

Aksara Jawa Sebagai Ide Dasar Perancangan *Typeface* Kampung Tembalangan

The Fundamental Concept of the Kampung Tembalangan Typeface Design Based on the Javanese Script

Bernardus Satria Agasta Dwi Cahyono¹
Rakhmad Maulidi²
Mahendra Wibawa^{3*}

^{1,3}Desain Komunikasi Visual, STIKI Malang, Indonesia

²Teknik Informatika, STIKI Malang, Indonesia

¹contact.bagasd@gmail.com, ²maulidi@stiki.ac.id, ³mahendra@stiki.ac.id

*Penulis Korespondensi:

Mahendra Wibawa
mahendra@stiki.ac.id

Riwayat Artikel:

Diterima : 12 Juni 2023
Direview : 7 Juni 2023
Disetujui : 10 Juni 2023
Terbit : 28 Juli 2023

Abstrak

Tembalangan adalah sebuah perkampungan padat penduduk yang terletak di jalan Bunga Kumis Kucing, kota Malang, Jawa Timur. Kampung ini memiliki banyak potensi mulai dari sumber daya alamnya, hingga potensi sejarah dan budaya. Potensi sumber daya alam nya adalah berupa daerah aliran sungai Brantas dan adanya 3 sumber air alami yang sampai sekarang masih dimanfaatkan oleh warga sekitar. Potensi sejarah dan budayanya adalah jejak peninggalan peradaban pada era kerajaan Hindu, namun seiring pertumbuhan zaman potensi ini mulai terkikis karena keadaan. Dari permasalahan tersebut, perancang tergerak untuk merancang dan melengkapi salah satu aspek dari usaha mengembangkan identitas visual. Harapannya, usaha ini bertujuan agar desa Tembalangan semakin mudah untuk dikenal khalayak luas, dan dikenal dari karakter yang telah tumbuh di dalamnya.

Kata Kunci: *Typeface*, Aksara Jawa, Identitas Visual, Tembalangan, Kota Malang

Abstract

Tembalangan is a densely populated urban settlement located on Bunga Kumis Kucing Street in the city of Malang, East Java. This vibrant community holds tremendous potential, ranging from its rich natural resources to its captivating historical and cultural heritage. The natural resource potential of Tembalangan is evident in its proximity to the Brantas River and the presence of three natural water sources that are still utilized by the local residents. Additionally, the village boasts a rich historical and cultural legacy, with traces of the ancient Hindu kingdom civilization. However, the passage of time has gradually eroded some of this potential. In response to these challenges, designers have been motivated to craft and enhance one aspect of the visual identity, with the ultimate goal of making Tembalangan more widely recognized and celebrated for the unique character that has flourished within its urban landscape.

Keywords: *Typeface*, Javanese Script, Visual Identity, Tembalangan, Malang City

1. Pendahuluan

Kota Malang, terletak di Provinsi Jawa Timur, Indonesia, didirikan pada masa Kerajaan Kanjuruhan. Bersama dengan kota Batu dan kabupaten Malang, kota Malang merupakan bagian dari wilayah yang dikenal dengan Malang Raya. Kota Malang memiliki peninggalan bersejarah dari masa Kerajaan Kanjuruhan hingga kolonial Belanda.

Sebagai kota terbesar kedua di Jawa Timur, kota yang diberi julukan *Paris of Java* ini kaya akan objek wisata sejarah [1]. Potensi ini disebabkan oleh perannya sebagai pusat peradaban dari beberapa kerajaan besar di masa lalu. Hal ini memungkinkan pengembangan wisata sejarah yang beragam. Banyak pihak dan lembaga tertarik pada kekayaan budaya yang terkait dengan peninggalan sejarah dan purbakala. Pelestarian benda peninggalan sejarah purbakala dilakukan dengan bantuan kode etik pariwisata dunia untuk menjaga kelestariannya dan memberikan manfaat yang berkelanjutan [2]. Pengembangan pariwisata melibatkan pencitraan dengan membangun destinasi pariwisata melalui penataan daya tarik wisata, fasilitas umum yang memadai, fasilitas pariwisata yang mendukung, aksesibilitas yang baik, dan partisipasi masyarakat [3].

Selain sebagai destinasi wisata, kota Malang juga dikenal sebagai kota pendidikan dengan banyaknya perguruan tinggi baik negeri maupun swasta. Hal ini menyebabkan peningkatan jumlah pendatang yang merupakan mahasiswa setiap tahunnya berdatangan dari berbagai penjuru nusantara. Selain itu, kota Malang juga dikenal sebagai kota industri jasa dan ekonomi kreatif, kota peristirahatan, kota sejarah dan juga kota bunga.

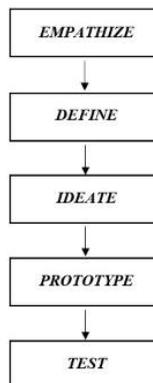
Salah satu wilayah di kota Malang yang memiliki potensi untuk dijadikan destinasi wisata adalah kampung Tembalangan yang terletak di pusat kota Malang, Jawa Timur, tepatnya di sekitar Jl. Bunga Kumis Kucing (sebelah timur jalan Soekarno-Hatta). Pada Prasasti Turyan, kampung Tembalangan terekam sebagai desa Tamwlang atau Tembalangan yang pernah menjadi pusat Kerajaan Kanjuruhan [4]. Kerajaan ini berkembang antara abad ke-8 hingga ke-9 Masehi dan kemudian menjadi bagian dari Kerajaan Mataram Kuno pada abad ke-9 hingga ke-10 Masehi akibat ekspansi Raja Balitung. Penduduk di sekitar daerah ini membentuk sistem sosial yang patuh terhadap Mataram di Jawa Tengah. Ketika keraton Mataram mengalami kerusakan akibat letusan Gunung Merapi dan para punggawa istana pindah, penduduk daerah ini dengan terbuka menerima Mpu Sindok dan kerabatnya.

Kampung Tembalangan memiliki potensi yang kuat dalam hal sejarah dan budaya, didukung oleh latar belakang sejarah sebagai pusat Kerajaan Kanjuruhan. Potensi ini menjadi identitas kampung ini sendiri dan perlu terus digali dan dilestarikan. Untuk mengembangkan potensi tersebut, upaya telah dilakukan oleh kampung ini dalam menciptakan identitas berbasis desain grafis yang merepresentasikan potensi yang ada agar dapat menguatkan persepsi positif masyarakat serta meningkatkan kesadaran khalayak umum [5] akan daya tarik kampung Tembalangan. Salah satu usaha dalam pengembangan potensi tersebut adalah perancangan *typeface* yang bertujuan memperkuat identitas visual kampung Tembalangan. Perancangan *typeface* ini secara praktis juga dibuat untuk melengkapi perancangan identitas kampung Tembalangan sebelumnya sudah dilakukan yakni berupa logogram.

2. Metode Penelitian

Setiap perancangan pasti dibutuhkan skema perancangan agar proses berjalan lancar, sesuai dengan harapan, dan terstruktur, begitu pula perancangan kali ini. Skema dalam perancangan ini menggunakan skema *Design Thinking* menurut menurut Stanford (D.School). *Design thinking* sendiri menurut Kelley [6] adalah pendekatan yang berpusat pada manusia terhadap inovasi yang diambil dari perangkat perancang untuk mengintegrasikan kebutuhan orang-orang, kemungkinan teknologi, dan persyaratan untuk kesuksesan bisnis. Skema ini dipilih sebab seluruh tahapannya merepresentasikan tahapan perancangan *typeface* dan fleksibel sebab

memungkinkan perancang untuk memaksimalkan tahap sesuai dengan kebutuhan namun tetap dalam kaidah yang ada.



Gambar 1. Diagram Sistematisa dasar dari Skema Design Thinking menurut Stanford (D.School)

Empathize

Empati dalam konteks *design thinking* berguna untuk melakukan pemahaman yang mendalam terhadap orang yang akan menggunakan hasil perancangan. Untuk mendapatkan pemahaman ini, perancang harus melihat dari sudut pandang calon pengguna. Melalui proses tersebut perancang akan dapat memahami kebutuhan, keinginan, perasaan, pikiran, visi, misi, dan motivasi mereka.

Informasi dikumpulkan dengan beberapa metode yakni melalui wawancara kepada beberapa tokoh masyarakat Tembalangan. Observasi langsung di lapangan juga dilaksanakan untuk menemukan ciri fisik yang terdapat bangunan, artefak maupun wilayah topografi dan aktivitas masyarakat Tembalangan. Selain itu, penggalian data melalui kepustakaan yang terkait dengan kampung Tembalangan juga dilakukan.

Define

Informasi yang telah didapatkan selama tahap *empathize*, kemudian dianalisis dan disimpulkan untuk mengidentifikasi aspek-aspek yang dapat diterapkan dalam perancangan *typeface* Tembalangan.

Ideate

Pengembangan ide yang dilakukan berdasarkan aspek-aspek perancangan yang sudah teridentifikasi dilakukan dengan metode *brainstorming* atau curah pendapat dan juga melalui pembuatan gambar sketsa *typeface*.

Prototype

Pada tahap ini perancang mewujudkan *prototype* yang dikembangkan berdasarkan sketsa pada tahap *Ideate*. Selanjutnya dilakukan konversi ke dalam format digital dengan metode *convert to font*, agar menjadi format *font* siap pakai.

Test

Tahap ini adalah tahap terakhir dari metode *Design Thinking*. Pada tahap ini perancang melakukan usaha untuk mengaplikasikan karya *typeface* yang berbentuk *Open Type Font* pada berbagai *software* yang memiliki fitur pengolah kata. *Software* yang digunakan untuk proses ini antara lain adalah Microsoft Windows, Power Point, Adobe Illustrator, dan Adobe Photoshop. Tahap ini bertujuan untuk mencari tahu apakah *typeface* tersebut memiliki kelemahan ketika digunakan pada beberapa *software* tersebut. Selain itu dilakukan uji validasi pada pengurus dan perwakilan karang taruna kampung Tembalangan dan juga desainer grafis.

3. Hasil dan Pembahasan

Gambaran Umum Kampung Tembalangan

Tembalangan adalah sebuah wilayah perkampungan yang terletak di pusat kota Malang, Jawa Timur. Tepatnya di sekitar Jl. Bunga Kumis Kucing (Sebelah timur Jl. Soekarno-Hatta), yang mana jalan tersebut menjadi jalan utama di area perkampungan tersebut. Pada sebelah selatan dari desa ini, dilalui aliran sungai Brantas yang mengalir dari arah kota Batu masuk ke kota Malang, sehingga menjadikan kampung ini berdampingan langsung dengan daerah aliran sungai. Selain sungai Brantas yang dapat dijadikan salah satu sumber daya alam di desa ini, terdapat pula 3 sumber air alami yang masih digunakan warga untuk memenuhi kebutuhan air bersih hingga saat ini. Kampung ini memiliki wilayah yang cukup padat penduduknya dan desa ini dulunya juga memiliki sejarah yang panjang dan menarik.

Berdasarkan data yang telah digali, berikut analisis SWOT yang didapatkan terkait potensi yang dimiliki oleh kampung Tembalangan:

Strength

Kampung Tembalangan memiliki beberapa potensi terutama pada bidang sejarah dan budaya, sebab pada era kerajaan, desa ini adalah salah satu pusat peradaban dari Kerajaan Kanjuruhan. Salah satu jejak sejarah dari peradaban tersebut adalah adanya 3 sumber air yang saling berdekatan yang sejak zaman kerajaan hingga sekarang masih dipergunakan oleh masyarakat sekitar. Informasi berikutnya terkait Tembalangan dapat ditemukan dalam prasasti Turryan yang ditemukan di Turen, Kabupaten Malang. Prasasti ini mencatat tentang hierarki struktural dalam kerajaan, permintaan pengalihan tanah untuk mendirikan tempat suci, dan kisah yang terkait dengan pusat Kerajaan Mataram. Pemindehan Kerajaan Mataram ini terkait erat dengan letusan Gunung Merapi yang menghancurkan istana Mataram di sekitar Yogyakarta. Meskipun cerita ini masih menyimpan misteri, tetapi ada pertanyaan besar mengenai keberadaan ibu kota kerajaan tersebut.

Dari beberapa data tersebut, kampung Tembalangan sangat erat kaitannya dengan aspek sejarah dan budaya yang berkembang di pulau Jawa pada era kerajaan. Dalam aspek perkembangan sejarah Jawa pun terdapat banyak aspek yang berkembang antara lain: Bahasa Jawa; Budaya Jawa; hingga Aksara Jawa. Aksara Jawa sendiri memiliki kekuatan untuk dijadikan salah satu aspek pengembangan identitas, sebab aksara Jawa termasuk ke dalam budaya turun temurun mengenai tata huruf Jawa yang memiliki ciri khusus dalam bentuk hingga susunannya.

Weakness

Aksara Jawa adalah aksara yang berasal dari aksara Pallawa yang mana tergolong aksara kuno. Berkembang dari era kerajaan namun dari segi bentuk hingga susunannya masih sama hingga sekarang. Karena aksara ini tergolong aksara kuno maka terdapat kelemahan yaitu aksara ini jauh berbeda dengan aksara latin pada umumnya, mulai dari bentuk, anatomi, penggunaan, hingga komposisi tata hurufnya.

Aksara Jawa sendiri berkaitan erat dengan potensi kampung Tembalangan yang mana kuat pada unsur budaya Jawa khususnya yang berkembang di Malang, Jawa Timur. Namun kenyataannya perkembangan potensi ini juga memiliki kelemahan, mengingat modernisasi yang berkembang di kampung Tembalangan ini sangat pesat namun tidak diimbangi dengan kesadaran masyarakatnya, potensi budaya yang tersisa menjadi semakin memudar sehingga potensi tersebut menjadi terlihat lemah.

Opportunity

Aksara Jawa menjadi peluang untuk diadopsi bentuk dan struktur anatominya pada typeface latin yang akan dirancang. Aspek aksara Jawa dipilih sebab salah satu aspek yang berkaitan erat dengan sejarah dan budaya Jawa yang melekat pada perkembangan dan potensi desa Tembalangan.

Perancangan typeface ini juga berpeluang dalam mengembangkan dan memperkuat citra visual yang disesuaikan dengan identitas kampung Tembalangan.

Threats

Aksara Jawa adalah susunan huruf kuno era kerajaan yang sangat jauh berbeda dengan susunan huruf latin pada umumnya. Hal ini menjadi ancaman bagi perancangan ini sebab perancang dituntut untuk mengadopsi beberapa bentuk anatomi aksara Jawa ke dalam huruf latin pada umumnya, dengan mengedepankan aspek keterbacaan namun tanpa mengurangi ciri khas visualnya.

Gambaran Umum Typeface

Typeface merupakan salah satu elemen visual yang berupa susunan karakter-karakter huruf, angka, dan tanda baca, yang nantinya akan digunakan untuk menyusun sebuah rangkaian kata-kata dengan tujuan menyampaikan informasi secara tertulis. Selain itu setiap elemen yang terdapat pada anatomi *typeface* juga dirancang dan disesuaikan dengan kebutuhan.

Dalam perancangan *typeface* ini bertujuan sebagai salah satu elemen visual untuk menunjang identitas kampung Tembalangan, sehingga perancang berusaha untuk memasukkan unsur-unsur yang telah disesuaikan dengan identitas kampung Tembalangan yang kemudian diadopsi dan dituangkan pada anatomi *typeface* yang dirancang, namun tetap memperhatikan kaidah kejelasan dan keterbacaan *typeface*.

Typeface yang telah dirancang memiliki 40 karakter yang telah disesuaikan dengan kebutuhan dalam usaha menunjang identitas kampung Tembalangan. Dari 48 karakter tersebut dikelompokkan kembali menjadi 3 kategori yaitu huruf normal berjumlah 26 karakter, susunan angka berjumlah 10 karakter, dan beberapa tanda baca penunjang berjumlah 12 karakter. Selain pengelompokan menjadi 3 kategori utama tersebut, *typeface* ini juga ditunjang oleh aspek elemen yang telah disesuaikan dengan kebutuhan identitas visual kampung Tembalangan, dan berdasarkan kaidah *typeface* pada umumnya.

Huruf

Kategori utama dari karya *typeface* ini adalah berupa susunan huruf lengkap a-z. Susunan huruf ini dikatakan sebagai karakter utama sebab karakter-karakter tersebut yang paling dibutuhkan dan akan paling banyak diaplikasikan dalam rangka menunjang kebutuhan identitas kampung Tembalangan.



Gambar 2. Susunan Huruf pada Karya Typeface (sumber: dokumentasi penulis)

Dalam susunan huruf yang tercantum pada gambar 2, perancang membuat opsi *lowercase* dan *uppercase* yang sama persis, hal ini dikarenakan perancang menyesuaikan dengan kebutuhan dari identitas kampung Tembalangan, yang mana pada logo telah dirancang terdiri atas

logogram dan logotype yang bersifat *lowercase*. Selain faktor tersebut perancang juga mempertimbangkan dari faktor perancangan *typeface*, yang mana dalam karya *typeface* kali ini bersifat dekoratif sehingga tidak terlalu mementingkan aspek opsi jenis dari huruf melainkan menekankan aspek estetika dari anatominya.

Dalam rangka usaha untuk memperhatikan faktor kelengkapan hingga kejelasan dan keterbacaan setiap karakternya, perancang tetap mematuhi kaidah *legibility* dan *readability* [7] pada karya ini, yang mana kaidah tersebut dapat dikatakan berhasil dilakukan jika setiap karakter pada *typeface* tidak mengandung unsur elemen yang terlalu ekstrim hingga terjadi *cropping* (perpotongan), *overlapping* (tumpang tindih), atau kondisi sejenisnya hingga membuat keterbacaan dan kejelasan *typeface* menjadi sukar. Selain itu, konsistensi penempatan setiap karakter *typeface* pada garis maya seperti yang telah dilakukan pada tahap perancangan juga mendukung aspek kejelasan, sebab dengan demikian setiap karakter menjadi terlihat berkesinambungan dan konsisten dalam segi ukuran.

Angka

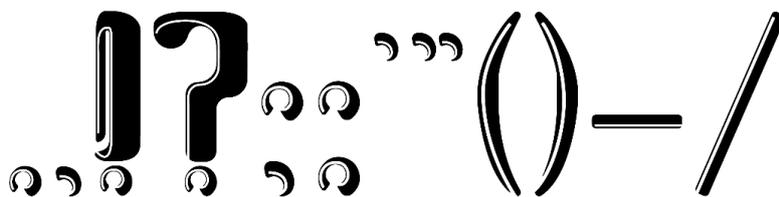
Kategori selanjutnya adalah susunan angka lengkap berjumlah 10 karakter yang terdiri dari angka 0 hingga angka 9. Bentuk dari anatomi angka dirancang sebagaimana mungkin agar memiliki karakter yang sama dengan kategori huruf agar nampak adanya kesinambungan sehingga perancang juga membatasi kreasi bentuk anatomi angka agar tidak terlalu berlebihan dan sesuai dengan kaidah yang ada.



Gambar 3. Susunan Angka pada Karya Typeface (sumber: dokumentasi penulis)

Tanda Baca

Kategori berikutnya adalah susunan tanda baca yang terdiri dari beberapa karakter saja. Hal ini disebabkan tanda baca yang digunakan untuk menunjang identitas kampung Tembalangan tidak terlalu kompleks layaknya tanda baca yang digunakan sebagai simbolisasi karakter dalam usaha mengolah kata. Beberapa tanda baca tersebut adalah titik (.), koma (,), tanda seru (!), dan tanda tanya (?).

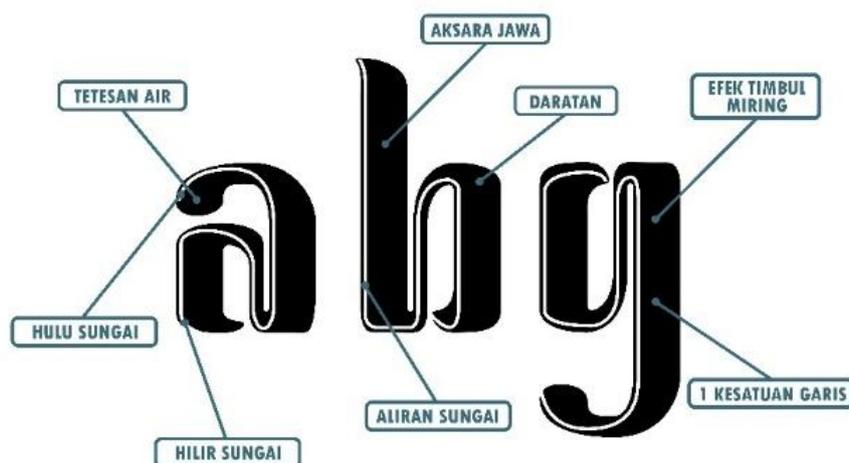


Gambar 4. Susunan Tanda Baca pada Karya Typeface (Sumber: dokumentasi penulis)

Elemen

Dari keseluruhan karakter Tembalangan *typeface*, terdapat beberapa elemen penunjang yang bertujuan agar nantinya sesuai dengan objek yang dituju yaitu identitas dari kampung Tembalangan, dan agar seluruh karakter yang terdapat pada *typeface* ini menjadi nampak seragam seluruhnya.

Elemen yang dihadirkan yaitu tetesan air, aliran sungai, kontur tanah (pada efek timbul miring), dan yang utamanya adalah corak karakter yang diadopsi dari aksara Jawa yang juga disesuaikan dengan teori anatomi aksara Jawa yang sudah ada. Seluruh elemen tersebut diambil berdasarkan beberapa alasan dan dipertimbangkan dari kebutuhan identitas kampung Tembalangan, tanpa mengganggu kaidah *typeface* yang ada.



Gambar 5. Elemen-elemen pada Karya Typeface (sumber: dokumentasi penulis)

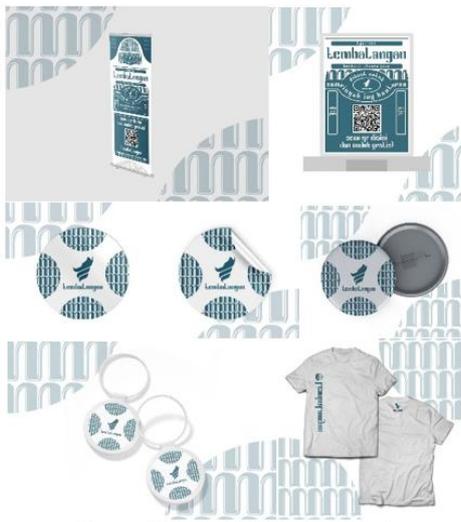
Implementasi

Implementasi yang digunakan untuk karya *typeface* ini terbagi menjadi dua jenis yaitu media utama dan media pendukung. Media utama yang digunakan dalam karya ini adalah *typeface* berformat *Open Type Face* berjudul “Tembalangan”. Sedangkan untuk media pendukung yang digunakan dalam karya ini adalah *logotype* kampung Tembalangan, beberapa *stationery* dan *merchandise* serta *sign system*.

Media Utama

Karya ini diimplementasikan pada media utama berwujud susunan *typeface* berformat *open type font* bernama “Tembalangan” yang siap digunakan sebagai media penunjang usaha mengolah kata. Dalam media utama yang berformat *open type font* ini memiliki susunan karakter yang berjumlah 48 buah dan dibagi menjadi 3 kategori yaitu kategori huruf yang berjumlah 26 karakter (a-z), kategori angka berjumlah 10 karakter (0-9), kategori tanda baca berjumlah 12 karakter (.,!?:()”-./). *Typeface* Tembalangan memiliki opsi *uppercase* dan *lowercase* yang tetap sama untuk setiap karakternya.





Gambar 8. Media Pendukung pada Stationery dan Merchandise (Sumber: Dokumentasi Penulis)

Sign System

Implementasi pada media pendukung yang terakhir adalah pada *sign system*. *Sign system* yang ditargetkan adalah yang berada di area kampung Tembalangan sendiri. Beberapa *sign system* tersebut dihadirkan untuk memberi penjelasan suatu tempat yang disesuaikan dengan kebutuhan. Tempat tersebut mencakup mulai dari tempat umum, fasilitas umum, keterangan pada rumah warga, nama gang, nama jalan, nama wilayah, dan lain-lain.



Gambar 9. Media Pendukung pada Sign System (Sumber: Dokumentasi Penulis)

4. Penutup

Perancangan *typeface* bernama “Tembalangan” yang bersifat *open type font* dan terdiri dari 48 karakter, yang kemudian dikelompokkan kembali menjadi 3 kategori yaitu huruf berjumlah 26 karakter, angka berjumlah 10 karakter, dan tanda baca penunjang berjumlah 12 karakter. *Typeface* ini juga ditunjang beberapa aspek elemen. Elemen tersebut terdiri dari corak aksara jawa yang menggambarkan potensi sejarah dan budaya Jawa yang berkembang di kampung Tembalangan, elemen air yang merepresentasikan sumber air, elemen sungai yang menggambarkan sumber daya air yang berupa sungai Brantas, dan elemen efek miring yang merepresentasikan kontur tanah miring karena berdampingan dengan daerah aliran sungai. Dari usaha-usaha tersebut, ditujukan agar dapat menunjang usaha pengembangan identitas visual dari kampung Tembalangan, yang mana sudah terbukti layak sebab audience dari karya ini dapat menerima dengan baik.

Typeface yang dirancang ini hanyalah merupakan bagian kecil dari gambaran besar aktivasi kampung Tembalangan sebagai salah satu destinasi alternatif kunjungan wisata di dalam kota Malang, tentunya masih memiliki banyak peluang baik bersifat strategis maupun praktis untuk mewujudkannya.

5. Referensi

- [1] R. Kurniawan dan S. Yahya, "Perancangan Majalah Digital Candi-Candi di Malang Raya Berbasis Infografis," *J. Desain*, vol. 7, no. 2, hal. 158, Apr 2020, doi: 10.30998/jd.v7i2.5502.
- [2] K. O. Bella, "Pengembangan Pariwisata Berbasis Budaya Berdasarkan Undang-Undang Nomor 10 Tahun 2009 di Kabupaten Sleman," *J. Kaji. Huk.*, vol. 1, no. 2, hal. 133–158, 2016.
- [3] I. Isdarmanto, "Strategi Branding Pengembangan Industri Pariwisata 4.0 Melalui Kompetitif Multimedia di Era Digital," *J. Tour. Creat.*, vol. 4, no. 1, hal. 1, Mar 2020, doi: 10.19184/jtc.v4i1.14383.
- [4] A. P. Rianto, "Perancangan Concept Art Game Bergenre Fantasi Malangkucecwara The Ruins Of War." Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 2016.
- [5] M. Wibawa, "PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL KAMPUNG KERAMIK DINOYO MALANG," *J. Desain Komun. Vis. Asia*, vol. 3, no. 2, hal. 93, Des 2019, doi: 10.32815/jeskovsia.v3i2.394.
- [6] M. Camacho, "David Kelley: From Design to Design Thinking at Stanford and IDEO," *She Ji J. Des. Econ. Innov.*, vol. 2, no. 1, hal. 88–101, Mar 2016, doi: 10.1016/J.SHEJI.2016.01.009.
- [7] D. Sihombing, *Tipografi dalam desain grafis*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2015.
- [8] S. Rustan, "Huruf & Tipografi," Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2010.