

BAB III

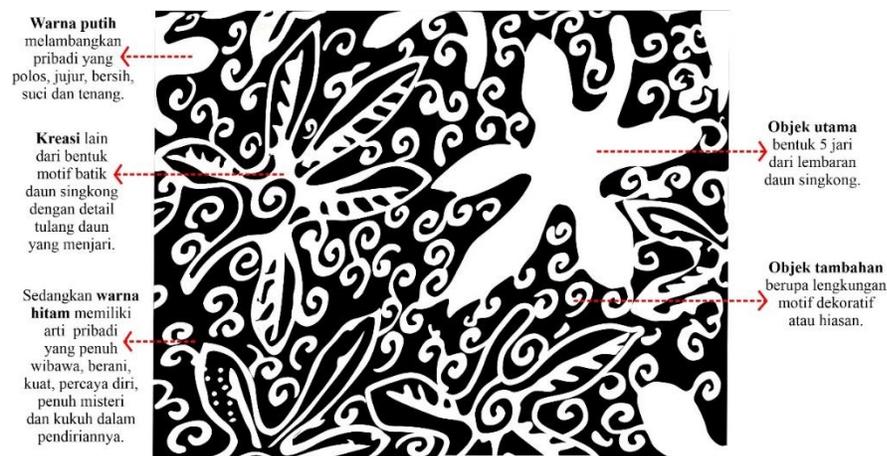
METODE DAN PROSES PENCIPTAAN

Metode penciptaan desain tipografi vernakular ini meliputi beberapa tahap, yakni tahap persiapan meliputi analisis data, pengenalan alat, bahan, proses penciptaan yang meliputi tahap sketsa manual, *tracing* dan digitalisasi. Hasil dari perancangan tipografi ini kemudian diaplikasikan pada berbagai media seperti publikasi serta beberapa *merchandise*.

A. Analisis motif batik Cirebon

Analisis bentuk dan filosofi dimaksudkan untuk menelaah dan menjabarkan deskripsi dari motif batik Cirebon sebagai objek kajian. Hasil analisis karakteristik bentuk dijadikan sebagai ide dan gagasan dalam perancangan tipografi vernakular. Hal ini akan menjadi poin utama dalam penerapannya pada anatomi huruf tanpa menghilangkan karakteristik bentuknya.

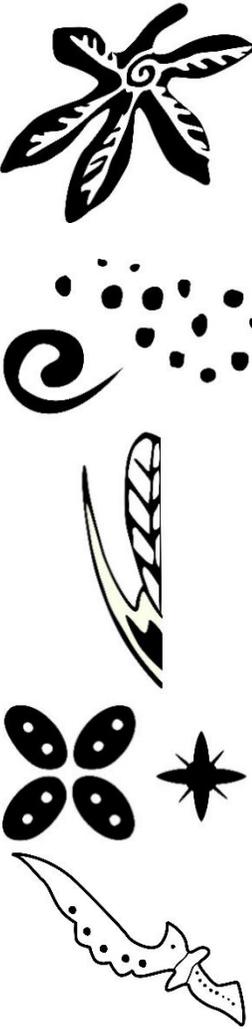
Berdasarkan hasil observasi yang bertempat di Jln. Gunung Krakatau no.4 Kelurahan Pasirkaliki, Cimahi Utara Kota Cimahi, dengan metode wawancara via aplikasi whatsapp secara mendalam bersama ibu Dewi Anggraeni selaku pemilik dan pelopor usaha Batik Anggraeni, didapat hasil yang dijabarkan sebagai berikut:



Gambar 3. 1 Hasil digitalisasi dari anatomi motif batik Cirebon.

Sumber : Dokumentasi pribadi.

1. Analisis bentuk

Bagian Bentuk	Deskripsi Bentuk	Inspirasi Bentuk
	<p>Motif batik Cirebon memiliki ciri-ciri sebagai unsur pembeda dengan motif batik lainnya, Seperti :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ornamen utama pada batik ini berupa 5 jari dari lembaran daun singkong dengan ukuran yang lebih besar. Warna yang digunakan juga terkesan lebih kontras dibandingkan dengan warna dasar. - Ornamen isian (<i>isen-isen</i>) biasanya berupa ornamen dekoratif/hiasan seperti bentuk titik/ lengkungan visualisasi dari air. - Ornamen pengisi bidang, biasanya berupa motif dekoratif dari bentuk daun memanjang atau campuran dari motif batik lain seperti bentuk bunga, kujang, dan kawung. 	 <p>Sumber : dokumentasi pribadi</p>

Tabel 3. 1. Analisis bentuk motif batik Cirebon.

Sumber: Hasil wawancara via aplikasi pesan Whatsapp bersama Ibu Dewi Anggraeni selaku pelopor usaha Galeri Batik Anggraeni.

2. Analisis filosofi dan makna

Karakteristik Bentuk	Deskripsi Filosofi dan Makna	Filosofi dan Makna Keseluruhan
	<ul style="list-style-type: none"> - Daun singkong mewakili gambaran kehidupan masyarakat kampung Cireundeu yang masih kental akan adat istiadatnya dan tetap teguh sesuai dengan warisan leluhur pada zaman dahulu. Kampung ini tetap mampu mempertahankan kearifan lokal yang mereka miliki meskipun sudah mengalami perubahan zaman yang semakin modern dari segi sosial dan ekonomi. - Bentuk 5 jari daun singkong di setiap motif batik Cireundeu mewakili masyarakat kampung adatnya yang dikenal sangat gotong royong, menghargai dan toleran sebagai esensi dari Pancasila dasar Negara Indonesia. 	<ul style="list-style-type: none"> - Bentuk 5 jari dari daun singkong menjadi ikon flora khas Kota Cimahi menjadikannya sebagai lambang keasrian dan simbol tetumbuhan yang mampu menjaga kestabilan alam serta lingkungan. - Sumber kehidupan sebagai anugrah pangan yang merakyat. Selain itu, daun singkong merupakan sumber makanan yang menghidupi dan mampu tumbuh di segala tingkat kesuburan tanah. - Sebagai wujud syukur dan doa untuk kesejahteraan, keselamatan dan kehidupan bagi si pemakai (penerapannya pada kain batik) dan lingkungannya.

Tabel 3. 2. Analisis filosofi dan makna lembaran daun singkong.

Sumber: Hasil wawancara via aplikasi pesan Whatsapp bersama Ibu Dewi Anggraeni selaku pelopor usaha Galeri Batik Anggraeni.

B. Alat dan Bahan Penciptaan

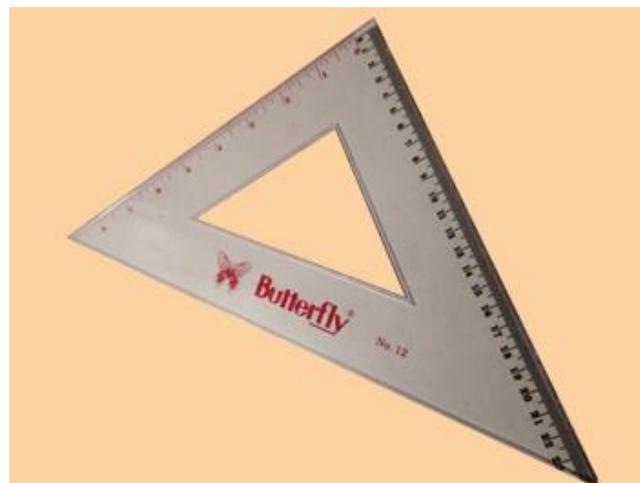
Dalam penciptaan desain ini terdapat beberapa proses yang harus dilakukan secara sistematis, akan tetapi sebelumnya diperlukan persiapan alat dan bahan demi kelancaran proses tersebut. Berikut adalah alat dan bahan yang digunakan dalam proses penciptaan tipografi vernakular, diantaranya :

1. Perangkat Hardware



Gambar 3. 2 Seperangkat alat tulis berupa pensil mekanik, isi pensil dan penghapus untuk membuat sketsa manual.

Sumber : Dokumentasi pribadi.



Gambar 3. 3 Penggaris Segitiga.

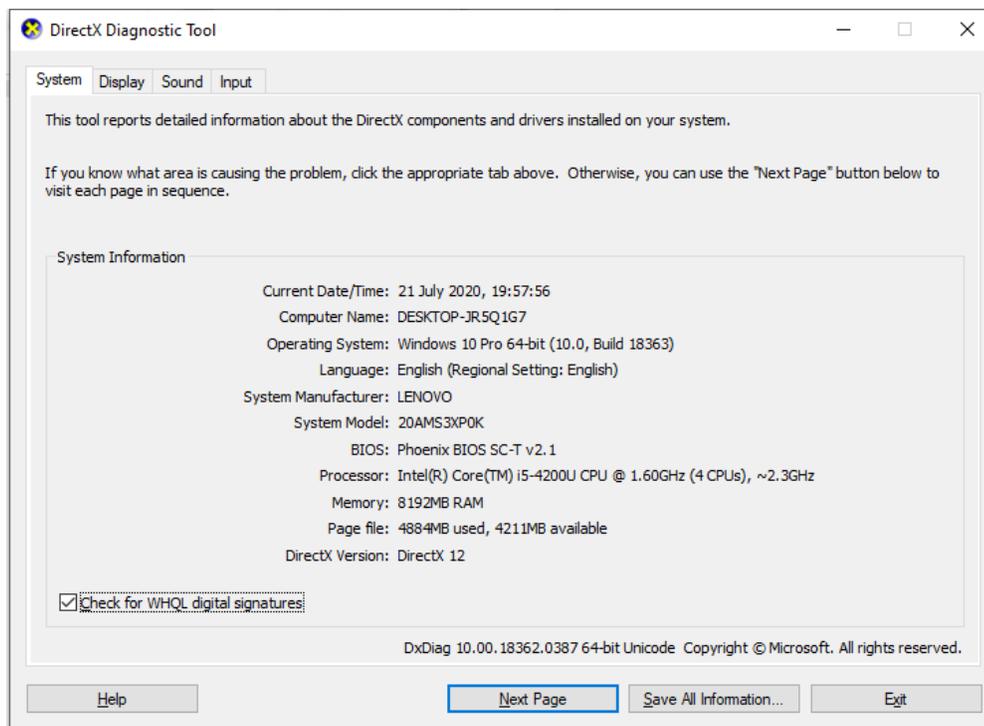
Sumber : Dokumentasi pribadi.



Gambar 3. 4 HVS A4 untuk membuat sketsa manual.
Sumber : Dokumentasi pribadi.



(a)



(b)

Gambar 3. 5 (a) *Laptop* Lenovo Thinkpad X240, (b) Spesifikasi *Laptop*
 Sumber : Dokumentasi pribadi.



Gambar 3. 6 *Mouse* Logitech M220 *Wireless*
 Sumber : Dokumentasi pribadi.

2. Perangkat Software



Gambar 3. 7 Aplikasi scanner untuk hasil dari proses sketsa pensil ke digital.
(Sumber : <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.intsig.camscanner&hl=in>) (Diunduh pada Selasa, 21 Juli 2020, 10.00)



Gambar 3. 8 Aplikasi desain untuk membuat sketsa digital berbasis vektor.
(Sumber: https://www.coreldraw.com/en/product/coreldraw/?AID=11272328&PID=7562181&SID=xi d%3Afr1595337626046aha&cjevent=f7cf9544cb5411ea82c1006a0a180514&utm_source=cj&utm_medium=affiliate&utm_campaign=SOFTONIC+INTERNATIONAL%2C+S.A.&x-vehicle=cj) (Diunduh pada Selasa, 21 Juli 2020, 10.00)



Gambar 3. 9 Aplikasi digital untuk mengubah hasil vektor menjadi bentuk *Open Type Font* agar bisa digunakan pada Microsoft Word.
(Sumber: <https://www.fontlab.com/font-editor/fontlab/>) (Diunduh pada Selasa, 21 Juli 2020, 10.00)

C. Proses Penciptaan

Penciptaan dalam desain dapat dikatakan sebagai suatu proses dari kegiatan perencanaan serta perancangan sebuah produk yang memiliki arti/nilai artistik baik dari segi tampilan fisik maupun fungsinya. Desain penciptaan tipografi vernakular ini termasuk ke dalam jenis huruf dekoratif, bisa disebut juga dengan ornamental/dekoratif berkait (*serif*), mengadaptasi karakteristik lokal budaya motif batik Cirebon asal Kota Cimahi dengan tafsiran bentuk modifikasi yang cenderung bergaya bebas.

Bentuk huruf awal yang digunakan ialah karakter jenis *serif* yaitu “*Goudy Old Style*”, yang dipilih secara *random*. Bentuk ujung dari karakter huruf tersebut cocok dijadikan sebagai aksentuasi dekoratif yang terinspirasi dari salah satu contoh batik Cirebon produksi Galeri Anggraeni. Penciptaan huruf ini terdiri atas satu set karakter (*Regular, Bold, Italic* dan *Italic Bold*) dari *Uppercase, Lowercase, Numeric* dan *Symbol*. Adapun langkah-langkah dari proses penciptaan desain tipografi vernakular ini dijelaskan sebagai berikut.

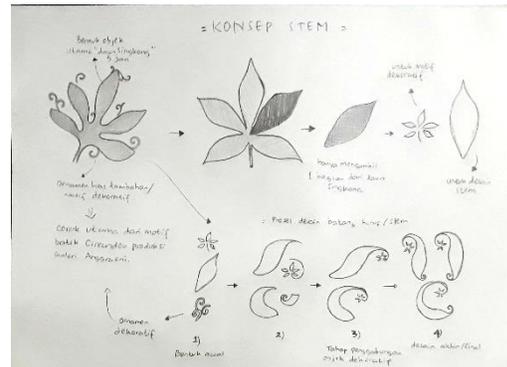
1. Proses Perancangan Batang Huruf/*Stem*

Daya tarik seseorang terhadap sebuah tipografi terletak pada visualisasinya. Setelah ide atau gagasan dikembangkan, selanjutnya dapat direalisasikan melalui sebuah sketsa manual. Hal ini bertujuan untuk menggambarkan karakteristik dari huruf yang akan dibuat dan kemudian melalui tahap digitalisasi. Tahap ini penting dilakukan agar setiap ide yang muncul tidak terlewat atau terlupakan. Adapun tahapan prosesnya dijabarkan sebagai berikut.

a. **Sketsa Manual Batang Huruf/*Stem***



(a)



(b)

Gambar 3. 10 (a) Pengembangan dari corak batik Cirebon pertama, kesederhanaan coraknya menjadi salah satu sisi ungkapan keindahan batik asal Kota Cimahi dan (b) Proses pembuatan sketsa desain *stem* secara manual.

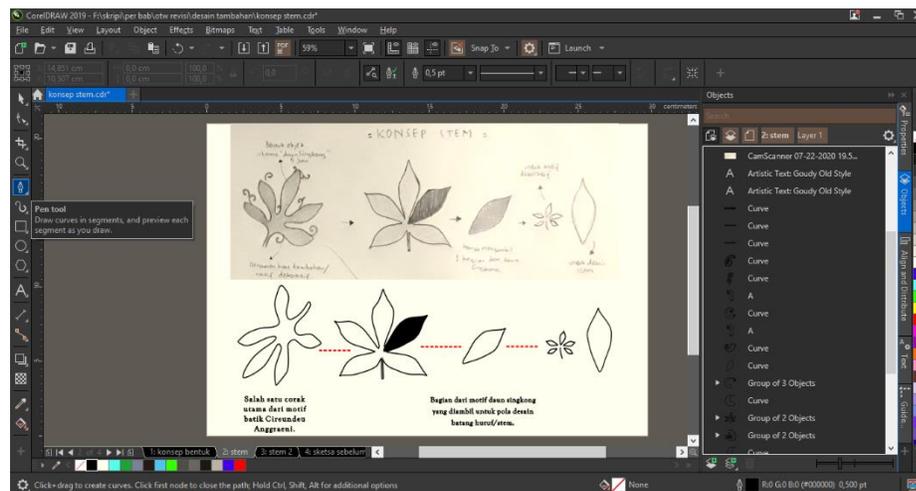
Sumber : <https://www.instagram.com/p/BpthsCAAfOH/?igshid=11kp2u2zbiozr> (diunduh pada Jumat, 03 Juli 2020, 16.00) dan Dokumentasi pribadi.

Bagian pertama yang akan dibuat ialah batang huruf/*stem*. Desain batang huruf atau *stem* pada penciptaan tipografi vernakular ini mengadaptasi dari salah satu contoh motif batik Cirebon produksi Batik Anggraeni seperti pada gambar diatas, dengan ciri khas bentuk lima jari daun singkong serta lengkungan kecil yang menjadi aksent motif dekoratifnya. Pembuatan sketsa ini dikerjakan menggunakan pensil manual diatas kertas HVS A4. Terdapat tiga hasil bentuk desain *stem* yang disesuaikan dengan karakteristik huruf.

Desain *stem* tegak dan lengkung tersebut hasil modifikasi dari salah satu bentuk jari daun singkong, kemudian diberi *stroke* tambahan dengan ujung bentuk daun lima jari sebagai aksent dekoratif. Selain itu, motif dekoratif berupa lengkungan kecil dijadikan sebagai inspirasi untuk bentuk *serif* nya. Jika dilihat sepintas, satu lembaran jari daun singkong mirip dengan daun biasa pada umumnya atau bentuk lima/tujuh jari yang mirip daun ganja. Perbedaannya adalah bentuk menjari daun singkong lebih lengkung, rapi dan tidak bergerigi seperti daun ganja.

b. Proses *Tracing* dan Digitalisasi Batang Huruf/*Stem*

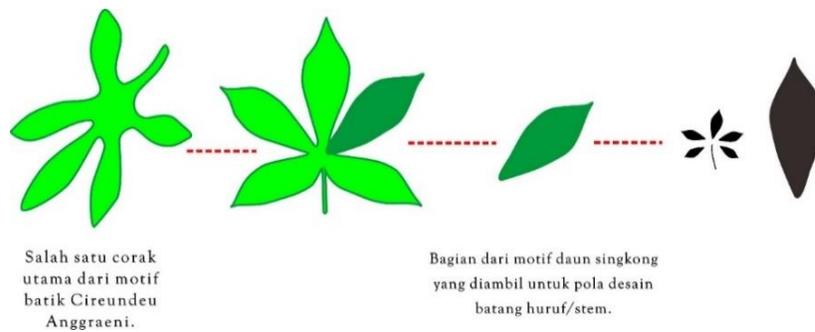
Proses selanjutnya ialah *tracing*, yang dapat diartikan sebagai menjiplak atau peniruan sebuah objek gambar dengan cepat dan sesuai dengan aslinya. Dalam sebuah desain, proses ini diperlukan penggambaran ulang suatu objek dengan acuan tertentu menggunakan *tools* digital dengan bantuan aplikasi perangkat lunak CorelDraw X9. Sebelumnya, gambar sketsa melalui tahap scanning dengan aplikasi *Camscanner* agar gambar nampak lebih jelas untuk dipindai nantinya.



Gambar 3. 11 Proses penjiplakan hasil *scanner* dan penggambaran konsep *stem* dengan bantuan perangkat lunak Coreldraw X9.

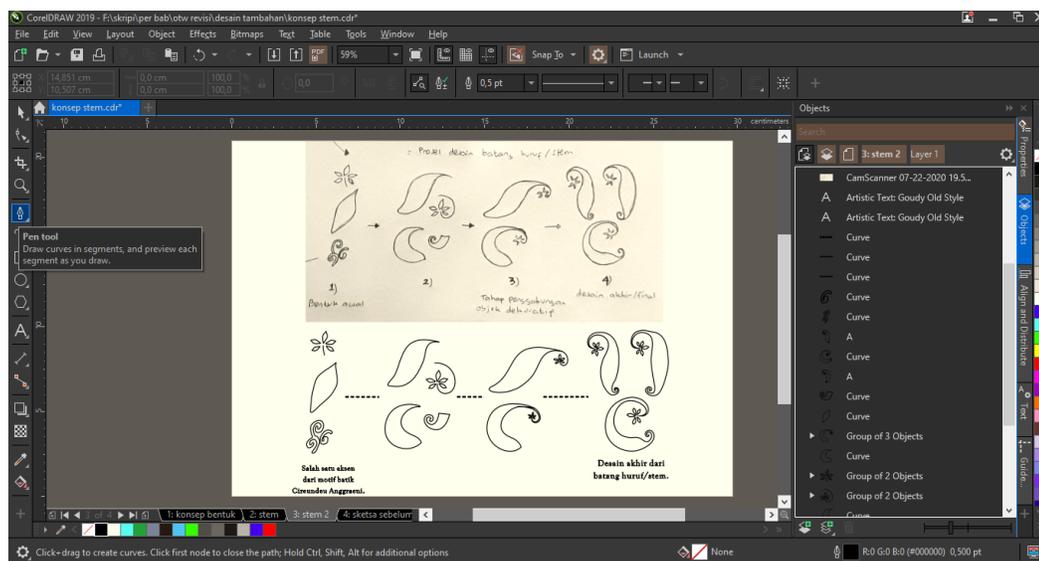
Sumber : dokumentasi pribadi.

Tahapan selanjutnya, sketsa batang huruf/*stem* yang sudah dipindai perlu dilakukan penjiplakan digital atau lebih dikenal dengan istilah *tracing* menggunakan bantuan perangkat lunak CoreldrawX9. Penjiplakan ini diperlukan guna membersihkan gambar, menegaskan serta merapikan garis luar gambar untuk dijadikan bentuk vektor. Proses penggambaran ulang menggunakan *pen tools* untuk membuat *stroke* sebelum akhirnya diwarnai.

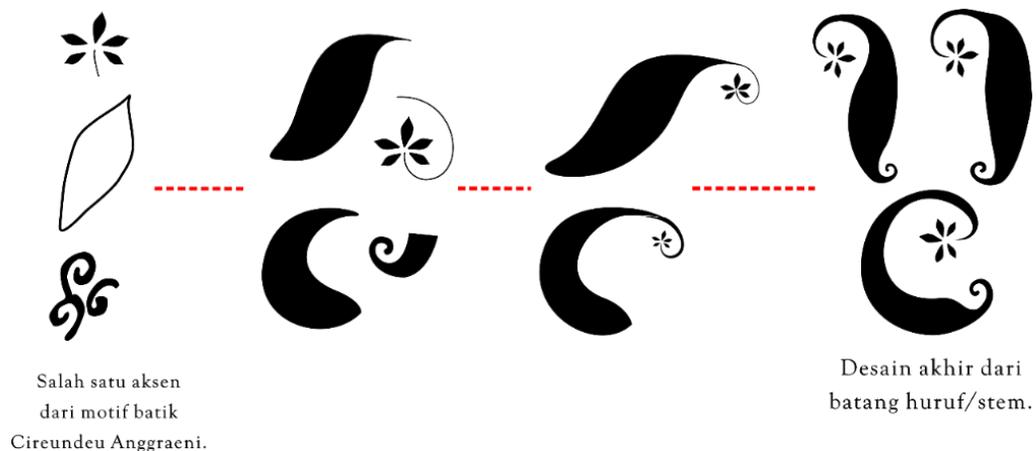


Gambar 3. 12 Hasil digitalisasi konsep batang huruf/*stem*
Sumber : dokumentasi pribadi.

Setelah batang huruf terpilih, proses selanjutnya ialah memodifikasi batang huruf yang telah dibuat menjadi 3 bagian dekoratif desain. Dua desain *stem* berbentuk tegak dengan ujung lengkungan dekoratif dipilih untuk jenis huruf yang cenderung berbentuk tegak secara vertikal dan horizontal. *Stem* terakhir dibuat dengan bentuk lengkung untuk huruf yang cenderung memiliki karakteristik bulat.



Gambar 3. 13 Proses penjiplakan hasil *scanner* dan penggambaran desain batang huruf/*stem* dengan bantuan perangkat lunak Coreldraw X9.
Sumber : dokumentasi pribadi.



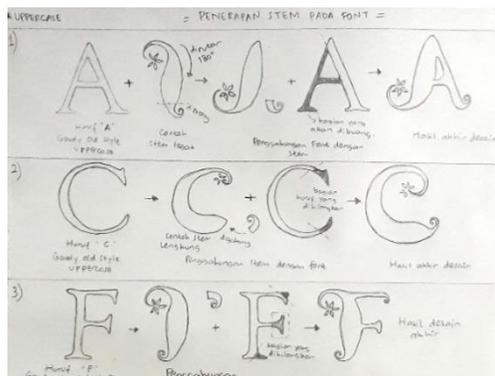
Gambar 3. 14 Hasil akhir dari proses digitalisasi tiga desain batang huruf/*stem*.
Sumber : dokumentasi pribadi.

2. Penerapan Batang Huruf/Stem pada Font

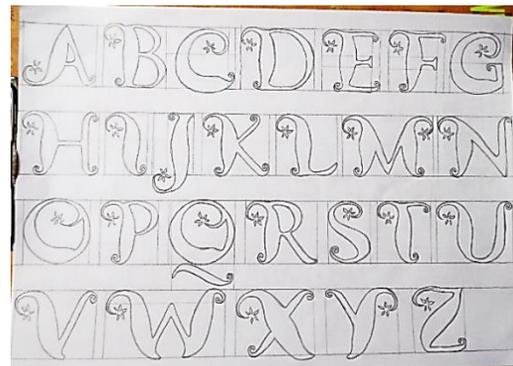
Bentuk batang huruf/*stem* yang mengadaptasi dari motif batik Cireundeu (daun singkong) selanjutnya dikembangkan lagi menjadi satu set karakter huruf berupa *Uppercase*, *Lowercase*, *Numeric* dan *Symbol* dengan karakteristik *Bold*, *Italic* dan *Italic Bold*.

a. Sketsa Manual Huruf/Font

1) *Uppercase*



(a)



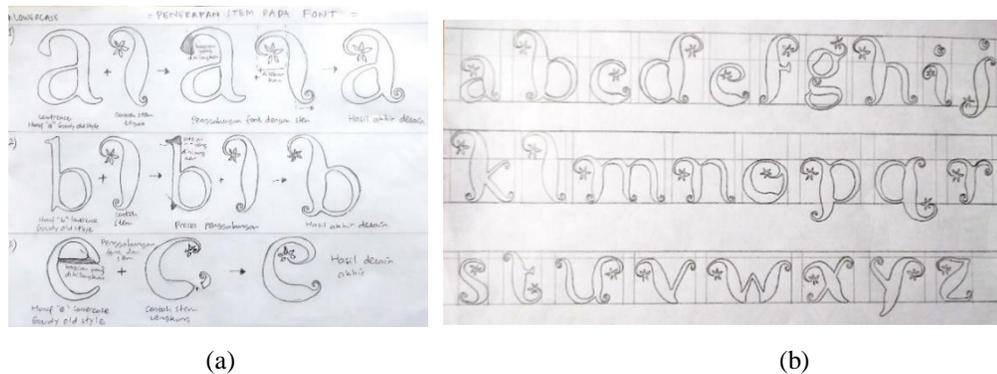
(b)

Gambar 3. 15 (a) Proses penerapan desain *stem* pada beberapa huruf *Uppercase* dan (b) Gambaran perancangan awal sketsa keseluruhan huruf *Uppercase* yang siap diolah secara digital.

Sumber : Dokumentasi pribadi.

Perancangan sketsa manual *Uppercase*, huruf “A” dan “F” digabungkan dengan bentuk *stem* tegak yang kemudian dimodifikasi mengikuti karakter huruf sebelumnya. Desain *stem* lengkung digabungkan dengan huruf yang cenderung bersifat bulat, seperti pada huruf “C”. Bentuk *serif* dari hasil akhir ketiga desain huruf tersebut dimodifikasi dengan lengkungan kecil dan visualisasi lima jari daun singkong sebagai ciri khasnya.

2) *Lowercase*

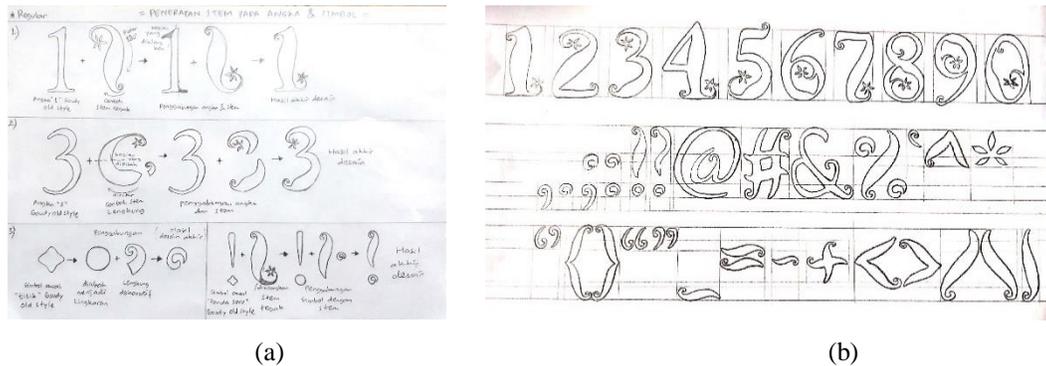


Gambar 3. 16 (a) Proses penerapan desain *stem* pada beberapa huruf *Lowercase* dan (b) Gambaran perancangan awal sketsa keseluruhan huruf *Lowercase* yang siap diolah secara digital.

Sumber : Dokumentasi pribadi.

Pada perancangan sketsa manual *lowercase*, bentuk *stem* tegak diterapkan pada jenis huruf yang bersifat tegak lurus. Seperti pada huruf “a” dan “b”, modifikasi hanya dilakukan pada bentuk *stem* dan *serif* nya saja. Untuk huruf yang cenderung berbentuk bulat, modifikasi dilakukan secara keseluruhan. Hasil akhirnya menjadi perubahan bentuk karakteristik huruf awal.

3) *Numeric dan Symbol*



Gambar 3. 17 (a) Proses penerapan desain *stem* pada beberapa angka serta tanda baca, dan (b) Gambaran perancangan awal sketsa keseluruhan angka serta tanda baca yang siap diolah secara digital.

Sumber : Dokumentasi pribadi.

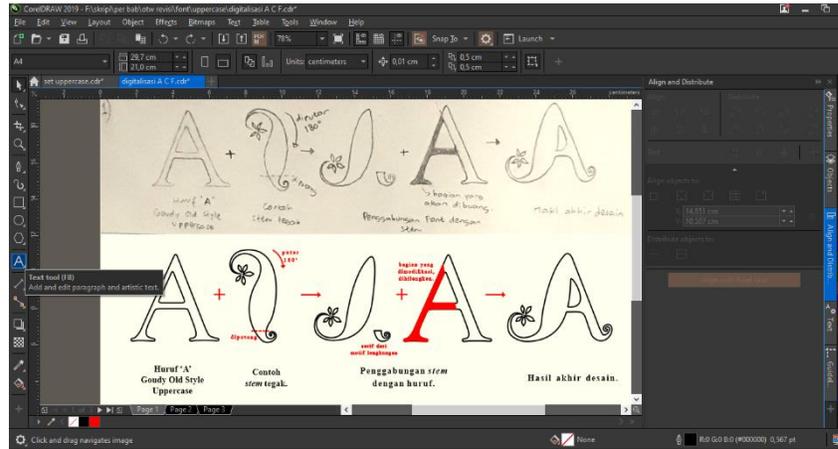
Pada perancangan sketsa manual angka, *stem* tegak atau lengkung beserta *serif* dimodifikasi secara keseluruhan sehingga mengubah karakteristik bentuk awalnya. Untuk perancangan simbol, penggabungan *stem* dan *serif* hanya pada bagian bentuk tertentu saja. Contohnya pada bentuk tanda seru “!”, simbol “?”, garis miring “/ \” dan lain-lain. Termasuk pada penggunaan bentuk *serif* hanya diterapkan pada bagian karakter seperti titik, koma, kutip dan lain-lain.

b. Pengembangan Batang Huruf/Stem menjadi bentuk Tipografi Vernakular melalui Proses Tracing dan Digitalisasi menggunakan aplikasi CorelDraw X9

Desain batang huruf/*stem* yang telah melalui proses digitalisasi kemudian dimodifikasi dan diterapkan menjadi satu set karakter huruf berupa *Uppercase*, *Lowercase*, *Numeric* dan *Symbol* (dengan karakteristik *Regular*, *Bold*, *Italic* dan *Italic Bold*). Proses penerapan batang huruf/*stem* yang dipilih ialah pada font “A” (*Uppercase*) sebagai contoh digitalisasi.

Proses ini diawali dengan digitalisasi dari hasil *scanner* sketsa pensil sebelumnya, dengan bantuan *pick tools*, *pen tools* dan *text tools* pada perangkat lunak Coreldraw X9. *Grid* atau bentuk dasar huruf yang digunakan ialah lingkaran. Penggambaran prosesnya sebagai berikut.

1) Regular



Gambar 3. 18 Proses pemasukkan gambar sketsa hasil *scanner* serta penggabungan *stem* serta digitalisasi desain huruf “A”.

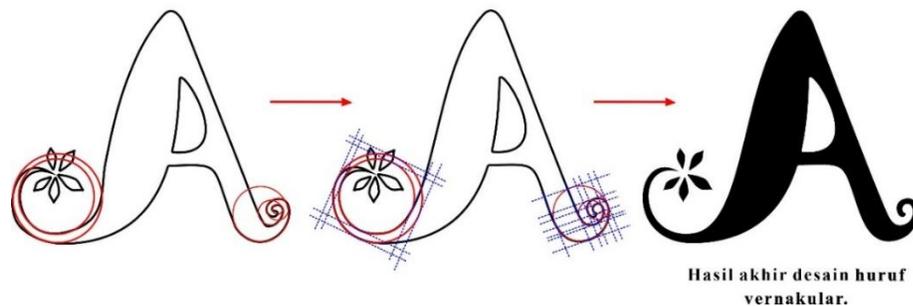
Sumber : dokumentasi pribadi.

Penerapan *stem* pada huruf



(a)

Grid atau bentuk dasar huruf adalah lingkaran

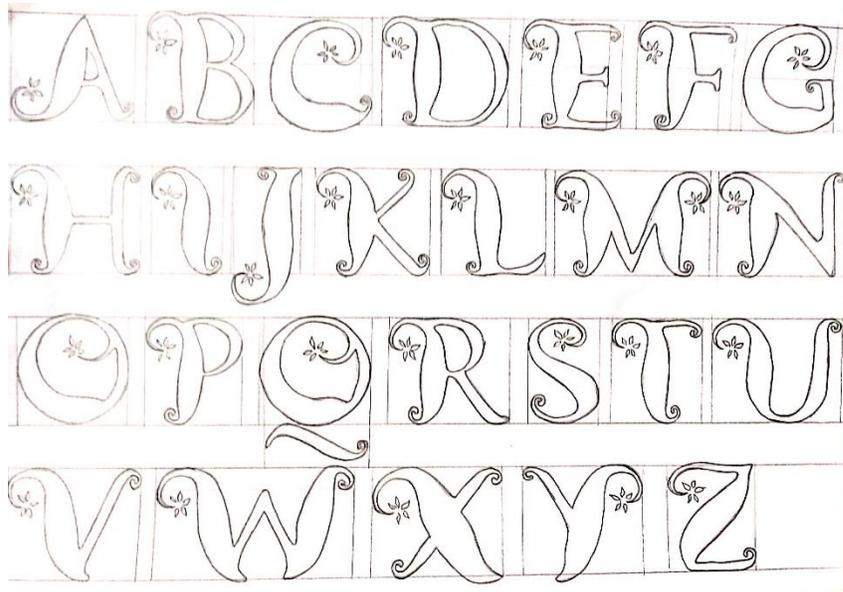


(b)

Gambar 3. 19 (a) Penerapan *stem* tegak pada huruf “A” dan (b) Proses *Grid* untuk merapikan garis lengkung pada serif dan motif dekoratifnya.

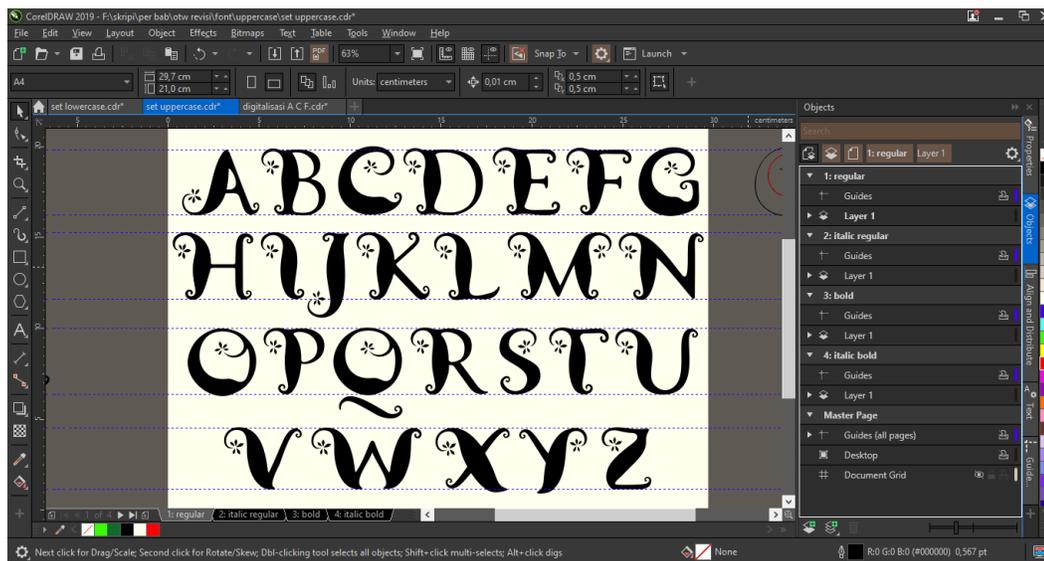
Sumber : dokumentasi pribadi.

Setelah melalui beberapa tahapan proses digitalisasi, maka hasil akhir dari pengembangan *stem* tegak dan lengkung yang disesuaikan pada setiap karakteristik huruf tipografi vernakular *Uppercase Regular* digambarkan sebagai berikut.



Gambar 3. 20 Hasil scanner dari pembuatan sketsa desain satu set *Uppercase Regular* secara manual sebelum melalui proses digitalisasi.

Sumber : Dokumentasi pribadi.



Gambar 3. 21 Hasil digitalisasi akhir *Uppercase Regular* dari proses penggabungan dan penggambaran huruf dengan ketiga bentuk *stem*.

Sumber : dokumentasi pribadi.

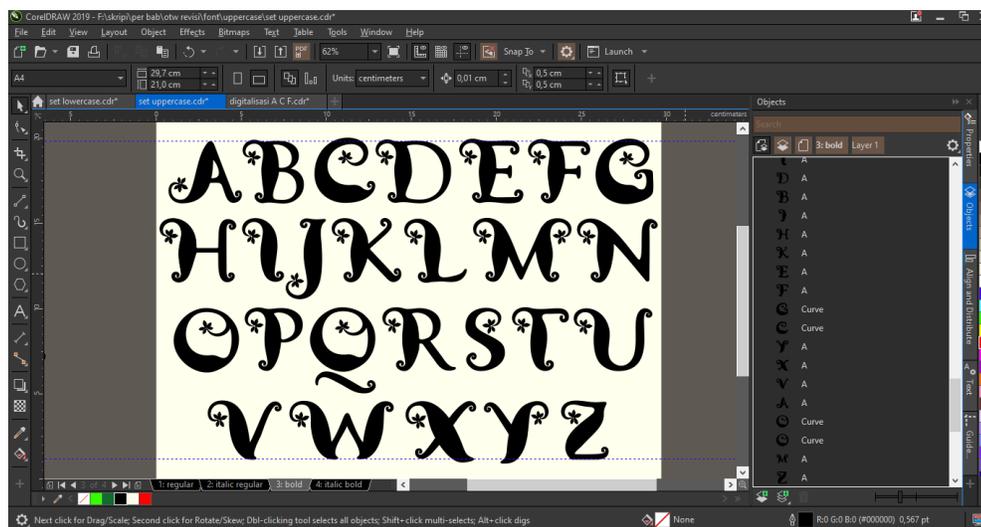
2) **Bold**

Tahapan selanjutnya adalah penambahan karakteristik huruf yang berawal dari jenis *Regular* menjadi *Bold*/tebal. Pada proses ini, tidak dilakukan perancangan sketsa manual, melainkan langsung dikerjakan secara digital dengan meng*copy/paste* hasil satu set karakter huruf *regular* kemudian menambahkan garis pinggir/*outline stroke* berukuran 2pt (*point*).



Gambar 3. 22 Proses pengubahan bentuk *Regular* menjadi *Bold* dengan penambahan *outline stroke*/garis pinggir sebesar 2pt pada perangkat lunak Coreldraw X9.

Sumber : dokumentasi pribadi.



Gambar 3. 23 Hasil akhir dari satu set karakter *uppercase bold* setelah ditambahkan *outline stroke* dan diberi warna hitam.

Sumber : dokumentasi pribadi.

3) *Italic*

Tahapan proses perancangan *italic regular* dikerjakan secara digital, dengan *copy/paste* sebagian hasil set *font regular* kemudian klik objek 2 kali secara perlahan dan dimiringkan kurang lebih 12° ke arah kanan.



Gambar 3. 24 Proses kemiringan huruf dengan *copy paste* sebagian huruf *regular* yang dipilih.

Sumber : dokumentasi pribadi.

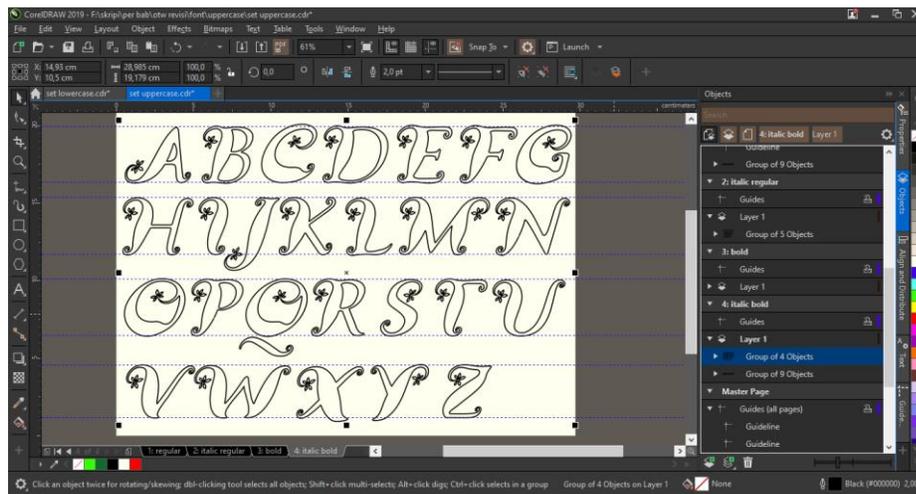


Gambar 3. 25 Hasil akhir dari satu set karakter *uppercase regular italic* setelah dilakukan proses kemiringan kurang lebih 12° ke arah kanan.

Sumber : dokumentasi pribadi.

4) *Italic Bold*

Sama halnya dengan perancangan karakter *bold* sebelumnya, proses ini hanya memerlukan tahap *copy paste* hasil satu set karakter *italic* kemudian ditambahkan *outline stroke* berukuran 2pt dan dirapikan sedikit demi sedikit.



(a)



(b)

Gambar 3. 26 (a) Hasil dari penambahan *outline stroke* berukuran 2pt, dan (b) Hasil akhir satu set karakter *uppercase italic bold* setelah diberi warna hitam.

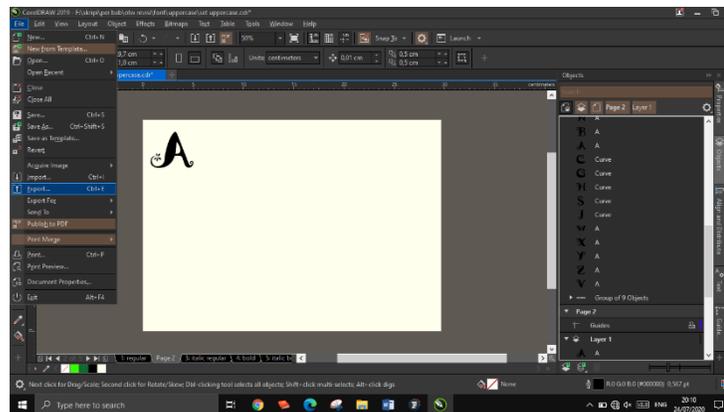
Sumber : dokumentasi pribadi.

Tahapan proses untuk bentuk huruf dengan karakteristik *Lowercase*/huruf kecil, *Numeric*/angka dan *Symbol*/simbol (*Regular*, *Bold*, *Italic* dan *Italic Bold*) dilakukan sama halnya seperti pada proses pengerjaan digitalisasi penerapan batang huruf/*stem Uppercase*/huruf besar diatas.

c. **Proses Digitalisasi Tipografi Vernakular menjadi Bentuk *Open Type Font (.Ttf)* dengan Menggunakan Aplikasi Fontlab7**

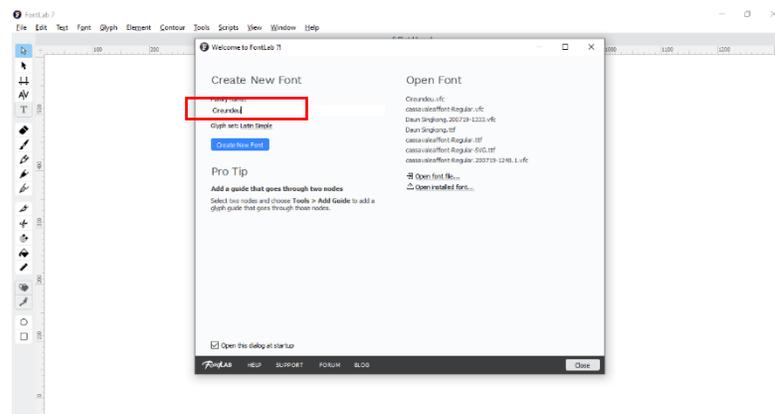
Pada tahapan ini, proses pertama yang akan dilakukan ialah mengekspor hasil vektor tipografi menjadi sebuah gambar berupa format .PNG atau .JPG. Proses pengubahan hasil vektor menjadi sebuah gambar dilakukan secara satu per satu huruf secara berurutan. Seperti pada contoh huruf “A” yang akan diubah dari bentuk vektor menjadi huruf *Open Type Font*. Berikut adalah proses tahapannya.

- 1) **Pilih satu huruf “A” vektor yang akan di ubah, lalu klik *File> Eksport* atau **Ctrl+E** kemudian beri nama sesuai dengan huruf asalnya.**



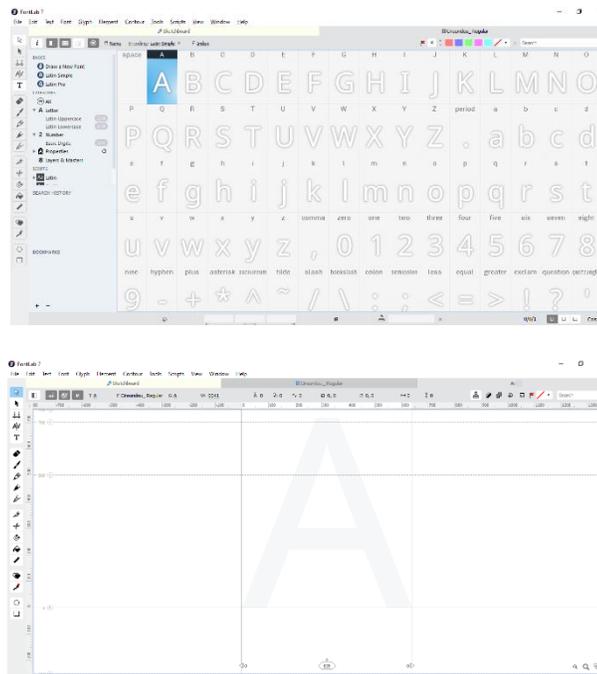
Gambar 3. 27 Proses pengubahan bentuk vektor dari huruf “A” menjadi format .PNG.
Sumber : dokumentasi pribadi.

- 2) **Selanjutnya buka aplikasi *software* Fontlab7 dan file tersebut diberi nama **Cireundeu** (nama font yang akan dibuat)**



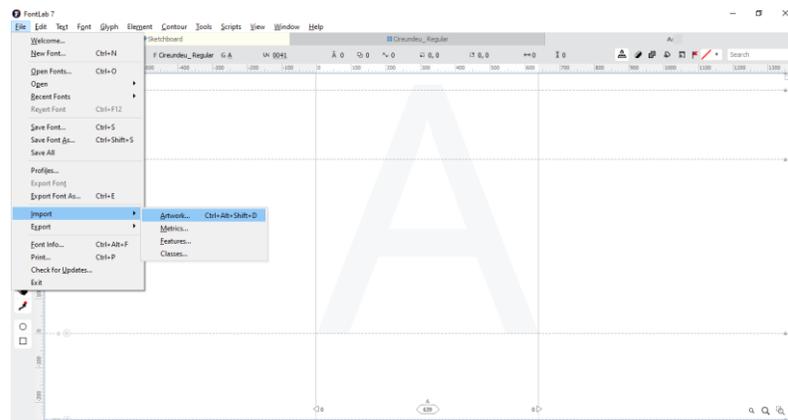
Gambar 3. 28 Proses penamaan file yang akan dibuat pada fontlab7.
Sumber : dokumentasi pribadi.

- 3) Klik 2 kali pada *icon* huruf “A”, maka tampilan akan berubah seperti gambar disamping.



Gambar 3. 29 Tampilan aplikasi Fontlab7 berupa jajaran huruf, angka dan tanda baca yang dimasukkan secara bertahap satu per satu.
Sumber : dokumentasi pribadi.

- 4) Langkah selanjutnya masukan file .PNG yang sudah dibuat dengan cara klik *File > Import > Artwork* atau tekan **Ctrl+Alt+Shift+D**, kemudian klik *open* pada gambar “A”.



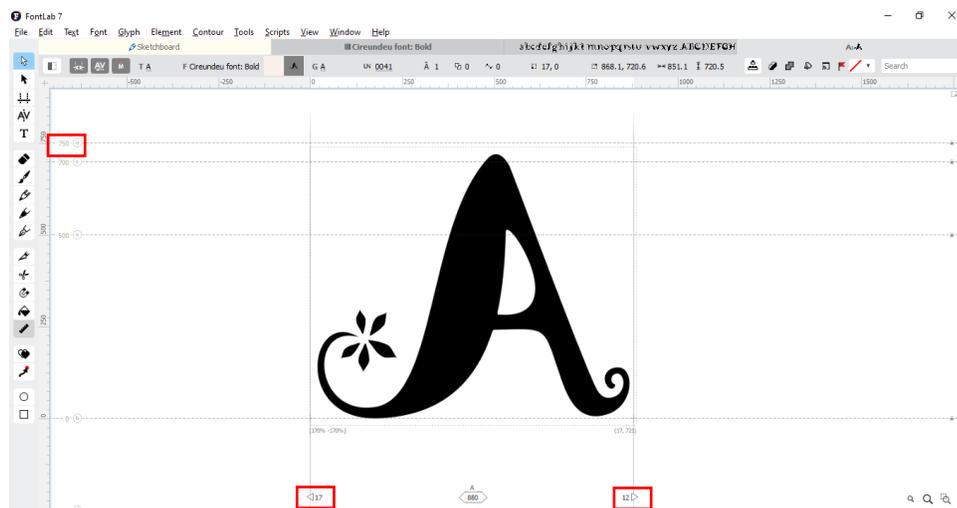
(a)



(b)

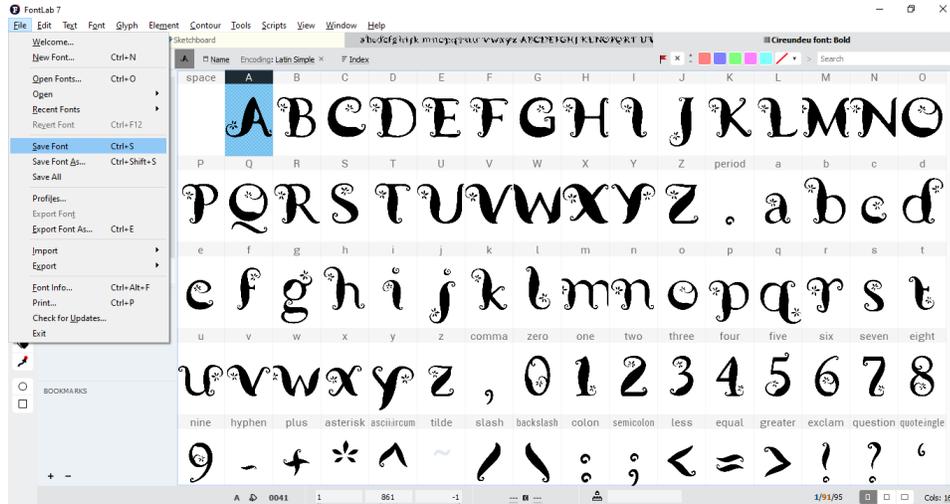
Gambar 3. 30 (a) dan (b) Proses pemasangan file “A”.PNG pada aplikasi Fontlab7.
Sumber : dokumentasi pribadi.

- 5) Tahapan selanjutnya ialah mengubah ketinggian dan jarak huruf dengan menekan tombol Ctrl+T atau klik 2 kali pada objeknya, lalu tarik sudut sesuai dengan ukuran yang sudah ditentukan pada masing-masing huruf. Pada huruf “A” ini ketinggiannya 720pt. untuk mengatur jarak/lebar huruf dengan cara menarik garis vertikal sesuai dengan ketentuan yang tersedia. Huruf “A” disini lebarnya 850pt.



Gambar 3. 31 Proses perubahan ketinggian dan jarak huruf “A” (kotak merah) pada aplikasi Fontlab7.
Sumber : dokumentasi pribadi.

- 6) Untuk memasukkan bentuk huruf, angka dan simbol lainnya, prosesnya dilakukan sama seperti pada tahapan awal. Kemudian simpan hasil editan dengan klik *File> Save* atau tekan **Ctrl+S**. File diberi nama “Cireundeu”.



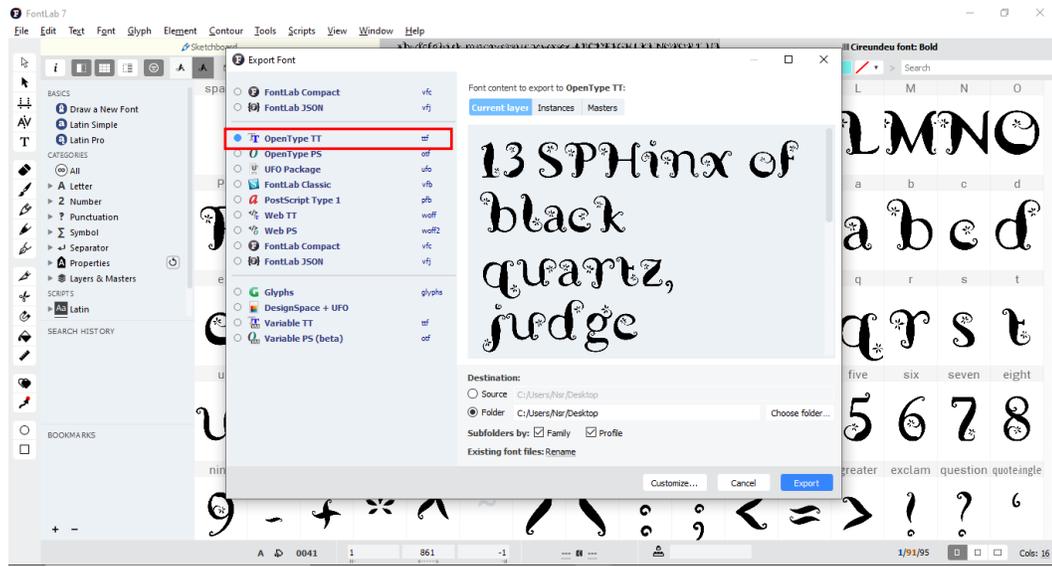
Gambar 3. 32 Hasil akhir proses pengeditan ketinggian dan lebar tipografi vernakular pada aplikasi Fontlab7.

Sumber : dokumentasi pribadi.

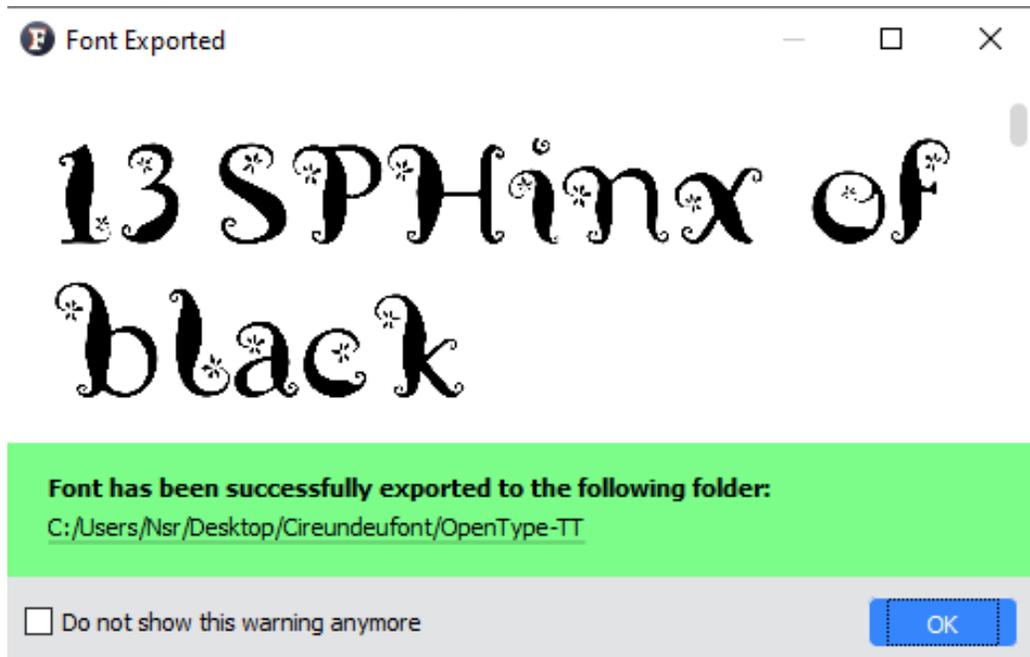
- 7) Proses selanjutnya yaitu ekspor file menjadi *Open Type Font* dengan cara klik *File> Ekspor Font As* atau menekan **Ctrl+E**. Lalu format yang akan dipilih ialah jenis *Open Type TT* kemudian klik *ekspor*.



(a)



(b)

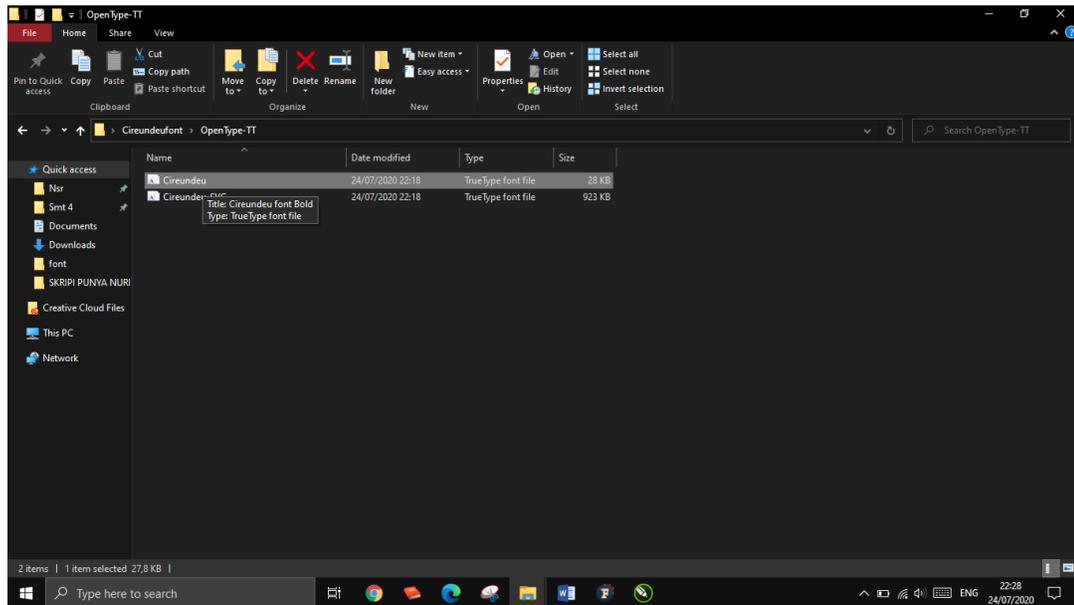


(c)

Gambar 3. 33 (a) (b) dan (c) Proses dan hasil akhir pengubahan file menjadi bentuk *Open Type Font* pada aplikasi Fontlab7.

Sumber : dokumentasi pribadi.

- 8) Langkah terakhir agar tipografi yang telah dibuat bisa dipakai di Ms Word, instal file tipografi hasil *eksport* yang tersimpan di “C:\Users\Nsr\Desktop\Cireundeufont\OpenType-TT”. Kemudian klik 2 kali pada file “Cireundeu” tersebut, lalu klik *install*.



(a)

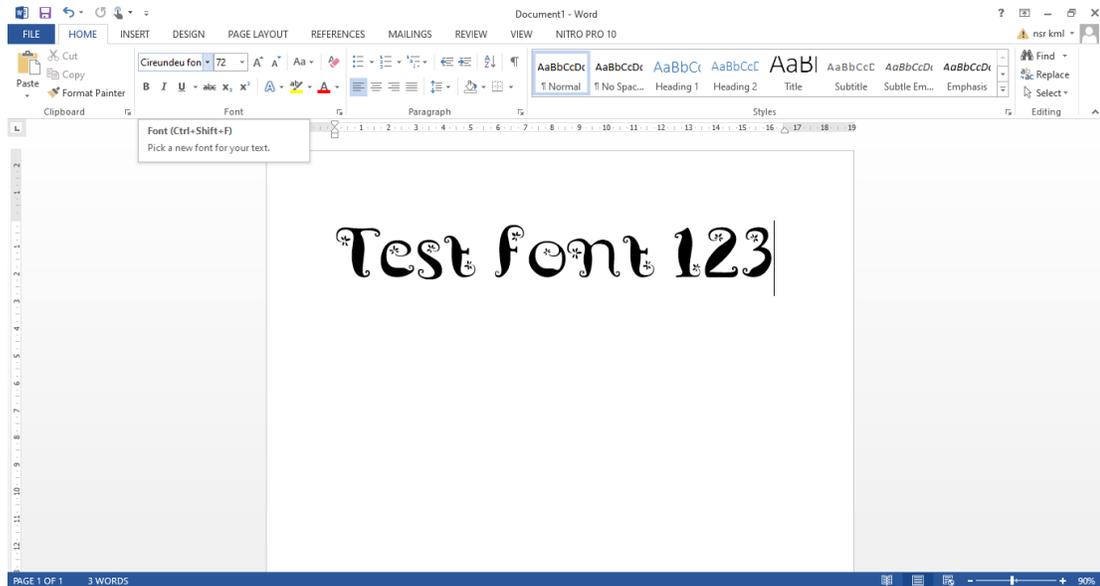


(b)

Gambar 3. 34 (a) dan (b) Tahapan akhir proses meginstall file menjadi bentuk *Open Type Font* yang sudah siap dipakai pada Ms. Word.

Sumber : dokumentasi pribadi.

- 9) Hasil akhir dari perubahan file tipografi berbentuk vektor menjadi format *Open Type Font* yang sudah bisa dipakai pada Ms. Word.



Gambar 3. 35 Visualisasi penggunaan tipografi Cireundeu pada Ms. Word.
Sumber : dokumentasi pribadi.

3. Hasil Akhir Perancangan Desain Tipografi Vernakular Cireundeu Font

Hasil akhir dari perancangan tipografi vernakular yang mengadaptasi motif batik Cireundeu (daun singkong) selanjutnya dikembangkan lagi menjadi satu set karakter huruf berupa *Uppercase*, *Lowercase*, Angka dan Tanda baca (*Regular*, *Bold*, *Italic* dan *Italic Bold*) dijabarkan sebagai berikut.

a. Satu set karakter Cireundeu Font Regular

A B C D E F G H I J K L M N

O P Q R S T U V W X Y Z

a b c d e f g h i j k l m n

o p q r s t u v w x y z

1 2 3 4 5 6 8 9 0

! @ # % ^ & * _ - + { }

“ ” \ < > ? / =

Spesifikasi :

- 1) Jenis : *Regular*
- 2) Format : *Open type font*
- 3) Jumlah karakter : 26 *Uppercase*, 26 *Lowercase*, 10 angka, 25 tanda baca
- 4) Visualisasi karya : Coreldraw X9, Fontlab 7
- 5) Realisasi : *Digital printing*

b. Satu set karakter Cireundeu Font Bold

A B C D E F G H I J K L M N

O P Q R S T U V W X Y Z

a b c d e f g h i j k l m n

o p q r s t u v w x y z

1 2 3 4 5 6 8 9 0

! @ # % ^ & * _ + {}

.,; “ ” \ < > ? ^ =

Spesifikasi :

- 1) Jenis : *Bold*
- 2) Format : *Open type font*
- 3) Jumlah karakter : 26 *Uppercase*, 26 *Lowercase*, 10 angka, 25 tanda baca
- 4) Visualisasi karya : Coreldraw X9, Fontlab 7
- 5) Realisasi : *Digital printing*

c. Satu set karakter Cireundeu Font Italic

A B C D E F G H I J K L M N

O P Q R S T U V W X Y Z

a b c d e f g h i j k l m n

o p q r s t u v w x y z

1 2 3 4 5 6 8 9 0

*! @ # % ^ & * _ - + { }*

“ ” \ < > ? / =

Spesifikasi :

- 1) Jenis : *Italic*
- 2) Format : *Open type font*
- 3) Jumlah karakter : 26 *Uppercase*, 26 *Lowercase*, 10 angka, 25 tanda baca
- 4) Visualisasi karya : Coreldraw X9, Fontlab 7
- 5) Realisasi : *Digital printing*

d. Satu set karakter Cireundeu Font Italic Bold

A B C D E F G H I J K L M N
O P Q R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m n
o p q r s t u v w x y z
1 2 3 4 5 6 8 9 0
! @ # % ^ & * _ + =
.,; “ \ } ? / =

Spesifikasi :

- 1) Jenis : *Italic Bold*
- 2) Format : *Open type font*
- 3) Jumlah karakter : 26 *Uppercase*, 26 *Lowercase*, 10 angka, 25 tanda baca
- 4) Visualisasi karya : Coreldraw X9, Fontlab7
- 5) Realisasi : *Digital printing*

D. Aplikasi Media Penerapan Desain Tipografi Vernakular *Cireundeu Font*

1. Publikasi

a. Placemaking Typographic

Placemaking Merupakan sebuah konsep dan pendekatan dalam perancangan serta evaluasi ruang publik sebuah kota. Dalam hal ini, hasil perancangan desain tipografi vernakular *Cireundeu font* menjadi objek utama dalam contoh penerapan *placemaking typographic* di wilayah kampung adat Cireundeu.



Gambar 3. 36 Contoh penerapan *placemaking typographic* untuk wilayah kampung adat Cireundeu.

Sumber : dokumentasi pribadi.

Spesifikasi :

- 1) Ukuran : -
- 2) Format : Horizontal
- 3) Media/bahan : -
- 4) Visualisasi karya : Coreldraw X9
- 5) Tipografi : *Cireundeu font uppercase regular*
- 6) Ilustrasi : *Placemaking Typographic*
- 7) Realisasi : Disesuaikan

b. Poster

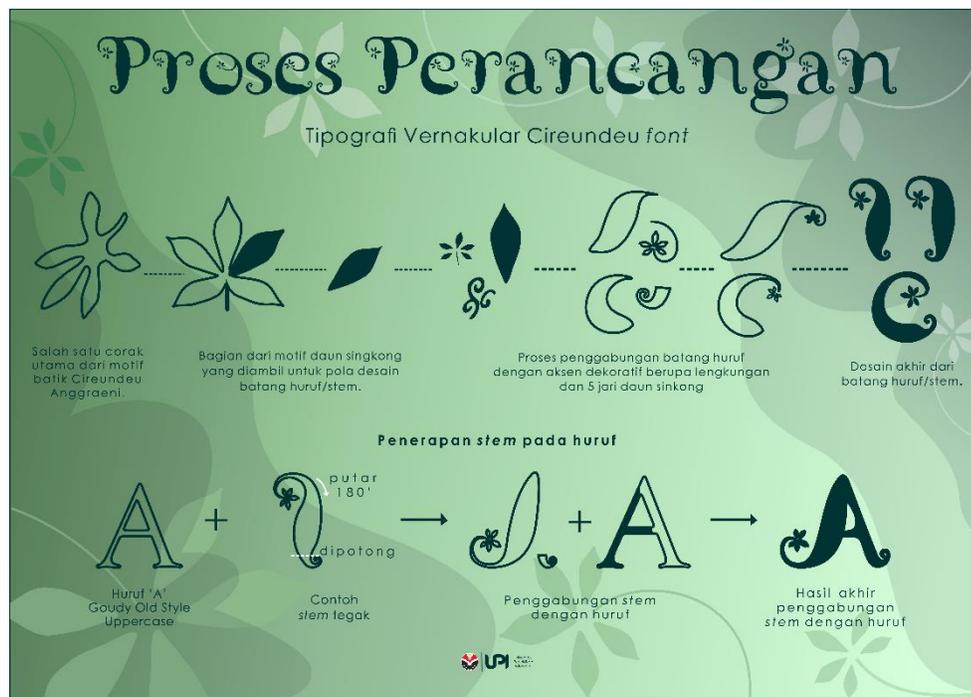
Poster merupakan salah satu media penyampaian informasi klasik yang mampu menarik perhatian mata dengan ukuran yang relatif besar. Perancangan poster dalam sebuah desain bertujuan untuk mempromosikan suatu produk atau jasa dengan pemilihan ilustrasi gambar dan perpaduan warna yang menarik agar mudah dipahami. Poster yang akan dibuat disini ditujukan sebagai sebuah media promosi untuk memperkenalkan batik lokal Kota Cimahi melalui visualisasi sebuah tipografi vernakular *Cireundeu font*.



(a)



(b)



(c)

Gambar 3. 37 (a) Poster berisikan satu set karakter Cirebon font uppercase regular, (b) Konsep perancangan tipografi vernakular dan (c) Proses perancangan tipografi vernakular Cirebon font.

Sumber : dokumentasi pribadi.

Spesifikasi :

- 1) Ukuran : 84,1 x 59,4 cm (A1)
- 2) Format : Vertikal
- 3) Media/bahan : Luster A1, dengan poster ditempel pada bingkai kayu
- 4) Visualisasi karya : Coreldraw X9
- 5) Tipografi : Cirebon Font Uppercase Regular, Lowercase Regular, Numeric, Symbol dan Century Gothic Regular.
- 6) Ilustrasi Layout : Visualisasi kondisi dataran di kampung Cirebon dan bentuk 5 jari daun singkong.
- 7) Realisasi : Digital print

c. **Buku**

Buku yang berisikan ringkasan teori, perancangan dan visualisasi dari karya tipografi vernakular motif batik Cireundeu sebagai media penyampaian informasi yang lebih lengkap.



(a) Cover buku tampak depan.



(b) Cover buku tampak belakang.

Gambar 3. 38 (a) dan (b) Visualisasi dari buku penerapan tipografi vernakular motif batik Cireundeu.

Sumber : Dokumentasi pribadi.

Spesifikasi :

- 1) Ukuran : 21 x 29,7 cm
- 2) Format : Horizontal
- 3) Media/bahan : *Cover Art Carton 250 gr dan isi Art Paper 150 gr*
- 4) Visualisasi karya : Coreldraw X9
- 5) Tipografi : *Cireundeu font lowercase regular dan Century Gothic regular*
- 6) Ilustrasi : Bentuk 5 jari daun singkong dan visualisasi bentuk atap serta kondisi dataran di kampung Cireundeu.
- 7) Realisasi : Digital print

d. **Cover CD**

Cover CD dari motif batik Cireundeu sebagai desain media informasi tambahan.



Gambar 3. 39 Visualisasi *cover CD Cireundeu font*.
Sumber : Dokumentasi pribadi.

Spesifikasi :

- 1) Ukuran : 12 x 12 cm
- 2) Format : Horizontal
- 3) Media/bahan : *CD casse*, keeping CD dan *Art Paper 210 gr*
- 4) Visualisasi karya : Coreldraw X9
- 5) Tipografi : *Cireundeu font regular* dan *Century Gothic regular*
- 6) Ilustrasi : Huruf “C” dari *Cireundeu font uppercase* dan lengkungan motif daun singkong.
- 7) Realisasi : Digital print

2. *Merchandise*

a. **Kaos dan Totebag**

Kaos dan totebag yang akan didesain sebagai media promosi untuk tambahan *display* karya dan pernak pernik.



(a)



(b)

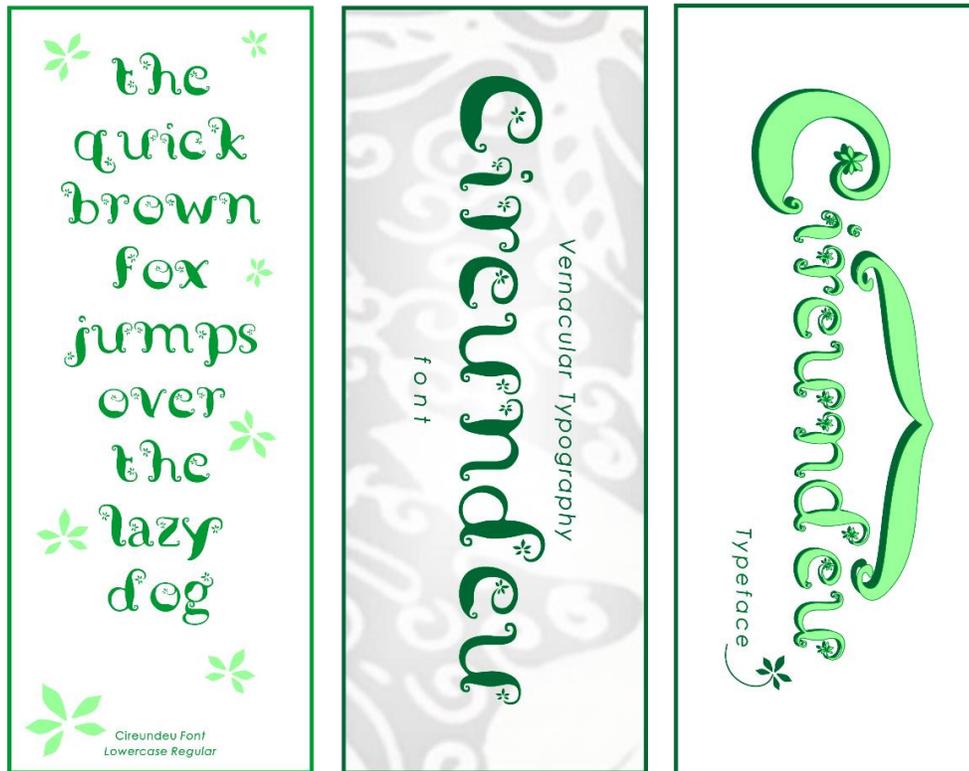
Gambar 3. 40 Contoh visualisasi kaos dan totebag *Cireundeu font*.
Sumber : Dokumentasi pribadi.

Spesifikasi :

- 1) Ukuran : *All size*
- 2) Format : Vertikal
- 3) Media/bahan : Kain kaos katun dan kanvas.
- 4) Visualisasi karya : Coreldraw X9
- 5) Tipografi : *Cireundeu font regular* dan *Century Gothic regular*
- 6) Ilustrasi : Huruf “C” dari *Cireundeu font uppercase* dan lengkungan motif daun singkong.
- 7) Realisasi : Digital print

b. Pembatas buku

Desain pembatas buku yang didesain sebagai media promosi untuk tambahan *display* karya dan pernak-pernik.



Gambar 3. 41 Contoh visualisasi pembatas buku *Cireundeu font*.
Sumber : Dokumentasi pribadi.

Spesifikasi :

- 1) Ukuran : 6 x 20 cm
- 2) Format : Vertikal
- 3) Media/bahan : *Art Carton* 210 gr
- 4) Visualisasi karya : Coreldraw X9
- 5) Tipografi : *Cireundeu font regular* dan *Century Gothic regular*
- 6) Ilustrasi : Motif batik *Cireundeu*, lembaran 5 jari daun singkong dan visualisasi bentuk atap di kampung *Cireundeu*
- 7) Realisasi : Digital print.

c. Gantungan kunci

Desain gantungan kunci ini sebagai tambahan pernak-pernik *display* yang dipajang.



Gambar 3. 42 Contoh visualisasi gantungan kunci Cireundeu *font*.
Sumber : Dokumentasi pribadi.

Spesifikasi :

- 1) Ukuran : Lebar luar 69,5 mm dan lebar dalam 58 mm
- 2) Format : Vertikal
- 3) Media/bahan : Pin Plastik
- 4) Visualisasi karya : Coreldraw X9
- 5) Tipografi : Cireundeu *font uppercase regular*
- 6) Ilustrasi : Huruf “C” dari Cireundeu *font uppercase regular*
- 7) Realisasi : Digital print.

d. Stiker

Desain stiker yang akan diberikan secara cuma-cuma (*free*) sebagai *merchandise* pembelian totebag atau gantungan kunci.



Gambar 3. 43 Contoh visualisasi desain stiker *Cireundeu font*.
Sumber : Dokumentasi pribadi.

Spesifikasi :

- 1) Ukuran : 3 x 8 cm
- 2) Format : Horizontal
- 3) Media/bahan : Kertas Stiker *Chromo Glossy A3+*
- 4) Visualisasi karya : Coreldraw X9
- 5) Tipografi : *Cireundeu font uppercase regular* dan *Goudy Old Style*
- 6) Ilustrasi : Motif batik *Cireundeu* dan visualisasi bentuk atap di kampung adat *Cireundeu*
- 7) Realisasi : Digital print