

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Kekayaan budaya yang dimiliki bangsa Indonesia dapat dijadikan inspirasi dalam pembuatan sebuah karya visual, dalam hal tipografi khususnya. Keanekaragaman budaya dari yang *tangible* sampai *intangibile* dapat dieksplorasi sebagai objek desain yang menarik. Kebaruan dalam ragam bentuk yang disesuaikan perkembangan zaman dapat membantu pelestarian budaya. Salah satunya melalui perancangan *typeface*, yang mana di Indonesia budaya menulis kurang berkembang. Hal ini tentu akan membantu perkembangan budaya menulis, dalam hal ini aksara dan pengenalan budaya Indonesia kepada generasi muda pada umumnya.

Perancangan *typeface* memerlukan 2 hal pokok sebagai dasar, yang pertama pengetahuan tentang tipografi dan yang kedua pengetahuan mengenai objek adaptasi, dalam perancangan ini permainan *sundah mandah*. Pengetahuan dasar tipografi akan mendukung penciptaan huruf yang baik menurut kaidah ilmu tipografi, kejelasan dan keterbacaan menjadi poin utama perancangan *typeface*. Pun pengetahuan tentang objek adaptasi, kedalaman pemahaman akan menghasilkan *typeface* secara utuh, tak hanya berbentuk indah tapi juga mempunyai makna filosofis sejalan dengan nilai objek adaptasi. Meski acapkali bertentangan, fungsi desainerlah yang menyeimbangkan porsi antara *legibility* dan *readability* dalam ilmu tipografi, dengan karakter objek adaptasi yang wajib hadir.

Sehingga huruf yang tercipta dapat tetap mempunyai *readability*, *legibility*, pun tetap mempunyai karakter objek adaptasi yang kuat. Kekuatan konsep yang didukung dengan pencarian visual berdasar ilmu tipografi akan menghasilkan *typeface* yang berkarakter.

Metode perancangan telah berkembang, salah satunya Focused Group Discussion seperti yang digunakan dalam perancangan kali ini. Pemilihan metode ini menjadikan desain lebih menyenangkan, pun menunjukkan demokrasi dalam desain. Bahwa setiap kelompok mempunyai peran masing-masing, dapat terakomodir melalui pemilihan metode ini. Desain dihadirkan dengan ramah tanpa kehilangan esensi usaha pemecahan masalah yang ingin dicapai. Hasil eksplorasi yang didapat ditransformasikan ke dalam bentuk *typeface*, *display text* khususnya. *Typeface* ini cocok digunakan untuk judul, headline dan logo. Penggunaanya pada cover majalah, poster, CD musik atau film, dapat memunculkan karakter huruf secara kuat. Karena cenderung huruf *display*, ukuran penggunaan yang disarankan 15 pt ke atas. *Typeface* ini mempunyai citra ceria, adaptif, kerja keras dan semangat seperti permainan sundah mandah yang diapdatasi. Aplikasi keceriaan dapat dilakukan menggunakan media stempel yang dirancang. Audiens dapat membuat huruf dengan stempel yang menggunakan bentuk pola dasar, pun mencipta bentuk-bentuk baru sekehendaknya.

Interaksi dengan khalayak dilakukan dua kali, pertama dalam pembuatannya melalui *Focused Group Discussion* menggunakan variasi pola, yang kedua melalui stempel untuk membentuk huruf atau bentuk baru. Berbeda dengan kebanyakan, khalayak biasanya merekonstruksi huruf setelah *typeface*

sudah jadi seperti yang dimuat dalam majalah Still Loving Youth Vol 2 (2009), *typeface* ini melibatkan khalayak dalam proses pembuatannya, pun khalayak dapat merekonstruksi *typeface* yang sudah jadi menjadi bentuk yang dikehendaki menggunakan stempel.

B. Saran

Sangat banyak kebudayaan Indonesia baik *tangible* maupun *intangible* yang bisa diadopsi ke dalam *typeface*, sebagai desainer khususnya yang mempunyai ketertarikan dengan tipografi, hal tersebut hendaknya dapat dijadikan inspirasi karya tipografi. Pengemasan kebudayaan dalam bentuk baru, dalam hal ini *typeface*, dapat membantu mengenalkan, melestarikan dan sekaligus mengenalkan kebudayaan Indonesia pada dunia. Olah bentuk yang sesuai zaman agar dapat diterima di kalangan muda sudah selayaknya dilakukan, asalkan dengan tidak meninggalkan nilai yang terkandung di dalamnya.

Tanpa meninggalkan metode lama, sebaiknya perancangan mencoba menggunakan metode baru, seperti *Focused Group Discussion* pada perancangan ini, ataupun yang lainnya. Dengan cara-cara baru diharapkan karya desain, tipografi khususnya, dapat menghasilkan desain-desain *typeface* yang lebih beragam. Eksplorasi merupakan titik tolak desain sebagai penyelesaian masalah, dengan begitu akan hadir karya-karya baru yang makin kreatif, menjawab persoalan dan sebagai penanda zaman.

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

Cheng, Karen. *Designing Type*. London: Laurence King Publishing, 2006.

Craig, James and Susan E. Meyer, *Designing with Type: a basic Course in Typography*, New York: Watson-Guption Publication, 1992.

Dharmamulya, dkk, Sukirman, *Permainan Tradisional Jawa*, Yogyakarta: Kepel Press, 2008.

Huizinga, Johan. *Homo Ludens Fungsi dan Hakekat Permainan dalam Budaya*. Jakarta: LP3ES, 1990.

Irwanto, *Focused Group Discussion (FGD): Sebuah Pengantar Praktis*, Jakarta: Yayasan Obor, 2006.

Iswinarti. "Nilai-nilai terapeutik permainan tradisional engklek pada anak usia sekolah dasar", Naskah Publikasi Penelitian Dasar Keilmuan, Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Malang, 2010.

Perfect, Christopher and Jeremy Austen. *The Complete Typographer*. London: Prentice Hall, Inc, 2001.

Riggs, Tamy. *Typeface: Classic Typography For Contemporary Design*. New York: Princetown Architectural Press, 2009.

Sihombing, Danton dan Sunarto Wagiono, *Tipografi Dalam Desain Grafis*, Jakarta: PT.Gramedia Pustaka Umum, 2001.

Vincentio, Tini Januarita, "Perancangan Grafis: Perancangan Mainan Edukatif untuk Anak-anak Adaptasi Permainan Tradisional Engklek", Tugas Akhir

S-1 Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain,
Universitas Kristen Petra, 2009.

Majalah:

Still Loving Youth, No. 02, Vol. 01, "*Types are Fun*", Agustus 2009

Pertautan:

<http://www.designthinkingforeducators.com/> (3 Februari 2013)

<http://www.google.com/> (14 Maret 2013)

<http://www.IDEO.com> (3 Februari 2013)

