

PERANCANGAN TYPEFACE CIREBON MELALUI ADAPTASI MOTIF BATIK SINGA BARONG

Hadian Masruri¹⁾, Fadhly Abdillah²⁾, Erna Nurmalinda³⁾

^{1,2,3} Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Seni dan Sastra, Universitas Pasundan
Jl. Dr. Setiabudhi 193 Bandung, Gegerkalong, Kec. Sukasari, Kota Bandung, Jawa Barat 40153

Email: mhadianmasruri@gmail.ac.id

Abstrak

Tipografi adalah ilmu tentang merancang, menyusun dan mengatur tata letak huruf. Dalam hal ini, Cirebon menjadi salah satu kota di Indonesia yang memiliki kebudayaan batik. Motif batik singabarong termasuk ke dalam batik keratonan, karena motif ini diambil dari benda atau artefak yang terdapat di keraton Kasepuhan. Penelitian ini bertujuan untuk merancang *typeface* yang mengadaptasi bentuk visual motif batik Singabarong Cirebon. Oleh karena itu, metodologi (UCD) *User Centered Desain* dengan pendekatan eksperimen Desain Komunikasi Visual menggunakan media *typeface* dipilih untuk mengembangkan bentuk motif batik ke dalam sebuah huruf. Hasilnya berupa rancangan *typeface* baru.

Kata Kunci: cirebon, motif batik, singabarong, tipografi, UCD

Abstract

Typography is the science of designing, compiling and arranging the layout of letters. In this case, Cirebon is one of the cities in Indonesia that has a batik culture. The Singabarong batik motif is included in the palace batik, because this motif is taken from objects or artifacts found in the Kasepuhan palace. This study aims to design a typeface that adapts the visual form of the Singabarong Cirebon batik motif. Therefore, the User Centered Design (UCD) methodology with the Visual Communication Design experiment approach, using typeface media was chosen to develop the shape of a batik motif into a letter. The result is a new typeface design.

Keywords: cirebon, motif batik, singabarong, tipografi, UCD

Correspondence author: Name, E-mail, City, and Country



This work is licensed under a CC-BY-NC

PENDAHULUAN

Tipografi adalah ilmu tentang merancang, meyusun dan mengatur tata letak huruf serta jenis huruf dengan pengaturan dan penyebarannya pada ruang yang tersedia untuk membantu pembaca untuk mendapatkan kenyamanan membaca semaksimal mungkin. Tipografi merupakan representasi visual dari sebuah bentuk komunikasi verbal dan merupakan properti visual yang pokok dan efektif (Danton Sihombing, 2001). Huruf memiliki elemen seperti garis dan bentuk yang merepresentasikan nilai estetika dan identitas. Nilai estetis dapat dirasakan dari kesan hurufnya, sedangkan nilai identitas sebuah huruf berupa kedekatan bentuk huruf dengan ciri khas

budaya visual suatu daerah atau zaman tertentu. Salah satu unsur yang sangat menentukan dalam yang disebut “identitas” budaya adalah korelasinya dengan konsep yang dipasti-pastikan tentang “kekhasan”, “batas”, “originalitas”, dan “substans inti” suatu kebudayaan. Identitas budaya biasanya dilihat dalam kerangka pengelompokan sosial dan konsep tentang batas atau sekat (*sense of boundary*). Kelompok budaya umumnya berfungsi sebagai “asosiasi” daripada suatu masyarakat yang terpisah. Mereka semua saling meminjam dan mengadopsi unsur-unsur budaya dari satu sama lain, sebenarnya pengelompokan sosial umumnya terbentuk sesuai dengan kepentingan masing-masing (Sugiharto, 2019).

Khususnya daerah Cirebon. Asal-usul atau sejarah Kota Cirebon tidak akan terlepas dari ceritera sejarah dua kerajaan besar, yaitu Pakuan Padjadjaran, dan Galuh berdasarkan yang tercatat dalam naskah Purwaka Caruban Nagari yang disusun oleh Pangeran Arya Cirebon, pada tahun 1720 Masehi (Abdillah et al., 2021). Cirebon menjadi salah satu kota di Indonesia yang memiliki begitu banyak artefak budaya, salah satunya adalah batik. Batik Cirebon memiliki kekhasannya tersendiri, selain merupakan daerah pesisir pantai, Cirebon juga merupakan sebuah kerajaan, hal itu dapat kita lihat dari terdapatnya beberapa keraton sebagai pusat pemerintahan pada zaman perkembangannya, yang hingga saat ini masih diakui keberadaan dan pengaruhnya terhadap masyarakat Cirebon (Abdillah et al., 2021a). Salah satunya adalah keraton Kanoman, keraton Kasepuhan dan keraton Kacirebonan. Tiap keraton tersebut memiliki motif batik yang khas. Keraton Kanoman memiliki motif batik Paksi Naga Liman, keraton Kasepuhan terkenal dengan motif batik Singabarong, sedangkan keraton Kacirebonan memiliki motif batik Bintulu, yang identik dengan konsep warna khas spiritualitas Cirebon yang tercatat dalam naskah Babone Patarekatan. (Menurut penuturan dari Elang Hilman, 60 tahun, budayawan Cirebon, wawancara pada tanggal 27 Juli 2022)

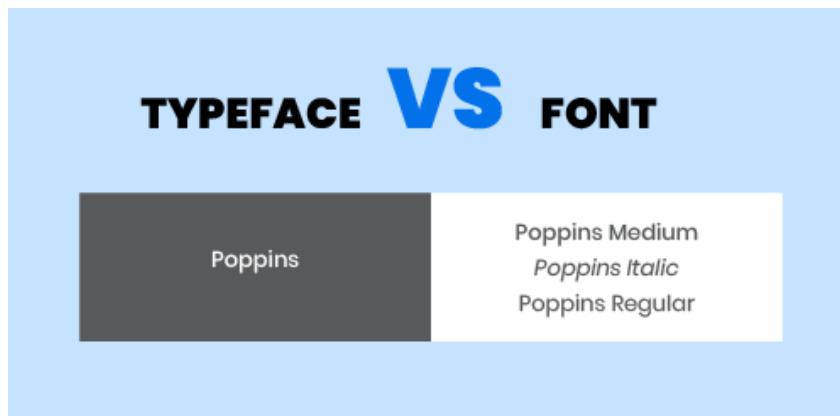
Konsep warna pada spiritualitas kebudayaan masyarakat Cirebon, dapat dilihat dalam naskah Babone Patarekatan, yang menyatakan bahwa martabat tujuh yang dijadikan dasar konsep kebudayaan manusia Cirebon yang spiritual, pada tahapan alam Ruh, bahwasanya ketika cahaya pertama Nur Muhammad diciptakan, memancarkan empat cahaya lain yaitu Bang Bin Tu Lu. Dalam sistem nilai yang terdapat dalam tarekat, warna di Cirebon adalah. Bang bin tu lu (merah, kuning, hitam, putih) dapat dilihat dari wayang Cirebon, dalam naskah atau lamom Dewaruci. Warna merah, kuning, hitam dan putih, merah: kekuasaan (amarah atau angkara), kuning; kepantasan (sufiyah atau sukarda), hitam; ketamakan (lauwamah atau lodra) dan putih; kesucian (mutmainah atau nuraga), yang kesemuanya dikendalikan oleh jati diri (mulhimah atau nimpuna) yang dilambangkan dengan sumping surengpati ("sura ingpati" artinya: berani menghadapi kematian). (Menurut penuturan dari Made Casta, 54 Tahun, Sejarawan Cirebon, wawancara pada tanggal 27 Juli 2022).

Istilah “budaya” (*culture*) didefinisikan sebagai ‘keseluruhan cara hidup (*way of life*) dalam suatu masyarakat tertentu’. Yang juga tersirat adalah bahwa budaya itu “dipelajari” (*learned*) dan “dibagi” atau dipakai bersama (*shared*) oleh para anggota suatu masyarakat (Aniek Rahmaniah, S. Sos., 2013).

Dalam era komunikasi saat ini, tipografi memiliki peran penting dalam setiap komunikasi untuk menyampaikan gagasan atau pesan. Hampir semua yang berhubungan dengan desain komunikasi visual menggunakan tipografi di dalamnya. Tipografi yang mengangkat dan menggabungkan antara kekayaan karya seni Cirebon khususnya batik masih sedikit. Belum banyak desainer yang mengeksplorasi bentuk visual batik ke dalam sebuah huruf. Oleh karena itu, pendekatan komunikasi visual menggunakan media *typeface* dipilih untuk mengembangkan bentuk motif batik ke dalam sebuah huruf. Motif batik singabarong termasuk ke dalam batik keratonan, karena motif ini diambil dari benda atau artefak yang terdapat di keraton Kasepuhan, yaitu kereta kencana singabarong. Keindahan wujud inilah yang membuat kereta kencana singabarong digambarkan dalam sebuah motif batik. Istilah dari kata “barong” terdapat pada karya seni di Jawa dan Bali, mempunyai makna “ajaib”, dimana seekor binatang yang tidak nyata ditemukan dalam realitas kehidupan. Keajaiban wujud tersebut dapat kita lihat dari berbagai unsur yang merupakan penggabungan antara singa/macan (tubuh, kaki, mata), garuda (sayap), gajah (belalai), dan naga (mulut menyeringai dengan lidah yang menjulur). Penulis ingin

mengembangkan kekayaan motif batik Cirebon khususnya motif batik singabarong untuk diadaptasi ke dalam bentuk *typeface* baru. Dengan perkembangan teknologi saat ini, memungkinkan kita sebagai desainer membuat *typeface* dengan mudah dan dapat mengeksplorasi dan bereksperimen untuk membuat bentuk-bentuk *typeface* baru tanpa batas dengan mengadaptasi bentuk visual apapun, termasuk motif batik. Dengan permasalahan di atas, maka perancangan ini berupa *typeface* yang mengadaptasi bentuk visual motif batik singabarong Cirebon. Hasil perancangan ini diharapkan dapat memperkaya khasanah huruf yang mengadaptasi dari motif batik. *Typeface* ini diharapkan dapat digunakan dengan baik sesuai dengan kebutuhannya.

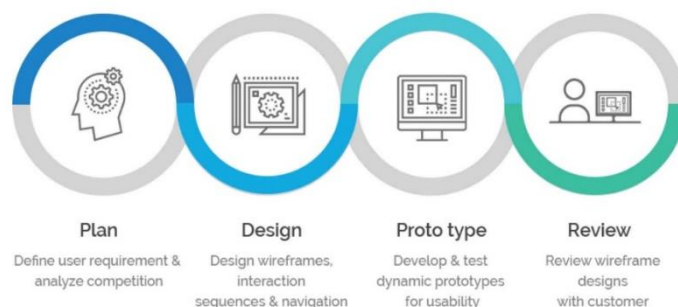
Seringkali orang menyamakan istilah *font* dengan *typeface*, ada juga yang menyamakan *font* dengan *character set*. *Font* pada jaman dulu adalah: satu set *metal type* dari suatu *typeface*, yang sama ukuran dan *style*-nya. Pada abad ke-16, untuk memenuhi kebutuhan cetak, pihak percetakan dituntut memiliki banyak ukuran huruf. Sebagai contoh, sebuah buku musik Gereja saat itu umumnya berukuran sangat besar dan terdiri dari banyak halaman, ini membutuhkan ukuran huruf yang bermacam-macam, dari yang kecil untuk *bodytext*, sampai yang besar untuk judul bab. Satu set huruf untuk teks yang berukuran 9,4 *point* misalnya, itu adalah sebuah *font*. Satu set yang berukuran 20 *point* adalah *font* yang berbeda, walaupun keduanya tetap menggunakan desain *typeface* yang sama (Suryanto Rustam, 2011).



Gambar 1 Perbedaan typeface & font

METODE PENELITIAN

Metodologi yang dipakai adalah *User Centered Desain* (UCD) dengan pendekatan Desain Komunikasi Visual, melalui konsep *typeface* untuk mengembangkan bentuk motif batik ke dalam sebuah huruf. *User Centered Design* (UCD) yaitu Desain yang berpusat pada pengguna merupakan proses desain berulang di mana desainer fokus pada pengguna dan kebutuhan mereka di setiap fase proses desain. Di UCD, tim desain melibatkan pengguna selama proses desain melalui berbagai penelitian dan teknik desain, untuk menciptakan produk yang sangat berguna dan mudah diakses bagi mereka.



Gambar 2. UCD (Sumber. itspresso.com)

Adapun beberapa proses yang dilakukan, antara lain;

Tabel 1. Proses analisis

Analisis/Ide/Gagasan	Konsep	Desain	Testing
↑	↑	↑	↑
Plan	Design	Prototype	Riview

HASIL DAN PEMBAHASAN

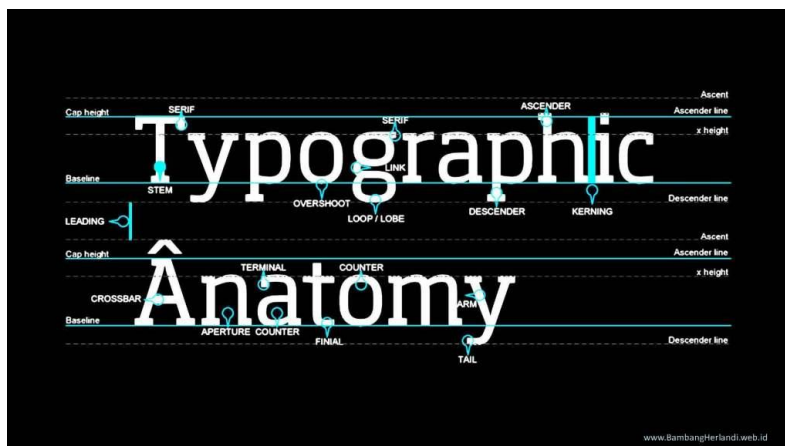
Pada perancangan ini, strategi komunikasi menggunakan strategi emosional dan rasional dengan membentuk *typeface* yang mengambil ornamen motif batik singabarong yang sudah distilasi untuk membentuk karakter huruf. *Typeface* dibuat dengan mengadaptasi motif batik singabarong namun tetap memperhatikan prinsip-prinsip tipografi agar dapat diterapkan di berbagai media.

Typeface ini menerapkan *legibility* dan *readability*. *Legibility* dalam tipografi memiliki pengertian sebagai kemudahan mengenali dan membedakan huruf/karakter. Tiap karakter dalam tipografi memiliki bentuk berbeda-beda. *Legibility* menentukan tingkat keterbacaan huruf dalam kondisi yang sulit, seperti saat digerakkan dalam kecepatan tinggi, cahaya remang, dan lain-lain. Sebuah huruf dikatakan *legible* apabila tiap karakternya dapat dengan mudah dibedakan dan dikenali bahkan pada saat huruf tersebut harus dipotong setengahnya.

Sebuah huruf tidak hanya memiliki sifat *legible* saja. Huruf mempunyai tugas yaitu menyampaikan pesan bagi siapapun yang membacanya, oleh karena itu huruf juga harus memiliki sifat mudah dibaca atau dalam ilmu tipografi dikenal *readability*.

Readability tidak lagi membahas huruf-perhuruf saja, namun secara keseluruhan saat telah menjadi kata atau kalimat. Meskipun begitu, masih ada hubungan antara *legibility* dan *readability*, yaitu saat sebuah huruf memiliki legibilitas tinggi maka huruf tersebut cenderung memiliki *readability* yang tinggi pula. Hal tersebut diperhatikan agar mudah dipahami dan dimengerti oleh masyarakat.

Anatomi Huruf



Gambar 1. Anatomi huruf

- **Baseline**
Garis maya horizontal yang menempatkan huruf-huruf dalam posisi sejajar. Garis maya ini merupakan batas dari bagian terbawah huruf besar dan badan huruf kecil (tanpa *ascender* dan *descender*).
- **Meanline**
Garis maya horizontal yang menjadi batas dari bagian teratas dari badan huruf kecil.

- ***X-Height***
Tinggi dari badan huruf kecil, tanpa *ascender* dan *descender*. *X-height* dimulai dari *baseline* hingga *meanline*. Cara yang termudah melihat ketinggian badan huruf kecil adalah dengan menggunakan huruf kecil “x”.
- ***Cap Height***
Garis maya horizontal yang menjadi batas dari bagian teratas huruf besar. Desain huruf umumnya memiliki tinggi *ascender* sedikit di atas *cap height*, oleh karenanya terdapat terminologi *ascender height* yang menjadi garis batas *ascender*.
- ***Ascender***
Bagian dari anatomi huruf kecil yang mengarah ke atas dan posisinya berada di atas *meanline*. Contoh: b, d, f, h, k.
- ***Descender***
Bagian dari anatomi huruf kecil yang mengarah ke bawah dan posisinya berada di bawah *baseline*. Contoh: j, p, q.
- ***Stroke***
Garis-garis pada huruf. Terdapat dari dua macam: *stem stroke* (sering disebut dengan *stem* saja) dan *hairline stroke* (sering disebut dengan *stroke* saja).
Stem stroke adalah garis yang paling utama dan paling tebal dalam sebuah huruf. *Stem* berbentuk lurus, baik vertikal atau diagonal. Yang bentuknya melengkung tidak disebut *stem*. Contoh huruf yang tidak mengandung *stem*: C, O, Q, S.
Hairline stroke adalah garis-garis sekunder yang lebih tipis daripada *stem stroke*.
- ***Apex / Apices***
Pertemuan dua *stroke* diagonal yang membentuk semacam puncak, sesuai dengan namanya. Bagian *Apex* biasanya *overshoot* (bagian huruf yang melengkung atau runcing dilebihkan bagian atasnya melampaui *capline* atau *midline* atau dilebihkan bagian bawahnya melampaui *baseline*). Contoh *apex* terdapat pada bagian atas A, M.
- ***Vertex / Vertices***
Pertemuan dua *stroke* diagonal yang membentuk semacam puncak. Kebalikan dengan *apex*, *vertex* berada di bagian bawah huruf. Contoh: pada bagian bawah M, V, W.
- ***Tail***
Selayaknya ekor, *tail* adalah *stroke* yang mengarah ke bawah pada Q.
- ***Arm***
Selayaknya tangan manusia, *arm* adalah *stroke* yang salah satu ujungnya menempel pada *stem* atau *stroke* lain, sedangkan ujungnya lainnya bebas. *Arm* berbentuk horisontal atau diagonal mengarah ke atas. Contoh: E, F, K, L, T, X, Y.
- ***Leg***
Leg adalah *arm* yang berbentuk diagonal mengarah ke bawah. Contoh: K, R, X
- ***Crossbar***
Stroke berbentuk horisontal yang menghubungkan dua *stem* atau *stroke* lain. Contoh: A, H, e.
- ***Cross Stroke***
Stroke berbentuk horisontal yang melintang atau memotong sebuah *stem* atau *stroke* lain. Contoh: T, X, x, f, t.
- ***Waist***
Selayaknya pinggang pada manusia, *waist* adalah semacam pinggang pada huruf. Bagian sempit di tengah-tengah huruf. Contoh: K, R, X.
- ***Joint / Juncture***
Selayaknya cabang pada ranting pohon, *joint* berawal dari sebuah *stroke*, lalu bercabang menjadi dua. Contoh: pada huruf Y, R.
- ***Ribs***
Ribs adalah bagian yang melengkung seperti busur. Istilah *ribs* eksklusif milik huruf B saja.
- ***Spine***

Spine adalah bagian yang melengkung di tengah huruf. *Spine* eksklusif milik huruf S saja.

- **Terminal**
Terminal adalah bagian ujung *stroke*.
- **Chin**
Chin adalah *terminal* yang membentuk sudut pada huruf G. *Chin* eksklusif milik huruf G saja.
- **Counter**
Counter merupakan *negative space / whitespace*, ruang kosong di dalam huruf. Contoh: A, B, b, p, dll.
- **Bowl**
Stroke yang berbentuk lengkung/melingkar, melingkungi sebuah ruang kosong/*whitespace* (*counter*). Contoh: B, C, D, G, O, a, b, c, d, dll.
- **Aperture**
Besarnya bukaan atau celah pada sebuah *opened counter*. Terdapat pada: C, S, a, c, e, s.
- **Ear**
Stroke berukuran kecil yang seakan-akan tumbuh keluar selayaknya telinga pada bagian atas huruf g. Istilah *ear* eksklusif milik huruf g saja, namun ada yang menyebut *stroke* kecil pada huruf r, f sebagai *ear* juga.
- **Shoulder**
Shoulder adalah bagian transisi yang berbentuk melengkung dari sebuah *stroke* vertikal.
- **Finial**
Bagian *terminal* yang penyelesaiannya bukan berbentuk serif. Contoh: r.

Sejarah Motif Batik Singa Barong

Di museum kota Cirebon terdapat duplikat kereta singa barong yang disimpan di ruangan belakang. Menurut salah satu abdi dalem kesultanan Cirebon, Usman kereta singa barong merupakan asli buatan putra Cirebon bernama panembahan losari sekitar tahun 1549. Sedangkan duplikatnya dibuat pada tahun 1996. Kereta duplikat inilah yang digunakan untuk acara festival yang digelar keraton pada masa sekarang. Kereta singa barong yang asli hanya digunakan saat peringatan 1 *Syawal*, tetapi tidak untuk diduduki. Kereta hanya dibersihkan dan diperlihatkan pada masyarakat.

Kereta singa barong sebagian besar terbuat dari kayu, yang dilengkapi dengan *shockbreaker*. *Shockbreaker* merupakan suku cadang yang sering ditemui pada kendaraan. Namun pada kereta, *shockbreaker* terbuat dari kulit. Alat kemudi kereta singabarong memiliki sistem hidrolik yang berbahan kayu dan baja. Pada sisi kanan dan kiri kereta ini terdapat sayap, bagian depan menyerupai kepala naga dengan lidah terjulur serta belalai panjang yang membelit trisula. Sedangkan di bagian belakang terdapat bangku yang diberi tandu sebagai pelindung untuk tempat duduk sultan. Menurut Usman, jika sayap digerakkan maka lidah akan keluar masuk secara otomatis, dan inilah hebatnya karena pada jaman dulu sudah bisa membuat kendaraan seperti kereta singa barong.

Kecanggihan kereta singa barong pada jaman dulu ini disemayamkan pada kain batik tulis dengan nama singa barong dimana corak utama pada kain batik bergambar kereta singa barong. Batik singabarong ini merupakan jenis batik kraton dimana yang dapat mengenakan batik ini hanya kalangan keraton saja. Seiring perkembangan zaman batik singa barong mulai dikenakan masyarakat luas seiring dengan perkembangan budaya mengenakan batik di kalangan anak muda, pekerja dan kalangan pendidik di sekolah dan kampus.

Ciri khas batik singa barong terdapat pada gambar kereta singa barong dengan latar berwarna putih. Untuk beberapa kreasi dan modifikasi gambar dari para pengrajin batik di sentra batik Cirebon di desa Trusmi didapatkan turunan dari jenis batik ini yaitu batik singa payung, dan batik singa *wadas*.

Makna Motif Batik Singa Barong

Makna motif batik singa barong berdasarkan nama dan sejarahnya dimana singa barong merupakan sejenis binatang mitologis atau ajaib karena dalam budaya Jawa maupun Bali kata “*barong*” memiliki arti ajaib. Keajaiban wujud singa tersebut dapat kita lihat dari berbagai unsur yang merupakan penggabungan antara singa atau macan (tubuh, kaki, mata), garuda (bersayap), gajah (berbelalai), dan naga (mulut menyeringai dengan lidah yang menjulur). Istilah dari kata barong itu sendiri, banyak terdapat pada kesenian di Jawa dan kesenian Bali, mempunyai makna “ajaib”, dimana seekor binatang yang tidak nyata ditemukan dalam realitas kehidupan. Dalam hal ini singa barong terbentuk dari penggabungan keempat jenis binatang yang berdasar pada makna kekuatan atau keperkasaan. Hal ini dipertegas dengan belalai yang melingkarkan belalainya ke atas keeningnya dengan “memegang” senjata *trisula* (3 mata-tombak, terdapat di kedua bagian ujung depan dan belakang), yang menambahkan ekspresi atas kekuatan dan pengaruhnya.

Dalam konteks lain filosofi batik singa barong Cirebon ini sebagai wujud simbol-simbol yang bersifat spiritual. Sebagian besar tokoh di Kraton Kasepuhan lebih memaknai garuda yang bersayap seperti burak atau buraq sebagai lambang agama Islam, sedangkan gajah sebagai lambang agama Hindu (kental dengan budaya Hindu di India, Asia Timur dan Asia Tenggara), dan naga sebagai lambang agama Budha (atau budaya Cina), dan yang terakhir adalah singa sebagai lambang agama Protestan (atau budaya Eropa Barat).

Jika dimaknai dari sisi budayawan kontemporer yaitu lebih kepada pendekatan alam: api (singa), angin (sayap), bumi (gajah), serta air (naga). Terlepas dari benar atau tidaknya dari masing-masing perlambangan tersebut, namun semuanya memiliki makna bahwa kekuatan itu terletak pada aspek fisik dan jiwa dengan memaksimalkan penyatuan kekuatan dengan konsep penggabungan atau gotong-royong yang dapat diraih dengan prinsip menerima, mengambil, serta menyesuaikan hal-hal yang berbeda sekalipun.

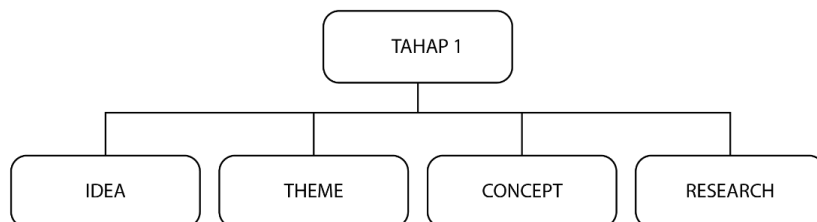
Penyatuan kekuatan dari beberapa unsur binatang tersebut melambangkan kebesaran, keperkasaan atau keagungan bagi yang mengenakan batik singa barong tersebut.

Perancangan Huruf

Perancangan huruf latin ini akan mewakili suatu kota yang ada di Indonesia. Motif batik singa barong kota Cirebon akan dijadikan sebagai esensi visual dalam proses merancang huruf. Hasil analisis dari motif batik singa barong kemudian akan ditransformasikan menjadi satu set karakter huruf latin baru. Tahapan analisis pada perancangan terbagi menjadi tiga tahap;

Tahap 1

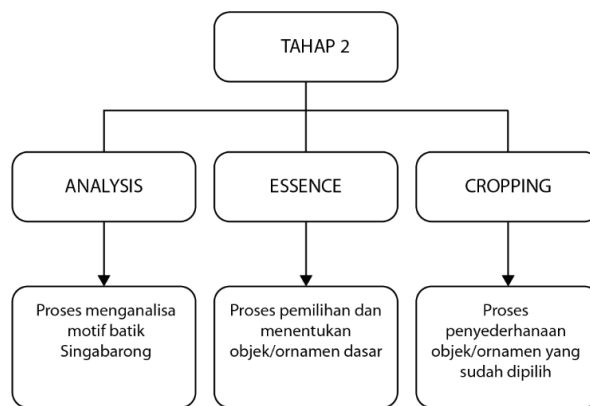
Tahap pertama merupakan tahap awal dalam merancang huruf. Tahap pertama dimulai dengan pemilihan dan penetapan tema atau daerah yang akan dipilih. Kemudian penetapan ide, konsep huruf dan pencarian data (*research*)



Bagan 1. Tahap 1 Perancangan Huruf

Tahap 2

Tahap kedua menganalisa hasil data baik berupa sejarah, artefak dan data lainnya. Kemudian proses pemilihan artefak dan ornamen dasar serta proses penyederhanaan bentuk (*cropping*). Analisis visual dilakukan terhadap motif batik terpilih yaitu motif batik singa barong. Unsur bentuk dan filosofis dianalisis untuk dapat diadaptasi ke dalam sebuah anatomi huruf.

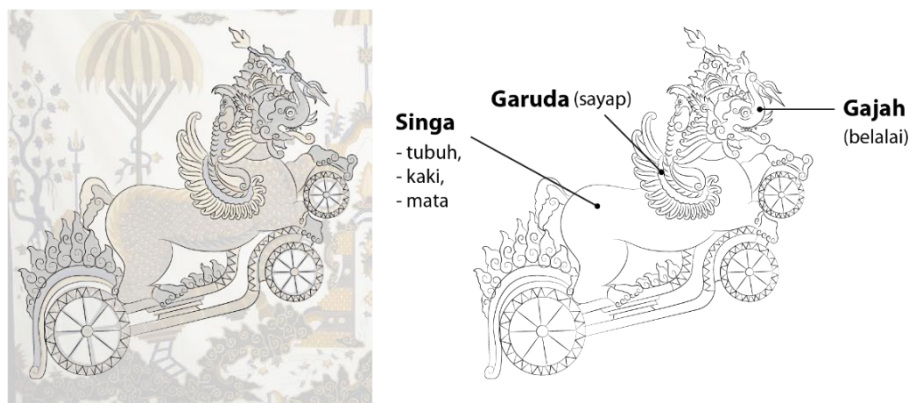


Bagan 2. Tahap 2 Perancangan Huruf

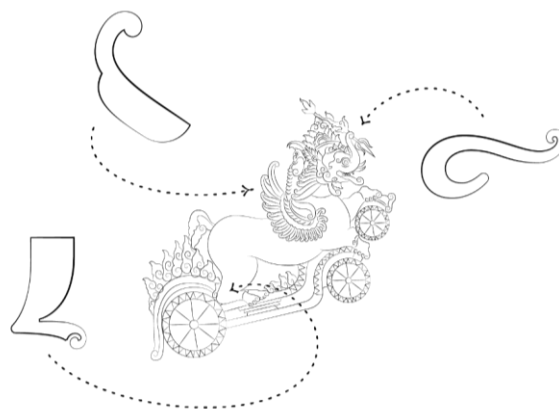
Studi Visual Batik Singa Barong

Pada proses ini, *icon/ornament* dari motif batik singa barong akan diaplikasikan kedalam bentuk dasar huruf. Selain *icon/ornament*, *insight* dari motif batik singa barong juga diaplikasikan kedalam bentuk dasar huruf.

Hasil identifikasi dan analisis data menunjukkan bahwa motif batik singa barong Cirebon memiliki unsur yang melekat didalamnya yakni singa atau macan (tubuh, kaki, mata), garuda (bersayap), gajah (berbelalai), dan naga (mulut menyeringai dengan lidah yang menjulur).



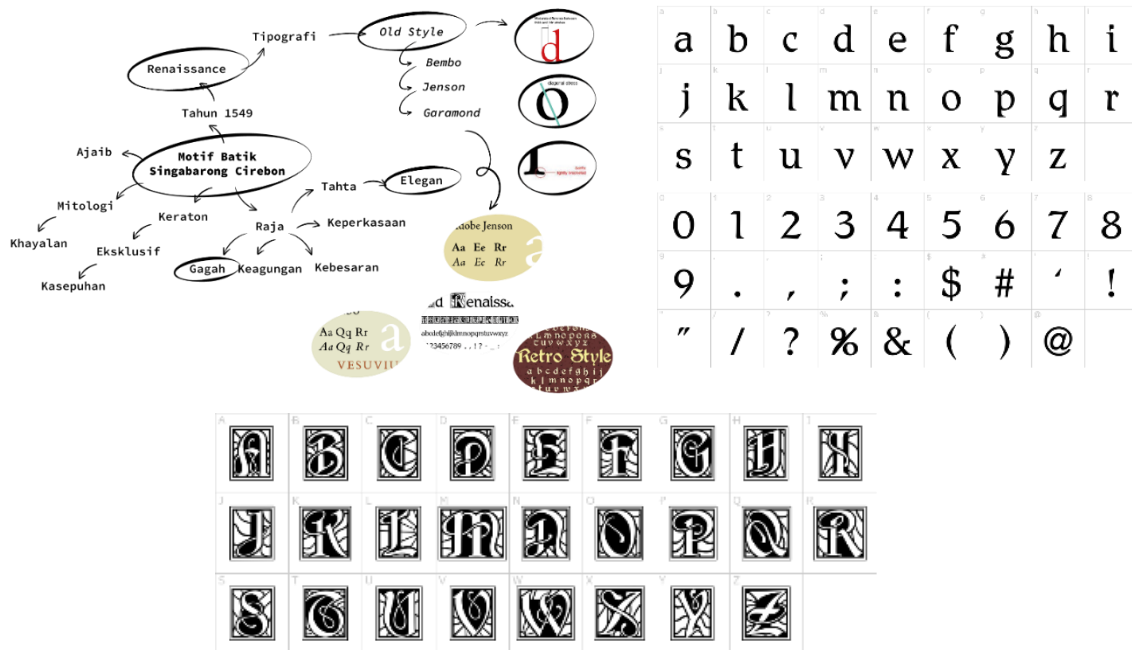
Gambar 4. Stilasi Bentuk Visual Motif Batik Singa Barong



Gambar 5. Stilasi Bentuk Visual Motif Batik Singa Barong

Figures and Tables

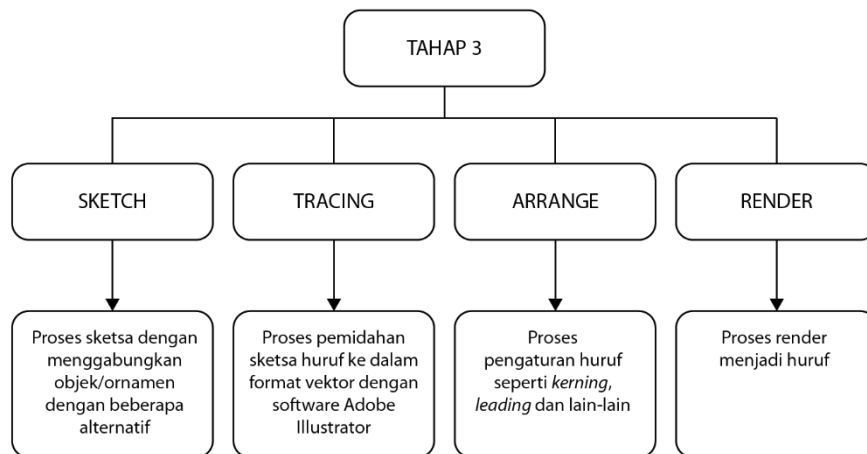
Pada proses ini, bentuk dasar huruf yang dipilih adalah huruf jenis *old style*. Jenis huruf *old style* dipilih berdasarkan *insight* yang penulis dapat dari motif singa barong yaitu; gagah, elegan, *renaissance*.



Gambar 6. Studi Visual Bentuk Dasar Huruf

Tahap 3

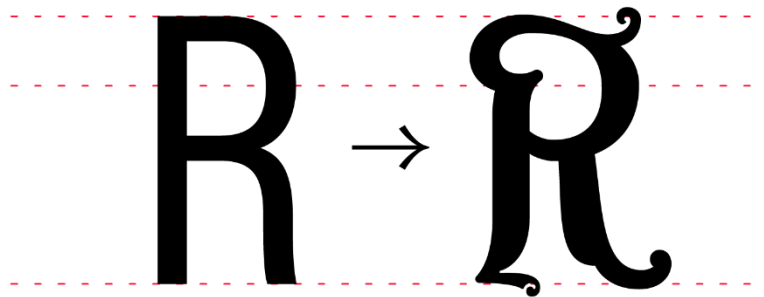
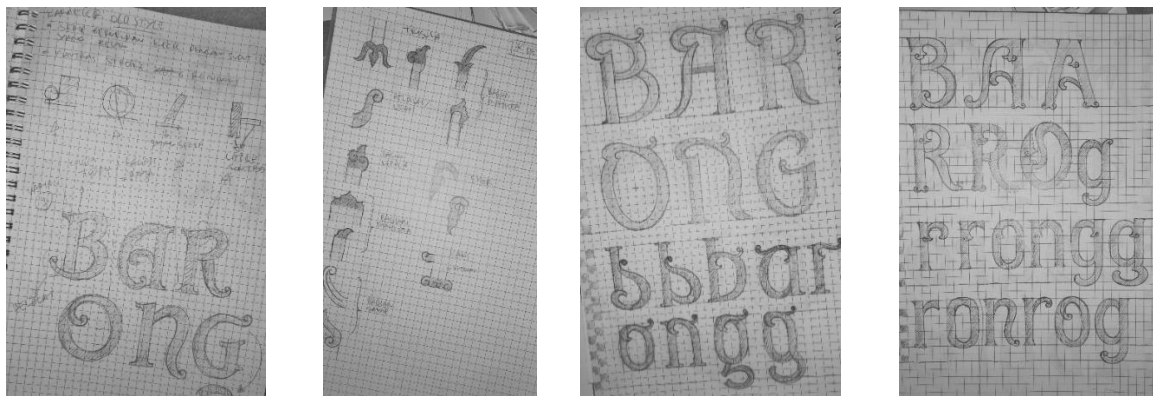
Tahap ketiga merupakan proses membuat huruf dengan menggabungkan hasil objek/ornament yang dipilih. Pada tahap ini juga menghasilkan beberapa alternatif sketsa huruf. Setelah terpilih satu alternatif kemudian proses tracing hasil sketsa ke dalam software Adobe Illustrator. Selanjutnya proses pengaturan *Kerning* (jarak antar sepasang huruf), *leading* (jarak antar baris) dan pengaturan lainnya



Bagan 3 Tahap 3 Perancangan Huruf

Pada proses ini, stilasi motif batik singa barong dimasukkan kedalam karakter huruf untuk dijadikan bentuk dasar dari anatomi huruf.

Pada proses ini juga menghasilkan sebuah sketsa bentuk karakter huruf yang telah mengadaptasi baik dari filosofi atau *icon/ornament* dari motif batik singa barong. Penerapan objek belalai cenderung diterapkan pada setiap bagian *secondary stroke*, sedangkan objek kaki diterapkan di setiap bagian *serif*.



Gambar 3. Proses Sketsa

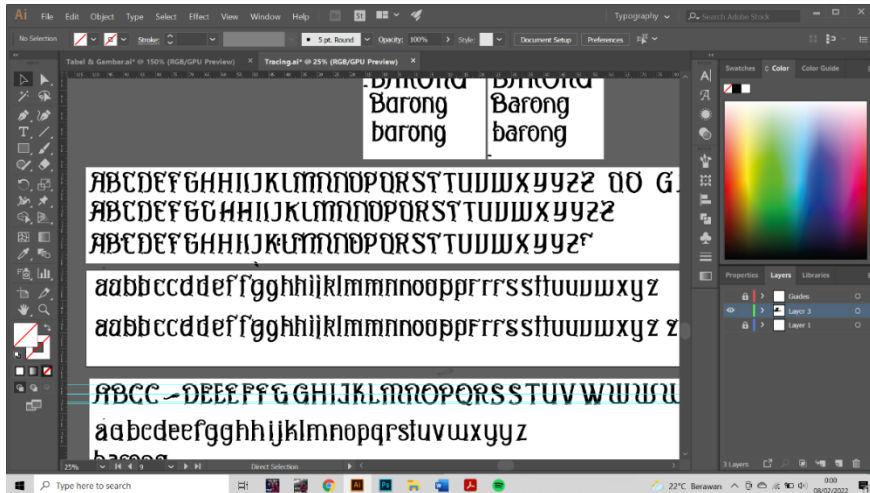
Dari hasil proses sketsa, didapatkan alternatif typeface dengan karakter motif batik singabarong.



Gambar 4 Alternatif Typeface

Tracing

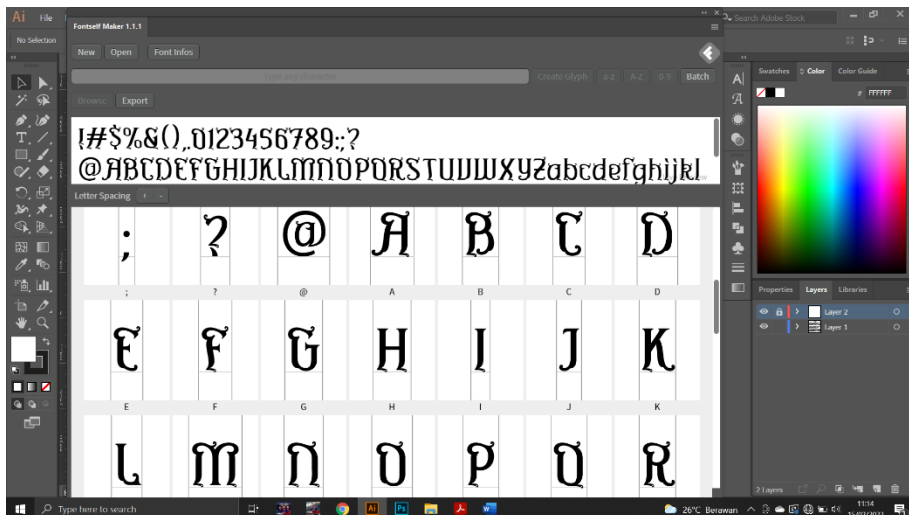
Setelah melalui proses di atas, selanjutnya yaitu tahap *tracing* di mana sketsa dipindahkan kedalam format digital dengan menggunakan *software* Adobe Illustrator.



Gambar 5. Proses Tracing Huruf

Pengaturan Font

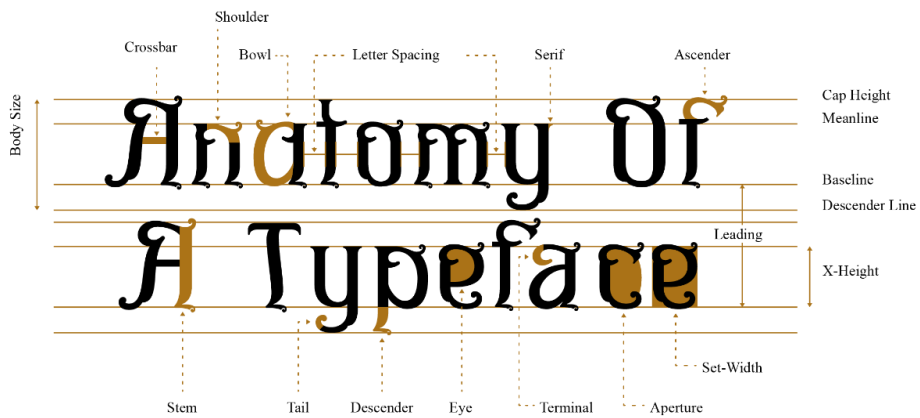
Pada tahap ini dilakukan pengaturan proporsi anatomi huruf yang meliputi *cap height*, *baseline*, *ascender*, *descender line* dan sebagainya. Berikutnya adalah pengaturan *kerning* yaitu jarak antarhuruf. Setiap huruf memiliki pengaturan *kerning* yang berbeda antar huruf yang lainnya. Pengaturan *kerning* disesuaikan dengan bentuk huruf. selain itu, pengaturan *leading* dan lainnya juga dilakukan.



Gambar 6. Proses Pengaturan Huruf

Komponen Anatomi Huruf

Berikut ini adalah terminologi yang umum digunakan dalam penamaan komponen-komponen yang terstruktur dalam anatomi huruf.



Gambar 7. Anatomi Huruf

Character Set

Dalam perancangan ini dihasilkan dua bobot huruf yaitu *regular* dan *bold*. Berikut ini adalah tampilan *character set* dari Singa Barong typeface.

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
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
(! @ # \$ % & ? , .)

Gambar 8 .Huruf Regular Singa Barong Typeface

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
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
(! @ # \$ % & ? , .)

Gambar 9. Huruf Bold Sing Barong Typeface

SIMPULAN

Perancangan *typeface* yang diadaptasi dari konsep kebudayaan khususnya artefak sejarah motif batik bukanlah hal yang baru, tetapi masih jarang dilakukan oleh desainer. Rendahnya kesadaran dan ketertarikan desainer terhadap motif batik, khususnya motif batik Cirebon digenerasi modern ini. Sebagai jawabannya, pemecahan masalah tersebut dilakukan dengan pendekatan eksperimentatif tipografi dengan maksud membuat seni budaya motif batik Cirebon menjadi akrab dikeseharian dalam medium yang berbeda yaitu berupa perancangan *typeface* baru jenis *display type* hasil eksplorasi bentuk karakter motif batik singabarong ke dalam anatomi bentuk huruf latin.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, F., Sabana, S., & Santosa, I. (2021a). Study of the Form and Meaning of the Nawa Gapura Marga Raja as an Artifact of the Cirebon Cultural Community. *Jomantara*, 1(2), 103–121.
- Abdillah, F., Sabana, S., & Santosa, I. (2021b). Narrative Representation of Prince Wangsakerta's Manuscript on Visual Artefacts of Cirebon History. *AESCIART: International Conference on Aesthetics and the Sciences of Art, September*, 149–156. <https://doi.org/10.51555/338636>
- Aniek Rahmaniah, S. Sos., M. S. (2013). *Budaya Dan Identitas*. Dwiputra Pustaka Jaya.
- Danton Sihombing. (2001). *Tipografi dalam Desain Grafis* (W. Sunarto (ed.)). Gramedia Pustaka Utama.
- Sugiharto, B. (2019). *KEBUDAYAAN DAN KONDISI POST-TRADISI* (R. Wahyudi (ed.); 5th ed.). PT Kanisius.
- Suryanto Rustam. (2011). *Hurufontipografi* (1st ed.). Gramedia Pustaka Utama.
- <https://itspresso.com/5-benefits-of-user-centered-design-process-to-use-it/>. Accessed 16 Agustus 2019