

BAB II

DATA DAN ANALISIS

Berdasarkan pembahasan pada bab pertama, penulis mencoba membagi data objek kedalam 2 jenis data, yaitu data verbal dan data visual sebagai berikut:

A. Data Verbal

Bayat bukanlah pusat pemerintahan, namun termasuk kawasan penting dalam sejarah. Hal ini terlihat dari berbagai cerita tentang daerah tersebut. Sebagian besar terkait dengan tokoh Sunan Pandhanaran sebagai sosok Adipati Semarang yang memilih mundur dari kekuasaannya.



Gambar 2 Sosok Tokoh Sunan Pandanaran

Sumber: jatengnews.id

Sunan Pandanaran sendiri merupakan tokoh yang dulunya dikenal dengan pribadi yang tamak dan sombong. Namun, sifatnya berubah setelah bertemu dengan Sunan Kalijaga. Singkat cerita setelah Sunan Pandanaran mengundurkan diri dari kekuasaannya, beliau diberikan tugas oleh Sunan Kalijaga untuk menyebarkan agama Islam diwilayah Jawa, khususnya Bayat pada zaman Kerajaan Demak Mataram.

Setelah meninggal dunia, beliau dimakamkan dipuncak Gunung Jabalkat. Sebuah tempat di Bayat dengan luas kurang lebih setengah hektar yang berisikan bangunan gapura dan Masjid Gala bercorak Hindu. Hingga saat ini, makam Sunan Pandanaran menjadi salah satu tempat yang ramai dikunjungi oleh peziarah.

Berdasarkan kisah Sunan Pandanaran diatas, didapatkan nilai filosofis seperti ke-Islaman, pengabdian, menjadi sederhana dan menjadi satu.

Bayat sendiri memiliki batik khas yang bernama Riris Pandhan Maja Arum. Batik yang berasal dari Desa Jarum ini juga dikenal dengan nama Udan Riris Pandhanarum. Batik yang filosofinya terinspirasi dari kisah Sunan Pandanaran sebagai salah satu cerita lokal bersejarah di Kecamatan Bayat membuatnya menarik untuk dijadikan kedalam referensi perancangan kali ini.

B. Data Visual

Berikut merupakan tampilan visual Batik Riris Pandhan Maja Arum yang menjadi salah satu batik khas Kecamatan Bayat.



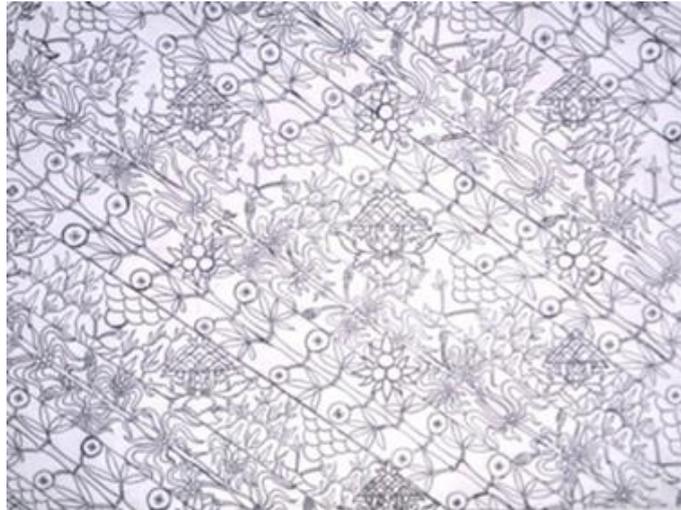
Gambar 3 Batik Riris Pandhan Maja Arum

Sumber: dokumentasi penulis



Gambar 4 Detail Motif Batik Riris Pandhan Maja Arum

Sumber: dokumentasi penulis



Gambar 5 Sketsa Motif Batik Riris Pandhan Maja Arum

Sumber: journal.ugm.ac.id

Batik Riris Pandhan Maja Arum sendiri terbagi menjadi 3 pecahan motif utama. Setiap pecahan menggambarkan tahap kehidupan manusia. Yang pertama adalah tumbuh dengan baik (*cecikal*), yang kedua berkembang dengan baik (*bebakal*), dan yang ketiga meninggalkan nama baik (*tetinggal*). Berikut nama dan filosofi dari 3 pecahan batik Riris Pandhan Maja Arum:

1. Pecahan Pandhan Arum

Digambarkan sebagai pohon pandan yang sedang berbunga, dan merupakan simbol dari nama tokoh Sunan Pandanaran.

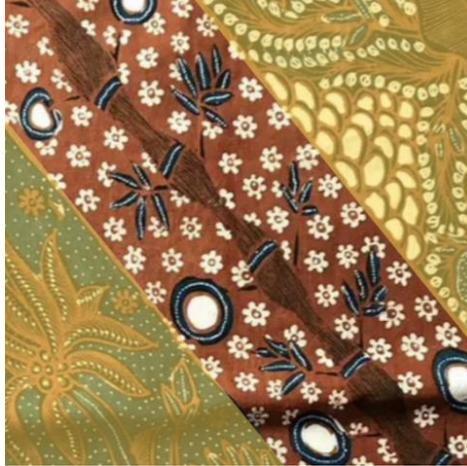


Gambar 6 Pecahan Pandhan Arum

Sumber: dokumentasi penulis

2. Pecahan Pring Picis

Berbentuk batang bambu yang lurus dan panjang. Simbol dari tongkat Sunan Pandhanaran yang dibawa dari kota Semarang menuju Bayat.



Gambar 7 Pecahan Pring Picis

Sumber: dokumentasi penulis

3. Pecahan Semarang Tembayat



Gambar 8 Pecahan Semarang Tembayat

Sumber: dokumentasi penulis

Pecahan Semarang Tembayat sendiri terdiri dari 3 motif didalamnya, berikut nama motif dan filosofi yang terdapat pada pecahan Semarang Tembayat:



Gambar 9 Motif Semarang Tembayat

Sumber: dokumentasi penulis

- a. Gambar pertama disebut Motif Sisik. Simbol dari Kota Semarang yang berada dipinggir laut.
- b. Gambar kedua disebut Motif Gunung Padhas. Berupa gambar Gunung Jabalkat yang dipenuhi oleh alang-alang. Memiliki makna sebuah tempat tenang dan sunyi.
- c. Gambar ketiga berupa Motif Bunga Teratai yang tumbuh di dalam wadah/tampungan. Dengan harapan dari wadah tersebut dapat tumbuh generasi baik yang mampu melestarikan budayaan dan memberikan nilai-nilai positif untuk lingkungan sekitarnya.

Selain 3 pecahan motif utama, masih terdapat beberapa motif tambahan seperti berikut ini:

1) Motif Ceplok Tajug

Berupa gambar rumah tanpa wuwungan yang meruncing ke atas. Mencerminkan arsitektur masjid kuno pada masa Kerajaan Demak Mataram. Memiliki makna keselamatan, kebaikan, ketentraman dan pengingat akan Tuhan YME.



Gambar 10 Motif Ceplok Tajug

Sumber: dokumentasi penulis

2) Motif Ceplok Maja

Bergambar buah maja berjumlah 3. Memiliki makna menyatunya hati (*ati*), mulut (*lathi*), dan perbuatan (*pakerti*).



Gambar 11 Motif Ceplok Maja

Sumber: dokumentasi penulis

C. Analisis Objek

Berdasarkan data yang sudah diperoleh, penulis mencoba menguraikannya kedalam analisis 5W + 1H yang sebagai berikut:

1. What/Apa?

Apa objek perancangan yang dipilih oleh penulis?

Objek yang dipilih dalam perancangan ini adalah motif Batik Riris Pandhan Maja Arum yang merupakan salah satu batik khas Kecamatan Bayat, Kabupaten Klaten.

2. Why/Mengapa?

Mengapa memilih motif batik tersebut?

Alasan penulis memilih batik tersebut karena filosofi yang terkandung didalamnya memiliki kaitan dengan sosok tokoh salah satu cerita sejarah yang berada di Kecamatan Bayat. Jadi, selain mengenalkan batiknya, perancangan ini juga bisa sebagai salah satu upaya dalam mengenalan cerita sejarah di Bayat.

3. Who/Siapa?

Siapa sosok tokoh dibalik cerita filosofi batiknya?

Tokoh tersebut merupakan Sunan Pandanaran. Sosok yang dulunya dikenal dengan pribadi yang sombong dan angkuh. Beliau sendiri merupakan Adipati Semarang yang mengundurkan diri dari kekuasannya dan memilih untuk menyebarkan agama Islam di Jawa, khususnya di Bayat pada zaman Kerajaan Demak Mataram hingga akhir hayatnya.

4. When/Kapan?

Kapan Sunan Pandanaran meninggalkan Semarang?

Sunan Pandanaran menundurkan diri dari kekuasannya setelah bertemu dengan Sunan Kalijaga. Sunan Kalijaga sendiri merupakan salah satu anggota Wali Songo yang berhasil mensehati/merubah sifat Sunan Pandanaran yang dulunya terkesan angkuh dan sombong, menjadi lembut dan rendah hati.

5. **Where/Dimana?**

Dimana/darimana sumber datanya?

Data dari batiknya sendiri diperoleh melalui wawancara. Selain itu, pencarian data juga dilakukan secara online baik bersumber dari *e-book*, jurnal, *web* maupun karya ilmiah terdahulu sebagai tambahan data pendukungnya.

6. **How/Bagaimana?**

Bagaimana cara pemilihan unsur motif untuk hurufnya nanti?

Proses awal dilakukan dengan melakukan pengamatan terhadap motif batik Riris Pandhan Maja Arum. Proses tersebut nantinya dapat membantu penulis dalam menentukan unsur motif batik mana yang harus ada dan masih bisa dimodifikasi tanpa menghilangkan bentuk asli beserta makna filosofis didalamnya.

D. **Target Audience**

Target *audience* dari perancangan ini adalah para desainer grafis, mahasiswa desain grafis, dan masyarakat umum yang tertarik dengan budaya, sejarah Bayat dan *typografi*. Perancangan ini juga dapat menjadi referensi bagi mereka yang ingin mempelajari lebih lanjut tentang *font* motif batik khas daerah.

E. **Kesimpulan Analisis**

Objek perancangan yang dipilih adalah Batik Riris Pandhan Maja Arum yang merupakan salah satu batik khas Kecamatan Bayat, Kabupaten Klaten. Batik ini terinspirasi dari cerita Sunan Tembayat/Sunan Pandhanaran sebagai sosok tokoh penyebar agama islam di Pulau Jawa khususnya di Bayat pada zaman Kerajaan Demak Mataram. Sebelum bertemu Sunan Kalijaga, Sunan Pandanaran dulunya dikenal dengan pribadi yang angkuh dan sombong.

Sumber data dalam perancangan ini didapatkan melalui wawancara serta pencarian data secara online. Perancangan ini bertujuan untuk mengembangkan

dan mengenalkan batik Bayat beserta cerita sejarah Bayat melalui media *font*. Dalam proses perancangannya, diawali dengan melakukan pengamatan dan pemilihan unsur motif batik mana yang wajib ada dan bisa dijadikan kedalam struktur pembentuk huruf tanpa harus merubah total bentuk asli motif batiknya.

F. Referensi Perancangan

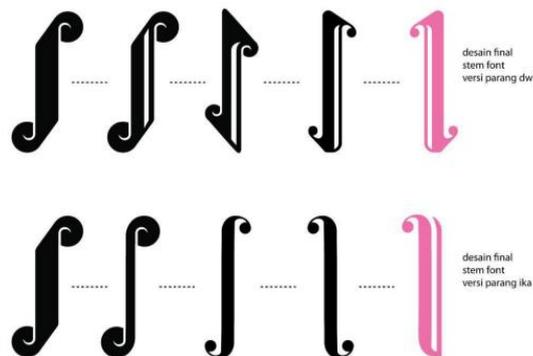
Berikut perancangan terdahulu yang penulis jadikan sebagai referensi dalam perancangan *font* kali ini:

1. “Perancangan *Font* Baru dengan Mengadaptasi dari Motif Batik Parang”. Perancangan milik Roy Bayu Putra di atas membahas tentang bagaimana cara merancang *font* yang mengadaptasi dari Batik Parang dengan tujuan sebagai pengembangan dan pelestarian budaya Indonesia kerana dunia/global.



Gambar 12 Objek Perancangan Referensi 1

Sumber: digilib.uns.ac.id



Gambar 13 Proses Perancangan Referensi 1

Sumber: digilib.uns.ac.id

ABCDEF6H1JKLMN	ABCDEF6H1JKLMN
OPQRSTUVWXYZ	OPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmn	abcdefghijklmn
opqrstuvwxyz	opqrstuvwxyz
1234567890	1234567890
?!@#^&*0 <	?!@#^&*0 <
+ = \ . : ; ' " /	+ = \ . : ; ' " /

Gambar 14 Hasil Karya Referensi 1

Sumber: digilib.uns.ac.id



Gambar 15 Pengaplikasian Karya Referensi 1

Sumber: digilib.uns.ac.id

2. “Perancangan *Typografi* Adaptasi Busana Pengantin Tradisional Yogyakarta”.

Perancangan milik Nadine Wildania Wahyudi, Hartono Karnadi dan Luri Renaningtyas di atas membahas tentang bagaimana cara merancang *font* yang mengadaptasi dari pakaian pengantin tradisional Yogyakarta “Paes Agung” sebagai upaya memperkaya khasana *typeface* yang membawa citra budaya Indonesia di zaman modern.



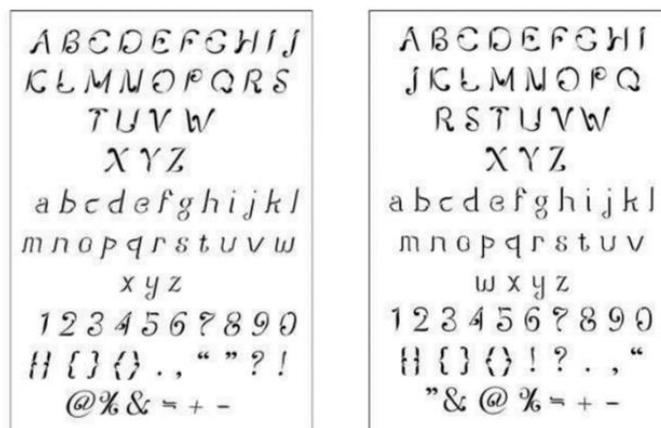
Gambar 16 Objek Perancangan Referensi 2

Sumber: publication.petra.ac.id



Gambar 17 Proses Perancangan Referensi 2

Sumber: publication.petra.ac.id



Gambar 18 Hasil Karya Refrensi 2

Sumber: publication.petra.ac.id



Gambar 19 Pengaplikasian Karya Referensi 2

Sumber: publication.petra.ac.id

Berdasarkan kedua referensi diatas, penulis dapat menyimpulkan bahwa perancangan *font* yang mengadaptasi dari motif batik dan budaya khas daerah dapat menjadi salah satu upaya dalam melestarikan, mengembangkan serta memperkuat suatu identitas visual suatu daerah.

G. Landasan Teori

Menurut Adi Kusrianto (2010), *typografi* adalah seni dan ilmu mengatur huruf dalam sebuah desain untuk menciptakan tampilan visual yang menarik dan mudah dibaca. *Typografi* sendiri mencakup pemilihan jenis huruf, ukuran huruf, proporsi huruf, jarak antar huruf, dan sebagainya. Berikut adalah beberapa istilah dalam *typografi*:

1. Jenis Huruf

Jenis huruf atau *typeface* adalah sekumpulan huruf, angka, dan simbol yang memiliki karakteristik dan ciri khas tertentu. Contoh gaya, ukuran dan bentuk. Berikut ini merupakan contoh jenis huruf:

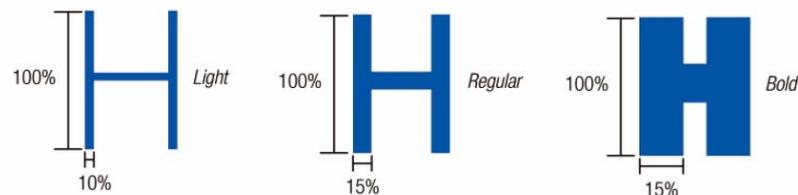


Gambar 20 Contoh Jenis Huruf

Sumber: wikipedia.org

2. Proporsi Huruf

Proporsi huruf adalah perbandingan ukuran antara huruf satu dengan huruf lainnya. Beberapa jenis huruf memiliki proporsi yang lebih lebar, sedangkan jenis huruf lainnya ada yang lebih ramping.



Gambar 21 Contoh Proporsi Huruf

Sumber: galaxyign.weebly.com

3. Kerning

Kerning adalah proses penyesuaian jarak antar huruf agar terlihat lebih rapi dan nyaman ketika dibaca. *Kerning* dilakukan pada huruf tertentu yang memiliki bentuk yang saling berdekatan. Contoh huruf (A) dan (V). Kerning sendiri merupakan salah satu proses yang sangat penting untuk dilakukan dalam merancang *font*/huruf.



Gambar 22 Kerning

Sumber: tutsplus.com

4. Tracking

Tracking adalah proses penyesuaian jarak antar huruf secara keseluruhan. *Tracking* digunakan untuk membuat satu baris teks agar terlihat lebih rapi dan mudah dibaca.

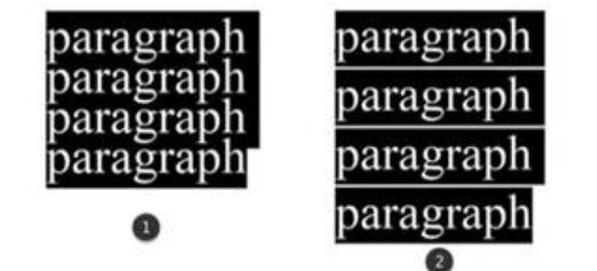


Gambar 23 Tracking

Sumber: tutplus.com

5. Leading

Leading adalah penyesuaian jarak antar baris teks. *Leading* yang terlalu rapat dapat membuat teks sulit untuk dibaca. Sedangkan *leading* yang terlalu longgar dapat membuat teks terlihat berantakan.



Gambar 24 Leading

Sumber: tutplus.com

6. Readability dan Legibility

Readability mengacu pada kemudahan huruf untuk dibaca. Sedangkan *legibility* mengacu pada seberapa mudah huruf dapat dibedakan antara satu sama lain.



Gambar 25 Legibility dan Readability

Sumber: vectorpic.com

7. Anatomi Huruf

Anatomi huruf merupakan istilah yang digunakan untuk menjelaskan bagian-bagian yang membentuk suatu huruf. Anatomi huruf sendiri digunakan sebagai salah fondasi/dasar utama dalam mempelajari *typografi*.



Gambar 26 Anatomi Huruf

Sumber: masvian.com

Berikut beberapa nama dan penjelasan dari bagian anatomi huruf yang sering dipelajari:

- a. *Baseline*: Garis utama yang menempatkan semua huruf dalam posisi sejajar.



Gambar 27 Baseline

Sumber: belajargrafisdesain.blogspot.com

b. *Meanline*: Garis pembatas bagian atas dari setiap badan huruf kecil.



Gambar 28 Meanline

Sumber: belajargrafisdesain.blogspot.com

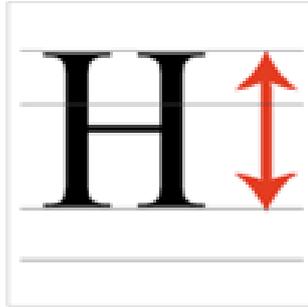
c. *X-Height*: Merupakan batas tinggi dari badan huruf kecil. Tidak termasuk *ascender* dan *descender*.



Gambar 29 X-Height

Sumber: belajargrafisdesain.blogspot.com

d. *Cap Height*: Merupakan batas tinggi dari setiap huruf besar.



Gambar 30 Cap Height

Sumber: belajargrafisdesain.blogspot.com

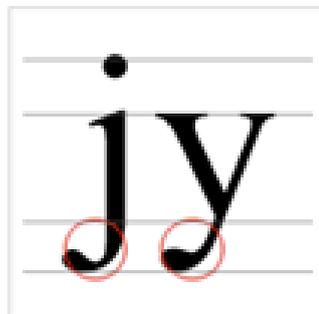
e. *Ascender*: Bagian badan huruf kecil yang posisinya keluar dari *meanline*.



Gambar 31 Ascender

Sumber: belajargrafisdesain.blogspot.com

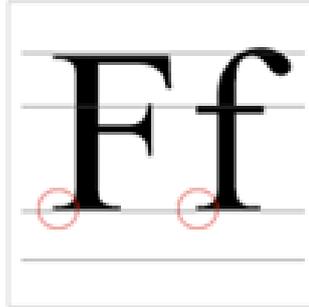
f. *Descender*: Bagian badan huruf kecil yang posisinya keluar dari *baseline*.



Gambar 32 Descender

Sumber: belajargrafisdesain.blogspot.com

g. *Serif*: Sirip dari sebuah huruf.



Gambar 33 Serif

Sumber: belajargrafisdesain.blogspot.com

h. *Counter*: Bagian ruang kosong dari sebuah huruf.



Gambar 34 Counter

Sumber: belajargrafisdesain.blogspot.com

i. *Ear*: Merupakan telinga huruf. Biasanya ditemukan pada huruf (g).



Gambar 35 Ear

Sumber: belajargrafisdesain.blogspot.com

- j. *Tail*: Merupakan ekor huruf. Biasanya ditemukan pada huruf (Q,R) dan (g,j,p,q,y).



Gambar 36 Tail

Sumber: belajargrafisdesain.blogspot.com

- k. *Finial/Terminal*: Bagian pangkal (lurus/lengkung) dari sebuah huruf namun bukan berbentuk *serif*.



Gambar 37 Terminal

Sumber: belajargrafisdesain.blogspot.com

- l. *Loop*: Bagian dari huruf melingkar yang berada di bawah garis *baseline*. Biasanya ditemukan pada huruf seperti (g).



Gambar 38 Loop

Sumber: belajargrafisdesain.blogspot.com

m. *Swash*: Tambahan pada *terminal* yang bersifat dekoratif.

SWASH

Gambar 39 Swash

Sumber: wikipedia.org

8. Stilasi

Stilasi merupakan proses penyederhanaan bentuk suatu objek tanpa menghilangkan bentuk dan wujud objek aslinya. *Stilasi* sendiri dibagi menjadi 2, yaitu *stilasi* geometris (contoh: lingkaran, segitiga, kotak), dan *stilasi* alam/*naturalis* (contoh: tumbuhan, bunga, manusia dan sebagainya).

9. Display Font

Display font merupakan jenis *font* yang umumnya hanya digunakan sebagai judul, sampul, dan identitas visual saja, Selain itu, *Display font* biasanya memiliki desain *preview* yang unik dan menarik perhatian.



Gambar 40 Contoh Display Font

Sumber: befonts.com

Berdasarkan teori diatas, dapat disimpulkan bahwa *font* atau huruf adalah seni dan ilmu mengatur huruf dalam sebuah desain untuk menciptakan tampilan visual yang menarik dan mudah dibaca. Anatomi huruf berperan sebagai fondasi awal dalam mempelajari dan merancang huruf. Kemudian ada *legibility* dan *readability* yang menjadi pedoman akan keterbacaan hurufnya. Dan masih ada *kerning* (penyesuain jarak antar huruf) yang memiliki peran dalam menciptakan kesan nyaman pembacanya.