

**PERANCANGAN *TYPEFACE*
BERCITRA BUDAYA INDONESIA**

**TUGAS AKHIR
KARYA DESAIN**



Oleh:

Prima Ditya Laksana

(051 1473 024)

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

JURUSAN DESAIN

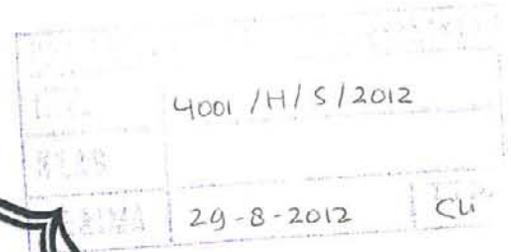
FAKULTAS SENI RUPA

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2012

**PERANCANGAN *TYPEFACE*
BERCITRA BUDAYA INDONESIA**

**TUGAS AKHIR
KARYA DESAIN**



Oleh:

Prima Ditya Laksana
(051 1473 024)



**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2012**

Tugas Akhir Penciptaan berjudul:

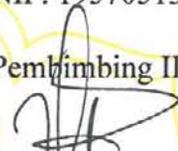
PERANCANGAN TYPEFACE BERCITRA BUDAYA INDONESIA, diajukan oleh Prima Ditya Laksana, NIM 051 1473 024, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 14 Agustus 2012 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I / Anggota


Drs. Lasiman, M.Sn.

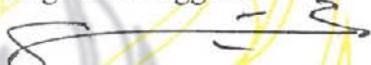
NIP. 19570513 198803 1 001

Pembimbing II / Anggota


Fx. Widiatmoko, M.Sn.

NIP. 19750710 200501 1 001

Cognate / Anggota


Drs. I.T. Sumbo Tinarbuko, M.Sn.

NIP. 19660404 199203 1 001

Kaprodi DKV / Anggota


Drs. Hartono Karnadi, M.Sn.

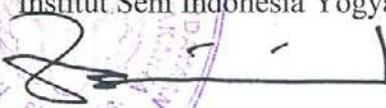
NIP. 19650209 199512 1 003

Ketua Jurusan / Anggota


Drs. Lasiman, M.Sn.

NIP. 19570513 198803 1 001

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Dr. Suastiwi, M.Dcs.

NIP. 19590802 198803 2 002



KATA PENGANTAR

Ucapan terima kasih dipersembahkan kepada Tuhan Yang Maha Desainer atas segala limpahan rahmat, petunjuk, dan nikmat yang tak terperikan, Nabi Muhammad SAW dengan segenap mukjizatnya, kedua orang tuaku yang membesarkanku dengan kasih sayangnya, serta mas dan mbak atas sponsorshipnya.

Terima kasih banyak kepada Bpk. Drs. Lasiman, M.Sn. selaku dosen pembimbing I dan Bpk Fx Widyatmoko, M.Sn. selaku dosen pembimbing II, segenap bapak dan ibu dosen Diskom ISI Jogja yang paling yahud sedunia, serta keluarga besar Fakultas Seni Rupa ISI Jogja.

Terima kasih gerilyawan dan gerilyawati : Alip, Ilma, Nara, Adit, Endraw, Gilang, Freddy, Hanes, Bramantya, Wisnu, Evan, Sukro, Ican, Bara, Dini, Woro, Adi, Agung, Supri, Regol, Tito, Dimas, Hasbi, Sony, Parjana, Deva, Daniel, Izan, Iqbal, Wahyu, Doni, Budi, Latief, Uni, Icha, Tegar. Teman-teman otakkanan03, origami04, asimetri06, sapoelidi07, langitbiru08, dst., Miami Tour and Travel, Lepas Kendali labs, Rumah Dara, Mas Kingkong studio.

Terima kasih untuk mereka yang senantiasa mendukung: Kharisma Creativani atas kerja keras kulturnya, Rato 'Bregos' Tanggela atas pengabdianya, Abe atas donor listriknya, Ipung Kenthir atas petuah bijak dan pencerahannya, Didik Pratikno atas bantuan editnya, keluarga kontrakan: Tito(ex), Puguh (ex), Nara, Adit, Usmanto The Carpenter untuk pigura dan display fontnya, Uuk atas bimbingan konselingnya, mas Warto atas produksi merchandisenya, Mak Siti selaku seksi konsumsi, Jati atas info kayu, Wisnu India, para pasukan display Rato, Abe, Rembran, Tari, Wiko, Gin2, Budi Bubee.

Original Soundtrack TA: *White Shoes and The Couples Company-*Ye Good Ol'Days* dan *Kisah dari Selatan Jakarta*, The Smiths-*There's a Light That Never Goes Out*, NAIF-*Johan & Enny*, SORE-*Mata Berdebu*, Zeke Khaseli-*Don't Worry Darling*, John Legend-*Save room*, Bangkutaman-*Ode Buat Kota*, Zee Avi-*Anchor*, Leonardo Ringgo-*Insecure*, Oasis-*Don't Look Back in Anger*, Radiohead-*Fake Plastic Tress*, Ramondo Gasparo feat. Mian Tiara & Mian Meuthia-*Kucinta Indonesia*, Ismail Marzuki-*Indonesia Pusaka**

ABSTRAK

Prima Ditya Laksana
Perancangan *Typeface* Bercitra Budaya Indonesia

Ribuan pulau, ratusan suku dan etnis membuat Negara dengan lambang garuda ini disebut-sebut sebagai negara kaya akan kebudayaan. Beragam kebudayaan muncul, tumbuh dan berkembang di Indonesia. Wayang, warisan budaya yang kaya akan nilai luhur dan pelajaran ini menjadi salah satu wujud kebudayaan Indonesia yang masih bertahan dan lestari di tengah arus budaya barat yang masuk ke Indonesia. Perancangan ini menggunakan metode pengumpulan data melalui studi literatur dari buku, media cetak dan elektronik, menggunakan kuesioner dengan sampling dari berbagai latar belakang responden dan metodologi analisis data menggunakan 5W+H (what, why, who, when, where, how). Cerita, bentuk, motif, konfigurasi, semuanya mengandung makna dan tidak jarang menyimbolkan suatu hal tertentu menjadikan wayang dipilih sebagai salah satu elemen guna perancangan *typeface* atau pembuatan jenis huruf baru. Bentuk ikonik dari sumping dan kaki wayang dipilih karena memiliki kesamaan bentuk anatomi dengan huruf latin. Proses pembuatan huruf sendiri dimulai dengan membuat bentuk dasar 'B', 'O', 'Z' dengan line yang sudah diatur ketebalannya sedemikian rupa kemudian menambahkan dekorasinya ke dalam bentuk huruf mentah yang sebelumnya dirancang, kemudian dekorasi diatur dengan pengkodean /coding. Penggunaan coding dimaksudkan sebagai kontrol estetis agar huruf tidak semata-mata bagus secara bentuk, namun agar lebih teratur, sehingga nantinya lebih memudahkan dalam mengatur kerning huruf. Melestarikan bukan melulu soal memakai, membeli, dan mempelajari. Menciptakan atau menginovasi juga menjadi salah satu upaya pelestarian. Upaya melestarikan budaya dengan menciptakan *typeface* ini merupakan salah satu bentuk usaha untuk melahirkan tren-tren baru bercita rasa lokal yang mempengaruhi perkembangan budaya nusantara di masa mendatang.

Kata Kunci : Indonesia, *typeface*, wayang, kebudayaan

DAFTAR ISI

| | |
|------------------------------------|-----|
| HALAMAN JUDUL | I |
| HALAMAN PENGESAHAN | II |
| KATA PENGANTAR..... | III |
| ABSTRAK | IV |
| DAFTAR ISI..... | V |
| DAFTAR GAMBAR..... | X |
| DAFTAR TABEL | XII |
| BAB I : PENDAHULUAN | |
| A. Latar Belakang Perancangan..... | 1 |
| B. Rumusan Masalah..... | 7 |
| C. Tujuan Perancangan..... | 7 |
| D. Batas Lingkup Perancangan..... | 8 |
| E. Manfaat Perancangan..... | 8 |
| F. Metode Perancangan | 8 |
| G. Sistematika Perancangan..... | 9 |
| H. Skematika Perancangan..... | 11 |

BAB II : IDENTIFIKASI DAN ANALISIS

A. Identifikasi

| | |
|--|----|
| 1. Tinjauan Tentang Tipografi..... | 12 |
| a. Sejarah Awal Perkembangan Huruf..... | 13 |
| 1) Sejarah Perkembangan Huruf Modern..... | 23 |
| 2) Era Revolusi Industri..... | 28 |
| 3) Era Modernisme, 1910..... | 31 |
| 4) Era Tahun 1950..... | 33 |
| 5) Era Tahun 1960..... | 33 |
| 6) Era Tahun 1970..... | 34 |
| b. Sejarah Perkembangan Huruf Digital..... | 34 |
| c. Font/ <i>Typeface</i> (Huruf Digital)..... | 36 |
| d. Analisis Bentuk Huruf..... | 36 |
| e. Anatomi Huruf..... | 37 |
| f. Sistem Pengukuran dalam Tipografi..... | 45 |
| g. Keluarga Huruf..... | 49 |
| h. Klasifikasi Huruf..... | 54 |
| i. Paragraf..... | 55 |
| j. Teknologi Font..... | 55 |
| k. Rendering Huruf..... | 59 |
| 2. Tinjauan tentang Kebudayaan..... | 63 |
| a. Tinjauan tentang Identitas Kebudayaan Nasional..... | 65 |

| | |
|---|----|
| b. Budaya Indonesia di Mata Internasional | 67 |
| 3. Tinjauan Tentang Wayang Kulit | 68 |
| a. Pengertian Wayang | 68 |
| b. Sejarah Wayang | 69 |
| c. Fungsi Wayang | 77 |
| d. Jenis-Jenis Wayang Kulit | 78 |
| 1) Wayan Purwa | 78 |
| 2) Wayang Madya | 81 |
| 3) Wayang Gedog | 83 |
| 4) Wayang Dupara | 84 |
| 5) Wayang Wahyu | 85 |
| 6) Wayang Suluh | 85 |
| 7) Wayang Kancil | 86 |
| 8) Wayang Calonarang | 86 |
| 9) Wayang Kancil | 86 |
| 10) Wayang Ajen | 86 |
| 11) Wayang Sasak | 87 |
| 12) Wayang Sadat | 88 |
| e. Jenis-Jenis Wayang Kulit Menurut Asal Daerah atau Suku | 89 |
| f. Makna Simbolik pada Tokoh Boneka Wayang | 89 |
| B. Analisis Data Kuesioner | 90 |
| C. Isu Kontemporer Tentang Tipografi dan Identitas Budaya | 93 |

BAB III : KONSEP PERANCANGAN

| | |
|--|-----|
| A. Konsep Perancangan <i>typeface</i> | 95 |
| a. Analisis 5W+1H..... | 96 |
| b. Konsep Perancangan..... | 98 |
| c. Metode Perancangan | 100 |
| 1. Inspirasi..... | 100 |
| 2. Identifikasi | 100 |
| 3. Konseptualisasi..... | 100 |
| 4. Eksplorasi..... | 101 |
| a.) Penjaringan ide..... | 101 |
| b.) Penyempurnaan Bentuk <i>Typeface</i> | 102 |
| c.) Scanning dan Tracing..... | 102 |
| d. Definisi atau Dummy..... | 102 |
| e. Komunikasi..... | 102 |
| f. Produksi..... | 103 |
| B. Biaya..... | 105 |

BAB IV : VISUALISASI

| | |
|--|-----|
| A. Mind Mapping | 109 |
| B. Studi Iconic | 110 |
| a. Eksplorasi Bagian Wayang Kulit..... | 111 |
| b. Aplikasi Konfigurasi Wayang Kulit terhadap Huruf..... | 114 |

| | |
|---|------------|
| C.Sudi Iconic ‘Sumping’ dan ‘Sikil’ | 117 |
| D.Pola Bentuk Dasar Huruf | 118 |
| E.Bentuk Dasar Huruf | 119 |
| F.Sketsa Pengembangan..... | 120 |
| G.Final Desain | 128 |
| 1.Nusantara Type Reguler | 128 |
| 2.Nusantara Type Bold | 129 |
| 3.Nusantara Type Italic..... | 130 |
| 4.Nusantara Type Bold Italic..... | 131 |
| H.Anatomi Huruf..... | 133 |
| I.Waterfall Test | 134 |
| J.Media Aplikasi..... | 135 |
| | |
| BAB V : KESIMPULAN | |
| A.Kesimpulan | 143 |
| B.Saran | 144 |
| | |
| DAFTAR PUSTAKA | 145 |
| | |
| LAMPIRAN | |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|----|
| Gambar 1. Cuneiform Tablet | 13 |
| Gambar 2. Hieroglyphs | 14 |
| Gambar 3. Huruf Cina | 15 |
| Gambar 4. Huruf Phoenician | 16 |
| Gambar 5. Huruf Yunani (Greek) | 18 |
| Gambar 6. Huruf Cyrillic | 19 |
| Gambar 7. Huruf Hebrew | 20 |
| Gambar 8. Huruf Arabic | 21 |
| Gambar 9. Huruf Hangul | 22 |
| Gambar 10. Huruf Blackletter | 25 |
| Gambar 11. Huruf Bembo | 25 |
| Gambar 12. Huruf Garamond | 26 |
| Gambar 13. Huruf Janson | 26 |
| Gambar 14. Huruf Caslon | 26 |
| Gambar 15. Huruf Baskerville | 26 |
| Gambar 16. Litografi | 29 |
| Gambar 17. Huruf Bodoni | 29 |
| Gambar 18. Huruf Egyptian, | 30 |
| Gambar 19. Huruf Akzidenz Grotesk | 30 |
| Gambar 20. Huruf Akzidenz Grotesk | 30 |
| Gambar 21. Huruf Copperplate Gothic | 31 |

| | |
|---|----|
| Gambar 22. Huruf Old Style | 31 |
| Gambar 23. Huruf Bauhaus | 32 |
| Gambar 24. Figure dan Ground huruf | 37 |
| Gambar 25. Anatomi Huruf | 37 |
| Gambar 26. Detail Anatomi Huruf | 39 |
| Gambar 27. Detail Anatomi Huruf | 40 |
| Gambar 28. jenis stroke pada huruf | 44 |
| Gambar 29. empat kelompok besar huruf berdasarkan garis | 44 |
| Gambar 30. kelompok huruf menurut Gestalt | 45 |
| Gambar 31. potongan huruf block metal | 47 |
| Gambar 32. x-Height | 47 |
| Gambar 33. Em, En, M/3, M/4 | 48 |
| Gambar 34. sistem kerning dalam unit..... | 48 |
| Gambar 35. Leading | 49 |
| Gambar 36. Ligatures | 52 |
| Gambar 37. Modern Figures..... | 52 |
| Gambar 38. Old Style Figures | 52 |
| Gambar 39. Foreign Accents | 53 |
| Gambar 40. Small Caps | 53 |
| Gambar 41. Fractions/angka-angka pecahan | 53 |
| Gambar 42. Punctuation Marks / tanda baca | 53 |
| Gambar 43. Antialiasing | 62 |

| | |
|---|----|
| Gambar 44. Wayang purwa | 79 |
| Gambar 45. Wayang madya | 81 |
| Gambar 46. Punakawan dalam wayang Gedhog | 83 |
| Gambar 47. Beberapa produk kerajinan dari Batik | 92 |

DAFTAR TABEL

| | |
|---|-----|
| Tabel 1. Daftar Artefak Budaya Indonesia | 3 |
| Tabel 2. perbandingan berat huruf dengan stroke | 50 |
| Tabel 3. perbandingan proporsi huruf | 51 |
| Tabel 4. Hasil kuesioner | 91 |
| Tabel 5. tabel biaya media pendukung | 105 |
| Tabel 6. tabel biaya media utama | 106 |
| Tabel 7. tabel biaya merchandise | 107 |

BAB I

Pendahuluan



A. Latar Belakang Perancangan

Indonesia sebagai negara kepulauan memiliki wilayah yang luas, terbentang dari Aceh sampai ke Papua. Ada 17.000 lebih pulau yang tersebar di seluruh kedaulatan Republik Indonesia, yang terdiri atas 8.651 pulau yang bernama dan 8.853 pulau yang belum bernama.¹ Di samping kekayaan alam dengan keanekaragaman flora dan fauna, Indonesia dikenal dengan keberagaman budayanya. Di Indonesia terdapat puluhan etnis yang memiliki budaya masing-masing. Misalnya, di Pulau Sumatra: Aceh, Batak, Minang, Melayu (Deli, Riau, Jambi, Palembang, Bengkulu, dan sebagainya), Lampung; di Pulau Jawa: Sunda, Badui (masyarakat tradisional yang mengisolasi diri dari dunia luar di Provinsi Banten), Jawa, dan Madura; Bali; Nusa Tenggara Barat dan Nusa Tenggara Timur: Sasak, Mangarai, Sumbawa, Flores, dan sebagainya; Kalimantan: Dayak, Melayu, Banjar dan sebagainya; Sulawesi: Bugis, Makassar, Toraja, Gorontalo, Minahasa, Manado, dan sebagainya.; Maluku: Ambon, Ternate, dan sebagainya; Papua: Dani, Asmat, dan sebagainya)²

Indonesia tersusun dari jumlah 470 suku bangsa, 19 daerah hukum adat.³ Jika ditinjau dari segi bahasa, ada sekitar 726 bahasa daerah yang tersebar di seluruh nusantara. Mulai dari penutur yang hanya berjumlah belasan orang, seperti bahasa di Papua, sampai dengan penutur yang berjumlah puluhan juta orang, seperti bahasa Jawa dan Sunda.

Indonesia memiliki ratusan kelompok etnis. Tiap etnis memiliki budaya yang berkembang selama berabad-abad, dipengaruhi oleh kebudayaan India,

¹ Sodjuangan Situmorang, "Pentingnya Dokumentasi Toponimi untuk Mendukung Tata Pemerintahan yang Baik", makalah dalam *The 13th Asia South East & Pacific South West Divisional Meeting*, Jakarta, 2006.

² Koentjaraningrat (ed.), *Manusia dan Kebudayaan di Indonesia*, Djambatan, Jakarta: Djambatan, 2002.

³ Agustini Rahayu, *Pariwisata: Konseptualisasi Kebudayaan*, Departemen Kebudayaan dan Pariwisata, Jakarta, 2006.

Arab, Cina, dan Eropa, termasuklah kebudayaan sendiri yaitu Melayu. Contohnya tarian Jawa dan Bali tradisional memiliki aspek budaya dan mitologi Hindu, seperti wayang kulit yang menampilkan kisah-kisah tentang kejadian mitologis Hindu Ramayana dan Baratayuda. Banyak juga seni tari yang berisikan nilai-nilai Islam. Beberapa di antaranya dapat ditemukan di daerah Sumatera seperti tari Ratéb Meuseukat dan tari Seudati dari Aceh.

Secara garis besar khazanah kekayaan atau artefak budaya tradisional Indonesia dapat dikelompokkan ke dalam, tarian, ritual, ornamen, motif kain, alat musik, cerita rakyat, musik dan lagu, data makanan, seni pertunjukan, produk arsitektur, permainan tradisional, senjata dan alat perang, naskah kuno dan prasasti dan tata cara pengobatan dan pemeliharaan kesehatan.⁴ Alat musik tradisional yang merupakan alat musik khas Indonesia memiliki banyak ragam dari berbagai daerah di Indonesia, namun banyak pula dari alat musik tradisional Indonesia 'dicuri' oleh negara lain untuk kepentingan penambahan budaya dan seni musiknya.

Seni pantun, gurindam, dan sebagainya dari berbagai daerah seperti pantun Melayu, dan pantun-pantun lainnya acapkali dipergunakan dalam acara-acara tertentu yaitu perhelatan, pentas seni, dan lain-lain. Di bidang busana, warisan budaya yang terkenal di seluruh dunia adalah kerajinan batik. Beberapa daerah yang terkenal akan industri batik meliputi Yogyakarta, Surakarta, Cirebon, Pandeglang, Garut, Tasikmalaya dan juga Pekalongan. Busana asli Indonesia dari Sabang sampai Merauke lainnya dapat dikenali dari ciri-cirinya yang dikenakan di setiap daerah antara lain baju kurung dengan songketnya dari Sumatera Barat (Minangkabau), kainulos dari Sumatra Utara (Batak), busana kebaya, busana khas Dayak di Kalimantan, baju bodo dari Sulawesi Selatan, busana berkoteka dari Papua dan sebagainya.⁵

Dengan keanekaragaman kebudayaannya Indonesia dapat dikatakan mempunyai keunggulan dibandingkan dengan negara lainnya. Indonesia mempunyai potret kebudayaan yang lengkap dan bervariasi. Beberapa contoh

⁴ Lihat "http://budaya-indonesia.org/iaci/Halaman_Utama".

⁵ <http://id.wikipedia.org/wiki/Indonesia>.

yang diuraikan di atas sengaja untuk membuktikan opini di atas dan sekaligus menegaskan bahwa Indonesia adalah benar-benar bangsa yang kaya raya, memiliki segalanya. Indonesia adalah satu-satunya negeri dengan kekayaan alam terlengkap di dunia. Indonesia dapat kita ibaratkan sebagai seorang primadona yang menjadi rebutan para pengagumnya. Mereka melakukan apapun juga untuk merebutnya, meskipun dengan cara-cara yang memalukan dan vulgar seperti pencurian kekayaan budaya, mematenkan, atau menggunakan secara komersial.

Berikut ini adalah daftar artefak budaya Indonesia yang diduga dicuri, dipatenkan, diklaim, dan atau dieksploitasi secara komersial oleh perusahaan asing, oknum warga negara asing, ataupun pemerintah negara lain⁶:

Tabel 1. Daftar Artefak Budaya Indonesia

| No | Nama Artefak Budaya | Daerah Asal | Pelaku |
|----|---------------------|-------------------|------------------------|
| 1 | Batik | Jawa | Produsen sepatu Adidas |
| 2 | Naskah Kuno | Riau | Pemerintah Malaysia |
| 3 | Naskah Kuno | Sumatera Barat | Pemerintah Malaysia |
| 4 | Naskah Kuno | Sulawesi Selatan | Pemerintah Malaysia |
| 5 | Naskah Kuno | Sulawesi Tenggara | Pemerintah Malaysia |
| 6 | Rendang | Sumatera Barat | Oknum WN Malaysia |
| 7 | Sambal Bajak | Jawa Tengah | Oknum WN Belanda |
| 8 | Sambal Petai | Riau | Oknum WN Belanda |
| 9 | Sambal Nanas | Riau | Oknum WN Belanda |

⁶ Tabel ini diolah penulis dari <http://budaya-indonesia.org>.

| | | | |
|----|--|--------------------|--|
| 10 | Tempe | Jawa | Beberapa Perusahaan Asing |
| 11 | Lagu Rasa Sayang Sayange | Maluku | Pemerintah Malaysia |
| 12 | Tari Reog Ponorogo | Jawa Timur | Pemerintah Malaysia |
| 13 | Lagu Soleram | Riau | Pemerintah Malaysia |
| 14 | Lagu Injit-injit Semut | Jambi | Pemerintah Malaysia |
| 15 | Alat Musik Gamelan | Jawa | Pemerintah Malaysia |
| 16 | Tari Kuda Lumping | Jawa Timur | Pemerintah Malaysia |
| 17 | Tari Piring | Sumatera Barat | Pemerintah Malaysia |
| 18 | Lagu Kakak Tua | Maluku | Pemerintah Malaysia |
| 19 | Lagu Anak Kambing Saya | dari Nusa Tenggara | Pemerintah Malaysia |
| 20 | Kursi Taman Dengan Ornamen Ukir Khas Jepara | Jawa Tengah | Oknum WN Perancis |
| 21 | Pigura Dengan Ornamen Ukir Khas Jepara | Jawa Tengah | Oknum WN Inggris |
| 22 | Motif Batik Parang | Yogyakarta | Pemerintah Malaysia |
| 23 | Desain Kerajinan Perak Desak Suwarti | Bali | Oknum WN Amerika |
| 24 | Produk Berbahan Rempah-rempah dan Tanaman Obat | Asli Indonesia | <u>Shiseido Co Ltd</u> |
| 25 | Badik Tumbuk Lada | - | Pemerintah Malaysia |
| 26 | Kopi Gayo | Aceh | perusahaan multinasional (MNC) Belanda |

| | | | |
|----|---------------------------------|------------------|---------------------|
| 27 | Kopi Toraja | Sulawesi Selatan | perusahaan Jepang |
| 28 | Musik Indang Sungai Garinggiang | Sumatera Barat | Pemerintah Malaysia |
| 29 | Kain Ulos | - | Pemerintah Malaysia |
| 30 | Alat Musik Angklung | Jawa Barat | Pemerintah Malaysia |
| 31 | Lagu Jali-Jali | - | Pemerintah Malaysia |
| 32 | Tari Pendet | Bali | Pemerintah Malaysia |

Semakin banyaknya khasanah budaya bangsa yang hilang ternyata lebih banyak berujung pada faktor kelalaian kita dalam menyikapi sekaligus mengelola kekayaan itu. Kita memiliki kemampuan yang tidak imbang akibat lemahnya semangat dan penghargaan terhadap budaya sementara bangsa lain lebih memiliki kesadaran yang juga diwujudkan dalam tindakan nyata mereka. Akhirnya, kita marah dan malu, karena kita sadar sebagai pemilik kebudayaan itu, kita tidak memperhatikannya. Selama ini kebudayaan selalu dipinggirkan pemerintah dan masyarakat tak lagi peduli. Ketidakpedulian warga negara Indonesia terhadap kebudayaannya itupun yang membuat seluruh bangsa ini tergopoh-gopoh melakukan pendataan kesenian asli Indonesia, ketika ada klaim dari negara lain. Menyaksikan klaim negara lain, kita marah, tetapi setelah itu kita tidak pernah menangannya secara baik. Akhirnya, secara perlahan-lahan kebudayaan bangsa ini justru punah. Jika harus jujur, wajah kita hampir sama seperti para polisi dalam film-film India, yakni selalu terlambat datang ketika semua masalah sudah tuntas. Kita selalu tidur jika berbicara tentang budaya dan kebudayaan, juga aset dan pusaka bangsa. Baru setelah dipungut dan diambil orang atau negara lain, kita baru sadar, kaget dan ribut-ribut.

Sebagai bangsa timur, segala kemudahan yang kita rasakan saat ini merupakan sebuah efek dari kemajuan teknologi barat yang secara tidak langsung telah mempengaruhi kebudayaan kita. Secara langsung, kita sudah menyadari hal

tersebut, namun kita tidak perlu menolak,menentang ataupun menghindarinya mengingat sebagian besar mendatangkan kemajuan dan memperkaya kebudayaan kita.

Kemudian saat ini sudah sedemikian banyak dan kuatnya pengaruh kebudayaan asing yang masuk ke dalam kebudayaan Indonesia oleh karenanya banyak kebudayaan kita yang kondisinya seperti yang telah dibahas sebelumnya dan mulai terdesak mundur dan bahkan hilang tanpa bekas. Sangat disayangkan bila keadaan tersebut terjadi pada kebudayaan yang dapat mengangkat harkat dan martabat bangsa kita karena nilainya yang luhur.

Terlepas dari permasalahan yang meyangkut kebudayaan yang kita miliki, kita harus bersyukur dan merasa bangga karena beberapa bentuk karya seni atau budaya yang kita miliki masih tetap lestari.Beberapa diantaranya ada yang semakin dihargai baik di dalam maupun di luar negeri. Salah satunya adalah kesenian wayang kulit purwa di daerah Jawa yang selama ini terus lestari dan berkembang. Merupakan salah satu contoh nyata dari berbagai macam gejala yang ada, yang dipengaruhi oleh adanya sebab akibat di atas. Bahkan lebih lanjut telah terbukti memberikan pandangan baru yang tidak hanya sekedar bernilai ekonomi atau sebagai sumber pendapatan saja, melainkan juga mengandung nilai-nilai seni dan artistik yang menarik, berdasarkan pada seni-seni tradisional hasil warisan nenek moyang di masa lalu.

Sejauh ini apresiasi terhadap wayang tersebut kian nampak misalnya pertunjukan wayang yang di dalamnya juga dimasukkan / ditampilkan bintang tamu (Artis-artis cantik dan komedian), trik-trik film yang dimunculkan dilayar kelir trik-trik perang dan sebagainya, meskipun benar sudah melenceng jauh dari pakem wayang yang sebenarnya, namun terbukti mampu menyedot penonton dan penggemar yang banyak.

Dari semua itu yang lebih menarik serta menggembirakan adalah bahwa usaha-usaha dalang tersebut tampak jelas sebagai langkah positif untuk menggali, melestarikan dan mengembangkan seni budaya Indonesia sebagai seni yang faktuil, dinamis dan selaras dengan era perkembangan kebudayaan nasional kita.

Namun,kepopuleran wayang saat ini belum mampu menyamai kepopuleran batik. Batik sudah mampu menjadi kebudayaan yang populer, “pop culture”. Batik dewasa ini hadir dalam berbagai media, dari yang semula hanya merupakan kain tradisional yang dikenakan pada kesempatan dan kalangan tertentu, sekarang batik menjelma menjadi sanadang berbagai model, warna, modifikasi dan media lainnya.

Mencoba mengangkat kembali wayang untuk bisa menjadi sesuatu yang beradaptasi dengan kemajuan teknologi dan trend yang sedang berkembang, penulis ingin merancang *Font Type* atau pembuatan jenis huruf baru yang mengacu pada nilai-nilai budaya Indonesia dan menumbuhkan kecintaan dan memotifasi agar kita selalu menggali potensi-potensi kekayaan budaya kita, dan mengembangkannya menjadi sesuatu yang baru karena dalam perkembangan desain grafis di Indonesia masih jarang sekali desainer yang mengeksplorasi dan membuat *font* sendiri, hingga kini kebanyakan desainer-desainer mancanegara yang paling banyak bereksperimen dalam pembuatan *font*. Padahal tipografi mempunyai peranan yang vital. Hampir semua hal yang berhubungan dengan desain komunikasi visual mempunyai unsur tipografi di dalamnya. Hadirnya tipografi dalam sebuah media terapan visual merupakan faktor yang membedakan antara desain grafis dengan seni murni. Perancangan ini juga sebagai salah satu partisipasi dkv bagi kekayaan nilai dan budaya.

Dengan perancangan typeface bercitra Indonesia tersebut diharapkan dapat digunakan sebagai sarana memperkokokoh rasa cinta tanah air.

B. Rumusan Masalah

- Bagaimana merancang typeface bercitra budaya Indonesia yang sesuai dengan prinsip-prinsip tipografi modern sehingga diharapkan dapat mewakili identitas bangsa?

C. Tujuan Perancangan

- Merancang typeface sebagai display type yang bercitra budaya Indonesia yang sesuai dengan prinsip-prinsip tipografi modern yang khas, fungsional dan diharapkan dapat mewakili identitas Indonesia.

D. Batas lingkup perancangan

- Merancang sebuah *display type* (eksperimental tipografi) bercitra budaya Indonesia mulai dari huruf, angka sampai tanda bacanya.
- Karena luasnya tema yang diangkat, maka dalam perancangan media pendukung dibatasi pada upaya dokumentasi, penginformasian huruf, dan penyajian secara visual dan bentuk buku visual (*visual book*) dan beberapa media lainnya.

E. Manfaat Perancangan

- Bagi mahasiswa desain komunikasi visual, menjadi seorang perancang huruf dan menjualnya merupakan lapangan baru yang menjanjikan yang masih jarang dilirik.
- Saat ini typeface yang 'berwajah' Indonesia masih jarang, sehingga dengan adanya perancangan typeface dan media pendukungnya, selain sebagai wujud dokumentasi, juga diharapkan bisa membantu sebagai bahan apresiasi budaya.
- Dapat menambah koleksi dan menjadi buku referensi typografi yang menarik, karena disajikan dalam bentuk *visual book* terutama terkait dengan proses perancangan dan aplikasinya.

F. Metode Perancangan

1. Metode Pengumpulan Data

a) Metode dokumentasi

Metode dokumentasi yaitu pengumpulan dan inventarisasi data tulis yang meliputi literatur yang bersumber dari bacaan-bacaan tentang teori, penelitian, dan berbagai jenis dokumen (misalnya: surat kabar, majalah). Studi literature juga dapat diperoleh melalui data elektronik seperti email, milis, website, dan peranti lunak. Pada perancangan ini dilakukan tinjauan dari berbagai buku pendukung yang memberikan berbagai informasi mengenai proses perancangan.

b) Wawancara

Wawancara dengan beberapa narasumber yang sesuai dengan perancangan typeface ini.

2. Metodologi Analisis Data

Menggunakan 5W+H (*what, why, who, when, where, how*) yang digunakan untuk merinci data sesuai dengan ketepatan guna dan permasalahannya.

G. Sistematika Perancangan

BAB I

PENDAHULUAN

- A. Latar Belakang Masalah
- B. Rumusan Masalah
- C. Tujuan Perancangan
- D. Manfaat Perancangan
- E. Metode Perancangan
- F. Batas Lingkup Perancangan
- G. Skema/ Sistematika Perancangan

BAB II

IDENTIFIKASI DAN ANALISIS

A. Identifikasi

Dalam identifikasi, berisi tentang tinjauan mengenai wayang (wayang kulit khususnya), tinjauan tentang tipografi, dan tinjauan tentang visual book.

B. Analisis

Dalam analisis, dijelaskan mengenai jenis wayangnya yang dibagi berdasarkan karakteristik fisiknya dan daerah asalnya

BAB. III

KONSEP PERANCANGAN

A. Tujuan Perancangan

Merancang sebuah typeface sebagai display type yang bercirikan nusantara dan menyajikan asal muasal typeface tersebut sampai ke aplikasinya dalam visual book secara menarik.

B. Strategi Kreatif

menentukan siapa Target Audience, pendekatan bentuk dan ukuran media visual book, pendekatan isi buku, pendekatan gaya visual, pendekatan penyajian gaya narasi dan pendekatan ekonomi (harga).

C. Pendekatan Kreatif

Merancang huruf latin yang 'berwajah' Indonesia kemudian mengaplikasikannya ke dalam beberapa media, kemudian mendokumentasikannya dalam visual book

BAB. IV

STUDI PERANCANGAN DAN VISUALISASI

Berisi tentang beberapa data visual yang akan dirancang meliputi studi bentuk tipografi, studi gaya visual, studi infografis, studi layout, eksekusi desain media utama dan media pendukungnya.

BAB. V

PENUTUP

Berisi kesimpulan dan saran.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

H. Skema Perancangan

