BAB III
STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

3.1 Strategi Perancangan

Perancangan font dengan inspirasi bentuk Tokoh Prabu Cakrabuana Wayang Cepak Cirebon ini terdiri dari beberapa tahapan sehingga tercipta sebuah tipografi yang memliki visual, pesan, *legibility* dan *readibility* yang baik sesuai dengan prinsip-prinsip tipografi.

Strategi-strategi perancangan font dengan inspirasi bentuk Tokoh Prabu Cakrabuana Wayang Cepak Cirebon antara lain sebagai berikut:

3.1.2 Strategi Komunikasi

Bentuk Wayang Cepak Cirebon yang menjadi inspirasi pembuatan font, akan menciptakan font yang bersifat eksperimental. Font eksperimental yang terinspirasi dari ornamen seni atau budaya tradisional, mampu menghubungkan pikiran dan informasi yang ada dalam pikiran manusia melalui pengelihatan, serta memiliki impresi khusus karena memiliki keunikan eksplorasi visual dalam media sehingga memberikan pengalaman berbeda pada audiens yang melihatnya dan berpotensi untuk diingat lebih lama.

3.1.3 Tujuan Komunikasi

Perancangan font dengan inspirasi bentuk Tokoh Prabu Cakrabuana Wayang Cepak Cirebon ini bertujuan menciptakan suatu kesatuan huruf baru yang memiliki ciri khas dari bentuk Tokoh Prabu Cakrabuana Wayang Cepak Cirebon dalam format digital yang dapat diaplikasikan dalam komputer untuk dipergunakan sebagai media komunikasi dan sebagai sarana apresiasi lain masyarakat terhadap Wayang Cepak Cirebon, selain dengan cara apresiasi dalam bentuk pementasan.

Dengan adanya sarana apresiasi tersebut, diharapkan masyarakat yang telah mengetahui tentang Wayang Cepak Cirebon menjadi tetap mengingat Wayang Cepak Cirebon, dan masyarakat yang belum mengetahui tentang

Wayang Cepak Cirebon menjadi ingin tahu mengenai Wayang Cepak Cirebon karena keunikan dari font yang dibuat.

3.1.4 Segmentasi

Meskipun font yang dibuat akan disebarkan secara gratis melalui media internet, yang akan membuat font ini dapat diakses siapa saja di seluruh dunia, namun, font ini tetap memiliki segmentasi spesifik, karena tidak semua orang akan menjadi pemakai atau penyuka dari font ini. Secara spesifik, segmentasi penggunaan font dengan inspirasi bentuk Wayang Cepak Cirebon adalah sebagai berikut:

a. Demografis

Rincian demografis dari font ini sebagai berikut:

- Digunakan untuk hal-hal atau acara yang berhubungan erat dengan budaya atau kesenian Indonesia, baik formal atau non formal.
- Usia 15 tahun ke atas.
- Lembaga atau profesi yang menggunakan font ini seperti: pelajar, mahasiswa, desainer, lembaga pemerintah atau organisasi yang bergerak di bidang kebudayaan, dan lain-lain.
- Bisa digunakan oleh laki-laki atau perempuan.
- Status sosial menyeluruh mulai dari menengah ke bawah sampai menengah ke atas.

b. Geografis

Secara geografis, font dengan inspirasi bentuk Wayang Cepak Cirebon ini khususnya akan digunakan di sekitar wilayah Kota Cirebon daerah perkotaan, atau daerah-daerah yang kuat unsur budayanya. Namun tidak menutup kemungkinan penggunaannya akan meluas ke daerah Jawa barat atau bahkan seluruh Indonesia, di tempat yang kuat nuansa Kota Cirebonnya atau kuat nuansa budayanya. Namun persebaran dari font ini tidak tertutup kemungkinan untuk tersebar ke seluruh dunia.

c. Psikologis

Secara psikologis, masyarakat yang akan menggunakan tipografi ini adalah masyarakat yang memiliki ketertarikan pada huruf yang bersifat eksperimental dan bersifat dekoratif, memiliki ketertarikan pada ornamen-ornamen atau hal-hal yang berhubungan dengan seni budaya Indonesia.

3.1.5 Pesan Utama

Pesan utama yang ingin penulis sampaikan dalam perancangan font dengan inspirasi bentuk Wayang Cepak Cirebon ini adalah agar Wayang Cepak bisa kembali mendapatkan apresiasi di masyarakat. Apabila Wayang Cepak Cirebon sudah sulit untuk mendapatkan apresiasi di masyarakat dalam bentuk pementasan, setidaknya melalui tipografi ini masyarakat masih bisa mengapresiasi jenis wayang asli Cirebon, Indonesia yaitu Wayang Cepak Cirebon.

3.2 Strategi Kreatif

Strategi kreatif perancangan tipografi dengan inspirasi bentuk tokoh Prabu Cakrabuana terdiri dari beberapa tahapan. Tahapan-tahapan tersebut adalah sebagai berikut:

3.2.1 Modular Type

Menurut Agung Yuwanda (2010, 19),*modular type* adalah suatu teknik dalam merancang suatu huruf baru dengan menggunakan modul dari suatu bentuk tertentu sebagai bahan untuk menyusun, merakit, menciptakan huruf baru, tanpa merubah keaslian bentuk yang sudah ada.

Pemilihan modul itu diambil dari kekhasan, keunikan dari struktur bentuk yang dijadikan sebagai modul untuk merancang suatu huruf baru. Hal ini bertujuan untuk menjaga karakteristik dari suatu bentuk yang dijadikan modul agar tercipta suatu huruf baru dengan karakteristik khas dari bentuk yang dijadikan sebagai modul tersebut. Beberapa contoh dari *modular type* adalah sebagai berikut:



Gambar III.1 Block Type karya Max Kisman

Sumber:

http://www.typeworkshop.com/index.php?id1=Providence_03_2005&id2=backgroundinfo

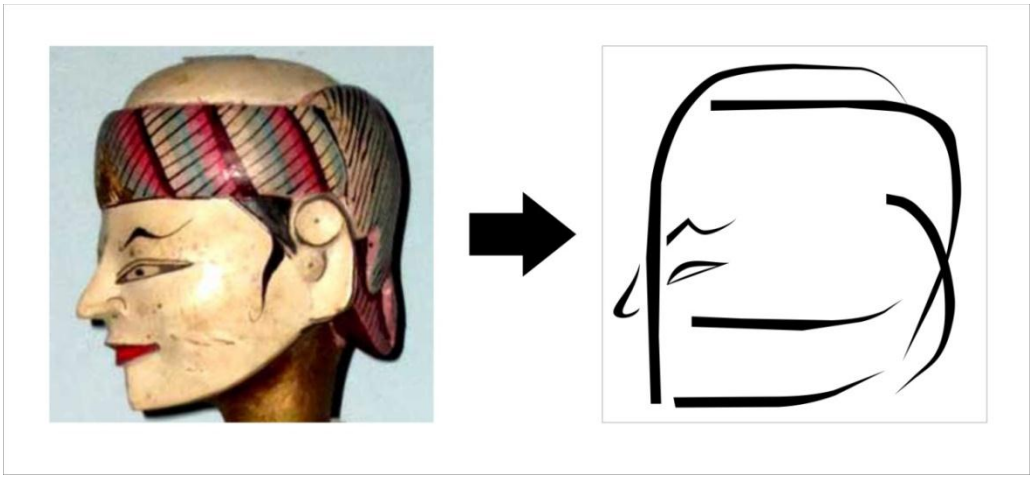


Gambar III. 2 *Modullar type* karya Fregio Mecano

Sumber : http://modulartype.tumblr.com/

3.2.2 Pendekatan Visual

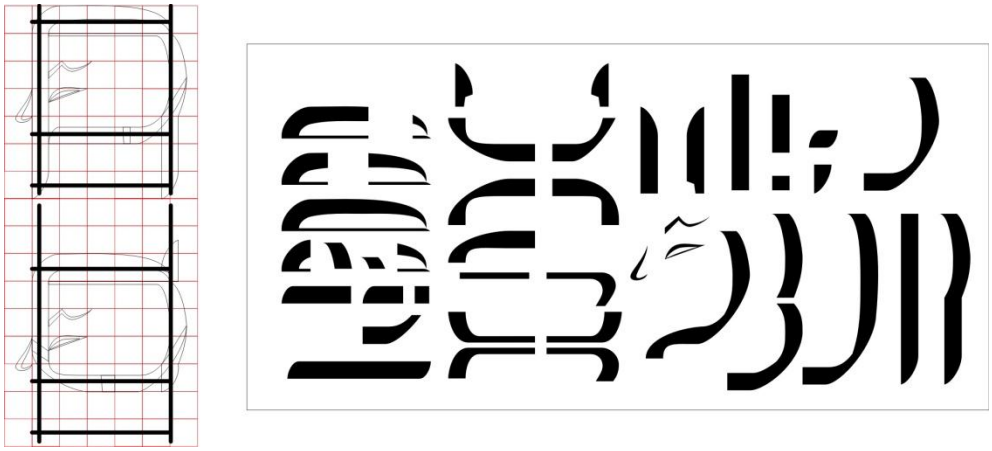
Bagian kepala dari tokoh Prabu Cakrabuana Wayang Cepak Cirebon dipilih sebagai bentuk yang akan dijadikan inspirasi perancangan tipografi karena bagian tersebut dianggap memiliki ciri khas dari tokoh tersebut, baik dari ornamen yang digunakan seperti ikat kepala atau sorban yang bagian atasnya berbentuk “cepak”, ataupun dari organ tubuh seperti bentuk mata, hidung, dan lain-lain, apabila dibandingkan dengan bagian tubuh lainnya. Setelah melalui beberapa kali proses penjiplakan dan penggambaran ulang, dari bentuk kepala tokoh Prabu Cakrabuana Wayang Cepak Cirebon tersebut didapat tarikan-tarikan garis yang mewakili ciri khas dari Tokoh Prabu Cakrabuana dan Wayang Cepak Cirebon, kemudian garis-garis tersebut akan digunakan sebagai bentuk dasar dari patokan bentuk huruf dan modul huruf, seperti pada gambar berikut:



Gambar III.3 Tarikan-tarikan garis yang didapat.

3.2.3 Pemilihan Patokan Bentuk Huruf dan Modul Huruf

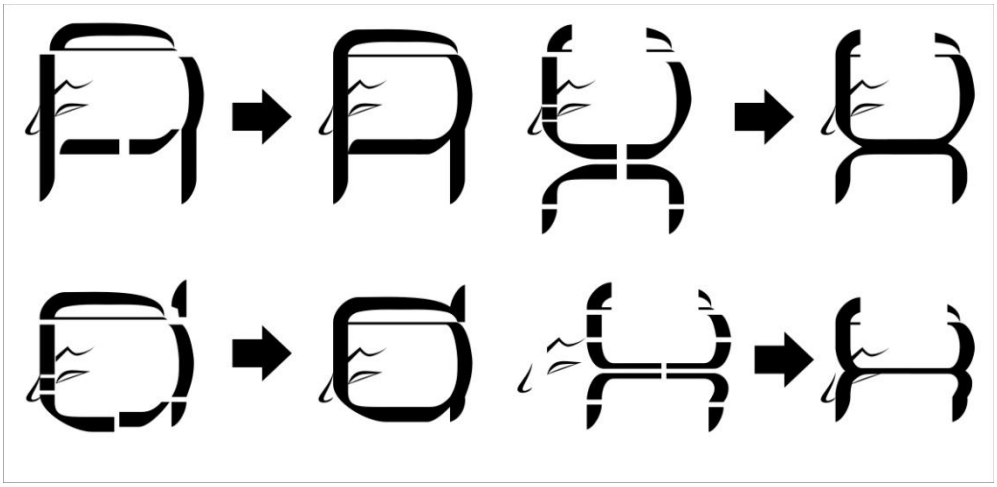
Setelah didapat tarikan-tarikan garis yang akan dijadikan bentuk dasar dari modul, maka dibuat patokan bentuk huruf dan modul huruf sesuai keperluan garis pembentuk huruf atau *stroke* seperti garis vertikal, horizontal, melengkung, dan lain-lain. Patokan bentuk huruf diperlukan agar modul tidak tersusun sengan sembarang, sehingga tercipta suatu kesatuan dari huruf-huruf yang diciptakan. Dari proses tersebut dihasilkan bentuk-bentuk modul dan patokan bentuk huruf sebagai berikut:



Gambar III.4 Modul dan Patokan Bentuk Huruf

3.2.4 Penerapan *Modular Type*

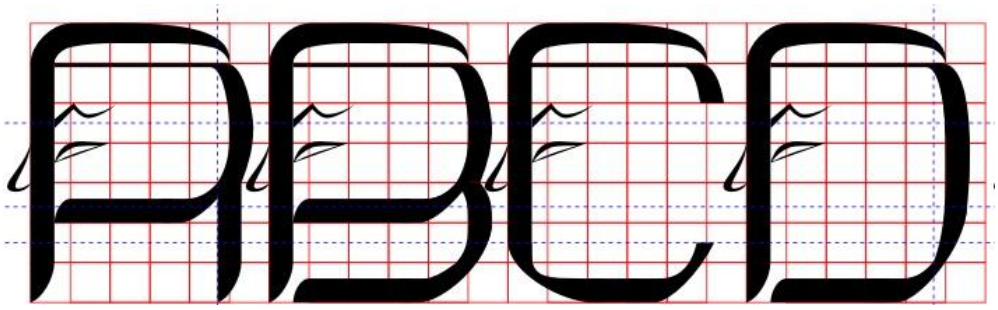
Modul yang telah didapat kemudian disusun untuk membentuk sebuah huruf dengan acuan patokan huruf dan grid sistem yang akan dijelaskan kemudian. Huruf dibentuk sesuai dengan anatomi huruf yang akan dibuat atau mempertimbangkan anatomi alternatif dengan tetap tidak mengabaikan *legibility* dari huruf, misal huruf A itu terdiri dari dua garis diagonal yang berlawanan dan satu garis horizontal, atau huruf A juga bisa dibuat dari dua buah garis horizontal di atas dan di tengah, serta dua buah garis vertikal di kiri dan di kanan. Pembentukan huruf dari susunan modul bisa dilihat melalui gambar contoh sebagai berikut:



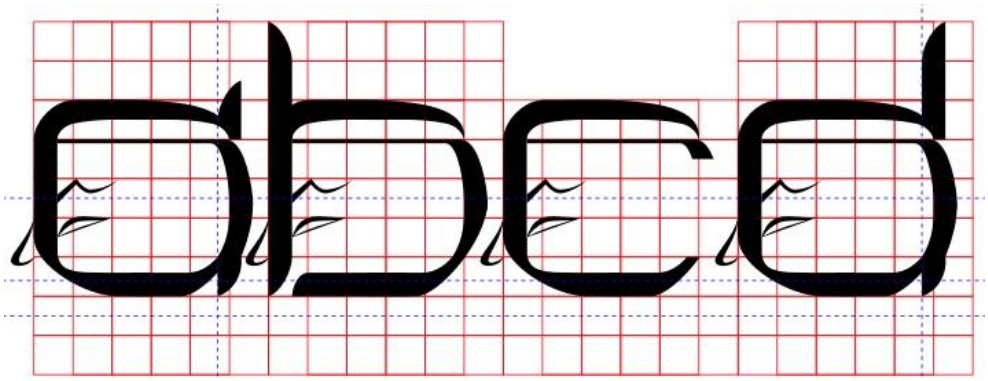
Gambar III.5 Penyusunan modul menjadi huruf

3.2.5 *Grid System*

Grid system diperlukan dan digunakan untuk menjaga kontinuitas dan kesatuan dari huruf-huruf yang dibuat. Grid sistem yang dipakai menggunakan dua titik koordinat yaitu koordinat X dan Y atau garis Horizontal dan Vertikal. Berikut gambar dari sebagian *grid system* tersebut:



Gambar III.6 Grid1

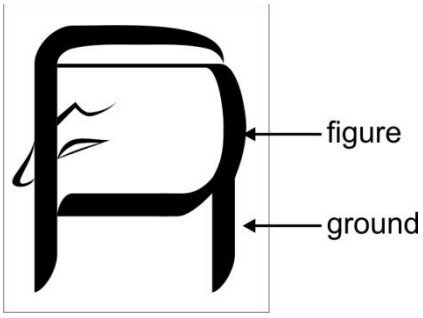


Gambar III.7 Grid2

3.3 Sistem Huruf

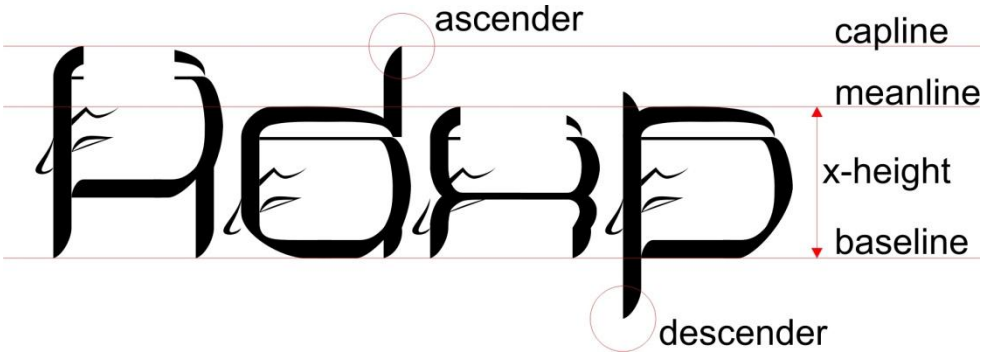
3.3.1 *Figure* dan *Ground*

Menurut Danton Sihombing (2001, 12) dalam Agung Yuwanda, Setiap bentuk huruf dalam sebuah alfabet memiliki keunikan fisik yang menyebabkan mata kita dapat membedakan antara huruf ”m‟ dengan”p″ atau ”C‟ dengan “Q″. Untuk mengenal atau „membaca‟ sebuah gambar diperlukan adanya kontras antara ruang positif yang disebut dengan *figure* dan ruang negative yang disebut dengan *ground*.



Gambar III.8 Figure dan Ground

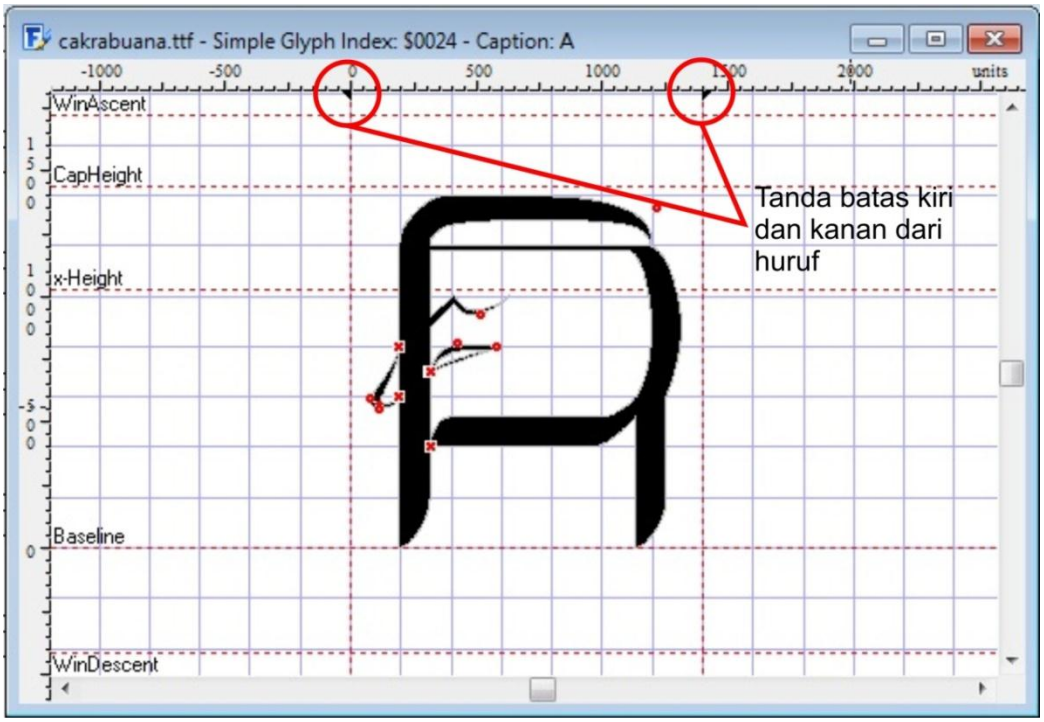
3.3.2 Anatomi dari Huruf yang Dibuat



Gambar III.9 Anatomi Huruf

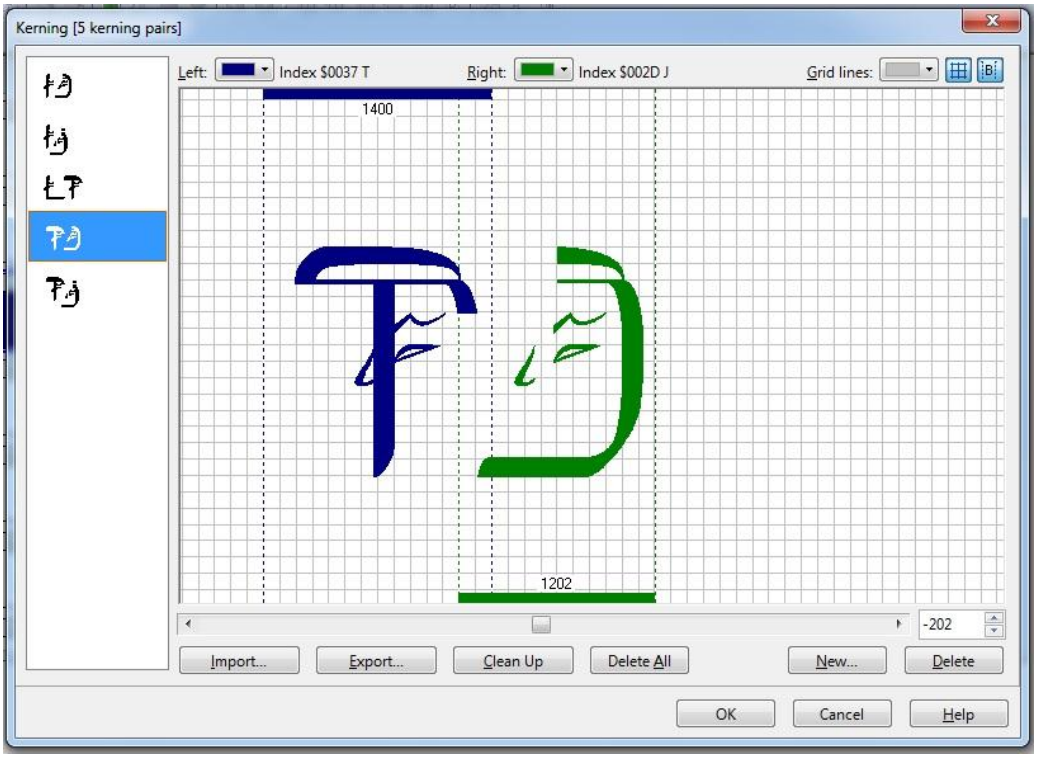
3.3.3 Pengaturan *Kerning*

Kerning atau jarak antar huruf secara keseluruhan pada huruf ini akan terbentuk dengan sendirinya selama huruf ditempatkan sesuai dengan grid yang ada pada *software* pembuat huruf, dan menempatkan batas kiri dan batas kanan setiap unit huruf sesuai dengan ukuran grid setiap hurufnya, sehingga akan terbentuk kerning dari ruang kosong yang ada pada grid untuk satu karakter huruf, seperti pada gambar berikut, dalam proses ini *software* pembuat huruf yang digunakan adalah FontCreator 6.0 Professional Edition.



Gambar III.10 Penempatan Huruf

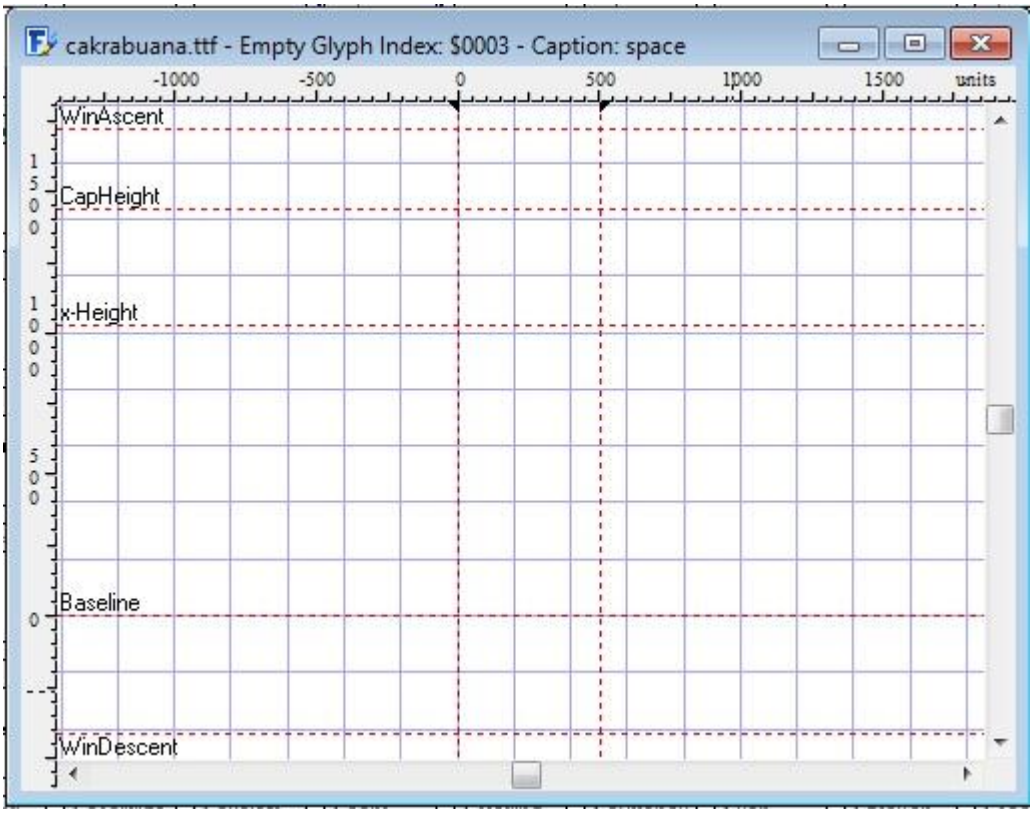
Pengecualian untuk pertemuan beberapa huruf yang bagian negatifnya cukup besar dan saling bersilangan posisinya (contoh: huruf di sebelah kiri memiliki bagian negatif cukup besar di bagian kanan bawah, dan huruf di sebelah kanan memiliki bagian negatif cukup besar di bagian kiri atas) dan apabila huruf tersebut berdekatan sehingga memberikan kesan huruf lebih jauh satu sama lain apabila tidak disesuaikan kerningnya, seperti huruf I dan J, I dan j, L dan T, T dan J, serta T dan j, maka kerningnya disesuaikan kembali sesuai dengan kebutuhan dan tetap berpatokan pada grid, seperti gambar berikut.



Gambar III.11 Penyesuaian Kerning

3.3.4 Pengaturan *Tracking*

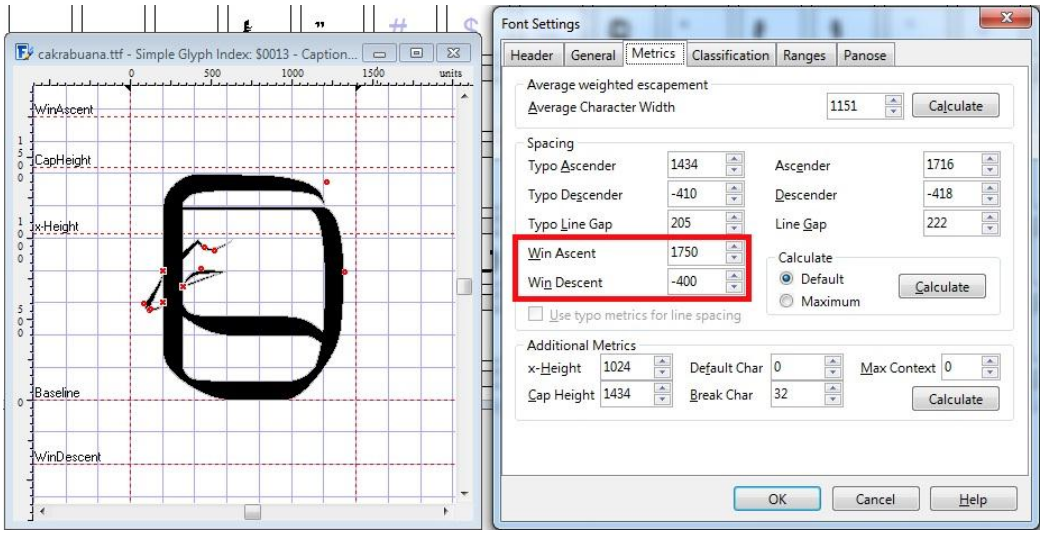
Tracking atau jarak antar kata diperoleh dengan mengatur batas kanan dan batas kiri dari karakter spasi atau *space*. Untuk huruf ini, karakter spasi telah disesuaikan dengan ukuran lebar 2,5 kotak grid, ukuran 2,5 kotak grid tersebut didapat dari pendekatan lebar dari karakter I pada huruf ini. Pengaturan karakter spasi terlihat pada gambar berikut.



Gambar III.12 Karakter Spasi

3.3.5 Pengaturan *Leading*

Leading atau jarak antar baris diperoleh dengan mengatur *Win Ascent* dan *Win Descent* pada *software*. Untuk huruf ini, *Win Ascent* diberi nilai 1750, dan *Win Descent* diberi nilai -400, agar diperoleh leading dengan ukuran 1 4/5 kotak grid. Besaran tersebut kurang-lebih merupakan besaran yang digunakan huruf-huruf lain yang biasa digunakan *body-text*. Pengaturan *Win Ascent* dan *Win Descent* terlihat pada gambar berikut.



Gambar III.13 Pengaturan *Leading*

3.3.6 *Readibility*

Tingkat keterbacaan huruf mulai dari ukuran 8pt sampai ukuran 36pt terlihat pada gambar berikut.



Gambar III.14 Tingkat Keterbacaan

3.4 Strategi Media

Pemilihan media diperlukan sebagai sarana penyampaian pesan pada audiens yang dituju. Pemilihan media yang tepat akan memudahkan pesan yang terdapat pada karya grafis untuk tersampaikan pada audiens-nya. Media yang digunakan bisa terdiri dari satu media saja, atau terdiri dari beberapa media sesuai dengan kebutuhan penyampaian pesan.

3.4.1 Pertimbangan Media

Faktor-faktor yang dipertimbangkan sebagai pertimbangan media dari perancangan tipografi dengan inspirasi bentuk Tokoh Prabu Cakrabuana Wayang Cepak Cirebon ini antara lain: faktor kemudahan untuk mendapatkannya, faktor kemudahan untuk persebarannya, dan faktor kemudahan dalam pengaplikasiannya.

3.4.2 Pemilihan Media

- Untuk media utama, dipilih penerapan aplikasi huruf ke dalam format file .ttf atau True Type Font yang merupakan format huruf digital yang digunakan untuk program-program komputer yang memiliki fasilitas pengetikan. Dengan media ini, diharapkan huruf dapat dengan mudah didapatkan, disebarkan, serta diaplikasikan.
- Untuk media pendukung, dipilih media-media yang merupakan hasil aplikasi dari media utama seperti: aplikasi pada papan nama jalan, aplikasi pada sampul buku, aplikasi pada artikel majalah, dan lain-lain. Media tersebut dipilih untuk memperlihatkan kepada audiens, bagaimana media utama bisa teraplikasi.

3.5 Strategi Distribusi

Strategi distribusi atau penyebaran dari font yang dibuat adalah distribusi secara *online* dan gratis. Font akan diunggah pada situs-situs penyedia font gratis, atau diunggah pada situs yang menyediakan fitur untuk berbagi berkas secara gratis.