

BAB II

TINJAUAN MENGENAI MUSEUM DAN DESAIN GRAFIS

2.1. MUSEUM

2.1.1. Pengertian Museum

Kata museum berasal dari bahasa Yunani kuno, yaitu *museion*, yang artinya kuil untuk melakukan pemujaan terhadap 9 Dewi Muse. Dalam mitologi klasik, Muse adalah dewa-dewa yang berkaitan dengan keindahan, dan ilmu pengetahuan. Dewa-dewa tersebut semua bernyanyi dan menari di bawah pengawasan Apollo (Musagates, pimpinan para Muse). Kesembilan dewi tersebut adalah putri-putri dari Dewa Zeus dan Mnemosyne. Mereka dipuja dalam suatu acara ritual untuk melengkapi pengabdian masyarakat pada Zeus.

Pada masa sekarang, museum bukan lagi dikenal sebagai kuil pemujaan dewa. Di bawah ini merupakan pengertian museum menurut beberapa sumber :

- Collier's Enclopedia
Museum adalah suatu institusi yang terbuka untuk umum dan pengelolaannya demi kepentingan umum untuk tujuan konservasi, pemeliharaan, pendidikan, pengelompokan, serta memamerkan obyek yang mempunyai nilai pendidikan dan budaya.²
- International Council of Museums
Museum berarti institusi permanen, nirlaba, melayani kebutuhan publik, dengan sifat terbuka, dengan cara melakukan usaha pengoleksian, mengkonservasi, meriset, mengkomunikasikan, dan memamerkan benda nyata kepada masyarakat untuk kebutuhan studi, pendidikan, dan kesenangan.³

² Collier's Enclopedia, vol. 16, hal. 716, 1963

³ International Council of Museums

- Peraturan Pemerintah No. 19 tahun 1995

Secara lebih jelas, museum diartikan sebagai lembaga, tempat penyimpanan, perawatan, pengamanan dan pemanfaatan benda-benda bukti material hasil budaya manusia serta alam dan lingkungannya guna menunjang upaya perlindungan dan pelestarian kekayaan budaya bangsa.⁴

Berdasarkan definisi museum menurut berbagai sumber di atas, maka dapat disimpulkan bahwa museum merupakan suatu institusi atau lembaga sebagai tempat untuk menyimpan, merawat, mengoleksi, melestarikan, dan memamerkan benda-benda bersejarah kepada masyarakat umum untuk memenuhi kebutuhan studi, pendidikan, dan hiburan.

2.1.2. Fungsi Museum

Fungsi Museum menurut musyawarah umum ke-11 (*11th General Assembly*) International Council of Museum (ICOM) pada tanggal 14 Juni 1974 di Denmark, antara lain :

1. Pengumpulan dan pengamatan warisan budaya alam
2. Dokumentasi dan penelitian ilmiah
3. Konservasi dan preservasi
4. Penjabaran dan pemetaan ilmu untuk umum
5. Pengalaman dan penghayatan kesenian
6. Pengenalan kebudayaan antar daerah dan antar negara
7. Visualisasi warisan budaya dan alam
8. Cermin pertumbuhan peradaban bangsa
9. Pembangkit rasa takwa dan syukur kepada Tuhan

⁴ Peraturan Pemerintah No. 19 tahun 1995 tentang Pemeliharaan dan Pemanfaatan Benda Cagar Budaya di Museum

2.1.3. Klasifikasi Museum

Klasifikasi Museum di Indonesia dibedakan sebagai berikut :

A. Berdasarkan penyelenggaraan museum

1. Museum Pemerintah, yaitu museum yang diselenggarakan dan dikelola oleh pemerintah,
2. Museum Swasta, yaitu museum yang diselenggarakan dan dikelola oleh pihak swasta atau lembaga perorangan lainnya.

B. Berdasarkan tingkatan museum

1. Museum Nasional, yaitu museum yang koleksinya terdiri dari kumpulan benda-benda yang berasal dari seluruh wilayah Indonesia yang bersifat nasional,
2. Museum Regional, yaitu museum yang koleksinya terdiri dari kumpulan benda-benda yang berasal dari seluruh wilayah Propinsi tertentu atau beberapa wilayah,
3. Museum Lokal, yaitu museum yang koleksinya terdiri dari kumpulan benda-benda yang berasal dari wilayah Kabupaten atau Kotamadya tertentu atau beberapa wilayahnya.

C. Berdasarkan lingkup pelayanan

1. Museum Nasional, yaitu museum yang dikelola oleh pemerintah pusat dengan lingkup koleksi dan skala pelayanannya adalah tingkat nasional,
2. Museum Lokal, yaitu museum yang pelayanannya pada tingkatan propinsi, kabupaten kota, atau kecamatan,
3. Museum Lapangan Terbuka, yaitu merupakan museum yang merupakan suatu komplek yang luas tersimpan koleksi yang berasal dari komplek bangunan sejarah atau keurbakalaan, baik dari hasil penggalian maupun dari hasil pengumpulan benda-benda yang tadinya berasal dari tempat itu.

D. Berdasarkan kelompok tipe koleksi

1. Museum Umum, yaitu museum yang koleksinya terdiri dari kumpulan bukti material manusia beserta lingkungannya yang berkaitan dengan berbagai cabang seni, disiplin ilmu, dan teknologi,
2. Museum Khusus, yaitu museum yang koleksinya terdiri dari kumpulan bukti material manusia beserta lingkungannya yang berkaitan dengan satu cabang seni, ilmu, dan teknologi.

2.1.4. Struktur Organisasi Museum

Salah satu faktor yang mendukung keberhasilan museum adalah faktor organisasi. Setiap museum sebaiknya mempunyai struktur organisasi yang mencerminkan tugas dan fungsi museum, adapun struktur organisasi yang umum dimiliki oleh sebuah museum, antara lain:

1. Kepala/Direktur Museum
Memimpin pelaksanaan tugas dan fungsi museum.
2. Kepala Bagian Tata Usaha Museum
Memimpin penyelenggaraan urusan tata usaha, urusan rumah tangga dan ketertiban museum.
3. Kepala Bagian Kuratorial
Memimpin penyelenggaraan pengumpulan, penelitian dan pembinaan koleksi.
4. Kepala Bagian Konservasi dan Preparasi
Memimpin penyelenggaraan konservasi, restorasi dan reproduksi koleksi serta preparasi tata pameran.
5. Kepala Bagian Bimbingan dan Publikasi
Memimpin penyelenggaraan kegiatan bimbingan dengan metode dan sistem edukatif kultural dalam rangka menanamkan daya apresiasi dan penghayatan nilai warisan budaya dan ilmu pengetahuan serta menyelenggarakan publikasi tentang koleksi museum.

6. Kepala Bagian Registrasi dan Dokumentasi

Memimpin penyelenggaraan registrasi dan dokumentasi seluruh koleksi

7. Perpustakaan

Menyelenggarakan perpustakaan, dan menyimpan hasil penelitian dan penerbitan museum

2.1.5. Koleksi Museum

A. Pengertian Koleksi Museum

Koleksi museum adalah sekumpulan benda replika dan bukti material manusia dan lingkungannya yang berkaitan dengan satu atau berbagai bidang atau cabang ilmu pengetahuan, seni dan teknologi.⁵

B. Persyaratan Koleksi Museum

Prinsip dan persyaratan sebuah benda menjadi koleksi, antara lain:

- Memiliki nilai sejarah dan nilai ilmiah (termasuk nilai estetika)
- Dapat diidentifikasi mengenai bentuk, tipe, gaya, fungsi, makna, asal secara historis dan geografis, genus (untuk biologis), atau periodenya (dalam geologi, khususnya untuk benda alam)
- Harus dapat dijadikan dokumen, dalam arti sebagai bukti kenyataan dan eksistensinya bagi penelitian ilmiah

C. Pertimbangan Skala Prioritas Koleksi Museum

Pertimbangan skala prioritas, yaitu penilaian untuk benda-benda yang bersifat:

- Masterpiece, merupakan benda yang terbaik mutunya
- Unik, merupakan benda-benda yang memiliki ciri khas tertentu bila dibandingkan dengan benda-benda yang sejenis
- Hampir punah, merupakan benda yang sulit ditemukan karena dalam jangka waktu yang sudah terlalu lama tidak dibuat lagi

⁵ Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Kebudayaan Proyek Pembinaan Permuseuman Jakarta, Pedoman Pendirian Museum “Kecil Tapi Indah”, 1998

- Langka, merupakan benda-benda yang sulit ditemukan karena tidak dibuat lagi atau karena jumlah hasil pembuatannya hanya sedikit.

D. Pengadaan Koleksi

Pengadaan merupakan suatu kegiatan pengumpulan (*collecting*) berbagai benda yang akan dijadikan koleksi museum, baik berupa benda asli (*realia*) ataupun tidak asli (*replika*). Pengadaan koleksi dapat dilakukan dengan cara:

1. Hibah (hadiah atau sumbangan)
2. Titipan
3. Pinjaman
4. Tukar menukar dengan museum lain
5. Hasil temuan (dari hasil survei, ekskavasi, atau sitaan)
6. Imbalan jasa (pembelian dari hasil penemuan atau warisan)

Museum dalam proses pengadaan sebaiknya memiliki peraturan yang menyangkut kebijaksanaan pengadaan koleksi, dan juga menyangkut kelanjutannya: penempatan, pengamanan, perlindungan dan penyediaan tempat. Pengadaan koleksi memiliki 2 tujuan pokok, yaitu:

1. Penyelamatan warisan sejarah alam dan sejarah budaya,
2. Sebagai bahan penyebarluasan informasi mengenai kekayaan warisan sejarah alam dan sejarah budaya dengan melalui pameran museum baik pameran tetap, maupun temporer.

E. Penyajian Dan Penyimpanan Koleksi

Koleksi-koleksi yang dimiliki oleh sebuah museum perlu dipamerkan untuk diinformasikan kepada umum. Agar pameran ini dapat menarik perhatian pengunjung, perlu dilakukan penataan yang baik. Koleksi yang tidak dipamerkan harus disimpan dengan baik di ruangan penyimpanan (*storage*). Agar tidak terjadi kebosanan terhadap pengunjung perlu diadakan pergantian koleksi yang dipamerkan dengan yang disimpan. Koleksi yang berada baik di

ruang pameran maupun di ruang simpan harus cukup terlindung dari api, coretan dan bencana alam. Perlu ditetapkan prosedur penanganan dalam keadaan darurat.

Ada beberapa macam pameran di museum yaitu:

1. Pameran tetap,
2. Pameran temporen,
3. Pameran di ruang terbuka.

Di dalam penataan pameran yang perlu diperhatikan adalah:

a. Sasaran idiiil pameran

Yaitu maksud dan tujuannya harus direncanakan oleh kurator bersangkutan. Kurator harus memperhatikan segala akibat dan memikirkan dengan sesempurnanya sebelum menyelenggarakan pameran, sehingga pameran tidak bersifat sembrono dan serampangan.

b. Persyaratan teknis

Setelah kurator menentukan garis besar, tema dan tujuan pameran dengan sepengetahuan kepala museum, kemudian kurator menyerahkan koleksi yang akan dipamerkan dengan segala keterangannya kepada preparator. Keterangan tentang koleksi dapat berupa label individu dan label *group*, serta berupa katalog dan *leaflet* pameran. Preparator kemudian memikirkan segala rencana persyaratan teknis pameran dengan tidak melupakan hubungan-hubungan yang erat antara koleksi, sasaran idiiil, dan pengunjung. Adapun persyaratan teknis yang dipersiapkan oleh preparator meliputi faktor-faktor sebagai berikut:

1. Tata pameran, meliputi segala penataan yang dimulai dengan menempatkan koleksi di dalam gedung. Ada 3 jenis sistem pameran koleksi museum, antara lain :
 - Metode estetik, yaitu meningkatkan penghayatan terhadap nilai-nilai artistik dan warisan sumber budaya

- Metode tesmatik dan intelektual, yaitu berupa penyebarluasan mengenai fungsi, arti, dan guna koleksi museum
- Metode romantik, yaitu dengan mengubah suasana penuh pengertian dan harmoni pengunjung mengenai suasana dan kenyataan-kenyataan sosial budaya diantara berbagai suku bangsa

Selain itu, terdapat pula persyaratan pameran dengan memperhatikan segi estetika, yaitu :

- Terbuka untuk benda baik 2 dimensi maupun 3 dimensi
- Penyajian yang diberi pembatas, supaya tidak terganggu oleh pengunjung
- Penyajian tertutup untuk 3 dimensional yang tidak boleh disentuh
- Pemberian aksesoris penanda (peninggian/perendahan lantai)

2. Pencahayaan (*lighting*), baik cahaya alami ataupun buatan harus memenuhi persyaratan ideal dari segi koleksi, keindahan, dan penerangan. Persyaratan penerangan yang baik, antara lain :

a. Obyek 2 Dimensional

- Memberikan penekanan secara merata dan bebas dari bayangan
- Cahaya memungkinkan menampilkan detail dan lebih mudah untuk diamati

b. Obyek 3 Dimensional

- Cahaya dapat menampilkan detail
- Cahaya memberi penekanan secara merata dan bebas dari bayangan pengamat
- Cahaya dapat menyatakan tekstur bayangan dengan penerangan setempat

3. Label, harus padat, ringkas dan dapat dimengerti. Dilihat dari bentuk atau tempatnya harus indah dan jelas bagi seluruh kalangan masyarakat
4. Pengkondisian udara, sirkulasi udara di dalam ruangan pameran harus memenuhi persyaratan yang baik, baik bagi koleksi maupun bagi pengunjung
5. Peralatan audiovisual, untuk memperjelas dapat digunakan *sound system* dan film
6. Lukisan dan diorama, digunakan untuk menerangkan peristiwa sejarah
7. Keamanan, keamanan museum harus mendapatkan perhatian yang serius, diupayakan koleksi yang peka dihindarkan dari sentuhan pengunjung, dan bantuan dari bagian keamanan sangat diperlukan.
8. Lalu lintas pengunjung, sangat diperlukan kedisiplinan dan pengaturan sirkulasi pengunjung. Perhatian pengunjung akan berkurang bila suasananya berdesak-desakan, selain itu bahaya pencurian dalam kondisi seperti itu sangat besar. Penataan dalam pameran di ruang terbuka diprioritaskan untuk benda-benda yang tahan terhadap iklim dan juga karena bentuknya yang besar, sehingga menyulitkan untuk diletakkan di dalam ruangan.

F. Perawatan Dan Perbaikan Koleksi

Koleksi yang dimiliki oleh sebuah museum agar tetap terjaga kelestariannya perlu dilakukan perawatan yang sesuai dengan karakteristik dan material koleksi. Dalam hal ini kurator bekerjasama dengan bagian konservasi.

Selain konservasi, perlu tindakan pencegahan terhadap kerusakan koleksi atau preservasi sehingga koleksi tetap terjaga kelestariannya, dalam kegiatan tersebut dituntut peran aktif

konservator dan preservator dan sebaiknya memiliki keahlian yang cukup tentang seni koleksi yang menjadi tanggung jawabnya, sehingga tidak menggantungkan masalah kelestarian koleksi sepenuhnya kepada kurator. Dalam hal perawatan, konservator harus benar-benar yakin bahwa benda tersebut tidak akan rusak, misalnya hilangnya lapisan patina pada logam.

Selain itu, koleksi-koleksi yang mengalami kerusakan atau fragmentaris perlu diperbaiki atau direkonstruksi supaya dapat diperoleh bentuk seperti semula. Dalam proses merekonstruksi koleksi yang bersifat fragmentaris, sebaiknya kurator yang dibantu oleh bagian restorasi mengadakan studi perbandingan dengan koleksi lain yang masih utuh dan diperkirakan sejenis dengan koleksi tersebut, serta direkonstruksi di atas kertas terlebih dahulu, sebelum dilakukan restorasi terhadap koleksi.

2.1.6. Contoh Bangunan Museum

2.1.6.1. Museum Desain Grafis Breda

Museum Desain Grafis Breda diresmikan pada tanggal 11 Juni 2008. Museum ini adalah museum desain grafis yang pertama kali dibangun di dunia. Hingga saat ini, museum tersebut masih menjadi satu-satunya museum desain grafis di dunia.



Gambar 2.1. Museum Desain Grafis Breda

Sumber : *Graphic Design Museum Breda*, <http://www.flickr.com> (29/08/08)



Gambar 2.2. Interior Museum Desain Grafis Breda

Sumber : *Graphic Design Museum Breda*, <http://www.flickr.com> (29/08/08)



Gambar 2.3. Ruang Pameran Tetap Museum Desain Grafis Breda

Sumber : *Graphic Design Museum Breda*, <http://www.flickr.com> (29/08/08)



Gambar 2.4. Ruang Workshop Museum Desain Grafis Breda

Sumber : *Graphic Design Museum Breda*, <http://www.flickr.com> (29/08/08)

Gambar di atas adalah ruang yang berisi berbagai macam tanda dan gambar dari magnet yang dapat bebas ditempelkan pada panel-panel yang telah tersedia. Melalui panel-panel tersebut pengunjung dapat mendesain dan menghasilkan suatu karya desain grafis.

2.1.6.2. Museum Leopold

Museum Leopold didirikan pada 2001. Awalnya mengandalkan koleksi pribadi kolektor seni pasangan Rudolf dan Elisabeth Leopold. Kini, menurut informasi staf pengelola museum, tempat itu menjadi salah satu yang paling sering dikunjungi.

Museum ini menampung koleksi seni terbesar dari Schiele dan seniman grafis aliran ekspresionis Austria. Di dalamnya juga terdapat sejumlah lukisan modern Austria yang diseleksi oleh Gustav Kuntz. Selain itu, terdapat lukisan, grafis, dan obyek seni lainnya dari abad ke-19 dan ke-20, termasuk kerajinan tangan dan furnitur asli dari gaya Art Nouveau dan Wiener Werkstatte.



Gambar 2.5. Eksterior Leopold Museum

Sumber : <http://www.leopoldmuseum.org> (07/12/09)



Gambar 2.6. Pintu Masuk Utama Leopold Museum

Sumber : <http://www.leopoldmuseum.org> (07/12/09)

Area *entrance* terbuka, dengan material kaca, sehingga memungkinkan pengunjung untuk dapat melihat suasana di dalam bangunan, dan dapat merangsang keingintahuan. Selain itu, terdapat pula

gambar yang dijadikan aksen pada pintu masuk yang dapat memperjelas fungsi bangunan.



Gambar 2.7. Interior Leopold Museum

Sumber : <http://www.leopoldmuseum.org> (07/12/09)

Penataan obyek 3 dimensi yang terlihat pada gambar di atas, diletakkan pada bidang yang lebih tinggi dari lantai dasar dapat menarik perhatian pengunjung dan memungkinkan pengunjung dapat melihat benda pameran secara lebih detail.

2.1.6.2. Miami Art Museum

Miami Art Museum (MAM) adalah museum seni yang terletak di Miami, Florida, Amerika Serikat. Museum ini diresmikan pada tahun 1996 sebagai pusat untuk Seni Rupa.



Gambar 2.8. Eksterior Miami Art Museum

Sumber : <http://www.miamiartzine.com> (07/12/09)

Pada eksterior bangunan diperlihatkan suatu karya seni sebagai aksen pada dinding dan taman. Selain sebagai elemen estetika, aksen tersebut juga memperjelas fungsi bangunan, yaitu sebagai bangunan museum yang berhubungan dengan seni.

2.2. DESAIN GRAFIS

2.2.1. Pengertian Desain Grafis

“Desain grafis adalah suatu bentuk komunikasi visual yang menggunakan gambar untuk menyampaikan informasi atau pesan seefektif mungkin. Dalam desain grafis, teks juga dianggap gambar karena merupakan hasil abstraksi simbol-simbol yang bisa dibunyikan. Seperti jenis desain lainnya, desain grafis dapat merujuk kepada proses pembuatan, metoda merancang, produk yang dihasilkan atau disiplin ilmu yang digunakan. Seni desain grafis mencakup kemampuan kognitif dan keterampilan visual, termasuk di dalamnya tipografi, ilustrasi, fotografi, pengolahan gambar, dan tata letak.”⁶

Desain Grafis menurut Shigeo Fukuda adalah media komunikasi, seperti misalnya melalui TV terjadi komunikasi visual. Desain grafis berbeda dari seni cetak, meskipun desain grafis dibuat dengan cara mencetak.

Desain grafis pada awalnya diterapkan untuk media-media statis, seperti buku, majalah, dan brosur. Sejalan dengan perkembangan zaman, desain grafis juga diterapkan dalam media elektronik, yang sering kali disebut sebagai desain interaktif atau desain multimedia. Seorang perancang grafis menggunakan sketsa untuk mengeksplorasi ide-ide yang kompleks secara cepat, dan selanjutnya ia memiliki kebebasan untuk memilih alat untuk menyelesaikannya, dengan tangan atau komputer.

Elemen atau unsur-unsur dasar dalam desain grafis, antara lain :

- Garis

Garis dalam desain grafis dibagi menjadi 4, yaitu: vertikal, horisontal, diagonal, dan kurva. Dalam pekerjaan desain grafis, garis digunakan untuk memisahkan posisi antara elemen grafis lainnya di dalam halaman. Selain itu bisa digunakan sebagai penunjuk bagian-bagian tertentu dengan tujuan sebagai penjelas kepada pembaca.

⁶ http://id.wikipedia.org/wiki/Desain_grafis

- Bentuk

Bentuk merupakan suatu bidang yang terjadi karena dibatasi oleh sebuah kontur (garis), perbedaan warna, gelap terang, atau tekstur. Bentuk memiliki perubahan wujud berupa stilisasi, distorsi, dan transformasi.

- Ruang

Ruang terjadi karena adanya persepsi mengenai kedalaman sehingga terasa jauh dan dekat, tinggi dan rendah, tampak melalui indra penglihatan. Elemen ini dalam praktik desain grafis koran misalnya digunakan sebagai elemen ruang bernafas bagi mata pembaca. Hal ini dimaksudkan agar tidak terlalu lelah membaca teks yang terlalu panjang. Selain itu memberikan kesan desain yang lapang dan rapi. Hal ini diistilahkan dengan *white space* (ruang kosong).

- Tekstur

Tekstur adalah unsur rupa yang menunjukkan rasa permukaan bahan atau material yang sengaja dibuat dalam susunan untuk mencapai bentuk rupa, baik dalam bentuk nyata maupun semu. Misalnya kesan tekstur kayu.

- Warna

Warna dapat didefinisikan secara obyektif/fisik sebagai sifat cahaya yang dipancarkan, atau secara subyektif/psikologis sebagai bagian dari pengalaman indera penglihatan. Secara obyektif atau fisik, warna dapat diberikan oleh panjang gelombang.

Prinsip-prinsip dasar dalam desain grafis, meliputi :

- Kesederhanaan

Kesederhanaan dalam desain grafis berhubungan dengan kemudahan pembaca memahami isi pesan yang disampaikan.

- Keseimbangan

Keseimbangan adalah kesamaan antara kekuatan yang saling berhadapan dan menimbulkan adanya kesan seimbang secara visual.

- Kesatuan

Kesatuan adalah kohesi, konsistensi, ketunggalan atau keutuhan, yang merupakan isi pokok dari komposisi.

- Penekanan

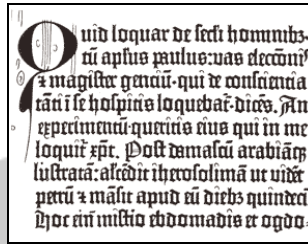
Penekanan dimaksudkan untuk menarik perhatian pembaca, sehingga mau melihat dan membaca bagian desain yang dimaksud.

- Irama

Irama merupakan pengulangan unsur-unsur pendukung karya seni. Irama merupakan selisih antara dua wujud yang terletak pada ruang. Desain grafis mementingkan kekosongan atau jarak antar obyek.

2.2.2. Sejarah dan Perkembangan Desain Grafis

Desain grafis berkembang pesat seiring dengan perkembangan sejarah peradaban manusia saat ditemukan tulisan dan mesin cetak. Perjalanan desain dan gaya huruf latin mulai diterapkan pada awal masa kejayaan kerajaan Romawi. Kerajaan Romawi membawa peradaban baru dalam sejarah barat dengan diadaptasikannya kesusasteraan, kesenian, agama, serta alfabet Latin yang dibawa dari Yunani. Pada awalnya alfabet Latin hanya terdiri dari 21 huruf, kemudian dalam perkembangannya mendapat penambahan huruf sehingga jumlah keseluruhan alfabet Latin menjadi 26. Saat perguruan tinggi pertama kali berdiri di Eropa, buku menjadi sebuah tuntutan kebutuhan yang sangat tinggi. Teknologi cetak belum ditemukan pada masa itu, sehingga sebuah buku harus disalin dengan tangan. Guna memenuhi tuntutan kebutuhan penyalinan berbagai buku yang semakin meningkat serta untuk mempercepat kerja para penyalin (*scribes*), maka lahirlah huruf *Blackletter Script*, berupa huruf kecil yang dibuat dengan bentuk tipis-tebal dan ramping. Efisiensi dapat terpenuhi lewat bentuk huruf ini dan dapat mempercepat kerja penulisan.



Gambar 2.9. Black Letter Script

Sumber : *Tipografi dalam Desain Grafis*, Danton Sihombing, Jakarta 2001

Beberapa peristiwa penting dalam sejarah perkembangan desain grafis, antara lain :

1. Penemuan Mesin Cetak, 1447

Johannes Gutenberg (1398-1468) menemukan teknologi mesin cetak pada tahun 1447. Penemuan ini merupakan suatu pengembangan revolusioner yang memungkinkan produksi buku secara massal dengan biaya rendah, yang menjadi bagian dari ledakan informasi pada masa kebangkitan kembali Eropa.



Gambar 2.10. Johannes Gutenberg (1398-1468)

Sumber : *Tipografi dalam Desain Grafis*, Danton Sihombing, Jakarta, 2001

2. *The Great Exhibition*, 1851

The great Exhibition diselenggarakan pada tahun 1851, pada saat Revolusi Industri. Pameran besar ini menonjolkan budaya dan industri serta merayakan teknologi industri dan desain. Pameran ini diadakan di dalam bangunan Crystal Palace yang dirancang oleh Joseph Paxton.



Gambar 2.11. Ilustrasi Bangunan Crystal Palace

Sumber : *Tipografi dalam Desain Grafis*, Danton Sihombing, Jakarta 2001

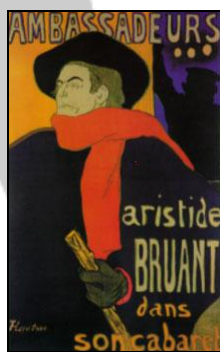


Gambar 2.12. Buku optik dari *Great Exhibition*

Sumber : *Tipografi dalam Desain Grafis*, Danton Sihombing, Jakarta 2001

3. Peleburan Industri dan Seni, 1892

Pelukis *post-Impressionist* dan ilustrator *art nouveau* Prancis, Henri Toulouse-Lautrec melukiskan banyak sisi Paris pada abad ke-19 dalam poster dan lukisan yang menyatakan sebuah simpati terhadap ras manusia. Walaupun *lithography* ditemukan di Austria oleh Alois Senefelder pada tahun 1796, Toulouse-Lautrec membantu tercapainya peleburan industri dan seni.



Gambar 2.13. Poster Aristide Bruant

Sumber : *Tipografi dalam Desain Grafis*, Danton Sihombing, Jakarta 2001

4. Modernisme, 1910

Modernisme terbentuk oleh urbanisasi dan industrialisasi dari masyarakat Barat. Sebuah dogma yang menjadi nafas desain modern adalah "Form follow Function" yang di lontarkan oleh Louis Sullivan. Symbol terkuat dari kejayaan modernisme adalah mesin yang juga diartikan sebagai masa depan bagi para pengikutnya.

5. Dadaisme, 1916

Suatu pergerakan seni dan kesusasteraan (1916-23) yang dikembangkan mengikuti masa Perang Dunia Pertama dan mencari untuk menemukan suatu kenyataan asli hingga penghapusan kultur tradisional dan bentuk estetik. Dadaisme membawa gagasan baru, arah dan bahan, tetapi dengan sedikit keseragaman. Prinsipnya adalah ketidakrasionalan yang disengaja, sifat yang sinis, anarki, dan penolakan terhadap hukum keindahan.

6. De Stijl, 1916

Gaya yang berasal dari Belanda, De Stijl adalah suatu seni dan pergerakan desain yang dikembangkan sebuah majalah dari nama yang sama ditemukan oleh Theo Van Doesburg. De Stijl menggunakan bentuk segi-empat kuat, warna-warna dasar dan komposisi asimetris.



Gambar 2.14. *Red and blue chair*

Sumber : 7 Aliran Seni, De Stijl, <http://www.wordpress.org>

7. Constructivism, 1918

Suatu pergerakan seni modern yang dimulai di Moscow pada tahun 1920, yang ditandai oleh penggunaan metoda industri untuk menciptakan object geometris. *Constructivism* Rusia berpengaruh pada pandangan modern melalui penggunaan huruf sans-serif berwarna merah dan hitam diatur dalam blok asimetris.



Gambar 2.15. Model dari Menara Tatlin

Sumber : *Tipografi dalam Desain Grafis*, Danton Sihombing, Jakarta 2001

8. Bauhaus, 1919

Bauhaus dibuka pada tahun 1919 dibawah arahan arsitek terkenal Walter Gropius. Sampai akhirnya harus ditutup pada tahun 1933, Bauhaus memulai suatu pendekatan segar untuk mendesain mengikuti Perang Dunia Pertama, dengan suatu gaya yang dipusatkan pada fungsi, bukannya hiasan.



Gambar 2.16. Gedung Bauhaus

Sumber : *Tipografi dalam Desain Grafis*, Danton Sihombing, Jakarta 2001

9. Gill Sans, 1928-1930

Tipografer Eric Gill belajar pada Edward Johnston dan memperhalus tipe huruf Underground ke dalam Gill Sans. Gill Sans

adalah sebuah jenis huruf sans serif dengan proporsi klasik dan karakteristik geometris lemah gemulai yang memberinya suatu kemampuan beraneka ragam (*great versatility*).

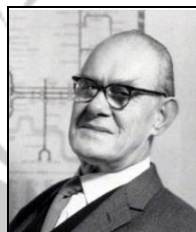


Gambar 2.17. Eric Gill

Sumber : *Tipografi dalam Desain Grafis*, Danton Sihombing, Jakarta 2001

10. Harry Beck, 1931

Perancang grafis Harry Beck (1903-1974) menciptakan peta bawah tanah London (*London Underground Map*) pada tahun 1931. Sebuah pekerjaan abstrak yang mengandung sedikit hubungan ke skala fisik. Beck memusatkan pada kebutuhan pengguna dari bagaimana cara sampai dari satu stasiun ke stasiun yang lain dan di mana harus berganti kereta.



Gambar 2.18. Harry Beck

Sumber : *Tipografi dalam Desain Grafis*, Danton Sihombing, Jakarta 2001



Gambar 2.19. Peta Bawah Tanah London

Sumber : *Tipografi dalam Desain Grafis*, Danton Sihombing, Jakarta 2001

11. International Style, 1950an

International atau Swiss *style* didasarkan pada prinsip revolusioner tahun 1920an seperti De Stijl, Bauhaus dan Neue Typography, dan itu menjadi resmi pada tahun 1950an. Grid, prinsip matematika, sedikit dekorasi dan jenis huruf sans serif menjadi aturan sebagaimana tipografi ditingkatkan untuk lebih menunjukkan fungsi universal daripada ungkapan pribadi.



Gambar 2.20. Sampul buku dari Taschen

Sumber : *Tipografi dalam Desain Grafis*, Danton Sihombing, Jakarta 2001

12. Helvetica, 1951

Diciptakan oleh Max Miedinger seorang perancang dari Swiss, Helvetica adalah salah satu tipe huruf yang paling populer dan terkenal di dunia. Berpenampilan bersih, tanpa garis-garis tak masuk akal berdasarkan pada huruf Akzidenz-Grotesk. Pada awalnya disebut Hass Grotesk, nama tersebut diubah menjadi Helvetica pada tahun 1960. Helvetica keluarga mempunyai 34 model ketebalan dan Neue Helvetica mempunyai 51 model.

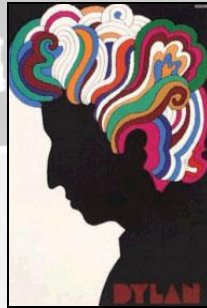


Gambar 2.21. Sampul buku Helvetica

Sumber : *Tipografi dalam Desain Grafis*, Danton Sihombing, Jakarta 2001

13. Psychedelia dan Pop Art, 1960an

Pop Art berkembang sebagai sebuah reaksi perlawanan terhadap seni abstrak. Gambar dibawah adalah sebuah poster karya Milton Glaser yang menonjolkan gaya siluet Marcel Duchamp dikombinasikan dengan kaligrafi melingkar.



Gambar 2.22. Poster karya Milton Glaser

Sumber : *Tipografi dalam Desain Grafis*, Danton Sihombing, Jakarta 2001

14. Majalah Desain Grafis Amerika, 1984

Majalah disain grafis Amerika adalah publikasi pertama yang menggunakan komputer Macintosh dan mempengaruhi perancang grafis untuk beralih ke *desktop publishing* (DTP). Majalah ini juga bertindak sebagai suatu forum untuk eksperimen tipografi.



Gambar 2.23. Sampul Majalah Desain Grafis Amerika

Sumber : *Tipografi dalam Desain Grafis*, Danton Sihombing, Jakarta 2001

2.2.3. Karya-Karya Desain Grafis

Karya – karya desain grafis dapat dibagi menurut kegunaannya, antara lain :

1. Publikasi komersial dan non-komersial

- poster
- brosur
- undangan
- selebaran
- iklan

2. Stationary kit

- desain kartu nama
- kop surat
- amplop
- map

3. Profil usaha

- logo
- label
- kemasan produk

4. *Sign system*

- papan petunjuk arah
- papan nama
- infografis (*chart*, diagram, statistik, denah, dan peta lokasi)

5. Desain produk percetakan :

- desain sampul buku
- desain kartu pos
- perangko
- koran
- majalah
- sampul kaset/CD

6. Desain produk :

- desain kalender
- desain kaos
- mata uang

7. Desain huruf dan tipografi

8. Ilustrasi dan komik



Gambar 2.24. Contoh Karya / Produk Desain Grafis

Sumber : <http://www.desaingrafisindonesia.com/10/14/2008>