

## PERANCANGAN RUPA HURUF DISPLAY TYPEFACE BERDASARKAN BANGUNAN PANGGUNG SANGGA BUWANA

Faisyal Miftahul Fahmi<sup>1</sup>, Novian Denny Nugraha<sup>2</sup> dan Fariha Eridani Naufalina<sup>3</sup>  
<sup>1,2,3</sup> *Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan  
Buah Batu – Bojongsong, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257*  
[faisyalfmf@student.telkomuniversity.ac.id](mailto:faisyalfmf@student.telkomuniversity.ac.id), [dennynugraha@telkomuniversity.ac.id](mailto:dennynugraha@telkomuniversity.ac.id)  
[farihaen@telkomuniversity.ac.id](mailto:farihaen@telkomuniversity.ac.id)

**Abstrak :** Kota Surakarta memiliki banyak warisan perkotaan atau urban heritage yang diandalkan sebagai identitas daerah, salah satunya adalah Menara Panggung Sangga Buwana. Panggung Sangga Buwana adalah bangunan cagar budaya berbentuk menara yang terletak di kompleks Kedhaton Keraton Kasunanan Surakarta. Eksistensi bangunan kuno seperti Panggung Sangga Buwana memiliki nilai sejarah, estetika dan kelangkaan secara eksklusif menjadi karakter kebudayaan suatu kota. Walaupun dianggap sebagai bangunan ikonik, perkembangan Kawasan Keraton Kasunanan Surakarta kini, baik dari segi guna lahan dan bangunannya, kurang memperhatikan eksistensi kawasan sebagai kawasan bersejarah. Masyarakat sekitar keraton cenderung kurang mengapresiasi Kawasan keraton sebagai Kawasan bersejarah, beberapa oknum beberapa kali melakukan tindak vandalisme di bagian luar tembok keraton, bahkan sampai ada yang melakukan pencurian dengan membobol bangunan keraton. Ketidaktahuan sejarah dan makna simbolik dari ragam hias bangunan keraton mengakibatkan hal – hal tersebut terjadi. Kegiatan pelestarian keraton harus didukung penuh oleh Pemerintahan Kota Surakarta dan masyarakat yang terlibat secara langsung. Untuk itu dibutuhkan promosi secara visual yang dapat mengedukasi masyarakat mengenai sejarah dan makna simbolik ragam hias keraton. Maka dari itu, dibutuhkannya typeface yang dirancang khusus sebagai pendukung promosi dengan mengolah bentuk visual dan makna simbolik dari Panggung Sangga Buwana ke dalam typeface. Dengan adanya pendekatan ini akan lebih mudah mengenalkan nilai sejarah dan meningkatkan eksistensi Keraton Kasunanan Surakarta.

**Kata kunci:** Surakarta, Keraton, Heritage, Typeface

**Abstract :** *The city of Surakarta has many urban heritages that are relied upon as regional identity, one of which is the Sangga Buwana Stage Tower. The Sangga Buwana Stage is a cultural heritage building in the form of a tower located in the Kedhaton Keraton Kasunanan Surakarta complex. The existence of ancient buildings such as Panggung Sangga Buwana has historical value, aesthetics and scarcity which exclusively characterizes the culture of a city. Even though it is considered an iconic building, the current development of the Keraton Kasunanan Surakarta Area, both in terms of land use*

*and buildings, pays little attention to the existence of the area as a historical area. Communities around the palace tend to underappreciate the palace area as a historical area, some elements have several times committed acts of vandalism on the outside of the palace walls, and some even committed theft by breaking into the palace building. Ignorance of history and the symbolic meaning of the decoration of the palace buildings causes these things to happen. Keraton conservation activities must be fully supported by the Surakarta City Government and the people who are directly involved. For this reason, visual promotion is needed which can educate the public about the history and symbolic meaning of the palace decorations. Therefore, a specially designed typeface is needed to support promotion by processing visual forms and symbolic meanings from the Sangga Buwana Stage into typefaces. With this approach, it will be easier to introduce historical values and increase the existence of the Surakarta Kasunanan Palace.*

**Keywords:** Surakarta, Keraton, Heritage, Typeface

## PENDAHULUAN

Warisan perkotaan atau Urban Heritage adalah peninggalan budaya berupa bangunan – bangunan gedung maupun kawasan peninggalan sejarah dan purbakala ialah aset daerah yang dijadikan sebagai identitas kebudayaan daerah. Eksistensi bangunan bersejarah serta aktivitas masyarakat yang memiliki nilai sejarah, estetika, dan kelangkaan umumnya sangat dikenal oleh masyarakat dan secara eksklusif mengarah pada suatu lokasi dan menjadi karakter kebudayaan suatu kota, salah satunya adalah keberadaan Menara Panggung Sangga Buwono yang mengarah pada sebuah lokasi dan identitas kebudayaan dari Kota Surakarta atau lebih dikenal dengan Kota Solo.

Panggung Sangga Buwana merupakan bangunan cagar budaya berbentuk menara yang terletak di kompleks Kedhaton Keraton Kasunanan Surakarta Hadiningrat. Letak bangunan ini berada pada segaris lurus dengan arah jalan keluar dari Kota Solo menuju ke Kota Wonogiri. Bangunan ini dianggap ikonik bagi seluruh masyarakat Kota Solo. Bangunannya berbentuk menara yang menjulang tinggi, sehingga bangunannya tampak dari jarak jauh. Bentuk fisik dari bangunan ini disebut “Hasta Wolu” atau segi delapan dan terdiri atas empat tingkat. Karena keunikannya inilah wisatawan sering berswafoto di depan Panggung Sangga Buwana.

Namun, karena kurangnya promosi Panggung Sangga Buwana kurang dikenal oleh masyarakat luar Koto Solo. Perkembangan Kawasan Keraton Kasunanan Surakarta Hadiningrat sekarang ini, dilihat dari segi fungsi lahan dan bangunannya, kurang diperhatikan eksistensi kawasannya sebagai kawasan bersejarah. Masyarakat sekitar keraton cenderung kurang mengapresiasi Kawasan keraton sebagai Kawasan bersejarah, beberapa oknum beberapa kali melakukan tindak vandalisme di bagian luar tembok keraton, bahkan sampai ada yang melakukan pencurian dengan membobol bangunan keraton. Ketidaktahuan sejarah dan makna simbolik dari ragam hias bangunan keraton mengakibatkan hal – hal tersebut terjadi. Bangunan – bangunan di kompleks Keraton memiliki sejarah yang harus tetap dilestarikan. Kegiatan pelestarian keraton harus didukung penuh oleh Pemerintahan Kota Surakarta dan masyarakat yang terlibat secara langsung.

Untuk mengatasi masalah diatas, diperlukan pendekatan yang sesuai agar kegiatan pelestarian keraton berjalan baik, sehingga masyarakat Indonesia khususnya Kota Solo mengenal Keraton Kasunanan Surakarta Hadiningrat. Dalam kegiatan pelestarian keraton, dibutuhkan promosi secara visual yang dapat mengedukasi masyarakat mengenai sejarah dan makna simbolik ragam hias keraton dan sekaligus menarik minat masyarakat untuk berwisata ke Keraton Kasunanan Surakarta Hadiningrat. Maka dari itu, dibutuhkannya typeface yang dirancang khusus sebagai pendukung promosi dengan mengolah bentuk visual dan makna simbolik dari Panggung Sangga Buwana ke dalam typeface. Pendekatan ini akan lebih mudah mengenalkan keraton maupun ragam budaya Kota Solo lainnya kepada masyarakat Indonesia.

## **LANDASAN TEORI**

Dalam bukunya “Tipografi dalam Desain Grafis” Danton Sihombing bahwa tipografi merupakan bagian dari elemen visual penting dalam sebuah desain,

terutama media komunikasi untuk menyampaikan inti gagasan desain tersebut. Dalam tahap proses perancangan desain, pemilihan tipografi harus tepat agar tidak mengganggu pesan yang dikomunikasikan oleh desain tersebut yang elemen visual lain sudah melalui perancangan yang baik. Tipografi berperan sebagai representasi visual dari sebuah bentuk komunikasi verbal yang pokok dan efektif.

Menurut Sihombing (2015), Seluruh komponen yang digabung dari suatu huruf merupakan identifikasi visual yang digunakan untuk membedakan antara satu huruf dengan huruf yang lain. Adapun komponen huruf atau anatomi huruf adalah Baseline, Meanline, Cap Height, X-Height, Ascender, Descender, Apex, Arms, Bowl, Bracket, Crossbar, Ear, Leg, Ligature, Link, Loop, Serif, Shoulder, Spine, Spur, Stem, Tail, Terminal.

Keluarga huruf merupakan pengembangan yang berakar dari huruf regular yang memiliki perbedaan pada ketebalan huruf. Selain ketebalan, proporsi dan kemiringan juga menjadi acuan untuk perbedaan tampilan dalam keluarga huruf. Dengan adanya keluarga huruf akan menciptakan desain yang rapih dan konsisten. (Sihombing, 2015)

Pengklasifikasian huruf berguna untuk memudahkan dalam menganalisis serta memahami fitur, bentuk dan sejarah huruf tersebut. Menurut Sihombing (2015), pembuatan klasifikasi huruf dibuat dengan menyesuaikan dengan momentum penting dalam perjalanan sejarah penciptaan dan pengembangan desain huruf Latin. Pengelompokan yang disusun sesuai urutan waktu kemunculannya antara lain Old Style, Transitional, Modern, Egyptian, Sans Serif.

Menurut Sihombing (2015) Legibility merupakan kualitas huruf dalam tingkat kemudahannya untuk dikenali atau dibaca oleh pembaca. Tingkat keterbacaan ini dipengaruhi oleh desain pada per individu huruf, seperti tipis tebalnya stroke, besarnya x-height, proporsi ascender dan descender hingga bidang negative (counterform) dalam fisik huruf. Sedangkan, readability sendiri

lebih condong terhadap tingkat kemudahan dan kenyamanan rangkaian huruf ketika dibaca dalam tipografi atau layout.

Layout adalah pengaturan elemen desain yang berkaitan antara bidang dan ruang dimana elemen tersebut terletak, dan keserasian tampilan keseluruhan dari segi estetis (Ambrose ,G. 2005).

Teknik SCAMPER merupakan salah satu teknik dari Metode *Creative Problem Solving* (CPS). Metode ini diperkenalkan oleh Alex Osborn pada tahun 1953. Metode CPS menjadi salah satu metode yang dapat digunakan untuk mendorong kreativitas dalam *problem-solving*.

Menurut Sugiyono (2013) *pre-experimental designs* adalah eksperimen yang belum selesai karena masih memiliki variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel independen. Hasil eksperimen yang merupakan variabel independen tersebut bukan semata-mata dipengaruhi oleh variabel independen. Hal ini dapat terjadi dikarenakan tidak adanya variabel kontrol maupun sampel tidak dipilih secara acak atau *random*. *pre-experiment design* memiliki beberapa bentuk desain, salah satunya *pretest-posttest design*. Pada bentuk ini terdapat *pretest*, sebelum diberi perlakuan. Maka dari itu hasil akan lebih akurat karena bisa dilakukan perbandingan antara keadaan sebelum dan setelah diberi perlakuan.

## **METODE PENELITIAN**

Perancangan ini bertujuan untuk merancang *display typeface* yang dapat memperkenalkan warisan budaya kota Surakarta. Proses perancangan dilakukan dari bulan Maret hingga Juli 2023. Data dikumpulkan dengan menggunakan metode observasi dan studi pustaka, sedangkan metode perancangan yang digunakan adalah eksperimentasi dengan metode *pre-experimental designs* yang menggunakan metode SCAMPER. Proses eksperimentasi ini dimulai dengan

pencarian bentuk – bentuk dasar pada visual Menara Panggung Sangga Buwana yaitu, Hasta Wolu atau segi delapan. Bentuk segi delapan juga diartikan sebagai Hasta Brata yang merupakan ajaran kepemimpinan berdasarkan kehidupan masyarakat Jawa. Setelah mendapatkan bentuk dasar huruf menggunakan metode one-shot case study dan pretest-posttest designs dengan perlakuan menggunakan metode SCAMPER di dalamnya, hasil bentuk eksperimentasi tersebut akan digabungkan menjadi huruf sesuai anatomi huruf yang dimiliki. Pada Akhirnya, display typeface ini dirasa siap setelah mendapatkan hasil analisa yang paling tepat.

## HASIL DAN DISKUSI

Dalam rancangan ini, display typeface ini memiliki konsep pesan dengan tujuan nilai – nilai yang ada dalam makna simbolik ragam hias bangunan Menara Panggung Sangga Buwana. Karya ini dipresentasikan kedalam media pendukung yaitu poster dan stiker yang diharapkan dapat menarik perhatian calon audiens dan dapat memperkenalkan warisan budaya kota Surakarta secara luas. Rancangan ini sendiri diberikan nama “Kuwatype”.

Media utama hasil perancangan ini sendiri adalah display typeface itu sendiri. Perancangan ini tersedia dalam *uppercase*, *lowercase*, angka dan tanda baca. Selain itu, terdapat media utama *Typeface Specimen Book* yang berisi detail perancangan *typeface* dan pengaplikasiannya. Media utama ini dibantu dengan media pendukung berupa poster dan stiker yang digunakan untuk menarik perhatian calon audiens dan menyebar luaskan adanya display typeface ini.



Gambar 1. Media Utama "Kuwatype"  
Sumber : Faisyal Miftahul Fahmi



Gambar 2. Media Utama "Kuwatype"



Sumber : Faisyal Miftahul Fahmi

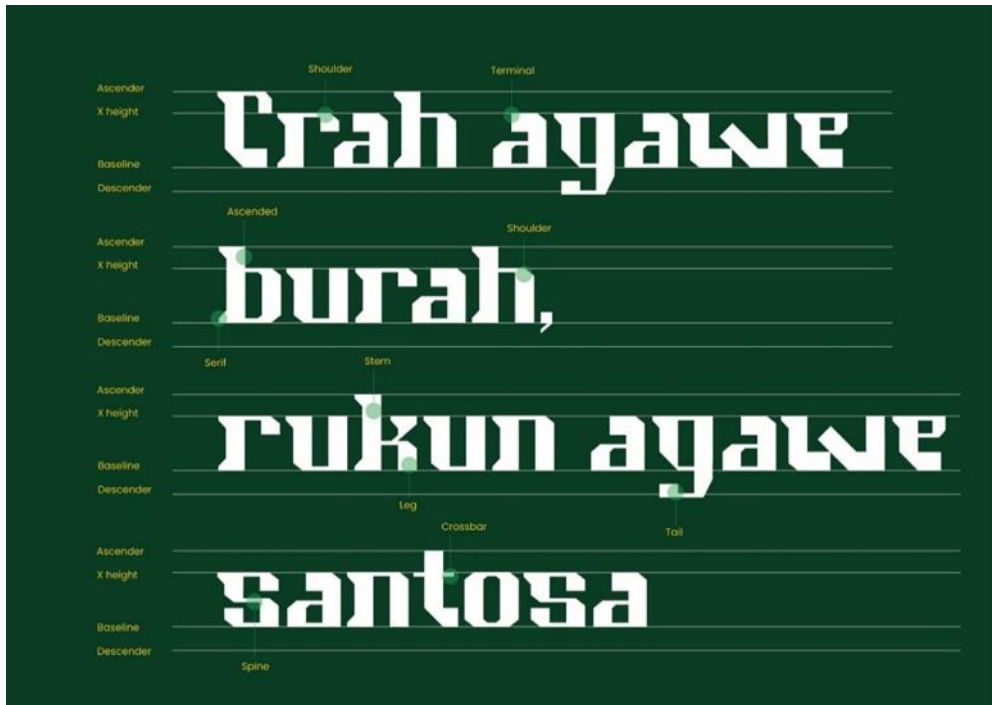
Berikut merupakan hasil rancangan “Kuwatype”, rancangan ini merupakan hasil eksperimentasi bentuk dengan proses pre-experimental designs dari masing-masing anatomi huruf dengan mengadaptasi bentuk bangunan Menara Panggung Sangga Buwana sebagai bentuk dasar huruf yang kemudian di modifikasi bentuk dari setiap anatomi hurufnya menggunakan SCAMPER dengan adanya pengurangan, penambahan, dan kombinasi.



Gambar 3. Typeface Specimen Book “Kuwatype”  
Sumber : Faisyal Miftahul Fahmi



Gambar 4. Poster 1  
Sumber : Faisyal Miftahul Fahmi



Gambar 5. Poster 2

Sumber : Faisyal Miftahul Fahmi



Gambar 6. Stiker

Sumber : Faisyal Miftahul Fahmi

## DISKUSI

Metode eksperimentasi pre-experimental designs dengan perlakuan atau treatment di dalamnya jika menggunakan metode SCAMPER dapat menghasilkan suatu paduan yang baik dalam suatu proses eksperimentasi. Proses eksperimentasi ini dapat dijadikan suatu metode atau landasan yang cocok untuk berbagai eksperimentasi kedepannya.

## KESIMPULAN

Eksistensi Menara Panggung Sangga Buwana sekaligus seluruh Kawasan Keraton Surakarta sangatlah penting bagi kelangsungan pelestarian budaya di Surakarta. Karena Kawasan Keraton Surakarta memiliki nilai sejarah dan estetika bagi Masyarakat sekitar. Dengan bermodalkan nilai estetika dan sejarah tersebut, display typeface ini dirancang dengan proses eksperimental dengan metode *pre-experimental designs* dengan *treatment* atau perlakuan dengan metode SCAMPER. Melalui adaptasi dan modifikasi bentuk di Menara Panggung Sangga Buwana didapatkan bentuk dasar huruf . Perancangan ini diharapkan mampu untuk kembali eksistensi warisan budaya yang berpengaruh pada kota Surakarta tersebut.

## DAFTAR PUSTAKA

Ambrose, G., & Harris, P. (2005). *Typhography*. UK : Ava Publishing

Bratahiswa, H. (2000). *Bauwarna: Adat Tata Cara Jawa*, Volume 1. Jakarta: Yayasan Suryasumirat.

Farisal A., Syarip H., Idhar R., "Perancangan Typeface Eksperimental Berdasarkan Perubahan Gaya Visual di Kota Bandung" *Jurnal Seni dan Desain* 08, no. 2. (2021)

Sihombing, D. (2015). *Tipografi dalam Desain Grafis*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Widayat, R. (2017). *Ragam Hias Bangunan Keraton Surakarta*. Surakarta.

