



**FONTOGRAFI VERNAKULAR SEMARANG:
Perancangan Tipografi Berdasarkan
Heritage Ikonik Kota Semarang**

ERIKO JULIAN EKA PUTRA

09.13.0092

**PROGRAM STUDI
DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA**

SEMARANG 2014

HALAMAN PENGESAHAN

Judul :

Fontografi Vernakular Semarang:
Perancangan Tipografi Berdasarkan
Heritage Ikonik Kota Semarang

Nama : Eriko Julian Eka Putra

NIM : 09.13.0092

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Arsitektur dan Desain

Universitas : Universitas Katolik Soegijapranata

Semarang, Juli 2014

Menyetujui,

Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain,

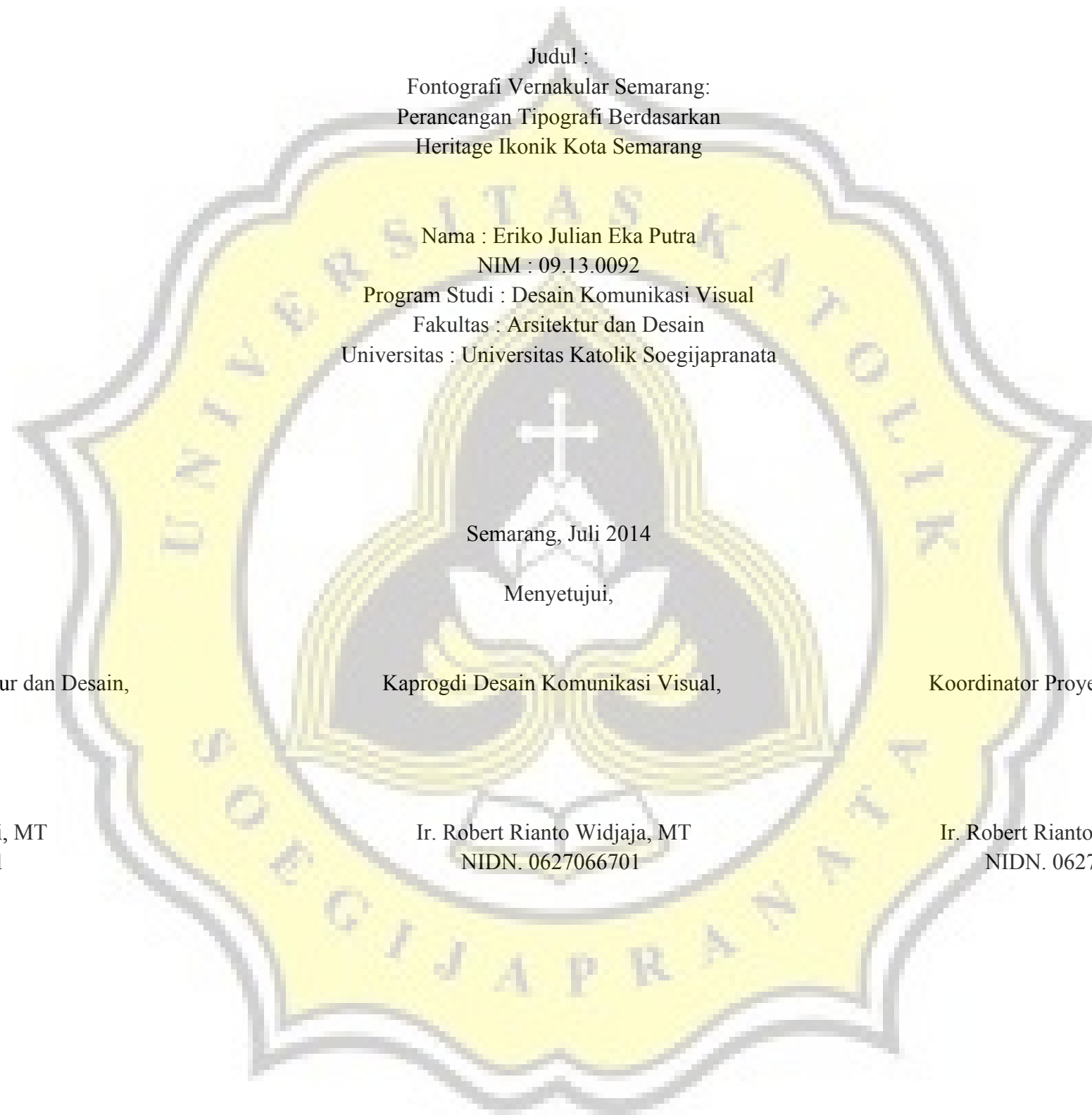
Kaprodi Desain Komunikasi Visual,

Koordinator Proyek Akhir DKV,

Ir. Tri Hesti Mulyani, MT
NIDN. 0611086201

Ir. Robert Rianto Widjaja, MT
NIDN. 0627066701

Ir. Robert Rianto Widjaja, MT
NIDN. 0627066701



HALAMAN PENGESAHAN

Judul :

Fontografi Vernakular Semarang:
Perancangan Tipografi Berdasarkan
Heritage Ikonik Kota Semarang

Nama : Eriko Julian Eka Putra

NIM : 09.13.0092

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Arsitektur dan Desain

Universitas : Universitas Katolik Soegijapranata

Semarang, Juli 2014

Menyetujui,

Pembimbing,

Ir. IGN. Dono Sayoso, M.SR.

NIDN. 0608075601

Penguji I

Penguji II

Penguji III

Ir. BPR. Gandhi, M.SA
NIDN. 0601035401

Drs. Sumbo Tinarbuko, M.Sn.
NIP. 19960404 1992031002

Ir. Robert Rianto Widjaja, MT
NIDN. 062706670

PERNYATAAN ORISINALITAS

Judul :

FONTOGRAFI VERNAKULAR SEMARANG:

Perancangan Tipografi Berdasarkan

Heritage Ikonik Kota Semarang

Nama : Eriko Julian Eka Putra

NIM : 09.13.0092

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Arsitektur dan Desain

Universitas : Universitas Katolik Soegijapranata

Menyatakan bahwa proyek akhir ini adalah hasil karya saya sendiri, serta telah mengikuti peraturan akademik dalam melakukan kutipan. Apabila dikemudian hari ditemukan adanya bukti plagiasi, manipulasi, dan atau pemalsuan data maupun bentuk-bentuk kecurangan yang lain, saya bersedia menerima sanksi dari program studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Katolik Soegijapranata Semarang. Demi kepentingan akademis, maka saya bersedia dan menyetujui bentuk publikasi dari karya ilmiah ini.

Semarang, Juli 2014

Eriko Julian Eka Putra

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yesus Kristus yang telah memberikan banyak berkat dan membantu penulis dalam menyelesaikan Proyek Akhir ini. Penulis juga mengucapkan erima kasih kepada orang tua penulis yang selalu mendukung dalam menyelesaikan Proyek Akhir ini, dosen pembimbing Ir. Ign. Dono Sayoso M.Sr, pacar penulis Crescentia Nastiti yang sama-sama berjuang dalam menyelesaikan Proyek Akhir, teman-teman yang membantu dalam penyusunan Proyek Akhir ini, Ofis Desain kapitalis Visual dan juga seluruh keluarga besar DKV Unika Soegijapranata.

Semarang memiliki banyak heritage yang ikonik. Tetapi tidak ada sesuatu yang baru dalam mempromosikan heritage tersebut. Kita hidup tidak jauh dari huruf. Apalagi di jaman modern sekarang ini semuanya diketik dengan menggunakan komputer. Maka dari itu fokus perancangan ini adalah membuat sebuah huruf vernakular baru yang diadaptasi dari bentuk heritage ikonik Semarang.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penyusunan Proyek Akhir ini, maka dari itu penulis menerima saran dan kritik yang membangun dari pembaca.

Penulis



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i	II.2.5 Tipografi	6
HALAMAN PENGESAHAN	ii	II.2.6 Teori Warna	8
PERNYATAAN ORISINALITAS	iv	II.2.7 Teori SWOT	8
KATA PENGANTAR	v	II.2.8 Metode AISAS	8
ABSTRAK	vi	II.3 Kerangka Berpikir	9
DAFTAR ISI	vii	II.4 Kajian Pustaka	10
DAFTAR GAMBAR	viii	II.4.1 Tipografi	10
DAFTAR TABEL	viii	II.4.2 Tipografi Vernakular	10
		II.4.3 Fontografi	10
BAB I PENDAHULUAN	1	II.5 Studi Komparasi	10
I.1 Latar Belakang Masalah	1	II.6 Data Obyektif	11
I.2 Identifikasi Masalah	2		
I.3 Pembatasan Masalah	2	BAB III STRATEGI KOMUNIKASI	13
I.4 Perumusah Masalah	2	III.1 Analisis	13
I.5 Tujuan Penelitian	2	III.1.1 Analisis SWOT Kota Semarang	13
I.6 Manfaat Penulisan	2	III.1.2 Fontografi Vernakular	13
I.7 Metode Penelitian	2	III.2 Sasaran Khalayak	13
I.8 Sistematika Penulisan	2	III.2.1 Geografis	13
		III.2.2 Demografis	13
BAB II TINJAUAN UMUM	4	III.2.3 Psikografis	13
II.1 Tinjauan Data	4	III.3 Strategi Komunikasi	14
II.1.1 Semarang	4	III.3.1 Identifikasi Tipografi vernacular	14
II.2 Landasan Teori	5	III.3.2 Fontografi	14
II.2.1 Teori Komunikasi	5	III.3.3 Tujuan Fontografi Vernakular	14
II.2.2 Tujuan Komunikasi	5	III.3.4 Pendekatan Elemen Visual	14
II.2.3 Komunikasi Massa	5	III.3.5 Positioning	14
II.2.4 Buku Sebagai bagian Dari Media Massa	6	III.3.6 Perancangan Skenario	14

III.3.7 Perancangan Promosi

15

DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN

24

BAB IV STRATEGI KREATIF

IV.1 Konsep Visual

IV.1.1 Typeface

IV.1.2 Pewarnaan

IV.1.3 Tipografi

IV.1.4 Layout

IV.1.5 Logo

IV.2 Konsep verbal

IV.2.1 SMG

IV.2.2 Gaya Bahasa

IV.3 Visualisasi Desain

IV.3.1 Logo

IV.3.2 Typeface

IV.3.3 Cover Buku

IV.3.4 Isi Buku

IV.3.5 Media Promosi

IV.3.6 Merchandise

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

16

16

16

16

16

16

16

17

17

17

17

17

18

19

20

21

21

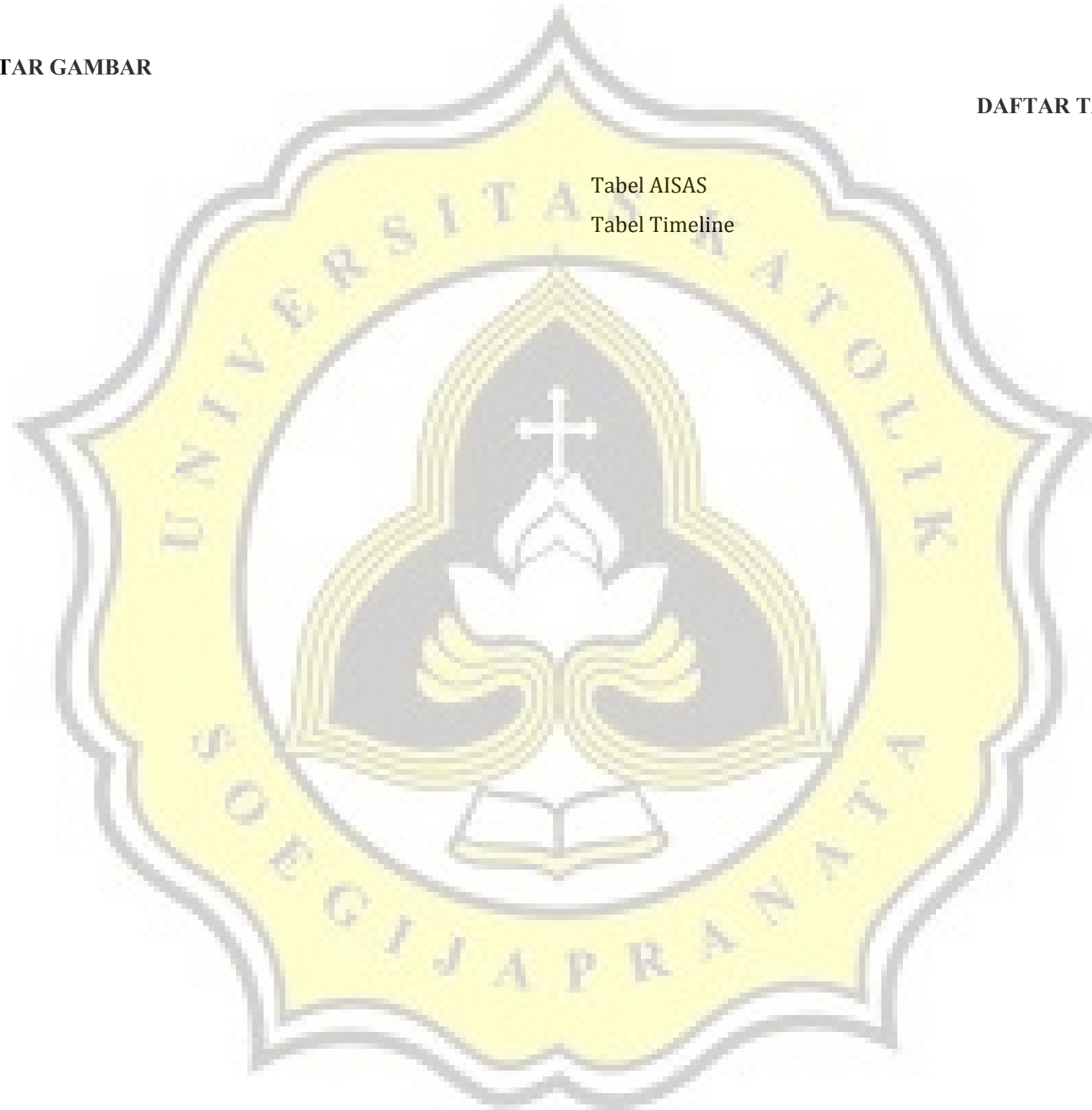
21

23



DAFTAR GAMBAR

Anatomi Huruf
Kerangka Berpikir
Buku Pesona Solo
Buku After Ten Years
Buku Generasi 90an
Buku Architectour Semarang
Contoh Tipografi Digital
Lawang Sewu
Tugu Muda
Sam Poo Kong
Warna yang digunakan dalam perancangan
Tipografi yang digunakan dalam perancangan
Logo SMG Warna
Logo SMG BW
Typeface Lawang Sewu
Typeface Tugu Muda
Typeface Sam Poo Kong
Cover Buku
Cover Box Buku
Thumbnail isi buku Lawang Sewu
Thumbnail isi buku Tugu Muda
Thumbnail isi buku Sam Poo Kong
Website SMG
Desain kaos SMG
Poster
Postcard



DAFTAR TABEL

Tabel AISAS
Tabel Timeline

ABSTRAK

Semarang memiliki banyak heritage yang ikonik seperti Lawang Sewu, Tugu Muda dan Sam Poo Kong. Tetapi sampai saat ini tidak ada sesuatu yang baru dari dunia kreatif untuk mengenalkannya kepada khalayak ramai.

Di era digital seperti sekarang ini kita banyak menggunakan font untuk menulis atau mendesain. Maka dari itu font tidak dapat lepas dari hidup kita sehari-hari. Melalui sebuah font kita dapat mengangkat citra kota Semarang sebagai kota yang memiliki banyak heritage ikonik. Untuk mencapai hal tersebut pendekatan yang digunakan dalam membuat font ini adalah fontografi vernakular.

Font vernakular dapat mengambil bentuk dari sesuatu yang ada di kehidupan sehari-hari. Sebuah font vernakular dapat menonjolkan adaptasi bentuk yang diambil dari heritage ikonik Semarang. Tujuan dari perancangan ini adalah meningkatkan citra kota Semarang sebagai kota yang memiliki banyak bangunan bersejarah pada sasaran khalayak melalui fontografi vernakular.

Kata Kunci: Fontografi, Tipografi, Typeface, Font

There are many of iconic heritage in Semarang such as Lawang sewu, Tugu Muda and Sam Poo Kong. But there's no new methods from creative industries to introduce it to public.

In this digital era we use font frequently to write or design. We use font in our general life. We can use font to increase the image of Semarang as a city with many iconic heritages. We use vernacular fontography to achieve that.

Vernacular font take shapes from something in our daily life. So we can use vernacular font to introduce Semarang's iconic heritage. The aim of this design is to increase the image of Semarang as a city with many historic landmark to the target market using vernacular fontography.

Keyword: Fontography, Typography, Typeface, Font

