

IMPLEMENTASI MODEL SCAMPER SEBAGAI STRATEGI ASIMILASI PERWAJAHAN TYPEFACE “ANTAWACANA” BERCITRA WAYANG GOLEK SUNDA

Ipung Kurniawan Yuniarto¹, Syaima Priliuno²
Institut Seni Indonesia Surakarta^{1,2}

ipunk@isi-ska.ac.id¹

ABSTRACT

The earliest modes of human communication were gestures and symbols, which eventually evolved into letters and fonts that are crucial for facilitating everyday activities. Font design (typeface) development reflects the current cultural zeitgeist and allows traditional elements to be incorporated as visually relevant elements in modern situations, one of which is the Sundanese Wayang Golek possesses anatomical characteristics that resemble those of humans, making it possible to adapt them as a typeface element and incorporate them into visual designs. This study employs a technique that blends anatomical elements of fonts and Sundanese Wayang Golek, to discuss the innovation of decorative typeface design, utilizing the SCAMPER model approach as a brainstorming method. The approach was initially introduced by Alex Osborne in 1953 and later developed by Bob Eberle in 1971. The typeface design outcomes are expected to reflect the representation of Sundanese Wayang Golek, by following the typographical principle. This research's significance is that it offers a strategic and creative approach to introducing Sundanese culture through typefaces.

Keyword: Wayang Golek, Scamper, Tradition Transformation, Typeface.

ABSTRAK

Manusia berkomunikasi diawali dengan isyarat, simbol-simbol, selanjutnya berkembang dalam bentuk huruf/ *font* sebagai hal vital dalam memudahkan kehidupan. Perkembangan perwajahan *font* (*typeface*) terus bertransformasi sebagai identitas semangat zaman, hal tersebut sangat memungkinkan dalam mengakomodir budaya tradisional diadaptasi sebagai unsur visual yang relevan dengan situasi kontemporer, salah satunya yaitu wayang golek sunda memiliki komponen anatomi menyerupai manusia, sehingga sangat memungkinkan diadaptasi sebagai aset elemen visual pembentuk *typeface*. Penelitian ini membahas inovasi perancangan *typeface* dekoratif dengan membaurkan unsur anatomi *font* dan wayang golek sunda yang mengadopsi pendekatan model SCAMPER sebagai teknik *brainstorming*, ide yang diperkenalkan oleh Alex Osborne (1953), dikembangkan oleh Bob Eberle (1971). Rancangan *typeface* yang dihasilkan diharapkan mampu merepresentasikan citra wayang golek sunda sesuai kaidah tipografi. Implikasi dari penelitian ini memberikan perspektif strategi kreatif pengenalan budaya Sunda dalam bentuk *typeface*.

Keyword: Wayang Golek, Scamper, Transformasi Tradisi, Typeface

PENDAHULUAN

Wayang sebagai salah satu warisan budaya dunia, diakui UNESCO sebagai Warisan Budaya Dunia tercatat dalam daftar *Masterpiece of Oral and Intangible Heritage of Humanity* sebagai karya kebudayaan yang mengagumkan, ditetapkan pada tanggal 7 November 2003. Wayang golek sebagai jenis pertunjukan wayang di Indonesia, kesenian ini berkembang di wilayah Parahyangan, Jawa Barat. Meskipun demikian, popularitas wayang golek nyatanya mengalami penurunan minat pada era revolusi industri 4.0 ini berupa disrupsi digital. Fenomena tersebut dialami oleh kalangan generasi muda yang *gandrung* dengan hadirnya bermacam media baru yang lebih menarik, sebagai konsekuensi dari teknologi komunikasi dan informasi yang berkembang semakin cepat.

Terlepas dari tantangan dan perubahan zaman tersebut, perkembangan teknologi dapat digunakan sebagai strategi kreatif untuk memperkenalkan dan mempromosikan Wayang Golek kepada generasi muda, menurut Rahmatika, A. (2022), Perkembangan teknologi telah menjadi motor penggerak lahirnya berbagai budaya bangsa yang berbeda di seluruh dunia. Perpaduan teknologi dengan kehidupan manusia mendorong berbagai inovasi yang bermanfaat untuk mengembangkan kebudayaan.

Berdasarkan pada kepentingan tersebut, penelitian ini ditujukan sebagai langkah investigasi dampak penerapan model SCAMPER sebagai kerangka berpikir, untuk memunculkan kemungkinan ide-ide baru dalam upaya melestarikan budaya tradisional, yang relevan dengan perkembangan teknologi komunikasi dan informasi saat ini, mudah diterapkan, dan memungkinkan untuk disebarluaskan dengan mudah. Salah satu yaitu dengan merancang *typeface* bercitra wayang golek sunda, dirancang sesuai dengan kaidah tipografi dengan mengedepankan asas *legibility* (parameter tingkat kemudahan huruf untuk dikenali), dan *readability* (parameter tingkat keterbacaan huruf).

Perancangan *typeface* ini dirasa relevan, ditinjau dari kegunaannya yang aplikatif implementatif sebagai instrument komunikasi dalam keperluan komunikasi visual. Menurut Widiatmoko, et al., (2010:117-118), penggalian potensi tipografi secara mendalam dan komperhensif dapat menjawab persoalan budaya dalam lingkup kebangsaan, terutama dalam memberikan perspektif baru untuk mengatasi krisis identitas budaya, dalam bentuk kemungkinan alternatif yang diproyeksikan mampu dan membangkitkan rasa cinta tanah air dan memupuk rasa bangga terhadap budaya sendiri.

Sebagaimana dalam Noordyanto, N. (2015:38-52) upaya mengeksplorasi rupa aksara dengan melibatkan dukungan teknologi, berdampak positif pada meningkatnya kemampuan setiap orang dalam kecakapan aktualisasi dengan tujuan popularitas, tidak hanya untuk diri sendiri namun juga berimplikasi, pada komunitasnya serta budayanya.

Penerapan model SCAMPER pada perancangan *typeface* ini diterapkan dengan cara mengajukan serangkaian pertanyaan terstruktur, mengenai bentuk *typeface* yang mengadopsi aset visual komponen wayang golek, sehingga bentuk *typeface* diharapkan mampu menggugah kesadaran generasi muda, untuk mengenal kembali eksistensi wayang golek, sebagai warisan seni budaya tradisional yang wajib dilestarikan, serta untuk pemajuan kedaulatan budaya di masa akan datang, sehingga wayang golek tetap menjadi simbol penting dari identitas dan budaya Indonesia khususnya masyarakat Tatar Sunda.

TINJAUAN PUSTAKA

Wayang Golek

Sebagai ekspresi budaya tradisional dalam berupa teater rakyat, secara anatomis wayang golek berbentuk boneka tradisional tiga (3) dimensi, yang menggunakan kayu sebagai material utama. Anatomi Wayang Golek dirancang menyerupai tubuh manusia, dengan komponen pembentuk berupa kepala, badan, tangan dan bagian bawah. Keunikan bentuk tersebut merupakan unsur utama yang membedakan dengan wayang lainnya.

Dalam penelitiannya, Rohmah, F., et al., (2021:54-63) menyampaikan, awal kemunculan wayang golek sudah dirancang dalam bentuk trimatra walaupun masih berupa bidang pipih atau gepeng, seiring berjalannya waktu, wayang golek mengalami transformasi bentuk yang signifikan dalam wujud yang lebih bulat, kemudian wujud tersebut menyebar ke berbagai daerah di Sunda hingga saat ini.

Wayang Golek sebagai pertunjukan kesenian tradisional yang populer di Tatar Sunda, Jawa Barat, dipentaskan dengan dialek Sunda sebagai bahasa pengantar. Pagelaran Wayang Golek berfokus mengkisahkan Wiracarita Ramayana dan Mahabarata. Kesenian ini diketahui kemunculannya sejak abad ke-15 hingga saat ini.

Menurut C.M Pleyte dalam Sadono, S., et al., (2018:150-163) berpendapat, pada tahun 1455 Saka (1533 Masehi) masyarakat di Jawa Barat telah mengenal wayang dalam kehidupan sehari-hari, fakta tersebut dijelaskan pada prasasti Batutulis.

TIPOGRAFI DAN TYPEFACE

Tipografi tidak hanya sebagai suatu bentuk komunikasi verbal atau simbol bunyi saja, namun juga sebagai instrumen serta representasi visual yang efektif dan vital hingga saat ini. Sihombing, D. (2015) berpendapat, fungsi utama dari tipografi yaitu sebagai instrumen vital untuk menyampaikan informasi secara jelas dan ringkas dalam bentuk teks.

Harrison dan Morris (1967) mengemukakan bahwa, tipografi yang digunakan untuk berkomunikasi dapat: (a) memperkuat pesan konotatif dari isinya, (b) memberikan makna baru dan mandiri pada kata-kata tersebut, (c) menawarkan konotasi yang netral atau minimal, dan (d) menghasilkan konflik antara nilai konotatif dari jenis huruf dan kata-kata.

Setiap bentuk karakter (huruf) dalam susunan alfabet, memiliki otentisitas fisik sebagai pembeda antara satu huruf dengan yang lainnya, dalam disiplin ilmu tipografi dikenal dengan istilah *typeface* yang merupakan rancangan perwajahan karakter otentik dari kumpulan karakter/huruf (*font*) yang memiliki kesamaan bentuk, gaya, dan ukuran.

Bigelow, C. (2019: 162-172) berpendapat, *typeface* adalah sekumpulan fitur simbol bunyi dengan variasi citra grafis yang otentik, meliputi: tipe *roman* sebagai oposisi dari tipe *italic*; sedangkan *heavy regular* sebagai oposisi dengan tipe *light* atau tipe *bold*; tipe *width* berposisi dengan tipe *regular*, maupun tipe karakter yang mengalami rasio aspek terkompresi (*narrow/condensed*) atau rasio aspek dilebarkan (*wide*). Variasi lain dari tipe perwajahan karakter huruf meliputi: jenis yang memiliki fitur kait atau tanpa kait (*seriffed* berposisi dengan *sans-serif*); rasio perwajahan Kapital dan perwajahan karakter huruf kecil (*uppercase* dan *lowercase*); sapuan ketebal tipis bentuk anatomi perwajahan karakter huruf (*contrast*); proporsional ragam bentuk huruf berdasarkan bentuk anatomi (*body with*); dan rasio jarak antar huruf (*kerning*).

Fenomena tersebut merupakan faktor persepsi visual dalam teori *Gestalt* yang sangat erat kaitannya dengan aspek tipografi, mulai dari anatomi *font* hingga wujud perancangan desain *typeface*. Sihombing, D. (2015) menyampaikan, dalam prinsip teori *Gestalt*, variabel *figure ground* mempengaruhi indera penglihatan dalam hal kemampuan mengidentifikasi aspek *legibility* dan *readability* serta aspek estetika rancangan *font*, aspek tersebut dicapai karena persepsi visual yang dihasilkan dari kombinasi bidang positif (*figure*) dan bidang negatif (*ground*). Dalam istilah tipografi aspek *figure* disebut sebagai *form* dan aspek *ground* disebut sebagai *counterform*.

Contoh jenis *typeface* antara lain Montserrat mewakili kategori *sans-serif* (huruf tanpa ujung-ujung ekor), Averia Serif Libre mewakili kategori *serif* (huruf dengan ujung-ujung ekor), dan Allerta Stencil mewakili kategori *display* (huruf dekoratif/hias), dan Yellowtail mewakili kategori *Script* (huruf yang menyerupai tulisan tangan).

Seperti tubuh manusia, *font* memiliki spesifikasi organ sebagai aspek otentik yang membedakan tiap karakternya, dengan mempelajari struktur *font*, desainer huruf (*typefoundry*) akan mendapatkan kemudahan akses dalam menganalisa suatu bentuk *font* menjadi kesatuan yang utuh (*unity typeface*). Dimas, S. A. (2013) menyatakan, perpaduan semua komponen font dalam susunan *typeface* merupakan identitas visual yang membedakan satu huruf dengan huruf lainnya.

Dalam pendapatnya, Ferrari, M. (2015) menyatakan bahwa, fungsi *typeface* dapat diidentifikasi sebagai elemen visual, dalam kemampuan menyampaikan informasi kognitif-emosional dan informasi konotatif, berikutnya *typeface* juga berfungsi pada aspek denotatif yaitu sebagai media informasi tekstual yang digunakan sebagai instrumen menampilkan konten.

Desain *typeface* dapat dibedakan berdasarkan 2 (dua) variable yaitu; 1). Karakteristik universal, sebagai deskripsi subjektif dari tipografi, termasuk karakteristik seperti simetri, aktivitas, dan kompleksitas. Karakteristik desain universal adalah deskripsi holistik yang bergantung pada persepsi dan dapat digunakan untuk menggambarkan berbagai rangsangan (misalnya, simbol, objek, gambar) lebih dari sekadar tipe. 2). Karakteristik spesifik, yaitu deskripsi grafis dari *font*, termasuk karakteristik seperti pendek/tinggi, serif/sans serif, serta *condensed/extended*.

Henderson, P. W., Giese, J. L., & Cote, J. A. (2004: 60-72) berpendapat, karakteristik khusus jenis huruf lebih bersifat objektif, hal ini merupakan asas keterbukaan dan akomodatif memberikan kesempatan bagi perancang huruf (*font designer*) untuk berkreasi merancang variasi perwajahan huruf. Namun dampak yang dimbulkan yaitu, apabila huruf yang dihasilkan diidentifikasi pada aspek karakteristik bentuknya secara umum, maka besar kemungkinan ditemukan bentuk perwajahan huruf yang cenderung general. Namun jika pengidentifikasian bentuk perwajahan huruf berdasar pada aspek karakteristik khusus, maka akan memberikan ruang pada kemungkinan terciptanya perwajahan huruf baru, dengan menerapkan perlakuan rekayasa berupa penambahan unsur visual pada anatomi huruf yang dirancang untuk tujuan tertentu.

Model SCAMPER

Salah satu metode yang dapat mendorong kreativitas dalam *problem-solving* yaitu *Creative Problem Solving* (CPS) digunakan sebagai model pembelajaran. Metode CPS sendiri diperkenalkan oleh Alex Osborn pada 1953, salah satunya adalah teknik SCAMPER. Menurut Nemiro, J. (2004) metode *brainstorming* digunakan untuk menstimulus otak supaya mampu menghasilkan berbagai ide baru, dan Osborn memodifikasi metode tersebut dengan menambahkan fitur *checklist question*.

Tahapan yang terdapat pada teknik SCAMPER meliputi *substitute* (mengganti), *combine* (menggabungkan), *adapt* (adaptasi), *modify* (modifikasi), *put to another use* (menggunakan fungsi lain), *eliminate* (menghapus), dan *rearrange* (Menyusun kembali).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan merancang *typeface* yang mampu merepresentasikan citra visual wayang golek, sehingga *typeface* yang dihasilkan dapat diaplikasikan sebagai komponen vital media komunikasi visual yang adaptif dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Khalayak sasaran yang ditargetkan yaitu pada rentang usia diantara 17 – 25 tahun khususnya bagi pegiat komunikasi visual. Proses perancangan dilakukan pada medio bulan Oktober hingga Januari 2023. Pengumpulan data dilakukan dengan mengobservasi obyek penelitian serta penelusuran literatur dengan studi pustaka, Model SCAMPER diterapkan dalam proses kreatif perancangan ide visual, yaitu pada tahapan reka bentuk *typeface* berdasarkan komponen anatomi wayang golek dan komponen anatomi *typeface*.

ANALISIS DATA

Anatomi Wayang Golek

Keunikan Wayang Golek diketahui dari beragam jenis karakter tokoh yang spesifik sesuai dengan ketentuan dan kebutuhan, pahatan, riasan, warna yang tercorak, busana yang disematkan dan struktur pembentuknya. Anatomi Wayang Golek terdiri dari 3 (tiga) bagian, sehingga bentuknya tampak utuh seperti “manusia” yaitu:

1. Komponen anatomi bagian atas berupa kepala beserta leher wayang golek yang terdiri dari; raut wajah, mata, hidung, mulut, telinga, penutup kepala dan leher.



Gambar 1. Bagian kepala wayang golek
[Foto: Syaima, 2023]

Fauzi, H. D. (2013) menjelaskan, bagian kepala wayang golek yang bisa menoleh ke kiri dan ke kanan, merupakan rekayasa konstruksi berupa penyambungan struktur kepala dengan bilah bambu seukuran jari kelingking yang ditancapkan di bagian bawah leher. Bagian bawah bambu ditembuskan ke bagian bawah tubuh wayang yang dilubangi, berfungsi sebagai penopang ketika ditancapkan ke gedebog pisang saat dimainkan. Terakhir, bagian bawah tersebut dipasang kain yang menyerupai sarung, supaya tangan dalang tidak tampak dari mata penonton saat memainkan wayang.

2. Komponen anatomi bagian badan atau batang tubuh sebagai bagian pusat yang mempertemukan percabangan berbagai ekstremitas, mencakup area *abdomen* (perut), dada dan punggung, pemberian manik-manik, badong (hiasan punggung), keris dan sebagainya diberlakukan pada tokoh tertentu.



Gambar 2. Bagian badan wayang golek
[Foto: Syaima, 2023]

3. Komponen anatomi bagian tangan terdiri dari sendi bahu dan sendi siku, pada tokoh tertentu diberikan tambahan komponen *kelat bahu*/Gelang (hiasan pangkal lengan).



Gambar 3. Bagian tangan wayang golek
[Foto: Syaima, 2023]

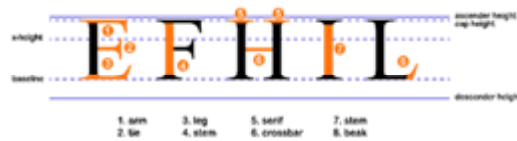
Fauzi, H. D. (2013) menjelaskan, bahwa bagian tangan wayang golek merupakan modul (assembling) yang dibuat terpisah yaitu sendi siku dan sendi bahu, kemudian dihubungkan dengan menggunakan benang/tali, hal inilah yang memungkinkan bagian tersebut digerakkan seperti bagian tangan manusia, fitur tersebut berfungsi untuk mengekspresikan gerakan dan tindakan karakter wayang golek. selain itu pada bagian pangkal lengan disematkan hiasan pada berupa gelang lengan (kelat bahu), penyematan tersebut hanya untuk tokoh wayang golek tertentu.

Komponen anatomi huruf

Salah satu cara paling efektif untuk mengidentifikasi karakter jenis huruf, yaitu dengan memahami anatomi huruf itu sendiri. Sihombing, D. (2015) menyampaikan, terdapat istilah khusus dalam studi unsur anatomi huruf dalam bentuk garis maya horizontal yaitu; *a). Baseline*, berfungsi sebagai panduan untuk meletakkan komposisi huruf dalam posisi sejajar, garis ini menempel pada bagian bawah huruf; *b). Cap height*, garis batas atas untuk bagian teratas huruf *uppercase* (kapital); *c). Meanline*, garis batas atas untuk bagian teratas dari badan huruf kecil (*lowercase*); *d). X-height*, ukuran ketinggian badan *lowercase*, dimulai dari *baseline* hingga *meanline*, tanpa *ascender* dan *descender*; *e). Ascender*, bagian anatomi dari *lowercase*, di atas garis *meanline*; dan *f). Descender*, bagian anatomi *lowercase* di bawah *baseline*, yang mengarah ke bawah.

Adapaun terminologi untuk menamai tiap komponen visual yang membentuk perwajahan huruf, menurut Rustan, S. (2011:25-30) berdasar tinjauan aspek geometris, struktur huruf alfabetikal dapat dikelompokkan dalam empat (4) kategori yang mengacu pada garis dasar anatominya, yaitu;

1. Anatomi *typeface* kelompok garis vertikal dan horizontal yaitu E, F, H, I, dan L



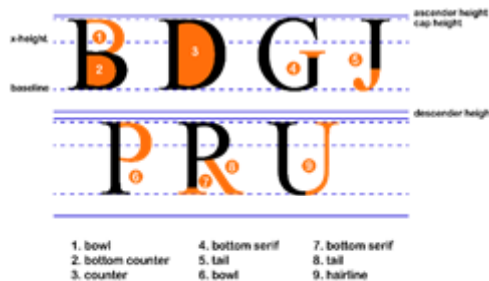
Gambar 4. Anatomi *typeface* kelompok garis vertikal dan horizontal
[Dokumentasi: Syaima, 2023]

2. Anatomi *typeface* kelompok garis miring yaitu A, K, M, N, V, Z, X, Y, dan W;



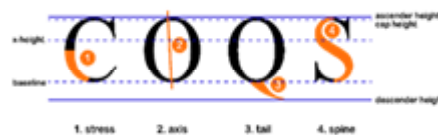
Gambar 5. Anatomi *typeface* kelompok garis miring
[Dokumentasi: Syaima, 2023]

3. Anatomi *typeface* kelompok garis vertikal dan kurva yaitu B, D, G, J, P, R, dan U



Gambar 6. Anatomi *typeface* kelompok garis vertikal dan kurva
[Dokumentasi: Syaima, 2023]

4. Anatomi *typeface* kelompok kurva yaitu C, O, Q, dan S.



Gambar 7. Anatomi *typeface* kelompok kurva [Sumber: Syaima, 2023]

Pemilihan *typeface* yang tepat untuk kepentingan tata letak dalam disiplin ilmu desain grafis, diposisikan sebagai komponen vital yang harus dipenuhi. Pemilihan yang salah dapat mempengaruhi keterbacaan, estetika, dan efektivitas pesan yang disampaikan. Oleh karena itu, perlu mempertimbangkan konteks, tujuan, dan audiens pada saat memilih jenis huruf dan menata teks pada dokumen atau media cetak.

Bodoni, G. (1818) menyatakan bahwa, keindahan jenis huruf diketahui dengan indikator aspek bentuk yang mengacu pada aspek keteraturan (repetisi formal dan aspek simetris), kejelasan (aspek kerapian dan aspek kehalusan visual), dan kesederhaan rancangan perwajahan huruf dan *chiaroscuro* (aspek pengaturan kontras tebal tipis anatomi yang baik).

Sebagian besar *typeface* yang digunakan untuk kebutuhan membaca terus menerus mewujudkan prinsip-prinsip estetika visual yaitu; a). Memiliki jarak goresan yang teratur dan merata dalam huruf dan antar huruf, sehingga menghasilkan ritme teks yang terlihat lebih teratur dan halus; b). Guratan ketebalan yang estetik (baik untuk goresan tebal maupun tipis), sehingga mudah untuk mengidentifikasi tarikan goresan dalam perancangan *font*, yaitu bisa diketahui dimana titik simpul *font* berakhir dan dimana titik awal karakter *font* dimulai; c). Replikasi fitur anatomi bentuk yang serupa, seperti serif atau *bowls* pada *counterform* pada karakter 'b', d, q, dan 'p'; d). Pengaturan nada abu-abu yang konsisten, menghasilkan tampilan karakter tiap karakter seimbang, tidak ada huruf yang terlihat lebih gelap (menonjol) atau lebih terang (samar) antar satu karakter dengan yang lain; e). Perataan *horizontal* karakter dalam komposisi teks yang teratur secara visual di sepanjang garis *Baseline* (garis dasar), *x-height* (tinggi-x), dan *Cap height*(tinggi kapital).

Cahyadi, D. (2017) menjelaskan, pada abad ke-14 dan abad ke-15 Masehi merupakan titik puncak pesatnya perkembangan *typeface*, hal ini ditandai dengan berdirinya industri penerbitan buku yang semakin marak, terutama perusahaan penerbitan kitab suci (Injil). Salah satu penemuan terbesar ditandai dengan adanya sistem pencetakan *moveable type* di Jerman pada tahun 1450 M, yang dikembangkan oleh Johan Gensfleisch zum Gutenberg. Temuan alat tersebut berdampak positif pada banyaknya ragam perwajahan huruf (*typeface*) yang dirancang oleh industri perancangan huruf (*typefoundry*). Selain hal tersebut, industri penerbitan buku juga mengalami perkembangan signifikan, terutama pada perusahaan penerbitan kitab suci (Injil). Menurut Ina Saltz (2009), pencapaian tertinggi perwajahan huruf yang baik dapat diketahui dari kemampuan huruf dalam mengapresiasi dan merepresentasi sejarah sebagai unsur visual anatomi huruf.

Perancangan *typeface* merupakan bagian integral dari industri digital saat ini. Hal tersebut dipicu oleh tingginya tingkat ketergantungan industri dalam kepentingan mengkomunikasikan pesan kepada *audience*. Sehingga penggunaan *typeface* diposisikan sebagai unsur penting yang mendominasi hampir di setiap industri dalam kapasitas menjembatani komunikasi dengan *audience*-nya.

Saat ini, jutaan *typeface* dengan bentuk khusus dikembangkan secara serius oleh *type designer* (perancang huruf) dengan serius, untuk memenuhi kebutuhan industri komunikasi visual. Menurut Karen Cheng, "*Designing Type*" (2005), menyatakan bahwa kecakapan seorang *type designer* dapat diketahui dengan kapasitasnya dalam mensitesiskan nilai konseptual dan estetika dalam sebuah rancangan *typeface*, dengan segala keunikan proporsi beserta otentisitas karakter bentuk *typeface*, yang mengakomodasi motivasi dan gagasan dari hasil perancangannya.

PEMBAHASAN

Rancangan *typeface* ini, tidak terlepas dari tujuannya untuk berkontribusi sebagai perspektif perancangan *typeface* yang mengandung unsur visual, bercitra kearifan budaya tradisional. Urgensi kepentingan perancangan yaitu perancangan *typeface* yang merepresentasikan komponen wayang golek sunda secara spesifik, sebagai unsur pembentuk *typeface*. Perlu diketahui bahwa penciptaan *typeface* baru menjadi keharusan, hal ini mengingat pentingnya peran tipografi dalam setiap rancangan desain grafis, dalam kontribusi positifnya mempengaruhi perkembangan peradaban manusia, dan hal ini telah berlangsung lama dari masa ke masa.

Typeface yang dirancang ini merupakan bentuk ekspresi visual, yang mengakomodasi kekayaan dan keluhuran tradisi masa lalu, didudukkan sebagai sumber inspirasi dalam perancangan, sehingga rancangan yang dihasilkan tidak hanya mewakili semangat zaman, namun juga menjawab tantangan kebutuhan dalam menyelesaikan masalah komunikasi visual, melalui tahapan perancangan yang selaras dengan dimensi dan disiplin yang terdapat dalam tipografi.

Selain hal tersebut, aspek estetika, fungsi, dan tingkat keterbacaan *Typeface* yang baik tetap dikedepankan dalam kemampuannya untuk menyesuaikan persyaratan teknis komunikasi visual masa kini.

STRATEGI KREATIF PERANCANGAN

Model SCAMPER digunakan sebagai pendekatan analisis data dan sebagai strategi kreatif perancangan *typeface*. Nugraha (2012) dalam Nina (2021) menyebutkan bahwa perlakuan transformasi budaya tradisional kedalam budaya populer (*modern*) merupakan strategi untuk melestarikan budaya tradisional. Perancangan *typeface* ini merujuk pada unsur pembentuk wayang golek sunda yakni unsur anatomis bagian kepala, badan dan tangan, serta unsur anatomi *typeface* yaitu: kelompok garis vertical dan horizontal, kelompok garis miring, kelompok garis vertical dan kurva, serta kelompok kurva.

Tahap berikutnya, yaitu menentukan unsur-unsur tersebut dengan pertimbangan bentuk yang paling memungkinkan untuk disintesis dalam bentuk rancangan *typeface*, adapun unsur anatomi Wayang Golek yang dipilih adalah asesoris bagian kepala, motif ukir, serta pola sambungan pada bagian tangan, sedangkan unsur anatomi *typeface* yang dipilih adalah bidang vertikal, horizontal, miring, dan kurva, sesuai dengan kebutuhan perlakuan tiap *font* nya.

Berikutnya yaitu tahap sistesis dengan menerapkan model SCAMPER yang sesuai dengan kebutuhan perancangan *typeface* yaitu; *combine* (menggabungkan) komponen wayang golek sunda yang relevan sebagai bagian dari anatomi *typeface* yaitu; *adapt* (adaptasi) dan *modify* (modifikasi) komponen wayang golek sunda yang distilasi menyesuaikan kebutuhan anatomi *typeface*, *eliminate* (menghapus) bagian anatomi *typeface* yang nantinya akan digabung dengan komponen wayang golek sunda, dan *rearrange* (menyusun kembali) komponen tersebut menjadi bentuk anatomi *typeface* yang utuh, yang menitik beratkan aspek *legibility* dan *readability*.

Proses Perancangan *Typeface*

Proses perancangan *typeface* mengacu pada beberapa tahapan perancangan yaitu tahap elaborasi sebagai proses sintesis, tahap editing/finishing, dan tahap evaluasi.

a. Elaborasi (penggarapan secara tekun dan cermat)

Peneliti melakukan proses analisis dan penggabungan dari data yang sudah dikumpulkan melalui artikel jurnal ilmiah dari penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan perancangan *typeface*, buku maupun artikel surat harian *on-line*, serta pengamatan langsung pada objek penelitian yaitu Wayang Golek dan pemilihan *typeface* sebagai pola dasar pembentuk anatomi *typeface* yang akan dirancang. Data yang terhimpun selanjutnya dikembangkan sesuai dengan kebutuhan perancangan. Langkah berikutnya yaitu berupa analisis komponen anatomi Wayang Golek dan anatomi *typeface*.

b. Penyaringan Ide

Tahap ini dilakukan sebagai upaya untuk menemukan ide dan gagasan desain *typeface* yang sesuai dengan kebutuhan perancangan, untuk mengakomodir komponen anatomi Wayang Golek sebagai unsur visual anatomi *typeface*. Langkah yang dilakukan dengan mengidentifikasi *typeface* untuk menentukan jenis *typeface* acuan perancangan yang akan digunakan, berikutnya mengidentifikasi anatomi *character style* untuk mengetahui bagian anatomi *character* apa saja yang akan diasimilasikan dengan anatomi Wayang Golek. Dalam tahap ini, penulis memilih *typeface* Larissa.otf yang merupakan rancangan Graphicxell sebagai *typeface* dasar, untuk diasimilasi dengan anatomi Wayang Golek. Anatomi Larissa.otf yang tebal, menjadi pertimbangan utama untuk dipilih, *typeface* ini cukup baik ketika untuk dikreasikan/ dikembangkan sebagai huruf baru.



Gambar 8. Anatomi *typeface* Larissa.otf
[Dokumentasi: Syaima, 2023]

Berikutnya yaitu dengan mengidentifikasi komponen anatomi Wayang Golek, tujuannya untuk mendapatkan komponen sebagai unsur yang akan diasimilasikan dengan anatomi *typeface*. Pengamatan yang dilakukan mendapatkan komponen anatomi yang memungkinkan untuk diolah sebagai unsur visual *typeface*, yaitu: 1). *Gegel* (engsel tangan), 2). *Tuding* (jemari dan telapak tangan), 3). *Gelung* (Gelungan rambut dibagian kepala).



Gambar 9. *Gegel*, *Tuding* dan *Gelung* Wayang Golek
[Dokumentasi: Syaima, 2023]

c. Sintesis

Sebagai proses integrasi komponen anatomi Wayang Golek dengan anatomi *typeface* dilakukan untuk menghasilkan rancangan *typeface*, maka fokus tahap ini yaitu pada proses *thumbnail*, ditempuh dengan proses penyederhanaan bentuk visual komponen 1). *Gegel*; 2). *Tuding*; dan, 3). *Gelung*, dalam bentuk sketsa, proses yang dilakukan dengan membuat sketsa manual pada buku *milimeter block*. Selanjutnya, diperoleh bentuk stilasi yang sesuai dengan struktur anatomi *typeface* Larissa.otf. Tahap berikutnya yaitu mensitensiskan bentuk stilasi kedalam struktur anatomi *typeface* Larissa.otf sehingga didapatkan kebaruan bentuk *typeface* seperti pada gambar;

1. Anatomi *typeface* kelompok garis vertikal dan horizontal yaitu E, F, H, I, dan L



Gambar 10. Stilasi anatomi *typeface* kelompok garis vertikal dan horizontal
[Dokumentasi: Syaima, 2023]

2. Anatomi *typeface* kelompok garis miring yaitu A, K, M, N, V, Z, X, Y, dan W;



Gambar 11. Stilasi anatomi *typeface* kelompok garis miring
[Dokumentasi: Syaima Priliuno, 2023]

3. Anatomi *typeface* kelompok garis vertikal dan kurva yaitu B, D, G, J, P, R, dan U



Gambar 12. Stilasi anatomi *typeface* kelompok garis vertikal dan kurva
[Dokumentasi: Syaima, 2023]

4. Anatomi *typeface* kelompok kurva yaitu C, O, Q, dan S.



Gambar 13. Stilasi anatomi *typeface* kelompok kurva [Dokumentasi: Syaima, 2023]

d. Proses *Editing/ Finishing*

Proses *editing* dilakukan dengan *software* grafis sebagai upaya menelisik tiap bagian struktur anatomi *typeface* yang dirancang. Tujuannya adalah sebagai proses kurasi dan koreksi pada temuan ketidak-sesuaian bentuk atau struktur *typeface* yang tidak beraturan dan berlebihan. Proses *editing* dilakukan dengan penggabungan stilasi komponen anatomi Wayang Golek pada anatomi *typeface* yang sudah ditemukan supaya *typeface* yang dirancang mengalami keselarasan bentuk, proporsi, dan ketepatan ukuran tiap karakter *typeface* yang dihasilkan.

Perancangan desain *typeface* yang telah siap berikutnya dibuat dalam bentuk *font pack* sebagai *typeface* yang dapat diinstal pada PC (*Personal Computer*). Desain *typeface* ini diberi nama "ANTAWACANA.otf", antawacana diambil dari bahasa sansekerta, pengertian singkatnya adalah dialog antar tokoh wayang, korelasi antara nama dan jenis huruf itu sendiri adalah jenis huruf tersebut di desain berdasarkan beberapa aspek visual dari Wayang Golek.



Gambar 14. Desain *font pack typeface* ANTAWACANA.otf
[Sumber: Syaima, 2023]

SIMPULAN

Kemasyuran Wayang Golek sebagai ekspresi budaya tradisonal masyarakat Tatar Sunda, telah diakui UNESCO sebagai Warisan Budaya Dunia tercatat dalam daftar *Masterpiece of Oral and Intangible Heritage of Humanity* pada tanggal 7 November 2003. Namun perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin masif saat ini nyatanya mendisrupsi, dikhawatirkan akan berdampak menurunnya minat generasi muda untuk mengapresiasi dan melestarikannya. Sehingga perlu diupayakan suatu inovasi untuk memperkenalkan dan mempromosikan Wayang Golek kepada generasi muda. Langkah yang ditempuh adalah dengan memanfaatkan teknologi sebagai cara baru untuk mengembangkan budaya dalam bentuk alih wahana.

Typeface ANTAWACANA ini dirancang dengan *treatment* atau pendekatan kreatif model SCAMPER. Bentuk *typeface* ANTAWACANA berhasil didapatkan melalui *combine* (menggabungkan) komponen wayang golek sunda yang relevan sebagai bagian dari anatomi *typeface*; *adapt* (adaptasi) dan *modify* (modifikasi) komponen wayang golek sunda yang distilasi menyesuaikan kebutuhan anatomi *typeface*, *eliminate* (menghapus) bagian anatomi *typeface* yang nantinya akan digabung dengan komponen wayang golek sunda, dan *rearrange* (menyusun kembali) dalam bentuk *typeface* ANTAWACANA.

Perancangan ini diharapkan mampu menggugah kesadaran generasi muda, untuk mengenal kembali eksistensi wayang golek, sebagai warisan ekspresi budaya tradisonal yang wajib dilestarikan, serta untuk pemajuan kedaulatan budaya di masa akan datang, sehingga wayang golek tetap menjadi simbol penting dari identitas dan budaya Indonesia khususnya masyarakat Tatar Sunda.

DAFTAR PUSTAKA

- Bigelow, C. 2019. *Typeface features and legibility research*. Vision research, 165, 162-172.
- Cahyadi, D. 2017. *Perancangan Typeface Aksara Latin Berdasarkan Aksara Lontara Bugis-Makassar*. Diakses dari http://Ojs.Unm.Ac.Id/Index.Php/Phinis/Article/View/2432/Pdf_9 pada tanggal, 15.
- Dimas, S. A. 2013. *Perancangan Typeface Motif Batik Eco Mangrove* (Doctoral dissertation, UPN" Veteran" Jawa Timur).
- Fauzi, H. D. 2013. *Mengenal tradisi pertunjukan wayang*.
- Ferrari, M. (2015). *Typeface Connotation*.
- Harrison, R., & Morris, D. 1967. *Communication theory and typographical research*. The Journal of Typographic Research, 33, 115–124.

- Henderson, P. W., Giese, J. L., & Cote, J. A. 2004. *Impression management using typeface design*. Journal of marketing, 68(4), 60-72.
- Kurniasari, A. 2015. *Pengaruh Model Pembelajaran Creative Problem Solving (CPS) Terhadap Kemampuan Penalaran Analogi Matematik Siswa*.
- Nemiro, J. 2004. *Creativity in virtual teams: Key components for success* (Vol. 6). John Wiley & Sons.
- Noordyanto, N. 2015. *Fungsi dan Makna Tipografi Bermuatan Budaya Dalam Merespon Kebudayaan*. DeKaVe, 8(2), 38-52.
- Rohmah, F., Cahyana, A., & Falah, A. M. 2021. *Pengaruh Perubahan Masyarakat Pada Perkembangan Rupa Wayang Golek Sunda*. ATRAT: Jurnal Seni Rupa, 9(2), 54-63
- Sadono, S., Nugroho, C., & Nasionalita, K. 2018. *Pewarisan Kesenian Wayang Golek di Jawa Barat*. Jurnal Rupa, 3(2), 150-163.
- Sihombing, D. 2015. *Tipografi Dalam Desain Grafis* (Edisi diperbaharui). Jakarta: PT. Gramedia.
- Widyatmoko, dkk. 2010. *Aksara-Aksara Nusantara*. Yogyakarta: ZAT Publishing.

Sumber internet:

<https://festivalwayangindonesia.blogspot.com/2012/03/wayang-golek-sunda.html>