

**PERANCANGAN *TYPEFACE* DARI KATA
SLANG *SUROBOYOAN***



PERANCANGAN

Oleh

EUGENIUS KRISNA ADJISAPUTRA

NIM: 1710232124

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2022

PERANCANGAN *TYPEFACE* DARI KATA SLANG *SUROBOYOAN*



PERANCANGAN

Oleh

EUGENIUS KRISNA ADJISAPUTRA

NIM: 1710232124

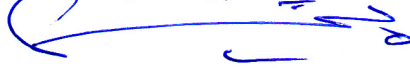
Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang
Desain Komunikasi Visual

2022

Tugas Akhir Penciptaan Berjudul :

PERANCANGAN TYPEFACE DARI KATA SLANG SUROBOYOAN diajukan oleh Eugenius Krisna Adjisaputra, NIM 1710232124, 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 Juni 2022 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

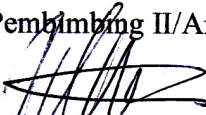
Pembimbing I/Anggota



Dr. IT. Sumbo Tinarbuko, M.Sn.

NIP. 19660404 199203 1 002 / NIDN. 0001046616

Pembimbing II/Anggota



FX. Widyatmoko, M.Sn.

NIP. 19750710 200501 1 001 / NIDN. 0010077504

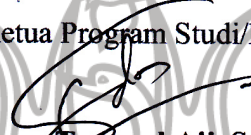
Cognate/Anggota



Indiria Maharsi, M. Sn.

NIP. 19720909 200812 1 001 / NIDN. 0009097204

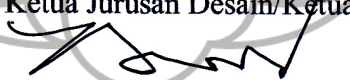
Ketua Program Studi/Ketua/Anggota



Daru Funggul 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. Himpul Baharjo, M.Hum.

NIP. 19691108 199303 1 001/NIDN. 0008116906

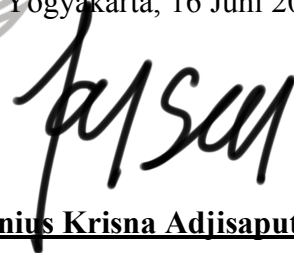
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Dengan ini saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **EUGENIUS KRISNA ADJISAPUTRA**
NIM : **1710232124**
Fakultas : **SENI RUPA**
Jurusan : **DESAIN**
Program Studi : **DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir dengan judul **PERANCANGAN TYPEFACE DARI KATA SLANG SUROBOYOAN** merupakan karya asli penulis/prancang 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 perguruan tinggi atau instansi 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 penulis/prancang buat dengan benar dan penuh tanggung jawab.

Yogyakarta, 16 Juni 2022



Eugenijs Krisna Adjisaputra

NIM 1710232124

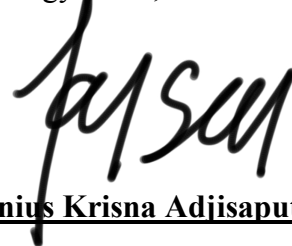
KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa karena atas rahmat-Nya, penulis/perancang dapat menyelesaikan Tugas Akhir Perancangan yang berjudul **PERANCANGAN TYPEFACE DARI KATA SLANG SUROBOYOAN** dengan baik dan lancar. Tidak kurang juga bahwa penulis/perancang dapat menyelesaikan perancangan ini dengan keadaan yang sehat dan selamat tanpa kekurangan apapun; baik rohani dan jasmani. Penulis/perancang juga berterimakasih kepada seluruh pihak yang telah membantu dan berkontribusi dalam penulisan Tugas Akhir Perancangan ini.

Laporan Tugas Akhir ini ditulis sebagai bentuk pertanggungjawaban dan persyaratan kelulusan penulis/perancang untuk meraih gelar Sarjana 1 dalam Program Studi Desain Komunikasi Visual (DKV), Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Penulis/perancang sadar akan keterbatasan pengalaman dan pengetahuan yang dimiliki, sehingga laporan ini tentu memiliki kekurangan dalam berbagai aspeknya. Maka dari itu, penulis/perancang mengharapkan kritik dan saran yang membangun guna dapat menyempurnakan laporan ini.

Karya penulisan ini merupakan persembahan penulis/perancang bagi keilmuan DKV, khususnya tipografi. Penulis mengharapkan bahwa karya ini dapat menambah wawasan pembaca dan juga para pelaku DKV. Tak lupa, karya ini harapannya juga menjadi inspirasi bagi masyarakat untuk berkenan mengapresiasi budaya lokalitasnya masing-masing ke dalam berbagai bentuk karya positif. Karena sebuah budaya, baik itu buruk atau baik, tetap merupakan sebuah identitas yang patut dipertahankan dan dilestarikan.

Yogyakarta, 16 Juni 2022



Eugenius Krisna Adjisaputra

NIM 1710232124

UCAPAN TERIMAKASIH

Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa karena atas rahmat-Nya, penulis/perancang dapat menyelesaikan Tugas Akhir Perancangan yang judul **PERANCANGAN TYPEFACE DARI KATA SLANG SUROBOYOAN** dengan baik dan lancar. Penulis/perancang juga mendapat pertolongan dari beberapa pihak dalam proses penyusunan karya perancangan ini. Maka dari itu penulis/perancang mengucapkan banyak terimakasih kepada pihak-pihak yang dengan ikhlas berkenan untuk bertukar pikiran dan tidak membiarkan penulis/perancang berjalan sendiri dalam proses ini, di antaranya adalah :

- 1.! Keluarga penulis/perancang di rumah Surabaya, Bapak Paulus Bambang Isawanto, Mama Rosalina Isworowati, satu-satunya adik Domenico Wisnu Indrajaya, yang menjadi penyemangat dalam proses pembuatan Tugas Akhir ini.
- 2.! Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum.
- 3.! Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Dr. Timbul Raharjo, M.Hum.
- 4.! Ketua Jurusan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.
- 5.! Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Daru Tunggul Aji, SS., M.A.
- 6.! Dosen Pembimbing 1 yang selalu membimbing penulis/perancang dengan *#mrengesjaya* , Dr. IT. Sumbo Tinarbuko, M.Sn.
- 7.! Dosen Pembimbing 2 yang membimbing penulis/perancang dengan selalu aktif 24 jam penuh siap memberikan masukan dan saran, FX. Widyatmoko, M.Sn.
- 8.! Dosen Penguji yang telah memberikan saran atas perancangan penulis/perancang, Indiria Maharsi, M. Sn.
- 9.! Dosen wali yang telah mendukung proses pengerjaan Tugas Akhir Perancangan, Terra Bajragosha, M.Sn.

10. !Sege nap dosen di Program Studi Desain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan pengalamannya selama kurang lebih 5 tahun penulis/perancang menuntut ilmu di kampus.
11. !Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah memberikan tempat dan lingkungannya kepada penulis/perancang untuk menuntut ilmu.
12. !Teman-teman DKV angkatan 2017 (a.k.a. Sardula) yang berkenan menjadi teman penulis/perancang selama belajar di kampus. Sukses selalu buat kita semua.
13. !Teman-teman penulis/perancang di Surabaya; GSM (Gila Sampai Mati) dan teman-teman lainnya.
14. !*Type designer* Tegamitype yang memberikan inspirasi dan mau membantu penulis/perancang dalam merancang karya desain *typeface*, Iqbal Firdaus. Terimakasih banyak atas bimbingannya.
15. !Semua teman-teman penulis/perancang, baik dari dunia nyata dan maya, yang telah mendukung penulis/perancang dalam membuat karya perancangan ini, beserta seluruh pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu per satu.

Semoga kebaikan yang diterima penulis/perancang juga dilimpahkan kepada mereka melalui rahmat-Nya.

**LEMBAR PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH**

Dengan ini saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **EUGENIUS KRISNA ADJISAPUTRA**
NIM : **1710232124**
Fakultas : **SENI RUPA**
Jurusan : **DESAIN**
Program Studi : **DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, penulis/perancang memberikan karya Tugas Akhir Perancangan yang berjudul **PERANCANGAN TYPEFACE DARI KATA SLANG SUROBOYOAN** kepada UPT Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Dengan demikian, penulis/perancang memberikan hak kepada UPT Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta untuk menyimpan, mengalihkan dalam bentuk lain, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data, mendistribusikan secara terbatas, dan mempublikasikan di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin dari penulis/perancang. Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya.

Yogyakarta, 16 Juni 2022



Eugenijs Krisna Adjisaputra

NIM 1710232124

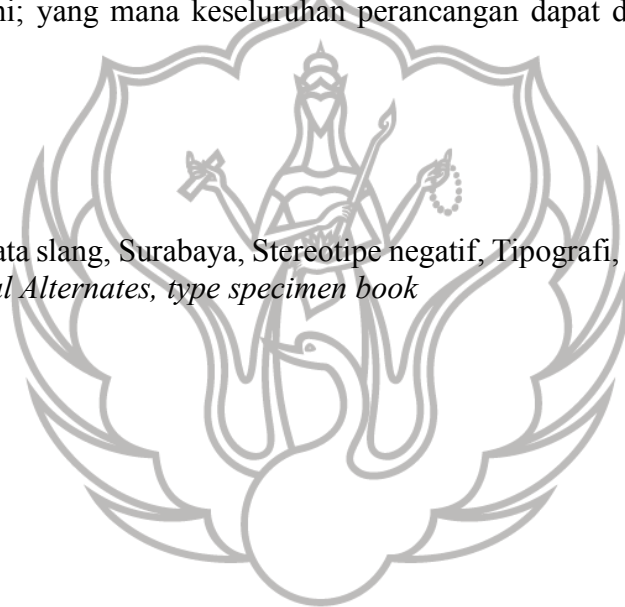
ABSTRAK

Kata slang sangat lekat dengan masyarakat, terutama masyarakat yang memiliki budaya lokalitas yang kuat; seperti masyarakat Surabaya yang lekat dengan kata “*jancok*”. Namun kata slang tersebut menjadi sebuah stereotipe untuk masyarakat *suroboyoan* ini, seperti dikenal kasar, mudah marah, *sebrono*, dll. Lantas stereotipe ini menjadi umum dan berlaku bagi seluruh masyarakat Surabaya.

Perancangan ini mengambil topik dari kata slang *suroboyoan* yang bertujuan untuk mengekspresikan stereotipe tersebut ke dalam bentuk *typeface*. Tipografi dipilih karena dekat dengan kata slang; yang sering diucapkan dan divisualkan dalam tipografi. Rancangan ini menggunakan metodologi *design thinking* Tim Brown yang kemudian ditunjang dengan beberapa kajian/teori linguistik dan suara/nada yang dihubungkan dalam ranah bidang tipografi.

Rancangan ini menghasilkan *typeface JancoOk Display* yang terdiri dari 21 *sans serif fonts* dengan variasi ketebalan dan kelebaran, ditambah dengan *italics* serta fitur *contextual alternates*. Selain itu, media pendukung perancangan adalah *type specimen book* dan *social media* guna memberikan informasi terkait perancangan ini; yang mana keseluruhan perancangan dapat diakses oleh publik secara bebas.

Kata kunci : Kata slang, Surabaya, Stereotipe negatif, Tipografi, *Sans Serif Display*, fitur *Contextual Alternates*, *type specimen book*



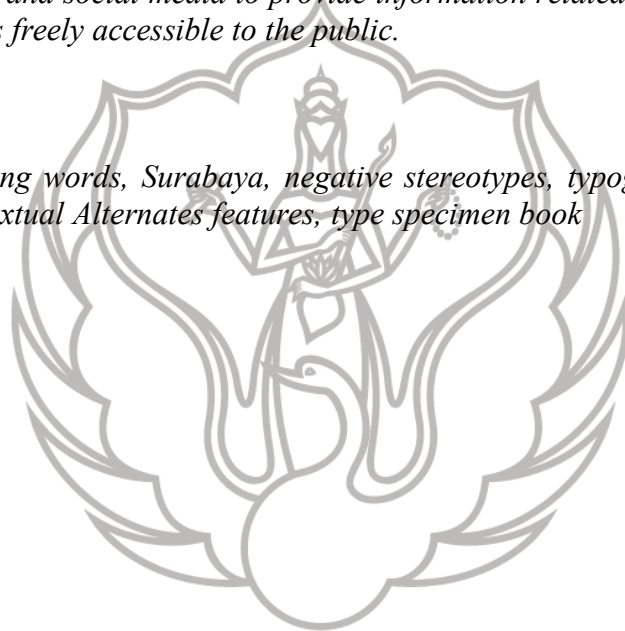
ABSTRACT

Slang words are almost related to society, especially people who have a vigorous local culture; like the people of Surabaya who are strongly attached to the word "jancok". However, these slang words have become a stereotype for the Suroboyoan community, such as being known to be rude, irritable, reckless, etc. Then this stereotype becomes common and applies to all people in Surabaya.

This design takes the topic from the slang word suroboyoan which aims to express the stereotype in the form of a typeface. Typography was chosen because it is close to slang words; often spoken and visualized in typography. This design approaches Tim Brown's design thinking methodology which is then supported by several studies/theories of linguistics and sounds/tones connected in the realm of typography.

This design produces the JancoOk Display typeface which consists of 21 sans serif fonts with variations in thickness and width, plus italics and contextual alternates features. In addition, the supporting media for the design are the type specimen book and social media to provide information related to this design; the entire design is freely accessible to the public.

Keywords: Slang words, Surabaya, negative stereotypes, typography, Sans Serif Display, Contextual Alternates features, type specimen book



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	iii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	iv
KATA PENGANTAR	v
UCAPAN TERIMAKASIH	vi
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	viii
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. LATAR BELAKANG	1
B. RUMUSAN MASALAH	5
C. TUJUAN PERANCANGAN	5
D. MANFAAT PERANCANGAN	5
E. BATASAN MASALAH	6
F. METODE PERANCANGAN	6
G. METODE ANALISIS DATA	7
H. SISTEMATIKA PERANCANGAN	9
BAB 2 TINJAUAN DAN ANALISIS	10
A. TINJAUAN TENTANG <i>DESIGN THINKING</i>	10
B. TINJAUAN TENTANG TIPOGRAFI	12
1. Pengertian Tipografi	12
2. Sejarah Singkat Tipografi.....	12
3. <i>Typeface</i> dan <i>Font</i>	13
4. Klasifikasi Huruf.....	14
5. Anatomi Huruf	19
6. <i>Type Family</i>	25
7. <i>Character Set</i>	27

8. Sistem Penamaan Huruf.....	28
9. Sistem Pengukuran dalam Tipografi	29
10. <i>Legibility</i> dan <i>Readability</i>	31
11. Huruf dalam Format Digital.....	33
12. Citra yang ditimbulkan oleh <i>Typeface</i>	36
C. TINJAUAN TENTANG KATA SLANG SURABAYA.....	39
1. Pengertian Kata Slang	39
2. Kata/Bahasa Slang di Indonesia.....	40
3. Kata/Bahasa Slang Surabaya.....	41
D. TINJAUAN HUBUNGAN TIPOGRAFI DENGAN KATA SLANG <i>SUROBOYOAN</i>.....	48
1. Suara yang Divisualkan	48
2. Hubungan antara Suara dengan Citra yang Ditampilkan oleh <i>Typeface</i>	50
3. Teori Semiotika dalam Tipografi.....	51
E. HUBUNGAN ANTAR TEORI DAN KAITANNYA DENGAN PERANCANGAN	57
F. ANALISIS DATA OBSERVASI.....	58
G. ANALISIS DATA KUESIONER	61
H. KESIMPULAN TINJAUAN, ANALISIS, DAN USULAN SOLUSI.....	62
BAB 3 KONSEP PERANCANGAN	66
A. KONSEP MEDIA	66
1. Tujuan Media	66
2. Strategi Media.....	66
B. KONSEP KREATIF.....	69
1. Tujuan Kreatif	69
2. Strategi Kreatif	69
C. PROGRAM KREATIF	71
1. Nama <i>Typeface</i>	71
2. <i>Type Family</i>	72

3. <i>Character Set</i>	72
4. Format Fonts.....	72
D. PENGGUNAAN <i>SOFTWARE</i> DALAM PERANCANGAN	73
1. Glyphs App	73
2. Adobe Illustrator CC.....	73
3. Adobe Photoshop CC.....	74
BAB 4 VISUALISASI	75
A. DATA VISUAL	75
1. Referensi Visual Huruf.....	75
2. Pengembangan Bentuk Huruf	82
3. Bentuk <i>Draft</i> Pengembangan Awal.....	83
B. PERANCANGAN UTAMA	85
1. Digitalisasi Karakter.....	85
2. Pengembangan Bentuk Huruf ke Variabel Berat (<i>Weight</i>)	87
3. Pengembangan Bentuk Huruf ke Variabel Lebar (<i>Width</i>)	89
4. Pengembangan Bentuk Huruf ke Italic.....	90
5. Penambahan fitur <i>Contextual Alternate</i> dan <i>Ligatures</i>	91
6. Pengaturan <i>Spacing</i> dan <i>Kerning</i>	94
7. <i>Font Proofing</i> dan <i>Exporting</i>	98
8. <i>Final Artwork</i>	119
C. PERANCANGAN MEDIA	147
1. Media Utama.....	147
2. Media Pendukung	162
BAB V PENUTUP	164
A. KESIMPULAN	164
B. SARAN	165
DAFTAR PUSTAKA	167
LAMPIRAN	171

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. <i>Metal type</i>	13
Gambar 2.2. Macam-macam huruf <i>serif</i>	14
Gambar 2.3. Macam-macam huruf <i>sans serif</i>	16
Gambar 2.4. Huruf <i>script</i> dan <i>cursive</i>	17
Gambar 2.5. Huruf-huruf berjenis <i>display/decorative</i>	17
Gambar 2.6. Anatomi huruf.....	23
Gambar 2.7. Huruf <i>style Roman</i> dan <i>Italic</i>	24
Gambar 2.8. Perbandingan variasi <i>type weight</i>	25
Gambar 2.9. Perbandingan variasi <i>type width</i>	25
Gambar 2.10. <i>Character set</i>	25
Gambar 2.11. Perbandingan variasi <i>type width</i>	27
Gambar 2.12. <i>Kerning</i> dan <i>tracking</i> pada huruf.....	29
Gambar 2.13. <i>Legibility</i> dan <i>Readability</i> pada huruf.....	30
Gambar 2.14. <i>Bezier Curve: PostScript Type</i>	32
Gambar 2.15. <i>Quadratic B-Spline: TrueType</i>	33
Gambar 2.16. Perbedaan alternatif dengan <i>ligature</i>	33
Gambar 2.17. Kepribadian <i>typeface</i> disesuaikan dengan konteks pesan yang ingin disampaikan.....	35
Gambar 2.18. Asosiasi huruf.....	37
Gambar 2.19. Tabel perbedaan kosakata Bahasa Jawa Dialek Surabaya dengan Bahasa Jawa Standar (Asli).....	40
Gambar 2.20. Simbol dan tanda notasi musik.....	47
Gambar 2.21. Hubungan variabel suara dengan visualisasi huruf.....	48
Gambar 2.22. Hubungan visual huruf sebagai suara dengan keadaan emosi.....	49
Gambar 2.23. Perbandingan huruf <i>slope</i> dengan huruf <i>regular</i>	51
Gambar 2.24. Perbandingan huruf <i>angular</i> dengan huruf <i>rounded</i>	52
Gambar 2.25. Perbandingan huruf <i>external connection (Lumios Maker Script)</i> dengan huruf <i>internal disconnection (ITC Bauhaus)</i>	52
Gambar 2.26. Perbandingan huruf <i>upwards (Bernhard)</i> dengan huruf <i>downwards (Poor Richard)</i>	53
Gambar 2.27. Huruf <i>irregular</i> pada <i>Labil Grotesk</i> dari Kometa Type	

Foundry.....	53
Gambar 2.28. Diagram hubungan tipografi dengan linguistik.....	54
Gambar 2.29. Tabel analisis hasil obseravsi.....	56
Gambar 3.1. Karakter visual huruf “ <i>jancok</i> ” secara semantik.....	66
Gambar 3.2. Konsep “ <i>jancok</i> ” secara semantik.....	67
Gambar 3.3. Penamaan <i>variable font</i> pada perancangan.....	68
Gambar 3.4. <i>Glyphs App</i> versi 3.0.4.....	69
Gambar 3.5. <i>Adobe Illustration CC 2020</i>	70
Gambar 3.6. <i>Adobe Photoshop CC 2020</i>	70
Gambar 4.1. Identitas visual <i>The Public Theater</i> karya Paula Scher & Pentagram.....	71
Gambar 4.2. <i>Upton</i> karya Letter Omega.....	72
Gambar 4.3. <i>Theodor</i> karya Rüdiger Type.....	72
Gambar 4.4. <i>Coign</i> karya Colophon Foundry.....	73
Gambar 4.5. <i>Labil Grotesk</i> karya Kometa Foundry.....	73
Gambar 4.6. Referensi grafiti pada tembok jalanan di Surabaya.....	74
Gambar 4.7. Referensi grafiti pada tembok jalanan di Surabaya.....	74
Gambar 4.8. Referensi <i>stencil mural</i> pada tembok jalanan di Surabaya.....	74
Gambar 4.9. Referensi mural pada tembok jalanan di Surabaya.....	74
Gambar 4.10. Referensi visual ‘ <i>jancok</i> ’ pada karya digital.....	74
Gambar 4.11. Contoh pengaplikasian visual huruf ‘ <i>jancok</i> ’.....	74
Gambar 4.12. <i>Lockdown: Type Book</i> karya Sciencewerk Studio.....	77
Gambar 4.13. <i>Altform specimen book</i> karya Cotype Foundry.....	77
Gambar 4.14. <i>Kuwasawa Design School: Curriculum Guideline</i> karya Therethere Design.....	77
Gambar 4.15. Eksplorasi bebas sketsa huruf <i>typeface</i> JancoOk	78
Gambar 4.16. <i>Draft</i> awal desain <i>typeface</i> JancoOk.....	79
Gambar 4.17. Eksplorasi <i>draft</i> awal desain <i>typeface</i> JancoOk hasil diskusi bersama Tegamitype.....	80
Gambar 4.18. <i>Draft</i> desain akhir yang digunakan untuk perancang.....	81
Gambar 4.19. Keseluruhan karakter desain huruf setelah proses digitalisasi.....	82
Gambar 4.20. Diagram letak master <i>regular</i> pada sistem penamaan.....	83

Gambar 4.21. Perbandingan ketebalan tiap <i>master</i>	84
Gambar 4.22. Varian ketebalan <i>typeface</i> JancoOk.....	85
Gambar 4.23. Perbandingan kelebaran tiap <i>master</i>	85
Gambar 4.24. Keseluruhan <i>variable font</i> dari <i>typeface</i> JancoOk.....	86
Gambar 4.25. Perbandingan sudut huruf <i>regular</i> dan <i>italic</i>	86
Gambar 4.26. Kata “ <i>JANCOK</i> ” dalam <i>italic</i> menciptakan kesan tidak rata pada <i>cap-line</i>	87
Gambar 4.27. <i>Glyphs</i> alternate pada huruf vokal.....	88
Gambar 4.28. <i>Sampling code</i> dan efek yang ditimbulkan pada <i>typeface</i>	88
Gambar 4.29. <i>Ligature</i> pada <i>typeface</i> JancoOk.....	89
Gambar 4.30. Proses <i>ligatures</i> dari <i>typeface</i> JancoOk.....	90
Gambar 4.31. LSB dan RSB pada <i>software Glyphs App</i>	90
Gambar 4.32. Pengaturan <i>spacing</i> ala Karen Cheng.....	91
Gambar 4.33. Pengaturan <i>spacing</i> setelah pengelompokan.....	92
Gambar 4.34. Perbandingan <i>spacing</i> antar <i>master weight</i>	92
Gambar 4.35. Perbandingan <i>spacing</i> antar <i>master width</i>	93
Gambar 4.36. Perbandingan sebelum dan sesudah <i>kerning</i>	93
Gambar 4.37. Daftar pasangan huruf dan karakter lain <i>kerning</i>	94
Gambar 4.38. – Gambar 4.58. <i>Black and white test</i> pada <i>Regular</i> dan <i>Italic</i>	95-105
Gambar 4.59. – Gambar 4.64. <i>Waterfall test</i> pada <i>Regular</i> dan <i>Italic</i>	105-108
Gambar 4.65. – Gambar 4.85. <i>Pangram test</i> pada <i>Regular</i> dan <i>Italic</i>	108-115
Gambar 4.86. – Gambar 4.169. <i>Final Artwork</i>	115-143
Gambar 4.170. Warna dan tekstur yang digunakan dalam bahasa desain <i>type specimen book</i>	144
Gambar 4.171. Halaman <i>cover</i> depan <i>type specimen book</i>	144
Gambar 4.172. Halaman 0 & 1 <i>type specimen book</i>	145
Gambar 4.173. Halaman 2 & 3 <i>type specimen book</i>	145
Gambar 4.174. Halaman 4 & 5 <i>type specimen book</i>	146
Gambar 4.175. Halaman 6 & 7 <i>type specimen book</i>	146
Gambar 4.176. Halaman 8 & 9 <i>type specimen book</i>	147
Gambar 4.177. Halaman 10 & 11 <i>type specimen book</i>	147

Gambar 4.178. Halaman 12 & 13 <i>type specimen book</i>	148
Gambar 4.179. Halaman 14 & 15 <i>type specimen book</i>	148
Gambar 4.180. Halaman 16 & 17 <i>type specimen book</i>	149
Gambar 4.181. Halaman 18 & 19 <i>type specimen book</i>	149
Gambar 4.182. Halaman 20 & 21 <i>type specimen book</i>	150
Gambar 4.183. Halaman 22 & 23 <i>type specimen book</i>	150
Gambar 4.184. Halaman 24 & 25 <i>type specimen book</i>	151
Gambar 4.185. Halaman 26 & 27 <i>type specimen book</i>	151
Gambar 4.186. Halaman 28 & 29 <i>type specimen book</i>	152
Gambar 4.187. Halaman 30 & 31 <i>type specimen book</i>	152
Gambar 4.188. Halaman 32 & 33 <i>type specimen book</i>	153
Gambar 4.189. Halaman 34 & 35 <i>type specimen book</i>	153
Gambar 4.190. Halaman 36 & 37 <i>type specimen book</i>	154
Gambar 4.191. Halaman 38 & 39 <i>type specimen book</i>	154
Gambar 4.192. Halaman 40 & 41 <i>type specimen book</i>	155
Gambar 4.193. Halaman 42 & 43 <i>type specimen book</i>	155
Gambar 4.194. Halaman 44 & 45 <i>type specimen book</i>	156
Gambar 4.195. Halaman 46 & 47 <i>type specimen book</i>	156
Gambar 4.196. Halaman 48 & 49 <i>type specimen book</i>	157
Gambar 4.197. Halaman <i>cover</i> belakang <i>type specimen book</i>	157
Gambar 4.198. Tiga panel bergambar dari GIF JancoOk.....	158
Gambar 4.199. Beberaoa <i>scene frame</i> dari video promosional.....	159

BAB 1

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Surabaya merupakan kota metropolitan yang memiliki sejarah panjang dalam perjalanannya bersama nusantara, dari sebelum dan setelah menjadi Republik Indonesia. Maka tidak berlebihan apabila Surabaya menjadi salah satu kota yang memiliki pengaruh besar bagi Indonesia. Salah satu contoh sejarah adalah peristiwa 10 November 1945. Pada peristiwa tersebut, pemimpin pasukan dari Surabaya, Sutomo (akrab dipanggil Bung Tomo), mengobarkan semangat pantang menyerah kepada masyarakat Surabaya untuk terus melawan pasukan sekutu. Karena hal ini masyarakat Surabaya dikenal berani dan punya semangat juang untuk terus berusaha melawan sekutu. Pada akhirnya peristiwa ini dikenang sebagai Hari Pahlawan Nasional.

Semangat ini akhirnya melekat dan turun-menurun ke dalam generasi selanjutnya, seperti semangat pantang menyerah para pahlawan era Bung Tomo diturunkan dan ditunjukkan dalam dunia olahraga sepak bola. Persebaya, klub sepak bola kebanggaan Surabaya, memiliki barisan suporter yang disebut sebagai *Bonek*. Bonek sendiri adalah kependekan dari *Bondho Nekat* yang memiliki arti “modal tekad yang kuat” (JawaPos.com, 2017). Berkat sepak bola yang berkembang pesat di era 1980-an membuat semangat Bonek ini menyebar dan semakin dikenal luas oleh masyarakat publik Indonesia.

Menyebarnya semangat Bonek ini juga menyebabkan budaya Surabaya lainnya juga ikut terekspos, salah satunya mengenai perilaku dan diksi bahasa. Masyarakat Surabaya masa kini (modern) dikenal sebagai pemberani namun cenderung keras dan kasar dalam bertutur kata. Surabaya dikenal penggunaan bahasa Jawa yang paling kasar dari daerah Jawa lainnya. Klaim tersebut susah dibantah apalagi jika sudah mengenal istilah kata “*jancok*”. Untuk memastikan klaim tersebut, perancang melakukan survey singkat mengenai pengenalan seputar bahasa/kata slang *suroboyoan*

dan *stereotype*. Hasil dari 143 responden dari berbagai daerah (terbanyak 43 orang berdomisili di Surabaya) menunjukkan bahwa sebesar 59,4% merasa bahwa bahasa/kata slang *suroboyoan* bernada kasar dan dari 59,4% tersebut sebanyak 72,7% merasa bahwa bahasa/kata slang tersebut kasar namun wajar dan sangat lumrah. Selain kata “*jancok*”, masih banyak diksi lain yang khas *suroboyoan* yang akhirnya menjadi sebuah *slang word* atau kata slang.

Slang merupakan bahasa yang sifatnya informal dan biasa digunakan dalam situasi tidak resmi/baku dan bukan merupakan standar dialek dalam bahasa formal (Cambridge Dictionary, n.d.). Slang juga merupakan bentuk ekspresif yang lekat pada suatu komunitas sehingga terkadang sifatnya eksklusif (Dumas & Lighter, 1978). Maka kata-kata seperti “*jancok, jancik, gateli, gappleki*”, dll. termasuk kata slang, yang di sini berarti dimiliki oleh masyarakat Surabaya sebagai komunitas. Pemaknaannya juga secara eksklusif hanya dimengerti, walaupun tidak sepenuhnya, oleh masyarakat Surabaya sebagai pemilik kata slang tersebut. Walaupun demikian, sudah banyak masyarakat luas tahu bahwa kata-kata tersebut cukup kasar apabila digunakan. Hal ini karena kata slang tersebut lebih sering digunakan dalam keadaan seseorang emosi tinggi. Pada akhirnya, kata slang menjadi terekspos dan menciptakan *stereotype* bagi masyarakat Surabaya. *Stereotype* (atau stereotipe) adalah penilaian seseorang/kelompok terhadap seorang/kelompok tertentu berdasarkan persepsi umum yang berlaku mengenai seorang/kelompok tersebut (Robbins & Judge, 2011).

Stereotipe pada kata slang *suroboyoan* merupakan topik yang diangkat perancang karena kedekatan subjektif; yakni merupakan asal-usul perancang. Perancang menilai bahwa stereotipe ini cukup melekat pada benak masyarakat di luar Surabaya (setelah meninjau kembali kehidupan perancang selama kurang lebih 7 tahun di luar Kota Surabaya). Stereotipe ini, bagi perancang, memiliki dampak yang beragam. Namun, dampak yang dirasakan perancang mayoritas cenderung negatif karena stereotipe ini menciptakan proses generalisasi sifat seseorang yang melekat pada identitas “*jancok*”.

Seiring berkembangnya zaman, ada upaya yang dilakukan masyarakat Surabaya sendiri untuk menjadikan stereotipe ini bagian dari budaya masyarakat Surabaya yang patut dibanggakan. Kebanggaan ini didasari karena keunikan yang hanya dimiliki dan dirasakan oleh masyarakat Surabaya sendiri. Seperti halnya contoh penggunaan kata slang “*jancok*” yang terkadang menjadi bahasa pemererat/pertemanan yang hanya terjadi di Surabaya. Salah satu contoh dari upaya tersebut adalah *Mendoan*. *Mendoan* merupakan salah satu media *podcast* yang terbentuk sejak tahun 2019 yang menceritakan sekaligus memperkenalkan budaya Surabaya, termasuk stereotipe dan kata slang di dalamnya, ke dalam bentuk komedi (Mendoan, 2019). Kekhasan dari *podcast* mereka adalah penggunaan bahasa *suroboyoan* yang sebenarnya tidak banyak dipakai oleh pendengar umum, terlebih mereka tayang dalam media audio global *Spotify*. Namun dalam salah satu episode yang tayang, mereka mengaku tidak peduli akan hal itu. Justru mereka ingin mengenalkan dialek *suroboyan* kepada pendengar khalayak. Berkat mereka akhirnya timbul reaksi positif dari masyarakat daerah lainnya. Hal ini dibuktikan dari daftar *podcast chart* dari *Spotify* bahwa *Podcast Mendoan* menduduki peringkat 11 dari 20 *podcast* teratas Indonesia (per tanggal riset 21 Oktober 2021). Reaksi positif tersebut menggerakkan masyarakat Surabaya untuk semakin bangga dengan stereotipe mereka sebagai suatu hal yang unik dan khas.

Hal ini menyadarkan perancang bahwa suatu stereotipe bisa menjadi sebuah karya dalam bentuk media yang luas. Tema *typography* menjadi pilihan perancang dalam Tugas Akhir ini karena *typography* dekat dengan kata slang. Kata “*jancok*”, selain diucapkan, seringkali pula diekspresikan dalam bentuk visual *typography*. Tidak menampik pula bahwa karya berbentuk *customization typeface* juga sedang marak-maraknya pada beberapa tahun belakangan. Maka, perancangan topik *typography* ini akan berfokus pada membuat desain *typeface*. Budaya yang melekat dan kata slang yang muncul dalam masyarakat menjadi gagasan utama dalam perancangan *typeface*. Maka perancangan ini bertujuan untuk memberikan

sudut pandang yang berbeda bahwa sebuah stereotipe (melalui *slang word*) dapat direspon secara positif melalui karya desain.

Perancang perlu memahami perspektif di luar perancang, yakni masyarakat lain melihat/mendengar/mengenal kata slang *suroboyoan*. Maka diperlukan survei singkat mengenai perancangan ini untuk lebih obyektif. Perancang melakukan survei singkat tentang perancangan ini dengan memberikan kuesioner pertanyaan pilihan ganda dengan topik pengenalan seputar bahasa/kata slang *suroboyoan* dan *stereotype* dan apakah menarik topik ini diangkat dalam Tugas Akhir (lampiran ada di bagian Bab 2). Sebanyak 142 responden dari berbagai daerah (terbanyak 29,5% orang berdomisili di Surabaya) sebesar 83,8% mengetahui dan/atau mengenal kata slang *suroboyoan* dan sebanyak 80,3% merespon bahwa topik ini menarik untuk diangkat, sisanya menarik bagi mereka namun biasa saja. Lalu dari data sebesar 89,4% merespon bahwa topik ini mampu memberikan pandangan berbeda/baru bagi bahasa/kata slang *suroboyoan*, sisanya mengatakan tidak. Maka perancangan ini menarik bagi publik untuk diangkat dan menjadi sebuah karya perancangan.

Pada perancangan ini menggunakan metodologi kualitatif yang didapat melalui observasi dan analisis dokumen mengenai kaitannya Surabaya dengan kata slangnya, serta sumber-sumber lainnya yang dapat menunjang teori perancangan. Hasil observasi tersebut dianalisis menggunakan *Kipling's Method*, menggunakan 6 pertanyaan dasar: *what, why, who, when, where, dan how*. Teori yang digunakan terdapat dua macam, yakni teori utama dan teori penunjang. Teori utama yang digunakan adalah teori *design thinking* dari Tim Brown sebagai dasar metode perancangan dan teori utama lain seperti tinjauan literasi *typography* dan linguistik (kaitanya dengan bahasa/kata slang). Teori utama ini didukung dengan teori penunjang yang berkaitan dengan teori utama. Hasil dari perancangan adalah *display typeface* yang terbuka untuk publik (*open source*) yang diaplikasikan ke dalam bentuk media buku *type specimen*.

Tujuan perancangan ini adalah merancang *typeface* dari kata slang *suroboyoan* yang mampu mengekspresikan karakter dari kata slang

suroboyoan itu sendiri. Karya perancangan ini menawarkan kebaruan (noveltis) yakni tema dari perancangan: kata slang *suroboyoan*, yang merupakan tema *intangible* untuk membuat sebuah *typeface*. *Intangible* berarti tidak dapat diraba (*not having physical presence*). *Intangible* di sini adalah bagaimana membuat *typeface* yang mengekspresikan bentuk abstrak (kata slang) karena tidak ada bentuk fisik, yang mana jarang diangkat menjadi sebuah perancangan. Adapun beberapa kebaruan lain yang ditawarkan adalah penggunaan teori linguistik dan suara untuk memperkuat kajian rancangan. Harapan dari perancangan ini nantinya mampu memberikan sumbangan bagi perkembangan ilmu Desain Komunikasi Visual; dengan menghasilkan karya desain *typeface* yang mampu merepresentasikan sebuah bentuk budaya lain dari Surabaya melalui kata slang. Dengan demikian dapat memberikan manfaat bagi siapapun yang akan menggunakan karya *typeface* ini sebagai alat komunikasi visual.

B. RUMUSAN MASALAH

Bagaimana merancang *typeface* dari kata slang *suroboyoan* yang mampu mengekspresikan karakter dari kata slang itu sendiri?

C. TUJUAN PERANCANGAN

Tujuan dari perancangan ini adalah merancang *typeface* dari kata slang *suroboyoan* yang mampu mengekspresikan karakter dari kata slang *suroboyoan* itu sendiri.

D. MANFAAT PERANCANGAN

Manfaat dari perancangan ini adalah:

1. Manfaat Teoretis

Perancangan ini yakni memberikan pandangan baru secara teoretis mengenai *stereotype* untuk tidak dipandang sebagai hal yang negatif, terlebih dari kata slang *suroboyoan*, seperti “*jancok*”, melainkan sebagai suatu keunikan budaya lokal yang patut dibanggakan dan diapresiasi.

2. Manfaat Praktis

a. Untuk media publik

Perancangan *typeface* ini diharapkan dapat menarik perhatian berbagai media publik, seperti media sosial atau media massa konvensional sehingga dapat menyebar luas dan menumbuhkan apresiasi dari masyarakat umum; baik dari masyarakat Surabaya sendiri atau daerah/kalangan lain.

b. Untuk lembaga pendidikan

Dengan dibuatnya perancangan ini bisa menjadi referensi karya visual dan pustaka dalam proses pendidikan, terutama dalam mengangkat budaya lokal.

c. Untuk komunitas/asosiasi

Perancangan ini diharapkan menjadi inspirasi dalam perancangan karya desain komunikasi visual bagi para desainer dalam mengangkat potensi budaya lokal, terutama dalam bentuk tipografi.

d. Untuk pemerintah

Diharapkan perancangan ini mampu menginspirasi pemerintah untuk melihat potensi keunikan daerah-daerah lokal di Indonesia dan mendukung potensi tersebut ke arah yang lebih kritis dan kreatif, terutama dalam ranah sektor desain komunikasi visual.

e. Untuk industri kreatif

Dengan adanya perancangan ini dapat menginspirasi para pelaku industri kreatif untuk melihat lebih dalam mengenai pentingnya tipografi bagi industri kreatif, sehingga dapat memberikan apresiasi lebih pada bidang tipografi bagi kebutuhan industri.

E. BATASAN MASALAH

Perancangan ini menitikberatkan pada kata slang *suroboyoan* yang dekat dengan *bondho nekat* dan dialeknya seperti “*jancok, jancik, gatheli*”, dst. Adapun dalam perancangan *typeface*, penggunaan jenis tipografinya

yaitu *display typeface*. Karakter yang digunakan adalah aksara Latin *uppercase, lowercase, numeral, dan punctuation*. Adapun perancangan ini menghasilkan karya desain *font* yang diimplementasikan dalam *type specimen book* sebagai salah satu mediana.

F. METODE PERANCANGAN

Metode perancangan menggunakan pendekatan *design thinking* Tim Brown, yakni 5 tahapan perancangan: *emphatize, define, ideate, prototype, dan testing*. Sebelum masuk ke metode perancangan, perancang memerlukan data guna dianalisis.

1. Data Primer

Metode pengumpulan data utama/primer dilakukan dengan pendekatan data kualitatif. Data kualitatif didapatkan dengan mengumpulkan data observasi, baik visual atau audio. Data seputar kata slang masyarakat Surabaya. Data ini didapatkan melalui observasi dan analisis dokumen mengenai Surabaya; seperti sejarah dan budaya yang mempengaruhi kata slang *suroboyoan* tersebut.

2. Data Sekunder

Data pendukung/sekunder dilakukan dengan cara mencari kajian literatur, buku, jurnal perancangan, maupun media data dan informasi yang mendukung perancangan ini.

G. METODE IDENTIFIKASI DATA

1. Metode 5W + 1H

Metode yang digunakan dalam perancangan ini adalah *What, Why, Who, Where, When, dan How*. Metode ini dipopulerkan oleh Rudyard Kipling, novelis asal Inggris melalui cerpennya tahun 1902 yang berjudul *Elephant's Child*. Metode ini dikenal sebagai *Kipling Method*. Dalam penggunaannya, metode ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

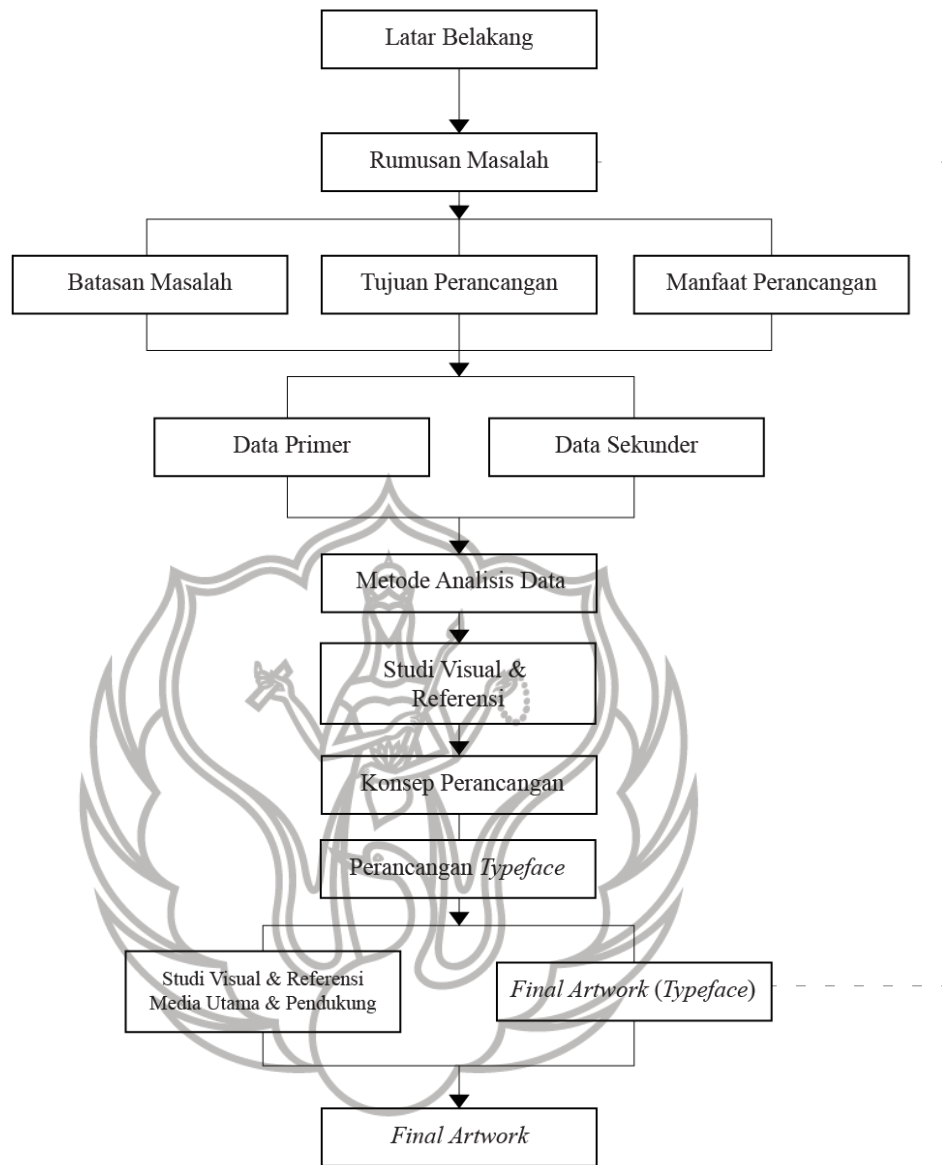
- *What* / Apa yang terjadi pada kata slang *suroboyoan* masyarakat Surabaya? Apa masalahnya? Apa reaksinya? Apakah terdapat kaitannya dengan *stereotype* masyarakat Surabaya?

- *Why* / Mengapa kata slang tersebut bisa terbentuk? Mengapa perancangan ini relevan dengan masalah yang terjadi?
- *Who* / Siapa yang membuat kata slang tersebut? Siapa saja yang terlibat? Siapa yang membuat kata slang tersebut populer?
- *Where* / Di mana kata slang *suroboyan* tersebut berkembang?
- *When* / Kapan kata slang *suroboyan* tersebut muncul? Kapan hal ini menjadi relevan di masyarakat?
- *How* / Bagaimana kata slang tersebut bisa ada dalam masyarakat? Bagaimana perancangan ini merespon dengan fenomena ini? Bagaimana solusi kreatifnya?

2. Metode *Designing Type*

Metode lain yang digunakan dikhususkan pada bagian perancangan bentuk *typeface* di bagian Konsep Perancangan dan Visualisasi Rancangan. Metode yang dipakai menggunakan buku *Designing Type* karya Karen Cheng (2020) yang memuat panduan membuat *typeface* dan berbagai karakter yang dipenuhi seperti *punctuation*, *symbol*, hingga sistem *kerning*, *tracking*, dsb. Data juga diolah menggunakan perangkat *software* grafis khusus pembuatan *typeface* yakni *Glyphs App* dan beberapa aplikasi grafis seperti *Adobe Photoshop* dan *Adobe Illustration*.

H. SISTEMATIKA PERANCANGAN



Gambar 1.1. Sistematika Perancangan
(Sumber: Dokumentasi Eugenius Krisna, 2022)