

BAB III

PERANCANGAN

3.1 Proses Perancangan

Perancangan aplikasi ilustrasi siswa sekolah dasar Muhammadiyah 03 Surakarta pada peralatan sekolah ini memiliki beberapa tahap. Tahap pertama pengumpulan data dan observasi hal ini diperlukan untuk pengumpulan data awal tentang subjeck, masalah utama, dan pembatasan tema. Proses kedua adalah pengerjaan karya oleh beberapa siswa, karya yang diciptakan berupa ilustrasi dengan tema hewan. Karya yang dibuat para siswa kemudian dikumpulkan dan dipilih beberapa karya yang kemudian diolah melalui proses scanning dan editing di computer menjadi bentuk *vector*. Proses selanjutnya karya yang telah diubah kedalam bentuk vector diaplikasikan ke dalam peralatan sekolah yang sudah ditentukan dalam proses perancangan di awal. Aplikasi karya ke media yang dipilih menggunakan media sablon. Karya yang telah jadi kemudian diserahkan kepada para siswa untuk dapat digunakan sesuai tujuan awal perancangan.

3.2 Identifikasi data

Jenis data yang diperoleh dalam perancangan ini dalam menentukan rumusan masalah dan perancangan karya diperoleh dari data jawaban yang diperoleh dari proses tanya jawab dengan para siswa. Hasil dari wawancara tersebut dianalisis kembali dengan cara dideskripsikan dan mencari kesamaan dari tiap jawaban yang muncul dan dijadikan acuan dalam menentukan tema dan memberi batasan pada tema yang diberikan sekaligus menjadi acuan dalam melakukan revisi pada pengembangan media ilustrasi dalam bentuk peralatan sekolah. Penulis juga mengumpulkan data melalui wawancara dengan

memberikan kuesioner singkat secara lisan kepada wali murid dan orang tua siswa untuk menambah batasan tema dan masalah pada proses perancangan sekaligus memberikan informasi akan tema dan bahasan yang diangkat.

3.3 Analisa data

Analisa data adalah landasan pembuatan karya yang terdiri dari :

- Target

Target merupakan siswa sekolah dasar di surakarta beserta orang tua para siswa :

- Umur Anak : 7 – 11 tahun (I sampai IV SD)
- Umur Orang Tua : 23 – 35 tahun
- Jenis Kelamin : Pria dan Wanita
- Agama : Semua golongan
- Pendidikan : SD, SMP, SMA, Pekerja
- Ekonomi : Menengah ke bawah
- Geografis : Surakarta

- Psikografi

Segmentasi psikografi adalah segmentasi yang mengelompokkan pasar dalam variabel gaya hidup, nilai dan kepribadian. Secara psikografi khalayak sasaran dari perancangan desain visual pada peralatan sekolah ini adalah para siswa sekolah dasar khususnya kelas I sampai IV SD beserta orang tua yang siswa yang peduli dan ingin tahu soal perkembangan dan kesehatan anak mereka di sekolah.

- *Behavior*

Ditinjau dari tingkah laku siswa yang mudah bosan pada pelajaran dengan materi dan hafalan yang berulang-ulang, suka menggambar dan aktifitas kreatif, beserta orang tua para siswa yang peduli pada perkembangan anak-anak mereka di sekolah dan mendukung potensi yang dimiliki oleh para siswa.

- *USP (unique selling proposition)*

Keunggulan dari perancangan desain visual pada peralatan sekolah ini karena para siswa diajak ikut mendesain apa yang mereka inginkan pada peralatan sekolah mereka yang akan menimbulkan rasa kreatif, sifat suka menggambar, dan percaya diri karena bangga bisa memakai peralatan sekolah yang ikut mereka buat sendiri.

- *Positioning*

Menanamkan dibenak anak-anak bahwa sekolah itu menyenangkan, juga menanamkan dibenak orang tua bahwa beban berlebih pada peralatan sekolah yang anak bawa setiap hari memiliki dampak buruk bagi kesehatan juga membuat para orang tua mampu mendukung dan menghargai bakat dan potensi anak-anak.

- Target karya

Target visual dari perancangan desain visual ini adalah:

- *School Equipment*

- *Mini Bag*



Gambar 6 : *Mini Bag*
(Foto : Aditya, 2017)

Mini Bag adalah tas tambahan kecil yang berfungsi untuk menampung benda-benda kecil yang tidak dapat dimuat oleh tas utama dalam perancangan ini peralatan sekolah para siswa. (Saputro, 2012)

- Tempat Pensil



Gambar 7 : Tempat Pensil
(Foto : Aditya, 2017)

Kotak pensil adalah tempat menyimpan alat tulis dan peralatan sekolah kecil seperti pensil, penghapus, penggaris dan rautan. Bahan yang digunakan untuk pembuatan kotak pensil bervariasi mulai dari plastik, kayu sampai logam. (Saputro, 2012)

3.4 Strategi Kreatif

Strategi kreatif terdiri dari dua bahasan sebagai berikut :

- Konsep estetis

Konsep visual yang dibuat dan akan diaplikasikan pada karya menggunakan karya yang telah dibuat oleh para siswa yang telah diberi batasan sejak awal oleh penulis batasan yang diambil diperoleh dari data yang dikumpulkan dan dipilih oleh penulis agar menimbulkan minat para siswa dalam membuat karya.

- Konsep teknis

Konsep teknis merupakan urutan beberapa peralatan yang digunakan dalam pengerjaan pembuatan karya. Beberapa peralatan yang digunakan dalam pembuatan karya oleh penulis adalah hasil jawaban untuk mengumpulkan data lapangan, kertas gambar, alat gambar untuk para siswa dalam pembuatan karya, *scanner* untuk memindai karya para siswa ke dalam bentuk *soft file*, komputer untuk mengolah karya para siswa ke dalam bentuk digital, mesin jahit untuk mengolah bentuk hasil akhir karya yang nantinya akan diaplikasikan bersama karya digital yang sudah dibuat oleh para siswa.

3.5 Strategi Perancangan


3.5.1. Rujukan Visual


- Warna

Warna yang digunakan untuk perancangan school equipment untuk siswa SD Muhammadiyah 03 ini menggunakan berbagai jenis warna. Hal ini bertujuan untuk menarik perhatian siswa dan merealisasikan hasil jadi sesuai dengan karya yang telah dibuat oleh para siswa.


Menurut Dameria (2007) makna tiap warna tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut :

- Warna Kuning


 Merupakan warna matahari, sumber energi dan sumber cahaya utama di bumi. Sebagai salah satu warna primer, kuning adalah warna dengan efek yang kuat, sehingga secara psikologis warna ini sangat efektif diterapkan pada hal-hal yang mampu menghasilkan semangat. Dalam psikologi warna kuning dapat dikaitkan dengan keceriaan ide baru serta kepercayaan terhadap potensi diri. Warna ini adalah warna yang sangat positif sehingga dapat dipakai untuk menghilangkan keraguan. Melambangkan kejujuran, dapat menghilangkan pemikiran negated dan member semangat. Makna : segar, cepat, jujur, adil, tajam, cerdas.

 (C=0 M=0 Y=100 K=0)

- Warna Biru

 Biru melambangkan warna langit juga warna laut, warna ini selalu mengasosiasikan kita dengan air dan sesuatu yang bersifat dingin. Warna biru juga menggambarkan kesejukan, karena itulah warna biru sering digunakan untuk di aplikasikan pada hal-hal yang membutuhkan ketenangan dan konsentrasi, warna biru juga mengisyaratkan waktu untuk berhenti dan beristirahat. Makna : kebenaran, kedamaian, ketenangan, intelegensi, dan kedamaian. (C=100 M=0 Y=0 K=0)

- Warna Merah

 Merah merupakan lambang dari api, merah memiliki arti psikologis keberanian warna merah juga selalu mengingatkan kita pada sesuatu yang hangat warna merah juga mengisyartkan tentang bahaya dan waktunya untuk benar-benar berhenti dan mengikuti perintah. Makna : pencapaian, cinta, kecepatan, kekerasan, perjuangan, perhatian dan kekuatan. (C=0 M=100 Y=100 K=0)

- Tipografi

Jenis huruf yang digunakan dalam perancangan ini adalah Calibri dan termasuk dalam tipe huruf *Sans Serif*. Kesan yang ditimbulkan dalam oleh huruf jenis adalah efisien, kontemporer dan modern. Sehingga bentuk huruf yang digunakan nantinya dapat memenuhi empat prinsip pokok tipografi yaitu, visibility, readability, legibility dan clarity. Penggunaan tipografi dalam perancangan ini akan berfokus lebih banyak dalam penggunaan media

pendukung. Contoh jenis huruf :

PERALATAN SEKOLAH

Aa Bb Cc Dd Ee Ff

Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm

Nn Oo Pp Qq Rr Ss

Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz

Gambar 8 : Contoh *font* Calibri

- Ilustrasi

Ilustrasi yang digunakan seluruhnya terinspirasi dari hasil karya para siswa berhubungan dengan tema yang diberikan. Gaya ungkapan sering dilupakan dalam melaksanakan pendidikan seni rupa. Apabila kita mencoba mengumpulkan tulisan sejumlah orang, maka dengan mudah kita akan melihat perbedaan gaya ungkapan tulisan mereka. Padahal mereka sama-sama belajar menulis, akan tetapi setelah menulis sudah tidak lagi bagian belajar. Setelah kegiatan menulis menjadi kegiatan spontan, maka setiap orang menghasilkan gaya tulisan berbeda-beda. Dalam kegiatan menggambarpun sesungguhnya demikian. Kegiatan menggambar kebanyakan dilakukan dengan tidak spontan, bahkan dilakukan dengan ragu-ragu, terutama oleh anak-anak besar yang tidak berbakat seni rupa, maka gaya ungkapannya tidak tampak sama sekali. Hal ini disebabkan oleh goresan-goresan yang membentuk itu dibuat masih dalam proses belajar. Sehubungan dengan ini paling tidak anak-anak tidak mendapat tekanan untuk menuruti kehendak gurunya (menggambar secara visual-realistis, yang sesuai kesukaan gurunya).

Gambar anak dapat mencerminkan karakter anak. Apa yang digambarkan merupakan hasil apa yang dilihat kemudian dirasakan. Apa yang digambar bukan hanya yang sedang ia pikirkan, melainkan apa yang dilihat dengan perasaan yang diasosiasikan. Anak dapat meniru alam, mengubah, mengurangi atau menghilangkan sebagian objek yang digambarkannya.

Berdasarkan hasil karya gambar yang diciptakan anak, kita sebagai guru akan mengetahui cara ungkapan seni rupa yang berbeda. Perbedaan ini terletak pada hasil karya yang dihasilkan. Ada gambar yang naturalis, ada gambar anak

yang bertipe ekspresif, ada gambar yang bertipe dekoratif dan sebagainya. Selain itu perbedaan karakter tipologi gambar anak terletak pada tingkat usia anak.

Dalam *In Education Through Art*, Read (1958: 140) mengklasifikasikan gambar anak-anak menjadi 12, yaitu: *Organic, Lyrical, Impresionist, Rhythmical Pattern, Structur Form, Shematic, Haptic, Expresionist, enumeratif, Decorative, Romantic*, dan *Literari*. Sementara itu, Victor Lowenfield (1975: 275) membagi karya anak dalam proses berekspresi menghasilkan karya dibagi menjadi tipe “*visual*” dan “*haptic*”.

- *Organic*

Berkaitan serta bersimpati dengan objek-objek nyata, anak-anak lebih suka objek dalam kelompok daripada yang sendiri. Tipe ini juga mengenal proporsi yang wajar dan hubungan organis yang wajar pula, misalnya pohon yang menjulang di atas tanah, gambar manusia dan hewan bergerak sesuai dengan bentuk aslinya.

- *Lyrical*

Penggambaran objek bersifat realistis, tetapi tidak bergerak seperti organic. Objek yang digambarkan statis dengan warna-warna yang tidak mencolok. Biasanya digambarkan oleh anak perempuan.

- *Impresionist*

Lebih mementingkan detail/kesan suasana yang digambarkan daripada

konsep keseluruhan.

- *Rhythmical Pattern*

Gambar memperlihatkan benda-benda yang dilihat, Contohnya gambar anak yang melempar bola, kemudian mengulang gambar tersebut sampai bidang gambar terisi seluruhnya. Sifatnya bisa organis atau lyris.

- *Structur Form*

Tipe ini jarang ditemui pada gambar anak. Objeknya mengikuti rumus ilmu bangunan yang diperkecil menjadi satu rumusan geometris dimana rumus yang aslinya diambil dari pengamatan.

- *Shematic*

Penggambar menggunakan rumus ilmu bangunan tanpa ada hubungan yang jelas dengan susunan organis. Skema dari objek semula disempurnakan menjadi satu disain yang ada hubungan dengan objek secara simbolis.

- *Haptic*

Gambar yang dibuat mewakili image-image hasil rabaan dan sensasi fisik dari dalam. Gambar-gambar yang dibuat tidak berdasarkan pengamatan visual suatu objek, tapi bukan skematik.

- *Expresionist*

Berhubungan dengan dunia dalam dirinya. Tidak hanya mengekspresikan

sensasi egosentrik tetapi juga objek dunia dari luar seperti hutan, gerombolan orang, dan lain-lain.

- *Enumeratif*

Penggambar pada tipe ini dikuasai oleh objek dan tidak dapat menghubungkan dengan sensasi keutuhan sehingga semua bagian-bagian kecil yang dapat dilihatnya pada bidang gambar tanpa ada yang dilebih-lebihkan. Persepsi gambar bukan merupakan persepsi seniman melainkan persepsi arsitek.

- *Decorative*

Menampilkan bentuk-bentuk dua dimensi dengan pola-pola warna-warni dan mengusahakannya menjadi pola yang menggembirakan. Bentuk-bentuk narural diekspresikan sehingga timbul perasaan senang, melankolis, dan sebagainya. Dengan demikian anak yang menggambar menghasilkan gambar dan memanfaatkan warna untuk menghasilkan pola-pola yang riang.

- *Romantic*

Pada tipe ini tema diambil dari kehidupan yang dipertajam dengan fantasi. Gambar merupakan gabungan antara ingatan dengan image eidetic sehingga menyangkut sesuatu yang baru.

- *Literary*

Tema yang ditampilkan semata-mata khayal yang berasal dari raasa yang

disarankan gurunya atau imajinasi sendiri. Tema ini merupakan gabungan antara ingatan dan imajinasi untuk disampaikan kepada orang lain.

Tipe *visual* adalah gambar anak yang menunjukkan kecenderungan bentuk yang lebih visual-realistis (memperlihatkan kemiripan bentuk gambar sesuai obyek yang dilihatnya, atau obyektif). Gambar yang diungkapkan mementingkan kesamaannya karya dengan bentuk yang diahayatnya serta memperhitungkan proporsinya secara tepat. Penguasaan ruang telah terasa dengan cara membuat kecil objek gambar bagi benda yang jauh. Begitupun pula penguasaan warna, pemakaian warna sesuai dengan warna-warna pada bendanya.

Batas-batas tertentu gambar atau lukisan anak yang tergolong tipe visual dapat dipersamakan dengan lukisan karya pelukis naturalis, yang membuat lukisannya sangat teliti, karena ingin menggambarkan keadaan sebagaimana kelihatannya (dari pengalaman visual).



Gambar 9 : Gambar Anak Yang Bertipe Visual
(Sumber : www.google.co.id)

Gambar anak yang memiliki tipe *haptik* menunjukkan kecenderungan ke arah ketentuan yang lebih visual-emosional atau upaya penggambaran secara

subyektif yang berisi tentang ekspresi pribadi dalam merespon lingkungannya. Benda yang digambarkan merupakan reaksi emosional melalui perabaan dan penghayatannya di luar pengamatan visual. Biasanya benda yang dianggap penting digambarkan lebih penting dibuat dengan ukuran lebih besar dibandingkan dengan benda yang kurang penting.

Dalam gaya lukisan, gambar anak yang bertipe *haptik* dapat disamakan dengan lukisan bergaya *ekspresionisme*. Lukisan *ekspresionisme* adalah karya lukis yang memperlihatkan ungkapan rasa secara spontan, dan sebagai pernyataan obyektif dari dalam diri pelukisnya (inner states). Lukisan yang bersifat ekspresionistis nampak berkesan sangat subyektif dari kebebasan pribadi masing-masing pelukisnya. (<http://www.academia.edu/3097288/>)



Gambar 10 : Gambar Anak Yang Bertipe *Haptik*
(Foto : Aditya, 2017)

3.5.2. Perancangan

Menciptakan strategi perancangan merupakan awal yang penting dalam menciptakan peralatan sekolah yang menarik namun tetap memiliki fungsi yang semestinya tanpa menimbulkan masalah baru, dan yang harus diperhatikan dalam perancangan ada beberapa hal, sebagai berikut :

1. Bahan pada peralatan sekolah

Perancangan peralatan sekolah ini ditujukan untuk para siswa sekolah dasar yang bertujuan untuk mengurangi resiko kesehatan yang akan muncul jika terus-terusan membawa beban berlebih pada punggung anak, seperti yang sudah dibahas diatas beban maksimal pada anak di awal usia sekolah dasar adalah sepuluh persen dari berat badan mereka. Dalam pemilihan bahan penulis memilih bahan kain *spunbound* sebagai bahan dasar karena sifat yang *textsur* yang halus dan ramah lingkungan dan aman untuk anak, *spunbound* merupakan kain buatan pabrik yang terbuat dari *polypropylene*. Kain *spunbound* selain digunakan sebagai bahan dasar pembuatan tas biasanya juga digunakan sebagai bahan dasar pelapis untuk sepatu, jaket, tenda, terpal, dan tas belanja hal ini

dikarenakan sifat kain ini yang mudah diolah dan ramah lingkungan.

Peralatan sekolah juga harus tetap memiliki fungsi yang telah ditentukan sebelumnya namun harus tetap memiliki fungsi ketahanan dan nyaman bagi penggunanya. Peralatan sekolah lain seperti kotak pensil dan tempat minum juga dibuat dengan material bahan yang sama karena bahan material yang mudah ditemukan serta kuat dan tahan lama.

2. Ilustrasi

Ilustrasi merupakan salah satu hal penting dalam perancangan *school equipment* ini karena ilustrasi dianggap sebagai bahasa universal yang dapat menceritakan berbagai hal dalam sebuah gambar dalam hal ini penulis ingin para siswa mampu menyampaikan cerita dalam hasil karya mereka sekaligus mampu menumbuhkan ketertarikan pada dunia gambar. Dalam dunia grafis ilustrasi dapat berupa gambar manual, maupun berupa fotografi, hal ini disesuaikan dengan kebutuhan.

Dalam perancangan ini menggunakan ilustrasi sebagai penarik minat para siswa untuk turut ikut merancang perlengkapan sekolah mereka, penggunaan ilustrasi yang dibuat oleh anak-anak ke dalam berbagai media sebelumnya sudah banyak dipakai dan diaplikasikan dalam berbagai hal bukan cuma pada peralatan sekolah tapi juga pada *furniture* dan berbagai peralatan lain, seni coret-coret di kertas ini mulai dikenal dengan nama *doodle art*, dengan menonjolkan ilustrasi buatan para siswa dalam perlengkapan mereka sendiri diharapkan mampu menambah kreatifitas, rasa percaya diri serta ketertarikan para siswa dalam bidang seni menggambar.

3. Warna

Warna yang digunakan dalam perancangan ini mengacu pada hasil karya yang dibuat oleh para siswa namun tetap perlu memperhatikan warna-warna yang cocok dan baik untuk anak-anak berikut warna yang cocok dengan anak-anak adalah warna-warna yang memiliki nuansa cerah karena dunia anak tidak pernah lepas dari bermain, pembelajaran dan keceriaan berikut beberapa warna sekaligus makna psikologisnya untuk anak usia sekolah dasar :

Merah

Warna merah dapat menciptakan rasa hangat, tapi juga dapat menstimulasi



dan memberikan energy lebih pada individu, warna merah juga dapat

menyeimbangkan warna netral yang berguna untuk menambah keceriaan.

C : 0, M : 100, Y : 100, K : 0

Oranye



Warna oranye memiliki efek yang sama dengan warna merah dengan tingkat

yang lebih rendah, warna oranye menggabungkan energy warna merah dengan kebahagiaan yang ditimbulkan warna kuning, warna oranye yang cenderung kecoklatan menciptakan rasa hangat, energy nyaman, sementara warna oranye terang memberikan rasa seru dan penuh keceriaan warna oranye menyala tidak memberikan efek nyaman warna oranye lebih lembut memberikan rasa nyaman,

penuh sambutan, memuaskan dan memberikan energy tambahan.

C : 0, M : 50, Y : 100, K : 0

Hijau

Warna Hijau dapat menimbulkan rasa percaya diri, penuh harapan, ketenangan, hijau adalah warna segar yg mampu membuat suasana suram menjadi lebih bersemangat, selama warna hijau tidak dicampur dengan warna gelap warna hijau dapat berfungsi sebagai pelengkap warna lain untuk menambah keceriaan.



C : 50, M : 0, Y : 100, K : 0

Biru



Biru mengisyaratkan harmoni, kesetiaan, kedamaian, kedalaman rasa, sensitivitas, kebijakan, percaya diri dan stabilitas biru adalah warna yang baik karena memperlambat system saraf manusia dan memproduksi efek menenangkan warna biru yang gelap menimbulkan efek yang dingin dan tidak terlalu baik untuk individu.

C : 100, M : 50, Y : 0, K : 0

Ungu



Ungu adalah warna kombinasi dari stabilitas warna biru dan energi dari warna merah ungu dapat mengambil karakteristik dari biru atau merah tergantung

dari tingkat cahayanya seringkali ungu diasosiasikan sebagai warna yang beresiko, warna yang kuat ungu melambangkan kesetiaan, kekuatan, keadilan, keningratan dan kemewahan, namun juga diasosiasikan dengan depresi dan penderitaan, ungu gelap dapat memberikan rasa sedih dan frustrasi sementara ungu muda memberikan rasa damai, romantis, dan penuh kenangan.

C : 50, M : 100, Y : 0, K : 0

Kuning



Warna kuning adalah warna yang mampu menstimulasi, membangkitkan energy, penuh cahaya dan ceria warna kuning berlebihan bisa meresahkan individu karena mengganggu konsentrasi dan menstimulasi aktivitas otot.

C : 0, M : 0, Y : 100, K : 0


Putih



Warna putih melambangkan damai, keyakinan, kegembiraan, kebersihan, dan kemurniaan putih mewakili delapan puluh persen cahaya warna putih juga warna yang baik untuk anak karena bisa dikombinasikan dengan warna-warna cerah lainnya.

C : 0, M : 0, Y : 0, K : 0

Hitam

 Warna hitam cenderung dipilih oleh remaja warna hitam melambang misteri dan gaya modern warna hitam untuk anak juga diperbolehkan dengan menggunakan warna hitam dengan porsi yang dibatasi, misalnya sebagai aksen atau beberapa pola atau bagian dalam ilustrasi.

C : 0, M : 0, Y : 0, K : 100

Dengan beberapa sifat psikologis dari warna tersebut penulis dapat mempertimbangkan warna yang ingin dimunculkan untuk mendukung ilustrasi yang diciptakan dan menghindari warna yang kurang cocok untuk anak.

4. Tipografi

Sebagai sebuah bentuk komunikasi verbal, tipografi merupakan salah satu bagian komponen visual yang utama dan efektif. Untuk dapat mengkomunikasikan informasi kepada audiens dengan efektif maka suatu tipografi harus mengacu pada prinsip-prinsip tertentu. 4 prinsip pokok tipografi yaitu *legibility* (huruf terlihat dan dikenali), *clarity* (kejelasan pesan), *visibility*, (terbaca) dan *readability* (mudah dibaca, menarik, dan tidak melelahkan mata) dapat mempengaruhi tampilan desain secara keseluruhan.

Terdapat 4 prinsip pokok tipografi :

- *Legibility*

Adalah kualitas huruf sehingga huruf tersebut terbaca misalnya bentuk huruf yang terlalu abstrak bisa membuat huruf tersebut tidak terkenali atau terbaca. Penggunaan *cropping*, *overlapping*, dan lain-lain dapat menyebabkan berkurangnya legibilitas daripada suatu huruf, karena itu seorang sesainer harus mengerti karakter dan bentuk huruf dengan baik.

- *Readbility*

Adalah kemampuan huruf dengan memperhatikan hubungan dengan huruf lain sehingga terlihat jelas, yang membuat teks tersebut mudah dibaca, menarik dan tidak melelahkan mata. Teks dapat *legible* tetapi tidak *readable*. Spasi antar huruf tidak dapat diukur secara matematika, tetapi harus dilihat dan dirasakan. Hal ini berhubungan pula dengan jarak antar huruf dengan jarak antar baris.

- *Visibility*

Adalah kemampuan huruf dan teks atau kalimat dalam suatu karya desain untuk dapat terbaca dalam jarak baca tertentu, Misalnya ukuran huruf pada poster yang ada di pinggir jalan harus cukup besar.

- *Clarity*

Adalah kemampuan dari huruf dalam suatu karya desain untuk dapat dibaca dan dimengerti dengan jelas oleh pembaca yang dituju. Beberapa unsur desain yang berpengaruh pada *clarity* adalah visual *hierarchy*, warna, pemilihan *Type*, dan lain lain. (Wijaya, 1999: 52)

Dengan mengacu pada prinsip-prinsip tersebut akan memudahkan bagi pembaca untuk menerima informasi yang disampaikan secara nyaman dan efektif. Selain prinsip-prinsip tersebut dalam tipografi juga dikenal dengan penggunaan tipe huruf ini bertujuan untuk memberikan kesan tertentu pada informasi atau pesan yang ingin disampaikan. Menurut Stevenson (1992) pengelompokan yang paling sering digunakan adalah sebagai berikut : *Text, Old Style, Serif, Sans Serif, Transitional, Modern, Square Serif, dan Script*.

Ada ribuan variasi tipe huruf yang berbeda-beda, karena itu pengelompokan yang paling sering digunakan adalah sebagai berikut :

- *Text*

Karakter pertama dibuat oleh Gutenberg, seorang ahli yang pertama memproduksi buku pada abad pertengahan. Nama umum untuk jenis huruf ini adalah *black letter* (huruf hitam), *Fraktur*, *Old English*, atau *Engravers Text*.

- *Old Style*

Sebuah kelompok yang mengikuti *text face* dan dikembangkan dari bentuk huruf Roma klasik. Karakter hurufnya adalah stroke yang seragam relative tebal dan tidak ada hairlines, dipotong oleh *serif*, konturnya mudah dibaca. Termasuk di dalamnya adalah *Garamond* dan *Caslon*.

- *Serif*

Huruf *serif* dikenal dari garis silang pendek di akhir bagian utama dalam banyak huruf. Huruf ini relatif mudah dibaca (*legibility*), tapi tidak sebegus huruf *Sans Serif*. Secara visual merusak spasi dan berkarakter yang cenderung menunjukkan kehangatan dan tampilan yang klasik.

- *Sans Serif*

Huruf *sans serif* tidak mempunyai garis silang. Dalam *sign* huruf ini mudah terbaca karena bentuknya yang sederhana dan dekat dengan bentuk-bentuk geometric. Huruf tersebut cenderung menunjukkan kontemporer, modern dan efisien.

- *Transisional*

Huruf ini tampak lebih klasik daripada huruf *sans serif*. Jenis ini merupakan paduan dari *old* dan *modern style*. Yang termasuk jenis *transisional* adalah *baskerville* dan *century*.

- Modern

Jenis ini sebenarnya telah ada 200 tahun yang lalu. Huruf ini modern hanya jika dibandingkan dengan huruf *old-style* yang mengikutinya. Pada umumnya huruf ini mempunyai bayangan (*shadow*), *hairlines* tipis dan *serif* lurus tipis. Contoh dari jenis ini adalah *bodoni* dan *scotch roman*.

- *Square Serif*

Jenis huruf yang mempunyai akhir *serif* berbentuk persegi termasuk dalam jenis ini adalah *clarendon*, *stymie*, dan *cairo*.

- *Script*

Jenis huruf ini di desain untuk meniru tulisan tangan. Misalnya : *Bernhard cursive* dan *coronet*. (Stevenson,1992:510)

Dalam perancangan ini penulis harus mempertimbangkan jenis huruf yang cocok untuk anak-anak dalam perancangan ini jenis huruf yang tepat digunakan adalah *Sans Serif* yaitu jenis huruf yang tidak memiliki sirip pada ujung hurupnya dan memiliki ketebalan huruf yang sama atau hampir sama. Kesan yang ditimbulkan oleh huruf jenis ini adalah modern, kontemporer dan efisien. Sehingga bentuk huruf yang digunakan nantinya dapat memenuhi 4 prinsip pokok tipografy yaitu *legibility*, *clarity*, *visibility*, dan *readability*.

3.6 Hasil Karya Siswa



Dalam

perancangan ini nantinya penulis akan memilih beberapa karya siswa yang menurut penulis menarik dan yang nantinya akan di *redesign* kedalam bentuk *vector* dan di aplikasikan dalam peralatan sekolah mereka.

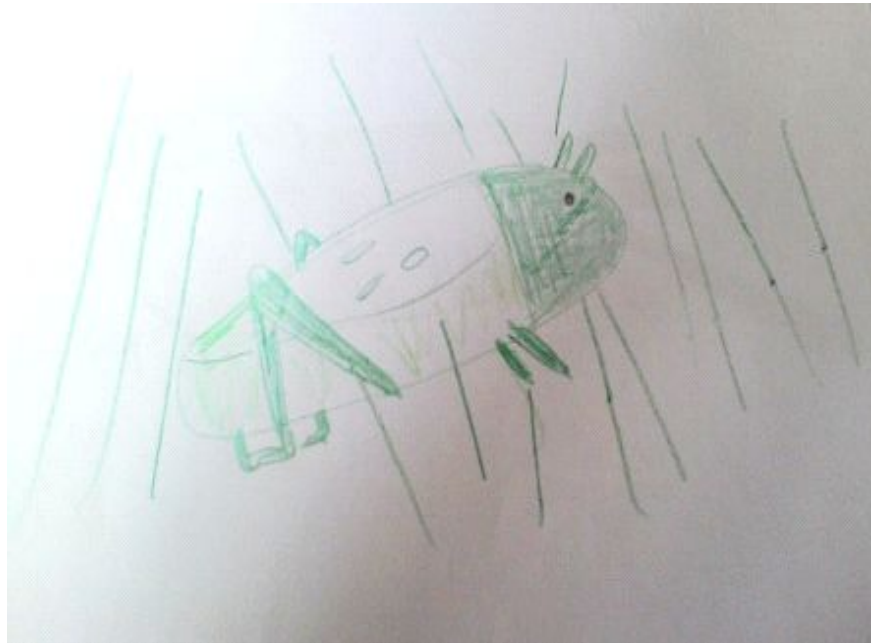
Gambar 11 : Hasil karya siswa Rama
(*Scan* : Aditya, 2017)



Gambar 12 : Hasil karya siswa Noval
(*Scan* : Aditya, 2017)



Gambar 13 : Hasil karya siswa Dias
(*Scan* : Aditya, 2017)



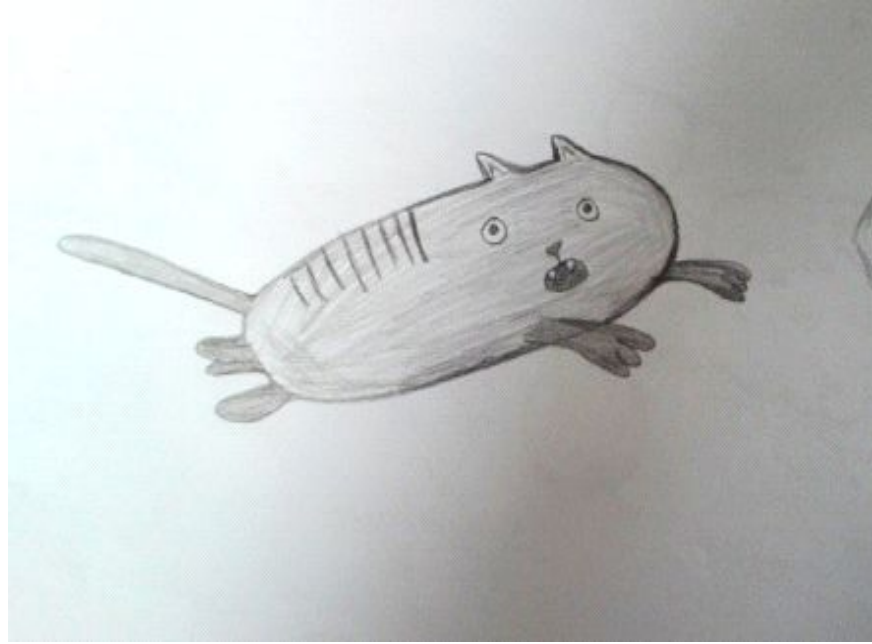
Gambar 14 : Hasil karya siswi Aira
(Scan : Aditya, 2017)



Gambar 15 : Hasil karya siswi Nadira
(Scan : Aditya, 2017)



Gambar 16 : Hasil karya siswi Farah
(Scan : Aditya, 2017)



Gambar 17 : Hasil karya siswi Andhini
(Scan : Aditya, 2017)



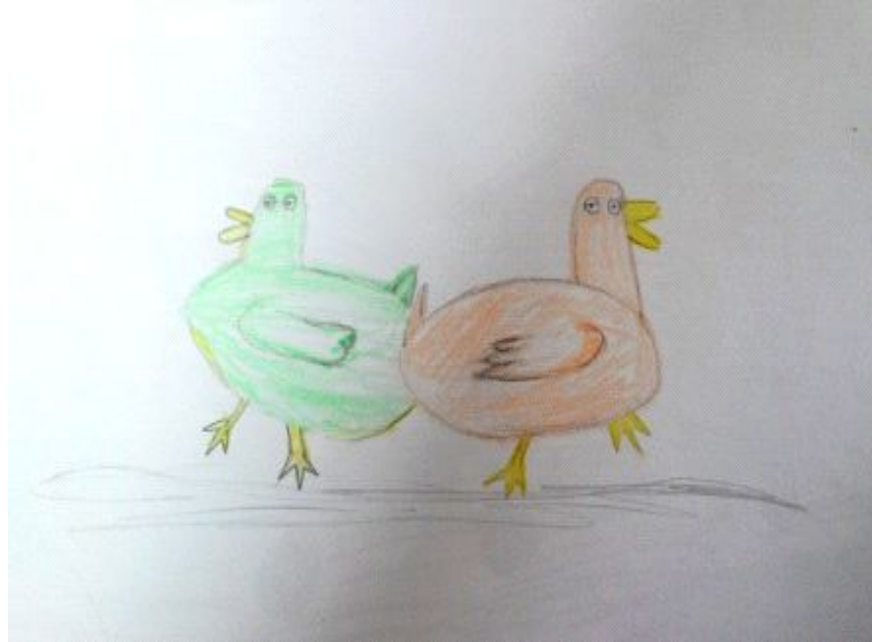
Gambar 18 : Hasil karya siswi Oktha
(Scan : Aditya, 2017)



Gambar 19 : Hasil karya siswa Yudha
(Scan : Aditya, 2017)



Gambar 20 : Hasil karya siswa Rifqi
(Scan : Aditya, 2017)



Gambar 21 : Hasil karya siswi Jovita
(Scan : Aditya, 2017)



Gambar 22 : Hasil karya siswa Farel
(Scan : Aditya, 2017)



Gambar 23 : Hasil karya siswi Afifah
(Scan : Aditya, 2017)



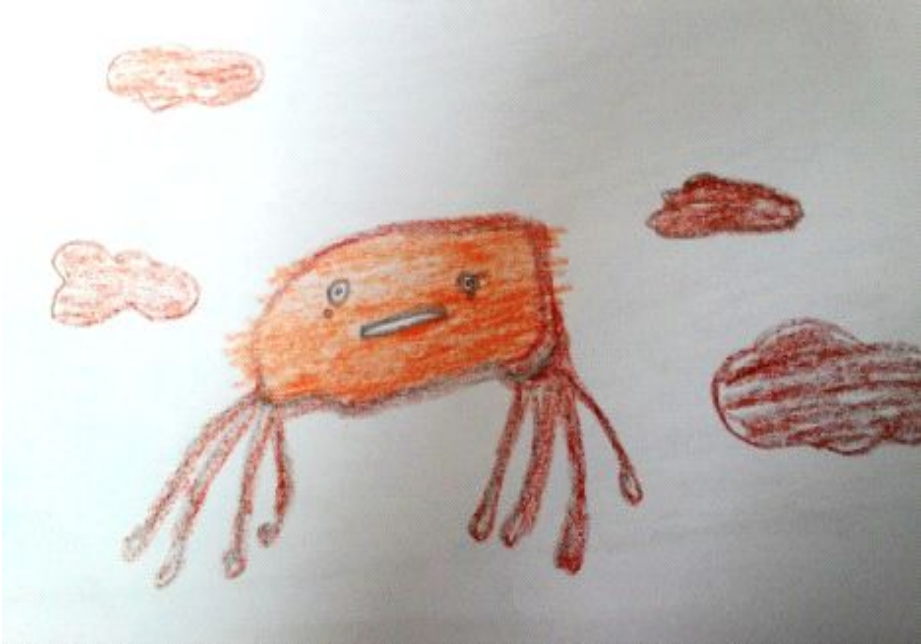
Gambar 24 : Hasil karya siswi Diandra
(Scan : Aditya, 2017)



Gambar 25 : Hasil karya siswi Devina
(Scan : Aditya, 2017)



Gambar 26 : Hasil karya siswi Vira
(Scan : Aditya, 2017)



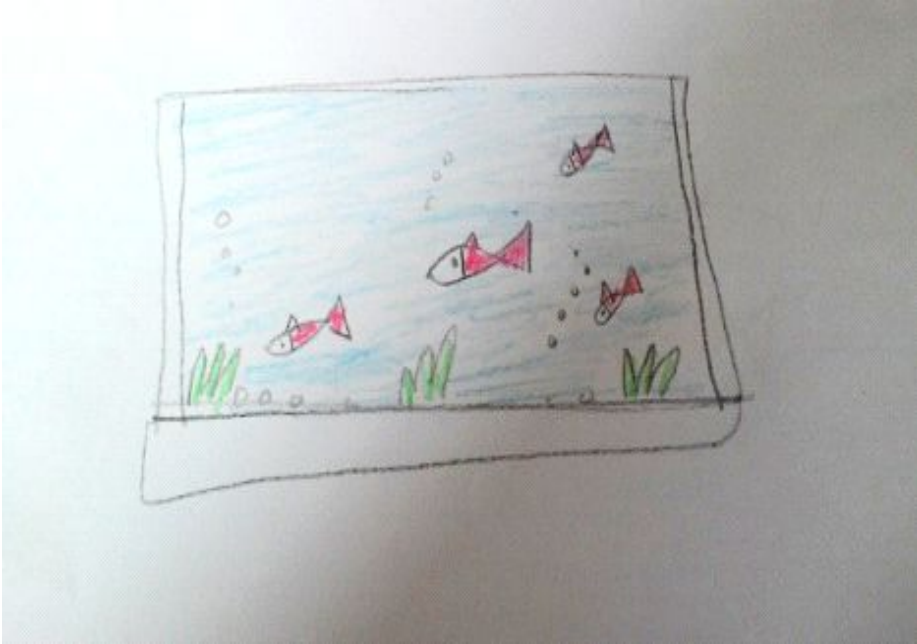
Gambar 27 : Hasil karya siswa Syarif
(Scan : Aditya, 2017)



Gambar 28 : Hasil karya siswa Alif
(Scan : Aditya, 2017)



Gambar 29 : Hasil karya siswa Faisal
(Scan : Aditya, 2017)



Gambar 30 : Hasil karya siswi Tiara
(Scan : Aditya, 2017)



Gambar 31 : Hasil karya siswi Almira
(Scan : Aditya, 2017)