

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Tipografi adalah seni tentang aturan atau tata cara penggunaan huruf, kata, paragraf pada ruang-ruang yang tersedia untuk menciptakan kesan-kesan tertentu sehingga dapat menolong para pembaca agar lebih nyaman dan maksimal dalam membaca. Tipografi juga salah satu bahasan dalam desain grafis yang tidak berdiri sendiri secara eksklusif, ia sangat erat terkait dengan bidang keilmuan lain seperti komunikasi, teknologi, psikologi, dan lainnya. Tipografi tentu sangat berkaitan tentang *Handlettering* dan juga kaligrafi. *Handlettering* merupakan seni menggambar huruf dan terdiri atas kombinasi spesifik dari berbagai bentuk huruf yang dibuat untuk menciptakan karya seni. Sedangkan kaligrafi merupakan seni menulis indah dan sepenuhnya berdasarkan keterampilan menulis dengan pena dalam pengaplikasiannya, komposisi *handlettering* seringkali memasukkan kaligrafi di salah satu komponen di dalamnya.

Di berbagai belahan dunia, kaligrafi memiliki gaya yang berbeda-beda. Kaligrafi Arab umumnya mengandung unsur budaya islam, bentuk seni berdasarkan tulisan Arab. Kaligrafi Arab memiliki berbagai jenis, diantaranya adalah Skrip *Kufi*, *Nashker*, *Riq'a*, *Thuluth* dan *Diwani*. Berbeda dengan kaligrafi Arab, kaligrafi Cina ditandai dengan orisinalitas dan kekayaan tulisan Cina. Kuas, tinta bak dan kertas merupakan alat yang digunakan dalam menyusun kaligrafi Cina. Kaligrafi Cina juga memiliki berbagai variasi, diantaranya Skrip *Seal*, *Clerical* dan Semi Kursif. Sedangkan kaligrafi Jepang serupa dengan kaligrafi Cina karena kaligrafi Jepang berawal dari kaligrafi Cina. Selain itu, ada pula kaligrafi Barat yang merupakan bentuk kaligrafi yang paling umum di dunia. Penerapan kaligrafi barat hingga kini bisa ditemukan dalam kehidupan sehari-hari.

Akhir-akhir ini, *handlettering* dan kaligrafi banyak dijumpai di berbagai media yang beredar luas dalam masyarakat dengan berbagai variasi kegunaan. Makin banyak yang memasukkan unsur *handlettering* dan kaligrafi pada interior

kafe, dari mural dinding kafe hingga menu makanan dan minuman. Selain itu, *handlettering* maupun kaligrafi juga banyak diaplikasikan pada desain undangan, dekorasi acara, desain produk, serta *cover* buku. Belum lagi *feeds* media sosial instagram baik personal atau nasional ataupun internasional yang mempublikasikan karya-karya yang berbasis *handlettering* dan kaligrafi. Hal ini makin hari makin bertambah jumlahnya. Sejak tahun 2016, *handlettering* berkembang pesat di Indonesia, hal ini ditunjukkan semakin banyaknya acara maupun *workshop* mengenai kaligrafi. Adanya *event workshop* dan berbagai acara tersebut tak lepas dari komunitas *handlettering*, BelmenID dan Kaligrafina. BelmenID adalah akronim dari Belajar Menulis yang berawal dari sekelompok orang yang memiliki ketertarikan di bidang *handlettering*, kaligrafi dan tipografi. Sedangkan Kaligrafina merupakan komunitas belajar kaligrafi dan *handlettering*. Antusiasme masyarakat terutama anak muda pada akun sosial media Instagram BelmenID yang telah memiliki 42.400 pengikut, sedangkan Kaligrafina telah memiliki 57.300 pengikut. Pada bulan Oktober tahun 2018, BelmenID telah berkembang menjadi 30 komunitas lokal yang memiliki namanya masing-masing namun masih terintegrasi menjadi BelmenID. Berdirinya komunitas lokal ini merupakan inisiatif dari penggiat-penggiat *handlettering* di daerahnya masing-masing. Belmen di masing-masing wilayah secara rutin melakukan *Pen Meet Up* yang dipublikasikan melalui media sosial. Antusiasme masyarakat, khususnya anak muda, juga dapat terlihat dari banyaknya peserta yang ikut serta dalam *Pen Meet Up*, termasuk di Bekasi terdapat komunitas Belajar Menulis (Belmen) yaitu Patriotype, setiap menyelenggarakan *Pen Meet Up* satu kali per bulan. *Pen Meet Up* rata-rata dihadiri 20-50 anggota. Setiap *Pen Meet Up*, ada 2-8 anggota baru. Setiap orang memiliki ketertarikan di bidang *handlettering* dan kaligrafi bisa mulai mempelajari dengan mengikuti kegiatan-kegiatan dari komunitas yang telah dijelaskan diatas. Namun bagaimana seseorang yang tinggal di kota yang tidak memiliki komunitas Belmen? Bagaimana bila waktu penyelenggaraan acara belajar bersama selalu bentrok dengan urusan lain? Ada pula yang gemar mengikuti *workshop* gratis maupun berbayar.

Media sosial, video *Youtube* atau artikel dari internet juga dapat digunakan sebagai sumber belajar yang sangat mudah diakses. Namun demikian, banyak orang yang langsung praktik dengan kalimat-kalimat yang panjang tanpa memperhatikan dasar dari kaligrafi itu sendiri, bahkan tidak mengikuti adanya dasar-dasar yang harus dikuasai seseorang sebelum mempelajari huruf kemudian merangkainya menjadi sebuah karya seni.

Melihat fenomena yang penulis lihat dalam komunitas maupun media sosial, maka penulis berinisiatif untuk memberikan sebuah alternatif media yang fleksibel untuk para peminat lettering, yakni media buku panduan. Buku merupakan media yang mudah diperbanyak dan mudah diakses, baik buku berupa fisik maupun *e-book*. Namun demikian, hingga saat ini belum ada buku buatan Indonesia yang mengupas dasar-dasar *hand-lettering* dan kaligrafi dari dasar hingga merangkai kata dan kalimat. Buku yang paling mudah ditemukan adalah buku *ABC's Lettering* karya Abbey Sy yang telah diterjemahkan dalam Bahasa Indonesia. Namun, dalam buku tersebut pun juga tidak membahas dasar-dasar membuat *lettering* atau kaligrafi bagi pemula.

Teknik kaligrafi dengan *brush* dipilih karena paling mudah diaplikasikan. Alat-alat yang digunakan dalam teknik ini, relatif mudah didapatkan dibanding teknik yang lain. Hal ini sangat sesuai bagi para pemula yang ingin mempelajari dasar-dasar kaligrafi yakni pengenalan dan cara menggunakan alat, teknik menggores cara duduk, pembuatan alfabet dan angka. Pemula juga diberikan panduan dalam menambahkan berbagai macam hiasan pada beberapa kata. Selain dasar-dasar kaligrafi tersebut, buku ini juga memberikan contoh-contoh pengaplikasian kaligrafi dari bentuk yang sederhana hingga bentuk yang kompleks. Bentuk-bentuk pengembangan kaligrafi dapat diterapkan ke berbagai media dengan berbagai variasi kegunaan, misalnya kartu ucapan, hiasan dinding, visual pada pakaian, sovenir bahkan *cover* buku.

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis ingin merancang sebuah buku panduan *Brush Script Calligraphy Guidebook* untuk pemula. Buku Panduan ini diharapkan bisa menjadi buku berbahasa Indonesia yang diharapkan bisa menjadi pedoman dan bisa diakses dengan mudah orang-orang yang akan memulai

mempelajari kaligrafi. Buku panduan ini merupakan sebuah dedikasi bagi perkembangan kaligrafi di Indonesia.

1.2 Rumusan Masalah

Masalah yang diambil dirumuskan menjadi pokok-pokok rumusan masalah yang spesifik. Adapun rumusan masalah dalam proposal Tugas Akhir ini adalah : Bagaimana merancang buku panduan *Brush Script Calligraphy Guidebook*, agar dapat memberikan sebuah metode pembelajaran bagi *audience* yang informatif dan menarik guna meningkatkan semangat untuk berkreasi lebih lanjut tentang seni kaligrafi? Dan bagaimana membuat suatu media promosi untuk buku panduan *Brush Script Calligraphy* yang baik dan efisien?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang ada, maka dalam penelitian ini perlu adanya batasan masalah agar pengkajian didalam penelitian dapat terarah dan terfokus. Terdapat batasan tertentu pada topik permasalahan yang akan diteliti, batasan masalah pada Tugas Akhir ini akan berfokus pada pengumpulan data, perancangan desain agar menjadi sebuah karya yang informatif, dapat diterima oleh masyarakat dan juga bermanfaat.

1.4 Maksud dan Tujuan Perancangan

Berdasarkan apa yang telah penulis susun, maka maksud dan tujuan dari perancangan tugas akhir ini adalah :

1.4.1 Maksud Perancangan

Maksud dari perancangan buku ini yaitu dapat memberikan pengetahuan tentang dunia kaligrafi terutama dalam teknik *Brush Calligraphy* dan tentunya dapat memudahkan bagi siapa saja yang ingin mempelajari teknik tersebut.

1.4.2 Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan buku ini adalah memberikan panduan menulis dengan teknik *Brush Calligraphy*, dengan metode pembelajaran yang praktis bagi *audience*. Buku ini berisi tentang teknik dasar kaligrafi, jenis kaligrafi, alat dan bahan serta contoh pengaplikasian kaligrafi dari bentuk sederhana hingga kompleks.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dalam perancangan buku panduan *Basic Brush Calligraphy* diantaranya sebagai berikut :

1.5.1. Data Primer

Dalam melakukan proses data lapangan, terbagi menjadi dalam dua jenis data yang digunakan, antara lain :

- a. Survei atau Observasi Lapangan merupakan data yang diperoleh langsung di lapangan. Penulis melakukan observasi secara langsung agar dapat mengumpulkan data melalui pengamatan dengan mendatangi acara *Pen Meet Up* yang diadakan komunitas kaligrafi dan *handlettering* terdekat yaitu di Jakarta (Jktyp), Bekasi (Patriotype) dan Depok (Depok *Letters*).



Gambar 1.1 Penulis dan Komunitas Patriotype
Sumber : Muhammad Sidiq Nur, 2017



Gambar 1.2 Penulis dan Komunitas Jktyp
Sumber : Muhammad Sidiq Nur | 2017



Gambar 1.3 Penulis dan Komunitas Depok Letters
Sumber : Muhammad Sidiq Nur, 2018

- b. Wawancara adalah salah satu metode yang digunakan untuk memperoleh data dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan dengan pihak yang terkait yang dapat memberikan informasi. Yaitu wawancara kepada narasumber yang

memiliki pengaruh pada dunia kaligrafi dan *handlettering* di Indonesia yaitu Erwin Indrawan yang merupakan *founder* dari Kaligrafina dan Dimas Fakhruddin yang merupakan salah satu founder dari *Lettering Malang* dan *podcast Letter Talks*. Wawancara ini dilakukan guna memperkuat data observasi yang sudah diperoleh terkait tentang materi dasar *Brush Calligraphy*.



Gambar 1.4 Penulis dan Erwin Indrawan
Sumber : Muhammad Sidiq Nur, 2018



Gambar 1.5 Penulis dan Dimas Fakhruddin
Sumber : Muhammad Sidiq Nur, 2018

1.5.2. Data Sekunder

Data Sekunder adalah data-data yang diperoleh peneliti dari sumber yang sudah ada. Pengumpulan data-data yang didapat dari buku-buku panduan, jurnal atau referensi yang diperlukan dalam penulisan penelitian, dengan cara mempelajari isi literatur melalui metode pendekatan pada masalah yang sebenarnya.

- a. Tinjauan Kepustakaan : Mengumpulkan data-data melalui buku-buku dari perpustakaan.
- b. Internet : Dengan penelitian terhadap data-data yang ada di jaringan internet. Data tersebut berupa artikel atau komentar seseorang.

1.6 Kerangka Pemikiran

Untuk memahami lebih dalam laporan ini, maka jenis-jenis materi yang tertera pada laporan Tugas Akhir ini dikelompokkan menjadi beberapa sub-bab dengan skematika penyampaian sebagai berikut :

- a. BAB I : PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dengan tujuan perancangan, metode pengumpulan data, kerangka pemikiran dan skematika perancangan.

- b. BAB II : LANDASAN TEORI dan ANALISA DATA

Berisi tentang teori yang berupa pengertian dan definisi yang diambil dari kutipan buku, jurnal dan sumber lainnya yang berkaitan dengan penyusunan laporan Tugas Akhir serta beberapa kajian literatur yang berhubungan dengan penelitian.

- c. BAB III : KONSEP PERANCANGAN

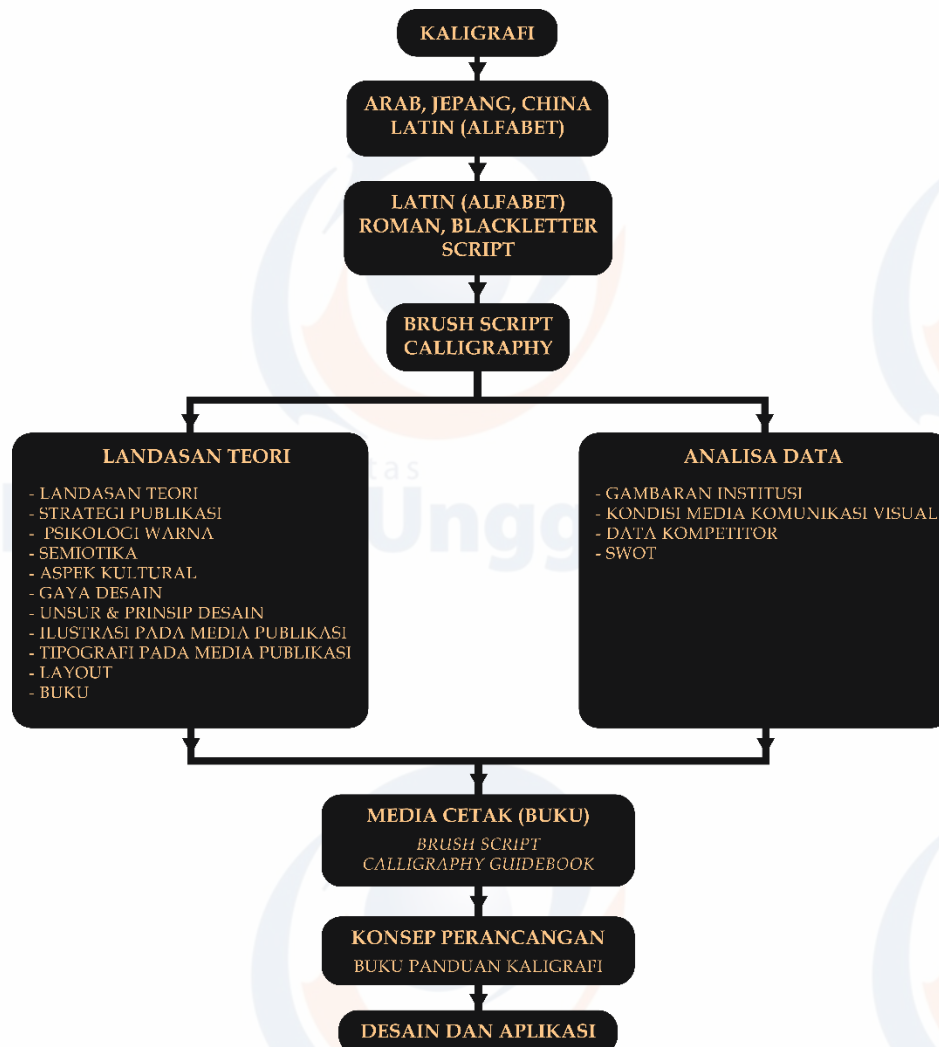
Berisi tentang konsep media, konsep kreatif, konsep komunikasi dan perencanaan biaya yang akan digunakan untuk perancangan laporan Tugas Akhir.

d. **BAB IV : DESAIN dan APLIKASI**

Bab ini menjelaskan buku panduan sebagai media utama, penetapan *layout*, serta media pendukung Tugas Akhir.

e. **BAB V : PENUTUP**

Dalam bab ini penulis memberikan kesimpulan dan saran yang juga sebagai jawaban dari maksud dan tujuan serta akan diajukan untuk pengembangan mengenai Tugas Akhir.



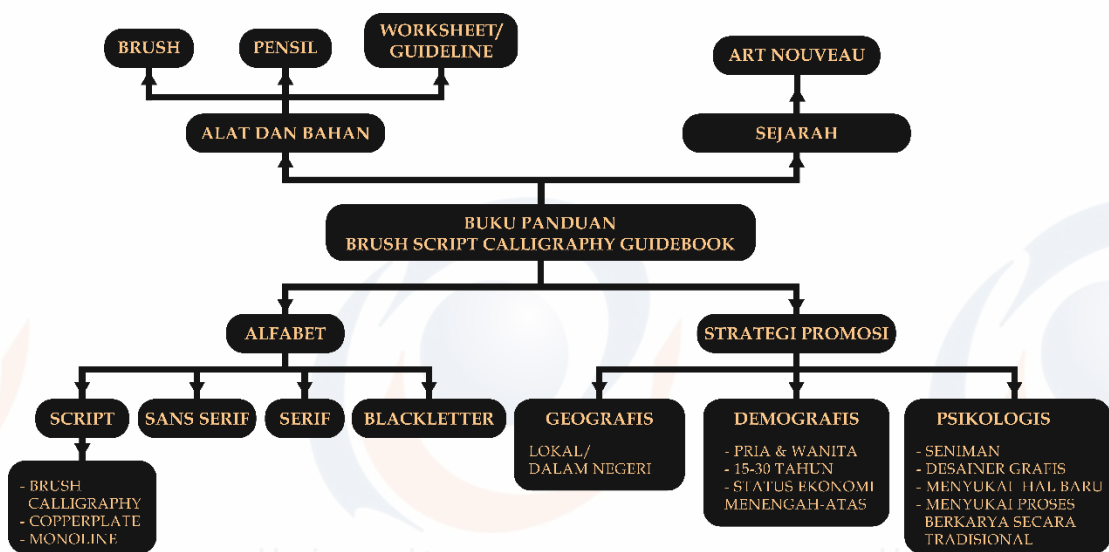
Bagan 1.1

Kerangka Pemikiran

Sumber : Muhammad Sidiq Nur, 2018

1.7 Skematika Perancangan

Skematika perancangan merupakan alur pikir penulis yang dijadikan sebagai skema pemikiran atau dasar-dasar pemikiran untuk memperkuat indikator yang melatar belakang penelitian ini. Dalam skematika perancangan ini penulis akan mencoba menjelaskan masalah pokok penelitian. Berikut ini adalah skematika perancangan buku panduan *Brush Script Calligraphy Guidebook* :



Bagan 1.2 *Mind Mapping* Karya
Sumber : Muhammad Sidiq Nur, 2018