



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, 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 I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Indonesia memiliki banyak unsur budaya yang bisa menjadi inspirasi dalam proses perancangan desain *typeface*. Posisi Indonesia yang terletak di antara 2 benua dan 2 samudra membuat Indonesia terpengaruh oleh banyak budaya luar. Setiap suku bangsa di Indonesia memiliki adat istiadat, bahasa, dan juga bahasa tertulis yang berbeda. Kebudayaan luar mulai mempengaruhi Indonesia semenjak abad pertama masehi, dimana masuknya aksara Pallawa dan bahasa Sansekerta yang mempengaruhi banyak aksara Nusantara yang ada sekarang ini. Pada abad ke-15 bangsa Eropa datang ke Indonesia dan memperkenalkan huruf latin.

Penggunaan huruf latin dalam komunikasi telah berdampak pada aksara nusantara menjadi sulit digunakan dan terlupakan. Aksara Jawa merupakan salah satu peninggalan budaya yang memiliki makna dan nilai budaya yang sudah seharusnya dijaga dan dilestarikan. Namun nyatanya dewasa ini aksara Jawa sudah mulai dilupakan, menurut sebuah artikel para pakar budaya menyampaikan aksara Jawa akan hilang dalam 10 tahun terakhir. Hal ini sangat disayangkan dikarenakan Aksara Jawa adalah suatu leluhur yang filosofi kuat dan merupakan cikal bakal sejarah di Indonesia. Pemilihan aksara Jawa sebagai dasar dalam perancangan penelitian dikarenakan aksara Jawa memiliki sejarah dan hubungan yang kuat dengan Yogyakarta yang memiliki kearifan lokal yang beragam dari cerita rakyat, seni tari, wayang,

dan masih banyak lagi. Aksara merupakan sebuah sistem tulisan yang digunakan manusia untuk berkomunikasi yang dalam bahasa Indonesia mengandung makna lain sebagai sinonim huruf.

Huruf yang digunakan dalam dunia digital sekarang ini disebut sebagai *typeface*. *Typeface* merupakan salah satu komponen utama dalam penyampaian pesan, selain memperjelas pesan yang disampaikan pemilihan *typeface* yang tepat juga dapat menyampaikan emosi dan ekspresi, memiliki warna yang berbeda-beda, dan juga memberikan kesan simbolik seperti contoh *font* yang digunakan pada graffiti berasosiasi dengan berandal (Karen Cheng, 2006). Secara garis besar terdapat dua macam tipe *typeface* yaitu *display type* dan *text type*. Dimana *text type* akan lebih memiliki tingkat legibilitas yang tinggi dan ketebalan garis yang tetap dapat digunakan saat *font* digunakan dalam ukuran kecil, sedangkan *display type* akan memiliki bentuk dan tampilan yang lebih menarik.

Sudah banyak sekali literatur yang memiliki keterkaitan dengan Yogyakarta diantaranya adalah Cerita Rakyat dari Yogyakarta yang ditulis Bakdi Soemanto, Jalan-jalan Kuliner Asli Jogja yang ditulis Suryo Sukendro, dan sebagainya yang menggunakan *typeface* seadanya. Hal ini menunjukkan kurangnya *text typeface* secara spesifik, padahal Indonesia yang memiliki kekayaan kultur dan budaya yang tidak terbatas. Oleh karena itu diperlukan sebuah *typeface* latin adaptasi aksara Jawa yang aplikatif dalam kegiatan komunikasi dengan tujuan melestarikan aksara Jawa. Penelitian dibatasi dengan jenis *typeface* yaitu *text typeface* dimana *text typeface* dapat

dipergunakan di berbagai jenis literatur yang sesuai dengan tujuan komunikasi. Esensi dari perancangan *typeface* adalah menterjemahkan bahasa lisan menjadi visual dengan tingkat keterbacaan yang baik, yang dirancang sesuai dengan data yang dihasilkan penulis. Penggunaan *typeface* pada berbagai jenis literatur memiliki tujuan melestarikan aksara Jawa, dan juga bentuk dari setiap alfabet akan menghasilkan emosi dan warna tertentu yang juga dapat digunakan oleh para desainer grafis dalam merancang desain yang dirasa memiliki *mood* yang sesuai dengan *typeface*.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan hal-hal sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang *text typeface* adaptasi Aksara Jawa?

1.3. Batasan Masalah

Agar pembahasan tidak menyimpang dari pokok masalah yang ada, penulis membatasi permasalahan pada:

1. *Text typeface* adaptasi Aksara Jawa, yang aplikatif untuk kegiatan berkomunikasi visual.
2. *Family type* memuat *regular*, *bold*, *regular italic*.
3. *Type specimen book* dari *typeface*.
4. Sasaran primer yang dituju adalah mahasiswa desainer grafis 20-25 tahun dan sasaran sekunder adalah desainer grafis profesional.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan yang ingin penulis capai pada hasil akhir adalah:

1. Merancang *text typeface* adaptasi Aksara Jawa, yang aplikatif untuk kegiatan berkomunikasi visual.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Tugas akhir ini memiliki manfaat yang spesifik. Pertama, dengan melahirkannya *text typeface* adaptasi Aksara Jawa penulis akan mengetahui proses kreatif dibalik terbentuknya sebuah *typeface*. Selain itu dengan merancang *type specimen book* penulis juga akan mengetahui teknik perancangan buku yang baik.

Kedua, *typeface* yang dirancang penulis dapat menjaga kelestarian aksara Jawa dengan digunakannya *typeface* di berbagai jenis literatur yang sesuai, terlepas dari literatur *typeface* juga dapat dipergunakan diberbagai jenis media yang dirasa sesuai dengan ekspresi, bentuk, dan *mood* yang dimiliki *typeface*.

Ketiga, bagi Universitas Multimedia Nusantara *typeface* latin adaptasi aksara Jawa akan menjadi jembatan yang mempermudah desainer grafis untuk menyampaikan kearifan Nusantara yakni aksara Jawa yang diterapkan dalam perancangan visual. *Typeface* ini juga dapat menjadi referensi bagi para mahasiswa desainer grafis untuk perancangan *typeface*.