

**JURNAL**  
**PERANCANGAN *TYPEFACE***  
**ADAPTASI MOTIF UKIR *KASATRIYAN***



**PERANCANGAN**

**Oka Darmawan**  
**NIM 1612406024**

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

Jurnal 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.



**Ketua Program Studi S-1  
Desain Komunikasi Visual**

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Datu Tunggul Aji', is written over a horizontal line.

Datu Tunggul Aji, SS., M.A.  
NIP 19870103 201504 1 002/NIDN 0003018706

# JURNAL

## PERANCANGAN *TYPEFACE* ADAPTASI MOTIF UKIR *KASATRIYAN*

Oleh:  
Oka Darmawan  
NIM 1612406024

### Abstrak

*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**

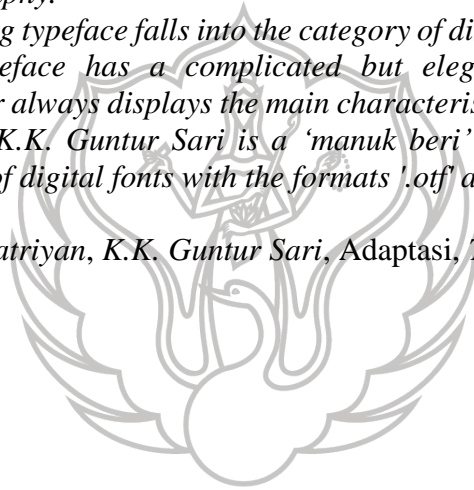
*Kasatriyan is a concept of warriorism instilled by the Prince Mangkubumi. Kasatriyan concept is engraved on one of the 'gamelan' relics of Prince Mangkubumi, K.K. Guntur Sari. The carving on the 'gamelan' is one of the oldest carvings located in The Palace of Yogyakarta. Visual characters in K.K. Guntur 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*



## PENDAHULUAN

### 1. 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 *Tetasan*, 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 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 *K.K. Guntur Sari*. Perancangan *Typeface* ini juga merupakan sebuah dedikasi bagi perkembangan seni tipografi di Indonesia dan dunia.

## 2. Rumusan Masalah dan Tujuan

Dari pemaparan latar belakang di atas, maka didapati sebuah rumusan masalah yaitu: Bagaimana merancang *typeface* yang mengadaptasi dari motif seni ukir pada gamelan *Kanjeng Kiai Guntur Sari*?

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah melalui pembatasan, maka tujuan perancangan ini yaitu: Menjadikan *typeface* baru yang mengadaptasi dari motif seni ukir pada gamelan *Kanjeng Kiai Guntur Sari* ini dapat memperkaya seni tipografi di Indonesia dan dunia. Selain itu juga untuk menambah jenis produk budaya baru berupa *typeface* yang dapat diterapkan oleh masyarakat luas.

## 3. Teori dan Metode

### a. Teori

#### 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](https://kbbi.web.id/Seni_Ukir), Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), Diakses 10 Februari 2021).

#### 3) *Typeface*

Sebuah rancangan karakter dari sekumpulan huruf. *Typeface* merupakan "perwajahan" yang membentuk karakteristik suatu kumpulan huruf yang membedakannya dengan jenis huruf yang lain. (Ajir, 2011, [www.desainstudio.com](http://www.desainstudio.com)). *Typeface* bisa disebut sebagai entitas, yakni perwajahan, karakteristik, keunikan, dan perbedaan yang terbentuk 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.

#### 4) Tipografi

Secara etimologi tipografi (*typography*) berasal dari bahasa Yunani, *typos* berarti bentuk (*form*) dan *graphein* berarti menulis (*write*). Tipografi adalah teknik atau seni dalam memilih atau menyusun huruf agar memiliki kemudahan saat dibaca dan menarik. Penyusunan bentuk huruf melibatkan pemilihan *typeface*, *point size*, *line length*, *leading*, *tracking*, dan *kerning* (Zhang, 2015: 9)

Tipografi secara definisi bisa diartikan sebagai seni dalam memilih, menyusun, dan mengatur tata letak (*layout*) huruf dan jenis huruf untuk keperluan produksi pencetakan. Selain itu tipografi juga merupakan seni memilih jenis huruf dari ketersediaan jenis huruf yang ada dan menggabungkannya dengan jenis huruf lain yang berbeda dalam sebuah ruang yang tersedia (Maharsi, 2013: 2)

#### b. Metode

Metode analisis data dirancang menggunakan metode 5W+1H. Metode dengan enam pertanyaan dasar yakni *what*, *who*, *where*, *when*, *why*, dan *how* digunakan untuk memperoleh penyelesaian dalam sebuah objek permasalahan.

##### 1) *What* (apa)?

*Kanjeng Kiai Guntur Sari* atau *K.K. Guntur Sari* merupakan salah satu gamelan pusaka peninggalan raja pertama Kraton Yogyakarta, yaitu Sri Sultan Hamengku Buwono I (Pangeran Mangkubumi). Gamelan tersebut memiliki nilai historis dan filosofis yang mendalam, usianya sudah ratusan tahun, dan masih digunakan untuk mengiringi pertunjukan dengan konteks tertentu, salah satunya untuk mengiringi tarian prajurit yaitu tari *Beksan Lawung Ageng* yang didalamnya mengandung konsep *Kasatriyan*. konsep kasatria atau *Kasatriyan* merupakan konsep keprajuritan yang ditanamkan Pangeran Mangkubumi untuk mengobarkan semangat perjuangan para ksatria dan juga pengikutnya dalam melawan penjajah Belanda.

##### 2) *Who* (siapa)?

###### a) Narasumber

Susilomadyo Sumanto (*Abdi Dalem KHP Kridhamardawa*), bagian seni pertunjukan di Kraton Yogyakarta.

###### b) *Target Audience*

Perancangan *typeface* ini ditujukan kepada khususnya masyarakat Yogyakarta dengan rentang umur 17 tahun ke atas dan juga masyarakat luas baik dalam negeri maupun luar negeri.

##### 3) *Where* (dimana)?

Ruang lingkup penelitian ini hanya berada di wilayah Yogyakarta, khususnya berlokasi di Kraton Yogyakarta dikarenakan objek penelitian ini (seni ukir pada Gamelan *K.K Guntur Sari*) tersimpan di Kraton Yogyakarta.

##### 4) *When* (kapan)?

Penelitian dan perancangan dilakukan kurang lebih selama satu tahun di kurun waktu tahun 2021.



5) *Why* (mengapa)?

*Typeface* merupakan salah satu media untuk berkomunikasi dan mampu untuk merepresentasikan suatu objek atau citra tertentu. Kini *typeface* juga merupakan hal yang mudah untuk dijangkau masyarakat luas seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin maju. *Typeface* dapat mudah ditemukan pada judul buku, film, album musik, *website*, *video-game*, bahkan pada *billboard* di pinggir jalan, dan lain sebagainya. Oleh karena itu, pada perancangan ini sangat relevan menjadikan *typeface* sebagai media untuk mengemas dan juga memperkenalkan salah satu kebudayaan Yogyakarta kepada masyarakat luas dan global, dalam hal ini yakni khususnya seni ukir pada gamelan *K.K. Guntur Sari* yang di dalamnya mengandung nilai historis dan filosofis mendalam.

6) *How* (bagaimana)?

Bagaimana perancang dalam menentukan langkah-langkah yang diambil dalam perancangan ini sebagai pemecahan masalah yang diangkat?

- Melakukan riset penelitian mencakup data-data visual dan verbal guna mendukung ide awal perancangan ini yakni perancangan *typeface* dengan unsur kebudayaan.
- Memperoleh ide konsep dari perancangan setelah melakukan riset penelitian terhadap data yang sudah dikumpulkan sebelumnya melalui observasi, wawancara dan dokumentasi.
- Mengeksekusi konsep yang telah diperoleh untuk dijadikan sebuah karya perancangan sebagai solusi dari masalah yang diangkat.

## PEMBAHASAN DAN HASIL PENELITIAN

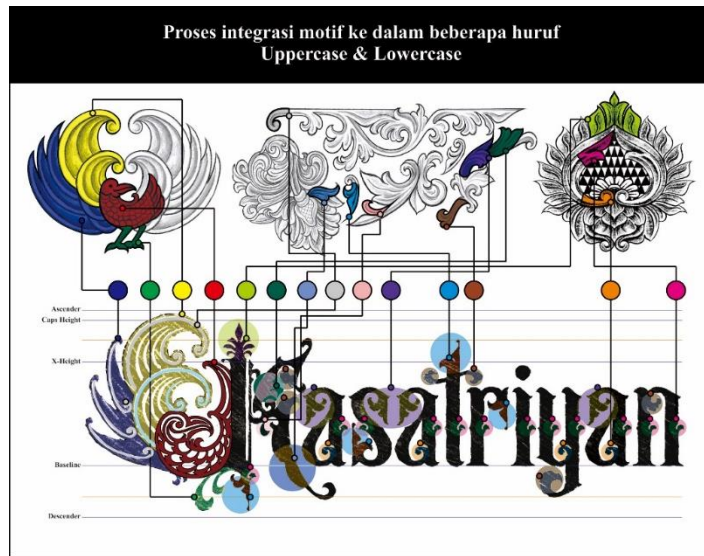
### 1. Media Utama

#### a. Proses Integrasi Huruf

Pada tahap ini akan dilakukan pengintegrasian terhadap huruf *uppercase* dengan *lowercase*. Huruf yang dipilih pada proses ini yakni kata '*Kasatriyan*', '*K*' untuk *uppercase*, serta '*asatriyan*' untuk *lowercase*. Kata tersebut dipilih layaknya seperti nama pada *typeface* ini nantinya. Berikut merupakan ide visual sintesis huruf dengan motif.



Gambar 1 Ilustrasi integrasi motif ke dalam huruf *uppercase* dan *lowercase*  
(sumber: Oka Darmawan, 2021)



Gambar 2 Proses integrasi huruf *uppercase* dan *lowercase* dengan motif (sumber: Oka Darmawan, 2021)

**b. Sketsa Media Utama**



Gambar 3 Sketsa Typeface Hasil Eksplorasi Ide Visual Sintesis Huruf dengan Motif (sumber: Oka Darmawan, 2021)

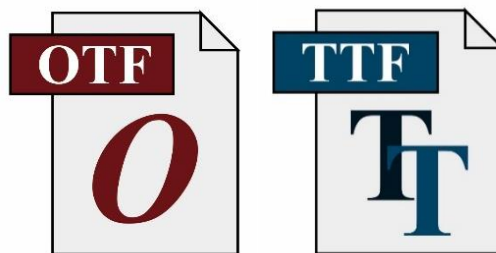
Pada Gambar 3 di atas merupakan hasil eksplorasi dari ide visual huruf dengan motif. Motif *manuk beri* menjadi ciri khas utama pada huruf *uppercase*, dan tumbuhan *sulur* selalu menghiasi pada *form* setiap huruf, baik *uppercase*, *lowercase*, *numeral*, ataupun *symbols*.

c. Hasil Akhir



Gambar 4 Hasil akhir *glyph vector* (*uppercase, lowercase, number, dan symbols*)  
(sumber: Oka Darmawan, 2021)

Hasil akhir dari perancangan ini adalah *vector typeface* dan *final font* dengan format *True Type Font (.tff)* atau *Open Type Font (.otf)*. *Font* pada perancangan ini memiliki *glyph* sebanyak 384, termasuk *uppercase, lowercase, numerical, symbols, punctuation, multilingual support, alternate, dan ligature*. *Font* ini dapat diinstalasi pada perangkat Microsoft maupun Apple. Cara menginstalasi yakni dengan cara klik kanan pada *file font* lalu klik *install*. Setelah instalasi berhasil *font* bisa digunakan di perangkat lunak seperti Adobe Illustrator, CorelDraw, Photoshop, dan perangkat lunak lain yang membutuhkan *font* untuk kebutuhan desain atau penulisan teks.



Gambar 5 *Media Utama* (*otf. dan ttf. font*)  
(sumber: Oka Darmawan, 2021)

## 2. Media Pendukung

Guna mencapai tujuan perancangan yang salah satunya yakni mengenalkan *typeface* kepada masyarakat luas, maka perancang melakukan observasi media dan memilah media apa saja yang dapat diaplikasikan untuk memudahkan dalam proses publikasi pada perancangan ini, berikut ini adalah media pendukung yang dipilih pada perancangan ini:



Gambar 6 Beberapa media pendukung *Digital Font Preview*  
(sumber: Oka Darmawan, 2021)



Gambar 7 Beberapa media pendukung (*Serat, Digital Poster, T-shirt, Tote Bag, Key Chain, Postcard, & Sticker*)  
(sumber: Oka Darmawan, 2021)

## KESIMPULAN

Perancangan ini dibuat dengan *output* media *typeface* berupa set *font digital* yang berformat ‘otf.’ dan ‘ttf.’ 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.

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*.

*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 ornamental hewan dan tumbuhan.

Sebagian besar materi pada perancangan ini bersumber dari literatur buku dan observasi di Kraton Yogyakarta, sedangkan materi lainnya berasal dari internet. Perancangan 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.

## 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.

### 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.
- <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](https://kbbi.web.id/Seni%20Ukir). *Seni Ukir*. Diunduh 10 Februari 2021.