

**PERANCANGAN *TYPEFACE*
SEBAGAI PENUNJANG CITRA *SMART CITY*
KOTA DENPASAR**



PERANCANGAN

**Oleh:
I Kadek Buda Patrayasa
NIM 1712462024**

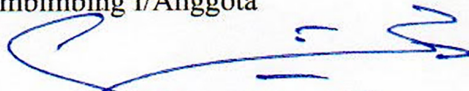
**Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang
Desain Komunikasi Visual**

2022

Tugas Akhir Perancangan berjudul:

PERANCANGAN TYPEFACE SEBAGAI PENUNJANG CITRA SMART CITY KOTA DENPASAR diajukan oleh I Kadek Buda Patrayasa, NIM 1712462024, 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 11 Januari 2022 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota


Dr. IT. Sumbo Tinarbuko, M.Sn.

NIP 19660404 199203 1 002 / NIDN 0001046616

Pembimbing II/Anggota


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

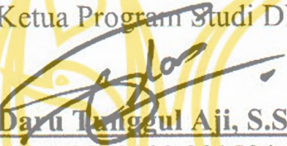
NIP 19810615 201404 1 001 / NIDN 0015068106

Cognate/Anggota


Indira Maharsi, M.Sn.

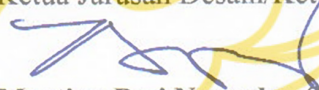
NIP 19720909 200812 1 001 / NIDN 0009097204

Ketua Program Studi DKV/Ketua/Anggota


Daru Tanggul Aji, S.S., M.A.

NIP 19870103 201504 1 002 / NIDN 0003018706

Ketua Jurusan Desain/Ketua

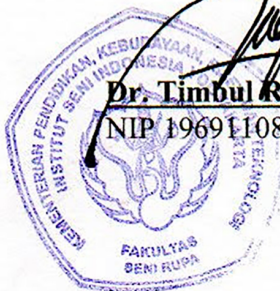

Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.

NIP 19770315 200212 1 005 / NIDN 0015037702

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Dr. Timbul Raharjo, M.Hum.

NIP 19691108 199303 1 001 / NIDN 0008116906



KATA PENGANTAR

Puji syukur setinggi-tingginya penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas kesehatan dan keselamatan yang diberkati kepada penulis di tengah pandemi COVID-19 yang masih menjadi momok di seluruh dunia saat kata pengantar ini ditulis. Atas anugerah dan inspirasi yang telah dicurahkan oleh-Nya lah penulis mampu menyelesaikan laporan Tugas Akhir Perancangan yang berjudul **PERANCANGAN TYPEFACE SEBAGAI PENUNJANG CITRA SMART CITY KOTA DENPASAR** dengan baik. Tidak lupa, penulis juga mengucapkan banyak terima kasih kepada seluruh pihak, baik perorangan maupun lembaga, yang telah berkontribusi dalam penulisan laporan Tugas Akhir Perancangan ini.

Laporan Tugas Akhir Perancangan ini ditulis sebagai syarat kelulusan bagi penulis dalam meraih gelar sarjana di Program Studi Desain Komunikasi Visual (DKV), Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Penulis sadar betul akan keterbatasan pengetahuan serta pengalaman yang dimiliki oleh penulis, sehingga sudah sewajarnya laporan ini masih memiliki beberapa kekurangan. Oleh karena itu, berbagai kritik dan saran yang konstruktif akan begitu diapresiasi oleh penulis untuk penyempurnaan laporan ini.

Penulis berharap karya yang lahir dari Tugas Akhir Perancangan ini dapat menambah wawasan para pembaca serta berkontribusi terhadap perkembangan khazanah ilmu Komunikasi Visual, khususnya tipografi. Ada pun harapan dari hati kecil penulis agar manfaat dari karya ini dapat sampai ke kota kelahiran penulis, yaitu Kota Denpasar.

Yogyakarta, 11 Januari 2022



I Kadek Buda Patrayasa
NIM 1712462024

UCAPAN TERIMA KASIH

Pada halaman ini, penulis mendedikasikan ucapan terima kasih sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang telah membantu terwujudnya laporan Tugas Akhir Perancangan ini, diantaranya:

1. Bpk. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum. selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Bpk. Dr. Timbul Raharjo, M.Hum. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Bpk. Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A., selaku Ketua Jurusan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Bpk. Daru Tunggul Aji, S.S., M.A. selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta sekaligus Dosen Pembimbing Akademik penulis.
5. Bpk. Dr. IT. Sumbo Tinarbuko, M.Sn. selaku Dosen Pembimbing I yang telah *menggembleng* penulis dengan berbagai nasehat dan arahan nan ajaib selama proses bimbingan daring.
6. Bpk. Kadek Primayudi, S.Sn., M.Sn. selaku Dosen Pembimbing II yang tak kenal lelah memberi bimbingan kepada penulis di tengah pandemi.
7. Seluruh Dosen dan Staf Pengajar Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, dan seluruh Staf Akmawa Seni Rupa, serta Staf Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Orang tua yang selalu saya junjung, Ayahanda I Wayan Astawa dan Ibunda Ni Wayan Sriati, serta seluruh keluarga tercinta yang senantiasa mendoakan dan memotivasi penulis agar dapat menyelesaikan studi.
9. *Partner* penulis di segala kondisi, Woro Sifa Anggun Prameswari.
10. Teman-teman kampus yang menjadi tempat penulis berbagi keluh kesah selama proses pengerjaan Tugas Akhir.
11. Para nakes yang terus berjuang membendung COVID-19 di Indonesia.
12. Staf Badan Kesbangpol Kota Denpasar serta Dinas Penanaman Modal dan PTSP Provinsi Bali yang telah membantu mengarahkan penulis dalam mengurus izin penelitian.

13. Dinas Komunikasi, Informatika dan Statistik Kota Denpasar.
14. Bpk. Dewa Rama, selaku Kepala Seksi Pengembangan Aplikasi Bidang Pengelolaan *Smart City* Diskominfo Kota Denpasar, yang pertama kali menerima kehadiran penulis di kantor Dinas Kominfo Kota Denpasar, menyediakan dokumen yang dibutuhkan penulis untuk penelitian serta menjadi salah satu narasumber wawancara.
15. Bpk. Krisna, selaku Kabid Pengelolaan *Smart City* Diskominfo Kota Denpasar, sebagai salah satu narasumber terkait eksistensi *Smart City* di Kota Denpasar.
16. Bpk. Wirakusuma, selaku Kabid Komunikasi dan Informasi Publik Diskominfo Kota Denpasar, yang telah bersedia diwawancarai sebagai narasumber terkait komunikasi *branding* Pemerintah Kota Denpasar.
17. Bpk. Ngurah dan Ibu Cok yang telah membantu penyediaan data sampel media dari media sosial Pemerintah Kota Denpasar dan Radio Publik Kota Denpasar (RPKD).
18. Mas Gumpita dari Tokotype Studio yang telah secara aktif mengajarkan penulis tentang perancangan huruf dalam program Internshift.
19. Bli Alit yang telah bersedia diganggu di kala penulis menemui masalah teknis dalam penggunaan aplikasi Glyphs.
20. Rekan kerja di Visious Studio yang telah memberi dukungan moral dan kesempatan untuk fokus menyelesaikan studi.
21. *Semeton* Keluarga Mahasiswa Hindu Dharma (KMHD) ISI Yogyakarta yang selama ini membuat penulis tidak merasa sendirian saat merantau di luar pulau Bali.
22. Teman-teman di dunia nyata maupun maya yang memiliki kesamaan minat dan mendukung penulis dalam berkarya, beserta seluruh pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu per satu.

Semoga seluruh kebaikan yang telah dilimpahkan kepada penulis dibalas dengan imbalan berkali-kali lipat oleh Tuhan YME.

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Dengan ini saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : I Kadek Buda Patrayasa

NIM : 1712462024

Fakultas : Seni Rupa

Jurusan : Desain

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan bahwa laporan Karya Tugas Akhir berjudul **PERANCANGAN *TYPEFACE* SEBAGAI PENUNJANG CITRA *SMART CITY* KOTA DENPASAR** ini asli karya penulis sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar kesarjanaan S-1 pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Yogyakarta dan tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di lingkungan Institut Seni Indonesia Yogyakarta maupun di perguruan tinggi atau institusi manapun. Kecuali bagian sumber informasi yang dicantumkan sebagai acuan mengikuti tata cara dan etika penulisan dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka. Demikian pernyataan ini saya buat dengan benar dan penuh tanggung jawab.

Yogyakarta, 11 Januari 2022



I Kadek Buda Patrayasa
NIM 1712462024

PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : I Kadek Buda Patrayasa

NIM : 1712462024

Fakultas : Seni Rupa

Jurusan : Desain

Program Studi : Desain Komunikasi Visual (DKV)

Jenis : Tugas Akhir Perancangan

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya menyerahkan karya ilmiah berupa Tugas Akhir dengan judul **PERANCANGAN TYPEFACE SEBAGAI PENUNJANG CITRA SMART CITY KOTA DENPASAR.**

Dengan ini saya menyatakan bahwa saya menyetujui untuk:

1. Memberikan hak bebas royalti kepada Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta atas penulisan karya ilmiah saya, demi pengembangan ilmu pengetahuan.
2. Memberikan hak menyimpan, mengalihmediakan atau mengalihformatkan, mengelola dalam pangkalan data (*database*), mendistribusikan, serta menampilkan dalam bentuk *softcopy* untuk kepentingan akademis kepada Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta, tanpa perlu meminta ijin dari saya, selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau perancang.
3. Bersedia dan menjamin untuk menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak Institut Seni Indonesia 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, 11 Januari 2022



I Kadek Buda Patrayasa
NIM 1712462024

ABSTRAK

I Kadek Buda Patrayasa

Perancangan *Typeface* sebagai Penunjang Citra *Smart City* Kota Denpasar.

Smart City adalah sebuah konsep yang beberapa tahun belakangan menjadi dambaan bagi banyak kota di Indonesia. Tujuan sebuah kota mengadopsi konsep *Smart City* pada dasarnya adalah optimalisasi teknologi yang tersedia untuk dapat memberikan tempat tinggal layak huni bagi masyarakat serta meningkatkan efisiensi pelayanan publik. Kota Denpasar termasuk salah satu kota di Indonesia yang secara resmi sudah menerapkan konsep *Smart City* sejak tahun 2017 silam. Perancangan ini dimaksudkan untuk menunjang citra *Smart City* Kota Denpasar yang selama ini dirasa belum kuat oleh masyarakat melalui solusi Desain Komunikasi Visual berupa *typeface* yang unik, fungsional dan representatif.

Secara garis besar, perancangan ini menggunakan metodologi desain Robin Landa yaitu *orientation, analysis, concept, design & implementation* karena bersifat universal dan komprehensif. Untuk pengumpulan data primer utamanya diperoleh melalui wawancara, dokumen resmi, kuesioner terhadap masyarakat Kota Denpasar serta arsip media komunikasi visual terkait *Denpasar Smart City*. Dalam hal analisis data, digunakan teknik analisis kualitatif deskriptif untuk data transkrip wawancara, analisis matriks sederhana untuk menentukan posisi perancangan serta analisis kuantitatif untuk data kuesioner.

Hasil dari perancangan ini ialah sebuah keluarga *typeface* yang terdiri dari Sewaka Sans dan Sewaka Display. Konsep *Smart City* di Kota Denpasar berpijak pada budaya lokal yaitu *Sewakadarma* dan *Tri Hita Karana* yang membuatnya unik dibanding *Smart City* lain di Indonesia. Karakteristik *typeface* yang dirancang berdasarkan pada filosofi *Tri Hita Karana* bagi Sewaka Sans dan budaya kerja *Sewakadarma* bagi Sewaka Display, di mana Sewaka Display dapat difungsikan sebagai *display type* dan Sewaka Sans sebagai *text type*. Perancangan ini juga menghasilkan beberapa media pendukung seperti spesimen huruf untuk promosi *font* dan buku pedoman identitas visual terkait penggunaan *font* bersama dengan identitas visual Kota Denpasar lainnya.

Kata kunci: *Smart City*, Kota Denpasar, *Typeface*, Sans Serif, Display, *Branding Kota*

ABSTRACT

I Kadek Buda Patrayasa

Designing Typeface to Support the Smart City Image of Denpasar City.

Smart City is a concept that in recent years has become a dream for many cities in Indonesia. The purpose of a city adopting the Smart City concept is basically optimizing the available technology to be able to provide livable housing for its citizen and increase the efficiency of public services. Denpasar City is one of the cities in Indonesia that has officially implemented the Smart City concept since 2017. The whole design process is intended to support the image of the Smart City of Denpasar City which has been deemed not strong enough by the citizen through Visual Communication Design solutions in the form of unique, functional and representative typefaces.

Broadly speaking, this design uses the Robin Landa design methodology, which are orientation, analysis, concept, design & implementation due to its universality and comprehensiveness. Primary data collection is mainly obtained through interviews, official documents, questionnaires to the people of Denpasar City and archives of visual communication media related to Denpasar Smart City. In terms of data analysis, the used techniques are descriptive qualitative analysis for interview transcripts, simple matrix analysis to determine the design position and quantitative analysis for questionnaire data.

The result of this design is a typeface family consisting of Sewaka Sans and Sewaka Display. The Smart City concept in Denpasar City is based on local culture such as Sewakadarma and Tri Hita Karana which makes it unique compared to other Smart Cities in Indonesia. Therefore, the characteristics of the typeface is based on the philosophy of Tri Hita Karana for Sewaka Sans and the work culture of Sewakadarma for Sewaka Display, where Sewaka Display can be used as a display type and Sewaka Sans as a text type. This design also resulted in several supporting medias such as font specimen of both typefaces for promotion purpose and visual identity book related to the use of the fonts along with other visual identities of Denpasar City.

Keywords: Smart City, Denpasar City, Typeface, Sans Serif, Display, City Branding

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
UCAPAN TERIMA KASIH	iv
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	vi
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	vii
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR TABEL	xxvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Perancangan.....	5
D. Batasan dan Ruang Lingkup Perancangan	5
E. Manfaat Perancangan.....	5
F. Metode Perancangan.....	6
G. Skematika Perancangan	7
BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS	8
A. Tinjauan Tentang Tipografi.....	8
1. Huruf Tanda dan Makna	8
2. Pengertian Tipografi.....	9
3. Sejarah Tipografi.....	9
4. Tipografi dalam Desain Grafis.....	12
5. <i>Typeface</i> dan <i>Font</i>	13
6. Klasifikasi Jenis Huruf.....	15
7. Anatomi Huruf.....	22
8. Sistem Pengukuran.....	28
9. Keseimbangan Optis	31
10. Keluarga Huruf	34

11. <i>Character Set</i>	36
12. Citra yang Ditimbulkan oleh <i>Typeface</i>	39
13. Tipografi dalam <i>Branding</i>	41
B. Tinjauan Tentang <i>Branding Kota</i>	45
1. Pengertian <i>Branding</i>	45
2. Pengertian Kota.....	45
3. <i>Branding Kota</i>	46
4. Identitas Visual.....	47
5. Pedoman Identitas Visual.....	48
C. Tinjauan Tentang <i>Denpasar Smart City</i>	48
1. Kota Denpasar.....	48
2. Pengertian <i>Smart City</i>	57
3. Gerakan 100 <i>Smart City</i> di Indonesia	58
4. Kota Denpasar sebagai <i>Smart City</i>	59
5. <i>Sewakadarma</i>	72
6. <i>Tri Hita Karana</i>	74
7. Komunikasi dan Informasi Publik Kota Denpasar	75
D. Tinjauan tentang Peran Komunikasi oleh Pemerintah Kota Denpasar dalam <i>Denpasar Smart City Kota Denpasar</i>	76
E. Tinjauan tentang Perancangan <i>Typeface</i> dalam Memberikan Citra untuk Sebuah Kawasan	77
F. Analisis Data Kuesioner	82
G. Simpulan dan Usulan Pemecahan Masalah	85
BAB IV KONSEP PERANCANGAN	87
A. Konsep Media	87
1. Tujuan Media	87
2. Strategi Media.....	87
B. Konsep Kreatif.....	91
1. Pendalaman Target Audiens	91
2. Tujuan Kreatif	92
3. Strategi Kreatif.....	92
C. Program Kreatif	96

1. Referensi Visual	96
2. Nama <i>Typeface</i>	97
3. Keluarga Huruf	98
4. <i>Character Set</i>	98
5. Format <i>Font</i>	98
6. Ukuran <i>Font</i>	99
D. Digitalisasi dan Perangkat Lunak Pendukung Perancangan	99
1. Glyphs App	99
2. Adobe Illustrator CC	100
3. Adobe Photoshop CC	101
4. Fontgautlet.com	101
BAB IV VISUALISASI	102
A. Data Visual	102
1. Studi Visual Ikon Kota Denpasar	102
2. Studi Visual Simbol Tri Hita Karana	104
3. Studi Visual Lencana Sewakadarma	104
4. Studi Visual Bentuk Dasar Huruf	105
B. Pengembangan Bentuk Huruf	106
1. Eksplorasi Bebas	106
2. Korelasi Bentuk Antar Huruf & Keluarga Huruf	109
3. Konfigurasi Elemen <i>Tri Hita Karana</i> pada Huruf Sewaka Sans	109
4. Konfigurasi Elemen <i>Sewakadarma</i> pada Huruf Sewaka Display	110
C. Sketsa Huruf	110
1. Sewaka Sans	110
2. Sewaka Display	114
D. Digitalisasi <i>Typeface</i>	115
1. Pengenalan <i>Glyph</i> pada Aplikasi Glyphs	115
2. Pengaturan Informasi <i>Font</i>	116
3. Pengaturan Informasi <i>Masters & Metrics</i>	117
4. Proses <i>Tracing & Drawing</i>	119

E. Komparasi dengan <i>Typeface</i> Lain	126
F. Penambahan <i>Ligature & Alternate Glyphs</i>	128
1. <i>Ligature</i>	128
2. <i>Alternate Glyphs</i>	129
3. Instalasi Fitur <i>Ligature & Stylistic Set</i> pada <i>Font</i>	131
G. Pengembangan <i>Family Weight</i>	131
H. Pengembangan <i>Italic</i>	135
I. Pengaturan <i>Spacing & Kering</i>	139
J. <i>Font Proofing & Exporting</i>	145
1. Studi Hitam Putih	145
2. Pangram	146
3. <i>Waterfall Test</i>	149
4. <i>Exporting</i>	157
K. Final Desain	158
1. Sewaka Sans Regular	158
2. Sewaka Sans SemiBold	160
3. Sewaka Sans Bold	162
4. Sewaka Sans ExtraBold	164
5. Sewaka Sans Italic	166
6. Sewaka Sans SemiBold Italic	168
7. Sewaka Sans Bold Italic	170
8. Sewaka Sans ExtraBold Italic	172
9. Sewaka Display	174
L. Media Pendukung	175
1. Spesimen Huruf	175
2. Pedoman Identitas Visual	193
3. Ilustrasi Strategi Penempatan Media Pendukung	211
BAB V PENUTUP	213
A. Kesimpulan	213
B. Saran	214
DAFTAR PUSTAKA	215
LAMPIRAN	225

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Skematika Perancangan menggunakan metodologi desain Robin Landa	7
Gambar 2.1. Johannes Gutenberg dan <i>moveable type</i>	11
Gambar 2.2. Huruf Humanist karya Nicolas Jenson.....	15
Gambar 2.3. Garamond, Huruf bergaya <i>Old Style</i>	16
Gambar 2.4. Baskerville, Huruf <i>Transitional</i> yang masih eksis	16
Gambar 2.5. Huruf Bodoni yang tergolong <i>serif</i> Modern	17
Gambar 2.6. Clarendon, salah satu huruf <i>Slab Serif</i>	17
Gambar 2.7. Akzidenz-Grotesk.....	18
Gambar 2.8. Helvetica, salah satu <i>typeface</i> populer di dunia	19
Gambar 2.9. Optima, karya Hermann Zapf	19
Gambar 2.10. Futura, karya Paul Renner.....	20
Gambar 2.11. Huruf <i>Script</i> (Brush Script, kiri) dan <i>Cursive</i> (Lucida Calligraphy, kanan)	20
Gambar 2.12. Beberapa contoh <i>Display typeface</i>	21
Gambar 2.13. Contoh penerapan display type dan text type dalam sampul Koran Tempo	22
Gambar 2.14. <i>Form</i> dan <i>counterform</i>	22
Gambar 2.15. Anatomi huruf bag. 1	23
Gambar 2.16. Anatomi huruf bag. 2	24
Gambar 2.17. Anatomi huruf bag. 2	26
Gambar 2.18. <i>Tracking</i> vs. <i>Kerning</i>	29
Gambar 2.19. Berbagai satuan dalam jarak antar kata.....	30
Gambar 2.20. <i>Leading</i> antar baris teks	30
Gambar 2.21. Contoh <i>overshoot</i> pada huruf kapital	31
Gambar 2.22. Penyesuaian <i>stroke horizontal</i> pada huruf T	32
Gambar 2.23. Kontras <i>stroke</i> pada huruf O	32
Gambar 2.24. <i>Stroke</i> tengah huruf E yang sejatinya lebih digeser ke atas	33
Gambar 2.25. Keseimbangan optis pada dua <i>stroke</i> diagonal	33
Gambar 2.26. Penyesuaian optis pada huruf X.....	34

Gambar 2.27. Varian <i>weight</i> dari <i>typeface</i> <i>Raleway</i> karya Matt MacInerney	35
Gambar 2.28. Huruf <i>condensed</i> , <i>regular</i> dan <i>extended</i> pada <i>typeface</i> <i>Nominee</i>	35
Gambar 2.29. Varisi <i>italic</i> pada <i>typeface</i> <i>Georgia</i> dan <i>Impact</i>	36
Gambar 2.30. Berbagai <i>ligatures</i> yang ada pada huruf latin	36
Gambar 2.31. <i>Old style figures</i> (atas) dan <i>lining figures</i> (bawah)	37
Gambar 2.32. Berbagai jenis <i>diacritics</i> pada huruf latin “A”	37
Gambar 2.33. Contoh <i>swashes</i> yang terdapat pada huruf <i>script</i>	37
Gambar 2.34. Huruf yang menggunakan fitur <i>Stylistic Set</i>	38
Gambar 2.35. Dua contoh spesimen huruf pada media yang berbeda. Spesimen Post Grotesk karya Sharptype.co dalam media buku cetak (atas) dan +Jakarta Sans karya Tokotype dalam media <i>micro site</i> yang interaktif (bawah)	39
Gambar 2.36. Logotype Olimpiade London 2012.....	42
Gambar 2.37. Helvetica, <i>typeface</i> sejuta umat.....	43
Gambar 2.38. Chatype, <i>typeface</i> kota Chattanooga.....	44
Gambar 2.39. Jogjakartype, dikembangkan oleh Locomotype.....	45
Gambar 2.40. Pedoman identitas visual dari <i>city branding</i> Melbourne	48
Gambar 2.41. Lambang Kota Denpasar.....	54
Gambar 2.42. Logo <i>branding</i> “Denpasar <i>The Heart of Bali</i> ” digunakan dalam berbagai tujuan seperti pariwisata, acara, program pemerintah dan HUT Kota.....	55
Gambar 2.43. Busana Penari Baris	57
Gambar 2.44. Logo <i>Sewakadarma</i> dan Lencana <i>Sang Sewakadarma</i>	72
Gambar 2.45. <i>Tri Hita Karana</i> yang kerap disimbolkan dengan <i>Trisula</i>	74
Gambar 2.46. <i>Lowercase</i> serta <i>uppercase</i> pada Karta Sans.....	76
Gambar 2.47. Pengaplikasian Karta Sans pada media kaos dan poster.....	77
Gambar 2.48. <i>Typeface</i> Kota Lama Semarang karya Satya Utama	78
Gambar 2.49. Pengaplikasian <i>typeface</i> Kota Lama pada berbagai media	78
Gambar 2.50. Logo <i>branding</i> +Jakarta yang menggunakan <i>typeface</i> +Jakarta Sans	79

Gambar 2.51. Keluarga huruf +Jakarta Sans	80
Gambar 2.52. Berbagai pengaplikasian +Jakarta Sans dalam kolateral <i>branding</i> +Jakarta	81
Gambar 2.53. Jawaban responden terkait citra <i>Smart City</i> yang dimiliki oleh Kota Denpasar	82
Gambar 2.54. Jawaban responden tentang frekuensi mereka dalam memperhatikan desain informasi publik di Kota Denpasar	83
Gambar 2.55. Jawaban dari responden tentang peran desain grafis dan tipografi	83
Gambar 2.56. Jawaban responden tentang representasi <i>Smart City</i> dalam media informasi publik Kota Denpasar	84
Gambar. 3.1. QR Code menuju tautan untuk mengunduh font.....	89
Gambar. 3.2. Penempatan media pendukung di dalam ruang bersama dengan tautan & deskripsi singkat tentang font yang digunakan	90
Gambar 3.3. Penempatan media pendukung daring dan di luar ruang bersama dengan tautan & deskripsi tentang font yang digunakan.....	90
Gambar. 3.4. Suasana di Mal Pelayanan Publik Graha Sewaka Dharma	91
Gambar 3.5. Tri Hita Karana sebagai filosofi kehidupan masyarakat Bali, termasuk Kota Denpasar.....	91
Gambar 3.6. Warna oranye dan kuning dalam logo <i>co brand</i> Kota Denpasar	94
Gambar 3.7. Warna oranye dan kuning pada unggahan Instagram	95
Gambar 3.8. Sampul depan dan belakang dari buku <i>company profile</i> Radio Publik Kota Denpasar (RPKD) 92.6 FM	95
Gambar 3.9. <i>Palette</i> warna yang dirumuskan.....	96
Gambar 3.10. Argon, karya Bruno Pierini & Nicola Manzari.....	96
Gambar 3.11. Maduranesia, karya Naufan Noordyanto	97
Gambar 3.12. Buku Spesimen TG Haido Grotesk oleh Tegamitype	97
Gambar 3.13. Tampilan antarmuka aplikasi Glyphs versi 2.6.5	99
Gambar 3.14. Tampilan antarmuka aplikasi Adobe Illustrator CC 2018.....	100
Gambar 3.15. Tampilan antarmuka aplikasi Adobe Photoshop CC 2018.....	101
Gambar 3.16. Tampilan antarmuka laman <i>web</i> Fontgautlet.com	101
Gambar 4.1. Seorang penari Baris Tunggal	102

Gambar 4.2. <i>Gelungan</i> atau hiasan kepala penari Baris	102
Gambar 4.3. Logo Denpasar Culture, <i>website</i> katalog kebudayaan resmi milik Pemerintah Kota Denpasar	103
Gambar 4.4. Bentuk adaptasi <i>gelungan</i> Tari Baris ke arah yang lebih modern dalam logo <i>Damamaya Denpasar Cyber Monitor</i>	103
Gambar 4.5. Ilustrasi <i>Trisula</i> sebagai simbol <i>Tri Hita Karana</i>	104
Gambar 4.6. Lencana <i>Sang Sewakadarma</i>	105
Gambar 4.7. Eksplorasi bentuk stilasi <i>gelungan</i> Tari Baris	106
Gambar 4.8. Stilasi bentuk lencana Sewakadarma yang memiliki kemiripan dengan <i>gelungan</i> Tari Baris	107
Gambar 4.9. Eksplorasi bentuk dasar <i>stroke</i> Sewaka Display	107
Gambar 4.10. Eksplorasi bentuk dasar <i>counter</i> Sewaka Display	109
Gambar 4.11. Eksplorasi ide simbol <i>Trisula Tri Hita Karana</i> pada huruf A ...	109
Gambar 4.12. Skema transformasi <i>alternate glyphs</i> Sewaka Sans	109
Gambar 4.13. Skema bentuk dasar <i>stroke</i> dan <i>counter</i> Sewaka Display	110
Gambar 4.14. Sketsa <i>lowercase</i> Sewaka Sans	110
Gambar 4.15. <i>Alternate glyphs</i> “Parahyangan” pada <i>lowercase</i>	111
Gambar 4.16. <i>Alternate glyphs</i> “Pawongan” pada <i>lowercase</i>	111
Gambar 4.17. <i>Alternate glyphs</i> “Palemahan” pada <i>lowercase</i>	111
Gambar 4.18. Sketsa <i>uppercase</i> Sewaka Sans	112
Gambar 4.19. <i>Alternate glyphs</i> “Parahyangan” pada <i>uppercase</i>	112
Gambar 4.20. <i>Alternate glyphs</i> “Pawongan” pada <i>uppercase</i>	112
Gambar 4.21. <i>Alternate glyphs</i> “Palemahan” pada <i>uppercase</i>	113
Gambar 4.22. Sketsa <i>numeral</i> Sewaka Sans	113
Gambar 4.23. Sketsa <i>punctuation</i> Sewaka Sans	113
Gambar 4.24. Sketsa <i>symbol</i> Sewaka Sans	113
Gambar 4.25. Sketsa <i>lowercase</i> Sewaka Display	114
Gambar 4.26. Sketsa <i>uppercase</i> Sewaka Display	114
Gambar 4.27. Sketsa <i>numeral</i> Sewaka Display	114
Gambar 4.28. Sketsa <i>punctuation</i> Sewaka Display	115
Gambar 4.29. Sketsa <i>symbol</i> Sewaka Display	105
Gambar 4.30. Tampilan sebuah <i>glyph</i> kosong yang merepresentasikan	

huruf A.....	115
Gambar 4.31. Tangkapan layar <i>Font Info</i> pada Sewaka Sans.....	116
Gambar 4.32. Tangkapan layar <i>Font Info</i> pada Sewaka Display.....	116
Gambar 4.33. Tangkapan layar pengaturan <i>Masters</i> pada Sewaka Sans	117
Gambar 4.34. <i>Drawing area</i> yang dihasilkan dari perhitungan <i>metrics</i> Sewaka Sans	118
Gambar 4.35. Tangkapan layar pengaturan <i>Masters</i> pada Sewaka Display	118
Gambar 4.36. <i>Drawing area</i> yang dihasilkan dari perhitungan <i>metrics</i> Sewaka Display	119
Gambar 4.37. <i>Tools</i> aplikasi Glyphs yang umumnya digunakan dalam proses <i>drawing</i>	119
Gambar 4.38. <i>Tracing</i> huruf n dan o Sewaka Sans.....	120
Gambar 4.39. <i>Tracing</i> huruf n dan o Sewaka Display	120
Gambar 4.40 Hasil <i>drawing</i> dari <i>lowercase</i> Sewaka Sans.....	121
Gambar 4.41. Hasil <i>drawing</i> dari <i>lowercase</i> Sewaka Display.....	121
Gambar 4.42. Komparasi lebar huruf H dan n yang menjadi fondasi pada Sewaka Sans dan Sewaka Display.....	122
Gambar 4.43. Tinggi <i>cap height</i> setara dengan <i>ascender</i> pada Sewaka Sans & Sewaka Display	123
Gambar 4.44. Hasil <i>drawing</i> dari <i>uppercase</i> Sewaka Sans	123
Gambar 4.45. Hasil <i>drawing</i> dari <i>uppercase</i> Sewaka Display	123
Gambar 4.46. <i>Numeral</i> dan <i>uppercase</i> sejajar pada <i>cap height</i>	124
Gambar 4.47. Hasil <i>drawing</i> dari <i>numeral</i> Sewaka Sans	124
Gambar 4.48. Hasil <i>drawing</i> dari <i>numeral</i> Sewaka Display	124
Gambar 4.49. Contoh pengaplikasian <i>component</i> titik pada berbagai atau tanda baca dalam Sewaka Sans	125
Gambar 4.50. Simbol mata uang seperti dolar dan yen umumnya menggunakan huruf <i>uppercase</i> sebagai <i>component</i>	125
Gambar 4.51. Hasil <i>drawing</i> dari <i>punctuation</i> Sewaka Sans.....	125
Gambar 4.52. Hasil <i>drawing</i> dari <i>punctuation</i> Sewaka Display.....	125
Gambar 4.53. Hasil <i>drawing</i> dari <i>symbol</i> Sewaka Sans	126
Gambar 4.54. Hasil <i>drawing</i> dari <i>symbol</i> Sewaka Display	126

Gambar 4.55. Komparasi Sewaka Sans (merah) dengan Helvetica (biru)	126
Gambar 4.56. Komparasi Sewaka Sans (merah) dengan Arial (biru).....	127
Gambar 4.57. Komparasi Sewaka Sans Regular (merah) dengan Helvetica (biru)	127
Gambar 4.58. Komparasi Sewaka Sans Regular (merah) dengan Arial (biru)	127
Gambar 4.59. Transformasi huruf f dan i menjadi <i>ligature</i>	128
Gambar 4.60. Keenam <i>ligature</i> Sewaka Sans.....	129
Gambar 4.61. Hasil drawing <i>Stylistic Set 1</i> Sewaka Sans.....	130
Gambar 4.62. Hasil <i>drawing Stylistic Set 2</i> Sewaka Sans	130
Gambar 4.63. Hasil <i>drawing Stylistic Set 3</i> Sewaka Sans	130
Gambar 4.64. Instalasi fitur <i>ligature</i> dan <i>stylistic set</i> pada Sewaka Sans.....	131
Gambar 4.65. Tangkapan layar pengaturan <i>master ExtraBold</i> pada Sewaka Sans	132
Gambar 4.66. Tangkapan layar pengaturan fitur <i>Instances</i> pada setiap <i>family</i> <i>wieght</i> Sewaka Sans yaitu Regular, SemiBold, Bold dan ExtraBold.....	132
Gambar 4.67. Fitur <i>Offset Curve</i>	133
Gambar 4.68. Perbandingan antara <i>regular</i> (kiri), <i>faux bold</i> hasil <i>Offset Curve</i> (tengah) dan <i>true bold</i> (kanan) yang telah disesuaikan kembali	133
Gambar 4.69. Tanda warna merah jika terdapat <i>path</i> yang tidak kompatibel .	134
Gambar 4.70. Tampilan interpolasi yang berhasil pada huruf a Sewaka Sans	134
Gambar 4.71. Hasil interpolasi ke dalam empat <i>family weight</i>	135
Gambar 4.72. <i>Family weight</i> Sewaka Sans yang diterapkan ke dalam <i>sample text</i>	135
Gambar 4.73. Tangkapan layar pengaturan <i>Instances</i> pada Sewaka Sans Italic	136
Gambar 4.74. Fitur <i>Transformations</i>	136
Gambar 4.1. Sebelum dan sesudah fitur <i>Transformations</i> diterapkan ke semua <i>glyph</i>	128
Gambar 4.2. Perbandingan antara Sewaka Sans Regular, Sewaka Sans Italic pasca	

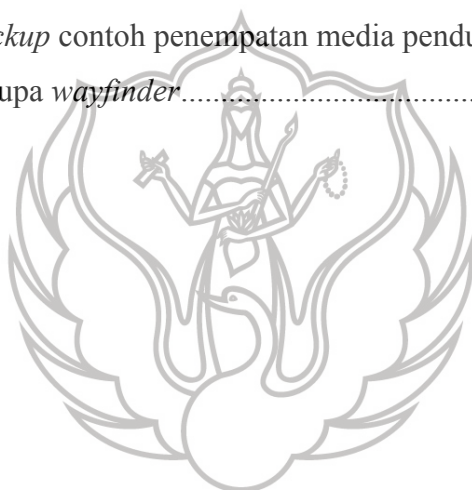
<i>Trasnformations</i> dan Sewaka Sans Italic yang mengalami penyesuaian kembali.....	138
Gambar 4.3. <i>Family weight</i> Sewaka Sans Italic diterapkan ke dalam <i>sample text</i>	138
Gambar 4.4. <i>White space</i> pada <i>counter</i> dan jarak huruf harus seimbang	139
Gambar 4.5. Semakin tebal huruf, makan akan semakin tipis <i>spacing</i>	139
Gambar 4.6. Pengaturan <i>spacing</i> huruf a melalui fitur <i>Glyph Info</i>	140
Gambar 4.7. Nilai LSB & RSB huruf a pada master <i>Regular</i> adalah 38 & 51, sementara pada master <i>Extra Bold</i> menjadi 24 & 33	140
Gambar 4.8. Nilai LSB & RSB huruf a pada master <i>Italic</i> adalah 24 & 68, sementara pada master <i>ExtraBold Italic</i> menjadi 10 & 51	141
Gambar 4.9. Bagian <i>stroke</i> vertikal pada Sewaka Display yang perlu diperhitungkan saat memberi <i>spacing</i> agar tidak terlalu renggang	141
Gambar 4.10. Daftar pasangan huruf yang umum dalam pengaturan <i>kerning</i>	142
Gambar 4.11. Daftar pengaturan <i>kerning</i> yang antara huruf dan tanda baca...	142
Gambar 4.12. <i>Kerning class</i> h dan o pada huruf b Sewaka Sans.....	143
Gambar 4.13. Panel <i>Kerning</i> Sewaka Sans (kiri) & Sewaka Display (kanan)	144
Gambar 4.14. Perbandingan <i>spacing</i> (atas) & <i>kerning</i> (bawah) pada Sewaka Sans.....	144
Gambar 4.15. Perbandingan <i>spacing</i> (atas) & <i>kerning</i> (bawah) pada Sewaka Display	144
Gambar 4.16. Studi hitam putih pada Sewaka Sans Regular.....	145
Gambar 4.17. Studi hitam putih pada Sewaka Sans Italic	145
Gambar 4.18. Studi hitam putih pada Sewaka Display	146
Gambar 4.19. Tampilan pangram pada Sewaka Sans Regular	146
Gambar 4.20. Tampilan pangram pada Sewaka Sans SemiBold	147
Gambar 4.21. Tampilan pangram pada Sewaka Sans Bold	147
Gambar 4.22. Tampilan pangram pada Sewaka Sans ExtraBold.....	147
Gambar 4.23. Tampilan pangram pada Sewaka Sans Italic.....	147

Gambar 4.24. Tampilan pangram pada Sewaka Sans SemiBold Italic.....	148
Gambar 4.25. Tampilan pangram pada Sewaka Sans Italic.....	148
Gambar 4.26. Tampilan pangram pada Sewaka Sans ExtraBold.....	148
Gambar 4.27. Tampilan pangram pada Sewaka Sans ExtraBold.....	148
Gambar 4.28. <i>Waterfall Test</i> Sewaka Sans Regular.....	149
Gambar 4.29. <i>Waterfall Test</i> Sewaka Sans SemiBold.....	150
Gambar 4.30. <i>Waterfall Test</i> Sewaka Sans Bold.....	151
Gambar 4.31. <i>Waterfall Test</i> Sewaka Sans ExtraBold.....	152
Gambar 4.32. <i>Waterfall Test</i> Sewaka Sans Italic.....	153
Gambar 4.33. <i>Waterfall Test</i> Sewaka Sans SemiBold Italic.....	154
Gambar 4.34. <i>Waterfall Test</i> Sewaka Sans Bold Italic.....	155
Gambar 4.35. <i>Waterfall Test</i> Sewaka Sans Bold Italic.....	156
Gambar 4.36. <i>Waterfall Test</i> Sewaka Display Regular.....	157
Gambar 4.37. Tangkapan layar proses <i>exporting</i> ke format OTF.....	157
Gambar 4.112. <i>Uppercase</i> Sewaka Sans Regular beserta <i>Stylistic Set</i>	158
Gambar 4.113. <i>Lowercase</i> Sewaka Sans Regular beserta <i>Stylistic Set</i>	158
Gambar 4.114. <i>Numeral</i> Sewaka Sans Regular.....	159
Gambar 4.115. <i>Punctuation</i> Sewaka Sans Regular.....	159
Gambar 4.116. <i>Symbol</i> Sewaka Sans Regular.....	159
Gambar 4.117. <i>Uppercase</i> Sewaka Sans SemiBold beserta <i>Stylistic Set</i>	160
Gambar 4.118. <i>Lowercase</i> Sewaka Sans SemiBold beserta <i>Stylistic Set</i>	160
Gambar 4.119. <i>Numeral</i> Sewaka Sans SemiBold.....	161
Gambar 4.120. <i>Punctuation</i> Sewaka Sans SemiBold.....	161
Gambar 4.121. <i>Symbol</i> Sewaka Sans SemiBold.....	161
Gambar 4.122. <i>Uppercase</i> Sewaka Sans Bold beserta <i>Stylistic Set</i>	162
Gambar 4.123. <i>Lowercase</i> Sewaka Sans Bold beserta <i>Stylistic Set</i>	162
Gambar 4.124. <i>Numeral</i> Sewaka Sans Bold.....	163
Gambar 4.125. <i>Punctuation</i> Sewaka Sans Bold.....	163
Gambar 4.126. <i>Symbol</i> Sewaka Sans Bold.....	163
Gambar 4.127. <i>Uppercase</i> Sewaka Sans ExtraBold beserta <i>Stylistic Set</i>	164
Gambar 4.128. <i>Lowercase</i> Sewaka Sans ExtraBold beserta <i>Stylistic Set</i>	164
Gambar 4.129. <i>Numeral</i> Sewaka Sans ExtraBold.....	165

Gambar 4.130. <i>Punctuation</i> Sewaka Sans ExtraBold.....	165
Gambar 4.131. <i>Symbol</i> Sewaka Sans ExtraBold	165
Gambar 4.132. <i>Uppercase</i> Sewaka Sans Italic beserta <i>Stylistic Set</i>	166
Gambar 4.133. <i>Lowercase</i> Sewaka Sans Italic beserta <i>Stylistic Set</i>	166
Gambar 4.134. <i>Numeral</i> Sewaka Sans Italic	167
Gambar 4.135. <i>Punctuation</i> Sewaka Sans Italic.....	167
Gambar 4.136. <i>Symbol</i> Sewaka Sans Italic.....	167
Gambar 4.137. <i>Uppercase</i> Sewaka Sans SemiBold Italic beserta <i>Stylistic Set</i>	168
Gambar 4.138. <i>Lowercase</i> Sewaka Sans SemiBold Italic beserta <i>Stylistic Set</i>	168
Gambar 4.139. <i>Numeral</i> Sewaka Sans SemiBold Italic	169
Gambar 4.140. <i>Punctuation</i> Sewaka Sans SemiBold Italic.....	169
Gambar 4.141. <i>Symbol</i> Sewaka Sans SemiBold Italic.....	169
Gambar 4.142. <i>Uppercase</i> Sewaka Sans Bold Italic beserta <i>Stylistic Set</i>	170
Gambar 4.143. <i>Lowercase</i> Sewaka Sans Bold Italic beserta <i>Stylistic Set</i>	170
Gambar 4.144. <i>Numeral</i> Sewaka Sans Bold Italic.....	171
Gambar 4.145. <i>Punctuation</i> Sewaka Sans Bold Italic	171
Gambar 4.146. <i>Symbol</i> Sewaka Sans Bold Italic	171
Gambar 4.147. <i>Uppercase</i> Sewaka Sans ExtraBold Italic beserta <i>Stylistic Set</i>	172
Gambar 4.148. <i>Lowercase</i> Sewaka Sans ExtraBold Italic beserta <i>Stylistic Set</i>	172
Gambar 4.149. <i>Numeral</i> Sewaka Sans ExtraBold Italic	173
Gambar 4.150. <i>Punctuation</i> Sewaka Sans ExtraBold Italic	173
Gambar 4.151. <i>Symbol</i> Sewaka Sans ExtraBold Italic	173
Gambar 4.152. <i>Uppercase</i> Sewaka Display.....	174
Gambar 4.153. <i>Lowercase</i> Sewaka Display.....	174
Gambar 4.154. <i>Numeral</i> Sewaka Display.....	174
Gambar 4.155. <i>Punctuation</i> Sewaka Display	174
Gambar 4.156. <i>Symbol</i> Sewaka Display	175
Gambar 4.157. <i>Cover & Info Page</i> Buku Spesimen <i>Font</i> Sewaka Display	175

Gambar 4.188. <i>Mockup</i> Poster Spesimen Huruf.....	191
Gambar 4.189. <i>Mockup</i> Leaflet Spesimen AR.....	191
Gambar 4.190. <i>Mockup</i> AR (<i>augmented reality</i>).....	192
Gambar 4.191. <i>Mockup packaging</i> spesimen huruf.....	192
Gambar 4.192. <i>Cover</i> Buku Pedoman Identitas Visual	193
Gambar 4.193. Halaman Sambutan Buku Pedoman Identitas Visual.....	194
Gambar 4.194. Halaman Tujuan Buku Pedoman Identitas Visual.....	194
Gambar 4.195. Halaman Penggunaan Buku Pedoman Identitas Visual	195
Gambar 4.196. Daftar Isi Buku Pedoman Identitas Visual	195
Gambar 4.197. Halaman 1 Buku Pedoman Identitas Visual.....	196
Gambar 4.198. Halaman 2 Buku Pedoman Identitas Visual.....	196
Gambar 4.199. Halaman 3 Buku Pedoman Identitas Visual.....	197
Gambar 4.200. Halaman 4 Buku Pedoman Identitas Visual.....	197
Gambar 4.201. Halaman 5 Buku Pedoman Identitas Visual.....	198
Gambar 4.202. Halaman 6 Buku Pedoman Identitas Visual.....	198
Gambar 4.203. Halaman 7 Buku Pedoman Identitas Visual.....	199
Gambar 4.204. Halaman 8 Buku Pedoman Identitas Visual.....	199
Gambar 4.205. Halaman 9 Buku Pedoman Identitas Visual.....	200
Gambar 4.206. Halaman 10 Buku Pedoman Identitas Visual.....	200
Gambar 4.207. Halaman 11 Buku Pedoman Identitas Visual.....	201
Gambar 4.208. Halaman 12 Buku Pedoman Identitas Visual.....	201
Gambar 4.209. Halaman 13 Buku Pedoman Identitas Visual.....	202
Gambar 4.210. Halaman 14 Buku Pedoman Identitas Visual.....	202
Gambar 4.211. Halaman 15 Buku Pedoman Identitas Visual.....	203
Gambar 4.212. Halaman 16 Buku Pedoman Identitas Visual.....	203
Gambar 4.213. Halaman 17 Buku Pedoman Identitas Visual.....	204
Gambar 4.214. Halaman 18 Buku Pedoman Identitas Visual.....	204
Gambar 4.215. Halaman 19 Buku Pedoman Identitas Visual.....	205
Gambar 4.216. Halaman 20 Buku Pedoman Identitas Visual.....	205
Gambar 4.217. Halaman 21 Buku Pedoman Identitas Visual.....	206
Gambar 4.218. Halaman 22 Buku Pedoman Identitas Visual.....	206
Gambar 4.219. Halaman 23 Buku Pedoman Identitas Visual.....	207

Gambar 4.220. Halaman 24 Buku Pedoman Identitas Visual.....	207
Gambar 4.221. Halaman 25 Buku Pedoman Identitas Visual.....	208
Gambar 4.222. Halaman 26 Buku Pedoman Identitas Visual.....	208
Gambar 4.223. Sumber Gambar dan Glosarium Buku Pedoman Identitas Visual.....	209
Gambar 4.224. <i>Back Cover</i> Buku Pedoman Identitas Visual	209
Gambar 4.225. <i>Mockup</i> Buku Pedoman Identitas Visual	210
Gambar 4.226. <i>Mockup</i> Buku Pedoman Identitas Visual	210
Gambar 4.227. Deskripsi singkat & QR Code versi vertikal dan horizontal...	211
Gambar 4.228. <i>Mockup</i> contoh penempatan media pendukung (<i>leaflet &</i> <i>poster</i>) di dalam ruang	211
Gambar 4.229. <i>Mockup</i> contoh penempatan deksripsi pada <i>caption</i>	212
Gambar 4.230. <i>Mockup</i> contoh penempatan media pendukung luar ruang berupa <i>wayfinder</i>	212



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Citra yang dimiliki oleh 25 <i>typeface</i> dalam <i>Font Census</i>	40
Tabel 2.2. Berbagai wujud implementasi dan inovasi <i>Smart City</i> di Kota Denpasar	63
Tabel 2.3. <i>Roadmap Denpasar Smart City 2021-2025</i>	64
Tabel 2.4. Analisis matriks dalam menentukan posisi perancangan	75
Tabel 4.1. Pengelompokan huruf berdasarkan bentuk dasar geometris	98



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kota Denpasar adalah salah satu kota di Indonesia yang kini menerapkan konsep *Smart City*. Kota yang menjadi ibukota Provinsi Bali ini mengemban fungsi sebagai pusat pemerintahan, perdagangan, industri, jasa pariwisata, dan lain sebagainya. Kota Denpasar mengadopsi konsep *Smart City* yang sejalan dengan visi Kota Denpasar, yaitu demi mewujudkan masyarakat Kota Denpasar yang unggul, kreatif, inovatif yang didasari oleh budaya lokal. *Smart City* sendiri merujuk kepada konsep kota cerdas yang mampu mengintegrasikan infrastruktur fisik, infrastruktur sosial, dan infrastruktur ekonomi dalam sebuah kawasan dengan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi untuk menciptakan kota yang lebih efisien dan layak huni (Muliarto, 2015:5).

Denpasar secara resmi mulai berbenah menjadi *Smart City* pada tahun 2017 dengan didirikannya ruangan “*Damamaya Denpasar Cyber Monitor (DCM)*” yang memfasilitasi layanan Pengaduan Rakyat Online (PRO) Denpasar, disusul dengan diterbitkannya Rencana Induk Pengembangan *Smart City* Kota Denpasar pada tahun 2018. Seiring perkembangan, *Smart City* sudah menjadi konsep menyeluruh dalam tata kota serta pelayanan publik di Kota Denpasar. Hal ini juga didukung dengan kinerja, mentalitas serta profesionalitas aparatur sipil negara, karena itu *Smart City* yang diterapkan oleh Kota Denpasar tidak hanya sekedar “*digital city*” (Sucitawathi dkk, 2018:14).

Bukti keseriusan Kota Denpasar dalam menggerakkan *Smart City* dapat dilihat dari beragam penghargaan yang diraih oleh pemerintah Kota Denpasar. Salah satunya adalah penghargaan kategori *Best City Smart Economy* dalam acara “*Exhibition, Evaluation and Presidential Lecture: Gerakan Menuju 100 Smart City*” pada 2019 lalu berkat berbagai inovasi seperti *Smart Heritage Market*, *Damakesmas*, *PRO Denpasar* dan *Mobil Konseling Denpasar Ceria* (<https://bali.antaranews.com/berita/169047/denpasar-sabet-penghargaan-best-city-smart-economy-2019> Diakses 20 Oktober 2020).

Kota Denpasar juga sukses menyabet penghargaan Indeks Kota Cerdas Indonesia (IKCI) dengan peringkat satu di Indonesia pada kategori kota besar dari Litbang Kompas. Atas keberhasilan tersebut, penerapan *Smart City* di Kota Denpasar menjadi daya tarik dunia internasional hingga diundang dalam forum “BRIDGE for Cities 4.0” di Vienna International Centre pada tahun 2019 (<https://www.wartaekonomi.co.id/read245615/sukses-kembangkan-smart-city-walikota-denpasar-pidato-di-markas-pbb> Diakses 20 Oktober 2020).

Akan tetapi, berbagai pencapaian yang dimiliki oleh Pemerintah Kota Denpasar dalam mengembangkan *Denpasar Smart City* masih belum selaras dengan rekognisi internal dari masyarakatnya sendiri. Dari hasil kuesioner yang telah dilakukan terhadap 105 masyarakat Kota Denpasar, ditemukan bahwa hanya sebanyak 39% responden yang merasa bahwa Kota Denpasar sudah memiliki citra sebagai *Smart City*, sementara sisanya mengaku belum (33.3%) atau bahkan tidak tahu tentang keberadaan *Smart City* (27.6%). Padahal citra yang dimiliki oleh suatu kota penting dalam memberi pemahaman personal yang unik tentang kota tersebut dalam benak masyarakat (Rahmanto, 2020:45). Komunikasi citra juga berkaitan dengan *branding* kota, yaitu aktivitas yang bertujuan untuk menyampaikan pesan mengenai suatu kota agar publik tertarik untuk berkunjung atau tinggal di kota tersebut (Suprpto, 2020:31).

Dalam urusan *branding* kota, selama ini Kota Denpasar hanya memiliki identitas visual logo “*The Heart of Bali*” serta warna oranye yang konsisten diterapkan di lintas media komunikasi dan informasi publik. Hal ini juga diakui oleh Kepala Bidang Komunikasi dan Informasi Publik Kota Denpasar melalui wawancara pribadi pada tanggal 4 Februari 2021 bahwa belum ada semacam pedoman yang mengatur kaidah penggunaan identitas visual Kota Denpasar di lintas media, khususnya dalam ranah *Smart City*. Akibatnya, belum terdapat kohesivitas yang terjalin antar media yang satu dengan media lainnya. Hal ini perlu diberi perhatian khusus karena identitas visual pada *branding* kota yang baik akan memudahkan target audiens untuk mengidentifikasi citra dari kota tersebut. Terlebih, *roadmap* dari *Denpasar Smart City* masih akan terus berjalan hingga tahun 2025 (Pemerintah Kota Denpasar, 2019:7).

Dari hasil wawancara pada tanggal 1 Februari 2021 dengan narasumber dari Bagian Pengelolaan *Smart City* Kota Denpasar, didapatkan pula bahwa “ketunggalan informasi” yang dipublikasikan oleh pihak pemangku *Smart City* belakangan ini menjadi begitu penting dalam berkomunikasi dengan publik akibat mudahnya terjadi multitafsir di era media sosial dewasa ini. Kebutuhan akan informasi tunggal secara langsung membuat teks meliputi presentase besar dalam komunikasi visual *Smart City* Kota Denpasar, karena itulah penggunaan huruf perlu dipertimbangkan secara lebih saksama melalui sistem identitas visual untuk jangka panjang. Hal ini juga ditunjang dengan pendapat Rahmanto (2020:45), bahwa citra dapat terbentuk dari informasi-informasi yang diterima oleh seseorang, sehingga dapat dikonstruksi demi tujuan tertentu.

Sebuah perancangan dapat diartikan sebagai proses perencanaan dalam mewujudkan berbagai gagasan (Nurhadiat, 2004:105). Desain Komunikasi Visual (DKV) sebagai sarana identifikasi dapat menjadi penengah dalam usaha pembentukan citra karena memiliki kemampuan untuk mencerminkan jiwa dari suatu entitas (Anggraini & Nathalia, 2014:15). Dalam ranah Desain Komunikasi Visual, terdapat istilah tipografi yang didefinisikan sebagai seni merangkai huruf dan kata-kata dengan material visual lainnya untuk memenuhi suatu tuntutan komunikasi (Harkins, 2011:14). Selain sebagai perantara komunikasi yang bersifat universal dan tahan lama, tipografi juga dapat membuat teks menjadi lebih menarik minat pembaca maupun mewakili suatu pesan atau gagasan.

Typeface atau rupa huruf adalah sekumpulan huruf dengan bentuk dan proporsi sedemikian rupa yang disimpan dalam sebuah wadah bernama *font*. (Felici, 2011:29). Menilik pada perkembangan teknologi dalam perancangan huruf dan tren tipografi saat ini, sebuah *typeface* dapat menjadi bentuk identitas visual pendamping yang diperlukan untuk menunjang citra *Smart City* Kota Denpasar. Usulan ini mengacu pada pendapat Rivers (2005:53) bahwa dengan memiliki *typeface* yang tepat bagi identitas visualnya, sebuah *brand* mampu mengkomunikasikan kepada audiens soal jenis brand seperti apa mereka sebenarnya dan nilai apa yang mereka junjung. Hal ini tidak hanya berlaku pada logo, namun meliputi aspek tipografi pada seluruh media identitas visual.

Hasil dari kuesioner juga menunjukkan bahwa media-media komunikasi visual yang dipublikasikan oleh Pemerintah Kota Denpasar saat ini belum mencerminkan citra Kota Denpasar sebagai *Smart City*. Selain itu, sebanyak 95.2% responden dari masyarakat Kota Denpasar setuju bahwa penggunaan *font* berpengaruh terhadap *branding* komunikasi Pemerintah Kota Denpasar. Dari temuan ini, maka dapat dirumuskan bahwa perancangan ini bertujuan untuk menghasilkan luaran berupa serangkaian *font* digital yang unik, fungsional serta representatif terhadap citra *Smart City* yang dimiliki oleh Kota Denpasar.

Proses perancangan *typeface* ini akan menggunakan metodologi desain yang tertuang dalam buku "*Graphic Design Solutions (5th Edition)*" karangan Robin Landa (2014:73). Tahapan desain grafis yang dipaparkan meliputi lima fase yaitu *Orientation*, *Analysis*, *Concept*, *Design* dan *Implementation*. Metode perancangan ini dipilih karena bersifat universal dan komprehensif, sehingga dapat dijadikan acuan dalam proses perancangan secara keseluruhan.

Dari studi pustaka yang telah dilakukan, belum ditemukan adanya perancangan *typeface* lain yang ditujukan untuk kebutuhan *Smart City* dalam lingkup akademis maupun non akademis yang menjadikan perancangan ini memiliki nilai kebaruan yang signifikan. *Smart City* sendiri adalah topik yang masih hangat untuk diperbincangkan, terutama dalam lingkup akademis. Oleh karena itu, perancangan ini dapat bermanfaat sebagai pijakan teori dan referensi kepustakaan mengenai perancangan *typeface* yang berangkat dari permasalahan *Smart City* bagi perkembangan ilmu Desain Komunikasi Visual.

Ritme pertumbuhan Kota Denpasar begitu dinamis, sebagaimana yang digambarkan dalam logo "*The Heart of Bali*". Maka dari itu, *typeface* ini berpotensi menjadi fondasi pengembangan identitas visual Kota Denpasar di masa depan. Keberadaan *typeface* ini nantinya diharapkan mampu melengkapi logo serta warna *branding* Kota Denpasar saat ini sebagai suatu sistem identitas visual. Media *typeface* juga dipilih agar mudah diakses sebagai sumber terbuka (*open source*). Dengan demikian, hasil dari perancangan ini diharapkan mampu memperkuat citra Kota Denpasar sebagai kawasan *Smart City*, baik bagi masyarakatnya sendiri, maupun bagi publik di luar Kota Denpasar.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang *typeface* untuk *Denpasar Smart City* yang sesuai dengan kaidah ilmu tipografi?

C. Tujuan Perancangan

Perancangan ini nantinya diharapkan dapat menunjang citra *Smart City* Kota Denpasar melalui *typeface* yang unik, fungsional dan representatif.

D. Batasan dan Lingkup Perancangan

Perancangan ini meliputi pemecahan masalah komunikasi visual melalui pembuatan *typeface* hingga menjadi *font* dengan beberapa variasi keluarga huruf. Spesimen huruf serta buku pedoman identitas visual terkait penggunaan *font* juga turut melengkapi perancangan ini.

E. Manfaat Perancangan

1. Manfaat Teoretis

Hasil perancangan ini secara teoretis diharapkan dapat memperkaya rujukan metodologi dalam perancangan *typeface* serta memberi sumbangan pemikiran mengenai *typeface* sebagai penunjang citra sebuah kawasan yang bermanfaat bagi khazanah ilmu Desain Komunikasi Visual.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Institusi

Dapat digunakan sebagai bahan studi literatur yang memuat informasi tentang perancangan *typeface* dalam lingkup *Smart City* ataupun sebagai bahan studi perbandingan karya oleh perancangan serupa kedepannya.

b. Bagi Pemerintah Kota Denpasar

Dari hasil perancangan ini, Pemerintah Kota Denpasar diharapkan dapat membangun citra Kota Denpasar sebagai sebuah kawasan *Smart City* melalui identitas visual yang lebih terarah. Perancangan ini juga diharapkan dapat membantu memberikan diferensiasi visual pada Kota Denpasar saat bersanding dengan *Smart City* lainnya di Indonesia.

c. Bagi Masyarakat Kota Denpasar

Perancangan ini dimaksudkan agar memiliki manfaat bagi masyarakat Kota Denpasar untuk mengenali dan memanfaatkan keberadaan *Smart City* di Kota Denpasar melalui identitas visual berupa *typeface*.

d. Bagi Media

Hasil perancangan ini diharapkan dapat menjadi sumber pemberitaan bagi media untuk disebarluaskan, sehingga publik dapat lebih mudah untuk mencari tahu tentang *Smart City* di Kota Denpasar.

e. Bagi Industri

Perancangan ini diharapkan dapat membantu perkembangan industri desain grafis, khususnya di bidang tipografi, dalam menciptakan nilai tambah dari jasa perancangan *typeface*, menginspirasi pelaku industri serta mempertahankan pertumbuhan industri yang berkelanjutan.

F. Metode Perancangan

1. Teknik Pengumpulan Data

- a. Data Primer: Didapatkan melalui dokumen resmi pengembangan *Smart City* Kota Denpasar, wawancara dengan para pemangku kepentingan dalam pengembangan *Smart City*, observasi lanjutan melalui kuisioner terhadap masyarakat Kota Denpasar serta beberapa sampel media komunikasi visual terkait *Denpasar Smart City*.
- b. Data Sekunder: Utamanya diperoleh dari penelitian kepustakaan mengenai topik perancangan dari sumber buku cetak, jurnal penelitian, *e-book* maupun media lainnya seperti surat kabar hingga artikel di internet. Selain itu, studi visual dari *typeface* yang sudah ada juga dibutuhkan untuk memperkaya referensi dalam pengerjaan karya.

2. Teknik Analisis Data

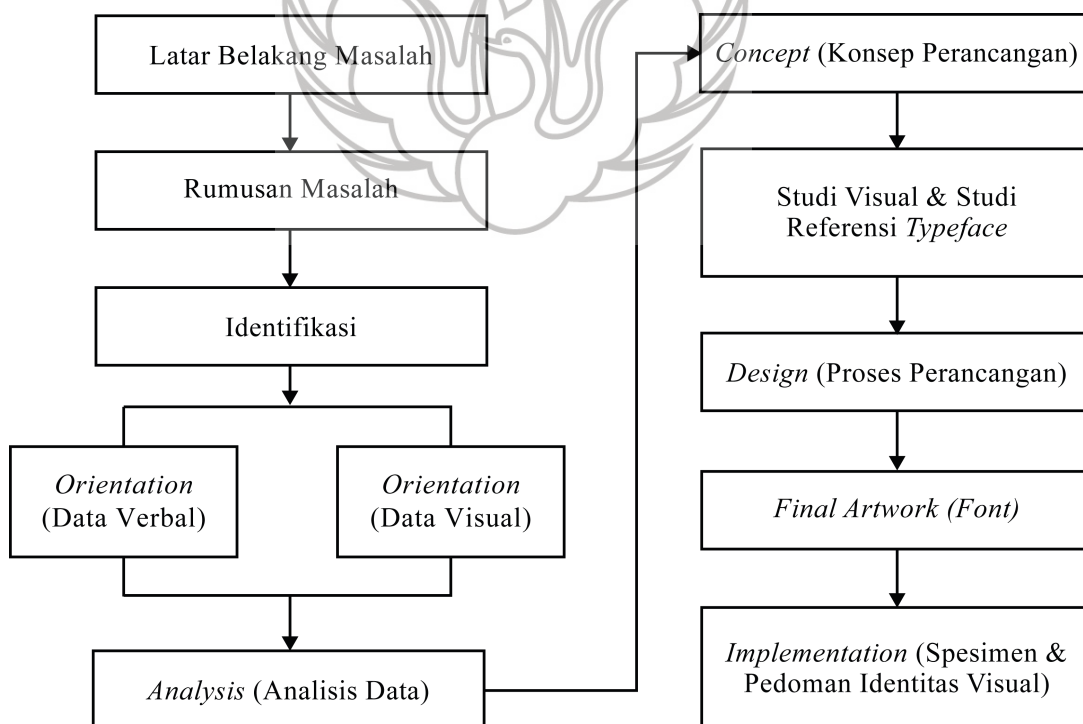
Teknik analisis data dilakukan dengan metode analisis kualitatif deskriptif yang bersumber dari transkrip wawancara serta dokumen resmi terkait pengembangan *Smart City* di Kota Denpasar untuk mendapatkan karakter visual yang tepat dalam menggambarkan *Denpasar Smart City* dari *typeface* yang dirancang.

Terdapat pula metode analisis kuantitatif yang digunakan untuk menghitung hasil kuisioner tentang tingkat kesadaran masyarakat terhadap keberadaan *Smart City* di Kota Denpasar beserta media komunikasi visual yang menyertainya. Dalam meninjau karya *typeface* yang sudah ada, digunakan teknis analisis komparatif dalam wujud matriks sederhana untuk mengetahui posisi perancangan.

3. Metode Khusus

Dalam fase “*Design*”, akan diterapkan pula runtutan teknis terkait pembuatan *font* yang dimuat dalam “*Typeface Design Handbook: The Practical Guide*” yang diluncurkan oleh Asosiasi Desain Grafis Indonesia (ADGI) dalam acara “*Typeweek*” pada tahun 2019 lalu. Tahapan yang harus dipenuhi dalam perancangan suatu *typeface* sesuai standar industri antara lain: *Lowercase*, *Uppercase*, *Numerals*, *Punctuation*, *Symbol*, *Spacing*, *Kerning*, *Exporting* dan *Specimen Design*.

G. Skematika Perancangan



Gambar 1.1. Skematika Perancangan menggunakan metodologi desain Robin Landau
(Sumber: *Graphic Design Solutions (5th Edition)*, h. 73)