

PERANCANGAN *TYPEFACE*
ADAPTASI MOTIF UKIR *KASATRIYAN*



PERANCANGAN

Oleh:

Oka Darmawan

NIM 1612406024

PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2022

PERANCANGAN *TYPEFACE*
ADAPTASI MOTIF UKIR *KASATRIYAN*



PERANCANGAN

Oleh:

Oka Darmawan

NIM 1612406024

Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang
Desain Komunikasi Visual

2022

Tugas Akhir Perancangan berjudul:

PERANCANGAN *TYPEFACE* ADAPTASI MOTIF UKIR *KASATRIYAN*

diajukan oleh Oka Darmawan, NIM 1612406024, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90241), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 14 Januari 2022 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I



FX Widyatmoko, S.Sn., M.Sn.

NIP 19750710 200501 1 001/NIDN 0010077504

Pembimbing II



Kadek Primayudi, S.Sn., M.Sn.

NIP 19810615 201404 1 001/NIDN 0015068106

Cognate/ Anggota



Indira Maharsi, S.Sn., M.Sn.

NIP 19720909 200812 1 001/NIDN 0009097204

Ketua Program Studi DKV/Ketua/Anggota



Daru Unggul Aji, SS., M.A.

NIP 19870103 201504 1 002/NIDN 0003018706

Ketua Jurusan Desain/Ketua



Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MA.

NIP 19770315 200212 1 005/NIDN 0015037702

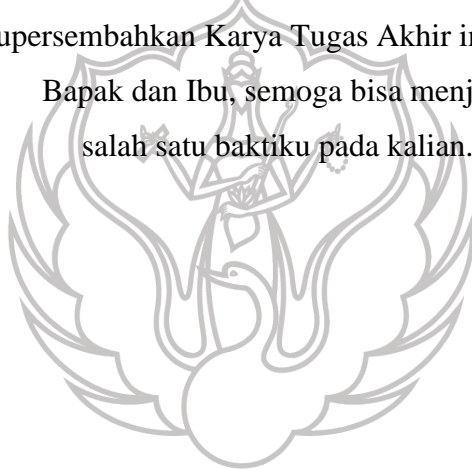
Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Timbul Kaharjo, M.Hum.

NIP 19691108 199303 1 001/NIDN 0008116906

Dengan mengucapkan syukur *Alhamdulillah*,
Kupersembahkan Karya Tugas Akhir ini untuk:
Bapak dan Ibu, semoga bisa menjadi
salah satu baktiku pada kalian.

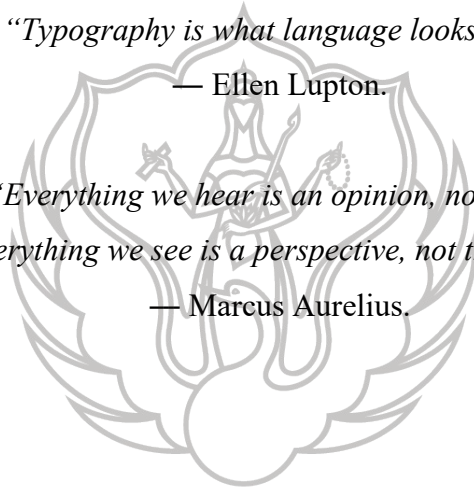


“Typography is what language looks like.”

— Ellen Lupton.

*“Everything we hear is an opinion, not a fact.
Everything we see is a perspective, not the truth.”*

— Marcus Aurelius.



PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Oka Darmawan

NIM : 1612406024

Fakultas : Seni Rupa

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan dengan sesungguhnya bahawa Karya Tugas Akhir saya yang berjudul: **PERANCANGAN *TYPEFACE* ADAPTASI MOTIF UKIR *KASATRIYAN*** yang dibuat untuk melengkapi sebagian persyaratan memperoleh gelar sarjana desain pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, merupakan karya asli hasil penelitian, pemikiran, dan pemaparan dari perancang sendiri, baik dari naskah laporan maupun kegiatan yang tercantum sebagai bagian dari laporan Tugas Akhir ini. Apabila terdapat karya orang lain, penulis akan mencantumkan sumber secara jelas. Pernyataan ini dibuat dengan penuh pertanggung jawaban dan kesadaran tanpa paksaan dari pihak manapun.

Yogyakarta, 14 Januari 2022

Oka Darmawan

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kehadirat Allah SWT, atas berkat, rahmat serta hidayat-Nya yang pada akhirnya perancang dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul **PERANCANGAN TYPEFACE ADAPTASI MOTIF UKIR KASATRIYAN**. Tidak lupa penulis juga mengucapkan banyak terimakasih atas segala bantuan dari berbagai pihak yang telah berkontribusi dengan memberikan sumbangan baik materi maupun pikirannya.

Tugas Akhir ini dibuat guna memenuhi salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar kesarjanaan Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Perancang berharap semoga karya tugas akhir perancangan ini dapat menambah wawasan dan pengetahuan bagi para pembaca, untuk ke depannya dapat menjadi referensi atau acuan bagi perancang yang ingin melakukan perancangan serupa, serta dapat memperbaiki maupun melakukan eksplorasi lagi terhadap tugas akhir perancangan ini agar menjadi lebih baik lagi.

Pada kesempatan ini perancang ingin menyampaikan bahwa masih banyak kekurangan dalam penulisan tugas akhir perancangan ini. Hal tersebut dikarenakan keterbatasan pengetahuan maupun pengalaman perancang. Oleh karena itu saran dan kritik dari pembaca sangat dibutuhkan demi lebih baiknya karya tugas akhir perancangan ini.

Yogyakarta, 14 Januari 2022

Oka Darmawan

UCAPAN TERIMAKASIH

Proses Perancangan Tugas akhir ini tidak terlepas dari dukungan yang berupa motivasi, kritik serta saran dari berbagai pihak. Oleh karena itu perancang sampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Prof. Dr. M. Agus Burhan, M. Hum.
2. Dekan Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta, Dr. Timbul Raharjo, M.Hum.
3. Ketua Jurusan Desain, Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MA.
4. Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual, Daru Tunggul Aji, SS., MA.
5. Dosen Pembimbing I, FX. Widyatmoko, S.Sn., M.Sn., yang telah memberikan bimbingan serta saran yang bermanfaat selama proses penyusunan perancangan Tugas Akhir.
6. Dosen Wali dan Dosen Pembimbing II, Kadek Primayudi, S.Sn., M.Sn., yang telah memberikan arahan serta masukan yang bermanfaat selama proses penyusunan perancangan Tugas Akhir.
7. Seluruh dosen dan karyawan di program studi S-1 Desain Komunikasi Visual.
8. Kedua orang tua tercinta yang selalu mendukung dan mendoakan saya dari berbagai hal, Bapak Mujiyana dan Ibu Sri Sudarwanti.
9. Narasumber Abdi Dalem Kraton Yogyakarta, Susilomadyo.
10. Ilhamtaro selaku *Leader* studio Typealiens Design yang telah memberi saran serta masukan selama proses perancangan ini, serta teman-teman studio Hasto, Fajar Isa, Dimas Bariq, Rizky Agusta, Ahmad Nabil, Kadek Bagaskara dan Adil Maulana.
11. Teman-teman "Sliwer Syndcate", Tantriono Sasongko, Agung Prabowo, Kadek Bagaskara, Adi Wedar, Adreas Danang, Krisna Tanaya, Dimas Bariq, Surya Bonanza, Salsabila F S, Bangga Pratama, Yafi Giya, Aditya Mahatma, Raymon Roseta, Prawoto, Andrawan Aditya, Aris Rezky, Inzaghi Restu, Andreas Damingtyas. Terimakasih untuk segalanya!
12. Teman-teman DKV angkatan 2016 "Kidang Alas" dan juga seluruh pihak yang telah membantu dan berkontribusi dalam proses pengerjaan Tugas Akhir yang tidak bisa disebutkan satu per satu.

LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Oka Darmawan
NIM : 1612406024
Fakultas : Seni Rupa
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenis : Tugas Akhir Perancangan

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya menyerahkan karya ilmiah berupa Tugas Akhir dengan judul “Perancangan *Typeface* Adaptasi Motif Ukir *Kasatriyan*”.

Dengan ini menyatakan bahwa saya menyetujui untuk:

1. Memberikan hak bebas royalti kepada Perpustakaan ISI Yogyakarta atas penulisan karya ilmiah saya demi pengembangan ilmu pengetahuan.
2. Memberikan hak menyimpan, mengalih mediakan, serta menampilkannya dalam bentuk pangkalan data, mendistribusikannya, serta menampilkannya dalam bentuk softcopy untuk kepentingan akademis kepada Perpustakaan ISI Yogyakarta tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta.
3. Bersedia dan menjamin untuk menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak Perpustakaan ISI Yogyakarta dari semua bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran hak cipta dalam karya ilmiah ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan semoga dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 14 Januari 2022

Oka Darmawan

ABSTRAK

PERANCANGAN *TYPEFACE* ADAPTASI MOTIF UKIR *KASATRIYAN*

Kasatriyan merupakan konsep keprajuritan yang ditanamkan Pangeran Mangkubumi. Konsep *Kasatriyan* terukir pada salah satu gamelan peninggalan Pangeran Mangkubumi yaitu *K.K. Guntur Sari*. Seni ukir pada gamelan tersebut merupakan salah satu seni ukir tertua yang berada di Kraton Yogyakarta. Karakter visual pada seni ukir gamelan *K.K. Guntur Sari* menjadi potensi sebagai sumber ide perancangan *typeface* ini. Selain untuk melestarikan kebudayaan, perancangan *typeface* ini bertujuan untuk memperkaya khazanah dunia tipografi di Indonesia.

Metode yang digunakan pada perancangan ini yakni metode penelitian kualitatif. Cara pengumpulan data yakni melalui studi literatur, buku, observasi, serta wawancara dengan pihak terkait dari Kraton Yogyakarta bagian kesenian yang paham dengan objek penelitian.

Proses visualisasi karya yaitu dengan cara adaptasi. Proses ini dilakukan dengan cara memilih motif pokok yang mampu mewakili ciri khas dari objek penelitian yang kemudian disederhanakan. Setelah disederhanakan motif yang diperoleh kemudian diintegrasikan ke dalam masing-masing karakter huruf dengan tetap mengacu pada kaidah ilmu tipografi.

Typeface yang dihasilkan masuk ke dalam kategori huruf display dengan gaya *victorian*. *Typeface* ini memiliki kesan yang rumit namun elegan, disetiap huruf *uppercase* selalu menampilkan ciri khas utama dari motif seni ukir pada gamelan *K.K. Guntur Sari* yakni motif manuk beri. *Output* pada perancangan ini berupa satu set *font* digital dengan format *.otf* dan *.ttf*.

Kata Kunci: *Kasatriyan, K.K. Guntur Sari, Adaptasi, Typeface, Font*

ABSTRACT

DESIGNING TYPEFACE ADAPTATION OF KASATRIYAN CARVING PATTERN

Kasatriyan is a concept of warriorism instilled by the Prince Mangkubumi. Kasatriyan concept is engraved on one of the 'gamelan' relics of Prince Mangkubumi, K.K. Guntur Sari. The carving on the 'gamelan' is one of the oldest carvings located in The Palace of Yogyakarta. Visual characters in K.K. Guntur Sari gamelan carvings are potential sources of this typeface design idea. In addition to preserving culture, this typeface design aims to enrich the treasures of the typographic world in Indonesia.

The method used in this design is qualitative research methods. The way of data collection is through literature studies, books, observations, and interviews with related parties from The Palace of Yogyakarta that understands the object of research.

The process of visualizing the work is by way of adaptation. This process is done by choosing a basic motif that is able to represent the characteristics of the research object which is then simplified. After simplified the motifs obtained are then integrated into each character of the letter while still referring to the rules of typography.

The resulting typeface falls into the category of display letters in a Victorian style. This typeface has a complicated but elegant impression, in each uppercase letter always displays the main characteristic of the carving motif on the 'gamelan' K.K. Guntur Sari is a 'manuk beri' motif. The output in this design is a set of digital fonts with the formats '.otf' and '.ttf'.

Keywords: Kasatriyan, K.K. Guntur Sari, Adaptasi, Typeface, Font

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
HALAMAN <i>MOTTO</i>	iv
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	v
KATA PENGANTAR	vi
UCAPAN TERIMAKASIH	vii
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA	viii
ABSTRAK	ix
<i>ABSTRACT</i>	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Perancangan	4
D. Batasan Lingkup Perancangan	4
E. Manfaat Perancangan	4
F. Definisi Operasional	5
G. Metode Perancangan	7
H. Kajian Pustaka	8
I. Skematika Perancangan	9
BAB II. IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA	10
A. <i>Kasatriyan</i>	10
1. Konsep <i>Kasatriyan</i>	10
2. Kanjeng Kiai Guntur Sari	17
B. Tipografi	21
1. Pengertian Tipografi	21
2. Perkembangan Desain dan Gaya Huruf	21
3. Anatomi Huruf	39

4. Keluarga Huruf	43
5. Sistem Pengukuran dalam Tipografi	45
6. Pengukuran Ruang Tipografi	46
7. Klasifikasi Huruf	47
8. Prinsip Dasar Perancangan Tipografi	50
9. Typeface dan Font	56
10. Perancangan Huruf Digital	57
C. Adaptasi	59
D. Analisis Data	60
E. Intisari	62
BAB III. KONSEP PERANCANGAN	63
A. Tujuan Komunikasi	63
B. Konsep Kreatif	63
1. Tujuan Kreatif	63
2. Strategi Kreatif	64
3. Target Audience	65
4. Kriteria Karakter Visual Perancangan	65
C. Aplikasi Media	73
1. Digital Font Preview	73
2. Digital Poster	73
3. T-shirt	74
4. Tote Bag	74
5. Merchandise	74
BAB IV. VISUALISASI	75
A. Data Visual	75
1. Studi Visual Motif Manuk Beri	75
2. Studi Visual Motif Tumbuhan Sulur	76
3. Studi Visual Motif Bunga Karang Melok	76
B. Visualisasi Huruf	77
1. Penyederhanaan Objek Sketsa Motif	78
2. Ide Visual Sintesis Huruf dengan Motif	79
3. Sketsa Typeface Hasil Eksplorasi	81

4. Digitalisasi Huruf	81
5. Final Glyph <i>Kasatriyan</i> Uppercase	82
6. Final Glyph <i>Kasatriyan</i> Lowercase	85
7. Final Glyph <i>Kasatriyan</i> Angka dan Tanda Baca	87
8. Final Glyph <i>Kasatriyan</i> Uppercase (Negatif)	88
9. Final Glyph <i>Kasatriyan</i> Lowercase (Negatif)	91
10. Final Glyph Angka dan Tanda Baca (Negatif)	93
11. Konversi Huruf Menjadi Final Font	94
C. Visualisasi Aplikasi Media Pendukung	97
1. Digital Font Preview	97
2. Digital Poster	104
3. T-shirt	105
4. Tote Bag	105
5. Merchandise	106
BAB V. PENUTUP	108
A. Kesimpulan	108
B. Saran	110
DAFTAR PUSTAKA	111
LAMPIRAN	112

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Skematika Perancangan Typeface <i>Kasatriyan</i>	9
Gambar 2.1	Ilustrasi Sri Sultan Hamengku Buwono I	14
Gambar 2.2	Gamelan <i>Gendèr Barung K.K. Guntur Sari</i>	17
Gambar 2.3	<i>Beksan Lawung Ageng</i>	18
Gambar 2.4	Warna Cokelat <i>Gamelan K.K. Guntur Sari</i>	19
Gambar 2.5	Warna Kuning Keemasan <i>Gamelan K.K. Guntur Sari</i>	19
Gambar 2.6	Warna Merah <i>Gamelan K.K. Guntur Sari</i>	19
Gambar 2.7	Motif tumbuhan <i>sulur</i> pada gamelan <i>K.K. Guntur Sari</i> ...	20
Gambar 2.8	Motif <i>manuk beri</i> pada gamelan <i>K.K. Guntur Sari</i>	20
Gambar 2.9	<i>Roman Square Capitals</i> pada monumen <i>Pantheon</i>	22
Gambar 2.10	<i>Roman Square Capitals</i> pada monumen <i>Trajan</i>	22
Gambar 2.11	<i>Capitalis Quadrata</i> pada manuskrip	22
Gambar 2.12	Huruf Alfabet <i>Uncial Scripts</i>	23
Gambar 2.13	<i>Half-Uncial Scripts</i>	24
Gambar 2.14	<i>Carolingian Minuscule Script Chart</i>	25
Gambar 2.15	<i>Carolingian Minuscule</i> dalam sebuah manuskrip kuno ...	25
Gambar 2.16	Angka dari Arab bagian barat	25
Gambar 2.17	Angka dari Arab bagian timur	25
Gambar 2.18	Gaya angka di Eropa pada abad ke-11	25
Gambar 2.19	Pengembangan variasi angka di Eropa	25
Gambar 2.20	Desain angka saat ini oleh Claude Garamond (1545)	25
Gambar 2.21	Huruf <i>Textura Blackletter</i> pada kitab Gutenberg	27
Gambar 2.22	Johannes Gensfleisch zur Laden zum Gutenberg	27
Gambar 2.23	Movable Type	28
Gambar 2.24	Gaya desain buku periode <i>Renaissance</i>	29
Gambar 2.25	Pola konstruksi huruf dengan <i>Alphabetum Romanum</i>	29
Gambar 2.26	Contoh gaya desain dan gaya huruf periode <i>Baroque</i>	30
Gambar 2.27	Mesin uap penemuan James Watt tahun 1769	31
Gambar 2.28	Huruf <i>Fat-Face</i> karya Robert Thorne	31
Gambar 2.29	Gaya desain periklanan era Revolusi Industri	32

Gambar 2.30	Contoh gaya desain Victorian	33
Gambar 2.31	Old Alfie	33
Gambar 2.32	Royal Signage	34
Gambar 2.33	Black Book	34
Gambar 2.34	Contoh desain di era Art Nouveau	35
Gambar 2.35	Desain huruf oleh Herbert Bayer	36
Gambar 2.36	Huruf Akzidenz Grotesk	36
Gambar 2.37	Huruf Futura	37
Gambar 2.38	Perubahan huruf bitmap jika diperbesar	38
Gambar 2.39	Perbedaan <i>PostScript</i> dan <i>TrueType</i>	39
Gambar 2.40	Anatomi Huruf	40
Gambar 2.41	<i>Basic Strokes</i> dan <i>Secondary Strokes</i>	41
Gambar 2.42	Kelompok garis dasar struktur huruf dalam alfabet	42
Gambar 2.43	Kelompok garis dasar struktur huruf dalam alfabet	42
Gambar 2.44	Huruf dengan bidang lebih dan bidang datar	43
Gambar 2.45	Perubahan berat huruf dalam <i>type family</i>	43
Gambar 2.46	Perubahan proporsi huruf dalam <i>type family</i>	44
Gambar 2.47	Sudut kemiringan terbaik pada huruf <i>italic</i>	44
Gambar 2.48	<i>Block Metal</i>	45
Gambar 2.49	Standar pengukuran dalam tipografi	45
Gambar 2.50	<i>Old Style</i>	47
Gambar 2.51	Contoh huruf <i>Old Style</i>	47
Gambar 2.52	<i>Transitional</i>	48
Gambar 2.53	Contoh huruf <i>Transitional</i>	48
Gambar 2.54	<i>Modern</i>	48
Gambar 2.55	Contoh huruf <i>Modern</i>	48
Gambar 2.56	<i>Egyptian</i>	49
Gambar 2.57	Contoh huruf <i>Egyptian</i> atau <i>Slab Serif</i>	49
Gambar 2.58	<i>Sans Serif (Contemporary)</i>	49
Gambar 2.59	Contoh huruf <i>Serif (Contemporary)</i>	50
Gambar 2.60	<i>Decorative/Display Serif</i>	50
Gambar 2.61	Kaidah <i>figure-ground</i> dalam anatomi huruf	51

Gambar 2.62	<i>Surroundedness</i>	51
Gambar 2.63	<i>Smallness</i>	52
Gambar 2.64	<i>Symmetry</i>	52
Gambar 2.65	<i>Simplicity</i>	53
Gambar 2.66	<i>Closure</i>	53
Gambar 2.67	<i>Proximity</i>	53
Gambar 2.68	<i>Similarity</i>	54
Gambar 2.69	<i>Continuation</i>	54
Gambar 2.70	FontLab Studio	58
Gambar 2.71	Tampilan FontLab Studio	59
Gambar 2.72	Foto Narasumber	60
Gambar 3.1	Motif ukir pada gamelan <i>K.K. Guntur Sari</i>	66
Gambar 3.2	<i>Karang Melok</i> pada ukiran gamelan <i>K.K. Guntur Sari</i>	66
Gambar 3.3	Motif <i>Manuk Beri</i>	67
Gambar 3.4	Motif tumbuhan <i>Sulur</i>	68
Gambar 3.5	Pola visual motif <i>Manuk Beri</i>	69
Gambar 3.6	Pola visual motif tumbuhan <i>Sulur</i>	70
Gambar 3.7	Pola visual motif bunga <i>Karang Melok</i>	70
Gambar 3.8	Contoh huruf <i>Serif Times New Roman</i>	71
Gambar 3.9	Contoh huruf <i>Victorian Blackbook Victorian</i>	72
Gambar 4.1	Motif <i>Manuk Beri</i>	75
Gambar 4.2	Sketsa motif <i>Manuk Beri</i>	75
Gambar 4.3	Motif Tumbuhan <i>Sulur</i>	76
Gambar 4.4	Sketsa motif Tumbuhan <i>Sulur</i>	76
Gambar 4.5	Motif Bunga <i>Karang Melok</i>	77
Gambar 4.6	Sketsa motif Bunga <i>Karang Melok</i>	77
Gambar 4.7	Penyederhanaan motif <i>Manuk Beri</i>	78
Gambar 4.8	Penyederhanaan motif Tumbuhan <i>Sulur</i>	78
Gambar 4.9	Penyederhanaan motif Bunga <i>Karang Melok</i>	79
Gambar 4.10	Integrasi motif ke huruf <i>uppercase</i> dan <i>lowercase</i>	79
Gambar 4.11	Integrasi huruf <i>uppercase</i> dan <i>lowercase</i> dengan motif ...	80
Gambar 4.12	Ide Visual Sintesis huruf <i>uppercase</i> dan <i>lowercase</i>	80

Gambar 4.13	Sketsa <i>Typeface</i> Hasil Eksplorasi	81
Gambar 4.14	<i>Final Glyph Kasatriyan Uppercase (A-J)</i>	82
Gambar 4.15	<i>Final Glyph Kasatriyan Uppercase (K-T)</i>	83
Gambar 4.16	<i>Final Glyph Kasatriyan Uppercase (U-Z)</i>	84
Gambar 4.17	<i>Final Glyph Kasatriyan Lowercase (a-o)</i>	85
Gambar 4.18	<i>Final Glyph Kasatriyan Lowercase (p-z)</i>	86
Gambar 4.19	<i>Final Glyph Kasatriyan Angka dan Tanda Baca</i>	87
Gambar 4.20	<i>Final Glyph Kasatriyan Uppercase (A-J Negatif)</i>	88
Gambar 4.21	<i>Final Glyph Kasatriyan Uppercase (K-T Negatif)</i>	89
Gambar 4.22	<i>Final Glyph Kasatriyan Uppercase (U-Z Negatif)</i>	90
Gambar 4.23	<i>Final Glyph Kasatriyan Lowercase (a-o Negatif)</i>	91
Gambar 4.24	<i>Final Glyph Kasatriyan Lowercase (p-z Negatif)</i>	92
Gambar 4.25	<i>Final Glyph Angka dan Tanda Baca (Negatif)</i>	93
Gambar 4.26	Proses input huruf dari AI sebelum masuk FontLab	94
Gambar 4.27	Huruf yang telah masuk di FontLab melalui AI	94
Gambar 4.28	Proses <i>setting</i> di FontLab	95
Gambar 4.29	<i>Preview final font</i> di FontLab	95
Gambar 4.30	<i>Waterfall Test</i>	96
Gambar 4.31	<i>Introduction Cover</i>	97
Gambar 4.32	<i>Glyph Preview (uppercase)</i>	97
Gambar 4.33	<i>Glyph Preview (lowercase)</i>	98
Gambar 4.34	<i>Glyph Preview (numerals and symbols)</i>	98
Gambar 4.35	<i>Glyph Preview (alternate character)</i>	99
Gambar 4.36	<i>Glyph Preview (alternate character)</i>	99
Gambar 4.37	<i>Glyph Preview (alternate character)</i>	100
Gambar 4.38	<i>Glyph Preview (ligatures)</i>	100
Gambar 4.39	<i>Glyph Preview (multilingual support)</i>	101
Gambar 4.40	<i>Glyph Preview (multilingual support)</i>	101
Gambar 4.41	<i>Serat Kalatidha</i>	102
Gambar 4.42	Contoh penerapan <i>font</i> pada teks	103
Gambar 4.43	Contoh penerapan <i>font</i> pada <i>logo</i> gaya <i>victorian</i>	103
Gambar 4.44	<i>Digital Poster</i>	104

Gambar 4.45 <i>T-shirt</i>	105
Gambar 4.46 <i>Tote Bag</i>	105
Gambar 4.47 <i>Stiker</i>	106
Gambar 4.48 <i>Gantungan Kunci</i>	106
Gambar 4.49 <i>Pin</i>	107
Gambar 4.50 <i>Post Card (kartu pos)</i>	107



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Indonesia adalah bangsa yang memiliki warisan budaya yang beraneka ragam. Seni budaya yang beragam jenis pun terlahir karena begitu beragamnya suku bangsa di Indonesia. Seni ukir merupakan salah satu warisan kebudayaan di Indonesia yang mempunyai nilai seni yang tinggi. Seni ukir juga merupakan sebuah ekspresi budaya yang mempunyai makna simbolis dan nilai estetis bagi masyarakat Indonesia.

Seni ukir di Indonesia tersebar di beberapa wilayah, seperti Jepara, Bali, Yogyakarta, Aceh, Dayak, Papua dan masih banyak di wilayah lainnya. Setiap daerah memiliki ciri khas yang berbeda pada motif ukirnya. Seni ukir di beberapa wilayah memiliki kaitan erat dengan nilai-nilai historis dan filosofis dari masyarakat. Pada awalnya seni ukir tidak hanya untuk kegiatan berkesenian saja, tetapi berkaitan dengan kepercayaan yang berkembang di masyarakat. Hal ini menjadikan seni ukir di setiap daerah pun memiliki keunikan yang beragam.

Yogyakarta merupakan kota yang dikenal oleh masyarakat Indonesia dan mancanegara, dikenal sebagai daerah yang sarat dan kental akan seni batiknya. Yogyakarta yang selalu identik terkenal dengan seni batiknya, ternyata juga memiliki banyak jenis seni ukir bersejarah, salah satunya yaitu seni ukir yang terdapat pada gamelan *Kanjeng Kiai Guntur Sari*.

Seni ukir yang melekat pada gamelan *Kanjeng Kiai Guntur Sari* atau yang disingkat *K.K. Guntur Sari* merupakan salah satu seni ukir tertua yang berada di Kraton Yogyakarta. Keberadaan akan seni ukir tersebut sudah sejak zaman pemerintahan Sri Sultan Hamengkubuwono I (Pangeran Mangkubumi) dan sudah berumur sekitar 260 tahun lebih. Hingga saat ini gamelan beserta seni ukir tersebut masih berfungsi untuk mengiringi tari *Beksan Lawung Ageng*, *Hajad Dalem Supitan* dan *Tetesan*, serta untuk mengiringi Prajurit *Langenastra* saat *Garebeg Mulud*. Saat ini gamelan dengan seni ukir yang indah tersebut masih tersimpan rapi di dalam Gedung *Gangsa sisih Kidul* Kraton Yogyakarta.

Apabila dilihat dari segi filosofis, Seni ukir yang melekat pada gamelan *K.K. Guntur Sari* tersebut berkonsep “*Kasatriyan*”. Konsep tersebut merujuk pada konsep keprajuritan yang ditanamkan oleh Pangeran Mangkubumi, yaitu untuk mengobarkan semangat perjuangan para prajurit dan pengikutnya dalam melawan penjajahan Belanda, konsep ini juga terangkum dalam sebuah filsafat tari yakni filsafat *Joged Mataram*.

Pangeran Mangkubumi selalu menanamkan nilai-nilai ‘*satria tama*’ yang berarti senantiasa menjunjung tinggi kejujuran serta rela berkorban demi kesejahteraan bangsa dan tanah air (Sunaryadi, 2013:157). Motif unik yang melekat pada seni ukir tersebut mengisyaratkan tentang harmonisasi kehidupan, selain itu juga melambangkan keagungan dan kewibawaan dari sebuah kerajaan yang masih berdiri di tengah terpaan lajunya perkembangan zaman.

Saat ini eksistensi akan seni ukir tersebut sangat minim diketahui. Sungguh disayangkan jika sebuah aset kebudayaan yang memiliki nilai historis, filosofis dan keunikan tersendiri tidak dikembangkan. Perihal seni ukir yang melekat pada gamelan *K.K. Guntur Sari* yang kini eksistensinya sudah jarang diketahui, bahkan sangat minim dibahas di *platform digital* atau berita *online*. Perancang berupaya untuk menggali potensi yang ada, dan mengenalkan seni ukir tersebut kepada masyarakat luas, dengan cara mengadaptasinya ke dalam sebuah *typeface*. Perancangan *typeface* yaitu menciptakan desain huruf yang inovatif, dan mampu merepresentasikan nilai-nilai yang terkandung dalam makna seni ukir yang terdapat pada gamelan *K.K. Guntur Sari*.

Selama berabad-abad lamanya, bahasa tulis telah terbukti kegunaannya sebagai sebuah alat komunikasi yang efektif. Bisa dibilang bahasa tulis mampu untuk merepresentasikan secara fisik dari struktur gagasan pemikiran yang ada di otak yang tidak terlihat secara kasat mata. Huruf sendiri merupakan bagian fundamental dari struktur bahasa tulis, juga merupakan elemen dasar guna membangun sebuah kalimat atau kata. Huruf dengan rangkaian tertentu bukan saja hanya dapat menyampaikan suatu gagasan pemikiran, tetapi juga memiliki kemampuan untuk menyuarakan suatu citra atau kesan tertentu secara visual (Sihombing, 2001:2).

Rupa huruf atau *typeface* dalam tipografi merupakan sekumpulan karakter yang memiliki ciri-ciri yang sama secara visual. Meski tidak sama persis, terdapat bagian anatomi pada huruf yang satu, dipakai lagi pada huruf yang lain, inilah yang membentuk kesatuan dalam *typeface* (Rustan, 2011:112). *Typeface* yang baik mengarah pada keterbacaan, memiliki daya tarik, memiliki desain huruf yang dapat menciptakan gaya (*style*), juga memiliki karakteristik sesuai dengan apa yang ingin dipresentasikan dari *typeface*.

Dewasa ini, di dunia tipografi Indonesia semakin hari jenis huruf baru terus bermunculan dan semakin banyak, namun masih sedikit ditemui para desainer huruf yang membuat jenis *typeface* dengan mengadaptasi dari unsur-unsur khas Indonesia. Jika ditelisik lagi, sebenarnya Indonesia memiliki begitu banyak sumber potensi dan keunikan warisan kebudayaan yang bisa dikembangkan. Dalam hal ini, seni ukir yang melekat pada gamelan *K.K. Guntur Sari* merupakan salah satu warisan leluhur yang telah berusia ratusan tahun, dan kini eksistensinya sangat minim diketahui oleh masyarakat luas. Perancangan *typeface* dengan mengadaptasi dari seni ukir tersebut merupakan salah satu hal yang perlu dilakukan. Guna mengembangkan potensi yang ada serta memperkaya khazanah budaya bangsa. Selain hal itu, juga untuk menjaga kelestarian warisan budaya leluhur, agar lewat produk budaya yang diciptakan dapat terlahir karya yang tetap memiliki keunikan dan ciri khas tersendiri.

Dengan adanya perancangan ini, diharapkan dapat memberikan motivasi bagi generasi penerus bangsa, agar terus menggali segala potensi kebudayaan bangsa Indonesia yang melimpah ini, dan selalu mengembangkannya menjadi sesuatu yang baru. *Typeface* pada perancangan ini nantinya dapat diakses dan digunakan oleh khalayak luas demi mendukung pelestarian kebudayaan di Indonesia. Perancangan *typeface* ini semata-mata dibuat dengan tujuan untuk melestarikan salah satu warisan kebudayaan Yogyakarta, yakni seni ukir bersejarah yang terdapat pada gamelan *Kanjeng Kiai Guntur Sari* milik Kraton Yogyakarta. Perancangan *Typeface* ini juga merupakan sebuah dedikasi bagi perkembangan seni tipografi di Indonesia dan dunia.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang *typeface* yang mengadaptasi dari motif seni ukir pada gamelan *Kanjeng Kiai Guntur Sari*?

C. Tujuan Perancangan

1. Menjadikan *typeface* baru yang mengadaptasi dari motif seni ukir pada gamelan *Kanjeng Kiai Guntur Sari* ini dapat memperkaya seni tipografi di Indonesia dan dunia.
2. Menambah jenis produk budaya baru berupa *typeface* yang dapat diterapkan oleh masyarakat luas.

D. Batasan Lingkup Perancangan

1. Lokasi penelitian dilakukan di Yogyakarta.
2. *Typeface* yang dirancang dibatasi pada 26 huruf besar A-Z (*uppercase*), 26 huruf kecil a-z (*lowercase*), 10 karakter angka (numerical), tanda baca, beberapa huruf alternatif dan *ligature*.
3. Perancangan *typeface* terfokus hanya pada konsep kreatif dari awal hingga menjadi sebuah *typeface* yang bisa difungsikan di perangkat lunak.

E. Manfaat Perancangan

1. Bagi Mahasiswa
 - a. Mendapat pengalaman dan wawasan baru, khususnya mengenai seni ukir yang terdapat pada gamelan *Kanjeng Kiai Guntur Sari*.
 - b. Menambah pemahaman dan pengetahuan yang penting mengenai standarisasi dalam penciptaan huruf atau *typeface*.
 - c. Menambah karya portofolio bagi perancang mengenai *typeface*.

2. Bagi Institusi

Dalam hal ini yaitu Institut Seni Indonesia Yogyakarta, perancangan ini diharapkan mampu memberikan wawasan mengenai proses perancangan *typeface*, serta dapat menjadi tambahan referensi bagi mahasiswa Progam Studi Desain Komunikasi Visual yang sedang melakukan Perancangan Tugas Akhir dengan tema serupa.

3. Bagi Masyarakat
 - a. Bagi masyarakat Yogyakarta khususnya, diharapkan perancangan ini dapat menumbuhkan rasa bangga dan rasa memiliki terhadap warisan kebudayaan asli Yogyakarta.
 - b. Dengan adanya hasil perancangan ini, diharapkan seni ukir atau salah satu aset kebudayaan asli Yogyakarta ini bisa lebih dikenal oleh masyarakat baik lokal maupun mancanegara.

F. Definisi Operasional

1. Motif

Motif adalah sebuah pola atau corak hias yang indah pada kain, bagian rumah dan lain sebagainya (<https://kbbi.web.id/motif>, Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), Diakses 10 Februari 2021).

Menurut Kasiyan (2005:21) motif adalah sesuatu yang menjadi dasar atau permulaan bagi tema dari sebuah karya seni ragam hias. Motif merupakan pangkal ragam hias ragam hias. Motif juga merupakan dasar untuk membentuk suatu pola tertentu, baik terbentuk dari unsur garis atau sebuah bentuk figure.

2. Seni Ukir

Seni ukir adalah kegiatan mengolah permukaan suatu objek tiga dimensi dengan membuat perbedaan ketinggian dari permukaan tersebut, sehingga membentuk sebuah karya seni yang memiliki bentuk atau suatu imaji tertentu (<https://www.seputarpengetahuan.co.id/>, Pengertian seni ukir, Jenis, Teknik dan Motifnya (Lengkap), Diakses 10 Februari 2021).

Kegiatan membuat seni ukir disebut dengan mengukir. Mengukir adalah sebuah kegiatan menggores atau menoreh untuk membuat lukisan atau gambar pada suatu media, contohnya seperti: kayu, batu, logam, dan lain sebagainya (https://kbbi.web.id/Seni_Ukir, Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), Diakses 10 Februari 2021).

Seni ukir di Indonesia sudah ada sejak zaman batu muda. Pada zaman itu banyak peralatan yang dibuat dari batu, kayu, dan gerabah. Benda-benda pada zaman itu memiliki seni ukir yang bermacam-macam. Kebanyakan

motif dari seni ukir pada zaman itu berbentuk persegi, lingkaran, garis, *zig-zag* dan segitiga.

Media untuk seni ukir bisa bermacam-macam bahannya, misalnya seperti kayu, tulang, batu, logam dan lain-lain. Fungsi seni ukir selain hanya sebagai hiasan juga mengandung makna simbolis dan religius.

3. Seni ukir pada gamelan *Kanjeng Kiai Guntur Sari*

Seni ukir yang melekat pada gamelan *K.K. Guntur Sari* ini merupakan salah satu seni ukir tertua di Kraton Yogyakarta. Gamelan beserta seni ukir tersebut merupakan salah satu peninggalan Sri Sultan Hamengkubuwono I, keberadaannya sudah ada sejak tahun 1759 M.

Warna pada gamelan tersebut yaitu, merah, coklat dan emas. Bagian-bagian dari gamelan masing-masing terbuat dari kayu jati dan perunggu *gilap*. Saat ini gamelan beserta seni ukir tersebut tersimpan di bagian Gedung *Gangsa sisih Kidul* Kraton Yogyakarta. Gamelan beserta seni ukir tersebut masih digunakan untuk mengiringi tari *Beksan Lawung Ageng*, *Hajad Dalem Supitan* dan *Tetesan*, serta untuk mengiringi *Prajurit Langenastra* saat *Garebeg Mulud*. Gamelan ini juga digunakan untuk latihan menjelang acara *Sekaten*.

4. *Typeface*

Typeface merupakan sebuah rancangan karakter dari sekumpulan huruf. *Typeface* merupakan "perwajahan" yang membentuk karakteristik suatu kumpulan huruf sehingga membedakannya dengan jenis huruf yang lain. (Ajir, 2011, *desainstudio.com*).

Secara sederhana, *typeface* bisa disebut sebagai entitas, yakni perwajahan, karakteristik, keunikan, dan perbedaan yang terbentuk di dalam rancangan karakter huruf. (Rustan 2011:17).

Typeface merupakan sekumpulan karakter yang memiliki karakteristik sama. Contohnya: *Serif* adalah *typeface* yang ujungnya berbentuk lancip atau biasa disebut *stroke* yang bisa menciptakan kesan tegas. *Serif* biasanya digunakan pada teks-teks panjang karena memberikan efek kemudahan dalam membaca. Itulah karakteristik *Serif* yang membedakan dengan *typeface* lain.

G. Metode Perancangan

1. Metode Pengumpulan Data

a. Kajian Pustaka

Kajian Pustaka dilakukan dengan cara mengumpulkan dan mempelajari data pustaka yang terkait dengan perancangan seperti seni ukir kayu, tipografi, dan *typeface*. Sumber Pustaka bisa diperoleh dan dikumpulkan melalui buku, skripsi, jurnal, serta data yang masih relevan dari internet.

b. Observasi

Observasi dilakukan dengan cara mengunjungi langsung lokasi dimana seni ukir pada gamelan *K.K. Guntur Sari* berada yaitu di Kraton Yogyakarta. Metode ini dilakukan dengan cara pengamatan langsung dan pencarian data terkait mengenai seni ini.

c. Wawancara

Wawancara langsung kepada *Abdi Dalem* Kraton Yogyakarta divisi kesenian yaitu *Krida Mardawa*, guna mendapatkan informasi yang lebih lanjut mengenai seni ukir pada gamelan *K.K. Guntur Sari*. Wawancara perlu dilakukan untuk menunjang kebutuhan data dalam perancangan.

d. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan dengan cara melihat dan menganalisis dokumen-dokumen yang sudah didokumentasikan.

2. Metode Analisis Data

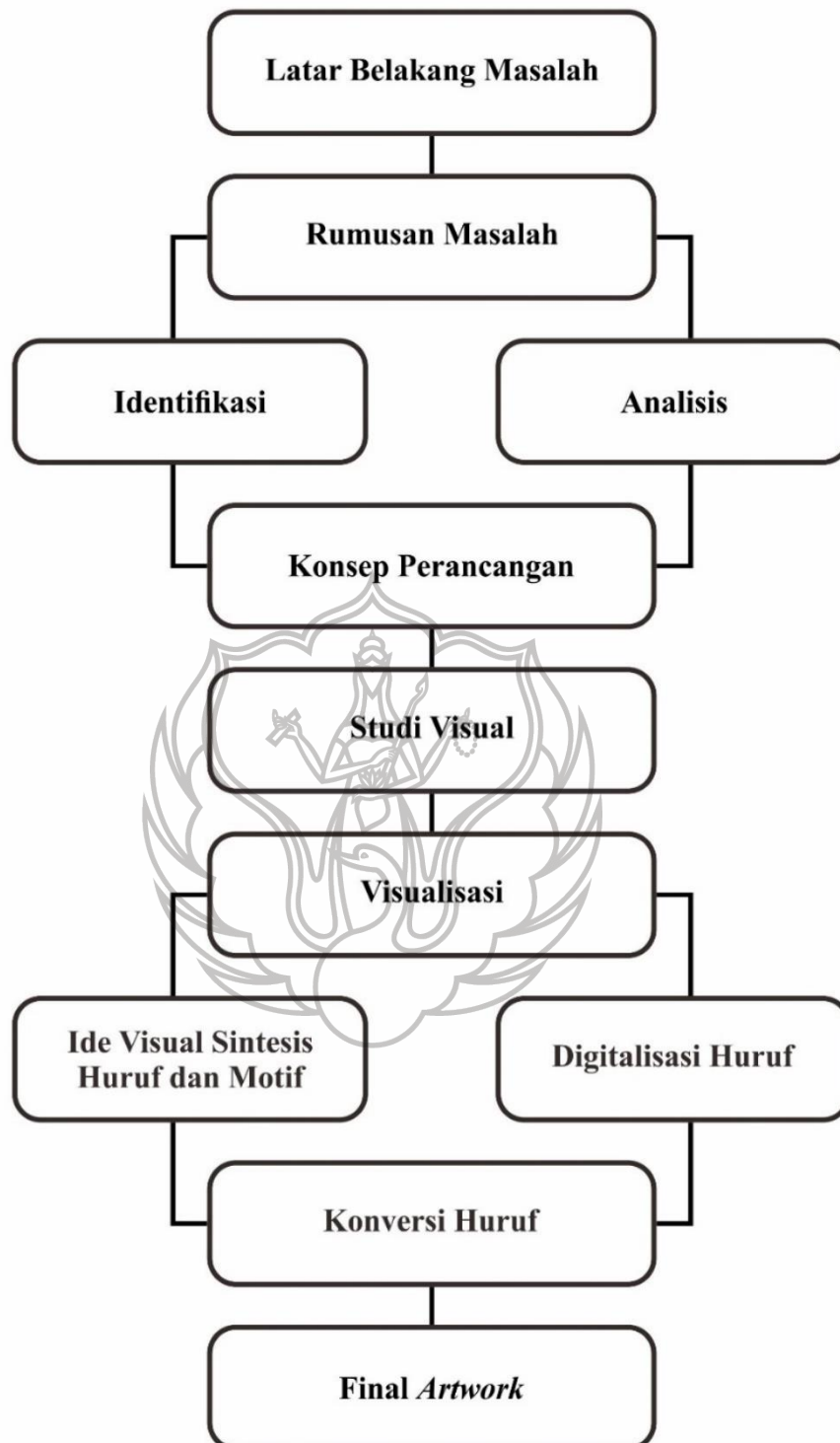
Dalam perancangan ini metode analisis data yang digunakan adalah metode analisis 5W+1H, dengan metode ini diharapkan bisa menggali informasi dan data lebih mendalam mengenai objek yang diteliti. Hasil dari analisis akan digunakan sebagai acuan untuk menentukan strategi dalam perancangan ini.

H. Kajian Pustaka

Melalui kajian pustaka ini perancang dapat memperoleh informasi yang berguna sebagai pembanding dan referensi kajian terhadap beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. Salah satu tujuan dari tinjauan pustaka adalah untuk menghindari duplikasi baik dari judul maupun isi kajian. Oleh sebab itu, penelitian ini meninjau pada:

1. Perancangan oleh Riza Lukmana berjudul “Perancangan *Typeface* Terinspirasi Dari Album Lost Forever // Lost Together” pada tahun 2015. Dalam Tugas Akhirnya perancangan *typeface* ini bertujuan untuk mendapatkan solusi desain yang mampu merepresentasikan karakter atau tema dalam album LostForever // Lost Together, khususnya untuk keperluan kreatif band Architects.
2. Perancangan oleh Dimas Saras Adityo berjudul “Perancangan *Typeface* Motif Batik *Eco Mangrove*” pada tahun 2013. Dalam Tugas Akhirnya perancangan *typeface* bertujuan untuk memperkenalkan seni budaya Batik khas Surabaya kepada masyarakat Surabaya sendiri maupun luar Surabaya sehingga nilai-nilai kesenian tetap terjaga. *Typeface* ini mengadaptasi dari motif batik *mangrove* khas Surabaya.
3. Perancangan oleh Roy Bayu Putra berjudul “Perancangan *Font* Baru Dengan Mengadaptasi Dari Motif Batik Parang” pada tahun 2010. Dalam Tugas Akhirnya perancangan *font* ini bertujuan untuk mengembangkan motif batik parang untuk diadaptasi dalam bentuk *font*. Selain merancang *font* yang diadaptasi dari motif batik parang, salah satu tujuan dari perancangannya adalah membuat strategi *informing* tentang adanya *font* jenis ini agar dapat dikenal lebih meluas.

I. Skematika Perancangan



Gambar 1.1 Skematika Perancangan *Typeface Kasatriyan* Adaptasi Motif Ukir *Guntur Sari* (sumber: Oka Darmawan, 2021)