



Arty 8 (2) 2019

Arty: Jurnal Seni Rupa

<http://journal.unnes.ac.id/siu/index.php/artly>

ORNAMENTAL VARIETIES OF GEDONG SONGO SEMARANG TEMPLE AS A TYPEFACE DESIGN INSPIRATION

RAGAM HIAS PADA CANDI GEDONG SONGO SEMARANG SEBAGAI INSPIRASI PERANCANGAN TYPEFACE

Dany Prasetyo Nugroho, Moh. Rondhi, Rahina Nugrahani

Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima April 2019

Disetujui Mei 2019

Dipublikasikan Juli 2019

Keywords:

**Decorative Variety;
Designing Typeface;
Gedong Songo Temple**

Abstrak

Disiplin ilmu Tipografi memiliki peranan penting dalam menentukan suatu keberhasilan dari bentuk seni komunikasi. Sayangnya, disiplin ilmu ini kurang mendapat perhatian di dunia desain grafis Indonesia. Menanggapi hal tersebut, penulis dalam proyek studi bertujuan membuat karya tipografi berupa rancangan huruf dengan ragam hias di Candi Gedong Songo Semarang sebagai sumber inspiasinya. Karya yang dihasilkan berupa huruf teks dan huruf *display* serta penerapannya pada berbagai media dan *merchandise*. Dari seluruh proses perancangan hingga distribusi karya dapat disimpulkan bahwa penulis mampu berkontribusi melalui rancangan *typeface* Gedong Songo untuk memajukan dunia tipografi Indonesia serta dalam pelestarian warisan budaya Indonesia. Diharapkan dengan adanya proyek studi ini, dapat menginspirasi desainer lain untuk berkarya sekaligus melestarikan warisan budaya Indonesia, kemudian dapat meningkatkan kesadaran masyarakat untuk dapat ikut serta dalam pelestarian budaya Indonesia melalui caranya masing-masing.

Abstract

The discipline of Typography has an important role in determining a success of the art form of communication. Unfortunately, this discipline received less attention in the world of graphic design in Indonesia. As the response, the writer in the study project entitled "Decorative Variety at Gedong Songo Temple Semarang as Inspiration of Typeface Design" tries to contribute through typography work in the form of letters with decorative vines in Gedong Songo Temple Semarang as inspiration. The work is produced in the form of text letters and display letters and the application of it to various media and merchandise. From the whole process of design to the distribution of the work could be concluded that the authors are able to contribute through the design of typeface Gedong Songo to advance the world of typography of Indonesia and in the preservation of Indonesia's cultural heritage. expected through this project would inspire other designers to work as well as preserve the Indonesian cultural heritage, and can increase public awareness to participate in the preservation of Indonesian culture through their own way.

© 2019 Universitas Negeri Semarang

✉ Alamat korespondensi:
Gedung B5 Lantai 2 FBS Unnes
Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229
Email : dannyprasetyo@student.mail.unnes.ac.id

ISSN 2252-7516
E-ISSN 2721-8961

PENDAHULUAN

Di dalam kehidupan manusia, berkomunikasi merupakan salah satu hal yang sangat penting. Baik itu dalam melakukan kegiatan belajar, bekerja, maupun bermain. Secara tidak kita sadari dalam kehidupan sehari-hari kita merupakan partisipan dari kegiatan berkomunikasi, baik sebagai pengirim pesan maupun penerima pesan. Keberhasilan sebuah komunikasi dapat ditentukan oleh perangkat yang menjembatani antara pengirim pesan dan penerima pesan. Selama berabad-abad telah terbukti bahwa bahasa tulis merupakan sebuah perangkat komunikasi yang efektif. Huruf merupakan bagian terkecil dari struktur bahasa tulis dan merupakan elemen dasar untuk membangun kata atau kalimat. Rangkaian huruf dalam sebuah kata atau kalimat bukan saja dapat memberikan suatu makna yang mengacu kepada sebuah objek ataupun gagasan, tetapi juga memiliki kemampuan untuk menyuarakan suatu citra ataupun kesan visual (Sihombing, 2001:2).

Huruf selain berupa lambang bunyi untuk menyampaikan pesan, bentuk dan rupa huruf memiliki beragam emosi yang menyiratkan karakter. Setiap simbol merepresentasikan bunyi spesifik tertentu. Karakter tersebut menjadi kekuatan untuk menyiratkan berbagai perasaan (suasana dan konotasi) untuk kepentingan perancangan visual sesuai tujuan komunikasinya (pada iklan, situs internet, logotype, branding/identitas, dsb).

Perancang huruf (*typographer*) dapat merancang huruf dengan berbagai arti dan kesan yang berbeda-beda dalam suatu paket keluarga huruf (*family type, style, case, size, weight, bold, regular, slimness, italic, condensed,*

black slanted dan sebagainya). Bentuk visual dari huruf tidak hanya mampu mengirimkan pesan dan makna tetapi juga tingkatan bunyi dan perasaan, hirarki dan kepentingan, keterangan dan kejernihan (Haswanto, 2009:27).

Di Indonesia sendiri, perkembangan tipografi cenderung kurang diminati oleh para pelaku seni dan desain. Tipografi, terutama di dunia desain grafis Indonesia kurang mendapat perhatian lebih jika dibandingkan dengan disiplin ilmu desain yang lain.

Dalam era modern saat ini media komunikasi tulis yang paling efektif adalah huruf latin. Menurut Kertasari dkk. (2009:35) "Huruf latin termasuk dalam jenis aksara fonetik yaitu jenis aksara yang berupa lambang fonem (ab-c-d-e)". Fakta inilah yang mendasari upaya penciptaan *typeface* yang terinspirasi oleh ragam hias pada Candi Gedong Songo Semarang. *Typeface* yang dirancang berupa *text type* dan *display type*. *Text type* menurut Gunarta (2013:20) "adalah huruf yang digunakan sebagai *font* bacaan yang padat, kecil, dan berbaris-baris" sedangkan *Display type* menurut Kusrianto (2005:5) "adalah huruf yang dipergunakan sebagai judul artikel, iklan, serta untuk penarik perhatian". *Display type* dirancang bertujuan untuk menarik perhatian pembaca dan lebih bersifat persuasif jika dibandingkan dengan karakter *Text type* yang memiliki *legibility* serta *readability* tinggi. *Typeface* akan dirancang untuk memenuhi kebutuhan secara umum pada *Text type* yang terdiri dari *Uppercase* (huruf besar), *Lowercase* (huruf kecil), *Punctuation Mark* (tanda baca), dan *Modern Figure* (angka yang besarnya sama dengan huruf besar). Kemudian pada *Display*

type akan dirancang *Uppercase* (huruf besar) dan *Small Caps* (huruf besar yang ukurannya sama dengan huruf kecil). Set karakter tersebut nantinya diaplikasikan pada media komunikasi visual sebagai alat untuk memperkenalkan *typeface* Gedung Songo kepada khalayak sasaran. Pemilihan media akan disesuaikan dengan target *audience* dan *target market* sehingga penyampaian informasi dapat berjalan dengan efektif dan efisien. Media-media yang dipilih diharapkan mampu menjangkau *target market* di antaranya desainer lokal maupun internasional, serta lembaga pemerintahan terkait. Media yang dirancang juga memiliki fungsi sebagai media pengenalan budaya lokal, serta sebagai pengenalan rancangan *typeface* bernuansa nusantara sehingga mampu menjangkau target *audience* yaitu masyarakat umum.

Huruf

Definisi dan pemahaman mengenai huruf (*typeface*) sangat penting sebelum memulai perancangan, sehingga nantinya dapat menghasilkan rancangan *typeface* yang baik dari segi visual serta fungsinya. Istilah *typeface*, *font*, dan tipografi saat ini menjadi salah satu hal yang kadang membingungkan, maka dari itu perlu adanya pemahaman yang mendalam mengenai istilah *typeface*.

Rustan dalam bukunya yang berjudul Huruf, *font* & tipografi (2014:32) menyatakan bahwa "*typeface* adalah sekumpulan karakter yang memiliki kesamaan ciri-ciri visual. Walaupun tidak sama persis, ada bagian anatomi pada huruf yang satu, dipakai lagi pada huruf yang lain juga, inilah yang memberi kesan unity sebuah *typeface*". Menurut Gunarta

(2013:11) "*font* atau *fount* adalah seperangkat huruf dalam ukuran dan ragam tertentu pada suatu *typeface*. Penggunaan istilah *font* sering disamaartikan dengan istilah *typeface*, sedangkan file komputer sebagai *font*. Misalnya, *Jokerman* adalah sebuah *typeface* dan *Jokerman.ttf* adalah sebuah *font*". Sedangkan tipografi secara tradisional, muncul untuk merepresentasikan segala kegiatan percetakan dan penataan huruf pada zaman metal type. Tipografi modern didefinisikan sebagai teknik mengatur huruf (*arranging type*) untuk menuliskan bahasa. Pengaturan huruf tersebut meliputi pemilihan huruf (*typeface*), ukuran huruf, panjang baris, spasi, *leading*, *tracking*, dan *kerning* (Gunarta, 2013:1).

Perjalanan sejarah *typeface* tidak terlepas dari pemahaman mengenai alfabet atau huruf. Menurut Rustan (2014:16) "*Alphabet* / alfabet adalah satu set huruf yang digunakan dalam bahasa tulisan". Sedangkan menurut Gunarta (2013:10) "*Alfabet* merupakan jenis sistem penulisan yang menggunakan satu huruf untuk satu bunyi suara".

Huruf latin yang sering kita jumpai sekarang ini merupakan proses perjalanan bahasa gambar yang telah ditemukan pada masa 3500-4000 sebelum Masehi oleh bangsa Afrika dan Eropa, proses perjalanan tersebut diawali mulai dari lukisan di zaman manusia gua hingga pada zaman biner.

Perangkat serta media yang berkembang secara pesat mempengaruhi perjalanan huruf yang ditandai oleh munculnya *Personal Computer*. Evolusi ini yang akhirnya melahirkan huruf-huruf latin yang sekarang sering kita gunakan.

Selanjutnya pada tahun 1985 perusahaan AltSys merilis Fontographer, *software* untuk mendesain huruf. Dalam tahun yang sama muncul *software desktop publishing* pertama yang mudah digunakan yaitu Pagemaker yang diproduksi oleh Aldus. Perusahaan-perusahaan seperti Aldus, Adobe, Corel, Macromedia dan lain-lain makin menyemarakkan kegiatan desain dan penerbitan digital dunia (Rustan 2014:9).

Perkembangan gaya huruf dan tipografi dalam sejarah banyak dipengaruhi oleh berbagai faktor diantaranya oleh faktor budaya serta teknik pembuatannya, baik menggunakan teknik tradisional maupun menggunakan teknologi. Perkembangan gaya huruf dari masa ke masa dapat kita ketahui diantaranya: (1) *Roman*, (2) *Uncial Scripts*, (3) Angka Arab, (4) *Gothic*, (5) *Renaissance*, (6) *Baroque Script*, (7) Era Revolusi Industri, (8) *Art Nouveau*, (9) *Bauhaus*.

Selain perkembangan gaya huruf, huruf pada masa ke masa juga mempunyai klasifikasi atau pengelompokan yang tidak lain bertujuan untuk memudahkan dalam mengidentifikasi serta sebagai pembanding dalam proses pemilihan *typeface* yang akan digunakan. Sejak dahulu pengelompokan *typeface* dibedakan berdasarkan ciri fisik, alat yang digunakan dalam proses perancangan *typeface*, serta ada juga yang dikelompokkan berdasarkan kegunaannya, serta berdasarkan sejarah kebudayaannya (Rustan, 2014:46).

Analisis Huruf

Bentuk huruf dalam sebuah alfabet memiliki keunikan fisik yang menyebabkan mata kita dapat membedakan antara huruf 'm' dengan 'p' atau 'C' dengan 'Q'. Keunikan ini disebabkan oleh cara mata kita melihat korelasi

antara komponen visual yang satu dengan yang lain. Sekelompok pakar psikologi dari Jerman dan Austria pada tahun 1900 memformulasikan sebuah teori yang dikenal dengan teori Gestalt. Teori ini berbasis pada 'pattern seeking' dalam perilaku manusia. Setiap bagian dari sebuah gambar dapat dianalisis dan dievaluasi sebagai komponen yang berbeda. Salah satu hukum persepsi dari teori ini adalah membuktikan bahwa untuk mengenal atau membaca sebuah gambar diperlukan adanya kontras antara ruang positif yang disebut dengan *figure* dan *ground* (Sihombing, 2001:12).

Layaknya tubuh manusia, huruf terdiri atas beberapa bagian yang memiliki nama anatomi tersendiri. *Typeface* memiliki istilah anatomi yang harus dipahami oleh desainer, sehingga dapat membantu dalam mengidentifikasi suatu *font* yang satu dengan *font* yang lain.

Typeface memiliki banyak bagian dan masing-masing memiliki nama tersendiri. Berikut ini adalah istilah umum yang perlu dipahami oleh desainer, antara lain: *Stem*, *Crossbar*, *Arm*, *Tittle*, *Bowl*, *Tail*, *Ascender*, *Ball Terminal*, *Ear*, *Loop*, *X-Height*, *Shoulder*, *Leading*, *Leg*, *Aperture*, *Spur*, *Eye*, *Kerning*, *Terminal*, *Descender*, *X-Line*, *Serif*, *Ligature*, dan *Counter*.

Macam-macam struktur dasar pembentukan huruf menurut Sihombing (2001:) antara lain: (1) setiap huruf terdiri dari kombinasi berbagai guratan garis (*stroke*) yang terbagi menjadi dua yaitu guratan garis dasar (*basic stroke*) dan guratan garis sekunder (*secondary stroke*). (2) ditinjau dari sudut geometri, maka garis dasar yang mendominasi struktur dalam *alphabet* dapat dibagi menjadi 4

kelompok besar yaitu: kelompok garis tegak-datar, Kelompok garis tegak-miring, kelompok garis tegak-lengkung, dan kelompok garis lengkung. (3) Struktur huruf dari ruang negatif, Apabila keberadaan ruang negatif dari seluruh huruf ditelaah, maka secara garis besar dapat dipecah menjadi tiga kelompok yaitu: ruang negatif bersudut lengkung, ruang negatif bersudut persegi-empat, ruang negatif bersudut persegi-tiga.

Dalam merancang sebuah *typeface*, perlu kita ketahui bahwa *typeface* memiliki sistim pengukurannya sendiri. Satuan pengukuran dalam tipografi berbeda dengan satuan yang umum seperti sentimeter atau *inch*, ini disebabkan karena sistim pengukuran tipografi lebih dulu ada sebelum ditemukannya sistim pengukuran sentimeter dan *inch*. terdapat beberapa satuan yang masing-masing khusus untuk mengatur elemen tertentu saja, yaitu: (1) *Pica* untuk panjang baris teks. (2) *Point* untuk tinggi huruf, jarak antar baris / *leading*, garis, *border*. (3) *Em* untuk jarak antar kata, *indent*, dan *dash*. (4) *Unit* adalah satuan terkecil, untuk lebar huruf, jarak antar huruf (*tracking* dan *kerning*) (Rustan, 2014:34).

Huruf juga mempunyai keluarga, atau istilah dalam dunia tipografi disebut *family*. Keluarga huruf terdiri atas berbagai kembangan yang berakar dari struktur bentuk dasar (*regular*) sebuah *alphabet* dan setiap perubahan berat huruf masih memiliki kesinambungan bentuk. Perbedaan tampilan pokok dalam keluarga huruf dibagi menjadi tiga bentuk pengembangan, yaitu berat, proporsi, kemiringan (Sihombing, 2001:28).

Candi Gedong Songo

Candi Gedong Songo terletak di puncak lereng Gunung Ungaran, tepatnya di Desa Candi, Kecamatan Somawono, Semarang, Jawa Tengah. Lokasi yang berada di daerah perbukitan menjadi dasar bahwa candi ini merupakan candi yang dibangun pada masa awal perkembangan agama Hindu di Jawa, yaitu pada masa pemerintahan raja-raja Wangsa Sanjaya. Dilihat dari gaya arsitektur serta lokasinya, candi Hindu Syiwa ini diduga dibangun untuk keperluan pemujaan. Pada masa itu dataran tinggi atau perbukitan dianggap sebagai perwujudan dari 'kahyangan', tempat bersemayam para dewa.

Keberadaan candi ini awalnya di ungkap pertama kali dalam laporan Raffles pada tahun 1740. Pada awal ditemukannya hanya ada tujuh kelompok bangunan yang ditemukan. Setelah dilakukan beberapa penelitian oleh para arkeolog, dalam penelitiannya ditemukan dua kelompok candi lain, sehingga namanya berubah menjadi Gedong Sanga (dalam bahasa Jawa berarti sembilan bangunan) ("Kapustakaan Candi" 2014).

Gaya arsitektur Candi Gedong Songo mempunyai gaya klasik tua yang disebut gaya Mataram Kuno. Candi Gedong Songo berdenah bujur sangkar dengan ukuran rata-rata 3,5-4,5 m dan mempunyai tinggi sekitar 6 m. Candi Gedong Songo terdiri atas tiga bagian, diantaranya kaki, tubuh, serta atap candi. Bingkai-bingkai candi pada kaki dan tubuh candi serta dinding tubuh candi terdapat relung-relung untuk menempatkan arca-arca tertentu. Pada bagian atap candi terdiri atas tiga lapis bagian yang dihiasi oleh simbar dan

replika candi pada keempat sudut masing-masing lapisan atap (Sedyawati et al. 2013:53).

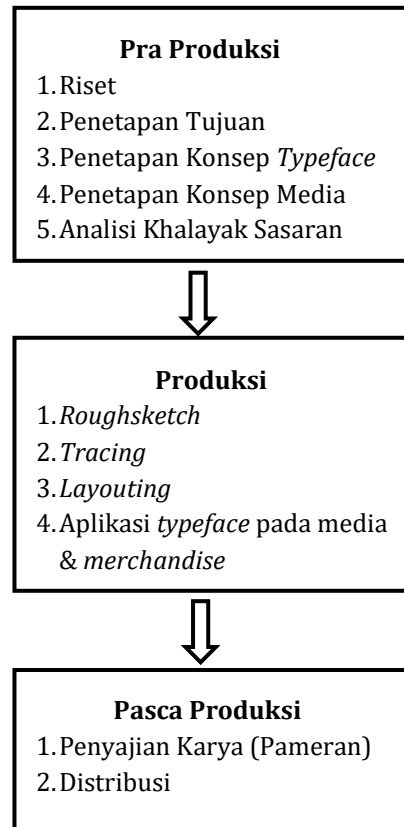
Ragam Hias

Ragam hias sulur / floral masuk di Indonesia bersamaan dengan pengaruh budaya India, serta menjadi bagian utama dalam ornamentasi di Indonesia terutama pada peninggalan arkeologi Masa Hindu - Budha. Ragam hias motif tumbuh-tumbuhan diterapkan secara luas sebagai ornamen yang dipahatkan pada candi. Ragam hias ini bersumber pada tumbuh-tumbuhan yang dikelompokkan menjadi 2 bentuk, yaitu bentuk Naturalis dan bentuk Stilasi tumbuh-tumbuhan.

Menurut Toekio dalam Istari T.M. (2015:4) Bentuk Naturalis adalah "bentuk asal tumbuh-tumbuhan, dan tidak mengalami perubahan. Sedangkan bentuk Stilasi tumbuh-tumbuhan adalah bentuk asal dirubah bentuknya sesuai dengan keinginan pembuatnya, bahkan dikombinasikan dengan bentuk ragam hias geometris, binatang, dan manusia".

METODE BERKARYA

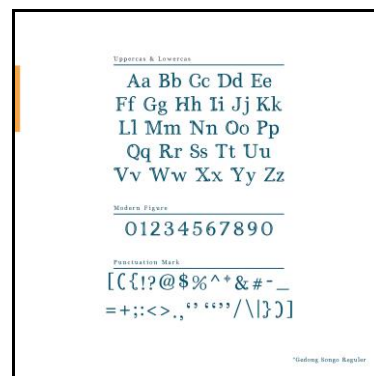
Proses berkarya dalam proyek studi ini terdiri atas beberapa tahapan, yaitu tahap pra produksi, tahap produksi dan pasca produksi. Berikut adalah bagan dari tahap-tahap perancangan *typeface* Gedong Songo.



HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil akhir dari proyek studi ini berupa rancangan *typeface* Gedong Songo serta aplikasinya pada media dan *merchandise*. Hasil karya tersebut antara lain:

1. Huruf Gedong Songo Reguler

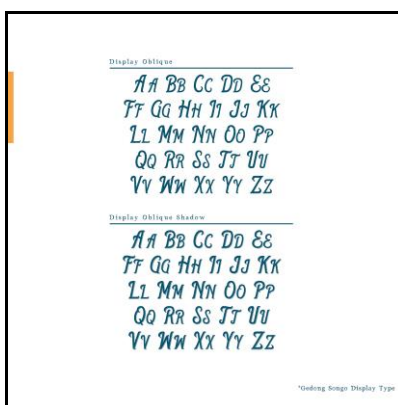
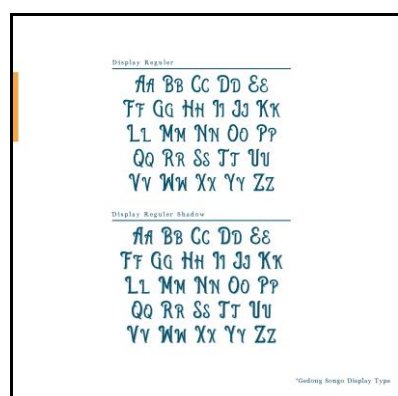


Huruf Gedong Songo Reguler merupakan *typeface* yang dirancang untuk digunakan pada

penulisan naskah panjang atau biasa disebut *body text*. *Typeface* ini dirancang dengan mengacu pada struktur anatomi *typeface* 'Georgia'. *Typeface* 'Georgia' dipilih sebagai *typeface* acuan karena termasuk dalam kategori *transitional*, yaitu *typeface* peralihan pada masa *old style* ke masa *modern*, sehingga dapat mewakili konsep dari *typeface* Gedong Songo yaitu modern tetapi masih memiliki unsur tradisional. *Typeface* Gedong Songo Reguler terdiri dari karakter *Uppercase*, *Lowercase*, *Modern Figure*, dan *Punctuation Mark*.

Typeface Gedong Songo Reguler merupakan rancangan *typeface* yang difungsikan sebagai *text type* sehingga aspek utama dalam rancangan *typeface* ini adalah *legibility* dan *readability* yang tinggi.

2. Huruf Gedong Songo *Display type*



Huruf Gedong Songo *Display type* merupakan huruf yang dirancang khusus untuk digunakan sebagai judul atau tulisan yang tidak terlalu panjang. *Typeface* ini dirancang untuk keperluan sebagai penarik perhatian (*eye catching*). Huruf Gedong Songo *Display type* dirancang tanpa menggunakan *typeface* acuan seperti pada versi regulernya, dimana *typeface* ini langsung mengacu pada ragam hias yang sebelumnya telah digambar, ukuran stem dari *typeface* ini relatif sama dan ada penambahan unsur ragam hias pada anatominya. Huruf Gedong Songo *Display type* masuk dalam kategori *condensed type*, yaitu *typeface* yang memiliki ukuran tingginya melebihi dari ukuran *set-widths* atau lebar karakternya.

Melalui rancangan *typeface* Gedong Songo *Display type* diharapkan sebuah desain atau naskah yang menggunakan *typeface* tersebut dapat menambah nilai tersendiri, selain itu desain yang menggunakan *typeface* ini diharapkan secara tidak langsung mampu berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan gagasan mengenai sumber inspirasi *typeface* Gedong Songo *Display type*, yaitu ragam hias di Candi Gedong Songo Semarang. Sehingga *typeface* Gedong Songo *Display type* selain berfungsi sebagai huruf display, *typeface* ini juga mampu berfungsi sebagai alat untuk mengkomunikasikan serta melestarikan warisan budaya lokal berupa ragam hias di Candi Gedong Songo Semarang.

3. Buku Gedong Songo *Type specimen*



Buku *Gedong Songo Type specimen* merupakan buku konsep yang memuat informasi-informasi mengenai *typeface* Gedong Songo. Buku konsep ini terdiri dari 30 halaman yang menjelaskan konsep perancangan hingga aplikasi *typeface* pada media dan *merchandise*. Seluruh isi buku serta *cover* dicetak dengan teknik *digital printing*. *Cover* depan dan belakang dibuat tebal (*hardcover*) sedangkan untuk isi buku dicetak pada kertas *art paper* dengan gramasi 150 gsm.

Cover depan dan belakang pada *Gedong Songo Type specimen* menampilkan latar belakang warna yang mendominasi yaitu biru tua, pada *cover* depan tepat diatas warna dasar biru tua terdapat desain tipografi yang bertuliskan 'GS9', kemudian judul buku 'GEDONG SONGO' yang berwarna orange dan sub judul 'TYPE SPECIMEN' berwarna putih dituliskan tepat diatas desain tipografi.

Pada sisi-sisi *cover* depan dan belakang terdapat aksesoris berupa garis berwarna hijau toska, garis tersebut memotong desain tipografi dengan tidak mengisi warna tepat jika melewati desain tersebut. Kemudian pada *cover* belakang terdapat sub judul berwarna orange yang ditulis secara vertikal pada sisi sebelah kiri bawah, serta terdapat simbol *Asterisk* yang termasuk

dalam karakter *Punctuation Mark typeface* Gedong Songo Reguler, ditempatkan pada sisi atas *cover* belakang.

Buku *Gedong Songo Type specimen* memberi gambaran secara utuh kepada *audience* maupun *target market* bahwa buku konsep ini menampung informasi mengenai rancangan *typeface* Gedong Songo. Dari segi *cover* depan dan belakang informasi yang diberikan dapat dilihat dari desain tipografi, judul, sub judul, serta keterangan tambahan yang berkaitan dengan rancangan *typeface* Gedong Songo.

Isi buku *Gedong Songo Type specimen* berjumlah 30 halaman, dan masing-masing halaman memiliki fungsi sendiri dalam menyampaikan informasi sesuai konten atau isi yang dimuat dalam halaman tersebut.

4. Poster



Poster merupakan salah satu media komunikasi yang dipilih untuk mempromosikan *typeface* Gedong Songo. Terdapat 2 desain poster yang berbeda tetapi didalamnya masih memuat informasi yang sama yaitu sebagai media untuk mempromosikan *typeface* Gedong Songo.

Poster yang pertama menggunakan background foto penampakan candi Perwara,

yaitu candi yang termasuk dalam kompleks candi ke-4. Diatasnya terdapat desain tipografi bertuliskan 'DISCOVERING HERITAGE' 'SEMARANG REGENCY'. Poster tersebut menyampaikan informasi mengenai penggunaan *typeface* Gedong Songo sebagai elemen dalam desain tipografi. Desain tipografi pada poster tersebut mengandung pesan yang ingin disampaikan kepada pembaca untuk mengajak, mencari tahu, menemukan, serta melestarikan peninggalan budaya (Candi Gedong Songo Semarang) yang terdapat di kabupaten Semarang.

Poster yang ke-2 menggunakan warna biru tua sebagai warna background, terdapat ilustrasi berupa outline dari kompleks candi ke-3, kemudian terdapat desain tipografi diatas ilustrasi tersebut bertuliskan 'OLD BUT GOLD' serta keterangan berupa tulisan mengenai konsep rancangan *typeface* Gedong Songo. Pesan yang ingin disampaikan tidak lain yaitu untuk menyampaikan bahwa Candi Gedong Songo berperan sebagai sumber inspirasi rancangan *typeface* Gedong Songo. tipografi bertuliskan 'OLD BUT GOLD' mengandung pesan yang ingin disampaikan kepada pembaca bahwa sesuatu yang lampau atau tua, tetap akan menjadi sesuatu yang mempunyai arti, mempunyai nilai tersendiri, semakin lama semakin bernilai harganya. Berkaitan dengan hal itu kalimat 'OLD BUT GOLD' mengacu pada peninggalan budaya Candi Gedong Songo Semarang yang sampai sekarang tetap menjadi situs peninggalan yang tak ternilai harganya. Sehingga harapannya rancangan *typeface* Gedong Songo dapat diterima oleh *audience* sebagai rancangan *typeface* yang sedikit mewakili unsur dari warisan budaya tersebut.

5. Kalender



Kalender merupakan media promosi berupa *merchandise*. Kalender dirancang sebagai media pendukung dalam pengenalan *typeface* Gedong Songo. Desain kalender dibuat menggunakan *typeface* Gedong Songo untuk menuliskan informasi mengenai hari, tanggal, dan bulan pada periode waktu di tahun 2018. Rancangan kalender ini memiliki dimensi 30 x 42 cm dan difungsikan sebagai kalender duduk.

Kalender Gedong Songo tahun 2018 selain berfungsi sebagai alat untuk melihat tanggal dalam periode tahunan, kalender Gedong Songo juga difungsikan sebagai media promosi *typeface* Gedong Songo. Melalui desain yang dirancang dengan memadukan foto Candi Gedong Songo dan penerapan *typeface* didalamnya sebagai teks dan nomor tanggalan, informasi akan lebih mudah untuk dipahami oleh pembaca bahwasanya kalender tersebut merupakan kalender yang berfungsi sebagai media promosi *typeface* Gedong Songo.

6. T-shirt



T-shirt atau kaos merupakan media promosi berupa *merchandise*. Desain kaos yang dirancang menggunakan *typeface* Gedong Songo dapat menjadi media untuk mengenalkan hasil rancangan *typeface* Gedong Songo melalui penerapannya pada desain kaos. Kaos terdiri dari 2 macam warna yaitu warna biru tua dan putih. Desain kaos berupa rancangan tipografi yang dibuat menggunakan *typeface* Gedong Songo *Display type* pada sisi kiri depan dan sisi belakang kaos. Pada sisi kiri atas dibagian depan, terdapat desain tipografi bertuliskan 'GEDONG SONGO' dituliskan dalam 2 baris secara *diagonal* atau miring ke atas. Kemudian pada sisi bagian belakang kaos sama seperti pada bagian depan hanya saja ukurannya lebih besar

dan pada sisi atas tulisan, tengah, serta bawah ditambahkan bentuk ornamen yang mengacu pada ragam hias di Candi Gedong Songo.

Desain kaos Gedong Songo yang mengusung konsep tipografi dari olahan *typeface* Gedong Songo *Display type* dan ornamen ragam hias dapat menginformasikan kepada *audience* bahwasanya penggunaan *typeface* Gedong Songo tidak hanya dapat digunakan untuk kepentingan konvensional seperti pada penulisan naskah atau teks, melainkan jika diolah dengan baik melalui proses kreatif, *typeface* Gedong Songo dapat menjadi suatu alternatif yang digunakan sebagai elemen desain untuk diterapkan pada kaos.

7. Canvas bag



Tote bag atau tas kanvas merupakan media promosi berupa *merchandise*. Desain tas kanvas yang dirancang menggunakan *typeface* Gedong Songo menjadi media untuk mengenalkan hasil rancangan *typeface* Gedong Songo melalui penerapannya pada desain tas kanvas. Produk ini terdiri dari 2 macam warna yaitu warna hitam dan putih. Desain tas kanvas berupa rancangan tipografi yang dibuat menggunakan *typeface* Gedong Songo *Reguler* berupa teks bertuliskan '*ABCDEF GEDONG

SONGO PQRSTUUVW' serta keterangan bertuliskan 'Gedong Songo ttf.

Desain tas kanvas mengusung konsep tipografi dari olahan *typeface* Gedong Songo Reguler. Tas kanvas tersebut memiliki fungsi utama yaitu sebagai tas yang fleksibel untuk dipakai dalam kegiatan sehari-hari, selain itu melalui desain tipografi tersebut, tas kanvas Gedong Songo menyampaikan informasi atau pesan mengenai hasil rancangan *typeface* Gedong Songo.

8. Keychain



Keychain atau gantungan kunci merupakan media promosi berupa *merchandise* dari produk *typeface* Gedong Songo. *Keychain* dibuat menggunakan bahan kulit dan logam kuningan sebagai bahan dasar pembuatannya. Di salah satu sisi gantungan kunci terdapat desain berupa teks 'GEDONG SONGO ttf.' Desain gantungan kunci yang dirancang menggunakan *typeface* Gedong Songo menjadi media untuk mengenalkan hasil rancangan *typeface* melalui penerapannya sebagai desain pada gantungan kunci.

Rancangan desain berupa teks bertuliskan 'GEDONG SONGO ttf.' Pada gantungan kunci dapat memberi pesan pada *audience* bahwa hasil rancangan *typeface*

Gedong Songo sudah tersedia dalam bentuk file *font*. Kemudian pemilihan media berupa gantungan kunci dengan bahan kulit dapat memberi pesan kepada *audience* bahwa konsep perancangan dari *typeface* Gedong Songo serta pemilihan media dan *merchandise* mengusung konsep modern sekaligus tradisional

PENUTUP

Pada artikel proyek studi ini disampaikan dua hal yaitu (1) Proyek studi ini menghasilkan rancangan *typeface* berupa *text type* dan *display type*. Tidak hanya sampai disitu, perancangan ini juga menerapkan hasil rancangan *typeface* dalam media komunikasi visual. Sehingga rancangan *typeface* tidak berhenti pada hasil yang diperoleh, namun distribusinya dapat menjangkau *audience* serta *target market*. dan (2) Hasil rancangan *typeface* Gedong Songo antara lain Gedong Songo Reguler yang difungsikan sebagai huruf teks, Gedong Songo Display type yang terdiri dari Gedong Songo Display type Reguler, Display type Reguler Shadow, Display type Oblique, dan Display type Oblique Shadow, difungsikan sebagai huruf display. Media komunikasi dan *merchandise* yang dirancang antara lain, *Type specimen Book*, Poster, Kalender, *T-shirt*, *Canvas bag*, serta *Keychain*.

DAFTAR PUSTAKA

- Gunarta, Adien. 2013. Cara Mudah Membuat Font dengan CorelDRAW. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Haswanto, Naomi. 2009. Aksara Daerah dan Budaya Visual Nusantara Sebagai Gagasan Perancangan Typeface (Font) Latin.

Wimba, Jurnal Komunikasi Visual. Vol. 1
No. 2 (2009):25-31.

Istari, T.M. Rita. 2015. Ragam Hias Candi-Candi di
Jawa. Yogyakarta: Kepel Press.

Kertasari, Njoo Dewi Candra, Naomi Haswanto, &
Priyanto Sunarto. 2009. Adaptasi Karakter
Aksara Batak Toba Dalam Huruf Latin.
Wimba, Jurnal Komunikasi Visual. Vol. 1
No. 2 (2009):33-40.

Kusrianto, Adi. 2005. Huruf Display dengan
Komputer dan Manual. Yogyakarta: CV
Andi Offset.

Perpustakaan Nasional Republik Indonesia.
"Kapustakaan Candi". Perpustakaan
Nasional RI. Web. 17 Jun. 2017.
<<http://Candi.perpusnas.go.id/temples/>>

Rustan, Suriyanto. 2014. Huruf Font dan Tipografi.
Edisi 2014. Jakarta: PT Gramedia Pustaka
Utama.

Sedyawati, Edi, et al. 2013. Candi Indonesia Seri
Jawa. Jakarta: Direktorat Pelestarian
Cagar Budaya dan Permuseuman,
Direktorat Jenderal Kebudayaan,
Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.

Sihombing, Danton. 2001. Tipografi dalam Desain
Grafis. Jakarta: PT Gramedia Pustaka
Utama.

Wijaya, Priscilia Yunita. 1991. Tipografi dalam
Desain Komunikasi Visual. Nirmana. Vol. 1
No. 1 (1999):47-54