



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB V

PENUTUP

1.1. Kesimpulan

Aksara Lampung merupakan salah satu identitas masyarakat Lampung yang sudah mulai tergeser oleh perubahan zaman. Penggunaan aksara Lampung sudah semakin sedikit karena adanya penggunaan aksara Latin. Aksara Lampung biasanya hanya digunakan di tempat tertentu saja dan juga tidak banyak yang mengolah, maka dari itu penulis menggunakan aksara tersebut sebagai inspirasi dalam membuat *typeface*.

Pada pembuatan *typeface* ini diperlukan proses yang mendalam. *Typeface* tersebut bukanlah suatu huruf saja, melainkan juga memiliki nilai budaya, estetika yang terdapat di dalamnya. Maka penulis melakukan proses *mindmapping* untuk mendapatkan kata kunci sebagai panduan membuat *typeface*. Sesuai dengan kata kunci yang sudah di dapatkan yaitu, mewah dan dinamis. Setelah menemukan kata kunci tersebut, penulis mencoba untuk membuat sketsa huruf “A” sebagai panduan penulis dalam membuat *typeface* yang lainnya. Setelah membuat sketsa huruf secara keseluruhan, penulis menggabungkan semua karakter huruf yang sudah di digitalisasikan untuk dapat mengukur *ascender*, *capsheight*, *x-height*, *baseline*, dan *descender*.

Setelah melakukan digital sesuai dengan sketsa dan pengukuran pada *font*, penulis memasukkan satu persatu huruf tersebut kedalam aplikasi *fontlab*. Aplikasi *fontlab* digunakan untuk mengatur *Kerning*, *leading*, dan *tracking*. Pengaturan tersebut setelah melakukan digital sesuai dengan sketsa dan pengukdigunakan untuk mendapatkan *legibility* dan *readability* dari perancangan *typeface* yang penulis kerjakan. Setelah melakukan *kerning*, *leading*, dan *tracking*, penulis melakukan *generate font* agar *font* tersebut dapat digunakan pada aplikasi lainnya.

Diakhir pembuatan *typeface* adaptasi aksara Lampung ini, penulis membutuhkan media pendukung. Media pendukung yang penulis gunakan dibagi menjadi 2 macam yaitu, media primer dan media sekunder. Media primer yang telah penulis buat adalah *specimen book* dan buku aksara Lampung. *Specimen book* dirancang agar audiens dapat melihat karakteristik dari *font* yang telah penulis buat. Buku aksara Lampung merupakan buku yang berisikan sejarah singkat dan huruf aksara Lampung, dan salah satu buku ini yang menjadi *signature*. Media sekunder yang telah penulis buat adalah poster 4 rangkap mengenai *typeface* dan juga puisi Lampung. Selain itu, juga ada *merchandise* yang telah penulis buat yaitu, kaos, *totebag*, *case handphone*, gelas, dan gantungan kunci. Media pendukung sendiri bertujuan sebagai alat koleksi kepada audiens. Pada saat merancang media-media yang ada, penulis juga menggunakan *font* yang berbeda untuk kebutuhan sebagai *bodytext*. Hal ini dikarenakan *font* Pawagh dirancang hanya untuk kebutuhan *displaytype* sehingga *font* ini lebih cocok untuk digunakan sebagai *headline* dan *subheadline*.

Pada akhir kesimpulan, adanya riset pada perancangan ini menjadi sangat penting. Pencarian data dimulai dari observasi, wawancara, *brainstorming* data sampai pada akhir pembuatan sketsa menjadikan *font* ini memiliki karakteristik

yang kuat dengan mengadaptasi aksara Lampung. Selain itu, perancangan *typeface* dengan mengadaptasi aksara Lampung juga dapat membantu menyebarkan *font* Pawagh kepada masyarakat luas, terutama kepada para desainer. Disamping itu, penulis juga mengharapkan media-media yang telah dibuat dapat menjadi inspirasi bagi masyarakat luas agar aksara Lampung tidak ditinggalkan dan semakin banyak yang menggunakannya serta menjadi inspirasi masyarakat luas juga dapat mengolah desain berdasarkan budaya Indonesia lainnya.

1.2. Saran

Saran dari penulis bagi pembaca, melakukan riset data sangatlah penting sehingga dapat mengetahui lebih dalam mengenai tema yang akan diambil. Jika data yang didapatkan banyak, juga dapat mempermudah pembaca untuk melakukan proses *mind mapping*. Dengan adanya *mind mapping*, dapat menentukan kata kunci yang sesuai. Penggunaan kata kunci bisa juga untuk menentukan warna dan bentuk yang tepat yang dapat menjadi acuan dalam membuat *typeface*. Pada pembuatan *typeface decorative*, pembaca dapat lebih mengeksplorasi bentuk dengan menggunakan beberapa teori dasar. Diharapkan pembaca juga dapat memperkaya budaya di Indonesia lainnya dan dapat dijadikan sebagai inspirasi *typeface*.