

PERANCANGAN *TYPEFACE* DENGAN KARAKTER
PERMAINAN SUNDAH MANDAH

TUGAS AKHIR KARYA DISAIN



Diajukan oleh

Anggit Yuniar Pradito
NIM 101 2085 024

**PROGRAM STUDI DISAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DISAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2013**

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA		
INV.	1213 / H / S / 2013	
KLAS		
TERIMA	26-08-2013	TTD <i>CT</i>

PERANCANGAN *TYPEFACE* DENGAN KARAKTER PERMAINAN SUNDUH MANDAH

TUGAS AKHIR KARYA DISAIN



Diajukan oleh

Anggit Yuniar Pradito
NIM 101 2085 024



**PROGRAM STUDI DISAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DISAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2013**



Tugas Akhir Karya Desain berjudul:

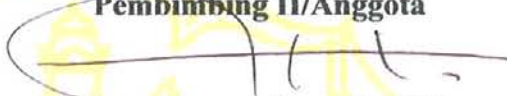
PERANCANGAN TYPEFACE DENGAN KARAKTER PERMAINAN SUNDUH MANDAH diajukan oleh Anggit Yuniar Pradito, NIM 1012085024, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Telah disetujui oleh Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 2 Juli 2013

Pembimbing I/Anggota



Hesti Rahayu, S.Sn., M.A
NIP 197407301988022001

Pembimbing II/Anggota



Drs. Hartono Karnadi, M.Sn.
NIP 19650209 1955121001

Cognate/Anggota



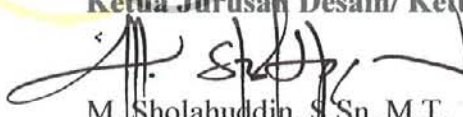
FX. Widyatmoko, S.Sn., M.Sn.
NIP 19750710 2005011001

**Ketua Program Studi
Desain Komunikasi Visual**



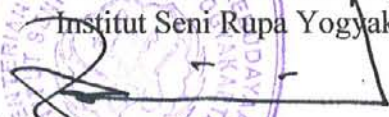
Drs. Hartono Karnadi, M.Sn.
NIP 19650209 1955121001

Ketua Jurusan Desain/ Ketua



M. Sholahuddin, S.Sn., M.T.
NIP 19701019 1999031001

Mengetahui
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Rupa Yogyakarta,



Dr. Suastiwi, M.Des.
NIP 19590802 1988032002

“Design is not a thing you do. It’s a way of life.”

Alan Gerard Fletcher

1931 — 2006

“Terbentur, terbentur, terbentuk.”

Tan Malaka

**“Tidak, tidak perlu, tidak tahu, tidak apa-apa, adalah ucapan yang aku
seumur hidup berusaha setia pada keempatnya,”**

Candra Malik

*Untuk Ibu, Bapak,
teman-teman yang selalu menginspirasi,*



*dan guru tercinta,
Drs. Lasiman (Alm)*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah Azzza Wa Jalla, atas limpahan rahmat dan karuniaNya hingga karya Tugas Akhir ini dapat terselesaikan sebagai syarat kelulusan studi di Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Alhamdulillah. Shalawat dan salam semoga selalu tercurah untuk Nabi Muhammad SAW. Tugas Akhir ini tidak akan terwujud tanpa peran serta dan dorongan dari berbagai pihak, untuk itu dengan kerendahan hati, penulis mengucapkan terimakasih kepada:

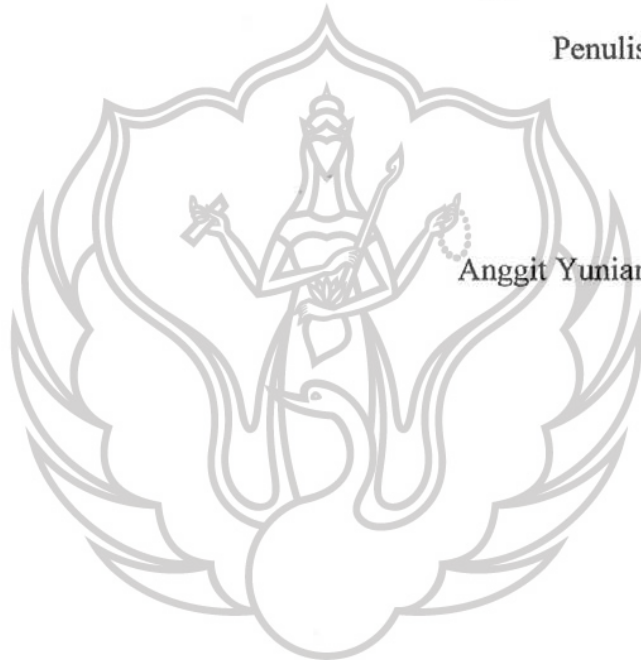
1. Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Ibu Dr. Suastiwi, M. Des.
2. Ketua Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Bapak M. Sholahuddin, S. Sn, M.T.
3. Ketua Program Studi Desain Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Bapak Drs. Hartono Karnadi, M. Sn.
4. Dosen Pembimbing I, Ibu Hesti Rahayu, S. Sn., M.A. atas bimbingan dan dorongannya.
5. Dosen Pembimbing II, Bapak Drs. Lasiman (Alm.) atas petunjuk-petunjuk selama menyelesaikan tugas akhir ini, terimakasih dan selamat jalan.
6. Bapak P. Gogor Bangsa, M. Sn., selaku coordinator Tugas Akhir atas kemudahan dan kerjasama yang diberikan.
7. Bapak FX. Widyatmoko, M. Sn., atas diskusi, ilmu dan inspirasi yang dibagi.
8. Untuk Ibu, Bapak, atas restu, kasih sayang dan doa yang tak henti diberikan.
9. Keluarga yang selalu mendorong untuk terus maju.
10. Untuk kekasih, tempat rindu berjumpa cinta.
11. Teman-teman yang membantu FGD, Titik Dua (Asa, Iby, Aida, Ipur, dan Mbambrot), Abankirenk (Watsik, Bram, Hafid, Isa, Inug, dkk.), Positive Eater (Dimas, Latif, Thoriq, Ben, Seyla, dkk.), terimakasih.
12. Teman-teman transfer 2010, Ferli, Bhebhe, Ilham, Yopek, Akbar, Puput, Aik, Endang, teman seperjuangan.
13. Teman-teman ISI Yogyakarta.
14. Teman-teman Modern School of Design 2006.

15. Semesta, yang tampak maupun yang tidak tampak, teman seperjalanan yang setia.

Semoga Allah SWT membalas kebaikan dan ketulusan semua pihak yang telah membantu menyelesaikan tugas akhir karya desain ini dan semoga tugas akhir karya desain ini dapat memberikan manfaat dan kebaikan bagi banyak pihak, serta bernilai ibadah di hadapan Allah SWT.

Yogyakarta 19 Juni 2013

Penulis



Anggit Yuniar Pradito

ABSTRAK

PERANCANGAN TYPEFACE DENGAN KARAKTER PERMAINAN SUNDUH MANDAH

Anggit Yuniar Pradito

Indonesia terkenal dengan keanekaragaman budayanya, mulai dari bahasa, tarian, baju, makanan, permainan sampai aksara. Ragam kebudayaan ini menciptakan harmoni keindahan keberagaman. Khususnya permainan, Indonesia mempunyai beragam permainan tradisional, sunduh mandah salah satunya. Di sisi lain, budaya menulis sangat kurang berkembang, masyarakatnya cenderung suka bertutur. Hal tersebut terbawa sampai sekarang dengan kurang berkembangnya tipografi di Indonesia. Padahal tipografi merupakan elemen desain yang sangat penting. Untuk itu perancangan *typeface* dengan karakter permainan sunduh mandah ini hadir.

Typeface yang dirancang berdasar analisa permainan sunduh mandah secara utuh, baik visual maupun nilai permainan. Dalam perancangan *typeface* ini menggunakan *Focuss Group Discussion* yang melibatkan tiga kelompok. Dalam grup, peserta memainkan pola hasil analisa menjadi sebuah *character* huruf. *Typeface* berjenis *display text*, karakter yang dimiliki ceria, adaptif, tegas dan penuh semangat.

Kata kunci: perancangan, *typeface*, karakter, sunduh mandah.

DAFTAR ISI

	Halaman
Halaman Judul.....	i
Halaman Pengesahan.....	ii
Halaman Motto dan Persembahan.....	iii
Kata Pengantar.....	v
Abstrak.....	vii
Daftar Isi.....	viii
Daftar Tabel.....	xii
Daftar Gambar.....	xiii
Lampiran.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Batasan Masalah.....	5
D. Tujuan Perancangan.....	6
E. Manfaat Perancangan.....	6
F. Metode Perancangan.....	7
G. Definisi Operasional.....	7
H. Landasan Teori.....	9
I. Analisis Data.....	10
J. Sistematika Perancangan.....	11
BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISA DATA	
A. Tipografi.....	13
1. Pengertian Tipografi.....	13
2. Sejarah Perkembangan Alfabet.....	13
3. Perkembangan Alfabet Roman.....	15

a.	Caroline Minuscles Script.....	15
b.	Era Penemuan Mesin Cetak.....	16
c.	Humanist Types.....	17
d.	Old Style.....	17
e.	Masa Transisi.....	18
f.	Masa Modern.....	18
g.	Masa Revolusi Industri.....	18
h.	<i>Square Serif Types</i>	19
i.	San Serif.....	19
j.	Bauhaus.....	19
4.	Klasifikasi Huruf.....	19
a.	Humanis	19
b.	<i>Old Style</i>	20
c.	Transisional	21
d.	Modern	22
e.	<i>Slab Serif</i>	22
f.	San Serif.....	23
g.	<i>Display</i>	23
5.	Analisis Bentuk Huruf.....	23
6.	Anatomi Huruf.....	24
7.	Sistem Pengukuran dalam Tipografi.....	25
8.	Pengukuran Ruang Tipografi.....	26
9.	Keluarga Huruf.....	26
10.	Sistem Perancangan Tipografi.....	27
a.	Sintaksis Tipografi.....	27
b.	<i>Focal Point</i>	28
c.	<i>Alignment</i>	28
B.	Permainan.....	29
1.	Tinjauan Permainan.....	29
2.	Kategori Permainan.....	29
3.	Jenis Permainan.....	30
4.	Sundah Mandah.....	31

a. Sejarah Permainan.....	31
b. Aturan Permainan.....	32
c. Manfaat Permainan.....	35

BAB III KONSEP PERANCANGAN

A. Konsep Kreatif.....	37
1. <i>Design Thinking Process</i>	37
B. Tujuan Kreatif.....	43
C. Strategi Kreatif.....	43
1. Konsep Perancangan <i>Typeface</i>	43
a. Bentuk.....	43
b. Gaya.....	44
2. Target Audience.....	45
D. Metode Perancangan.....	46
1. Identifikasi.....	46
a. Sistem Permainan.....	46
b. Nilai Permainan.....	48
2. Ekplorasi.....	51
3. <i>Focus Group Discussion</i>	54
4. <i>Polling</i>	57
E. Konsep Aplikasi.....	57
F. Biaya Kreatif.....	61

BAB IV PERANCANGAN

A. Eksplorasi Pola Dasar.....	62
B. <i>Focus Group Discussion</i>	63
C. <i>Polling Character</i>	69
D. <i>Pangram Test</i>	79
E. Pemilihan Gaya <i>Character</i>	83
F. Digitalisasi <i>Character</i>	87
G. Lay Out Aplikasi.....	90
1. <i>Creative Process Journal</i>	90

2. <i>Packaging</i>	94
3. Poster.....	94
4. Kaos.....	97
5. Tas Kanvas.....	98
6. Kantong Serba Guna.....	98
7. Stempel.....	99
H. Alternatif Design.....	100
1. <i>Packaging</i>	100
2. Poster.....	101
3. Kaos.....	104
4. Tas Kanvas.....	105
5. Kantong Serba Guna.....	105
I. Final Design.....	106
1. <i>Creative Process Journal 1</i>	109
2. <i>Creative Process Journal 2</i>	110
3. <i>Creative Process Journal 3</i>	111
4. <i>Packaging</i>	112
5. Poster.....	113
6. Kaos.....	119
7. Tas Kanvas.....	120
8. Kantong Serba Guna.....	121
9. Stempel.....	122
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	123
B. Saran.....	125
DAFTAR PUSTAKA	126
LAMPIRAN	xv

DAFTAR TABEL

1. Intepretasi Nilai Permainan.....	50
2. Biaya Kreatif... ..	61
3. Tabulasi Hasil FGD.....	68
4. Perbedaan Sundah Mandah dengan Tetris.....	85

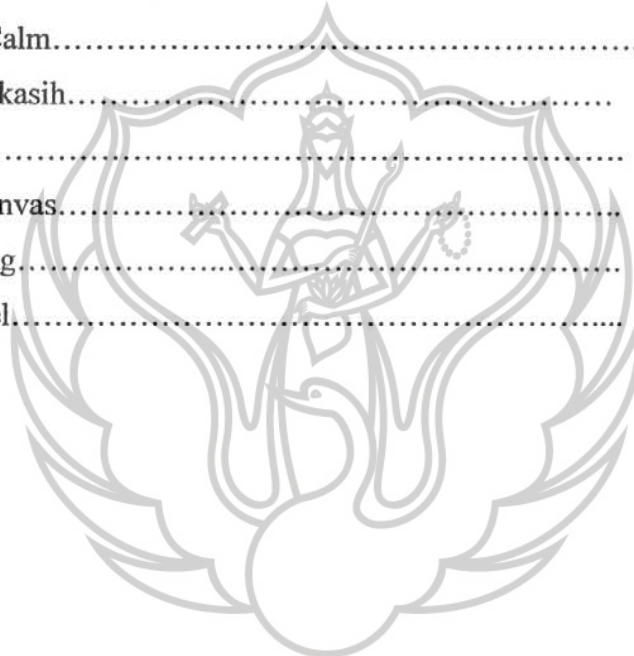


DAFTAR GAMBAR

1. Hieroglyph.....	62
2. Phoenician.....	74
3. Alfabet Yunani Klasik.....	81
4. Huruf Square Roman.....	98
5. Huruf Unicial.....	18
6. Carolingian Minuscules.....	18
7. Mesin Cetak Gutenberg.....	19
8. Huruf Humanis.....	24
9. Huruf Old Style.....	25
10. Huruf Transisional.....	26
11. Huruf Display.....	27
12. Anatomi Huruf.....	28
13. Block Metal Pengukur Huruf.....	29
14. Sintaksis Tipografi.....	28
15. Bernain Sundah Mandah.....	31
16. Macam Area Permainan.....	33
17. Design Thinking Process.....	38
18. Mind Mapping 1.....	40
19. Mind Mapping 2.....	41
20. Mind Mapping 3.....	42
21. Macam Area Permainan.....	46
22. Bentuk Dasar.....	51
23. Variasi Pola.....	52
24. Variasi Pola Berwarna.....	53
25. Ekplorasi Bentuk Huruf.....	54
26. Identifikasi Awal.....	62
27. Variasi Pola Berwarna.....	63
28. Quesioner FGD.....	64
29. Suasana FGD.....	66
30. Contoh Hasil FGD.....	67
31. Quesioner Polling.....	70

32. Contoh Lembar Polling.....	71
33. Hasil Polling 1.....	72
34. Hasil Polling 2.....	73
35. Hasil Polling 3.....	74
36. Hasil Polling 4.....	75
37. Hasil Polling 5.....	76
38. Hasil Polling 6.....	77
39. Hasil Polling 7.....	78
40. Pangram Test Set 1	80
41. Pangram Test Set 2	81
42. Pangram Test Set 3	82
43. Sundah Mandah dan Tetris	83
44. Gambar Sket Final	86
45. Final Typeface.....	88
46. Waterfall Test.....	89
47. Sket CPJ.....	90
48. Sket Packaging.....	94
49. Sket Alternatif Math is Easy.....	94
50. Sket Alternatif Meta Level.....	95
51. Sket Alternatif NA.....	95
52. Sket Alternatif Girilusi.....	96
53. Sket Alternatif Keep Calm.....	96
54. Sket Alternatif Terimakasih.....	97
55. Sket Alternatif Kaos.....	97
56. Sket Alternatif Tas Kanvas.....	98
57. Sket Alternatif Kantong.....	98
58. Sket Alternatif Stempel.....	99
59. Alternatif Packaging.....	100
60. Alternatif Math is Easy.....	101
61. Alternatif Meta Level.....	102
62. Alternatif NA.....	102
63. Alternatif Girilusi.....	103
64. Alternatif Keep Calm.....	103
65. Alternatif Terimakasih.....	104

66. Alternatif Kaos.....	104
67. Alternatif Tas Kanvas.....	105
68. Alternatif Kantong.....	105
69. Final CPJ1.....	106
70. Final CPJ2.....	110
71. Final CPJ3.....	111
72. Final Packaging.....	112
73. Final Math is Easy.....	113
74. Final Meta Level.....	114
75. Final NA.....	115
76. Final Girilusi.....	116
77. Final Keep Calm.....	117
78. Final Terimakasih.....	118
79. Final Kaos.....	119
80. Final Tas Kanvas.....	120
81. Final Kantong.....	121
82. Final Stempel.....	122



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Komunikasi merupakan aktivitas yang sangat penting bagi manusia. Baik secara verbal ataupun visual, komunikasi selalu dibutuhkan dalam interaksi antar manusia. Keberhasilan penyampaian pesan menjadi tujuan utama komunikasi. Proses komunikasi dapat melalui 2 cara, verbal ataupun visual. Melalui cara verbal komunikasi dilakukan dengan cara bercakap-cakap, antara komunikan dan komunikator menjalin interaksi lewat suara yang mana menggunakan bahasa yang diketahui kedua belah pihak. Secara visual, komunikasi dapat melalui isyarat, gambar maupun tulisan. Kesepakatan tafsir menjadi syarat mutlak tersampainya pesan yang diinginkan. Keberhasilan aktivitas komunikasi ditentukan oleh perangkat yang menjembatani pengirim pesan dan penerima pesan (Sihombing 2).

Melalui tulisan, tipografi menjadi jembatan penyampai pesan yang mempunyai peran penting dalam komunikasi. Dalam bukunya (*Designing Type*, 2006) Cheng menjelaskan bahwa tulisan merupakan penjelmaan visual dari bahasa untuk berkomunikasi. Di sinilah *typeface* memegang peranan sebagai instrument penyampai pesan dalam komunikasi. Tulisan, dalam hal ini *typeface* menjadi perekam sejarah yang membantu menyimpan cerita untuk disampaikan kemudian hari. Sebagai contoh temuan prasasti, naskah kuno di zaman kerajaan dahulu. Melalui tulisan-tulisan tersebut kita dapat menggali sejarah meski lintas zaman. Melalui tulisan-tulisan itulah dapat diketahui berbagai kebudayaan di Negara Indonesia pada masa silam.

Di Indonesia budaya menulis hampir tidak berkembang, dari zaman dulu hanya orang-orang tertentu yang mampu menulis. Golongan terpelajar, yang pada umumnya bangsawan berpendidikanlah yang mampu membaca dan menulis. Rakyat biasa kebanyakan buta huruf, sehingga sangat sedikit sekali naskah-naskah sejarah yang tercipta. Keadaan ini merembet ke masa sekarang. Masih sangat sedikit *typeface* karya anak bangsa. Padahal, huruf merupakan unsur

penting dalam dunia desain komunikasi visual yang tidak terdapat dalam dunia desain yang lain.

Kebalikan dengan budaya tulisan, permainan anak tradisional sangat berkembang di Indonesia. Banyak sekali jenis permainan tradisional, seperti gobagsodor, *sundah mandah*, betengan, petak umpet, gasing, jamuran, bekelan dan masih banyak lagi. Setiap daerah mempunyai permainan tradisional, sesuai dengan adat budayanya. Hal ini merunut sifat dasar manusia sebagai makhluk bermain atau *homoludens*. Dalam bukunya *Homo Ludens* (1955), Huizinga berupaya mengungkapkan bahwa salah satu ciri atau sifat manusia adalah bermain. Menurut Huizinga bermain, *play* adalah: “(a) *a voluntary activity existing out-side ordinary lafe*; (b) *totally absorbing*; (c) *unproductive*; (d) *occurring within a circumscribed time and space*; (e) *ordered by rules, and* (f) *character-rized by group relationship which surround themselves by secrecy and disguise*” (1955: 13, via Schwartzman,1975) artinya kurang lebih adalah “(a) suatu kegiatan sukarela yang ada diluar kegiatan “biasa”; (b)sepenuhnya memukau atau menyota perhatian; (c) tidak produktif; (d) berlangsung dalam ruang dan waktu tertentu; (e) diatur oleh aturan-aturan; (f) ada hubungan antar kelompok yang menutupi dirinya dengan kerahasiaan atau ketertutupan. Dalam perspektif fungsional, bermain berfungsi sebagai proses enkulturisasi dan sosialisasi kebudayaan. Enkulturisasi yang dimaksud adalah proses penanaman nilai-nilai agar dianut, dipahami, diyakini kebenarannya dan kemudian dijadikan pembimbing berperilaku, bertindak oleh masyarakat, sedangkan sosialisasi adalah proses memperkenalkan dan membiasakan individu pada berbagai jenis individu lain, berbagai kedudukan sosial dan peran, norma dan aturan yang berlaku dalam interaksi dengan individu atau kelompok tersebut. (Sukirman Dharmamulya, dkk. 2008)

Permainan-permainan tradisional ini mengajarkan nilai-nilai kearifan di dalamnya. Anak-anak diasah untuk memiliki keterampilan sosial, mampu menyesuaikan diri dalam dinamika kelompok serta memunculkan rasa sportivitas dalam iklim kompetisi. Permainan tradisional ini tidak dapat dianggap remeh, karena permainan ini memberikan pengaruh yang besar dalam perkembangan

kejiwaan, sifat dan kehidupan sosial dikemudian hari. Selain itu, permainan tradisional juga merupakan salah satu unsur kebudayaan yang memberikan ciri khas tertentu pada suatu kebudayaan. Berangkat dari hal tersebut permainan dianggap juga sebagai asset budaya, modal bagi suatu masyarakat untuk mempertahankan kebudayaannya dan sebagai identitas diri.

Namun disayangkan, permainan anak tradisional kini hampir punah tergerus modernisasi. Anak-anak kini lebih senang bermain *playstation*, gundam, *beyblade* daripada main *sundah mandah*, gobag sodor, jamuran atau bekelan. Munculnya permainan-permainan modern berbasis teknologi seperti video game, *playstation* mengakibatkan tersisihnya permainan tradisional. Permainan yang mempunyai banyak manfaat ini kemudian sangat jarang dimainkan, dan dikhawatirkan akan mengalami kepunahan. Keadaan ini memicu dibentuknya yayasan atau lembaga yang aktif melestarikan permainan tradisional. Seperti Museum Anak Kolong Tangga, di Taman Budaya Yogyakarta. Koleksi beserta literturnya mengenai permainan anak sangat komplit, keseluruhan koleksinya mencapai 900 macam. Museum ini didirikan Rudi Correns, seseorang yang sangat mempunyai minat untuk mengumpulkan dan melestarikan permainan tradisional. Selain itu ada Seto Mulyadi, lebih dikenal dengan Kak Seto, seorang pemerhati anak yang juga sangat memberi perhatian terhadap permainan anak tradisional. Menurutnya, melalui permainan anak tradisional, anak lebih tereduksi secara psikis maupun sosial, yang membentuk sikap dan kedewasaan.

Pelestarian budaya bangsa sangat perlu, dalam hal ini khususnya permainan anak *sundah manda*. Permainan ini mempunyai banyak nama, di Jawa lebih dikenal dengan permainan engklek, *Asinan*, *Gala Asin* (Kalimantan), *Intingan* (Sampit), *Tengge-tengge* (Gorontalo), *Cak Lingking* (Bangka), *Dengkling*, *Teprok* (Bali), *Gili-gili* (Merauke), *Deprok* (Betawi), *Gedrik* (Banyuwangi), *Bak-baan*, *engkle* (Lamongan), *Bendang* (Lumajang), *Engkleng* (Pacitan), *Sonda* (Mojokerto), *Tepok Gunung* (Jawa Barat), dan masih banyak lagi nama yang lain. Permainan menarik yang sering dilakukan oleh anak-anak perempuan, namun laki-laki tidak dilarang. Dilihat dari bahasanya, permainan ini berawal dari kata *Zondag* dan *Maandag* (artinya Minggu dan Senin) dari Bahasa

Belanda, kemudian disederhanakan pengucapannya menjadi *Sudah Mandah*. Permainannya sangat mudah dan menarik, hanya perlu menggambar area permainan, berbentuk 7 buah kotak yang disusun vertikal dikenal dengan sebutan sawah, dan untuk bermain hanya perlu menggunakan pecahan genteng sebagai gacuk. Selain itu, permainan ini tidak hanya meningkatkan fungsi psikologis perkembangan anak, atau sekedar memberi perasaan senang, melainkan juga mengembangkan fungsi kognitif, psikomotorik, sosial dan aspek emosional yang ditonjolkan seperti meningkatkan afiliasi dengan teman sebaya, kontak sosial, konservasi dan keterampilan sosial. Selain membantu perkembangan motorik, permainan ini juga mengajarkan falsafah hidup, tentang bagaimana perjuangan, pengorbanan untuk memperoleh hasil dalam kehidupan, dalam permainan ini hadiahnya disebut “sawah”. Dimasa kemerosotan moral bangsa seperti saat ini, dirasa sangat perlu untuk memberikan edukasi lagi bagaimana sportivitas sangat diperlukan dalam hidup. Untuk mendapatkan suatu *reward* harus dilakukan dengan kerja keras terlebih dahulu. Selain itu, menurut Iswinarti (2007), di antara 34 permainan tradisional yang teridentifikasi, permainan tradisional *Sundah Mandah* merupakan permainan tradisional yang paling dikenal oleh anak dan mempunyai prosedur yang paling bervariasi atau kompleks. Isminarti juga menjelaskan bahwa permainan *sundah mandah* ini juga mempunyai nilai terapiutik yang tinggi. Nilai terapiutik merupakan nilai yang terkandung dalam permainan yang mempunyai manfaat dalam membantu mengatasi permasalahan anak.

Berangkat dari paparan di atas, maka dirasa sangat perlu untuk melestarikan budaya permainan tradisional khususnya *sundah mandah* lewat suatu metode yang mengikuti perkembangan zaman, dalam hal ini *typeface*. Masyarakat perlu sebuah media baru, yang sejalan dengan perkembangan zaman untuk mengenalkan budaya-budaya tradisi yang dianggap ketinggalan zaman. Selain sebagai misi pelestarian budaya bangsa khususnya permainan, juga merupakan khasanah untuk memperkaya *typeface* karya desainer Indonesia. Dengan perancangan *typeface* ini nantinya juga diharapkan mampu memberikan edukasi mengenai sportivitas dan kejujuran seperti permainan *Sundah Mandah*.

Esensi perancangan *typeface* ini ingin menampilkan keberagaman dalam keseragaman, permainan yang menyenangkan ditransformasi ke dalam *typeface* yang seragam, namun tidak menghilangkan nilai permainannya.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang masalah, maka rumusan masalahnya adalah sebagai berikut :

Bagaimana merancang *typeface* dengan karakter khas permainan anak *Sundah Mandah*?

C. Batasan Masalah

Batasan masalah pada perancangan ini adalah sebagai berikut :

- a. Tema perancangan *typeface* diambil dari karakter khas permainan *Sundah Mandah*.
- b. Lokasi pengambilan data dilakukan di Yogyakarta.
- c. Waktu survei dan perancangan antara bulan September sampai dengan Desember 2012.
- d. *Typeface* yang dirancang berupa *display typeface* dan *text face*, yang dirancang untuk kepentingan dekoratif yang memiliki karakteristik yang spesifik. Nantinya akan banyak melakukan ekperimental dalam perancangan maupun aplikasi *typeface* yang dibuat. *Display typeface* dirancang untuk huruf A-Z (*uppercase*), tanda baca (*punctuation*), dan angka (*numerical*). Untuk *text face* dirancang memiliki legibilitas yang lebih tinggi dan memungkinkan untuk penggunaan yang lebih luas yaitu a-z (*lowercase*).

D. Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan : merancang *typeface* baru dengan karakter khas permainan anak *Sundah Mandah* sebagai bentuk pelestarian permainan tradisional.

E. Manfaat Perancangan

Dengan perancangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat antara lain sebagai berikut :

1. Bagi Mahasiswa

Perancangan ini dapat memberikan kesempatan dan semangat kepada mahasiswa untuk lebih memahami latar belakang dan berbagai disiplin serta pengetahuan yang penting untuk menguasai standarisasi penciptaan sebuah huruf.

2. Bagi Lembaga

Bagi lembaga pendidikan, dalam hal ini Institut Seni Indonesia Yogyakarta, perancangan ini diharapkan mampu memberikan sebuah referensi yang dapat diterapkan dalam pembelajaran tipografi dan mendapatkan metode perancangan yang bermanfaat bagi pengembangan studi dan memperbanyak wawasan mahasiswa pada umumnya.

3. Bagi Masyarakat

Bagi masyarakat Indonesia, diharapkan perancangan *typeface* ini dapat menimbulkan rasa memiliki terhadap budaya bangsanya sendiri, serta berguna untuk memperkenalkan permainan tradisional *Sundah Mandah* kepada masyarakat.

F. Metode Perancangan

1. Data Awal

Pada tahap ini akan dikumpulkan dan diolah data-data tentang *Sundah Mandah*. Ada pun data-data tersebut akan meliputi :

- a. Data permainan *Sundah mandah*, mulai dari sejarah, sampai teknis permainan.
- b. Data lapangan berupa perkembangannya, hingga eksistensinya pada saat ini.

2. Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam proses merancang *typeface* dari karakter permainan anak *Sundah Mandah* adalah dengan :

- a. Observasi lapangan
- b. Forum group Discussion dilakukan dengan responden dalam kelompok-kelompok terpilih.
- c. Dokumentasi
- d. Pengumpulan data dari beberapa media seperti buku, media masa, internet dan data-data lain yang terpercaya dan bertanggung jawab yang terkait dengan topik yang diangkat.

3. Instrumen atau Alat

Untuk mendukung pengumpulan data agar lebih mudah dan efisien maka digunakan alat pendukung berupa kamera, buku catatan, alat tulis, daftar pertanyaan tersusun untuk membantu proses dokumentasi pengumpulan data.

G. Definisi Oprasional

Untuk lebih memahami tentang apa yang dirancang ada baiknya kita mengerti satu persatu

1. Pengertian *Typeface*

Menurut Riggs (247), “*A typeface is a collection of all the characters of a single design, regardless of style or size. A typeface typically consists of letters and figures (the alphanumerics), punctuation, and commonly used accents and symbols*”. *Typeface* adalah suatu kumpulan karakter dalam satu desain tertentu, tanpa memperhatikan desain maupun ukuran. Suatu *typeface* secara khusus terdiri dari huruf, tanda baca, dan aksen atau simbol.

Sedang menurut Cheng (9), “*A typeface is a family of related fonts in a range of size – for example, Garamond Roman, Italic and Bold, in size 8, 10, 12 and 14 pts*”. *Typeface* adalah sekumpulan huruf atau sekeluarga huruf, dalam satu rentang ukuran tertentu, seperti Garamond Roman, *Italic* dan *Bold*, dalam ukuran 8, 10, 12 dan 14 point.

Definisi *typeface* berbeda dengan *font*, hingga saat ini banyak terjadi salah pendefinisian di antara keduanya. *Typeface* masih dianggap sama dengan *font*. Menurut Cheng (9), “*A font is a set of characters in one size and style – for example, Garamond Roman, 12 pts*. Suatu font adalah sekelompok karakter dalam satu ukuran dan gaya tertentu, contohnya, Garamond Roman, 12 poin. Font memiliki definisi yang lebih spesifik daripada *typeface*. Dalam perancangan *typeface* ini, yang dimaksud adalah perancangan sekelompok karakter dari suatu desain, yang terdiri dari huruf A-Z, huruf a-z, angka, dan tanda baca. Desain *typeface* yang akan dirancang dengan karakter permainan *Sundah Mandah* yaitu mengacu bentuk lapangan permainan *Sundah Mandah*.

2. Tinjauan *Sundah Mandah*

Sundah Mandah adalah sebuah permainan tradisional dengan menggunakan area permainan yang didesain khusus sesuai peraturan permainannya, menggunakan alat bantu pecahan genteng/ kereweng sebagai *gacuk*. Setiap pemain harus engklek atau berjalan meloncat dengan

satu kaki memutari area, kemudian setelah mampu menyelesaikan mendapat hadiah berupa zona aman. Dalam zona ini, pemain boleh meletakkan kakinya sementara lawan mainnya harus melewatinya. Area permainan berupa 7 buah persegi yang disusun vertical, terdapat 2 buah persegi sebelum kotak terakhir yang disusun berjajar.

H. Landasan Teori

Dalam sebuah perancangan disain komunikasi visual tentunya ada aspek-aspek pembentuk yang harus diperhatikan, hal tersebut antara lain meliputi :

1. Tipografi

Tipografi adalah seni menyusun huruf sehingga dapat dibaca dengan jelas dan masih mempunyai nilai disain. Tipografi digunakan sebagai metode untuk menerjemahkan kata-kata (lisan) kedalam bentuk tulisan (visual). Dan fungsinya adalah untuk mengkomunikasikan ide, cerita dan informasi melalui segala bentuk media.

Menurut Danton Sihombing, salah satu fungsi dari tipografi adalah membentuk karakter dari sebuah disain dalam buku Tipografi Dalam Disain Grafis (2001). Bentuk dan komposisi huruf dapat mempengaruhi karakter suatu desain. Karakter suatu *typeface* dapat membantu membentuk satu kesatuan karakter dalam sebuah desain. *Typeface* merupakan satu set *family font* yang berhubungan, termasuk versi *italic*, *bold*, dan *italic bold* dalam satu *font*. Dalam suatu huruf, terdapat beberapa komponen visual yang membentuk fisik huruf, yaitu *baseline*, *capline*, *meanline*, *x-Height*, *ascender* dan *descender*. Setiap individu huruf, angka, dan tanda baca dalam tipografi disebut *character*. Seluruh *character* secara optis rata disebut *baseline*, setiap *character* huruf besar maupun kecil memiliki batang (*stem*) yang pada ujungnya dapat ditemukan beberapa garis akhir sebagai penutup disebut *terminal*.

Selain hal di atas, terdapat pula istilah *display* dan *text face*. Type berukuran 12 *point* ke bawah disebut *text type*, biasanya digunakan untuk teks yang membutuhkan waktu panjang untuk membaca, teks dalam jumlah yang banyak untuk memuat satu informasi dan keperluan *copy*. Sedangkan untuk ukuran 12 *point* ke atas sering disebut *display* atau *headline type*. Kategori ini digunakan dalam judul, *headline*, *signage* atau teks apapun yang memerlukan ukuran besar untuk menarik perhatian.

2. Psikologi

Dalam perancangan ini, digunakan pula teori psikologi bermain sebagai teori pembantu untuk mempermudah dalam menganalisa. Permainan atau bermain merupakan kegiatan yang memberikan kesenangan dan perasaan positif bagi anak (Hurlock, 1993; Ashford, dkk., 2001). Beberapa ahli mengemukakan bahwa bermain mempunyai manfaat yang besar bagi perkembangan anak. Menurut Lieberman & Slade (1997) bermain mempunyai fungsi kognitif, sosial, dan emosional yang penting. Erikson (dalam Lieberman & Sale, 1997) mengatakan bahwa bermain dapat mengurangi kecemasan. Bermain dapat menjadi tanda bagi penyesuaian diri anak (Hurlock, 1993). Bermain dapat mengurangi frustrasi, ketegangan, konflik, dan kecemasan; juga dapat meningkatkan afiliasi dengan teman sebaya, kontak sosial, konservasi, dan ketrampilan sosial (Ashford, dkk., 2001). (via Iswinarti, 2007)

I. Analisis Data

Untuk menganalisa data yang telah terkumpul menggunakan teori tipografi mengenai perancangan *typeface*. Yaitu menggunakan struktur fisik huruf berupa *baseline*, *capline*, *meanline*, *x-height*, *ascender* dan *descender* dalam perancangan *typeface* dengan karakter permainan *Sundah Mandah*. Kaidah-kaidah struktur fisik tersebut akan dijadikan teori dalam perancangan, dimana setiap *character* disusun dari perpaduan *stem* dan *terminal* untuk membentuk satu huruf.

J. Sistematika Perancangan

Penelitian ini akan disusun dalam sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Memuat kajian singkat tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II IDENTIFIKASI DATA

Memuat data-data penting tentang obyek yang akan dibuatkan rancangan bukunya

BAB III KONSEP PERANCANGAN

Uraian tentang konsep perancangan, dan tahap-tahap persiapan yang dilakukan sebelum melakukan perancangan. Hal tersebut meliputi perancangan media dan perancangan kreatif

BAB IV PERANCANGAN

Berisi uraian cara pengambilan dan pengolahan data. Mulai dasar tata disain layout hingga ke disain final.

BAB V PENUTUP

Daftar pustaka

Berisi semua sumber kepustakaan, semua kajian baik induktif maupun deduktif. Dari buku, majalah, artikel, internet, dan sumber kepustakaan lainnya.

Lampiran

Memuat keterangan tabel, gambar, dan hal-hal lain yang perlu dilampirkan.

SKEMA PERANCANGAN

