

## **ASIMILASI AKSARA LATIN DENGAN TOKOH WAYANG ARJUNA SEBAGAI UPAYA MENGENALKAN WAYANG KEPADA GENERASI MUDA**

Taufiq Akbar<sup>1</sup>, Abdul Basyir<sup>2</sup>

Program Studi Desain Komunikasi Visual  
Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Indraprasta PGRI  
Jl. Nangka 58C Tanjung Barat, Jakarta Selatan, 12530  
[grapickology.ta@gmail.com](mailto:grapickology.ta@gmail.com)<sup>1</sup>, [ebazpraditta.91@gmail.com](mailto:ebazpraditta.91@gmail.com)<sup>2</sup>

### **Abstrak**

Wayang adalah warisan budaya yang wajib dilestarikan agar keberadaannya tidak mudah hilang termakan modernisasi zaman. Namun kenyataannya, saat ini minat, perhatian, dan apresiasi generasi muda terhadap kesenian wayang sudah sangat menurun. Semakin hilang dan berkurangnya minat serta antusiasme generasi muda terhadap cerita dan pementasan-pementasan seni wayang mengakibatkan terancamnya eksistensi dan perkembangan wayang dimasa mendatang. Berdasar kepada permasalahan inilah maka penulis menempatkan objek wayang sebagai dasar penciptaan bentuk font yang berbasis budaya tradisi. Penulis menciptakan Font wayang dengan dasar pertimbangan bahwa font merupakan salah satu media yang sangat sering digunakan dalam proses berkomunikasi melalui tipografi.

Kata Kunci : Font, Wayang, Arjuna

## ***THE ASSIMILATION OF LATIN ALPHABET WITH THE PUPPET ARJUNA AS AN EFFORT TO ACQUAINT TO YOUNG GENERATION***

### ***Abstract***

*Puppet is a cultural heritage that must be preserved so that its existence is not easily lost in the modernization era. But in reality, the current interest, attention, and appreciation of the younger generation to the art of puppetry has been greatly reduced and even almost non-existent. Getting lost and less interest and enthusiasm of the younger generation of the story and the art of puppet performances resulted in increasingly threatened the existence and development of the puppets in the future. Based on this problem, the authors put the object puppet as a basis for the creation of forms-based font cultural tradition. The author creates Font puppet with the consideration that the font is one medium that is very often used in the process of communicating through typography.*

*Keywords : Font, Puppet, Arjuna*

## PENDAHULUAN

Indonesia merupakan Negara yang sangat kaya akan tradisi dan nilai-nilai kebudayaan yang luhur. Kebudayaan-kebudayaan tersebut merupakan peninggalan nenek moyang yang wajib kita lestarikan, agar warisan budaya tersebut tidak hilang tergerus oleh arus globalisasi yang semakin mengancam eksistensi dari kebudayaan tradisional yang kita miliki.

Salah satunya warisan budaya itu adalah tradisi dan kesenian Wayang. Wayang sebuah kata yang tidak asing lagi didengar di telinga masyarakat Indonesia baik anak-anak, remaja, dewasa, maupun orangtua hampir mayoritas memahami tentang wayang, khususnya masyarakat yang tinggal di daerah Jawa. Wayang adalah warisan budaya yang wajib dilestarikan agar keberadaannya tidak mudah hilang termakan modernisasi zaman. Namun kenyataannya, saat ini minat, perhatian, dan apresiasi generasi muda terhadap kesenian wayang sudah sangat menurun dan bahkan sudah hampir tidak ada. Faktor penyebabnya yakni karena semakin pesatnya arus globalisasi yang menghasilkan kebudayaan-kebudayaan baru yang lebih modern. Sehingga generasi muda lebih tertarik dengan budaya-budaya modern dibandingkan dengan budaya tradisi milik bangsa sendiri. Kenyataan inilah yang menyebabkan proses regenerasi pelestarian dan pengembangan seni wayang menjadi tidak berjalan dan tidak ada perkembangan sebagaimana yang diharapkan.

Semakin hilang dan berkurangnya minat serta antusiasme generasi muda terhadap cerita dan pementasan-pementasan seni Wayang mengakibatkan semakin terancamnya eksistensi dan perkembangan wayang dimasa mendatang. Hal ini disebabkan karena seni wayang belum mampu berdiri

sejajar bersaing dengan kesenian-kesenian lain yang lahir dan berkembang di zaman modern seperti sekarang, budaya modern mampu menyuguhkan dan menawarkan hal-hal baru yang menarik minat dan mengalir mengikuti trend dan kebutuhan gaya hidup generasi muda di era modern seperti sekarang ini.

Berangkat dari permasalahan tersebut, penulis terinspirasi menciptakan media kreatif sebagai salah satu upaya untuk melestarikan wayang dengan menciptakan bentuk font yang berbasis budaya tradisi yakni *Font* wayang. Penulis menciptakan *Font* wayang dengan dasar pertimbangan bahwa *font* merupakan salah satu media yang sangat sering digunakan dalam proses berkomunikasi melalui tipografi. Tipografi dimaknai sebagai segala disiplin yang berkenaan dengan huruf (Rustan, 2011:16).

*Font* yang diciptakan merupakan jenis *font* dengan bentuk perupaan tokoh pewayangan. Pelaksana memfokuskan perupaan tokoh yang dipilih, yaitu tokoh Arjuna. Arjuna dipilih sebagai bentuk dasar penciptaan *font* wayang karena dalam pewayangan, Arjuna disimbolkan sebagai sosok kesatria yang perkasa dan tampan. Arjuna dianggap laki-laki paling jantan, dalam arti pahlawan (Hardjowirogo, 1989:188).

Karakter yang dimiliki Arjuna baik watak maupun bentuk tubuhnya sangat khas dan sangat mencerminkan karakter dan bentuk wayang pada umumnya. Sehingga dipilihlah Arjuna sebagai objek untuk perancangan bentuk *Font* Wayang. Dari tokoh Arjuna ini, kemudian penulis jadikan *style font* dengan mengadaptasi perubahan wujud dari bentuk awal (wayang) menjadi bentuk baru (*font*) dengan proses penyederhanaan bentuk (stilasi).

## PEMBAHASAN

Wayang sebagai produk perkembangan seni rupa Indonesia pada zaman Hindu, merupakan proses pengembangan nilai-nilai tradisi pada masa sebelumnya. Nilai-nilai keindahan wayang bukan semata-mata karena aspek seni rupa yang telah melalui evolusi yang sangat panjang hingga perupaannya nampak sempurna hingga disebut sebagai karya seni yang adiluhung (Rizkawati, 2008 : 2-3), karena adanya sisi spiritual yang melingkupi dan menghasilkan seni perlambangan sesuai dengan tuntutan budaya saat itu yang dikaitkan dengan peradaban agama yang melatar belakangi.

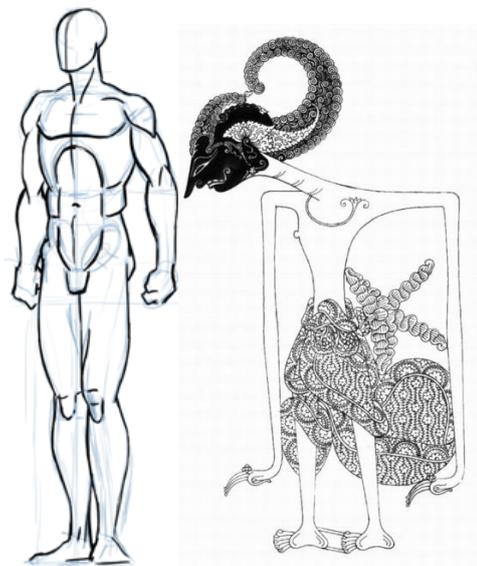


Gambar 1. Pementasan Wayang Kulit Purwa  
Sumber : [www.karmaimages.com](http://www.karmaimages.com)

Wayang kulit purwa dikenal di Indonesia sebagai wayang yang memiliki ciri khas yang tidak dimiliki oleh wayang lain. Wayang purwa yang dikenal saat ini telah mengalami banyak perubahan, mulai dari materi bahan yang digunakan hingga teknik perwujudannya. Asal mula seni rupa pada wayang purwa bersumber pada relief yang terdapat pada Candi Panataran di Jawa Timur, tetapi pada kenyataannya sekarang, seni rupa ini mulai berubah bentuknya dan mencapai puncak kesempurnaan pada zaman kerajaan Mataram (1586-1680) (Mulyono dalam Akbar, 2013 : 52)

Stilasi bentuk yang dilakukan wayang kulit purwa sudah sangat jauh dari sumbernya, namun demikian wayang masih dikenali

bagian-bagiannya, seperti kepala, badan, tangan, kaki, dan bagian-bagian lainnya. Wayang purwa tergolong *ideoplastik* yaitu penggambaran sesuatu berdasar kepada apa yang diketahui, bukan yang dilihat. Oleh sebab itu penggambaran manusia dalam wayang kulit dibuat sedemikian rupa agar sesuai dengan manusia sebenarnya, misalnya manusia memiliki tangan, kaki, mata, dan sebagainya (Haryanto, 1995 : 35).



Gambar 2. Anatomi Manusia dengan Wayang  
Sumber: Ilustrasi Manusia (Taufiq Akbar)  
Ilustrasi Wayang (Abdul Basyir)

Wayang sebagai inspirasi kreatif penciptaan *font* adalah konsep awal yang penulis angkat, dengan meminjam salah satu tokoh pewayangan yang secara karakter, watak dan sifat lebih mewakili hal-hal yang sifatnya positif (protagonis). Tokoh pewayangan yang penulis angkat dan dijadikan sebagai dasar perancangan adalah Arjuna. Arjuna merupakan Pandawa ke-3 dari 5 bersaudara, putra dari Pandu Dewanata dan Dewi Kuntitalibrata.



Gambar 3. Wayang Purwa Arjuna  
Sumber : Dokumentasi Koleksi Museum Wayang Jakarta

Diceritakan dalam kisah Mahabharata bahwa Arjuna adalah kesatria yang berbudi luhur, Cerdik pandai, pendiam, teliti, sopan santun, berani dan suka melindungi yang lemah. Sifat-sifat luhur ini membuat dirinya dicintai para dewa di khayangan hingga diberikan beberapa pusaka-pusaka sakti. Secara perupaan wayangnya, tokoh Arjuna memiliki beberapa asesoris yang menjadikan dirinya memiliki ciri fisik yang bisa dibedakan dengan tokoh lainnya, yaitu Kampuh/Kain Limarsawo, Ikat Pinggang Limarkatanggi, Gelung Minangkara, Kalung Candrakanta dan Cincin Mustika Ampal yang nantinya beberapa rupa asesorisnya dijadikan anatomi fisik dalam perancangan *typeface/ font*.

Dalam proses penciptaan asimilasi aksara latin dengan tokoh wayang Arjuna, penulis mengawalinya dengan mempelajari dan membedah *basic type* dan *style type* untuk

menentukan dasar-dasar perancangan *font* sebagai landasan berkarya. Setelah data-data tersebut terpenuhi, selanjutnya masuk ke tahapan perancangan, dimulai dengan memfokuskan sketsa *thumbnail* penyederhanaan bagian wujud wayang “Arjuna” yang memiliki ciri fisik terutama pada bagian kepala wayang. Sketsa *thumbnail* merupakan proses pembuatan Rancangan bentuk *font* dengan mengasimilasi atau proses menggabungkan dari unsur/ bagian kepala Arjuna yang sudah distilasi/ disederhanakan, yakni bentuk kepalanya yang paling memiliki ciri khas wayang, proses tersebut dilakukan dengan cara membuat sketsa manual pada media buku *milimeter block* yang biasa digunakan untuk perancangan huruf/ tipografi, serta dibantu dengan perlengkapan lain seperti mal ukur dan jangka mekanis untuk mempermudah dalam perancangan *font*.



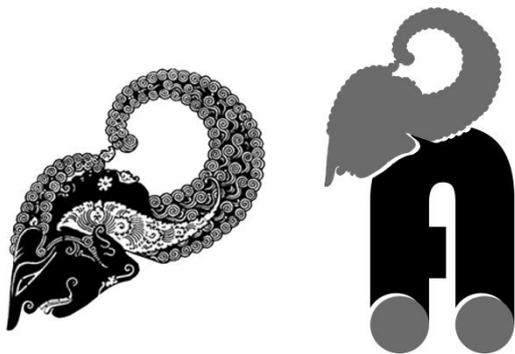
Gambar 4. Typeface Bauhaus (*Uppercase & Lowercase*)

Sumber : Dokumentasi Pribadi

Dalam perancangan ini, penulis memilih huruf Bauhaus untuk dijadikan *basic type*, sebelum nantinya digabung dengan rupa wayang Arjuna. *Typeface* Bauhaus memiliki anatomi huruf yang tebal, sehingga cukup baik ketika huruf ini dikreasikan/ dikembangkan menjadi bentuk huruf baru.

Proses *thumbnail* seluruhnya dilakukan proses *scanning* untuk dijadikan digital

dalam format JPEG agar selanjutnya dapat diolah kedalam *software* desain. Setelah semua data berubah menjadi format jpeg, berlanjut pada proses komputerisasi dengan merubah bentuk sketsa yang telah di-*scan* menjadi bentuk digital berbasis *vector* dengan teknik *tracing* atau *outlining* garis tepi per-huruf dengan menggunakan *software* Adobe Illustrator CC.

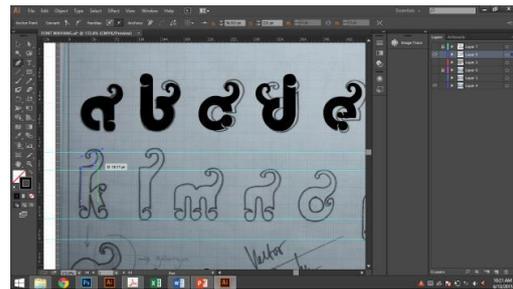


Gambar 5. Konsep Asimilasi huruf Bauhaus dengan bagian kepala Wayang Arjuna  
Sumber : Dokumentasi Pribadi



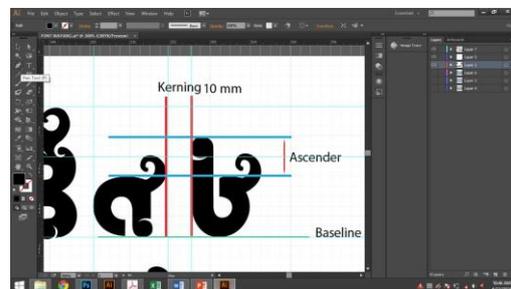
Gambar 6. Proses *scanning* sketsa thumbnail menjadi *vector image*  
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Proses *tracing vector* ini membutuhkan ketelitian yang akurat dan memakan waktu yang lebih lama karena dilakukan satu per satu seluruh huruf mulai dari huruf besar (*Uppercase*) A – Z, huruf kecil (*Lowercase*) a – z, angka 1-0, dan simbol. Semua langkah ini harus dibuat secara detail dan teliti, Karena jika terjadi kesalahan sedikit, huruf yang dibuat menjadi *missing font* / hilang.



Gambar 7. Proses *tracing* menjadi *vector image*  
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Setelah proses *tracing* selesai, proses selanjutnya adalah *setting* huruf dengan melakukan proses pengaturan ukuran dari masing-masing huruf *uppercase*, *lowercase*, angka dan simbol agar masing-masing huruf memiliki ukuran yang proporsional serta *readability* (tingkat keterbacaan) yang baik. Kemudian vektor ini dilakukan penyimpanan kedalam bentuk JPEG dan juga AI dengan cara menyimpan satu per satu hurufnya kedalam masing-masing *folder uppercase* dan *lowercase*.



Gambar 8. Proses pengaturan jarak huruf  
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Setelah keseluruhan proses *vectoring* selesai tahapan akhir dari perancangan ini adalah proses penginstalan. Berawal dari huruf yang sudah digitalisasi (*vector*) kemudian dimasukan dengan cara *dragging* (dipindahkan satu persatu) ke dalam *software* FontLab Studio, *software* yang khusus dipergunakan untuk mengolah *font* yang masih berbentuk *vector* hingga menjadi huruf digital yang siap untuk digunakan/ diinstal pada komputer. Pada

proses ini memerlukan ketelitian yang sangat tinggi dengan memperhatikan *kerning*, *tracking*, dan *leading*, sehingga masing-masing huruf ini tidak bertabrakan satu sama lain ketika akan digunakan.



Gambar 9. Hasil akhir font wayang arjuna  
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Akhir dari keseluruhan proses perancangan *font* ini adalah menguji coba dengan cara menginstal pada komputer. Tahapan akhir ini bertujuan untuk melihat keakuratan masing-masing *font* pada saat *font* ini sudah terinstal dan digunakan untuk kebutuhan mengetik di komputer.



Gambar 10. Uji coba *font* ke dalam bentuk kalimat  
Sumber : Dokumentasi Pribadi

## PENUTUP

Proses penelitian dan perancangan karya yang telah kami laksanakan menghasilkan luaran berupa teks karakter *Font Wayang Arjuna* yang didalamnya terdiri dari satu paket huruf kapital (*Uppercase*) dari A-Z, huruf kecil (*Lowercase*) dari a-z, 10 Angka dan 10 simbol. Keseluruhan dari *font* ini sudah dikemas dalam satu paket kesatuan *Font Wayang Arjuna* dalam bentuk format ttf. (*True Type Font*) yang siap diinstal.

Dengan terciptanya *Font Wayang Arjuna* ini penulis memotifasi kepada generasi muda agar lebih kreatif dan inovatif dalam berkarya. *Font* ini menjadi satu-satunya *font* berbasis rupa wayang di Indonesia yang memiliki bentuk yang utuh berupa asimilasi karakter fisik wayang dengan gelungan kepala diatasnya dan belum pernah ada sebelumnya. *Font* ini dapat diaplikasikan pada komputer-komputer yang telah menginstalnya dan dapat dipakai untuk keperluan Teks Karakter.

Sebagai generasi muda hendaknya terus berkontribusi ikut melestarikan dan mengembangkan warisan budaya bangsa yang memiliki nilai-nilai tradisi, agar tidak

hilang tergerus arus globalisasi. Sudah sepatutnya kita bangga dengan kekayaan budaya bangsa sendiri agar kebudayaan asli bangsa Indonesia lebih dikenal, lebih dihargai dan lebih berkembang bahkan hingga mancanegara.

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku:

Haryanto, S. *Seni Kriya Wayang Kulit, Seni Rupa Tatahan dan Sunggingan*. Jakarta : PT. Temprint, 1995.

Hardjowirogo. *Sejarah Wayang Purwa*. Jakarta: Balai Pustaka, 1989.

Rizkawati. *Efektifitas Komunikasi Masyarakat Dalam Memanfaatkan Pertunjukan Wayang Purwa Di Era Globalisasi*. Bogor : Istitut Pertanian Bogor, 2008.

Rustan, Suriyanto. *Font dan Tipografi*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 2011.

Sihombing, Danton. *Tipografi Dalam Desain Grafis*. Jakarta: PT.Gramedia Pustaka Utama, 2001.

Mulyono, Sri. *Wayang Asal-Usul, Filsafat dan Masa depannya*. Jakarta: Gunung Agung, 1982.

Kusrianto, Adi. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi, 2007.

D.M.,Sunard. *Arjuna Wiwaha*. Jakarta: Balai Pustaka, 2008.

Rosita, Quarta Dhika. *Perancangan Tipografi Asimilasi Aksara Latin Karakter Estetik Gaya Ondel-Ondel Sebagai Solusi Kreatif Melestarikan Budaya Betawi*. Skripsi. Program Sarjana Universitas Indraprasta PGRI Jakarta, 2012.

### Tesis dan Skripsi:

Akbar, Taufiq. *Eksplorasi Seni Rupa Dan Material Dasar Dalam Penciptaan Wayang Glow In The Dark*. Tesis. Program Magister Desain Universitas Trisakti Jakarta. 2013