

JURNAL TUGAS AKHIR
PERANCANGAN *DISPLAY TYPEFACE*
PINSTRIPING



Oleh
Abdurrahman

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

PENGESAHAN

Jurnal untuk Tugas Akhir dengan judul **‘PERANCANGAN DISPLAY TYPEFACE PINSTRIPING’** oleh Abdurraman, NIM. 0911935024 Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Jurusan Desain, Institut Seni Indoneisa Yogyakarta, ini telah disahkan oleh Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual pada Februari 2016.



Ketua Program Studi DKV

Drs. Hartono Karnadi, M.Sn.
NIP. 19650209 199512 1 001

PERANCANGAN *DISPLAY TYPEFACE* *PINSTRIPING*

Abdurrahman

Program Studi Desain Komunikasi Visual
Jurusan Desain
Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
2016

ABSTRAK

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

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

A. Pendahuluan

1. Latar Belakang

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*.

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 perkembangan *kustom kulture* (Williams, 1993:22).

Pinstriping mempunyai karakter kuat dan daya magis untuk menonjolkan konsep sebuah karya. 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.

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*.

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.

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.

2. Rumusan dan Tujuan Penelitian

a. Rumusan Masalah

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

b. Tujuan Penelitian

- 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.

3. Teori dan Metode Penelitian

a. Teori Penelitian

Teori yang digunakan dalam penelitian ini berupa teori tipografi yang dikembangkan oleh Indiria Maharsi.,S.Sn.,M.Sn. bahwa komunikasi dalam kepentingan apa pun akan menjadi menarik jika mampu mendeskripsikan huruf dalam ranah medium seni yang bisa dieksplorasi secara maksimal, bukan sebagai bentuk yang kaku dan baku (2013 : 83).

b. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan beberapa metode yaitu :

- a) Metode Literatur, metode ini mencakup pencarian data 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 dengan beberapa narasumber khususnya kepada pelaku seni *pinstriping* dan pelaku modifikasi *Kustom Kulture* dari dalam maupun luar negeri.

B. Pembahasan dan Hasil Penelitian

Pinstriping dipilih setelah melalui berbagai analisis. Analisis secara literatur, wawancara dan kuesioner yang menyatakan bahwa *Pinstriping* adalah suatu motif yang bisa menonjolkan konsep sebuah karya *kustom kulture*, karya yang mempunyai nilai sejarah dan makna, salah satu nyawa *Kustom* yang sejatinya mengubah dari bentuk aslinya menjadi sesuatu bentuk yang berbeda.

Sebuah bentuk eksplorasi motif *Pinstriping*, motif yang mempunyai makna pada sebuah karya, karya yang belum banyak diketahui oleh para penikmat tipografi. Dalam perancangan ini tidak serta merta membuat *Pinstriping* berubah menjadi bentuk baru dan menyajikan bentuk *pinstriping* secara utuh tetapi melakukan sebuah inovasi motif *Pinstriping* sebagai bahan acuan untuk materi desain.

Sesuai dengan namanya, desain komunikasi visual mempunyai tujuan untuk mengkomunikasikan pesan yang dapat ditangkap oleh massa dengan benar. Salah satu elemen desain yang sangat penting dalam menunjang keberhasilan suatu desain dalam berkomunikasi dengan masyarakatnya adalah tipografi, yang merupakan salah satu *basic* karena memang dalam pemahaman tipografi hampir selalu dipakai dalam dunia desain grafis.

Huruf memungkinkan untuk dieksplorasi, dengan mengubah ataupun menambahkan suatu elemen dengan mengacu pada bentuk huruf resmi yang sudah ada. Huruf dapat dieksplorasi dengan menambahkan suatu elemen yang ingin ditonjolkan, tentunya dengan melakukan tinjauan baik pustaka maupun visual agar bisa mengkomunikasikan pesan kepada *target audience* dengan efektif.

1. Nama *Display Typeface*

Berasarkan pengolahan data dan pengolahan anatomi karakter baik data verbal maupun data visual, maka huruf yang berkarakter *Pinstriping* ini akan dinamai dengan nama "PINSTYPE" yang berarti *pinstriping* dan *typeface*, nantinya huruf ini akan digunakan sebagai huruf *display* dan *title text* yang biasanya digunakan untuk keperluan judul, sub judul maupun keperluan *corporate identity*. Karena keunggulannya yang bisa mengadopsi grafis secara maksimal, diharapkan huruf ini dapat mempresentasikan bentuk *Pinstriping* yang mempunyai karakter yang khas.

2. Jenis Huruf

Setelah mempelajari keseluruhan pola *Pinstriping*, maka dapat disimpulkan bahwa jenis huruf yang mengacu pada anatomi dan konsep *Pinstriping*, adalah jenis huruf *script* yang pola dasarnya dibentuk menyerupai goresan tangan yang dikerjakan dengan pena, kuas atau pensil runcing dan biasanya miring ke kanan.

Selain itu, jenis huruf *script* juga dapat dimodifikasi dengan bagian huruf yang tidak terdapat pada jenis huruf *sans serif*, yaitu bagian huruf yang bernama *swash*.

3. Pembuatan Huruf

Display akan disajikan dengan menarik karena pembuatan *Display typeface* ini diawali dari proses pembuatan pola dasar huruf dengan teknik dan peralatan yang biasa digunakan dalam membuat *pinstriping*.

Tahap berikutnya adalah menyelaraskan bentuk huruf dan bentuk *pinstriping* melalui bagian anatomi huruf yang dinamakan *swash*, lalu memasukkan satu set karakter huruf kedalam *Software Fontlab*, diatur dan ditata semikian rupa agar bisa mendapatkan sebuah *display typeface pinstriping* yang siap digunakan. Proses tersebut dijelaskan dalam beberapa tahap yaitu :

a. Studi Visual Scroll Pinstriping

Pada tahap ini menghasilkan elemen dasar *scroll Pinstriping* yang nantinya akan diaplikasikan kedalam bentuk dasar huruf, *Scroll Pinstriping* ini dipilih berdasarkan analisis data kuesioner yang menyatakan bahwa 8 (27,6%) dari 29 responden paling sering melihat jenis *Pinstriping scroll* daripada jenis *Pinstriping* lainnya.



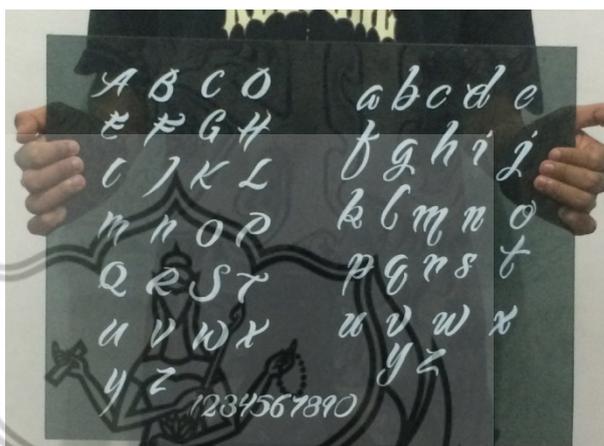
Gb.1. *Scroll Pinstriping*

(Sumber: <http://www.Stevkafka.com//> diunduh 3 Januari 2015, Pukul 23.47)

b. *Studi Visual Bentuk Dasar Huruf Script*

Pada tahap ini menghasilkan bentuk dasar huruf *script* yang dibuat menggunakan media yang biasa digunakan dalam membuat *pinstriping*, alat tersebut berupa kuas Kafka Brush dan Mack Brush, *thiner*, cat enamel serta kaca.

Media dan teknik ini digunakan untuk mendapatkan kesatuan “nyawa” dan ciri khas *pinstriping*, lalu dilanjutkan dengan pengembangan bentuk dasar huruf melalui sketsa menggunakan kertas dan pensil untuk menghasilkan beberapa alternatif bentuk dasar huruf.



Gb.2. Bentuk dasar huruf *script*.
(Sumber : Abdurrahman, 2015)

c. *Konfigurasi Pinstriping Dan Huruf*.

Konfigurasi *Pinstriping* dan huruf dibuat untuk memasukkan elemen *Pinstriping* kedalam karakter huruf pada bagian *swash*, seperti yang telah dibahas sebelumnya *Pinstriping* yang dipakai adalah *scroll Pinstriping* dan huruf yang dipakai adalah huruf *script*.

Pada tahap ini menghasilkan sebuah sketsa bentuk karakter huruf yang telah menjadi satu kesatuan dengan elemen *scroll Pinstriping*, khusus pada huruf *lowercase* dan *angka*, elemen *Pinstriping* tidak dimasukkan kedalam bagian *swash*.

Karena penggunaan *swash* yang berlebihan dapat mengacaukan desain dan mengurangi keterbacaan. Elemen *scroll Pinstriping* hanya dimasukkan kedalam huruf *uppercase*.

d. *Pemilihan Karakter Huruf*

Dalam pemilihan karakter huruf *display typeface* ini melibatkan satu orang yang ahli dibidang *kustom kulture* dari Jepang bernama Shige Siganuma, pemilik perusahaan yang bergerak dibidang *merchandise*, majalah dan *Spare part* modifikasi *kustom kulture*, Mooneyes.Inc.

Satu orang yang ahli di bidang Pinstriping dari Indonesia bernama Mochamad Syamsul Fahmi, pemilik dan *pinstriper* di Freelow Kustom Painting & Pinstriping, dan satu orang lagi *pinstriper* dari Jepang, Kiyotaka Fukuda “Mr. Boo Pinstriping”, ketiga orang tersebut dipilih karena pengetahuan dan pemahaman tentang *kustom kulture* dan *Pinstriping*, mereka diberi kuesioner untuk memilih satu dari tiga pilihan huruf yang paling mewakili bentuk Pinstriping.

Berikut hasil rangkuman kuesioner yang memuat pilihan tiga orang yang berkompeten di bidangnya masing-masing :



Gb.3..Hasil kuesioner.

(Abdurrahman, diolah 30 November 2015, Pukul 22.02 WIB)

e. Tracing

Setelah penyempurnaan bentuk huruf *Pinstriping*, tahap selanjutnya adalah pemindaian bentuk sketsa ke dalam *format digital*, dimulai dari pengambilan gambar sketsa bentuk huruf lalu diolah kembali ke dalam format vector digital dengan *Software Adobe Illustrator*, agar mendapatkan bentuk yang halus dan siap diolah kembali menjadi bentuk huruf yang siap diaplikasikan.

f. Pembuatan *Font*

Setelah penyempurnaan bentuk huruf *Pinstriping*, tahap selanjutnya adalah pembuatan *font*, yang meliputi pengaturan *cap height*, *descender line* dan *baseline*. *X-height* dapat mempengaruhi

tinggi besar huruf secara visual, karena pada dasarnya proporsi antara *x-height* dan *body size* mempengaruhi ukuran ascender dan descender.

Dan berikutnya adalah pengaturan kerning, kerning tidak memiliki acuan ukuran yang tetap, dalam pengertian bahwa setiap huruf berbeda satu dengan yang lainnya jadi pengaturan kerning disesuaikan dengan bentuk huruf satu dengan lainnya agar mendapat kesesuaian jarak antar huruf yang pas. Dan tahap akhir dari pembuatan font ini adalah menyimpan format menjadi format *True type Font* agar siap untuk digunakan.

4. *Finishing*

Penciptaan karya desain yang paling utama tetap mengacu pada penciptaan *display typeface*. Tahap *finishing* merupakan *final* desain yang akan diaplikasikan ke beberapa media yang dipilih sebagai media penyampaian kepada target *audience*.

Beberapa media aplikasi dipakai sebagai upaya untuk mendukung penerapan *display typeface Pinstriping*, media aplikasi yang dipakai juga dibuat mendekati media yang paling sering dipakai dalam aplikasi *pinstriping*. Berikut beberapa aplikasi *display typeface* yang dipakai :

- a. CD *Installer*, berguna untuk meng-*install* huruf kedalam komputer agar bisa digunakan pada software seperti Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Coreldraw, Microsoft Word dan lain sebagainya.
- b. Aplikasi pada poster utama, yang berguna untuk mendukung *display typeface pinstype* dengan ilustrasi mobil Hot Rod dan kuas *Pinstripe*.
- c. Benda-benda *merchandise* seperti kaos, *mug* dan *stiker*.
- d. Aplikasi pada *souvenir* seperti *sign* “sugeng rawuh”, tangki motor, “tepong” Vespa, replika *piston* dan replika bagian kaca mobil.

C. Kesimpulan

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.

Dalam proses pembuatan huruf ini terdapat beberapa kendala yang berkaitan dengan perancangan *display typeface* ini yaitu banyaknya huruf sejenis yang hampir mirip dengan *display typeface pinstriping* yang dirancang, khususnya huruf berjenis *script* karena bentuk huruf *script* dan *display typeface pinstype* mempunyai beberapa kesamaan pada anatomi dan bagian-bagian *swash*. Lalu terdapat beberapa kendala teknis lain yaitu sulitnya mendapatkan kuas “khusus” yang biasa dipakai untuk *pinstriping* dan sulitnya menguasai kuas ketika digores dikarenakan bulu kuas Kafka Brush atau Mack Brush sangat lentur dan panjang.

Kendala lainya terdapat pada cat *enamel* yang ternyata produknya memang tidak ada di Indonesia, pembuatan bentuk dasar huruf ini lalu menggunakan sebuah cat *enamel* buatan Indonesia yang komposisi catnya cukup mendekati produk cat yang biasa digunakan dalam *pinstriping*. Kendala lain juga tidak berhenti pada proses pembuatan bentuk dasar huruf saja tetapi pada proses pengaturan *kerning* yang belum tertata secara sempurna dan ukuran karakter setiap huruf yang masih perlu diperbaiki.

Perancangan *display typeface pinstype* ini memang mempunyai banyak kendala dan kesulitan namun kesemuanya dapat ditangani dengan baik, dengan kemauan yang keras dan semangat tinggi untuk belajar dan mendalami tema yang diangkat, dimulai dari proses pembuatan bentuk dasar huruf sampai pada proses penerapan huruf.

D. Daftar Pustaka

Maharsi, Indiria. 2013. TIPOGRAFI (Tiap Font Memiliki Nyawa Dan Arti). Penerbit Caps : Yogyakarta.

Williams, Robert. 1993. Kustom Kulture : Von Dutch, Ed “Big Daddy” Roth, Robert Williams and Others. Penerbit LAST GASP : USA.

