat modifikasi serta menghadirkan sebuah tipografi berkarakter *pinstriping* dengan segala keputakaannya.

#### 1.5.3. Bagi *Target Audience*

- a. Memperkenalkan sebuah *display typeface* berkarakter *Pinstriping*.
- b. Memberi wawasan tentang seni *Pinstriping* tentang asal-usul, pengaruh, dan pergerakannya.
- c. Memperkaya jenis *font* yang menarik.

### 1.6. Metode Perancangan

1. Metode Pengumpulan Data
  - a. Metode *Literatur*



Metode mencakup pencarian data dari kepustakaan dari berbagai sumber pustaka dan studi literatur dari berbagai media baik media cetak, media internet maupun film dokumenter yang mendukung perancangan ini.

b. Wawancara

Wawancara dengan beberapa narasumber khususnya kepada pelaku seni *pinstriping* dan pelaku modifikasi *Kustom Kulture* dari dalam maupun luar negeri.

2. Metode Analisis Data

a. Analisis Kuesioner

Kuesioner yang pertama dibuat untuk menganalisa pilihan responden yang bertujuan untuk menemukan pendapat masyarakat khususnya desainer tentang seni *Pinstriping*.

Sedangkan kuesioner yang kedua dibuat untuk menentukan bentuk huruf mana yang dipakai sebagai huruf *display typeface*, kuesioner yang kedua ini melibatkan tiga orang yang berkompeten dibidangnya masing-masing.

b. Analisis 5W + 1H

Analisa data dalam perancangan *display typeface* ini menggunakan metode 5W+1H (*what, who, where, when why dan how*) yang bertujuan untuk mengungkap faktor-faktor yang ada menjadi langkah strategi untuk memahami data dalam perancangan serta menganalisa media aplikasi apa saja yang akan digunakan dalam perancangan *display typeface*.

**1.7. Sistematika langkah-langkah/prosedur perancangan**

HALAMAN JUDUL

LEMBAR PENGESAHAN

KATA PENGANTAR

UCAPAN TERIMAKASIH

LEMBAR PENYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA

ABSTRAK

DAFTAR ISI

DAFTAR GAMBAR

DAFTAR TABEL

DAFTAR LAMPIRAN

## **BAB. I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1. Latar Belakang Masalah**

#### **1.2. Rumusan Masalah**

#### **1.3. Batasan Masalah**

#### **1.4. Tujuan Perancangan**

#### **1.5. Manfaat Perancangan**

1.5.1. Bagi Masyarakat

1.5.2. Bagi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual

1.5.3. Bagi Dunia Modifikasi

1.5.1. Bagi Target *Audience*

#### **1.6. Metode Perancangan**

#### **1.7. Sismatika langkah-langkah/prosedur perancangan**

#### **1.8. Skematika perancangan**

## **BAB. II**

### **IDENTIFIKASI DAN ANALISIS**

#### **2.1. Tinjauan Literatur tentang *Kustom Kulture***

2.1.1. *Kustom Kulture*

2.1.2. Perkembangan *Kustom* di Indonesia

#### **2.2. Tinjauan Literatur tentang *Pinstriping***

2.2.1. Pengertian *Pinstriping*

2.2.2. Fungsi dan peranan *Pinstriping*

2.2.3. Sejarah dan perkembangan *Pinstriping*

2.2.4. Perkembangan *Pinstriping* di Indonesia

2.2.5. Jenis-Jenis *Pinstriping*

2.2.6. Kriteria estetik *Pinstriping*

### **2.3. Tinjauan Literatur tentang Tipografi**

2.3.1. Definisi Tipografi

2.3.2. Tipografi Dalam Desain Grafis

2.3.3. Persepsi Visual Huruf

2.4.4. *Typeface* Dan Kepribadiannya

2.4.5. Perbedaan *Typeface* Dan *Font*

2.4.6. Pesan Dan *Typeface*

2.4.7. Anatomi Huruf

2.4.8. Sistem Pengukuran

2.4.9. Keluarga Huruf

2.4.10. Klasifikasi Umum

2.4.11. Huruf Pada Layar Monitor atau LCD

2.4.12. Teknologi *Font*

2.4.13. Huruf Kaligrafi

2.3.14. Pengaruh gaya kaligrafi dalam *logotype*

2.4.15. Desainer Huruf

### **2.4. Analisis Data Kuesioner**

### **2.5. Simpulan dan usulan pemecahan masalah**

## **BAB. III**

### **KONSEP DESAIN**

#### **3.1. Konsep Kreatif**

#### **3.2. Tujuan Kreatif**

#### **3.3. Strategi Kreatif**

3.3.1. Target Audience (Siapa pemakainya)

3.3.2. Gaya *pinstriping* yang dipakai untuk *display typeface*

3.3.3. Teknik pembuatan huruf

#### **3.3. Program Kreatif**

3.4.1. Nama *Display Typeface*

3.4.2. Jenis Huruf

3.4.3. *Finishing*

## **BAB. IV**

### **VISUALISASI**

**4.1. Sintesis *Pinstriping* Dan Huruf**

**4.2. Studi Visual *Pinstriping***

**4.3. Studi Visual Bentuk Dasar huruf**

**4.4. Konfigurasi elemen *scroll Pinstriping* pada huruf**

**4.5. *Tracing***

**4.6. Letak Penempatan elemen *scroll Pinstriping* pada huruf**

**4.7. Studi Pemilihan Huruf**

**4.8. *Final* Desain**

**4.9. Pembuatan *Font***

**4.10. *Waterfall Test***

**4.11. Media Aplikasi**

## **BAB. V**

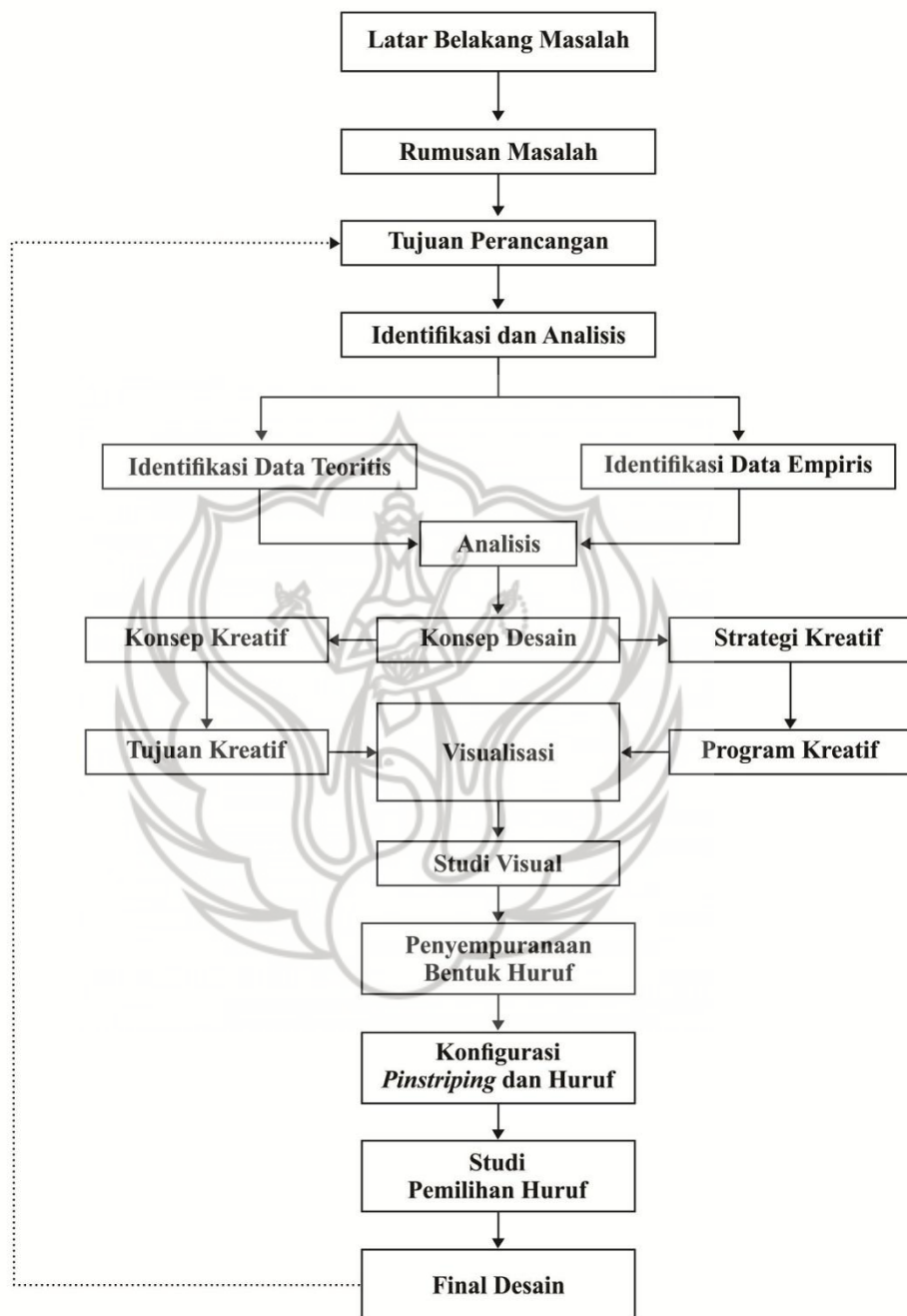
**5.1. Kesimpulan**

**5.2. Saran**

**DAFTAR PUSTAKA**

**LAMPIRAN**

**1.8. Skematika perancangan**



Gb.1.04. Skema Perancangan  
(Abdurrahman, 2014)

## BAB II