

PERANCANGAN *TYPEFACE* RENGGAN-TYPE MELALUI ADAPTASI KARAKTERISTIK ILUMINASI BABAD TANAH JAWA

Alip Rohmani, Dhika Quarta Rosita^{*)}, Agung Zainal Muttakin Raden.

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Indraparasta PGRI,
Jl. Nangka Raya No. 58 C, Tanjung Barat, Kec. Jagakarsa, Kota Jakarta Selatan, DKI Jakarta 12530

***Penulis korespondensi:** Dhika Quarta Rosita, dhikagr@gmail.com, Jakarta Selatan, Indonesia

Abstrak. Penelitian ini bertujuan merancang Renggan-Type, sebuah *typeface* dekoratif yang dikembangkan melalui adaptasi karakteristik visual iluminasi naskah *Babad Tanah Jawa* sebagai bentuk pelestarian warisan budaya dalam ranah desain komunikasi visual. Iluminasi pada naskah tersebut memiliki kekayaan unsur visual berupa motif flora bergaya renggan, ornamen dekoratif, komposisi simetris, dan detail artistik yang merepresentasikan nilai estetika serta filosofi budaya Jawa. Penelitian menggunakan metode perancangan yang meliputi studi literatur, observasi dan analisis visual terhadap karakteristik iluminasi, penyusunan *mind mapping* dan *moodboard* sebagai landasan konseptual, pengembangan sketsa huruf, digitalisasi berbasis vektor, penyusunan sistem anatomi huruf, serta pengujian keterbacaan dan konsistensi visual. Proses adaptasi dilakukan dengan mentransformasikan elemen-elemen visual iluminasi ke dalam struktur huruf latin tanpa menghilangkan prinsip legibilitas dan keterbacaan sebagai fungsi utama tipografi. Hasil penelitian berupa *typeface* dekoratif digital Renggan-Type yang mencakup huruf kapital, huruf kecil, angka, dan tanda baca, serta diimplementasikan pada berbagai media komunikasi visual. Hasil perancangan menunjukkan bahwa adaptasi karakteristik iluminasi *Babad Tanah Jawa* ke dalam desain *typeface* mampu menghasilkan identitas visual yang merepresentasikan nilai budaya Jawa sekaligus menghadirkan alternatif pengembangan tipografi kontemporer berbasis warisan budaya Nusantara.

Kata Kunci: Renggan-type, *Typeface*, Babad Tanah Jawa, Adaptasi Visual, Iluminasi.

Abstract: This research aims to design Renggan-Type, a decorative *typeface* developed through the adaptation of the visual characteristics of the Babad Tanah Jawa manuscript illumination as a form of cultural heritage preservation in the realm of visual communication design. The illumination in the manuscript has a wealth of visual elements in the form of renggan-style floral motifs, decorative ornaments, symmetrical compositions, and artistic details that represent the aesthetic values and philosophy of Javanese culture. The research uses a design method that includes literature studies, visual observation and analysis of the illumination characteristics, the preparation of *mind mapping* and *mood boards* as a conceptual basis, the development of letter sketches, vector-based digitization, the preparation of a letter anatomy system, and testing of readability and visual consistency. The adaptation process is carried out by transforming the visual elements of the illumination into a Latin letter structure without eliminating the principles of legibility and readability as the main functions of typography. The results of the research are in the form of a digital decorative *typeface* Renggan-Type which includes capital letters, lowercase letters, numbers, and punctuation, and is implemented in various visual communication media. The design results show that the adaptation of the illumination characteristics of the Babad Tanah Jawa into *typeface* design is able to produce a visual identity that represents Javanese cultural values while

also presenting an alternative development of contemporary typography based on the cultural heritage of the archipelago.

Keywords: *Renggan-type, Typeface, Babad Tanah Jawa, Visual Adaptation, Illumination.*

Pendahuluan

Seni merupakan salah satu unsur kebudayaan yang diciptakan dan dikembangkan oleh manusia sebagai sarana untuk memenuhi berbagai kebutuhan dalam kehidupan bermasyarakat, baik yang bersifat praktis maupun estetis (Suhaya, 2021). Keberadaan seni tidak hanya berfungsi memenuhi kebutuhan dasar, tetapi juga memenuhi kebutuhan sekunder yang berkaitan dengan nilai keindahan, ekspresi, identitas, dan simbol budaya. Oleh karena itu, seni menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari perkembangan kebudayaan serta mencerminkan sistem nilai yang hidup dalam suatu masyarakat. Salah satu wujud seni dalam tradisi manuskrip adalah iluminasi naskah, yaitu seni dekoratif yang digunakan untuk menghias halaman naskah kuno atau tradisional melalui penerapan berbagai elemen visual, seperti ilustrasi, motif, ornamen, dan pewarnaan. Selain berfungsi memperindah tampilan naskah, iluminasi juga mengandung nilai estetika, simbolik, dan filosofis yang merepresentasikan identitas budaya pada masa pembuatannya.

Naskah merupakan karya tulis yang dibuat secara manual atau ditulis tangan pada berbagai media, seperti kertas, kulit binatang, daun lontar, maupun bahan tradisional lainnya. Sebagai sumber informasi, naskah dapat memuat teks, ilustrasi, gambar, atau perpaduan dari berbagai unsur tersebut yang berfungsi sebagai media penyimpanan dan penyebaran pengetahuan, sejarah, sastra, serta nilai-nilai budaya dari masa lampau (Luthfi, 2016). Selain merekam informasi, naskah juga mencerminkan keragaman bahasa, aksara, dan tradisi yang berkembang di berbagai wilayah. Keberagaman tersebut tampak pada penggunaan bahasa, sistem penulisan, gaya ilustrasi, serta ornamen yang menjadi ciri khas budaya dan periode tertentu, sehingga naskah memiliki nilai penting sebagai warisan budaya sekaligus sumber kajian sejarah, filologi, dan seni.

Typography merupakan elemen penting dalam dunia desain *grafis* yang tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi, tetapi juga sebagai bentuk ekspresi visual yang mampu memberikan kesan tertentu kepada pembacanya (Firmansyah, 2022). Dalam konteks budaya, penggunaan *typeface* yang terinspirasi dari naskah kuno memiliki nilai historis dan artistik yang tinggi. Salah satu naskah kuno yang memiliki pengaruh signifikan terhadap budaya Jawa adalah *Babad Tanah Jawa*, sebuah karya yang memuat sejarah dan mitologi Jawa. Penggunaan iluminasi dalam naskah ini memperkuat estetika dan memberikan ciri khas tersendiri pada karya tersebut.

Penelitian mengenai perancangan *typeface* yang berbasis pada iluminasi naskah kuno penting dilakukan untuk melestarikan dan mengembangkan warisan budaya ini dalam menciptakan produk desain yang efektif, penting untuk mempertimbangkan konteks budaya dan target audiens yang dihadapi. Oleh karena itu, pengembangan *typeface* dari Iluminasi Naskah Babad Tanah Jawa dapat menjadi bentuk pelestarian budaya yang mampu menyatukan elemen tradisional dengan kebutuhan *modern* di bidang desain komunikasi visual.

Iluminasi dalam naskah Babad Tanah Jawa memiliki keunikan tersendiri, dalam gaya penulisan dan hiasan yang digunakan. Penggunaan elemen visual yang kaya akan simbol budaya dan estetika tradisional mampu meningkatkan daya tarik dan nilai seni suatu desain (Paramitha,

2024). Dengan demikian, *typeface* yang terinspirasi dari iluminasi ini dapat memperkaya komunikasi visual yang tidak hanya efektif, tetapi juga mempromosikan kekayaan budaya lokal. Tantangan utama dalam perancangan *typeface* berbasis iluminasi naskah kuno adalah memastikan bahwa elemen tradisional tersebut tetap relevan dan dapat diterapkan dalam desain kontemporer. Adaptasi dari elemen tradisional ke dalam konteks *modern* memerlukan pemahaman mendalam tentang kedua dunia tersebut, baik dari segi estetika maupun teknis (Stefania & Purnomo, 2024). Maka, penelitian ini bertujuan untuk merancang *typeface* Renggan-Type melalui adaptasi karakteristik iluminasi Babad Tanah Jawa.

Konsep Media

Konsep media dalam perancangan *Typefaces Iluminasi Babad Tanah Jawa Berjudul Renggan-Type* didasarkan pada upaya integrasi antara nilai estetika tradisional Jawa dengan kebutuhan desain komunikasi visual kontemporer. Media utama yang dirancang berupa *typeface* dekoratif digital yang terinspirasi dari elemen iluminasi naskah kuno Babad Tanah Jawa, khususnya motif renggan, ornamen flora, komposisi simetris, serta simbol-simbol kosmologis yang mencerminkan filosofi keseimbangan dalam budaya Jawa.

Secara teoretis, tipografi tidak hanya berfungsi sebagai media penyampai pesan verbal, tetapi juga sebagai representasi visual yang mampu membangun makna, identitas, dan persepsi audiens. Dalam konteks budaya, pengembangan *typeface* berbasis naskah kuno merupakan bentuk revitalisasi visual yang mentransformasikan artefak historis ke dalam medium digital yang adaptif dan fungsional. Iluminasi dalam Babad Tanah Jawa yang kaya akan ornamen dekoratif, warna sakral (emas, merah, hijau, dan biru), serta struktur bingkai (wadana renggan dan wadana gapuran) menjadi dasar eksplorasi visual dalam pembentukan anatomi huruf. Strategi perancangan media dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu analisis objek naskah, identifikasi karakter visual iluminasi, eksplorasi bentuk melalui sketsa manual, digitalisasi berbasis vektor, serta pengujian keterbacaan (*legibility*) dan keterlihatan (*visibility*). Integrasi ornamen renggan ke dalam struktur huruf dilakukan secara selektif pada bagian terminal, stem, dan elemen dekoratif lainnya, sehingga tetap mempertahankan fungsi tipografi sebagai media komunikasi yang efektif.

Media utama diwujudkan dalam bentuk font digital lengkap (*uppercase*, *lowercase*, *numeral*, *punctuation*, dan *ligature*) yang dapat diaplikasikan pada berbagai kebutuhan desain. Sebagai bentuk implementasi dan strategi komunikasi visual yang komprehensif, *typeface* ini didukung oleh media pendukung seperti buku *Graphic Standard Manual*, feed Instagram, *sign system*, *signage*, serta *merchandise*. Dari sisi target audiens, konsep media diarahkan pada pelaku UMKM sektor kreatif, khususnya fashion distro, serta komunitas desainer muda yang memiliki minat terhadap eksplorasi identitas lokal. Dengan demikian, media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat ekspresi visual, tetapi juga sebagai strategi branding berbasis budaya yang mampu memperkuat identitas lokal dalam industri kreatif modern.

Secara konseptual, Renggan-Type diposisikan sebagai jembatan antara tradisi dan inovasi. Media ini merepresentasikan transformasi iluminasi naskah kuno menjadi sistem tipografi modern yang tetap mengedepankan nilai estetika, filosofi, dan simbolisme budaya Jawa, sekaligus relevan dengan kebutuhan komunikasi visual masa kini.

Konsep Perancangan

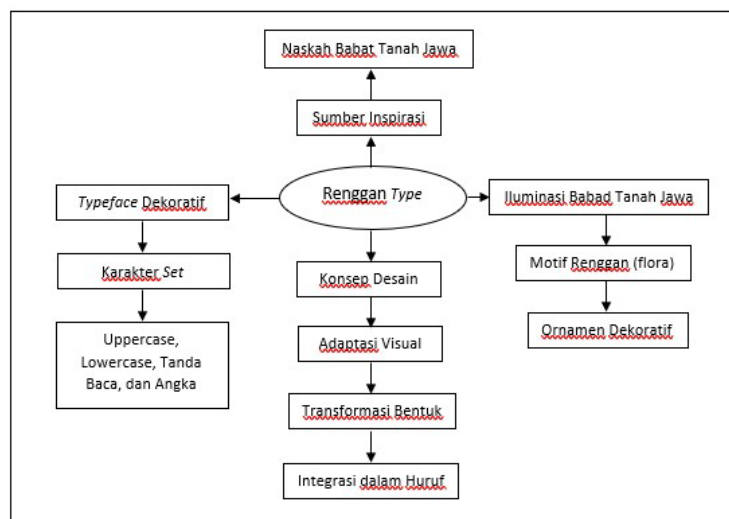
Dalam perancangan *Typefaces* Iluminasi Babad Tanah Jawa berjudul *Renggan-Type*, setelah segmentasi dan target audiens ditentukan, langkah selanjutnya adalah merumuskan konsep perancangan agar menghasilkan *typeface* yang estetik, fungsional, dan relevan dengan desain komunikasi visual modern. Konsep ini berangkat dari eksplorasi elemen iluminasi dalam naskah kuno Babad Tanah Jawa, khususnya motif renggan, komposisi simetris, dan nilai filosofis budaya Jawa.

Proses perancangan dimulai dari *mind mapping* untuk memetakan ide visual dan karakter ornamen, dilanjutkan dengan penyusunan *moodboard* sebagai acuan arah estetika, termasuk referensi motif dan palet warna khas manuskrip. Tahap berikutnya adalah perancangan bentuk huruf dekoratif (*display typeface*) dengan mengintegrasikan ornamen renggan ke dalam anatomi huruf secara selektif tanpa mengurangi keterbacaan.

Selanjutnya dilakukan sketsa manual, digitalisasi berbasis vektor, penyusunan sistem huruf (*uppercase, lowercase, angka, dan tanda baca*), serta pengujian aplikasi pada berbagai media. Melalui tahapan ini, *Renggan-Type* dirancang sebagai jembatan antara estetika tradisional iluminasi dan kebutuhan tipografi modern, sekaligus memperkuat identitas visual berbasis budaya lokal.

Mind Mapping

Mind mapping dalam Desain Komunikasi Visual (DKV) merupakan metode perancangan konseptual berbasis visual yang digunakan untuk mengorganisir, mengembangkan, dan menghubungkan ide-ide kreatif secara sistematis. Teknik ini memanfaatkan struktur radial dengan ide sentral sebagai titik awal, dikelilingi oleh cabang-cabang yang merepresentasikan elemen desain seperti tipografi, warna, ilustrasi, dan tata letak (Pandanwangi et al., 2023). Dalam konteks DKV, *mind mapping* berfungsi sebagai alat eksplorasi visual yang membantu desainer dalam menganalisis hubungan antara konsep budaya tradisional dan memetakan hierarki informasi untuk penyampaian pesan yang efektif ke dalam solusi desain. Pada gambar 1 menunjukkan *mind mapping* untuk perancangan *Renggan-Type* ini.

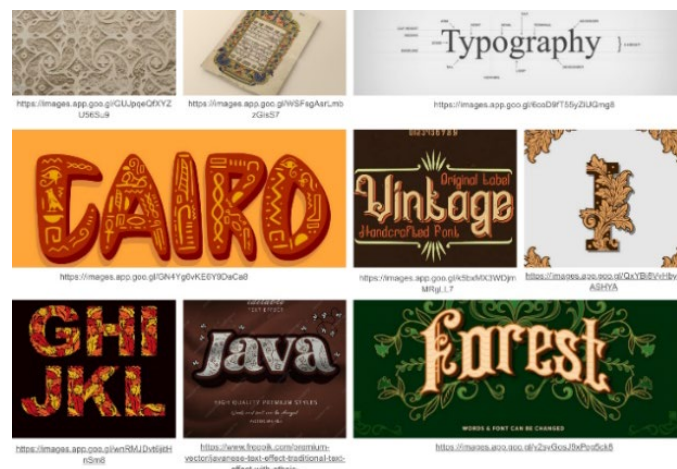


Gambar 1
Mind mapping
(Sumber: Dokumen pribadi, 2025)

Mind mapping Renggan-Type menggambarkan kerangka konseptual perancangan sebuah typeface dekoratif yang berangkat dari Naskah Babad Tanah Jawa sebagai sumber inspirasi utama. Unsur visual yang diadaptasi berasal dari iluminasi naskah, khususnya motif renggan flora yang memiliki nilai estetika dan historis. Motif tersebut kemudian dianalisis dan dikembangkan menjadi ornamen dekoratif yang menjadi identitas visual *typeface*. Proses perancangan diawali dengan penyusunan konsep desain, dilanjutkan dengan adaptasi visual terhadap elemen iluminasi, kemudian dilakukan transformasi bentuk agar sesuai dengan kaidah tipografi tanpa menghilangkan karakter aslinya. Hasil transformasi tersebut diintegrasikan ke dalam struktur huruf sehingga menghasilkan Renggan Type, yaitu typeface dekoratif yang memadukan nilai tradisi dan pendekatan desain kontemporer. Sebagai sebuah sistem tipografi yang utuh, Renggan-Type dikembangkan menjadi *character set* yang terdiri atas huruf kapital, huruf kecil, angka, dan tanda baca. Dengan demikian, typeface ini tidak hanya berfungsi sebagai media komunikasi visual, tetapi juga menjadi bentuk pelestarian dan reinterpretasi warisan visual iluminasi naskah Nusantara ke dalam desain huruf modern.

Moodboard

Moodboard adalah alat visual yang digunakan dalam proses kreatif DKV untuk mengomunikasikan konsep, gaya, dan atmosfer suatu proyek melalui kumpulan elemen visual seperti gambar, warna, tekstur, tipografi, dan referensi estetika. *Moodboard* berfungsi sebagai "alat eksplorasi visual yang membantu desainer dalam mengidentifikasi, mengkurasi, dan menyelaraskan bahasa estetika sebuah proyek sebelum masuk ke tahap eksekusi desain" (Pandanwangi et al., 2023). Dalam praktiknya, *moodboard* tidak hanya sekadar kumpulan gambar acak, melainkan representasi terstruktur dari visual direction yang mencerminkan tujuan komunikasi, nilai merek, atau narasi budaya tertentu (Perangin-angin & Nagara, 2023). Proses pembuatannya melibatkan seleksi elemen-elemen visual kunci seperti palet warna yang terinspirasi dari iluminasi naskah kuno, pola geometris tradisional, atau gaya tipografi tertentu yang kemudian diorganisir secara komposisional untuk menciptakan harmoni visual dan konseptual. Dalam konteks pelestarian budaya, *moodboard* pada Gambar 2 berperan sebagai jembatan visual antara elemen tradisional (misalnya motif batik atau ornamen *manuskrip*) dengan kebutuhan desain kontemporer, sehingga memastikan konsistensi makna simbolik sekaligus relevansi dengan audiens modern.



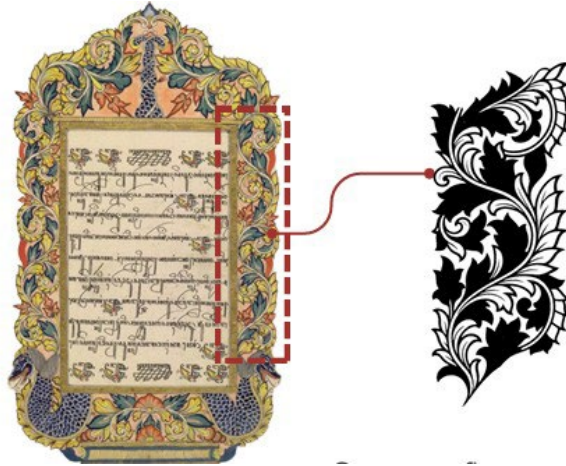
Gambar 2

Moodboard

(Sumber: Dokumen pribadi, 2025)

Gaya Ilustrasi

Gaya ilustrasi huruf ini merujuk pada pendekatan visual yang digunakan untuk menyampaikan cara menggambarkan karakteristik motif iluminasi naskah Babad Tanah Jawa sebagai elemen-elemen yang terdapat dalam huruf. Karakter motif ini dirancang dengan mempertimbangkan berbagai aspek estetika seperti yang terlihat pada gambar 4.



Gambar 3
Karakteristik motif Renggan-Type
(Sumber: Dokumen pribadi, 2025)

Selain itu, gaya ilustrasi juga sangat dipengaruhi oleh konteks budaya yang ada, di mana pilihan visual sering kali mencerminkan nilai-nilai, simbol, atau tradisi tertentu yang relevan dengan audiens yang dituju. Dalam hal ini, ilustrasi tidak hanya berfungsi sebagai elemen dekoratif, tetapi juga sebagai alat komunikasi yang efektif untuk menyampaikan informasi secara jelas dan menarik, mendukung pemahaman pesan yang ingin disampaikan (Pandanwangi et al., 2023). Pada gambar 4 terlihat karakteristik motif yang diambil dari naskah iluminasi Babad Tanah Jawa ketika sudah menjadi karakter huruf.

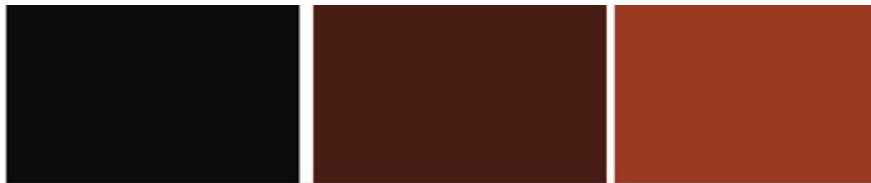


Gambar 4
Karakter Huruf
(Sumber: Dokumen pribadi, 2025)

Skema Warna

Skema warna dalam Desain Komunikasi Visual (DKV) merupakan sistem pemilihan dan pengorganisasian warna yang dirancang secara strategis untuk menciptakan harmoni visual, menyampaikan pesan efektif, dan memengaruhi persepsi serta emosi audiens. Skema warna tidak hanya berfungsi sebagai elemen estetika, tetapi juga sebagai alat komunikasi non-

verbal yang mampu membangun identitas merek, menciptakan hierarki informasi, dan membangkitkan respons psikologis tertentu (Ahmadina & Wardhana, 2025). Pemilihan skema warna harus mempertimbangkan konteks budaya, karena warna-warna tertentu memiliki makna simbolis yang berbeda-beda di setiap masyarakat (Pandanwangi et al., 2023). Pada gambar 4, warna merah dalam budaya Barat sering diasosiasikan dengan bahaya atau gairah, sementara dalam budaya Asia dapat melambangkan keberuntungan dan kebahagiaan. Proses perancangan skema warna melibatkan beberapa pendekatan teoretis, seperti teori warna Goethe yang mempelajari efek psikologis warna, serta *color harmony principles* yang mengatur kombinasi warna berdasarkan roda warna (*color wheel*).



Gambar 4

Color Pallate

(Sumber: Dokumen pribadi, 2025)

Pemilihan Huruf

Pemilihan bentuk huruf harus disesuaikan dengan fungsi, tujuan, dan konteks desain yang diinginkan. *Typeface* yang dipilih harus mampu mencerminkan karakteristik merek distro, seperti gaya kasual, kreatif, atau trendi, agar sesuai dengan target pasar yang umumnya adalah anak muda. Huruf yang digunakan juga harus memberikan kenyamanan dalam membaca, baik pada desain baju maupun media promosi lainnya, serta mendukung identitas visual yang konsisten. Selain itu, bentuk huruf harus mempertimbangkan medium cetak pada kain, memastikan hasil cetakan tetap jelas dan menarik. Kombinasi antara estetika, keterbacaan, dan daya tarik visual akan menciptakan desain tipografi yang efektif untuk menarik perhatian audiens dan memperkuat *branding* UMKM distro seperti yang terlihat pada gambar 5.



Gambar 5

Tipografi

(Sumber: Dokumen pribadi, 2025)

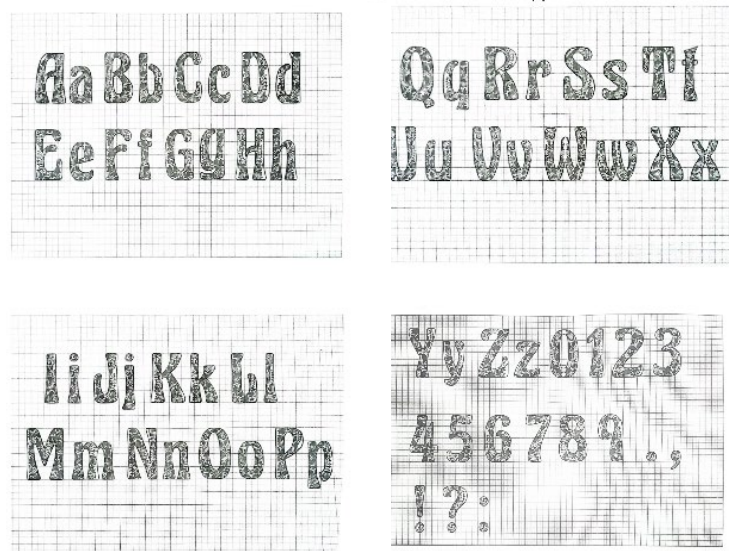
Hasil Perancangan

Hasil dari proses perancangan ini adalah terciptanya typeface dekoratif bernama Renggan-Type yang terinspirasi dari elemen iluminasi naskah kuno *Babad Tanah Jawa*. Proses perancangan dimulai dari pembuatan sketsa manual huruf yang mengadaptasi ornamen flora

bergaya renggan, kemudian dilanjutkan dengan proses digitalisasi melalui teknik tracing menggunakan aplikasi Adobe Illustrator. Selanjutnya huruf-huruf tersebut disusun berdasarkan anatomi tipografi seperti *baseline*, *cap height*, *ascender*, dan *descender* hingga menghasilkan satu set karakter lengkap yang terdiri dari huruf kapital, huruf kecil, angka, dan tanda baca. Tahap akhir dilakukan melalui proses layouting untuk menampilkan keseluruhan karakter typeface secara sistematis sehingga siap digunakan dalam berbagai kebutuhan media desain.

Sketsa Tampilan Typeface

Pada bagian ini merupakan proses pembuatan huruf dengan penggabungan ornamen/budaya Jawa. Ornamen ini terinspirasi dari naskah kuno yang memiliki nilai historis dan artistik yang tinggi. Jenis *typeface* yang digunakan yaitu dekoratif adalah salah satu jenis huruf yang biasanya digunakan judul, hiasan pada kata atau kalimat yang memiliki fungsi untuk mempertegas dan menarik perhatian bagi pembaca (Najwan et al., 2022). Perancangan *font* dekoratif seperti gambar 6, bertujuan untuk menciptakan *typography* yang berfungsi tidak hanya sebagai media komunikasi pesan dalam bentuk tulisan tetapi juga sebagai elemen visual yang menarik dan indah (Aryuda & Lukitasari, 2025).



Gambar 6.
Sketsa *Typeface*
(Sumber: Dokumen pribadi, 2025)

Tracing

Setelah melewati tahap sketsa kemudian tahap selanjutnya yaitu *tracing*. *Tracing* adalah proses menggambar ulang dari gambar manual ke gambar digital dengan menggunakan aplikasi *Adobe Illustrator*. Melalui aplikasi ini mempermudah proses digitalisasi serta memperbaiki ketidak sempurnaan huruf pada sketsa manual. *Typeface* vektor *digital* akan dihasilkan dengan melakukan *tracing* semua huruf kapital, huruf kecil dan semua angka dan setiap tanda baca dalam sketsa manual. Setelah selesai menelusuri huruf, angka maupun tanda baca kemudian dikelompokkan sesuai dengan anatominya termasuk dengan *cap height* yaitu tinggi huruf kapital, *baseline* yaitu kaki pada huruf kapital, *ascender* yaitu garis naik pada huruf kecil seperti huruf b, d, dan t, dan yang terakhir adalah *descender* yaitu garis turun pada huruf kecil seperti

huruf y, g, dan p, dan pembuatan digitalisasi. Pada gambar 7 merupakan proses tracing dan pada gambar 8 merupakan hasil dari tracing yang menggunakan Adobe Illustrator.



Gambar 7

Tracing Typeface

(Sumber: Dokumen pribadi, 2025)

A B C D E F G H I J K L M N
 O P Q R S T U V W X Y Z
 a b c d e f g h i j k l m n
 o p q r s t u v w x y z
 1 2 3 4 5 6 7
 8 9 0 . , ! ? :

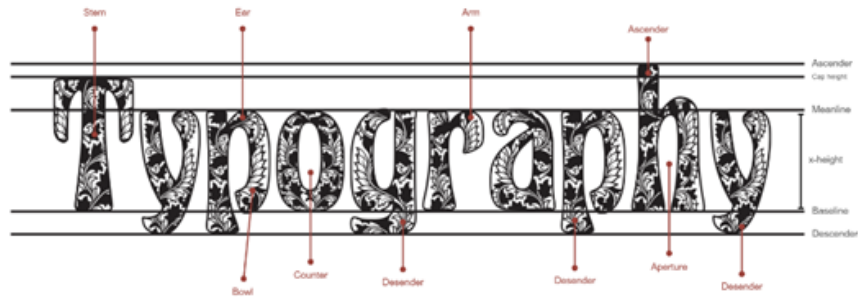
Gambar 8

Character Set

(Sumber: Dokumen Pribadi, 2025)

Tampilan Tata Letak (*Layout*)

Tahap terakhir pada proses pembuatan *typeface* yaitu tata letak atau *layouting*. *Layout* typeface seperti gambar 11 mencakup proses pengaturan anatomi huruf, seperti ascender, descender, arm, aperture pada garis bantu huruf guna menciptakan keteraturan serta memudahkan pemahaman keterbacaan huruf yang ingin disampaikan.



Gambar 11
Tata Letak
(Sumber: Dokumen pribadi, 2025)

Media Pendukung

Media utama dari perancangan ini adalah *Perancangan Typefaces Iluminasi Babad Tanah Jawa Berjudul Renggan-Type* yang direalisasikan dalam format *font* digital. *Typeface* ini terdiri atas huruf besar, huruf kecil, angka, tanda baca, dan *ligatur* khusus yang dikembangkan berdasarkan nilai-nilai visual dari naskah iluminasi. Hasil dari media utama ini kemudian diimplementasikan ke dalam buku *Graphic Standard Manual Renggan-Type* dengan ukuran 21cm x 29,7 cm portrait.



Gambar 12
Halaman awal buku GSM
(Sumber: Dokumen pribadi, 2025)

Gambar 12 menampilkan buku panduan huruf bagian awal sebagai media pendukung. Bagian ini menampilkan *cover* buku, daftar isi, serta konsep perancangan. Halaman ini juga memberikan penjelasan mengenai studi ikonik serta latar belakang diadakannya perancangan huruf.



Gambar 13
Halaman isi buku GSM
(Sumber: Dokumen pribadi, 2025)

Gambar 13 memperlihatkan halaman isi buku yang terdiri dari proses serta hasil dari rancangan huruf. Sementara itu, gambar 14 memperlihatkan halaman akhir yang berisi *mock up* media pendukung sebagai sarana pengaplikasian huruf yang telah dirancang.



Gambar 14
Halaman media pendukung
(Sumber: Dokumen pribadi, 2025)

Simpulan

Perancangan *Typeface* Iluminasi Babad Tanah Jawa yang diberi nama *Renggan-Type* merupakan sebuah usaha strategis untuk melestarikan dan merevitalisasi unsur budaya Jawa melalui pendekatan desain komunikasi visual yang modern dan aplikatif. Perancangan ini

dilatarbelakangi oleh kebutuhan untuk mempertahankan nilai-nilai historis dan estetika tradisional yang terdapat dalam iluminasi naskah Babad Tanah Jawa, yang kaya akan ornamen flora bergaya renggan, motif makhluk mitologi seperti naga, pola geometris, dan tata letak simetris yang sarat makna filosofis tentang harmoni antara manusia, alam, dan pencipta.

Perancangan ini tidak hanya berfokus pada pelestarian estetika tradisional, tetapi juga pada transformasi elemen-elemen tersebut ke dalam bentuk huruf yang *modern*, fungsional, dan fleksibel sehingga dapat digunakan di berbagai media desain kontemporer. *Renggan-Type* dikembangkan menjadi sebuah *font* digital lengkap dengan huruf besar, huruf kecil, angka, tanda baca, dan ligatur khusus. Proses perancangannya melibatkan studi mendalam terhadap karakteristik iluminasi naskah Babad Tanah Jawa, analisis motif dekoratif, pemilihan palet warna yang mencerminkan nilai budaya, serta penyesuaian gaya huruf agar relevan dengan tren desain modern.

Typeface ini dirancang dengan mempertimbangkan kebutuhan pengguna, terutama pelaku UMKM bidang kreatif seperti distro kaos di Jakarta yang ingin menonjolkan identitas lokal dalam strategi *branding* mereka. Dengan implementasi pada berbagai media utama dan pendukung mulai dari *feed instagram*, *signage*, *sign system*, hingga merchandise seperti kaos, *totebag*, *lanyard*, dan *tumbler Renggan-Type* diharapkan dapat membantu meningkatkan daya tarik visual produk, memperkuat identitas lokal, serta menjadi sarana edukasi bagi masyarakat luas mengenai pentingnya pelestarian warisan budaya Jawa.

Daftar Pustaka [Calibri, 14pt, Bold]

- Ahmadina, P., & Wardhana, M. (2025). Pencerahan dan Warna di Kamar Asrama Haji: Dampaknya Terhadap Kesejahteraan Subjektif Pengunjung. *Humanitis: Jurnal Homaniora, Sosial dan Bisnis*, 3(2), 323–334. <http://humanisa.my.id/index.php/hms/article/view/332>
- Aryuda, A. S., & Lukitasari, E. H. (2025). Desain Font Adaptasi dari Seni Ukir Surakarta. *Jurnal Kemadha*, 15(1), 49–66. <https://jurnal.usahidsolo.ac.id/index.php/kmd/article/view/1983>
- Firmansyah, M. S. (2022). *Desain Grafis Sebagai Media dakwah di Akun Instagram @Santridesign (Analisis Semiotika Ferdinand De Saussure)* [Thesis (Diploma), INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI MADURA]. <http://etheses.iainmadura.ac.id/id/eprint/4225>
- Perangin-angin, D. A. K., & Nagara, M. R. (2023). Analisis Bahasa Rupa Desain Motif Anak Berkebutuhan Khusus Pada Pengembangan Konsep Digitalisasi. *Bookchapter ISBI Bandung*, 125–142. <https://jurnal.isbi.ac.id/index.php/bookchapter/article/view/3036/1677>
- Luthfi, K. M. (2016). Kontekstualisasi Filologi dalam Teks-teks Islam Nusantara. *IBDA: Jurnal Kajian Islam Dan Budaya*, 14(1), 114–128. https://www.researchgate.net/publication/356409278_Kontekstualisasi_Filologi_dalam_Teks-teks_Islam_Nusantara
- Najwan, T., Lukitasari, E. H., & Wibowo, Y. (2022). *Font Dekoratif dengan Sumber Ide Perancangan Ornamen Geometri Istana Al Hambra* [Doctoral dissertation, Universitas Sahid Surakarta]. <http://repository.usahidsolo.ac.id/id/eprint/1912>

- Pandanwangi, A., Alya, S. H., Budiman, I., Apin, A. M., & Darmayanti, T. E. (2023). Batik Naskah Kuno: Transformasi Iluminasi Dari Naskah Kuno Ke Dalam Motif Batik. *Jurnal Panggung*, 32(4), 467. <http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?>
- Paramitha, C. (2024). Pemanfaatan Simbol dan Elemen Tradisional Mega Mendung Sebagai Identitas Visual Produk Lokal Indonesia. *Jurnal Dimensi DKV: Seni Rupa Dan Desain*, 9(2), 171–186. https://lintar.untar.ac.id/repository/penelitian/buktipenelitian_10601002_4A241024140239.pdf
- Stefania, K., & Purnomo, S. S. (2024). Pengaruh Material, Warna dan Bentuk Terhadap Transformasi Desain Interior Klasik Tradisional Menjadi Klasik Kontemporer. *Jurnal Multidisiplin Teknologi dan Arsitektur*, 2(2), 736–743. <https://doi.org/10.57235/motekar.v2i2.3859>.
- Suhaya. (2016). Pendidikan Seni sebagai Penunjang Kreativitas. *Jurnal Pendidikan dan Kajian Seni*, 1(1), 1-15. <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/JPKS/article/view/837/655>.