# BAB I

# PENDAHULUAN

## 1.1. Latar Belakang

Kota Malang berdiri sejak masa Kerajaan Kanjuruhan, yang sekarang menjadi kota terbesar kedua di provinsi Jawa Timur, Indonesia. Kota Malang merupakan bagian dari wilayah Malang Raya, bersama dengan Kabupaten Malang dan Kota Batu. Kota ini menyimpan peninggalan dari masa Kerajaan Kanjuruhan hingga kolonial Belanda, sehingga dapat dikatakan bahwa Kota ini adalah Kota peninggalan sejarah.

Kota Malang merupakan salah satu kota di Jawa timur yang kaya akan objek wisata. Salah satu wisata yang terkenal di Malang adalah wisata sejarah (Rahmat Kurniawan, 2020). Potensi tersebut disebabkan karena dulunya kota ini adalah pusat peradapan dari beberapa kerajaan besar, sehingga terdapat beberapa potensi yang dapat dikembangkan dalam upaya pengembangan wisata sejarah. Banyak pihak atau lembaga yang tertarik akan kekayaan budaya baik berupa benda maupun bukan, yang berhubungan dengan peninggalan sejarah dan purbakala. Kode etik pariwisata dunia juga telah membantu proses pelestarian benda peninggalan sejarah purbakala agar tetap lestari dan mampu memberi manfaat yang berkelanjutan. Upaya pencitraan dengan membangun destinasi pariwisata dari penataan, fasilitas umum, dukungan fasilitas pariwisata, ketersediaan aksesibilitas dan yang tidak boleh dilupakan yaitu peran serta masyarakat adalah berbagai upaya untuk mengembangkan pariwisata. (Ernawati, 2013).

Salah satu wilayah di kota Malang yang memiliki warisan budaya dan sejarah disamping terkenal dengan kemajuannya adalah Desa Tembalangan. Tembalangan adalah sebuah desa atau perkampungan yang terletak dipusat kota Malang, Jawa Timur. Tepatnya di sekitar Jl. Bunga Kumis Kucing (Sebelah timur jalan Soekarno-Hatta). Desa ini memiliki wilayah yang cukup padat penduduknya, namun desa ini dulunya juga memiliki sejarah yang panjang dan menarik.

Desa Tembalangan terekam sejarahnya pada Prasasti Turyan. Prasasti Turryan sendiri tertulis bahwa desa Tembalangan atau Tamwlang pernah dijadikan pusat kerajaan pada masa lampau. Dugaan ini bukan berdasarkan pada rekam jejak sejarah Desa Tembalangan sebagai pusat peradaban dari Kerajaan Kanjuruhan. Kerajaan ini berkembang antara abad ke-8 hingga ke-9 Masehi. Kerajaan ini merupakan bagian dari Kerajaan Mataram Kuno akibat ekspansi yang dilakukan oleh Raja Balitung. Setelah adanya ekspansi tersebut, adapun bencana alam yang diyakini berupa letusan Gunung Merapi yang telah menghancurkan keraton Mataram dan menyebabkan Mpu Sindok, beberapa punggawa istana, sekaligus sebagian rakyatnya pindah dan mengungsi. Kemudian penduduk di daerah Temwlang ini dengan terbukamenerima Mpu Sindok sekaligus dengan para kerabatnya.

Potensi yang dimiliki Desa Tembalangan sangat menonjol pada aspek sejarah dan budaya, didukung dengan latar belakang sejarah kerajaan yang berkembang pada wilayah tersebut menambah kompleksnya potensi tersebut. Potensi ini berguna bagi identitas desa ini sendiri, dan seiring berjalannya waktu, potensi harus terus digali dan dilestarikan. Usaha yang telah dilakukan desa ini dalam rangka mengembangkan potensi, salah satunya adalah menciptakan identitas berbasis desain grafis agar citra visual semakin nampak dan merepresentasikan potensi yang ada. Dalam usaha pengembangan potensi tersebut terdapat pula usaha perancangan *typeface* agar citra visual semakin nampak.

Perancangan *typeface* yang dilakukan oleh Desa Tembalangan sudah dilakukan sebelumnya. Perancangan tersebut menggunakan *typeface* bercorak aksara jawa yang didapat dari unduhan daring dan bersifat general. Namun nyatanya *typeface* tersebut kurang merepresentasikan potensi-potensi yang ada di Desa Tembalangan dan dari prinsip-prinsip tipografi *typeface* ini juga memiliki beberapa kelemahan.

## Rumusan Masalah

Permasalahan yang terdapat dan akan dibahas dalam perancangan ini adalah bagaimana perancangan *typeface* berbasis aksara jawa sebagai penunjang identitas Desa Tembalangan.

## Tujuan

Perancangan ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah *typeface* berbasis aksara jawa yang dikemas dalam aspek visual untuk menunjang penekanan identitas Desa Tembalangan.

## Manfaat

Hasil perancangan ini nantinya diharapkan dapat memberi manfaat sebagai berikut:

### **Manfaat bagi mahasiswa**

1. Dengan adanya perancangan *typeface* ini diharapkan dapat menambah wawasan mahasiswa mengenai bagaimana merancang *typeface* untuk keperluan identitas suatu instansi terutama wilayah.
2. Memberi referensi pada mahasiswa agar dimasa depan mahasiswa mampu melakukan perancangan *typeface* untuk keperluan pengembangan identitas.

### **Manfaat bagi masyarakat**

1. Menambah citra visual terutama dalam aspek tipografi untuk keperluan penunjang identitas Desa Tembalangan.
2. Bagi Desa Tembalangan, perancangan ini memiliki manfaat sebagai salah satu strategi pengembangan identitas yang didapat melalui media visual agar dapat lebih diterima dan dikenal oleh masyarakat luas.

## Batasan Masalah

Untuk lebih memfokuskan perancangan *typeface* ini, maka dibuatlah batasan masalah sebagai berikut :

1. Perancangan membahas tentang *typeface* berbasis aksara jawa sebagai penunjang identitas Desa Tembalangan.
2. Perancangan *typeface* berbasis aksara jawa berjenis display/dekoratif yang mengedepankan aspek *readability* sebagai penunjang identitas Desa Tembalangan.
3. *Typeface* berisi susunan huruf (A-Z), susunan angka (0-9), dan beberapa tanda baca.
4. *Typeface* bergaya normal tanpa ada opsi lainnya.

## Metode

Dalam Perancangan *typeface* berbasis aksara jawa sebagai penunjang identitas Desa Tembalangan ini perancang menggunakan metode perancangan sebagai berikut:

### **Tempat dan Waktu Penelitian**

Dalam rangka penelitian ini perancang terjun langsung ke lapangan, tepatnya di Desa Tembalangan yang beralamat di sepanjang Jl. Bunga Kumis Kota Malang, Jawa Timur, Indonesia. Penelitian dilaksanakan lebih dari satu kali guna memperkaya informasi. Penelitian dilaksanakan dalam rentang waktu antara bulan Agustus 2019 – Januari 2020, kemudian diperbarui kembali pada bulan September 2020 – Januari 2021.

### **Bahan dan Alat Penelitian**

Pada proses ini perancang membutuhkan berbagai jenis alat dan bahan untuk menunjang penelitian ini. Alat dan bahan yang dapat digunakan oleh perancang didapat dari berbagai instrumen, antara lain:

1. Instrumen Penggalian Data

- Instrumen Wawancara

Instrumen wawancara disusun dengan tujuan agar peneliti dapat menggali informasi dengan tepat dan runtut sehingga mengurangi kemungkinan terjadinya kesalahpahaman dalam penyampaian informasi. Peneliti mencantumkan instrumen wawancara pada sebuah catatan tulis agar memudahkan dalam penyampaian pertanyaan penunjang wawancara.

1. Instrumen Pengolahan Data

* Catatan

Catatan digunakan oleh peneliti sebagai pengingat akan hal-hal penting saat proses penggalian informasi terutama mengenai instrumen wawancara. Catatan yang digunakan oleh perancang berupa catatan digital melalui smartphone dengan bantuan aplikasi pengolah kata.

* Kamera

Kamera digunakan oleh peneliti agar memudahkan dalam melakukan kegiatan dokumentasi sebagai penunjang data dan bukti konkrit akan informasi-informasi yang didapatkan oleh perancang di lapangan.

### **Pengumpulan Data**

Data yang digunakan dalam rangka menyusun perancangan ini berasaldari sumber data primer dan sumber data sekunder. Data primer sendiri adalah data yang dikumpulkan lalu kemudian diolah oleh peneliti secara langsung dari subjek atau objek dari penelitian. Kemudian untuk sumber data primer adalah sumber dari kegiatan wawancara terhadap pihak terkait *(Stakeholder)*, dalam penelitian ini yaitu perangkat desa. Data sekunder, yaitu data yang didapatkan melalui proses yang tidak secara langsung dari objek penelitian maupun subjek penelitian. yang berasal dari sumber data yang telah dipublikasikan layaknya artikel baik *offline* maupun *online*, dan juga angket terhadap koresponden, dalam hal ini masyarakat sekitar adalah sebagai koresponden. Kemudian pengumpulan data kali ini menggunakan beberapa metode, antara lain:

##### Wawancara

Pada proses ini, wawancara dilakukan terhadap salah satu perangkat Desa Tembalangan yaitu Bapak Adrian selaku ketua RT, dan beberapa warga tembalangan. Bapak Adrian sendiri terpilih menjadi narasumber utama sebab dirasa mampu untuk memberikan data tentang desa Tembalangan karena beliau adalah warga asli bahkan sejak keturunan beliau sebelumnya, dan beliau juga aktif dalam pengembangan potensi, penggalian sejarah dan budaya desa Tembalangan. Wawancara dilakukan lebih dari satu kali bertujuan untuk menggali informasi lebih dalam dan kompleks.

Dalam proses wawancara ini perancang mengajukan beberapa pertanyaan mengenai objek utama yaitu Desa Tembalangan sendiri. Pertanyaan tersebut secara garis besar berisi mengenai sejarah, latar belakang, potensi, perkembangan, hingga visi dan misi dari Desa Tembalangan. Pertanyaan diajukan secara runtut sesuai perkembangan Desa Tembalangan agar mudah menarik benang merah antara informasi yang telah dijabarkan.

##### Observasi

Pada proses observasi ini dilakukan langsung di Desa Tembalangan. Observasi juga tidak dilakukan hanya sekali, guna memperkaya informasi yang dapat digali. Kemudian untuk mencukupi kebutuhan dan pengabadian data observasi maka perancang melakukan dokumentasi secara langsung baik berupa foto, video, catatan kecil, dan rekaman suara. Semua dilakukan perancang secara terstruktur sesuai kebutuhan dan dengan persetujuan pihak *stakeholder*.

Observasi dilakukan langsung dilapangan melalui pendekatan-pendekatan dengan warga setempat. Pendekatan yang dilakukan oleh perancang dilakukan pada saat perancang mengikuti rapat warga, acara rutin, hingga kerja bakti. Pada saat perancang berkesempatan langsung untuk menghadiri acara-acara tersebut, tidak lupa perancang berusaha menggali informasi baik melalui lisan, tertulis, maupun dokumentasi.

Usaha ini bertujuan untuk memperdalam informasi agar semakin dapat dipertanggungjawabkan, dan untuk mengetahui juga memahami situasi terkini dari Desa Tembalangan, agar pada tahap berikutnya semakin tepat pada target sasaran sesuai kebutuhan yang diharapkan.

##### Angket

Dalam proses ini perancang memanfaatkan fitur *Googleform* yang mana memiliki fungsi yang sama seperti angket namun lebih efisien dan ringkas. Pada tahap ini, perancang menyebarkan angket secara umum. Angket tersebut berisi mengenai pandangan dan pendapat umum dari masyarakat. Perancang mendapatkan kurang lebih 30 responden, yang mana rata-rata respondennya adalah mahasiswa.

Angket yang disebarkan berisi beberapa pertanyaan seputar Desa Tembalangan, mulai dari pengetahuan masyarakat mengenai Desa Tembalangan, hingga mengenai tanggapan masyarakat mengenai Desa Tembalangan.

Tujuan perancang membuat dan menyebarkan angket adalah agar perancang mengetahui mengenai pandangan tentang Desa Tembalangan dari masyarakat umum, sehingga nantinya *output* yang dirancang tidak hanya memiliki manfaat bagi warga Tembalangan, namun juga bermanfaat bagi masyarakat sekitar diluar Desa Tembalangan. Selain itu usaha ini juga dapat menambah informasi mengenai pemahaman masyarakat mengenai Desa Tembalangan agar nantinya dengan usaha ini Desa Tembalangan semakin memasyarakat.

##### Kepustakaan

Data yang telah terkumpul kemudian saling dipertimbangkan keabsahannya dan dicari benang merahnya. Namun dalam suatu aspek, perancang menemukan kekosongan data yang belum ditemukan dengan metode-metode sebelumnya. Maka dari itu perancang memutuskan untuk memperkaya data melalui metode kepustakaan. Perancang menggunakan bantuan artikel internet hingga buku untuk menggali data tersebut

Perancang menggali data melalui buku yang mengandung aspek sejarah, salah satunya adalah buku karangan arkeolog J.C de Caspains pada 1988 yang membahas tentang peninggalan prasasti bernama Turryan, yang mana dalam prasasti tersebut terdapat nama Tamwlang atau nama di masa lampau dari Desa Tembalangan (Nastiti, 2003).

Tujuan dari usaha ini agar peneliti mendapatkan informasi yang belum didapat dari tahap sebelumnya sehingga keseluruhan informasi dapat terlengkapi sehingga dapat dipertanggungjawabkan.

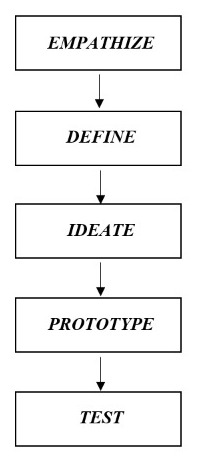
### **Analisa Data**

Dalam perancangan ini, metode analisis SWOT adalah metode analisis data yang digunakan. Analisis SWOT sendiri dalam manajemen strategik menjadi salah satu komponen penting. Analisis SWOT ini mencakup faktor intern instansi. Kemudian nantinya akan mendapatkan hasil profil dari instansi sekaligus memahami kemudian mengidentifikasikan kelemahan dan kekuatan dari sebuah organisasi.

### **Prosedur 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 David Kelley pada (Camacho, 2016) merupakan pendekatan yang berpusat pada manusia mengenai 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.

Ada beberapa tahapan proses perancangan yang dilakukan dalam perancangan ini. Skema perancangan model dasar ini diadopsi dari skema *Design Thinking* menurut menurut Stanford (D.School). Skema ini dipilih sebab seluruh tahapannya merepresentasikan tahapan perancangan *typeface*. Skema *Design Thinking* menurut Stanford tersebut terdiri dari beberapa tahap yang digambarkan pada bagan berikut ini:



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

Skema tersebut memiliki 5 tahapan utama yang nantinya disesuaikan dengan kebutuhan perancangan *typeface*. Tahap-tahap tersebut dijabarkan sebagai berikut:

1. ***Empathize***

Empati dalam konteks *design thinking* berguna untuk melakukan pemahaman untuk mengerti yang mendalam dan detail terhadap orang-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 keinginan, kebutuhan, perasaan, pikiran, visi, misi, dan motivasi dari mereka.

Dalam tahap ini perancang melakukan beberapa usaha untuk mengumpulkan berbagai informasi agar pemahaman dapat tercapai. Usaha tersebut antara lain wawancara kepada *stakeholder*, observasi langsung di lapangan, dan mencari sumber kepustakaan tertulis baik *offline* maupun *online.*

1. ***Define***

Berbagai informasi yang sudah didapatkan didalam tahap *empathize*, kemudian dianalisis lalu disimpulkan dalam rangka menentukan inti permasalahan yang kemudian akan diidentifikasikan. Masalah yang didapat tidak hanya ditemukan saja, namun dijabarkan hingga pada kelebihan, kekurangan, dan peluang-peluangnya.

Dalam tahap ini perancang melakukan usaha dengan tujuan menganalisis segala informasi yang didapat. Usaha tersebut dibantu dengan proses SWOT, agar informasi dapat diolah dengan sebaik-baiknya.

1. ***Ideate***

Tujuan dari tahap ini adalah untuk menghasilkan ide yang berbuah solusi. Berbagai ide akan disarikan untuk penyelesaian masalah yang sudah ditemukan dan ditetapkan dalam tahap define. Ide yang terpenting ditemukan sebanyak mungkin, kemudian disusunlah sebuah solusi. Kemudian perancang harus berpikir dan menemukan solusi berupa cara yang terbaik dalam rangka memecahkan masalah yang ditemukan melalui solusi yang telah dirancang. Kemudian menyusun strategi agar nantinya solusi tersebut berjalan lancar, menghindari masalah yang nantinya terjadi, dan memecahkan permasalahan yang diangkat.

Usaha dari perancang dalam pemenuhan tahap ini adalah melakukan proses *brainstorming* agar perancang semakin mudah dalam mendapatkan segala aspek penunjang sehingga perancang dapat menyusun sebuah rancangan pemecahan masalah.

1. ***Prototype***

Sejumlah opsi *output* dihasilkan dalam tahap ini, namun dengan skala yang minimum, ini lah yang disebut dengan *prototype*. Bertujuan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan *output* yang telah dirancang agar tetap relevan dengan permasalahan dan sesuai dengan harapan solusi dari tahap-tahap sebelumnya. *Prototype* ini nantinya diuji oleh perancang atau terhadap beberapa orang yang bersangkutan dengan permasalahan. Perancang diharapkan dapat menerima kritik dan saran dari beberapa orang agar dapat memperbaiki *prototype* menjadi sesuai dengan kebutuhan yang diharapkan.

Pada tahap ini perancangmelakukan beberapa metode untuk menghasilkan *prototype* yang berdasarkan pengumpulan data, pemecahan masalah, dan solusi. Usaha yang akan dilakukan oleh perancang adalah mulai dari merancang sketsa untuk memberi gambaran karya. Kemudian tahap selanjutnya adalah *convert to* *font*, dengan tujuan untuk mengubah bentuk mentah rancangan karya menjadi bentuk digital yang kemudian diubah kembali menjadi format *font* siap pakai.

1. **Test**

Perancang melakukan pengujian *output* produk langsung kepada masyarakat kemudian mengevaluasi segala kekurangan dan kelebihan dan hasilnya akan dilakukan perubahan dan penyempurnaan bila diperlukan. Jika perancang menemukan kegagalan pada tahap sebelumnya maka sangat memungkinkan bagi perancang untuk kembali ke tahap yang gagal tersebut.

## Sistematika Penulisan

### **Pendahuluan**

Dalam bagian ini, perancang menjabarkan materi mulai dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan perancangan, manfaat perancangan, batasan perancangan, dan metode. Pada bagian metode dijabarkan mulai dari tempat dan waktu penelitian, bahan dan alat, metode pengumpulan data, hingga metode perancangan.

### **Landasan Teori**

Dalam bagian ini perancang akan menjabarkan data berupa definisi detail dari apa yang sedang diteliti atau dibahas. Dalam bagian ini diperbolehkan untuk mengutip dari berbagai sumber terpercaya dalam penyusunanya. Sumber tersebut harus sesuai dengan standar dalam ketentuan penulisan skripsi. Pada bagian ini dijabarkan mulai dari penelitian terdahulu yang mana bersumber dari jurnal-jurnal perancangan yang sesuai dan memiliki kesamaan materi dengan perancangan ini. Bagian berikutnya yaitu teori terkait, yang mana berisi beberapa teori yan bersangkutan dengan perancangan ini, beserta pengertian dari beberapa ahli yang telah terjamin keabsahannya sebab telah dibuktikan melalui buku yang diciptakan.

### **Analisis dan Perancangan**

Pada tahap ini berisi tentang pembahasan analisis, perancangan, rancangan pengujian. Analisis sendiri mencakup identifikasi masalah yang berarti memahami sistem dan data yang telah ada, melihat potensi dari kekurangan, berbagai permasalahan, dan peluang yang ada dalam data yang terkumpul dan hasil akhir berupa pernyataan kebutuhan perancangan, yang mana ini termasuk dalam pemecahan masalahah. Perancangan adalah proses dimana langkah-langkah perancangan suatu karya dijabarkan secara detail mulai dari konsep hingga proses. Pada rancangan pengujian mencakup hal-hal yang berisi pengaplikasian rancangan yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan dan potensi dari hasil akhir karya yang telah dirancang.

* + 1. **Pembahasan**

Tahap ini berisikan detail mengenai hasil analisis dengan permasalahan dikaitkan satu dengan lainnya sehingga tepat pada solusi dalam rangka menjawab tujuan penelitian dan mengaitkannya dengan teori-teori yang ada dan yang mendasari. Dalam tahap ini juga membahas tentang hasil akhir secara menyeluruh sekaligus untuk mengenalkannya.

* + 1. **Kesimpulan dan Saran**

Dalam tahap ini memuat pernyataan yang jelas, singkat, dan sistematis dari keseluruhan hasil analisis, pembahasan, dan pengujian hipotesis dalam sebuah perancangan. Disusul dengan usulan atau pendapat dari perancang yang memiliki korelasi terhadap pemecahan masalah dan menjadi objek penelitian maupun kemungkinan penelitian lanjutan. Dalam tahap ini juga berisi anjuran dari perancang mengenai solusi yang telah dirancangnya agar dapat dipergunakan oleh umum.