



## ANALISIS TIPOGRAFI PADA LOGO SPRITE

I Made Dwi Radithya Kanta<sup>a,1</sup>, I Nyoman Artayasa<sup>a,2</sup>

<sup>a</sup> Institut Seni Indonesia Denpasar

<sup>1</sup> Corresponding Author, email: dwiradithya05@gmail.com (Kanta)

### ARTICLE INFO

### ABSTRACT

#### Article history:

Received: 12-21-2022

Revised: 12-21-2022

Accepted: 12-21-2022

Published: 01-01-2023

#### Keywords:

typography,  
logotype, logo

Tipografi adalah media yang penting terutama dalam membuat teks menjadi berguna atau mudah digunakan. tipografi berasal dari bahasa Yunani "typhos" dan "graphein" yang berarti bentuk tulisan, jadi dapat dikatakan tipografi merupakan ilmu yang mempelajari bentuk huruf. Cikal bakal dari tipografi berasal dari piktogram seperti yang digunakan bangsa Viking dan suku Indian Sioux. Mesir kemudian mengembangkan huruf Hieratia atau dikenal sebagai hieroglif sekitar tahun 1300. Johannes Gutenberg menemukan mesin cetak tahun 1440 revolusi industri kemudian dimulai dan sejak saat itu mulai ada desain dalam cetak mencetak. Tipografi memiliki peran penting dalam setiap karya desain grafis yang berlangsung dari setiap masa ke masa. Salah satu contoh tipografi adalah pada brand sprite. Prinsip - prinsip tipografi pada logo sprite dipengaruhi Legibility, Readability, serta Visibility. Dalam legibility logotype brand sprite dibuat minimalis tetapi tidak kaku, Font italic pada logo ini memiliki estetika yang khas dan terkesan menyenangkan. Tipografi pada logo Sprite memiliki tingkat readability yang sangat tinggi. Penerapan dan pemilihan font pada logo ini sangat tepat dan jarak antar huruf yang pas. Visibility pada logo Sprite sudah sangat baik. Hurufnya tebal, sans-serif, dan sedikit miring ke kanan menjadikan logo ini mudah dibaca di jarak yang jauh sekalipun.

### PENDAHULUAN

Tipografi merupakan media penting dalam komunikasi visual. Fungsi utama dari tipografi yaitu membuat teks menjadi berguna atau mudah digunakan. Tipografi termasuk media yang mampu membawa manusia mengalami perkembangan dalam cara berkomunikasi karena memberikan kemudahan membaca teks (*readability*), mengenali huruf dan kata (*legibility*) dan jarak pandang (*visibility*)

Manusia yang merupakan makhluk sosial pastinya memiliki kebutuhan untuk berkomunikasi dengan sesama baik secara lisan atau tulisan (*visual*). Contoh konkret dari komunikasi lisan yaitu melalui radio, sedangkan secara visual bisa melalui surat kabar, majalah, brosur, poster, dan lain - lain. Dalam perkembangan teknologi dan informasi, kita dapat berkomunikasi dengan menggabungkan kedua bentuk tersebut melalui media digital

Pada tahun 1950 - an profesi desain komunikasi mulai berkembang. Namun sebelumnya, jika seseorang ingin mempromosikan sesuatu secara visual, maka harus menggunakan bermacam - macam jasa seniman spesialis. Spesialis tersebut adalah *visualizers* (seniman visualisasi); *typographers* (penata huruf), yang merencanakan dan mengerjakan teks secara detail dan memberi instruksi kepada percetakan; *illustrators*, memproduksi diagram dan sketsa. Seiring dengan perkembangan teknologi sudah seharusnya mampu mencetak seorang desainer komunikasi visual dengan sumber daya berkualitas guna menghasilkan output yang baik. Pembahasan ini akan memfokuskan pada analisis tipografi pada logo sprite. Minuman bersoda tersebut merupakan merek minuman ringan dengan berbagai rasa dengan dibotolkan dalam botol hijau dengan lekukan bulat yang khas, yang melambungkan gelembung yang naik dari bawah. Warna plastik yang menyegarkan adalah salah satu alat pemasaran utama untuk membedakan Sprite dari soda lainnya.

## METODE PENELITIAN

Penulis mencoba memaparkan hasil dan pembahasan kepada pembaca untuk memahami apa itu tipografi melalui pengalaman serta pengamatan pribadi dari lingkungan kerja desain situs. Selain itu, didukung pula melalui metode Pengumpulan Data dengan menggunakan Studi Pustaka/Literatur yang bersumber dari internet dan juga buku untuk menunjang pembahasan dari artikel ini. Setiap data yang telah terkumpul akan dianalisa dan dijadikan pendukung dalam penulisan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penggunaan tipografi dalam sebuah bagian dari desain komunikasi visual yang dapat memperkuat keberhasilan suatu karya dalam berkomunikasi, namun sebaliknya dapat pula menurunkan kualitas desain jika dalam penggunaannya tidak tepat. Melihat besarnya dampak atau pengaruh yang diberikan dari desain tipografi dalam suatu karya desain komunikasi

visual, penting bagi para desainer untuk memahami tipografi dan cara penggunaan yang baik dan benar.

### 3.1 Sejarah Tipografi

Cikal bakal dari tipografi berasal dari piktogram seperti yang digunakan oleh para bangsa Viking dan suku Indian Sioux. Mesir kemudian mengembangkan huruf Hieratia atau dikenal sebagai hieroglif sekitar tahun 1300. Johanness Guttenberg menemukan mesin cetak, berkat penemuannya itu pada tahun 1440 revolusi industri kemudian dimulai dan dari sejak saat ini sudah mulai ada desain dalam cetak mencetak.

Dalam prosesnya tipografi dibagi menjadi 2 yaitu secara tradisional (manual) dan secara modern (digital). Proses manual pada tipografi berupa lempeng baja (*letter casting*) timbul atau karet (stempel) kemudian di press dengan tinta ke kertas. Lalu pada proses modern tipografi dikenal sebagai penataan huruf pada media elektronik baik dari segi tampilan ataupun outputnya ke berbagai media lain termasuk media cetak dan elektronik.

Sebelum era komputer hadir dalam kehidupan masyarakat luas, keahlian merancang huruf hanya dapat dilakukan oleh orang yang memiliki pengetahuan tentang sejarah dan bentuk huruf serta keterampilan dalam mencipta huruf secara tepat. Sekarang dengan komputer serta perangkat lunak yang canggih, memungkinkan bagi seorang desainer untuk memperluas ekspresinya dalam merancang huruf yang lebih spesifik untuk kebutuhan sebuah logo, poster, hingga mengolah naskah untuk majalah. Tampaknya demokratisasi ini merupakan sebuah hal yang positif bagi bidang tipografi, namun tidak selamanya hal ini mendapatkan penerimaan yang baik, ada eksplorasi dan eksperimentasi karya yang layak dan unggul, namun ada pula yang mengabaikan hakikat tipografi. Era Bauhaus menegaskan bahwa isi dan tujuan dari sebuah teks harus mendikte desain, dalam arti kata sebuah rancangan grafis harus mampu mengekspresikan isi teks tersebut. Jan Tschichold (1902 - 1974), salah satu desainer berpengaruh pada abad ke -

20 dan merupakan penulis buku *Die Neue Typografie* (1928) dan *Typografische Gestaltung* (1935) menjadi landasan tipografi modern yang menekankan bahwa masing - masing jenis huruf memiliki karakteristik tersendiri dan harus selaras dengan karakter dari isi naskah tersebut. Stanley Morison (1889 - 1967) perancang huruf Times New Roman, melihat tipografi sepenuhnya sebagai sebuah cara efisien dalam mengendalikan huruf guna mencapai fungsi dasarnya, yaitu membantu memaksimalkan pemahaman dalam membaca teks.

Pada awalnya seorang desainer dan *typesetter* adalah dua profesi berbeda, namun sejak ditemukan DTP (Desktop publishing) desainer sudah merangkap *typesetter* sehingga tipografi yang kita kenal sekarang adalah bagian dari Desain Komunikasi Visual yang kita singkat Dekave atau DKV. DKV sendiri sudah menjadi sebuah industri tersendiri yaitu industri kreatif desain komunikasi visual.

### 3.2 Pengertian Tipografi

Secara harfiah tipografi berasal dari bahasa Yunani "*typhos*" dan "*graphein*" yang berarti bentuk tulisan, jadi dapat dikatakan tipografi merupakan ilmu yang mempelajari bentuk huruf atau ilmu yang mempelajari tentang seni dan desain huruf (termasuk simbol). Tipografi memiliki peran penting dalam setiap karya desain grafis yang berlangsung dari setiap masa ke masa. Tipografi merupakan kombinasi antara seni dan teknik menata huruf untuk mengatur penulisan sehingga tujuan dan makna tulisan dapat disampaikan secara visual kepada pembaca. Ketika berhubungan dengan desain biasanya akan ditemukan unsur tipografi. Hal ini merujuk kepada peran tipografi yaitu sebagai pengantar komunikasi ide kepada pembaca atau audien. Unsur - unsur tipografi dapat ditemukan dalam koran, majalah, poster, brosur, dan lain sebagainya. Beberapa tipografi dipilih karena fungsinya. Namun, tipografi juga dapat dipilih karena dampaknya, kepribadiannya, dan untuk membuat pernyataan seperti kebanyakan tampilan desain. Pada pandangan pertama banyak tipografi akan terlihat mirip dengan mata tidak terampil, namun seiring dengan waktu akan

terlihat perbedaannya dan dapat memahami bagaimana perbedaan itu penting untuk efektivitas dan daya tariknya.

### 3.3 Jenis - jenis Tipografi

#### 1. Serif

Font serif merupakan sebuah jenis font yang mempunyai kait di setiap ujungnya. Dalam dunia tipografi ini sering disebut sebagai *Counterstroke* yang berfungsi untuk mempermudah membaca suatu kalimat atau teks.

#### 2. San serif

San serif merupakan kebalikan dari font serif. Jika font serif memiliki kait, maka font san serif tidak memilikinya. Font san serif ini memiliki sifat yang lebih tegas dan modern daripada font serif.

#### 3. Script atau handwriting

Font script atau handwriting merupakan jenis font yang lebih nampak natural dan elegan. Salah satu ciri yang mencolok dari font script atau handwriting ini adalah seperti tulisan tangan dan kaligrafi.

4. Font slab serif merupakan font yang memiliki kait serta memberikan kesan seperti tulisan dari mesin ketik. Font ini sering digunakan pada media surat kabar atau biasa juga digunakan pada buku. Tetapi, seiring dengan perkembangan font slab serif tidak hanya digunakan pada media percetakan saja. Bahkan font ini sudah digunakan para desainer untuk membuat sebuah poster.

5. *Decorative* atau disebut sebagai font *display* dan font *ornamental* memiliki ciri yang tidak beraturan, agak sulit dibaca dan tidak cocok bila digunakan sebagai *body*. Jenis font ini dibuat dengan tujuan khusus yaitu untuk menampilkan identitas suatu brand karena memiliki karakter yang unik dan mudah dikenali.

### 3.4 Perkembangan logo pada Brand *Sprite* dari tahun ke tahun



Gambar 1. Logo Sprite dari masa ke masa

1. Logo Sprite Tahun 1961 – 1964, menunjukkan bahwa lambang sprite berwarna hijau yang menggunakan serif tipis dan panjang. Kemudian diatas "i" menggunakan bintang kuning kehijauan dengan delapan sinar asimetris.
2. Logo Sprite 1964 – 1974, huruf s, r, dan t berwarna hijau sedangkan p, i, dan e berwarna oranye. Bintang di atas "i" juga diberi warna oranye. Dibagian bawah desainer menambahkan kata trade mark.
3. Logo Sprite Tahun 1972 – 1980 dan 1980 – 1984, logonya berwarna hijau tua dan diagonal selama sepuluh tahun kedepan. Elemen di atas "i" tetap berwarna oranye dan berubah menjadi titik. Desainer menggunakan font sans – serif tebal digunakan untuk megabungkan sudut dan pembulatan.
4. Logo Sprite Tahun 1984 – 1989, logo sprite diwarnai putih dan kehilangan sebagian besar pembulatan. Di bagian bawah menggunakan slogan baru dengan font tulisan tangan.
5. Logo Sprite Tahun 1989 – 1995, nama logo menjadi hijau dan horizontal. Jenus hurufnya antik dan sedikit miring. Siluet jeruk di atas "i" telah dikurangi, dengan perbedaan yang jelas antara lemon dan jeruk nipis hijau.
6. Logo Sprite Tahun 1994 – 2006, mengangkat sisi kanan kata untuk menciptakan efek dinamis dan menambahkan bayangan abu – abu asimetris di belakang setiap huruf.

7. Logo Sprite Tahun 2006 – 2008, huruf "Sprite" berwarna putih, dengan garis ganda berwarna biru. Spasi huruf tidak ada. Kata itu disejajarkan secara horizontal agar pas di atas simbol hijau dan kuning besar, yang terdiri dari dua "kelopak" dalam bingkai perak. Elemen ini menempati lebih dari setengah ruang. Itu muncul sebagai ganti lemon dan jeruk nipis, yang digunakan untuk menggantikan titik di atas "i."
8. Logo Sprite Tahun 2008 – 2009, kata miring "Sprite" berada di dalam bingkai perak asimetris dengan enam sudut (tiga di setiap sisi). Sosok geometris itu berbentuk seperti bintang dari logo minuman asli.
9. Logo Sprite Tahun 2014– 2019, Para desainer menghapus latar belakang warna-warni dan mengubah skema warna. Huruf dan bingkai sekarang benar-benar hijau, bagian atas lemon tetap kuning, dan bagian bawahnya sedikit lebih cerah.
10. Logo Sprite Tahun 2015– 2019, tidak berisi lemon dan tulisan dalam bingkai tidak berubah sama sekali.
11. Logo Sprite Tahun 2019– 2022, para desainer mengurangi sudut kemiringan dan menggunakan font yang dimodifikasi – huruf tebal sans serif. Di atas huruf "i" muncul titik bulat yang biasa. Bingkai juga terlihat berbeda karena ketebalan garis yang baru.

### 3.5 Analisis Tipografi pada Logo Brand Sprite

#### a. *Legibility*

*Logotype* pada brand Sprite memiliki *legibility* yang baik. Hal ini disebabkan karena bentuk huruf dari logotype dibuat minimalis tetapi tidak kaku, sehingga kita dapat mudah memahami dan membaca logo pada minuman ini. Font italic pada logo ini memiliki estetika yang khas dan terkesan menyenangkan.

#### b. *Readability*

*Readability* merupakan tingkat dari keterbacaan suatu teks. Sesuai dengan pengertiannya jika suatu teks readable berarti

keseluruhannya mudah dibaca. *Readability* dapat dipengaruhi oleh kombinasi pada huruf dan jarak pada huruf. Tipografi pada logo Sprite memiliki tingkat *readability* yang sangat tinggi. Penerapan dan pemilihan font pada logo ini sangat tepat dan jarak antar huruf yang pas.

### c. *Visibility*

*Visibility* erat kaitannya dengan jarak pandang antara pembaca dengan objek yang dibaca. *Visibility* pada logo Sprite sudah sangat baik. Hurufnya tebal, sans-serif, dan sedikit miring ke kanan menjadikan logo ini mudah dibaca di jarak yang jauh sekalipun

## SIMPULAN

Penggunaan tipografi dalam sebuah bagian dari desain komunikasi visual yang dapat memperkuat keberhasilan suatu karya dalam berkomunikasi, namun sebaliknya dapat pula menurunkan kualitas desain jika dalam penggunaannya tidak tepat. Hal ini merujuk kepada peran tipografi yaitu sebagai pengantar komunikasi ide kepada pembaca atau audien. Kata "Sprite" tidak menggunakan font tertentu tetapi dirancang khusus untuk merek ini. Hurufnya tebal, sans-serif, dan sedikit miring ke kanan. Sehingga memiliki ciri khas nya tersendiri walau terjadi perubahan dari tahun ke tahun. Tingkat keberhasilan atau tidaknya logo sangat dipengaruhi *legibility*, *readability*, serta *visibility* dari suatu logo.

## DAFTAR PUSTAKA

- Valentino, D. E. *Pengantar Tipografi*. Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi. Vol 6 (2), 152 - 173.
- David. (2022). *Logo Sprite PNG, Arti dan Sejarah Sprite (Tahun 1961 – sekarang)*. Diakses pada 12 Oktober 2022, dari <https://www.aplikasibisnis.xyz/2022/07/logo-sprite-png-arti-dan-sejarah-sprite.html>.