

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Setelah melalui proses pada bab-bab sebelumnya, adapun kesimpulan yang didapat dari perancangan ini yakni, perancangan ini dibuat dengan *output* media *typeface* berupa set *font digital* yang berformat ‘otf.’ dan ‘tff.’ Dengan jumlah 26 huruf kecil (*lowercase*), 26 huruf besar (*uppercase*). 10 angka, tanda baca, huruf alternatif dan *ligature* yang merepresentasikan seni ukir yang terdapat pada gamelan *K.K. Guntur Sari*.

Pada proses pengerjaan perancangan ini, kendala yang dihadapi oleh perancang yakni dalam pencarian data, karena masih sangat minim sekali buku yang membahas mengenai seni ukir yang diteliti pada perancangan ini. Perancang banyak mendapatkan data lewat observasi langsung ke lokasi dimana objek penelitian ini berada, yakni di Kraton Yogyakarta. Perancang juga melakukan wawancara langsung kepada pihak Kraton Yogyakarta bagian pengurus kesenian guna mendapatkan data yang lebih valid.

Di Kraton Yogyakarta sendiri tidak hanya terdapat satu macam gamelan saja, karena setiap Sultan atau raja di Kraton Yogyakarta selalu memiliki peninggalan set gamelan, bahkan terkadang lebih dari satu set gamelan. Alasan Perancang memilih gamelan ini dikarenakan nilai sejarah dan umur gamelan yang bisa dibilang termasuk gamelan paling tua, karena merupakan peninggalan dari raja Kraton Yogyakarta pertama yaitu Pangeran Mangkubumi.

Pada perancangan *typeface* ini terdapat dua hal pokok yang perlu digaris bawahi sebagai dasar perancangan, yang pertama yakni literasi tentang tipografi dan yang kedua yakni pengetahuan tentang adaptasi, dalam perancangan ini yakni motif seni ukir pada gamelan *K.K. Guntur Sari* yang diadaptasi menjadi sebuah *typeface*. Pengetahuan serta literasi mengenai tipografi akan sangat mendukung dalam proses perancangan ini. Berbagai aturan dalam tipografi harus dipahami dalam kaidah guna mendukung perancang dalam proses pembuatan *typeface* sehingga dapat menghasilkan *typeface* seperti yang diharapkan, yakni *typeface* yang memiliki tingkat *readability* dan *legibility* yang

baik serta mampu merepresentasikan objek penelitian yakni, seni ukir yang terdapat pada gamelan *K.K. Guntur Sari*.

Tidak kalah pentingnya ilmu mengenai adaptasi juga sangat diperlukan dalam perancangan ini, karena pada perancangan ini memang terfokus pada mengadaptasi huruf dari sebuah karya seni yakni seni ukir. Dalam proses adaptasi, terdapat proses pemindahan atau transformasi, yakni dikarenakan dalam adaptasi menitik beratkan pada sebuah proses perubahan bentuk sebagai hasil kerja atau hasil akhir karya yang diadaptasi. Dalam perancangan ini adaptasi merujuk pada proses penciptaan desain huruf yang ciri visualnya diambil dari objek seni ukir pada gamelan *K.K. Guntur Sari*.

Pada perancangan ini typeface yang dihasilkan masuk ke dalam kategori huruf *display* dengan gaya *victorian*. Huruf ini memadai untuk diaplikasikan pada penggunaan judul, *headline* atau *logo*. Penggunaan pada media seperti poster, *logo*, judul, *headline*, desain *t-shirt* atau *merchandise* lainnya akan memunculkan karakter pada huruf ini. Karena huruf ini masuk ke jenis huruf *display text*, ukuran yang disarankan adalah 14 pt ke atas. *Typeface* ini memiliki kesan yang kompleks namun elegan, kaya akan ornamen, pengaruh pada gaya ini datang dari era *victoria* yang pada saat itu beragam desain tipografi dan juga arsitektur bangunan terinspirasi dari keindahan ornamen hewan dan tumbuhan.

Sebagian besar materi pada perancangan ini bersumber dari literatur buku dan observasi langsung di Kraton Yogyakarta, sedangkan materi lainnya berasal dari internet. Perancangan ini dibuat dengan tahapan proses yang sesuai dengan ilmu desain komunikasi visual, yang mana perancang berusaha untuk menciptakan media perancangan berupa *typeface* dengan unsur kebudayaan guna memperkaya seni tipografi di Indonesia, serta menambah jenis produk budaya baru yang dapat dinikmati serta diaplikasikan oleh masyarakat luas.

B. Saran

Dalam proses perancangan *typeface Kasatriyan* ini banyak tahapan-tahapan yang harus dilalui mulai dari, riset, observasi, wawancara, analisis data, perancangan konsep dan eksekusi karya. Oleh karena itu perancang memiliki beberapa saran tentang permasalahan yang diangkat dalam perancangan *typeface* ini.

Pada perancangan ini masih banyak kekurangan yang disadari oleh perancang, maka dari itu dengan hadirnya buku perancangan *typeface* ini diharapkan dapat menjadikan acuan perancangan selanjutnya. Eksplorasi juga masih sangat bisa dilakukan dengan berbagai perspektif perancangan yang belum terjangkau dalam perancangan ini, misalnya dengan mengeksplorasi lagi motif yang ada dan terlebih di Kraton Yogyakarta sendiri masih ada lebih dari 20 set gamelan dengan motif seni ukir yang berbeda-beda.

Begitu banyak referensi karya seni di Indonesia yang masih bisa dieksplorasi dan dijadikan karya adaptasi *typeface* guna memperkaya khasanah kesenian tipografi di Indonesia. Perancang juga berharap bagi perancang atau peneliti selanjutnya untuk mengkaji lebih banyak sumber maupun referensi terkait dengan objek penelitian, misalnya dengan memperbanyak literasi buku, observasi langsung, wawancara dengan pihak terkait yang berkompeten guna mempermudah dalam proses perancangan serta dapat menghasilkan karya perancangan yang lebih baik dan lebih lengkap.

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

- Sihombing, Danton. 2001. *Tipografi dalam Desain Grafis*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Sihombing, Danton. 2015. *Tipografi dalam Desain Grafis*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Maharsi, Indiria. 2013. *Tipografi Tiap Font Memiliki Nyawa dan Arti*. Jakarta: PT. Buku Seru.
- Sunaryadi. 2013. *Filsafat Seni Suatu Tinjauan dari Prespektif Nilai Jawa*. Yogyakarta: Lintang Pustaka Utama.
- Gustami, SP. 2008. *Nukilan Seni Ornamen Indonesia*. Yogyakarta: Jurusan Kriya Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Rustan, Suriyanto. 2014. *Huruf Font dan Tipografi*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Karya Ilmiah:

- Lukmana, Riza. 2015. "Perancangan Typeface Terinspirasi Dari Album Lost Forever // Lost Together". Tugas Akhir S-1 Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia.
- Adityo, Dimas Saras. 2013. "Perancangan Typeface Motif Batik Eco Mangrove". Tugas Akhir S-1 Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Teknik Sipil dan Perancangan, Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur.
- Putra, Roy Bayu. 2010. "Perancangan Font Baru Dengan Mengadaptasi Dari Motif Batik Parang". Tugas Akhir S-1 Jurusan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Universitas Sebelas Maret Surakarta.

Diklat:

- Kasiyan. 2005. "Ragam Hias Tradisional". Diklat Kuliah pada Program Studi Pengkajian Seni Pertunjukan dan Seni Rupa, UGM, Yogyakarta.

DAFTAR LAMAN

- Strizver, Ilene. 2006. *Type Rules*, <https://www.academia.edu>. Diunduh 6 Mei 2021.
- Zhang, Rochelle. 2015. *Typography: The Modern World*. <https://issuu.com>. Diunduh 9 April 2021.
- Hutcheon, Linda. 2006. *A Theory of Adaptation*. <https://www.google.co.id/books>. Diunduh 4 Mei 2021.
- <http://www.desainstudio.com/>, *Perbedaan Typeface dan Font*. Diunduh 2 Februari 2021.
- <https://www.seputarpengetahuan.co.id>, *Pengertian Seni Seni Ukir, Jenis, Teknik dan Motifnya*. Diunduh 10 Februari 2021.
- <https://kbbi.web.id/motif>, *Motif*. Diunduh 10 Februari 2021.
- https://kbbi.web.id/Seni_Ukir, *Seni Ukir*. Diunduh 10 Februari 2021.