

PERANCANGAN KALPALATA *TYPEFACE* BERBASIS HURUF LATIN DAN RAGAM HIAS SULUR RELIEF CANDI KALASAN YOGYAKARTA

DESIGN OF KALPALATA TYPEFACE ROMAN LETTER-BASED AND VARIETY OF SULUR ORNAMENT AS RELIEF ON KALASAN TEMPLE, YOGYAKARTA

Oleh: Bondan Widantoro, Pendidikan Seni Rupa, NIM 10206241008, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta, Email: dapurbondi@gmail.com

Abstrak

Perancangan ini bertujuan untuk menghasilkan visualisasi *typeface* dekoratif berdasarkan bentuk huruf latin dan ragam hias sulur relief Candi Kalasan Yogyakarta. Metode perancangan melalui tahapan pengumpulan data dengan teknik observasi, dokumentasi, dan wawancara. Pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh referensi dan landasan dalam perancangan *typeface*. Proses perancangan dimulai dari analisis data, eksplorasi manual, hingga eksekusi digital. Instrumen yang digunakan dalam proses perancangan berupa perangkat manual yaitu pensil, *ballpoint* aneka warna, kertas hvs, dan kertas kalkir. Perangkat digital berupa *laptop*, kamera, dan *printer*, serta penggunaan *software Adobe Illustrator*, *Fontographer*, dan *Adobe Photoshop*. Hasil perancangan berupa satu *style typeface* dengan nama Kalpalata yang memiliki konsep dekoratif dengan karakteristik sulur relief Candi Kalasan, dapat dilihat dari bentuknya yang memiliki *stroke* lengkung dan meliuk-liuk serta penggunaan unsur ukiran seperti ikal dan pecahan. Satu set *typeface* berisi *uppercase*, *lowercase*, angka, dan beberapa tanda baca sesuai dengan karakter huruf latin.

Kata kunci: *typeface*, huruf latin, ragam hias sulur, candi kalasan.

Abstract

This design aims to produce the visualization of decorative typeface which is based on the form of Roman letters and sulur ornament as the relief on Kalasan Temple in Yogyakarta. Data collection method is going through the stages of observation, documentation and interviews which is done to obtain references to the ground of typeface design, started from data analysis, manual exploration and digital execution. Pencil, colorful ballpoint, fotocopy paper and tracing paper are instruments used to perform it. To complete the research the author uses digital devices such as laptop, camera and printer beside the use of Adobe Illustrator software, Fontographer and Adobe Photoshop. The design shows one style typeface named Kalpalata. It has decorative concept with characteristic relief a vine patterns (sulur) of Kalasan Temple that can be seen from the shape of curved stroke, wriggle and the use of element of carvings such as curls and fractional relief motifs. They also have set of typeface which consist of uppercase, lowercase, numerals, and some punctuation marks corresponding to Roman characters.

Keywords: typeface, Roman letter, sulur ornament, Kalasan temple.

PENDAHULUAN

Sejak dulu manusia telah melakukan kegiatan komunikasi untuk menunjang aktivitas kehidupannya. Seperti disebutkan Maharsi (2013: 1), bahwa “Sepanjang sejarahnya, manusia dalam hidupnya memerlukan komunikasi sebagai interaksi yang berkaitan dengan kegiatan sosialnya”. Komunikasi tidak akan lepas dari bentuk konkretnya yakni komunikasi lisan dan komunikasi tulisan.

Komunikasi tulisan merupakan bentuk komunikasi visual yang diwujudkan dalam seperangkat simbol untuk mewakili bahasa lisan. Seperangkat simbol tersebut kita kenal dengan sebutan huruf. Tulisan tumbuh menjadi bentuk komunikasi visual yang populer untuk masyarakat dunia, terutama yang mengacu pada huruf latin. Disekitar kita ada beraneka tulisan dengan perwujudan huruf yang bermacam-macam. Penggunaan huruf sangat beragam, mulai dari yang bersifat personal seperti catatan harian dan untuk saling bertukar pesan tertulis, sampai skala besar yang diproduksi untuk orang banyak seperti pada industri percetakan dan periklanan. Setelah memasuki era digital seperti sekarang, huruf semakin variatif dalam bentuk maupun penggunaannya. Huruf yang awalnya dibuat manual dalam bentuk logam agar dapat dicetak, kini huruf dibuat menggunakan aplikasi komputer sehingga bersifat digital. Huruf yang dirancang secara digital dengan hasil perancangan berupa *file* digital disebut dengan huruf digital atau *font*. Huruf digital atau *font* dapat dengan cepat diaplikasikan pada berbagai media. Karakteristik huruf digital adalah dapat diduplikasi dan digunakan oleh banyak orang. Karakter tersebut menjadikan huruf digital

sebagai salah satu medium dalam desain komunikasi visual yang memiliki potensi jangka panjang.

Berdasarkan potensi tersebut, dirancang satu set huruf digital yang terdiri atas huruf besar, huruf kecil, angka, dan tanda baca. Tiap karakter yang dirancang memiliki desain yang serupa. Satu set karakter huruf yang memiliki desain serupa tersebut disebut dengan *typeface* (Rustan: 2011). Pada umumnya istilah desain huruf disebut juga dengan desain *typeface*. Perancangan *typeface* ini berlandaskan pada keilmuan tipografi, dan eksperimen bentuknya berdasarkan pada elemen dekoratif yang terdapat pada Candi Kalasan Yogyakarta.

Candi Kalasan yang terletak di Desa Kalibening (Kalasan), Daerah Istimewa Yogyakarta dikenal memiliki lapisan yang disebut dengan *bajralepa*, serta memiliki elemen dekoratif yang terbilang indah. Elemen dekoratif tersebut ialah ragam hias sulur yang terdapat pada relief Candi Kalasan. Sunaryo (2009: 159) menyatakan bahwa “Motif hias sulur yang berpola dasar pilin tegar yang sangat indah bentuknya dan merupakan stilisasi dari tumbuh-tumbuhan teratai ialah yang terdapat pada relief Candi Kalasan”. Hiasan tersebut indah dan mendetail melajur ke atas pada badan candi. Elemen dekoratif tersebut menjadi salah satu daya tarik Candi Kalasan Yogyakarta. Karakter ragam hias sulur yang dekoratif mengarahkan perancangan *typeface* pada konsep dan bentuk yang dekoratif. Namun demikian, nuansa dekoratif akan dikemas dalam visualisasi yang sederhana. Hal tersebut karena desain *typeface* yang memiliki kesan sederhana cenderung lebih

umum dan luas penggunaannya daripada desain *typeface* yang memiliki kesan rumit.

Telah disebutkan sebelumnya bahwa *typeface* dapat tersebar luas dengan penggunaan yang mudah dan fleksibel, maka diharapkan masyarakat akan mengenal sebuah *typeface* baru bermuatan budaya Indonesia. Muatan budaya tersebut adalah ragam hias sulur yang terdapat pada relief Candi Kalasan Yogyakarta.

PEMBAHASAN

Tugas Akhir Karya Seni berupa perancangan *typeface* ini diawali dengan proses pengumpulan data. Data yang dikumpulkan berupa data verbal dan data visual. Data Verbal berupa tulisan yang didapatkan dari observasi, buku, dan wawancara dengan narasumber Naufan Noordyanto selaku perancang Maduranesia *Typeface* dan narasumber Drs. Iswahyudi, M.Hum selaku dosen sejarah seni rupa di UNY. Pengumpulan data verbal dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai Candi Kalasan, ragam hias sulur relief Candi Kalasan, dan data mengenai perancangan *typeface*. Data visual berupa gambar-gambar dan foto-foto yang akan digunakan sebagai referensi perancangan *typeface* ini. Data visual diperoleh melalui dokumentasi langsung dan penelusuran pada beberapa situs di internet. Setelah data terkumpul, langkah perancangan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Mengidentifikasi bentuk dan ciri ragam hias sulur relief Candi Kalasan.
2. Menentukan metode untuk membuat bentuk dasar Kalpalata *Typeface*, yakni dengan menyederhanakan ragam hias sulur relief

Candi Kalasan sesuai dengan motif dasarnya, secara manual dan digital lalu mencetaknya.

3. Menganalisa huruf berdasarkan kesamaan anatomi satu huruf dengan huruf lainnya.
4. Eksplorasi bentuk *typeface* secara manual, membuat sketsa atau rancangan awal.
5. Membuat bentuk Kalpalata *Typeface* secara digital, dimulai dari huruf besar dan huruf kecil kemudian angka dan beberapa tanda baca.
6. Memindahkan desain akhir Kalpalata *Typeface* ke dalam *font editor* agar selanjutnya dapat menjadi *file* huruf digital.
7. Mencetak Kalpalata *Typeface*.

Alat atau instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data verbal adalah buku sebagai daftar pustaka. Data visual berupa gambar dan foto diperoleh dengan kamera dan penelusuran pada beberapa situs di internet. Proses desain menggunakan pensil, ballpoint aneka warna, penggaris, dan kertas untuk menghasilkan sketsa atau rancangan awal. Proses digital menggunakan perangkat keras berupa *laptop*, *mouse*, dan *printer*. Desain diolah menggunakan perangkat lunak *Adobe Illustrator*, *Adobe Photoshop*, dan *Fontographer*. Lalu *output* desain berupa *digital printing*.

Konsep perancangan *typeface* ini terbagi menjadi kriteria desain, rencana bentuk huruf, dan konsep penamaan *typeface*. Kriteria desain menjadi konsep untuk mengarahkan seperti apa *typeface* akan dibuat. Kriteria desain yang dikehendaki adalah:

1. Desain *typeface* Dekoratif dengan ornamen yang memiliki citra sederhana.
2. Memiliki kesan organik seperti pada gaya desain *Art Nouveau*.

3. Karakter huruf yang dibuat sesuai dengan huruf latin.
4. Perancangan berdasarkan pada ragam hias sulur relief Candi Kalasan dan keilmuan tipografi yang berkaitan dengan desain huruf.

Desain yang dibuat berupa *typeface* dengan gaya Dekoratif yang memiliki ornamen tumbuhan. Rustan (2011) menyebutkan bahwa huruf Dekoratif disebut juga huruf Display, desainnya dibuat untuk digunakan dalam ukuran besar dan diberi ornamen-ornamen. Huruf Dekoratif cenderung eksperimental, bentuk dasar huruf diberi hiasan dan ornamen sehingga memiliki kesan dekoratif dan ornamental (Anggraini: 2016). Pada perancangan ini ornamen diterapkan secukupnya agar konstruksi dasar bentuk huruf masih terlihat jelas. Penggunaan atau penerapan ornamen hias yang berlebih akan dihindari agar mendapatkan sebuah desain huruf dekoratif dengan ornamen tumbuhan yang memiliki citra sederhana. Desain huruf dengan bentuk dan kesan yang sederhana cenderung memiliki tingkat keterbacaan yang baik daripada desain huruf yang memiliki kesan 'ramai'. Huruf-huruf yang terkesan 'ramai' maksudnya memiliki banyak ornamen tambahan atau memiliki bentuk yang rumit, sehingga mengurangi tingkat keterbacaan huruf.

Desain huruf Dekoratif yang memiliki kesan organis dengan penerapan ornamen tumbuhan banyak bermunculan pada era *Art Nouveau*. Marka grafis (*signage*) Paris Metro bergaya *Art Nouveau* di Paris, Perancis karya Hector Guimard, *typeface-typeface* bergaya *Art Nouveau*, serta huruf Dekoratif pada poster-poster karya Alphonse Mucha menjadi referensi dalam perancangan *typeface* ini. Desain huruf

Dekoratif bergaya *Art Nouveau* memiliki kesan organis dimana ornamen tumbuhan seperti sulur banyak menjadi inspirasi perancangannya. Memiliki citra desain huruf yang organis, desain dengan gaya *Art Nouveau* tetap menggunakan prinsip geometri untuk memperoleh konstruksi dan komposisi huruf yang terstruktur (Sihombing: 2015). Kesan organis pada perancangan *typeface* ini akan divisualisasikan melalui eksplorasi bentuk lengkung dan ornamen ukiran yang terinspirasi dari sulur relief Candi Kalasan Yogyakarta.

Rencana bentuk huruf merupakan gagasan akan seperti apa bentuk hurufnya dan bagaimana metode atau proses pembentukannya. Garis-garis lengkung menjadi gagasan awal mengenai bentuk dasar huruf. Hal tersebut berdasarkan pada kesan lengkung-lengkung yang ada pada ragam hias sulur relief Candi Kalasan. Konstruksi bentuk huruf tidak dibentuk dari huruf yang telah ada sebelumnya atau dari bentuk dasar huruf yang tiba-tiba terbentuk tanpa proses. Bentuk dari Kalpalata *Typeface* akan berdasar pada penyederhanaan bentuk sulur relief Candi Kalasan. Penyederhanaan bentuk sulur tersebut mengarah pada motif dasar berupa motif pilin tegar. Pilin tegar merupakan bentuk pilin yang berasal dari pilin tunggal yang memiliki pola baru (Toekio: 2010). Maksud dari pola baru tersebut adalah adanya susunan baru dari motif pilin tunggal/ikal, berupa pola pengulangan dan berganti arah sehingga membentuk motif baru yang disebut dengan pilin tegar (Sunaryo: 2009).

Konsep bentuk ornamen diperoleh berdasarkan pada ukiran dedaunan ragam hias sulur Candi Kalasan. Bagian-bagian yang

menjadi konsep pembentukannya adalah bagian ikal dan pecahan *cawen*. Ikal merupakan bentuk lengkung pada akhiran ukiran daun, sedangkan pecahan *cawen* adalah potongan yang menyerupai sobekan pada tepi ukiran daun (Soepratno: 1986). Referensi lain yang menjadi inspirasi adalah jenis huruf pada nomor punggung FC Barcelona musim 2015/2016 dan 2016/2017.

Berdasarkan konsep rencana bentuk huruf tersebut, diperoleh hasil sebagai berikut:

1. Bentuk motif pilin tegar sebagai metode pembentuk huruf.
2. Bentuk huruf akan dominan atau keseluruhan *stroke*-nya merupakan garis lengkung.
3. *Stem* akan memiliki karakteristik bentuk dengan irama meliuk-liuk.
4. Perbedaan ketebalan tangkai sulur menjadi inspirasi untuk memberikan variasi tebal-tipis *stroke*.
5. Detail ukiran dedaunan dapat dimanfaatkan sebagai *terminal* dan ornamen/unsur tambahan di luar bentuk utama huruf.

Penamaan *typeface* berdasarkan pada nama atau istilah yang digunakan untuk menyebut ragam hias sulur relief Candi Kalasan. Hal tersebut agar nama *typeface* berkaitan dengan sumber inspirasi perancangannya. Ragam hias sulur pada relief Candi Kalasan yang termasuk sulur gelung disebut dengan Kalpalata, sebuah ragam hias sulur yang merupakan gubahan dari tumbuhan teratai. Menurut penulis nama Kalpalata tersebut menarik jika digunakan sebagai nama *typeface*, karena singkat, unik, dan selama melakukan perancangan ini penulis belum pernah mendapati *typeface* lain dengan nama Kalpalata.

Dalam visualisasinya, perancangan Kalpalata *Typeface* menggunakan tiga jenis pendekatan. Mulai dari sketsa/rancangan awal (eksplorasi manual), lalu *comprehensive layout* (proses digital), hingga *final design*.

Sebelum melakukan eksekusi digital, sketsa-sketsa dibuat sebagai tahap rancangan awal. Tahap ini dimulai dari mempersiapkan komponen-komponen yang berkaitan dengan eksplorasi manual dalam perancangan Kalpalata *Typeface*. Komponen-komponen tersebut adalah bentuk pilin tegar berdasarkan sulur relief Candi Kalasan dan foto-foto sulur relief Candi Kalasan. Setelah itu dilakukan eksplorasi manual bentuk dasar huruf dan bentuk *terminal*.

Berikut ini secara runtut tahap rancangan awal pembuatan Kalpalata *Typeface*:

1. Membuat sketsa pilin tegar berdasarkan sulur relief Candi Kalasan. Sebagai langkah efisien untuk menggandakan sketsa tersebut, sketsa pilin tegar sulur relief Candi Kalasan tersebut di *scan* kemudian dibentuk secara digital dan dicetak beberapa lembar.
2. Mempersiapkan dan mencetak foto hasil dokumentasi sulur relief Candi Kalasan sebagai acuan sketsa.
3. Eksplorasi manual bentuk dasar huruf besar dan huruf kecil.
4. Eksplorasi manual bentuk *terminal* dan ornamen tambahan berdasarkan ukiran dedaunan ragam hias sulur relief Candi Kalasan.

Tahap *comprehensive layout* mengarah pada proses digital dalam membuat bentuk tiap karakter berdasarkan rancangan awal. Proses digital dilakukan menggunakan *software Adobe*

Illustrator. Berikut ini proses digital yang dilakukan dalam pembuatan Kalpalata *Typeface*:

1. Membuat bentuk pilin tegar versi garis tipis.
2. Menentukan ketebalan *stroke* dengan membuat *stem stroke* vertikal, *stroke* horisontal, dan *bowl*. Baik *stroke* vertikal, horisontal, dan *bowl* dibentuk berdasarkan pilin tegar. Bentuk *bowl* berasal dari lingkaran sesuai dengan lengkung pilin yang melingkar. Kemudian menyesuaikan ketebalan *stroke*-nya agar terbentuk kesan tebal-tipis yang cukup proporsinya.
3. Membuat bentuk *terminal* dan ornamen berupa atribut tambahan berdasarkan sketsa terpilih. Bentuk *terminal* berasal dari bagian ukiran daun yang dipotong mulai dari salah satu pecahannya hingga hampir menuju ikalnya. Sketsa bagian tersebut dipilih karena bentuknya sederhana dan memiliki ciri tersendiri jika diterapkan sebagai *terminal*. Sebagai pemberi kesan ukiran, ornamen/atribut tambahan berupa bentuk ikal dan pecahan *cawen* diterapkan pada huruf yang melingkar dan huruf-huruf yang memiliki *bowl/stroke* setengah lingkaran. Diantaranya adalah huruf o, b, p, B, dan R.
4. Membuat huruf 'b' untuk menentukan *baseline*, *meanline*, *capline*, *ascender*, dan *descender*. Konstruksi bentuk huruf 'b' digunakan untuk menentukan garis-garis maya. Huruf 'b' terbentuk dari *stem stroke*, *bowl*, bentuk *terminal*, dan atribut tambahan berupa bentuk ikal yang sudah dibuat sebelumnya. Anatomi huruf 'b' memungkinkan untuk membantu menentukan *baseline*, *meanline*, *capline*, *ascender*, dan *descender*.
5. Membuat desain huruf. Dalam proses pembuatannya, huruf-huruf dibagi menurut karakter bentuk dasarnya dan menurut kesamaan anatomi bentuk hurufnya. Beberapa huruf dibuat dengan mengolah garis pilin tegar. Adapun beberapa huruf yang dibuat berdasarkan kombinasi anatomi huruf-huruf lainnya.
6. Membuat huruf besar (*uppercase*) A, V, W, M. Huruf A, V, W, dan M memiliki kesamaan anatomi. *Stroke* diagonal huruf 'A' dapat digunakan untuk membentuk huruf V, W, dan M. Penyesuaian faktor optis yang dilakukan adalah sedikit memperpanjang sudut sambungan lebih ke dalam, dan melebihkan bagian runcing luarnya.
7. Membuat huruf besar (*uppercase*) B, P, R, K, H, I, T, E, F, L, N, X, Y, Z. Mulai dari huruf 'B' hingga 'L' memiliki *stem* yang sama. *Stem* tersebut lalu digunakan untuk membentuk kedua *stroke* vertikal huruf 'N'. Dua lengkung pada huruf 'B' yang menyerupai *bowl* disebut dengan *ribs*. Bagian *ribs* yang atas digunakan untuk membentuk huruf 'P' dan 'R'. *Stroke* horisontal huruf 'T' digunakan untuk membentuk *stroke* horisontal huruf E, F, L, dan Z. *Stem* diagonal huruf 'Z' berasal dari huruf 'X'. Selain untuk membentuk huruf 'Z' bagian tubuh huruf 'X' digunakan untuk membentuk huruf 'K' dan 'Y', serta kaki (*leg*) pada huruf 'R'.
8. Membuat huruf besar (*uppercase*) O, C, G, Q, D, S. Huruf O, C, G, Q, D, dan S memiliki bagian-bagian tubuh yang mirip. Selain itu, huruf O, C, G, dan Q memiliki bentuk dasar yang serupa yaitu lingkaran.

9. Membuat huruf kecil (*lowercase*). Setelah membuat bentuk-bentuk huruf besar (*uppercase*), selanjutnya penulis membuat bentuk-bentuk huruf kecil (*lowercase*). Kebanyakan bentuk anatomi huruf kecil berasal dari bentuk-bentuk yang telah digunakan untuk membuat anatomi huruf besar. Bahkan beberapa huruf kecil memiliki bentuk yang sama seperti huruf besar namun lebih kecil ukurannya, hanya setinggi *meanline*.
10. Membuat huruf kecil (*lowercase*) o, c, a, e, b, d, p, q, g, j, y, t, f. Dari bentuk dasar huruf 'o' lalu dibentuk huruf c, a, dan e. Huruf 'a' dan 'e' dengan atribut ikal ke luar (bawah) dipilih karena memiliki *closed counterform* yang lebih luas daripada huruf 'a' dan 'e' yang memiliki atribut ikal ke dalam (atas). Berdasarkan lingkaran huruf 'o' terbentuk *bowl* yang digunakan pada huruf 'b'. Bentuk huruf 'b' dapat digunakan untuk membuat huruf d, p, q, dan g. Huruf 'g' pada eksplorasi pertama (atas) terlihat kurang kontras dengan bentuk huruf 'q', sehingga ditambahkan sedikit lengkung menyerupai bentuk *terminal* huruf 'c' dan 'e'. *Stem* huruf 'g' kemudian digunakan untuk membentuk huruf j, y, f, dan t. Huruf 't' merupakan kebalikan dari huruf 'f' yang dipotong *stem*-nya.
11. Membuat huruf kecil (*lowercase*) h, i, m, n, r, u. Huruf i, h, m, n, u, dan r memiliki anatomi dan konstruksi bentuk yang serupa. Huruf-huruf di atas memiliki *stem* dan *shoulder* (lengkungan dengan tanda lingkaran hijau) yang sama. Adanya kesamaan *stem* membuat pola bentuk yang seirama.
12. Membuat huruf kecil (*lowercase*) l, k, x, z, v, w, s. Huruf-huruf tersebut terbentuk berdasarkan bentuk huruf besarnya. Khusus huruf 'l' dan 'k' tidak sama persis dengan huruf besarnya. Huruf 'l' berasal dari huruf 'L' (*uppercase*) yang *stroke*-nya dipotong, lalu huruf 'k' kakinya berasal dari huruf 'x'.
13. Merancang bentuk angka. Angka 1 dan 4 memiliki anatomi serupa berupa *stem* (*stroke* utama berorientasi vertikal). *Stroke* utama angka 0 yang menyerupai *bowl* berukuran besar berasal dari huruf 'O' yang dipotong sehingga terkesan lebih oval. Dari angka 0 kemudian dibentuk angka 9 dan 6. Keduanya merupakan kombinasi dari bentuk angka 0 dan huruf 'o' (*lowercase*). Huruf 'o' yang disusun atas bawah digunakan untuk membuat bentuk angka 8. Huruf 'o' yang di atas ukurannya diperkecil. Dari angka 8 yang dipotong maka terbentuklah angka 3. *Bowl* baik yang ada pada angka 6, 8, dan 3, dimanfaatkan untuk membentuk angka 5. Lalu *stroke* utama angka 7 dan 2 berasal dari huruf 'Z' yang memiliki *stroke* utama diagonal.
14. Merancang bentuk tanda-tanda baca. Tanda baca titik dan koma berasal dari ikal ukiran daun pada sulur relief Candi Kalasan. Karakter-karakter tanda baca yang menggunakan bentuk tersebut adalah titik, koma, titik dua, titik koma, dan tanda petik (*quotation*). Bentuk lingkaran tanda titik juga digunakan untuk huruf 'i', 'j', serta tanda seru (!) dan tanda tanya (?). Anatomi tanda seru merupakan titik dan *stem* yang dipotong.

Sedangkan anatomi tanda tanya berasal dari huruf 's' (*lowercase*) yang diputar 180°. Tanda baca 'dan' (*ampersand/and*) berasal dari angka 8 dan ada sebuah *stroke* horisontal dibagian tengah. Tanda 'at' (@) merupakan bentuk huruf 'a' versi lain yang digabung dengan lengkung pilin tegar. Tanda baca seperti tanda tambah (+), kurang/*minus* (-), sama dengan (=), underline (_), pagar (#), dan garis miring/*slash* (/) terbentuk atas *stroke-stroke* vertikal, horisontal, dan diagonal. Lalu tanda kurung ' () ' baik kurung buka maupun kurung tutup berasal dari angka 0 yang dipotong vertikal menjadi dua bagian sama besar.

15. Penerapan Detail Pecahan. Tahap penerapan pecahan pada proses pembentukan huruf yakni dengan memberikan sentuhan berupa pecahan yang terinspirasi dari pecahan *cawen* ragam hias sulur relief Candi Kalasan dan desain *typeface* pada nomor punggung FC Barcelona. Pecahan tersebut diselaraskan dengan bentuk ornamen/atribut ikal yang ada pada huruf. Hal ini dilakukan untuk menguatkan kesan ornamen organis pada desain huruf. Proses ini hanya berlaku pada karakter yang diberi atribut berupa detail ikal pada anatominya, kecuali huruf 'a' dan 'e'.

HASIL PERANCANGAN

1. Huruf Besar (*Uppercase*)

ABCD

EFGHI
JKLM
NOPQ
RSTU
VWX
YZ

2. Huruf Kecil (*Lowercase*)

abcde
fghijk
lmnop

qrstuv
wxyz

3. Angka (*Numerals*)

123456
7890

4. Tanda baca (*Punctuation*)

&@#!?
.,:; '"/_~
(+ = -)

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Perancangan ini menghasilkan *typeface* dengan gaya Dekoratif berdasarkan huruf latin dan ragam hias sulur relief Candi Kalasan. Diklasifikasikan Dekoratif karena bentuknya

yang meliuk-liuk dan memiliki ornamen. Ornamen dikemas dengan sederhana (tidak rumit) bentuknya. Kesan huruf Dekoratif yang organis karena bentuknya berasal dari bentuk sulur. Gaya desain yang ditampilkan mengacu pada desain-desain terutama desain huruf Dekoratif dengan gaya *Art Nouveau*. Karakteristik Kalpalata *Typeface* muncul dari bentuk dasar huruf yang seluruhnya terbentuk dari *stroke* lengkung. *Stem* memiliki bentuk dan kesan meliuk-liuk, serta *stroke* huruf memiliki kontras tebal-tipis yang cukup.

Karakteristik lain pada Kalpalata *Typeface* adalah bentuk *terminal/akhiran stroke* yang terbentuk dari bentuk pecahan *cawen*, serta aksent pecahan *cawen* pada huruf-huruf yang memiliki ornamen/atribut ikal melengkung ke dalam ke arah *closed counterform*. Pecahan pada terminal menghasilkan dua sisi dengan potongan berbeda. Satu sisi memiliki potongan berbentuk lengkung, sedangkan sisi lainnya memiliki bentuk potongan lancip/meruncing.

Desain akhir Kalpalata *Typeface* menghasilkan sebuah *font regular* yang berisi karakter-karakter huruf latin yang terdiri dari huruf besar, huruf kecil, angka, dan beberapa tanda baca. Kalpalata *Typeface* yang termasuk huruf dekoratif memiliki tingkat *legibility* dan *readability* yang cukup untuk digunakan sebagai *display type* dan penggunaan pada teks yang tidak terlalu panjang. Kalpalata *Typeface* memiliki kecenderungan untuk diterapkan pada desain yang ingin menampilkan citra klasik dengan nuansa ringan, atau desain yang memiliki citra organis dan memiliki unsur-unsur dekoratif terutama tumbuh-tumbuhan.

Bentuk Kalpalata *Typeface* berpotensi untuk dikembangkan menjadi lebih dari satu *style*, seperti *style light* dan *bold*, bahkan konstruksi bentuk hurufnya memungkinkan untuk diberi tambahan berupa *serif*.

Saran

Hendaknya Tugas Akhir Karya Seni mampu menunjukkan kemampuan sesungguhnya dari apa yang telah mahasiswa pelajari selama ini, mulai dari merancang konsep sampai visualisasi karya. Mengembangkan ilmu dan mempelajari hal baru harus dilakukan jika ingin menggali potensi diri yang sesungguhnya.

DAFTAR PUSTAKA

Anggraini S., Lia dan Kirana Nathalia. 2016. *Desain Komunikasi Visual*. Bandung: Nuansa Cendekia.

Maharsi, Indiria. 2013. *TIPOGRAFI (Tiap Font Memiliki Nyawa dan Arti)*. Yogyakarta: CAPS.

Rustan, Suriyanto. 2011. *Font & Tipografi*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Sihombing, Danton. 2015. *Tipografi dalam Desain Grafis*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Soepratno. 1986. *Ornamen Ukir Kayu Tradisional Jawa*. Semarang: PT Effhar.

Sunaryo, Aryo. 2009. *Ornamen Nusantara*. Bandung: Dahara Prize.

Toekio, Soegeng. 2000. *Mengenal Ragam Hias Indonesia*. Bandung: Angkasa.