

PERANCANGAN *TYPEFACE* AKSARA LATIN BERDASARKAN AKSARA LONTARA BUGIS-MAKASSAR

Dian Cahyadi

Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar
Jl. Daeng Tata Raya, Kampus UNM Parangtambung, Makassar
Email: diancahyadi171@gmail.com

Abstract. *Typeface Design Based on the Latin script Script Lontara Bugis-Makassar* The aims of designing a typeface letters /alphabetical latin of 'Lontara' based of Bugis - Makassar as a legacy no intention objects findings ethnic culture of ancestors as a local content ethnic is to review cultivate local potential to keep recognizable enduring into modernity. Function of this typeface/font design is as reminding form and face of semion thought to the original form script of 'Lontara' typographic . Final design objectived by the designing procces that doing by verify of process exploration of ideas, study and analysis theory of typography , form elements , and the creation of shape-form as final design form. So it does designing that the findings of the design is desirable applicative to use, characters ability throughout into several the aspect of media.

Abstrak. *Perancangan Typeface Aksara Latin Berdasarkan Aksara Lontara Bugis-Makassar* Tujuan perancangan *typeface* huruf/aksara latin berdasarkan aksara lontara Bugis-Makassar ini adalah untuk menumbuh kembangkan potensi lokal agar tetap dikenali sebagai sebuah warisan tak benda hasil karsa kebudayaan leluhur etnis Bugis-Makassar dan tak lekang oleh arus sejarah modernitas. Fungsi perancangan adalah sebagai bentuk pengingat (*reminder*) dan pengarah semion kepada bentuk asli aksara Lontara. Perancangan dilakukan dengan kaidah-kaidah desain sebagai ilmu yang menerapkan proses eskplorasi gagasan, kajian dan analisis teori tipografi, anasir bentuk, dan penciptaan bentuk sebagai bentuk desain akhir. Sehingga hasil perancangan diharapkan sangat aplikatif kepada penggunaan aksara diseluruh aspek media.

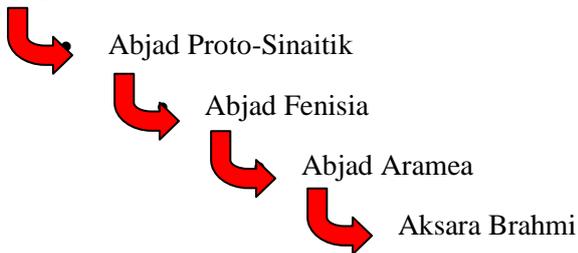
Kata Kunci: design , typeface , typography , lontara

Etnis Bugis-Makassar dalam hal ini disingkat menjadi BM merupakan dua etnis berbeda namun memiliki kesatuan dasar kebudayaan diantara ratusan etnis yang terdapat di Indonesia sekaligus menjadi beberapa etnis yang mendominasi dengan bebragai pencatatan atas pencapaian etnis BM dalam penyebarannya di Nusantara, diakui ataupun tidak. Sebuah peradaban kebudayaan besar dalam teorinya memberikan persyaratan sebagai sebuah bangsa atau entitas dominan salah satunya memberikan persyaratan hasil kebudayaannya yakni memiliki bahasa tersendiri dan memiliki aksara tersendiri. Oleh sebab itulah mengapa etnis BM tersebut dapat dikategorikan sebagai sebuah suku-bangsa. Salah satu hasil kebudayaan warisan leluhur tersebut yang menjadi penanda jejak peradaban leluhur suku bangsa BM adalah pewarisan be-

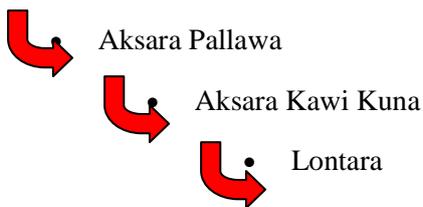
rupa aksara atau huruf yang saat ini dikenal dengan aksara 'Lontara'.

J. Noorduyn (1993) (149): 533-570, dalam bukunya berjudul "*Variation in the Bugis/Makasarese script*" menjelaskan kesejarahannya bahwa huruf Lontara adalah perkembangan dari tulisan Kawi yang digunakan di kepulauan Indonesia sekitar tahun 800-an. Namun dari itu, tidak diketahui apakah Lontara merupakan turunan langsung dari Kawi atau dari kerabat Kawi lain karena kurangnya bukti. Terdapat teori yang menyatakan bahwa tulisan Lontara didasarkan pada tulisan Rejang, Sumatra selatan karena adanya kesamaan grafis di antara dua tulisan tersebut. Namun hal ini tidak berdasar, karena beberapa huruf lontara merupakan perkembangan yang berumur lebih muda.

Kemudian dijelaskan berdasarkan silsilahnya oleh Michael Everson (2003: 1-3) dalam kontribusi tulisannya pada Universal Multiple-Octet Coded Character Set International Organization for Standardization (ISO/IEC JTC1/SC2/WG2 N2633R) berjudul “*Revised final proposal for encoding the Lontara (Buginese) script in the UCS*” adalah menerangkan bahwa aksara Lontara dari jenis hurufnya termasuk dari jenis Abuguida dengan silsilah menurut hipotesis hubungan antara abjad Aramea dengan Brahmi, maka silsilahnya sebagai berikut:



Dari aksara Brahmi diturunkanlah:



Atau dapat dilihat pada klasifikasi sebagai berikut:

Lontara	
Jenis aksara	Abugida
Bahasa	Bugis, Makassar, Mandar
Periode	Abad 17 hingga sekarang
Arah penulisan	Kiri ke kanan
Silsilah	Menurut hipotesis hubungan antara abjad Aramea dengan Brahmi, maka silsilahnya sebagai berikut: <ul style="list-style-type: none"> - Abjad Proto-Sinaitik - Abjad Fenisia - Abjad Aramea - Aksara Brahmi Dari aksara Brahmi diturunkanlah: <ul style="list-style-type: none"> - Aksara Pallawa - Aksara Kawi Kuna - Lontara
Aksara kerabat	Bali Batak Baybayin Buhid Hanunó'o Jawa Kaganga (Rejang) Rencong Sunda Kuno Tagbanwa (Tagalog)
Baris Unicode	U+1A00–U+1A1F
ISO 15924	Bugi, 367
Nama Unicode	Buginese
Perhatian:	Halaman ini mungkin memuat simbol-simbol fonetis IPA menggunakan Unicode.

Gambar 1. Penjelasan silsilah aksara Lontara
Sumber: Wikipedia, Ensiklopedia Bebas, diakses tanggal 24 Agustus 2015.

Namun eksistensi aksara Lontara yang saat ini umum dikenal sejak abad ke-17 memaparkan bantahan jika aksara Lontara etnis BM baru dikenal pada abad itu dengan dihidirkannya bentuk huruf aksara Lontara BM yang lebih dulu dikenal dengan nama “*Lontara Jangang-Jangang*” dan “*Lontara Bilang-Bilang*”. Jika ditinjau dari aspek bentuknya menyerupai aksara *Rejang* dan aksara *Palawa*.

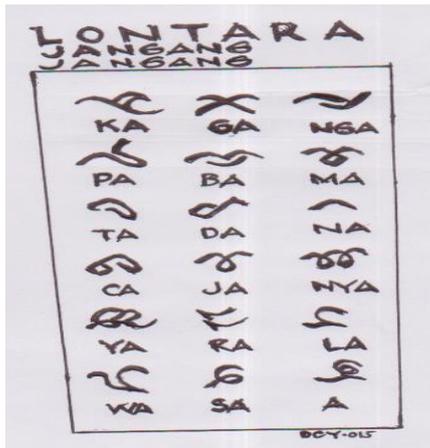


Gambar 2. Tiga jenis aksara Lontara yang dikenal oleh etnis Bugis-Makassar.

Dokumentasi: Sandjaja Kosasih, Wikipedia 2010.

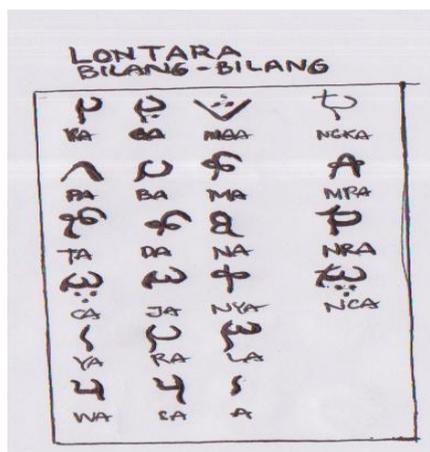
Sementara aksara Lontara yang kita kenal saat ini adalah hasil modifikasi dengan menganut falsafah belah ketupat berdasarkan tafsir analisis Mattulada. (1984)

Berdasarkan perkembangannya, Daeng Pamatte seorang syahbandar Kerajaan Gowa diperintah Raja Gowa ke IX Karaeng Tumapakarisi Kallonna (1530-1547) untuk kebutuhan administrasi pemerintahan saat itu. Kemudian Daeng Pamatte kelahiran Lakiung menghasilkan sebuah aksara sebanyak 18 huruf yang dikenal sebagai *Lontara Jangang-Jangang* dengan mengadopsi bentuk pergerakan burung laut, seperti; melayang (ka), mendarat (nga), dan lain sebagainya dalam proses penciptaannya. (Monografi Kebudayaan Makassar di Sulawesi Selatan, 1994 ; 10) Huruf ini dikenal juga sebagai aksara ‘*Lontara Toa*’ dan aksara ini juga yang digunakan dalam penulisan ‘*Perjanjian Bongaya*’.



Gambar 3. Lontara Jangang Jangang (Lontara Toa)
Sumber: pribadi

Kemudian 'Lontara Bilang-Bilang' tercipta akibat dari pengaruh Islam sebagai agama resmi Kerajaan Gowa. Bentuk huruf mengadaptasi symbol angka dan huruf Arab, seperti huruf Arab angka 2 diberi makna huruf "ka" dan angka Arab angka 2 dan titik dibawak diberi makna "Ga" angka tujuh dengan titik diatas diberi makna "Nga", juga bilangan arab lainnya yang jumlahnya 18 huruf . Aksara Lontara ini disebut juga *Lontara Bilang-Bilang (Bilang-Bilang = Hitungan)*. Lontara Bilang-Bilang ini diperkirakan muncul pada abad 16 yakni pada masa pemerintahan Raja Gowa XIV Sultan Alauddin (1593-1639).



Gambar 4. Lontara Bilang-Bilang
Sumber: Pribadi

Aksara Lontara mengalami perkembangan dan perubahan teknis bentuk hingga ke bentuk yang saat pada abad ke XIX. Konsep dasar bentuk hurufnya yakni segi empat ataupun jajaran genjang mengadopsi anyaman pagar – pagaran atau 'Lawa Soji'. (Perubahan huruf

tersebut baik dari segi bentuknya maupun jumlahnya yakni 18 menjadi 19 dengan ditambahkan satu huruf yakni "ha" sebagai pengaruh masuknya Islam. (Monografi Kebudayaan Makassar di Sulawesi Selatan 1984 : 11)

Bentuk aksara lontara menurut budayawan Mattulada (1984) berasal dari "sulapa eppa wala suji". *Wala suji* berasal dari kata *wala* yang artinya pemisah / pagar / penjaga dan *suji* yang berarti putri. *Wala Suji* adalah sejenis pagar bambu dalam acara ritual yang berbentuk belah ketupat. Sulapa eppa (empat sisi) adalah bentuk mistis kepercayaan BM klasik yang menyimbolkan susunan semesta, api-air-angin-tanah. Huruf lontara ini pada umumnya dipakai untuk menulis tata aturan pemerintahan dan kemasyarakatan. Naskah ditulis pada daun lontar menggunakan lidi atau kalam yang terbuat dari ijuk kasar (kira-kira sebesar lidi).



Gambar 5. Aksara Lontara Bugis-Makassar.
Sumber: dahlia-galbar.blogspot.com

Kesejarahan Tipografi dan Typeface

Kesejarahan tipografi bermula sejak manusia-manusia gua mulai membuat bercak-bercak di dinding-dinding gua, baik dengan ukiran maupun dengan gambar-gambar yang menggunakan bahan pewarna alam sekitar 25.000 tahun sebelum masehi (kemudian disingkat; S.M.) Dengan kata lain sebagai penanda kelahiran pictogram. Berangkat dari kelahiran pictogram (gambar objek), para ahli meyakini bahwa manusia mulai mengenal tulisan sejak 3.200 tahun S.M., di Mesopotamia oleh orang-orang Sumeria yang sistim penulisannya dikenal sebagai tulisan 'Cuneiform'. Lalu dikembangkan oleh bangsa Mesir dengan sistim tulisan yang dikenal sebagai 'Hieroglyph' dikisaran tahun 3000 S.M., meski sejak awal dikenalnya masih dipengaruhi unsur pictogram hingga berkembang kompleks menjadi 'ideogram' (symbol

yang menerangkan pemikiran/gagasan abstrak) dan 'Phonogram' (symbol mewakili bunyi tertentu). (Rustan: 2014: 2).

Kemudian oleh bangsa China pada 1800 S.M. mengadopsi sistim pictografi dan ideografi. Lalu oleh bangsa *Phoenician* pada kisaran tahun 1500 S.M. yang lebih membakukan dan menyederhanakan dengan menggunakan 22 karakter huruf. Huruf bangsa *Phoenician* diadopsi bangsa Romawi pada tahun 800 S.M. dengan mengubah lima huruf konsonannya menjadi huruf hidup; yakni 'A' (alpha), 'E' (epsilon), 'I' (iota), 'O' (omicron), dan 'U' (upsilon), sebagai huruf yang dikenal saat ini. Pada tahun 300 masehi (kemudian disingkat: M) Yunani memunculkan huruf baru yang dikenal dengan nama 'Uncial' karena lebih mudah dan lebih cepat ditulis. Karena *stroke*-nya lebih sedikit dan berbentuk membulat. Namun huruf *Half Uncial* lebih populer pada akhir abad ke-6 M.

Typeface semakin berkembang di era *Renaissance* pada abad ke-14 M dan abad ke-15 M, seiring bertumbuhnya industri penerbitan buku secara meluas terkhusus penerbitan kitab suci Nasrani. Ditandai dengan sistim pencetakan *moveable type* hasil pengembangan Johan Gensfleisch zum Gutenberg sekitar tahun 1450 M di Jerman dan terus mengalami perkembangan jutaan ragam *typeface* huruf hingga saat ini.

Typeface Designing

Perancangan *Typeface* huruf saat ini menjadi kebutuhan vital bagi industry digital saat ini dimana kebutuhan manusia akan media komunikasi semakin mendominasi hampir di seluruh lini industry tak terkecuali selama industri-industri tersebut berinteraksi dengan media *advertising*. Industri internet dan industry teknologi komunikasi selular menjadi terdepan saat ini membungkus industry *advertising*, sehingga jutaan karakter huruf yang terdesain khusus (*Typeface*) menghasilkan jutaan jenis huruf (*font*). Pengertian *Typeface* adalah sekumpulan karakter yang memiliki kesamaan ciri-ciri visual, meskipun tidak sama persis namun terdapat bagian pada anatomi rancang bangun hurufnya terbentuk pada semua karakter huruf menjadi sebuah kesatuan (*unity typeface*).

Tujuan Perancangan

Adapun tujuannya yaitu:

1. Menghadirkan sebuah gagasan untuk menumbuh-kembangkan aksara Lontara agar

lebih familiar bagi generasi muda agar identitas kebudayaan tetap lestari.

2. Menghasilkan rancangan aksara Latin berbasiskan bentuk aksara Lontara yang aplikatif.
3. Menjadi referensi dalam membangun identitas kebudayaan dalam peradaban milenium.

Manfaat Perancangan

Adapun tujuannya yaitu:

1. Memberikan cara pandang bagi generasi muda terhadap warisan budaya leluhurnya.
2. Menghasilkan sebuah produk yang dapat menjadi identitas budaya asli.
3. Memberikan kontribusi positif bagi perkembangan keilmuan desain berwawasan luas namun bersumber dari konten local.

METODE

Banyak metode perancangan yang dapat digunakan dalam metodologi desain. Salah satunya adalah metodologi riset dan pengembangan desain (R &D).

Kerangka Berpikir Proses Desain

Secara umum dalam menghasilkan sebuah desain memiliki kerangka berpikir secara umum seperti terlihat pada alur berpikir dibawah ini.



Gambar 6. Kerangka pikir proses desain
Sumber: rakyatmultimedia.files.wordpress.com

Sangat sederhana, namun dalam penanganan kasus perancangan tertentu memiliki metodologi tersendiri namun tidaklah menjadi jauh berbeda hanya perbedaan pada tingkat pendalaman. Oleh sebab itu pada perancangan aksara latin berdasarkan aksara Lontara di sini menggunakan metode riset desain dengan tujuan mempertajam pokok masalah.

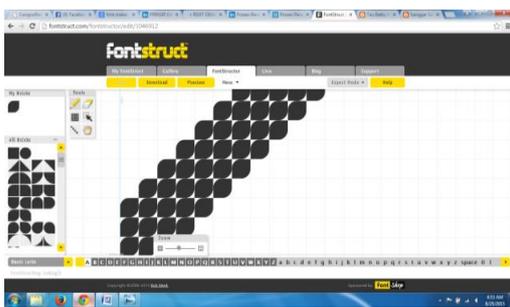
Metode riset desain mengutamakan pendekatan yang menggali potensi sumber referensi melalui beberapa tahapan yakni;

- 1) Tahapan *brainstorming*,
- 2) Tahapan *mind mapping*,
- 3) Tahapan riset desain,
- 4) Tahapan mendesain awal (*preliminary design*),

- 5) Tahap pengembangan (*developing stage*), pada tahap ini alternative terpilih yang dipilih berdasarkan hasil evaluasi dan pendalaman berdasar kemudian dilakukan pengembangan desain dan juga dihasilkan beberapa alternative untuk kemudian menjadi desain terpilih;



Gambar 11. Rancang bangun dengan menggunakan sistem modul-modul isian yang telah disediakan.

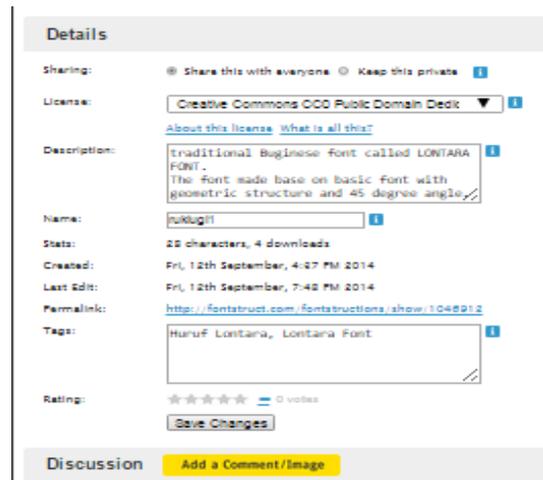


Gambar 12. Tools yang digunakan dalam merancang *typeface* berbasis fontstruct.

- 6) Finalisasi desain terpilih (*Final design concept*) pada tahap ini desain terpilih mengalami proses *fix and re-fix* atau mendapatkan berbagai koreksi dan perbaikan-perbaikan dengan tujuan kesempurnaan hasil tentunya melalui final review. Tahapan ini menjadi penting disebabkan pada tahap inilah seluruh gagasan, ide, konsep yang sematkan haruslah benar-benar telah memenuhi criteria yang telah ditetapkan pada tahap poin 2. Menjadi penting disebabkan pada tahap ini diharapkan sudah tidak terdapat lagi masalah sebelum diarahkan pada tahapan selanjutnya yakni;
- 7) Tahapan digitalisasi (*finishing*). Pada tahap ini konsep *typeface* terpilih diolah untuk kemudian disempurnakan ke dalam bentuk generator yang siap diunduh sebagai file teks dan siap untuk diaplikasikan pada media;

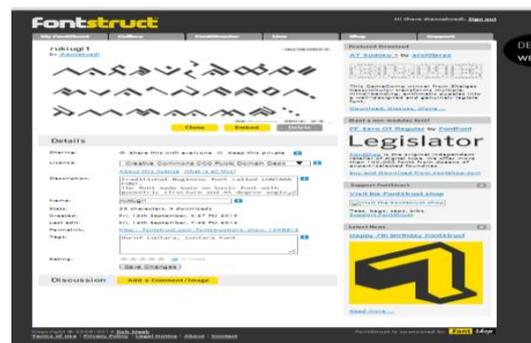


Gambar 13. Olah digital di computer Dokumentasi: Yaya OKKO



Gambar 14. Informasi detail hasil pembuatan *typeface* untuk menghasilkan file ekstensi .txt

- 8) Tahapan evaluasi akhir dan sentuhan akhir. Dimana hasil rancangan kemudian di bangun menggunakan software yang dapat diakses secara daring (*on-line*) dengan luaran file aplikasi berekstension .text sehingga dapat teraplikasi dalam pengetikan dengan sistim QWERTY. Salah satu hasil dari perancangan ini dapat di unduh di <http://fontstruct.com/fontstructions/show/1046912>



Gambar 15. Tampilan software rancang bangun *typeface* sistim QWERTY (*on-line*) (dokumen pribadi)

SIMPULAN

Perancangan aksara Latin berdasarkan konsepsi bentuk aksara Lontara dapat mengugah keberpihakan terhadap konten asli budaya BM. Rancangan yang sangat aplikatif dan dapat digunakan oleh orang banyak. Kesulitan dalam merancang *typeface* aksara BM terletak kepada asosiasi bentuk dengan ruang gerak yang telah tersedia, termasuk pengembangan kebentuk tipe file Type untuk aplikasi pengetikan di komputer oleh sebab keterbatasan penyesuaian pada proses pemrogramannya. Meskipun demikian terbuka peluang besar untuk mengindustrikan ke dalam ragam aliran jenis huruf (*font-type*) terutama akan hasrat untuk menduniakan identitas local budaya BM. Dengan tersedianya akses perancangan secara daring semakin membuka peluang untuk banyak menghasilkan karya-karya *typeface* dan juga memiliki peluang berpromosi

DAFTAR PUSTAKA

- Daniels, Peter T., and William Bright, eds. 1996. *The world's writing systems*. New York; Oxford: Oxford University Press. ISBN 0-19-507993-0
- Faulmann, Carl. 1990 (1880). *Das Buch der Schrift*. Frankfurt am Main: Eichborn. ISBN 3-8218-1720-8
- Fossey, Charles. 1948. *Notices sur les caractères étrangers, anciens et modernes*. Paris: Imprimerie Nationale.
- Haarmann, Harald. 1990. *Die Universalgeschichte der Schrift*. Frankfurt: Campus. ISBN 3-593-34346-0
- Imprimerie Nationale. 1990. *Les caractères de l'Imprimerie Nationale*. Paris: Imprimerie Nationale Éditions. ISBN 2-11-081085-8
- Jusuf, H.A.M. 2004. *Morfologi Bahasa Bugis*. Penerbit UNM. Makassar.
- Matthes, B. F. 1858. *Makassaarsche Spraakkunst*. Amsterdam: Het Nederlands Bijbelgenootschap.
- Matthes, B. F. 1875. *Boeginesche Spraakkunst*. Den Haag: Martinus Nijhoff.
- Nakanishi, Akira. 1990. *Writing systems of the world: alphabets, syllabaries, pictograms*. Rutland, VT: Charles E. Tuttle. ISBN 0-8048-1654-9
- Rustan, S. 2014. *Font dan Tipografi*. Gramedia Pustaka Utama. Jakarta.
- Unicode Consortium. 1992. *Unicode Technical Report #3: exploratory proposals*
- Sumber internet:
http://adhiehr.blogspot.com/2010/06/daeng-pamate_20.html, diakses 20 Agustus 2015
 Alfarizi, M.S., <http://www.slideshare.net/alfar151/typography-dalam-design>, diakses 2014.
<https://rakyatmultimedia.wordpress.com/2011/03/02/proses-perancangan-grafis-secara-umum/>, diakses tanggal 22 Agustus 2015.
<http://sanggarsenilontara.blogspot.com/>, diakses tanggal 22 Agustus 2015