

Analisis Penyebab Misinterpretasi dalam Media Informasi Tertulis dari Segi Desain Grafis

Virgia Velavia

Program Studi Desain Komunikasi Visual,
Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi Bandung
vvirgiavelavia@gmail.com

Lies Neni Budiarti

Program Studi Desain Komunikasi Visual,
Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi Bandung

ABSTRAK

Banyak ditemukan dalam sehari-hari, media informasi tertulis tidak dapat menyampaikan informasi dengan benar. Tulisan yang tidak sesuai dengan ketentuan dapat menyebabkan misinterpretasi pada pembaca dan dapat berakibat fatal seperti munculnya hoax dan kontroversi, pencemaran nama baik, atau menjadi makna yang kurang baik bagi sebagian pembaca. Penyebab-penyebab misinterpretasi media tertulis tersebut dapat dipelajari dari bidang Desain Komunikasi Visual yang ikut berperan dalam merancang suatu media berhubungan dengan penyampaian informasi. Penelitian kualitatif ini dilakukan dengan pendekatan deskriptif analitis seperti meneliti contoh-contoh media yang sudah ada. Analisis menggunakan Teori Tipografi berdasarkan buku *The Elements of Typographic Style* dengan Teori Gestalt sebagai pendukung. Dari hasil analisis, telah ditemukan peran penting ilmu tipografi dalam pembuatan media informasi tertulis agar menghasilkan media tertulis yang baik dan mudah dimengerti pembaca. Para calon desainer disarankan untuk memahami lebih dalam prinsip-prinsip Tipografi dan teori Gestalt.

Kata Kunci: Tipografi, Media Informasi Tertulis, Misinterpretasi, Prinsip Tipografi, Teori Gestalt

PENDAHULUAN

Informasi dalam sehari-hari dapat ditemukan dari berbagai media, salah satunya adalah melalui media dalam bentuk teks atau secara tertulis, seperti poster, banner, reklame, dan lain-lain. Media tertulis diproses dengan cara dibaca terlebih dahulu dengan indera mata bagi yang normal. Kemudian setelah proses itu, otak dan nalar yang akan bekerja, berupa proses pemahaman pemahaman dan penghayatan. Kalau hal tersebut tidak terpenuhi, maka pesan yang tersurat dan yang tersirat tidak akan tertangkap atau dipahami, dengan baik dan proses membaca tidak dapat terlaksana dengan baik (Hodgson dalam Tarigan, 1986:7).



Gambar 1 Papan Tempat Jasa dengan Pemakaian Ritme dan Proporsi yang Kurang Baik.
(Sumber: Darth Vader, <https://www.hipsthetic.com/>)

Banyak ditemukan dalam sehari-hari, media informasi tertulis tidak dapat menyampaikan informasi dengan benar. Membaca informasi tidak hanya sekedar membaca secara literal untuk menangkap sedikit makna, tetapi sampai pada tahap interpretasi yang melibatkan keterampilan berpikir untuk mengidentifikasi gagasan dan makna yang tidak secara eksplisit dinyatakan dalam teks. Karena itu, media informasi yang kurang baik akan menyebabkan misinterpretasi pada pembaca yang tidak hanya memberi kesalahan informasi, tetapi dapat berakibat fatal seperti munculnya hoax dan kontroversi, pencemaran nama baik, atau menjadi makna yang kurang baik bagi sebagian pembaca.

Penyebab-penyebab misinterpretasi media tertulis tersebut dapat dipelajari dari bidang Desain Komunikasi Visual dari segi tipografi yang ikut peran dalam merancang suatu media yang berhubungan dengan penyampaian informasi. Oleh sebab itu, kajian ini mengangkat topik tersebut untuk memperlihatkan bahwa ilmu DKV sangat diperlukan dalam memecahkan masalah ini.

KAJIAN TEORI

Pedoman buku yang dipakai untuk teori ini adalah buku berjudul "*The Elements of Typography Style*" oleh Robert Bringhurst. Dalam buku ini terdapat prinsip-prinsip tipografi yang dapat digunakan sebagai acuan analisis kasus. Prinsip-prinsip tipografi tersebut memuat bagaimana membuat tipografi yang baik.

Beberapa poin yang diambil untuk analisis penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Ritme dan Proporsi

Secara keseluruhan prinsip ini berbicara tentang menyusun huruf, kata, atau teks dengan mengatur ukuran, arah, dan jarak (leading, kerning, space) agar dapat menghasilkan teks yang nyaman dibaca secara keseluruhan

2. Keharmonisan
Membahas pengikat antar teks agar tetap menjadi satu kesatuan.
3. Bentuk Struktur dan Perangkat
Membahas hierarki dari teks seperti teks sebagai posisi heading dengan teks isi dibedakan berdasarkan ukuran, posisi teks, dan variasi jenis font yang dipakai.
4. Penggunaan simbol non-alfabet
Membahas bagaimana symbol non-alfabet digunakan dalam sebuah teks/ tipografi
5. Memilih dan Mengkombinasi Typeface
Memilih font yang sesuai dengan kesan yang ingin ditampilkan dari teks.

Kemudian untuk teori pendukung, digunakan Teori Gestalt untuk mendukung argumen analisis lebih dalam. Teori Gestalt dikembangkan pada awal abad kedua puluh oleh Psikolog Austria dan Jerman (Graham, 2008). Para psikolog ini mempelajari proses mental dan terutama bagaimana respon orang ketika melihat suatu bentuk visual (Lang, 1987; Graham, 2008). Teori Gestalt memberikan penjelasan rasional mengapa pergeseran spasi, timing, dan konfigurasi dapat memiliki efek yang mendalam pada makna informasi yang disajikan (Graham, 2008). Meskipun prinsip visual Gestalt mudah dipahami, prinsip tersebut sangat kuat. Mengabaikan teori visual Gestalt dapat mengakibatkan interpretasi yang tidak terduga oleh penonton, pengamat atau konsumen (Graham, 2008). Dalam prakteknya, umumnya teori desain grafis yang sedang berkembang tidak hanya menyebabkan salah tafsir informasi, tetapi juga misrepresentasi dan *disarrangement* yang menurunkan daya tarik atau ketidaksesuaian daya tarik dan sebagainya.

METODOLOGI

Jenis penelitian yang dipilih adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif analitis, yaitu suatu metode yang berfungsi untuk mendeskripsikan atau memberi gambaran terhadap objek yang diteliti melalui data atau sampel yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa melakukan analisis dan membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum (Sugiono: 2009;29). Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif dengan tujuan mendeskripsikan objek penelitian ataupun hasil penelitian. Pendekatan ini akan sangat cocok dengan penelitian ini karena berkaitan dengan analisis contoh yang sudah ada dan pembahasan dilakukan secara mendalam menggunakan teori yang sudah disepakati.

PEMBAHASAN

Pada penelitian ini, analisis menggunakan metode deskriptif analitis berdasarkan teori Tipografi sebagai teori dasar dan teori Gestalt sebagai pendukung. Pemilihan contoh-contoh kasus yang digunakan dalam kajian ini dipilih dari kasus-kasus yang sering muncul di media sosial dan artikel yang banyak membahas tentang kesalahan-kesalahan dalam desain grafis.

Berikut hasil analisis berdasarkan prinsip-prinsip Tipografi.

Ritme dan Proporsi

Secara keseluruhan prinsip ini berbicara tentang menyusun huruf, kata, atau teks dengan mengatur ukuran, arah, dan jarak (*leading, kerning, space*) agar dapat menghasilkan teks yang nyaman dibaca secara keseluruhan.

Berikut analisis terhadap salah satu contoh objek kajian dengan ritme dan proporsi yang kurang baik.



Gambar 2 Papan Tempat Jasa dengan Pemakaian Ritme dan Proporsi yang Kurang Baik.
(Sumber: Funny 9gag, 2019)

Contoh gambar diatas adalah desain yang kurang baik dari sisi kerning. Pada tulisan "*Therapist*", diantara huruf E dan R, terdapat jarak kerning yang berbeda dari huruf lainnya, menyebabkan satu kata ini terlihat menjadi dua kata yang berbeda. Selain kesalahannya membuat pembacaan jadi kurang nyaman, kesalahan ini dapat menyebabkan salah arti dari kalimat tersebut karena makna "*the rapist*" adalah makna yang kurang baik jika dipakai dalam papan ini.

Analisis ini juga didukung oleh teori gestalt, tentang bagaimana prinsip *proximity*, prinsip yang berpengaruh terhadap pemikiran seseorang membayangkan sebuah makna karena adanya bagian yang memisahkan atau menyatukan membentuk suatu kesatuan atau makna tertentu. Dalam kasus ini, hasil prinsip *proximity* menghasilkan makna yang salah dan menjadi makna yang ambigu.

Kesatuan Dan Keharmonian Teks (*Unity And Harmony*)

Secara keseluruhan prinsip ini mencakup tentang penggunaan ukuran, family, dan kontras huruf untuk menghasilkan teks yang saling terikat dan menyampaikan poin yang jelas.

Berikut analisis terhadap salah satu contoh objek kajian dengan harmoni teks yang kurang baik.



Gambar 3 Papan Nama Menu Makanan tetapi Tidak Menggunakan Kesatuan dan Keharmonian yang Baik. (Sumber: Funny 9gag, 2020)

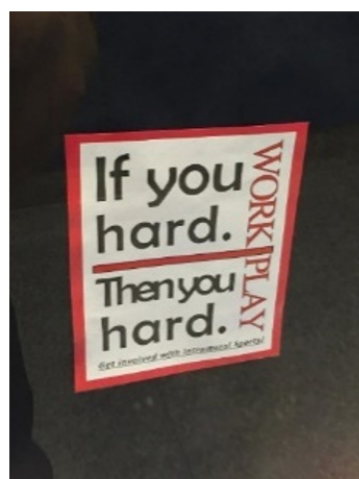
Contoh gambar diatas adalah desain yang kurang baik dari sisi ukuran. Ukuran yang dipakai setiap huruf berbeda-beda dan tidak disusun dengan baik sehingga sulit dibaca sebagai satu kata karena banyak macam ukuran dan peletakkan suku kata yang tidak sesuai.

Jika melihat dari sisi prinsip Gestalt, contoh kasus ini juga dipengaruhi oleh prinsip *proximity*, dimana pemisahan teks tidak dilakukan dengan baik sehingga tidak Bisa menghasilkan suatu kesatuan makna yang baik dari segi pembacaannya.

Struktur Dan Hierarki

Prinsip ini berbicara tentang bagaimana penyusunan tataletak struktur teks untuk memperlihatkan hierarki atau struktur, mana yang menjadi teks heading, dan mana yang bagian isi. Juga berguna mengarahkan bagian mana yang harus dibaca terlebih dahulu.

Berikut analisis terhadap salah satu contoh objek kajian dengan struktur teks yang kurang baik.



Gambar 4 Papan Motivasi yang Kurang Baik dalam Aspek Struktur dan Hierarki. (Sumber: Christopher Hudspeth, BuzzFeed, 2018)

Contoh gambar diatas adalah desain yang kurang baik dari sisi penempatan teks. Arah baca yang dipakai dalam desain ini kurang tepat karena selain letak pemakaian font, pembaca tidak biasanya membaca dari horizontal ke vertikal dan kembali ke horizontal. Efek pemakaian font yang berbeda semakin memperburuk cara baca, karena orang cenderung membaca satu teks dengan font yang sama sebagai suatu kalimat.

Dari segi prinsip Gestalt, kasus ini memiliki kesalahan di bagian *continuity*, dimana arah baca desain tersebut tidak terlihat mengikuti arah yang nyaman dibaca.

Simbol Non-Alfabet

Secara khusus membahas penggunaan simbol spesial dalam sebuah teks yang berupa simbol non-alfabet, seperti bagaimana gaya yang digunakan agar menyesuaikan sebuah tipografi, dan membuat pembaca mengerti maksud dari simbol tersebut.

Berikut analisis terhadap salah satu contoh objek kajian dengan penggunaan simbol yang kurang baik.



Gambar 5 Papan Nama Toko yang Kurang Baik dalam Aspek Penggunaan Simbol.
(Sumber: Wahyu Vitaarum, TribunTravel, 2017)

Contoh gambar berikut adalah desain yang kurang baik dari penggunaan jenis simbol. Mungkin maksud dari *logotype* di atas adalah Idio+(simbol plus), tetapi karena tanda plus disini menyerupai huruf T, maka orang bisa menyalahartikan simbol tersebut sebagai sebuah huruf.

Pemilihan dan Kombinasi Typeface

Membahas bagaimana pemilihan font berpengaruh pada mood yang ingin disampaikan dan bagaimana kombinasi typeface/font family yang cocok agar mudah dibaca dan tetap menghasilkan satu kesatuan nuansa/*mood* yang ingin disampaikan.

Berikut analisis terhadap salah satu contoh objek kajian dengan pemilihan typeface yang kurang baik.



Gambar 6 Papan Sewa Kos yang Kurang Baik dalam Aspek Penggunaan Typeface.
(Sumber: Pebriansyah Ariefana, SuaraBogor.id, 2020)

Contoh gambar berikut adalah desain yang kurang baik dari penggunaan typeface. Desain ini awalnya berniat untuk menyampaikan tawaran secara baik tentang kos untuk mahasiswa. Tetapi, jenis typeface yang dipakai memiliki nuansa yang seperti menyeramkan dan tidak seperti menawarkan sesuatu yang baik.

Kemudian berikut analisis terhadap salah satu contoh objek kajian dengan kombinasi typeface yang kurang baik.



Gambar 7 Gelas dengan Kombinasi Typeface yang Kurang Baik.
(Sumber: Crello Team)

Contoh gambar diatas adalah desain yang kurang baik dari segi kombinasi typeface. Terdapat dua jenis typeface yang dipakai dalam desain ini, dimana yang terlihat mencolok adalah satu typeface dengan kerning dan tracking yang sempit, kemudian typeface *handwritten* yang cockup lebar dan cukup sulit terbaca. Kemudian tulisan *handwritten* yang dipakai, huruf C pada tulisan "Cat" bisa berbentuk seperti huruf E, yang bisa mengakibatkan beberapa orang salah membaca tulisan pada desain ini.

SIMPULAN & REKOMENDASI

Setelah analisis dilakukan terhadap beberapa contoh kasus, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Masih banyak desainer yang masih mengabaikan prinsip tipografi dalam pembuatan suatu media informasi dilihat dari banyaknya contoh. Akibatnya, banyak informasi yang tidak tersampaikan dengan jelas, malah membuat makna lain dari informasi yang ingin disampaikan.
2. Teori tipografi sangat disarankan untuk dipelajari dalam membuat suatu desain yang memuat informasi berupa teks atau tulisan. Jika salah satu prinsip tidak terpenuhi, kemungkinan kesalahan dalam media informasi semakin besar.
3. Teori gestalt juga merupakan teori yang sangat penting dalam pembuatan desain media informasi teks, karena teori ini berhubungan dengan psikologi manusia dalam memaknai dan menginterpretasi suatu visual.
4. Dampak pengabaian prinsip tipografi dan prinsip gestalt bisa berakibat sangat fatal, seperti informasi yang disampaikan menjadi kurang jelas, kemudian makna yang ingin disampaikan bisa malah bermakna lain, kemudian yang terakhir bisa memicu hoax.

Setelah ditarik beberapa kesimpulan analisis, beberapa saran yang dapat berguna untuk meminimalisir kesalahan desain sebagai berikut.

1. Menyarankan para calon desainer untuk lebih mendalami prinsip tipografi terlebih dahulu sebelum membuat desain media informasi.
2. Menekankan para calon desainer pentingnya memakai prinsip tipografi dalam pembuatan desain media informasi

DAFTAR PUSTAKA

Ariefana Pebriansyah. (2020). *Viral Kost Horor Khusus Mahasiswa Bernyali Besar, Kabarnya di Malang - Suara Bogor*. <https://bogor.suara.com/amp/read/2020/12/11/161246/viral-kost-honor-khusus-mahasiswa-bernyali-besar-kabarnya-di-malang>

Bringhurst, Robert. 2002, January 1, *The Elements of Typographic Style*, edisi kedua: Kanada: Hartley and Marks Publishers.

Crello Team. (n.d.). *Fun and Games: Top Graphic Design Fails – Crello Blog*. Retrieved October 9, 2021, from <https://crello.com/blog/fun-and-games-top-graphic-design-fails/>

Friedlander, Joel. 2017, *The Elements of Bad Typography*. <https://www.thebookdesigner.com/2017/05/bad-typography/>
Funny 9gag. (2019). *Massage The Rapist*. - 9GAG. <https://9gag.com/gag/aB0ZPKD>

Funny 9gag. (2020). *Car spa pan BGN ona het reto RA TI NE* - 9GAG. <https://9gag.com/gag/apGyRWE>

Hochuli, Jost. 2008, *Detail in Typography*, Hyphen Press: London.

Hudspeth Christopher. (2018). *16 Funny Sign Fails That Will Make You Shake Your Head So Hard*. <https://www.buzzfeed.com/christopherhudspeth/16-hilariously-bad-signs-thatll-make-you-lol-and-facepalm>

Oladumiye, E.Bankole. 2018, February 11, *Graphic Design Theory Research and Application in Packaging Technology*, Nigeria.

Ovtsyannykov, Igor. 2017, February 23, *The Designer's Guide to Gestalt Psychology*. <https://creativemarket.com/blog/the-designers-guide-to-gestalt-psychology>

Stevenson, Oliver. 2020, February 6, *What is Design Theory? The Only Guide You Need*. <https://www.shillingtoneducation.com/blog/design-theory/#:~:text=Graphic%20design%20is%20the%20effective,how%20and%20why%20design%20works>.

Vitaarum Wahyu. (2017). *10 Pemandangan Konyol Ini Bisa Saja Ditemukan Saat Liburan, Nomor 6 Bikin Malu - Tribun Travel*. <https://travel.tribunnews.com/2017/09/30/10-pemandangan-konyol-ini-bisa-saja-ditemukan-saat-liburan-nomor-6-bikin-malu>

Zuhdiya. (n.d.). *Modul Teori Membaca | PDF*. Retrieved October 9, 2021, from <https://id.scribd.com/doc/172358294/Modul-Teori-Membaca>