

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Politeknik Harapan Bersama (Poltek Harber) merupakan institusi pendidikan tinggi vokasi yang berlokasi di Kota Tegal, dengan misi utama menghasilkan lulusan yang siap pakai, kompeten, dan relevan dengan kebutuhan dunia industri. Salah satu program studi unggulan di institusi ini adalah Diploma III Desain Komunikasi Visual (DKV) yang diresmikan pada tanggal 31 Desember 2018 dan menjadi satu-satunya program DKV di wilayah Sekaresidenan Pekalongan, sehingga memiliki posisi strategis sebagai pelopor pendidikan desain vokasi di tingkat lokal.

Program Studi DKV Poltek Harber menerapkan kurikulum berbasis Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI), dengan pendekatan pembelajaran praktikum sebesar 70% dari keseluruhan beban studi. Fokus utama diarahkan pada pengembangan kompetensi mahasiswa agar mampu menghadapi tantangan industri kreatif dan teknologi visual secara adaptif. Mahasiswa dibekali keterampilan teknis seperti tipografi, animasi, ilustrasi, fotografi, serta desain digital interaktif. Selain itu, keterlibatan dalam kegiatan pameran, sertifikasi kompetensi, serta kerja sama dengan industri turut memperkuat kesiapan lulusan dalam bersaing secara profesional (Ramdhani, Baharmoko, & Wijaya, 2023).

Dalam ranah pendidikan tinggi, identitas visual memegang peranan penting dalam membentuk citra institusi serta memperkuat daya saing di tengah kompetisi global. Elemen-elemen seperti logo, warna, dan tipografi yang dirancang serta diterapkan secara konsisten terbukti mampu meningkatkan persepsi publik terhadap reputasi institusi. Penelitian menunjukkan bahwa identitas visual yang kuat dapat mendorong pengenalan merek yang lebih efektif dan berkontribusi terhadap kepercayaan masyarakat. Namun demikian, banyak institusi pendidikan yang masih menghadapi tantangan dalam menjaga konsistensi penggunaan elemen visual, yang dapat berimplikasi negatif terhadap kredibilitas merek dan kesan profesionalisme (Fahminnansih, Utami, & Erdiana, 2022).

Sebagai tanggapan terhadap tantangan tersebut, Program Studi Desain Komunikasi Visual (DKV) Politeknik Harapan Bersama merancang *display typeface* bergaya *retro-futuristic* sebagai inti dari identitas visual institusi. Gaya ini mengombinasikan elemen estetika nostalgic dengan nuansa futuristik, dirancang untuk mencerminkan nilai-nilai utama program studi seperti kreativitas, inovasi, dan adaptasi teknologi. Palet warna hijau toska dan bentuk geometris tegas dipilih untuk memperkuat daya tarik visual sekaligus menciptakan kesan modern yang mudah dikenali. Penelitian sistematis literatur oleh Fazli & Kartikasari (2025) menunjukkan bahwa gaya visual *retro-futuristic* memiliki efek positif terhadap kesadaran merek generasi Z, terutama jika

diintegrasikan dengan strategi digital seperti media sosial dan dukungan *influencer*, karena gaya ini mampu membangun pengalaman visual yang otentik, emosional, dan relevan pada audiens muda.

Hasil kajian menunjukkan bahwa penggunaan *typeface* kustom pada elemen-elemen promosi seperti *signage*, *merchandise*, dan media digital dapat meningkatkan konsistensi visual sekaligus memperkuat identitas merek institusi. Studi kasus di Universitas Pradita, misalnya, menunjukkan bagaimana penerapan *brand guidelines* secara menyeluruh dapat meningkatkan daya ingat merek serta memperkuat kesan profesional dalam interaksi visual dengan publik (Harnoko, Gunawan, & Sukmoaji, 2025).

Typeface yang dirancang dalam proyek ini berfungsi sebagai elemen utama dalam membentuk identitas visual Program Studi DKV secara konsisten dan profesional. Penggunaannya direncanakan secara terpadu pada berbagai media representatif, seperti *signage* di area kampus untuk menciptakan keseragaman tampilan fisik, produk *merchandise* seperti kaos dan aksesoris untuk memperkuat daya ingat merek, serta media digital meliputi *motion graphic*, video promosi, dan konten visual media sosial. Kehadiran *typeface* pada berbagai saluran komunikasi ini diharapkan dapat memperkuat keterpaduan pesan visual yang disampaikan. Sebagaimana ditegaskan oleh Islam (2019), konsistensi dalam penerapan elemen-elemen visual seperti tipografi, warna, dan bentuk pada seluruh media komunikasi sangat penting untuk

membangun citra dan pengenalan merek secara efektif, terlebih di institusi yang bergerak dalam sektor publik dan edukatif.

Dengan pendekatan tersebut, Program Studi DKV Politeknik Harapan Bersama diharapkan mampu memperluas kesadaran merek (*brand awareness*), menarik minat calon mahasiswa baru, serta menegaskan posisinya sebagai program studi vokasi desain terdepan. Inovasi perancangan *display typeface* bergaya *retro-futuristic* ini berfungsi sebagai strategi integrasi identitas visual yang profesional, relevan, dan inspiratif dalam lanskap digital. Melalui Proyek Tugas Akhir ini, dirancang sebuah *display typeface* yang tidak hanya memenuhi aspek estetika, tetapi juga mengutamakan keefektifan sebagai media komunikasi visual. *Typeface* hasil rancangan diharapkan mampu memperkuat identitas Program Studi DKV, mendukung upaya *branding* institusi, dan memberikan nilai tambah dalam menarik perhatian serta membangun citra positif program studi, baik pada tingkat lokal maupun nasional. Judul resmi proyek ini adalah **“PERANCANGAN DISPLAY TYPEFACE SEBAGAI IDENTITAS VISUAL PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL POLITEKNIK HARAPAN BERSAMA TEGAL”**.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah disampaikan, dapat disimpulkan bahwa perumusan masalah yang berhasil diidentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Program Studi DKV Politeknik Harapan Bersama Tegal belum memiliki *display typeface* khusus yang merepresentasikan karakter dan nilai program studi secara visual dan konsisten.
2. Identitas visual yang digunakan belum sepenuhnya mengikuti tren desain kontemporer, seperti gaya *retro-futuristic* yang relevan dengan audiens muda.
3. Media promosi dan *merchandise* belum dirancang secara optimal untuk memperkuat citra program studi sebagai institusi kreatif dan adaptif terhadap perkembangan industri desain.

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah yang akan dibahas dalam Proyek Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang *display typeface* yang mampu merepresentasikan karakter, nilai, dan identitas visual Program Studi DKV Politeknik Harapan Bersama Tegal secara khas dan profesional?
2. Bagaimana mengintegrasikan estetika *retro-futuristic* ke dalam rancangan *typeface* agar sesuai dengan tren desain kontemporer dan menarik bagi target audiens generasi muda?
3. Bagaimana penerapan *display typeface* tersebut dapat memperkuat identitas visual melalui media promosi dan *merchandise* Program Studi DKV secara efektif dan konsisten?

1.4. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian yang menjadi fokus Proyek Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Perancangan hanya difokuskan pada pengembangan *display typeface* bertema *retro-futuristic* sebagai bagian dari identitas visual Program Studi DKV Politeknik Harapan Bersama Tegal.
2. *Typeface* yang dirancang digunakan khusus untuk kebutuhan komunikasi visual non-naskah, seperti judul, *headline*, dan elemen penanda visual, bukan untuk teks paragraf atau *body copy*.
3. Penerapan *display typeface* dibatasi pada media visual promosi seperti *signage* kampus, *merchandise*, serta konten digital (*motion graphic*, poster digital, dan media sosial).
4. Perancangan ini tidak mencakup implementasi identitas visual secara menyeluruh (seperti logo, warna institusi, atau sistem *branding* lainnya), melainkan hanya pada penguatan tipografi sebagai elemen identitas.

1.5. Tujuan Perancangan

Adapun tujuan dari perancangan ini adalah untuk mencapai beberapa hal berikut:

1. Merancang *display typeface* bertema *retro-futuristic* yang mampu merepresentasikan karakter, nilai, dan identitas visual Program Studi DKV Politeknik Harapan Bersama Tegal secara khas dan profesional.
2. Menghadirkan solusi visual yang selaras dengan tren desain kontemporer sekaligus meningkatkan efektivitas komunikasi visual melalui penerapan *typeface* pada berbagai media promosi seperti *signage*, *merchandise*, dan platform digital khususnya untuk menjangkau target audiens generasi muda.
3. Mendukung terbentuknya sistem identitas visual yang konsisten dan berdaya saing, sehingga dapat meningkatkan pengenalan merek dan daya tarik institusi di lingkungan pendidikan vokasi.

1.6. Manfaat Perancangan

Perancangan display typeface sebagai bagian dari identitas visual Program Studi DKV Politeknik Harapan Bersama Tegal ini diharapkan dapat memberikan sejumlah manfaat penting, antara lain:

1. Mahasiswa (Peneliti)

Perancangan ini menjadi sarana bagi penulis dalam mengembangkan pengetahuan dan keterampilan di bidang desain komunikasi visual, khususnya dalam perancangan tipografi. Melalui proyek ini, penulis memperoleh pengalaman langsung dalam proses riset, eksplorasi bentuk huruf, dan penerapan prinsip desain yang sesuai dengan konteks institusi pendidikan vokasi. Selain itu, proyek ini juga menjadi kontribusi nyata dalam memperkuat identitas visual institusi melalui media yang dirancang secara fungsional dan estetis.

2. Masyarakat (Segmentasi / Target Sasaran)

Manfaat perancangan ini bersifat aplikatif terhadap masyarakat, khususnya bagi calon mahasiswa sebagai target sasaran utama. Melalui tampilan visual yang khas dan representatif, *typeface* ini diharapkan mampu meningkatkan daya tarik Program Studi DKV Politeknik Harapan Bersama, memperkuat citra profesional institusi, serta mendukung penyampaian informasi yang lebih komunikatif dan menarik pada berbagai media promosi, baik cetak maupun digital.

3. Hasil Produk Terkait

Produk utama berupa *display typeface* ini berfungsi sebagai solusi visual untuk memperkuat identitas program studi. *Typeface* dirancang untuk diaplikasikan pada berbagai media, seperti *signage*, *merchandise*, dan media digital, guna menciptakan konsistensi komunikasi visual. Produk ini juga memperkaya referensi dalam pengembangan *display typeface* lokal bertema tematik, sekaligus mendorong eksplorasi desain huruf yang sesuai dengan karakter institusi vokasi.

1.7. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini terdiri dari 5 (lima) bab yang akan diuraikan sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, Batasan masalah, rumusan masalah, tujuan perancangan, dan manfaat perancangan

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini terdiri dari tinjauan pustaka yang berisi teori-teori mencakup penelitian sejenis dan landasan teori

BAB III : METODE PENELITIAN

Pada bab ini berisikan tentang waktu penelitian, lokasi penelitian, alat penelitian, prosedur penelitian, dan kerangka berpikir

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisikan hasil dari penelitian dan pembahasan secara detail

BAB V : PENUTUP

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan perancangan

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN