



JURNAL DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

AKSA JURNAL DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
ISSN: 2615-1111 (online)
Available online at:
<http://aksa.stsrdivisi.ac.id>

KAJIAN DESAIN GRAFIS VERNAKULAR, ADAKAH PELUANG DILUAR TIPOGRAFI VERNAKULAR?

Sudjadi Tjipto Rahardjo¹, Martinus Dwi Marianto²

¹Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Visi Indonesia

²Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Visi Indonesia

¹Institut Seni Indonesia Yogyakarta

²Institut Seni Indonesia Yogyakarta

ARTICLE INFO	ABSTRAK
<p>Article history: Received: 23 Mei 2025 Revised: 26 Mei 2025 Accepted: 27 Mei 2025</p>	<p><i>Visual cultural artifacts in Indonesia are abundant and spread throughout the region. These objects are visual riches that have not been widely studied. From visual culture researchers who are interested in local graphic design, what is called vernacular graphic design emerged. This research was conducted using a qualitative method of literature study to reveal a basic understanding of visual culture, vernacular design and vernacular graphic design. From the literature that has been collected, it turns out that the study of vernacular graphic design focuses on vernacular typography. There has been no study of vernacular illustration or photography, vernacular color composition and vernacular layout or further on the concept of vernacular design according to its creator. This gap is an opportunity for visual culture researchers to dig deeper into the concept of non-typographic vernacular graphic design elements.</i></p>
<p>Keywords: <i>Visual Culture , Typography, Vernacular Graphic, Design,</i></p>	

1. PENDAHULUAN

Lima belas tahun berprofesi sebagai dosen pengajar Tipografi, penulis tertarik dengan beragam tema penelitian Tipografi khususnya pada Tipografi vernakular. Diawali dengan menelusuri literatur tentang budaya visual, desain grafis, teori vernakular serta kajian desain vernakular yang telah dilakukan. Ternyata bukan merupakan perkara yang mudah menemukan artikel jurnal dan buku-buku terkait desain vernakular di jaman digital. Tidak lain karena kesadaran penelitian dan publikasi di dunia DKV (Desain Grafis) masih rendah. Mendesain tetap diartikan dengan membuat karya desain, hal ini jauh berbeda dengan dunia Arsitektur yang lebih berimbang. Terdapat akademisi yang rajin mengedukasi & meneliti arsitektur vernakular, serta praktisi yang mempraktekkan arsitektur vernakular sampai pada tataran Internasional.

Budaya visual lokal di Indonesia sampai dengan saat ini masih jarang penelitiannya di keilmuan DKV (Desain Komunikasi Visual) padahal Indonesia memiliki potensi budaya visual

yang tak terkira. Kita seringkali tidak menyadari kekayaan budaya visual di depan mata karena objek tersebut kita anggap remeh atau biasa. Menurut Barnard (1998) visual dalam pengertian yang lebih khusus adalah setiap hal yang terlihat dan dibuat oleh manusia. Mulai dari lukisan, poster, iklan, hingga patung dan bangunan, karena benda-benda ini dianggap diciptakan oleh manusia dan membawa pesan yang dapat diinterpretasikan. Desain dalam hal ini adalah karya visual yang mempunyai maksud fungsional atau komunikatif (Soewardikoen, 2019). Menurut Ida (2014) bahwa budaya visual (*visual culture*) merujuk pada kondisi dimana visual menjadi bagian dari kehidupan sosial. Bahkan menurut Rose (2001), modernitas saat ini berpusat pada aspek visual. Visual menjadi hal utama pada postmodernitas "*postmodern is a visual culture*" (Mirzoeff, 1998).

Dalam wacana gaya desain grafis, budaya visual yang sudah banyak diketahui adalah singgungan budaya lokal dengan budaya barat yang kemudian melahirkan beragam gaya desain. Gaya desain pertama yang dapat dijadikan patokan adalah gaya desain Victorian (Inggris) yang berkorelasi dengan gaya desain kerajaan di Jawa, khususnya Keraton Surakarta & Keraton Yogyakarta. Pada tahun 1930an gaya desain Art Deco & Art Nouveau kemudian menjelma menjadi gaya desain Hindis sebagai bentuk alkulturasi gaya desain Eropa (Belanda) dengan budaya Jawa. Selanjutnya di tahun 70an muncul gaya desain Pop Art yang jejak visualnya dapat kita lacak pada sampul piringan hitam atau sampul kaset musisi tahun itu, dan terakhir di tahun 80-an muncul gaya desain Postmoderenisme yang teraplikasikan pada dunia musik, desain produk & iklan.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Sumartono (2017) menjelaskan bahwa penelitian kualitatif biasanya digunakan untuk menjawab persoalan-persoalan tentang ciri-ciri fenomena dengan tujuan mendeskripsikan dan memahami fenomena dari sudut pandang partisipan. Lebih spesifik Raco & Tanod (2012) menambahkan metode kualitatif sebenarnya ingin memahami perilaku manusia. Hal ini didasarkan pada pemikiran bahwa setiap tindakan manusia memiliki arti, dapat dianalisis dan dapat dimengerti. Sebenarnya tidak ada aturan yang baku dalam penelitian kualitatif, Zuchdi, & Afifah (2019) menjelaskan penelitian kualitatif bersifat fleksibel. Beberapa aspek muncul selama penelitian sehingga mungkin ada beberapa pertanyaan yang telah disiapkan perlu diubah, diperluas dan disesuaikan dengan kondisi subjek penelitian.

Selanjutnya Sumartono (2017) memaparkan ada tiga konsep utama dalam penelitian kualitatif, yaitu reflektivitas diri (*self-reflexivity*), konteks, dan deskripsi tebal (*thick description*). Refleksi diri mengandung arti perlunya pertimbangan terhadap bagaimana pengalaman, pandangan, dan peran peneliti di masa lalu mempengaruhi interaksi & interpretasinya terhadap medan penelitian (Tracy, 2013). Orang yang sering melakukan penelitian dan orang yang jarang melakukan penelitian tentu berbeda dalam menghadapi medan penelitian. Orang yang sering meneliti tentu akan lebih peka melakukan analisis penelitian yang disertai dengan proses triangulasi yang ketat. Dalam konteks tema penelitian Zuchdi, & Afifah (2019) memberikan penjelasan bahwa penelitian dapat berasal dari berbagai sumber, seperti pengalaman penelitian dalam kehidupan pribadi atau pekerjaan, serta perdebatan yang muncul dalam literatur selama beberapa tahun.

Penelitian budaya visual ini menggunakan metode penelitian studi Pustaka untuk mengetahui sejauh mana penelitian budaya visual telah dilakukan. Raco (2010) memaparkan bahwa tinjauan pustaka atau *literature review* adalah bahan yang tertulis berupa buku, jurnal yang membahas tentang topik yang hendak diteliti. Tinjauan pustaka membantu peneliti untuk melihat ide-ide, pendapat, dan kritik tentang topik pendahulu yang dibangun dan dianalisis oleh para ilmuwan sebelumnya. Pentingnya tinjauan pustaka untuk melihat dan menganalisa nilai tambah penelitian ini dibandingkan dengan penelitian sebelumnya. Joesoef (2024) menambahkan studi literatur adalah bahan atau sumber yang biasa digunakan untuk membuat suatu kegiatan ilmiah. Referensi dari sejumlah sumber lain itulah yang kemudian dinamakan literatur. Bentuk literatur bisa berupa digital, *softcopy* atau *hardcopy*. Dalam desain riset, bentuk survei literatur adalah metode untuk ketepatan dalam memformulasikan masalah riset atau membangun hipotesis. Penetapan hipotesis di awal dapat dilakukan dengan menelaah literatur hasil riset sebelumnya yang dapat digunakan, dan dievaluasi, untuk dijadikan sebagai acuan riset mendatang.

3. PEMBAHASAN

3.1. Kajian Budaya Visual di Indonesia

Bagaimanakah sebenarnya bentuk desain objek atau artefak budaya visual? Hendriyana (2021) menjelaskan bahwa karya seni, kriya dan desain secara alamiah dibuat oleh masyarakat pelakunya. Pada kehidupan primitif dan tradisional proses perwujudan dan pembentukan karya-karya itu sebagian besar bahkan hampir semuanya tidak melalui analisis-analisis yang mendalam

layaknya melakukan penelitian yang bersifat ilmiah. Hal ini karena perwujudan artefak sebagai karya produk budaya itu hanya bersifat mengalir berdasarkan kesepakatan-kesepakatan bersama. Hal ini yang selaras dengan literatur kajian budaya visual yang ditemukan. Penelitian tentang kekayaan budaya visual lokal telah dilakukan oleh Adriati (2004) yang meneliti perbedaan ragam hias perahu di pantai utara & pantai selatan Jawa Barat. Simpulan penelitiannya bahwa kesenian di pantai utara lebih berkembang dibandingkan dengan di pantai selatan. Hal ini berhubungan erat dengan perbedaan jenis perahu, ragam hiasan & bentuk kerumitan perahu. Hiasan perahu pantai selatan didominasi oleh motif dan pembagian bidang, sedangkan dipantai utara selain 2 motif tersebut berkembang pula motif khas yang telah mentradisi serta motif inovasi baru (motif kontemporer).



Gambar 1. Desain grafis vernakular pada lambung perahu nelayan pantai Ngrenehan Gunung Kidul
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 5 Desember 2024)

Penelitian pada stiker kota dilakukan oleh Moetidjo,dkk (2008) yang menyatakan bahwa penggemar stiker adalah perantau dari kota besar yang belum sepenuhnya kehilangan kampung halamannya. Stiker kota dipandang rendah karena identik dengan rakyat jelata. Menempel stiker merupakan bentuk dari penandaan teritorial sebagai upaya komunikasi dan kesadaran ruang. Temuan menarik adalah 70% stiker yang beredar di perkotaan ternyata diproduksi dari sebuah pabrik stiker *home industri* di pinggiran kabupaten Malang, tepatnya di desa Pakisaji. Pabrik stiker AMP (Adi Mas Putra) yang telah berdiri sejak tahun 1977. Dalam mendesain Kusnandi, pendiri AMP bekerjasama dengan banyak tukang gambar. Semua desain stiker adalah hasil kolaborasi diantara mereka, termasuk agen penjualan yang sering memberikan masukan dan bahan berupa; teks, gambar & foto.

Seorang sejarawan, pengajar bahasa sekaligus peneliti dari Australia tertarik meneliti warna-warni angkot Padang, Reeve (2017) menjelaskan bahwa angkot di Padang terbagi atas 11 warna dalam 23 trayek, beberapa trayek angkot memiliki lebih dari satu warna, sementara beberapa warna memiliki lebih dari satu trayek. Angkot penuh hiasan adalah angkot dengan trayek konsumen anak muda, khususnya pelajar atau mahasiswa. Keberadaan hiasan angkot kemudian menumbuhkan industri *cutting sticker*. Selanjutnya Reeve (2017) menambahkan bahwa seniman *cutting sticker* muncul dari orang yang memiliki bakat atau mengikuti jejak saudara yang sudah mengeluti profesi seniman *cutting sticker*. Mereka memiliki keahlian khusus karena belajar menggambar di sekolah kejuruan, dan mereka bangga dengan profesinya. Pelanggan membawa ide-ide sendiri, kadang dari hasil foto keluarga. Dekorasi hiasan mobil merupakan hasil pertimbangan antara pemilik mobil dan sopir serta keluarga. Juragan pemilik perusahaan menetapkan gaya baku dekorasi gambar dan bahasa pada armada angkotnya. Sopir perorangan menciptakan variasi sendiri berdasarkan konsep yang mereka kreasikan sendiri, dengan keluarga atau sesama sopir atau berkonsultasi dengan seniman *cutting sticker*.

Terdapat temuan lain yang menarik tentang estetika seni orang miskin. Hubungan antara kesenian dengan kemiskinan nyata adanya. Rohidi (2000) menjelaskan bahwa kesenian orang miskin diselimuti oleh cara pandang yang berorientasi pada premis fungsional, premis komersial dan premis sosial. Cara pandang seperti ini secara empirik terwujud dalam corak kegiatan berkesenian, berekreasi, dan berapresiasi. Ciri fisik seni yang mereka ciptakan adalah kesahajaan dalam gagasan, bahan, teknik, dan bentuk karya seni; kesahajaan berkaitan dengan lingkungan sumber daya yang terbatas yang dapat dimanfaatkan. Orang miskin memiliki kesadaran untuk mencipta dengan gagasan yang tidak rumit, penggunaan simbol realistik yang dekat dengan kehidupan empirik sehari-hari yang makna estetikanya dapat ditangkap atau dihayati oleh mereka sendiri. Asas guna manfaat langsung bagi pemenuhan kebutuhan primer, orientasi keuntungan materi yang segera dapat dinikmati hasilnya, berbiaya rendah, dan berteknologi sederhana, tetapi mampu mengikatkan orang miskin secara sosial dengan mereka yang sama-sama miskin.

3.2. Desain Grafis dan Desain Vernakular

Bila dilihat dari sejarahnya produk-produk yang kini dikategorikan sebagai sebuah desain, pada awalnya memang dikerjakan oleh seniman. Sebelum kata desain menjadi umum, masyarakat lebih banyak menggunakan “seni terapan”. Istilah “pendesain grafis” atau *graphic designer* itu sendiri baru mulai digunakan pada tahun 1922 oleh William Addison Dwiggins,

seorang perancang buku terkenal di Amerika. Dia mengatakan pendesain grafis sebagai seseorang yang membuat keteraturan struktural dan bentuk visual ke dalam bentuk cetakan (Adityawan S, 1999).



Gambar 2. Spanduk warung angkringan Girslo di pinggir Selokan Mataram Sleman
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 18 Oktober 2023)

Desain adalah suatu disiplin yang tidak hanya mencakup eksplorasi visual, tetapi terkait dan mencakup pula dengan aspek-aspek seperti kultural-sosial-filosofis, teknis & bisnis. Desain dua dimensi terutama desain grafis, bersumber pada studi antropologi kebudayaan, komunikasi, sejarah, psikologi, sosiologi bahkan ilmu pendidikan. 4 fungsi desain grafis: 1) untuk memberi informasi (*to inform*), mencakup: menjelaskan, menerangkan dan mengenalkan. 2) untuk memberi penerangan (*to enlighten*), mencakup: membuka pikiran, dan menguraikan. 3) untuk membujuk (*to persuade*) mencakup: menganjurkan, dalam periklanan), komponen-komponennya termasuk kepercayaan, logika dan daya tarik. 4) untuk melindungi (*to protect*), fungsi khusus untuk desain kemasan dan kantong belanja (Safanayong, 2006)

Mengutip Darron Dean apud Farias et al (2010) kata '*vernakular*' dari berasal bahasa Latin *verna* atau *vernaculus*, yang berarti sesuatu yang khas dari daerah tertentu, bahasa murni tanpa unsur asing, atau idiom suatu negara. Studi awal tentang vernakular mulai berkembang di bidang arsitektur. Istilah ini pertama kali diterapkan pada desain oleh George Gilbert Scott dalam bukunya *Domestic and Secular Architecture* pada tahun 1857 (Finizola, Coutinho, & Cavalcanti, 2012). Robert and Daniel dalam (Sze, Brian & Kwok.2021) menambahkan, pertama desain vernakular dikembangkan dan dipraktikkan oleh orang di sebuah komunitas atau wilayah tertentu, dengan demikian tradisi dan budaya masyarakatnya tercermin pada karya desain yang

dihasilkan. Karena produk yang dihasilkan merupakan produk lokal asli, sehingga tata bahasa visual dan acuan estetikanya sangat lokal. Kedua, proses produksinya mempunyai tingkat informalitas yang tinggi.

Para seniman atau pengrajin yang terlibat dalam produksi karya adalah orang biasa bukan ahli, tidak mendapatkan pelatihan khusus atau pendidikan desain secara formal. Desain vernakular itu bersifat cair, selalu berubah, dan direpresentasikan dalam berbagai bentuk karya desain pada waktu dan kondisi sosial yang berbeda. Lebih jauh Christopher memperjelas orang biasa yang bukan ahli tersebut mendapatkan keterampilan dan teknik produksi karya desain vernakular melalui pengalaman yang dipraktikkan sepanjang waktu.



Gambar 3. Curhat vernakular di gerobak pemulung di Sleman
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 16 Juni 2024)

Dalam kajian komunikasi dan desain grafis Dones (2004) menyatakan bahwa istilah vernakular menyiratkan adanya bahasa visual dan idiom lokal yang merujuk pada budaya berbeda. Dalam komunikasi grafis, ini merujuk pada solusi grafis, publikasi, dan penandaan yang merujuk pada kebiasaan lokal yang diproduksi di luar wacana resmi. Farias (2011) menambahkan bahwa guna memperluas konsep tradisional vernakular dalam Desain Grafis dan Tipografi perlu memasukkan praktik desain yang dikembangkan oleh seniman anonim dalam wilayah komersial (Finizola, Coutinho, & Cavalcanti, 2012).

3.3. Kajian Desain Grafis Vernakular yang Telah Dilakukan

Meneliti desain vernakular sebagai sumber inspirasi desain grafis lokal Indonesia dapat diawali dengan melakukan analisis semua elemen desain grafis vernakularnya; mulai dari huruf (Tipografi), komposisi warna, ilustrasi atau gambar sampai dengan layoutnya. Meneliti desain grafis vernakular akan mengantarkan kita pada penemuan gaya desain grafis baru yang dapat diadopsi untuk aplikasi desain grafis. Lebih jauh Ida (2014) memaparkan akan pendekatan bentuk/format/*style*. Pendekatan ini meneliti karakteristik bentuk/format dan *style* dalam desain visual. Penelitian ini lebih dikenal dengan penelitian “*stylistic*” karena lebih fokus pada grafis dan karakteristik *style* objek visual seperti: warna, garis, bentuk (*shape*), tekstur (*texture*), dan tata letak (*layout*) serta komposisinya.

Penelitian ini lebih fokus pada aspek-aspek intrinsik desain grafis visual objek yang diteliti. Asumsi yang dipakai oleh tradisi ini adalah untuk memahami budaya visual adalah dengan meletakkannya pada posisi struktur dari spektrum bentuk/format/*stylistic*-nya. Dari manakah sebenarnya asal usul gaya desain grafis? Dari penelusuran literatur gaya desain grafis muncul karena tiga hal, yaitu

1. Gaya desain yang berasal dari akademisi/kampus desain : gaya BAUHAUS.
2. Gaya desain grafis yang muncul dari sebuah kelompok/komunitas : majalah DAS PLAKAT yang kemudian dikenal dengan gaya Plakat (Flat/Rata).
3. Sedangkan gaya desain yang muncul dari individu seniman terdapat pada lukisan Piet Mondrian beraliran Kubisme, dan Abstrak yang dikemudian hari mempopulerkan konsep *grid* yang kini menjadi acuan dasar proses kerja desain grafis moderen (Chwast & Heller, 2011).

Penelitian tentang desain grafis lokal atau desain vernakular di Indonesia masih jarang, tercatat Sachri (2007) menulis tentang jejak Modernisme Awal di Indonesia setelah perang kemerdekaan, sekitar tahun 1950an, termasuk didalamnya adalah fenomena kemunculan pendidikan tinggi desain hingga perkembangan industri pada masa orde baru. Dalam penelitian tipografi vernakular, Carella, Haswanto & Sihombing (2017) menyimpulkan bahwa karakteristik tipografi vernakular PKL di kota Bandung dari bentuk huruf menunjukkan pengaruh alat, bahan serta proses pembuatan yang sederhana secara lokal tradisi.

Hal ini tampak dari karakteristik bentuk huruf yang kurang konsisten. Pemetaan karakteristik visual berdasarkan fitur distingtif bentuk huruf menunjukkan cara pedagang kaki lima berkomunikasi melalui tipografi vernakular. Untuk mengkomunikasikan pesan utama yang berhubungan dengan identitas bersama, visualisasi huruf vernakular cenderung lebih ornamental, berstruktur tegak dan ditulis dengan huruf besar (*uppercase*). Sedangkan ketika mengkomunikasikan pesan personal, visualisasi huruf cenderung dibuat dengan huruf yang menyerupai tulisan tangan, berstruktur miring dan disertai dengan penggunaan huruf kecil (*lowercase*).

Penelitian lebih spesifik pada objek penciptaan karya Tipografi vernakular dilakukan oleh Sari, Diana,dkk (2022) yang menjelaskan bahwa pengrajin di Desa Kayubihi Kecamatan Bangli memproduksi keben dengan ayaman berbentuk tulisan (tipografi vernakular) membentuk kata-kata sebagai lambang identitas. Keahlian membuat Tipografi ayaman disebarkan secara lisan dari satu kelompok perajin ke kelompok perajin lain. Desain tipografi vernakular motif keben dalam proses pembuatannya selalu dipadukan dengan berbagai motif disesuaikan dengan selera pemesan. Terdapat 6 motif geometris yang terinspirasi dari lingkungan sekitar, yaitu: matahari, bunga, kain tradisional, benda, dan simbol budaya Hindu Bali. Pelanggan keben yang datang membawa contoh gambar dari internet. Para perajin berkreasi dengan melihat *update* tren di media sosial. Proses ini berlangsung berulang-ulang sehingga terciptalah berbagai inovasi desain tipografi vernakular dengan motif keben, bentuk dan warna keben yang selalu baru.



Gambar 4. Warung makan di Wukirsari Imogiri Bantul
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 30 Januari 2016)

Menarik untuk melihat penelitian kuantitatif pengaruh Grafis dan Tipografi Vernakuler terhadap keputusan pembelian di warung tenda di PKL Surabaya. Dalam simpulannya Iswanto (2022) menyatakan bahwa variabel tipografi vernakuler mempunyai pengaruh yang lebih dominan terhadap variabel keputusan pembelian konsumen warung tenda. Implikasi praktis yang dapat dijadikan panduan bagi pengrajin spanduk warung tenda (seniman vernakular) dan pemilik usaha warung tenda. Pertama, desain spanduk disarankan lebih mengutamakan pada desain elemen tipografinya, dikarenakan elemen teks yang ada pada spanduk lebih komunikatif dalam menjelaskan menu-menu andalan yang disediakan. Kedua, utamakan dalam pengolahan bentuk *typeface* yang digunakan agar bisa menghasilkan *typeface* yang lebih bervariasi sehingga bisa menjadi pembeda antara satu warung dengan warung yang lainnya. Ketiga, elemen grafis atau ilustrasi hanya bersifat sekunder sehingga jika tidak bisa menghasilkan ilustrasi yang bagus, akan lebih baik untuk berfokus pada pengerjaan elemen teks atau tipografi pada spanduk.

Penelitian desain vernakular di wilayah Asia dilakukan oleh Sze & Kwok (2021) temuannya bahwa Neon Sign di Hongkong yang diproduksi tahun 1950an hingga 1960an dipengaruhi dengan gaya Art Deco Shanghai. Terlihat dari tampilan visual pada ragam bingkai dekoratif Tiongkok dengan bahasa gambar simbolis dan eklektik. Tipografi dalam bentuk tulisan bilingual China atau tiga bahasa, termasuk bahasa Jepang.

Bentuknya mulai berubah menjadi bersih dan sangat fungsional mengikuti grafis gaya internasional di tahun 1970-an. Setelah tahun 1970-an, tidak ada pengaruh desain yang jelas mendominasi desain lampu neon di Hongkong. Lebih detail tentang 2 ciri khas gaya desain vernakular *neon sign* Hongkong dipaparkan, Pertama, *neon sign* Hongkong memiliki tingkat fluiditas yang tinggi dan penuh ketidakpastian, dikarenakan kondisi sosiokultural, politik, dan demografi Hong Kong yang terbatas. Kedua, lampu Neon Sign mencerminkan bahasa sehari-hari masyarakat Hong Kong, yang tidak seluruhnya merupakan wilayah barat atau sepenuhnya wilayah Tiongkok. Neon sign sendiri adalah penemuan dari barat, yang kemudian digabungkan dengan budaya visual Cina mengekspresikan 'non- Identitas Timur, non-Barat 'atau desain Barat dengan motif dan simbol Tiongkok'.



Gambar 5. Ilustrasi bak pickup Bung Karno & Curt Corbain berbagi api di Yogyakarta
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 26 Juni 2025)

Sebagai penutup menarik untuk melihat perlakuan negara Irlandia yang menjadikan bentuk huruf vernakular pada fasad toko tradisional di wilayah Kilkenny City menjadi cagar budaya warisan arsitektur. Dari hasil pengkajian ulang tentang bentuk huruf vernakular melalui lensa warisan budaya Ring (2023) menyimpulkan bahwa bentuk huruf vernakular telah menjadi komponen penting dari fasad toko tradisional Irlandia; menghidupkan, menciptakan tempat, dan menginspirasi dialog dengan lanskap jalanan. Keadaanya kini huruf vernakular warisan grafis Irlandia perlahan mulai menghilang akibat mulai masuknya jaringan toko besar, kemajuan teknologi, homogenisasi tipografi, dan iklim ekonomi. Peneliti mengusulkan bahwa hilangnya warisan grafis Tipografi dapat dikurangi atau dicegah dengan membangun argumen untuk melindungi, melestarikan, dan mengadvokasi, serta lebih memahami Tipografi sebagai artefak budaya dan aset warisan arsitektur Irlandia.

Dari beragam literatur yang berhasil dikumpulkan ditemukan fakta menarik bahwa kajian desain grafis vernakular ternyata lebih terfokus pada Tipografi Vernakular, seperti kajian Tipografi di gerobak PKL kota Bandung, tipografi vernakular motif keben di Bali, dan pengaruh Tipografi Vernakular spanduk PKL pada keputusan pembelian di kota Surabaya. Tipografi vernakular tetap lebih diminati peneliti di luar Indonesia, seperti kajian Tipografi vernakular pada *neon sign* di Hongkong. Cukup menarik juga mengetahui keberadaan bentuk huruf vernakular pada fasad toko tradisional yang kemudian dijadikan sebagai artefak budaya dan aset warisan arsitektur yang perlu dilindungi di Irlandia.

4. KESIMPULAN

Dari penelusuran berbagai literatur yang berhubungan dengan budaya visual, didapatkan simpulan bahwa kajian budaya visual lokal sudah mulai/diminati oleh peneliti seperti; kajian visual perahu nelayan tradisional Pantai Selatan Jawa Barat, kajian fenomena stiker kota yang ternyata dihasilkan dari sebuah pabrik sederhana di pinggiran kota Malang, Warna-warni ragam stiker angkot Padang yang ternyata bertujuan untuk menggaet penumpang usia muda dan terakhir kesenian orang miskin di desa yang makin menjelaskan bahwa budaya visual itu ada disetiap lapisan masyarakat tanpa batas wilayah desa atau kota yang memiliki alasan tersendiri akan kemunculannya.

Penelusuran kajian desain grafis vernakular di Indonesia semua terfokus pada tema Tipografi Vernakular, Artinya terdapat peluang bagi para peneliti budaya visual untuk mengkaji konsep desain vernakular menurut desainer/seniman penciptanya. Kajian grafis vernakular juga belum ditemukan pada kajian ilustrasi, gambar atau fotografi vernakular, komposisi warna vernakular atau layout vernakular. Hal ini merupakan sebuah peluang untuk menggali lebih dalam kekayaan desain grafis vernakular (lokal) Nusantara

DAFTAR PUSTAKA

- Adityawan S, A.(1999). *Tinjauan Desain dari Revolusi Industri hingga Posmoderen (I)*. UPT Universitas Tarumanagara
- Adriati, Ira.(2004).*Perahu Sunda Kajian Hiasan Pada Perahu Nelayan di Pantai Utara dan Pantai Selatan Jawa Barat*.Bandung: PT Kiblat Buku Utama
- Carella, I., Haswanto, N., & Sihombing, R. M.(2017). *Pemetaan Karakteristik Visual Tipografi Vernakular Pedagang Kaki Lima Di Kota Bandung*. Wimba : Jurnal Komunikasi Visual, 8(1).
- Chwast, Seymour, dan Heller, Steven.(2011).*Graphic Style: From Victoriaan to Digital*. New York : Abrams
- Finizola, Fátima; Coutinho, Solange G & Cavalcanti, Virgínia P.(2012).*Vernacular design: a discussion on its concept*. Conference of the International Committee for Design History & Design Studies. São Paulo: Blucher
- Hendriyana,Husen.2021.*Metodologi Penelitian Penciptaan Karya. Practice-Led Research and Practice-Based Research Seni Rupa, Kriya, dan Desain*. Yogyakarta:Penerbit ANDI
- Joesoef, Agoes.(2024).*Discoveries First Panduan Praktis Riset DKV*.Yogyakarta:Selat Media Patners
- Ida, Rachmah.2014.*Metode Penelitain Studi Media dan Kajian Budaya*.Jakarta: Prenanda Media Grub

- Iswanto, R.(2022).*Pengaruh Grafis Vernakular Dan Tipografi Vernakular Terhadap Keputusan Pembelian Pada Desain Spanduk Warung Tenda Di Surabaya. Demandia*, 7(1), 23.
- Moetidjo, Ugeng T, dkk.(2008).*Stiker Kota*.Jakarta: Ruang Rupa
- Raco, Jozef R & Tanod, Revi Rafael HM.2012. *Metode Fenomenologi Aplikasi pada Entrepreneurship*.Jakarta: PT Grasindo
- Raco,JR.2010.*Metode Penelitian Kualitatif. Jenis, Karakter dan Keunggulannya*.Jakarta: PT Grasindo
- Ring, Deirdre Maher.(2023).*Typ.ologies: Reframing Ireland's vernacular letterform through the lens of heritage*. Brazilian Journal of Information Design Curitiba. v. 20. n. 2 , pp. 1 – 17
- Reeve, David.(2017).*Angkot & Bus Minangkabau Budaya Pop & Nilai-Nilai Budaya Pop*.Depok: Komunitas Bambu
- Rohidi, Tjejep Rohendi.(2000).*Ekspresi Seni Orang Miskin*.Bandung: Penerbit Nuansa
- Sachri, Agus.(2007).*Budaya Visual Indonesia*.Jakarta: Penerbit Erlangga
- Safanayong, Yongky.(2006).*Desain Komunikasi Visual Terpadu*. Jakarta: Arte Intermedia
- Sari, Diana, Mudra IW & Sarjani, NK.(2022). *Vernacular Typography Design of Bamboo Keben Craft as an Opportunity of Creating Digital Typeface*. Harmonia: Journal of Arts Research and Education Hal 187-199.Penerbit:UNNES Semarang
- Soewardikoen,Didit Widiatmoko.2019.*Metodologi Penelitian Desain Komunikasi visual*. Yogyakarta: Penerbit PT Kanisius
- Sumartono.2017.*Metodologi Penelitian Kualitatif Seni Rupa & Desain*.Jakarta: Pusat Studi Reka Rancang Visual & Lingkungan
- Sze, Brian & Kwok Hang.(2021).*Vernacular Design: a History of Hong Kong Neon Sign*. Journal of Design History.Hal 1-18. Penerbit: Oxford University Press
- Zuchdi, Darmiyati & Afifah, Wiwiek.2019.*Analisis Konten, Etnografi & Grounded Theory, Dan Hermeneutika dalam Penelitian*.Jakarta: PT Bumi Aksara