

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang Perancangan

Tipografi merupakan salah satu *visual language* yang saat ini digunakan untuk berkomunikasi. Dalam perjalanannya tipografi sendiri pada awalnya berbentuk sebuah simbol dalam gambar yang diukir dalam dinding batu sejak 25.000 Sebelum Masehi. Seiring bergantinya zaman, bentuk yang awalnya gambar- yang mewakili objek tertentu seperti orang, hewan dan benda-benda lainnya kemudian menjadi bentuk yang lebih sederhana dengan bentuk baku menjadi alfabet, yang awalnya dikenalkan oleh bangsa Yunani dengan singkatan dua huruf yakni *Alpha* (α) dan *Beta* (β), kemudian dilengkapi menjadi lebih kompleks pada masa Romawi menjadi alfabet latin yang kini dikenal di era modern menjadi 26 huruf.



Gambar 1 Contoh Pictogram

Sumber : <https://www.portaldekave.com/artikel/sejarah-tipografi-evolusi-awal-lahirnya-komunikasi-visual>

Roman alphabet for Latin	
The Romans used just 23 letters to write Latin:	
A B C D E F G H I K L M	
ā bē cē dē ē ef gē hā ī kā el em	
[a:] [be:] [ke:] [de:] [e:] [ef] [ge:] [ha:] [i:] [ka:] [el] [em]	
N O P Q R S T V X Y Z	
en ō pē qū er es tē ū ex ī Graeca zēta	
[en] [o:] [pe:] [k ^u :] [er] [es] [te:] [u:] [eks] [i: 'grajka] ['zeta]	

Gambar 2 Perkembangan Alfabet

Sumber : <https://www.portaldekave.com/artikel/>

Tipografi adalah salah satu bahasa dalam desain grafis yang tidak berdiri sendiri secara eksklusif, ia sangat erat terkait dengan bidang keilmuan lain seperti komunikasi, teknologi, psikologi dan lainnya (Rustan, 2017, h-2).

Indonesia sendiri pada awalnya memiliki tipografi yang khas yang dikenal dengan sebutan aksara. Aksara sendiri memiliki beragam bentuk tergantung daerahnya seperti Jawa, Sunda bahkan Sumatera.



Gambar 3 Contoh Aksara di Indonesia

- Sumber : (1) <https://id.quora.com/Apa-perbedaan-dan-persamaan-antara-aksara-Jawa-dengan-aksara-Sunda>
 (2) <https://www.harianhaluan.com/sumbar/pr-10204328/para-pakar-akan-telusuri-keberadaan-aksara-minangkabau?page=all>

Dampak dari perdagangan dan efek dari penjajahan kolonial kini terdapat pergeseran sehingga kini penggunaan aksara tergantikan dengan alfabet latin. Dan dengan bentuk bahasa yang sudah diakui secara mendunia adalah huruf. Huruf sendiri adalah salah satu elemen penting dalam desain dan yang paling banyak digunakan. Dikarenakan huruf efektif dan mudah dimengerti untuk penyampaian pesan dalam sebuah desain.

Pada tahun 2013, istilah *hand lettering* mulai banyak di kenal oleh masyarakat Indonesia. Sebelumnya kita lebih dulu mengenal istilah kaligrafi walaupun banyak di antara kita yang salah mengartikan atau lebih mengenal sebagai kaligrafi arab, padahal kaligrafi sendiri berarti seni menulis indah dalam satu goresan. Sedangkan perbedaannya dengan *hand lettering* adalah pada teknisnya,

yaitu *hand lettering* merupakan seni menggambar huruf dengan langkah dan proses yang lebih rinci sehingga menciptakan estetika tersendiri dari huruf yang telah di gambar. Pada pertengahan tahun 2014 para praktisi-praktisi *hand lettering* mulai saling terkoneksi dan berkenalan melalui media sosial tersebut. Hingga akhirnya mulai muncul *workshop* pertama yang gagas oleh Kaligrafina yang di gagas oleh Erwin Indrawan dan Prafitriani Respatiningtyas.

Seiring berkembang dan semakin populernya *hand lettering* dan *calligraphy* di kalangan masyarakat, menumbuhkan minat untuk mencoba mendalami seni ini. Akan tetapi sedikitnya buku lokal yang khusus mengulas dan memberikan pengetahuan dasar *hand lettering* dan *calligraphy* ini dengan menyertakan panduan dasar cara belajarnya. Hingga saat ini *hand lettering* dan *calligraphy* menjadi salah satu yang masih banyak diminati. Pada masa pandemi ini juga membuat para praktisi dan para penggiat seni *hand lettering* dan *calligraphy* sulit untuk bertatap muka dan saling berbagi pengetahuan.

Melihat masih besarnya minat masyarakat untuk belajar dan mendalaminya namun terhambat akan pandemi, penulis berinisiatif untuk memberikan solusi melalui media buku. Buku merupakan salah satu media yang mudah di mengerti dan dipahami, buku juga sangat mudah di sebarkan baik melalui bentuk fisik maupun buku elektronik. Akan tetapi buku visual yang menjelaskan dengan ringkas seputar *handlettering* dan *calligraphy* beserta panduannya, agaknya masih sulit di dapatkan di Indonesia. Buku-buku panduan yang bersifat *usefull* sejauh ini masih banyak yang berbahasa asing ataupun terlalu kompleks materi pembahasannya. Berdasarkan latar belakang tersebut penulis bertujuan untuk merancang sebuah buku yang nantinya akan berguna bagi para penggiat *hand lettering* dan *calligraphy* sehingga memudahkan dalam belajar dan mendalaminya.

I.2 Rumusan Perancangan

Bagaimana merancang buku pengenalan *basic calligraphy* dan *hand lettering* untuk pemula yang menarik, informatif dan *usefull* agar dapat menjadi memberikan informasi dan panduan dasar para penggiat dalam mempelajari *hand lettering* dan *calligraphy* ?

I.3 Batasan Perancangan

Batasan dan ruang lingkup dari perancangan buku ini mencakup pada pembahasan singkat mengenai *hand lettering* dan *calligraphy* dan panduan dasar yang ditujukan untuk pemula.

I.4 Tujuan Perancangan

Perancangan buku ini bertujuan untuk memberikan informasi dan panduan bagi para penggiat dalam hal dasar mempelajari *hand lettering* dan *calligraphy*.

I.5 Manfaat Perancangan

Diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat memberi manfaat bagi:

1. Manfaat Bagi Lembaga
 - a- Karya penelitian ini dapat menjadi referensi mahasiswa di tingkat selanjutnya dalam pembuatan karya perancangan skripsi berikutnya, khususnya di ranah topik *calligraphy* dan *hand lettering*.
 - b- Sebagai motivasi untuk dapat merancang skripsi yang lebih baik dalam ranah topik tipografi, khususnya *calligraphy* dan *hand lettering*.
 - c- Sebagai tolak ukur keberhasilan dalam proses pembelajaran ilmu desain komunikasi visual khususnya dalam topik mengenai tipografi khususnya mengenai *calligraphy* dan *hand lettering*.

2. Manfaat Bagi keilmuan

- a- Mendukung dan memperkaya penulisan dan perancangan buku tentang panduan *basic calligraphy* dan *handlettering* untuk pemula

3. Manfaat Bagi Peneliti

- a- Menumbuhkan ketertarikan dan semangat dalam proses merancang visual buku terkait *calligraphy* dan *hand lettering* sebagai media penyampaian pesan dan buku sebagai media pembelajaran di Indonesia
- b- Manfaat Bagi Masyarakat
 - a- Menambah referensi perancangan visual buku khususnya dalam bidang *calligraphy* dan *hand lettering*.
 - b- Menambah pengetahuan dan minat pada *handlettering* dan *calligraphy*.

I.6 Skema Prenacangan

PERANCANGAN VISUAL BUKU PENGENALAN BASIC CALLIGRAPHY DAN HAND LETTERING UNTUK PEMULA

