

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Perancangan

Sumatera Barat merupakan salah satu provinsi di Indonesia yang terletak di pulau Sumatera dengan Padang sebagai Ibu kotanya, suku asli Sumatera Barat yaitu Minangkabau, salah satu produk kebudayaan Minangkabau yang membedakannya dengan suku-suku lain yaitu bangunan-bangunannya, antara lain: balai pertemuan (balai adat), sarana ibadah (surau, masjid), dan rumah adat Minangkabau atau yang biasa disebut dengan Rumah Gadang.

Fungsi Rumah Gadang bukan hanya sekedar tempat berteduh akan tetapi juga sebagai tempat bermusyawarah, seluruh bagian dalam Rumah Gadang merupakan ruangan lepas kecuali kamar tidur. Rumah Gadang ini memiliki keunikan bentuk arsitektur dengan bentuk atapnya yang runcing seperti tanduk kerbau dan dahulunya terbuat dari ijuk yang bisa bertahan sampai puluhan tahun. Sementara semua papan yang menjadi dinding dan juga menjadi bingkai diberi ukiran, penempatan motif ukiran pada dinding tergantung pada susunan dan letak papan pada dinding Rumah Gadang. Pada dasarnya ukiran pada Rumah Gadang merupakan ragam hias pengisi bidang dalam bentuk garis melingkar atau persegi.

Bentuk ragam hias suku Minangkabau dapat digolongkan menjadi tiga macam, yaitu (1) bentuk dan nama tumbuh-tumbuhan, (2) bentuk, nama

dan sifat binatang, dan (3) bentuk dan nama benda-benda ciptaan manusia (Marah, 1987 : 12-17). Hal ini dapat di lihat bagaimana kedekatan masyarakat Minangkabau dengan alam, seperti Falsafah yang ada di Minangkabau yaitu; *alam takambang jadi guru*, artinya masyarakat Minangkabau menjadikan alam sebagai pedoman hidup, begitu juga dengan ragam hias di Minangkabau, dimana umumnya terinspirasi dari bentuk bentuk alam dan lingkungan yang dijalaninya sehari-hari. Hal ini terlihat pada motif yang diciptakan oleh masyarakat Minangkabau didominasi oleh bentuk dan penamaan dari motif tersebut yang mencerminkan hewan, tumbuh-tumbuhan, akar ataupun benda disekitar tempat mereka tinggal. Dari sekian banyaknya motif peninggalan budaya, penulis memilih satu motif yang nantinya akan dijadikan inspirasi untuk perancangan *typeface* dekoratif yaitu motif *Siriah Gadang* (sirih besar).

Daun *Siriah* (sirih) dan kelengkapannya merupakan alat untuk menjamu tamu. Pada sekitar abad ke-15 – 16 dikatakan bahwa apabila ada tamu yang datang maupun yang sedang lewat, tuan rumah menjamunya dengan sirih beserta kelengkapannya terlebih dahulu, baru kemudian air minum. Hal ini dipandang sebagai penghormatan kepada tamu. Bagi tamu atau orang luar tersebut mengambil sirih dan mengunyahnya, maka hal itu dipandang sebagai penghargaan kepada tuan rumah dan tuan rumah akan merasa senang serta merasa dihargai.

Makna keramah tamahan pun berlaku pada kehidupan masyarakat Minangkabau. Dalam rangka penyambutan tamu, daun sirih disuguhkan kepada tamu, kemudian sang tamu mengambil dan mengunyah sirih tersebut. Hal ini menandakan kesucian hati kedua belah pihak, baik tuan rumah maupun tamu yang datang. Biasanya sirih diramu dengan tiga bahan lainnya, yakni kapur, buah pinang, dan gambir yang diletakkan dalam carano. Ketiga bahan itu dibungkus dengan daun sirih, kemudian dikunyah. Ketiga bahan tersebut merupakan ketiga unsur dalam nagari, yaitu *niniak mamak*, *alim ulama*, dan *cadiak pandai* yang dalam masyarakat nagari disebut dengan tali *tigo sapilin*. 3 (tiga) unsur masyarakat ini disatukan dalam suatu lembaga hukum dan adat.

Pada saat sekarang ini sangat jarang orang Minangkabau yang menggunakan tradisi tersebut untuk menjamu tamu, hal ini disebabkan oleh perkembangan zaman, karena menyambut tamu dengan menggunakan daun sirih terlihat kuno, pengaruh kebudayaan luar juga sangat berpengaruh menyebabkan perubahan pandangan dan pola pikir masyarakat Minangkabau khususnya generasi muda.

Menjaga eksistensi dari sebuah produk kebudayaan kita sangat diperlukan pada saat sekarang ini, karena boleh dibayangkan pengaruh kebudayaan luar terhadap kebudayaan kita sangat pesat, banyak dari masyarakat kita yang tidak mengetahui pentingnya pelestarian kebudayaan Minangkabau khususnya generasi muda saat ini, padahal melihat teknologi yang

berkembang pada saat sekarang ini kita bisa dipermudah untuk kembali mengangkat kebudayaan kita sendiri dalam hal ini yaitu ragam hias Minangkabau.

Melihat fenomena tersebut, penulis merancang dan mendesain sebuah *typeface* dekoratif, dengan tujuan memperkenalkan motif Minangkabau melalui *typeface* dengan pendekatan nilai-nilai tradisi, serta menjaga eksistensi ragam hias dikalangan generasi muda saat ini dan menjadikannya daya tarik. Motif *siriah gadang* sangat memungkinkan untuk dijadikan ide dalam perancangan *typeface* dekoratif, karena disamping memiliki makna filosofi yang kuat. Motif *siriah gadang* juga mempunyai visual yang unik dan sangat menarik untuk dikemas dalam perancangan *typeface*. Perancangan ini juga akan menjadi alternatif baru dalam pengaplikasian elemen seni tradisi Minangkabau sebagai bentuk eksistensi seni tradisi tersebut pada masa sekarang.

Tipografi adalah irisan antara seni dengan desain, ia begitu kaya dengan kandungan sifat simbolik dan nilai filosofis yang diplementasikan ke dalam sisi praktis, ia memiliki aturan, keterbatasan dan nilai nilai yang lahir dari tradisi, yang terbangun menjadi kekinian(Sihombing, 2009:66).

Tipografi merupakan ilmu dalam menyusun huruf, tipografi sangat berperan penting dalam menyampaikan sebuah komunikasi dan juga nilai kebudayaan yang tinggi. Maka dari itulah Penulis mengangkat judul “Motif Hias *Siriah Gadang* Sebagai Ide Dasar Perancangan “*Typeface* Dekoratif”.

Typeface sendiri merupakan kumpulan karakter dalam tipografi yang memiliki kesamaan visual. Selain dalam menghasilkan sebuah *typeface* yang memiliki karakter budaya lokal, perancangan *typeface* ini juga berperan dalam menjaga eksistensi ragam hias Minangkabau dan melestarikan budaya agar tidak terlupakan seiring berkembangnya zaman yang sekarang semakin maju dan modern.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang perancangan penulis mengidentifikasi beberapa permasalahan yaitu:

1. Masyarakat Minangkabau saat ini banyak yang tidak mengenal ragam hias Minangkabau, dalam hal ini motif *Siriah Gadang* sebagai warisan budaya yang harus dilestarikan khususnya generasi muda.
2. Pemanfaatan motif *Siriah Gadang* saat ini masih teraplikasikan pada media konvensional, seperti pada ukiran Rumah Gadang.
3. Motif *Siriah Gadang* belum pernah dijadikan sebagai dasar rancangan sebuah *typeface* dekoratif.
4. *Typeface* dekoratif sebagai alternatif baru dalam menjaga eksistensi kebudayaan pada saat sekarang ini.

C. Batasan Masalah

Dari identifikasi masalah dibatasi permasalahan yang akan diangkat yaitu; bagaimana merancang sebuah *typeface* dekoratif yang berangkat dari pola bentuk motif *Siriah Gadang* yang komunikatif dan tidak menghilangkan kesan ornamen pada motif tersebut.

D. Rumusan Masalah dan Strategi Perancangan

1. Rumusan Masalah

- a. Bagaimana merancang *typeface* dengan pendekatan teori-teori desain, sehingga menghasilkan tipografi lokal berkarakter baru, serta dapat menambah khasanah jenis tipografi yang berlandaskan budaya.
- b. Bagaimana bentuk aplikasi media komunikasi visual dari *typeface* dekoratif dalam lingkup kekinian sebagai bentuk eksistensi motif hias *Siriah Gadang* dan *typeface* itu sendiri.

2. Strategi perancangan

Perancangan tipografi dengan mengadaptasi motif *siriah gadang* ke dalam bentuk *typeface* ini mencakup beberapa tahapan sehingga terciptanya suatu rancangan tipografi yang baik secara visual, pesan dan tujuannya, dengan merujuk pada prinsip-prinsip desain yang baik sehingga faktor *legibility* dan *readability* terpenuhi dalam perancangan *typecase* dekoratif ini.

E. Tujuan Perancangan

1. Merancang *typeface* dengan eksplorasi motif hias Minangkabau sehingga menghasilkan variasi dan karakter baru.
2. Sebagai alternatif baru bagi insan kreatif yang menggunakan jenis tipografi lokal dalam menciptakan karya desain.
3. Menciptakan sebuah *typeface* yang dapat menyampaikan nilai - nilai kebudayaan dari motif *Siriah Gadang* dengan sendirinya, mewakili dari proses eksplorasi tersebut,

F. Manfaat Perancangan

1. Bagi mahasiswa

Mahasiswa mampu membuat perancangan *typeface* yang terinspirasi dari salah satu peninggalan budaya yaitu motif hias Minangkabau dalam hal ini motif *Siriah Gadang*.

2. Bagi masyarakat

Mampu membantu masyarakat minangkabau dalam menjaga dan melestarikan kebudayaannya. Selain itu manfaat perancangan ini diharapkan dapat menumbuhkan rasa kepedulian masyarakat dalam melestarikan kebudayaan dalam hal ini ragam hias Minangkabau serta dapat menambah pengetahuan kepada masyarakat akan motif *Siriah Gadang* yang berasal dari Sumatera Barat sebagai salah satu unsur budaya yang kaya akan nilai-nilai dan pesan-pesan moral.

3. Bagi Lembaga

Diharapkan mampu menambah referensi perancangan tipografi dalam berkarya desain bagi akademisi di Indonesia, dan menambah wawasan serta keilmuan dalam berkarya Desain Komunikasi Visual.

G. Orisinalitas

Perancangan *typeface* dekoratif yang terinspirasi dari kekayaan budaya nusantara sudah banyak dilakukan, begitu juga karya seni yang mengangkat ragam hias Minangkabau seperti seni lukis, monumen dan lain-lain, dalam hal ini disamping menghasilkan karya tipografi dengan karakter baru, juga secara langsung menjaga, memelihara dan melestarikan tradisi lokal yang terdapat pada ragam hias kedalam wujud bentuk yang unik dan menarik.

Menurut Sachari (2002:25) mengatakan “Orisinalitas atau keaslian karya bertujuan sebagai pembanding karya yang diciptakan dengan karya-karya yang telah ada, menemukan perbedaan serta nilai kebaruan dalam karya yang ingin diciptakan”, oleh sebab itu perlu hendaknya kita melakukan perbandingan karya yang akan kita garap dengan karya yang telah ada.

Berikut ini adalah beberapa *typeface* lokal dan deskripsi singkat yang akan dijadikan sebagai karya pembanding ;

1. Tipografi *lapiah tigo*

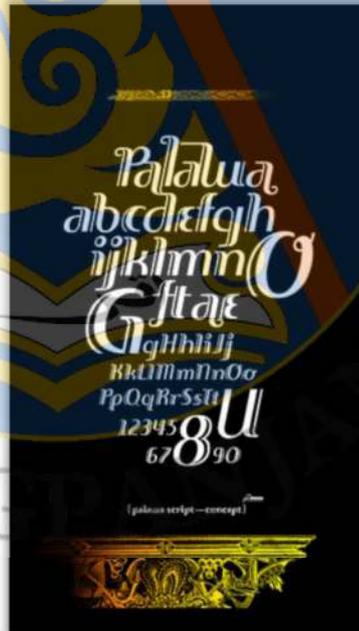
Typeface Lapiah Tigo karya Mulya Hari Vano. Kesamaan *typeface Siriah Gadang* yang akan dirancang dengan *typeface Lapiah Tigo* adalah secara ide garapan kami sama-sama berangkat dari peninggalan budaya yang kemudian dieksplorasi menjadi bentuk *typeface*, sedangkan perbedaan *typeface* yang dicoba dirancang oleh penulis yaitu objek yang dijadikan acuan dalam menciptakan *typeface*, selain itu perbedaan yang menonjol nantinya antara *typeface Siriah Gadang* dengan *typeface Lapiah Tigo* adalah anatomi huruf yang dihasilkan, sehingga karakteristik karya akan pasti berbeda pula.



Gambar 1
Lapiah Tigo Typeface
(Sumber: Mulya, 2015:51)

2. Tipografi palawa

Typeface Palawa, karya Bambang Widodo. *Typeface* yang idenya berasal dari bentuk huruf palawa (Gambar 2). Kemudian perbedaan yang menonjol nantinya adalah pada anatomi huruf yang dihasilkan, *typeface* yang dirancang nantinya akan menjadikan motif *Siriah Gadang* sebagai ide yang terdapat pada fisik huruf, sedangkan *typeface Palawa* menjadikan bentuk huruf *palawa* sebagai ide garapannya. *Typeface* yang dirancang nantinya akan menjadikan motif *Siriah Gadang* sebagai identitas yang terdapat pada fisik huruf sedangkan *palawa typeface* menjadikan huruf palawa.



Gambar 2
Palawa Typeface
(Sumber: Rustan, 2011 :147)

3. Tipografi Kerambit

Karya Fajar Utomo *typeface* kurambit. Merancang sebuah *typeface* dengan cara melakukan penggabungan antara huruf latin dan *Kurambik* (kurambit), sehingga terjadi kolaborasi berupa penggabungan atribut lokal tersebut kedalam bentuk *typeface* Kerambit, sehingga membentuk suatu susunan kerakter baru dalam *typeface*(Gambar 3). Ide perancangan karya ini sama dengan karya yang akan dirancang penulis yaitu sama-sama bersumber dari peninggalan budaya lokal, namun yang menjadi pembeda adalah objek yang menjadi acuan dalam perancangan, karya yang dirancang penulis nantinya menjadikan motif *Sirih Gadang* sebagai objek, sedangkan Fajar Utomo menjadikan alat atau senjata tradisional Minangkabau sebagai objek.



Gambar 3
Kerambit *Typeface*
(Sumber: Fajar Utomo, 2015:63)

4. Tipografi Fernanta

Typeface Eksperimental ‘Fernanta’ karya Aryoni Ananta.

Menjadikan motif *Kaluak Paku* sebagai ide dalam perancangan *typeface*. Motif *kaluak paku* mengalami proses stilisasi (penggayaan), *Typeface* ini memiliki readability yang tinggi, memungkinkan *typeface experimental* fernanta terbaca dalam ukuran 12 pt, juga membentuk suatu susunan karakter baru dalam *typeface*. Perbedaan *typeface* yang penulis coba rancang adalah bentuk karakteristik *tipeface* yang akan berbeda, meskipun ide perancangan sama-sama berangkat dari motif ragam hias Minangkabau.



Gambar 4
Fernanta *Typeface*
(Sumber: Aryoni, 2015:124)

Jenis-jenis *typeface* nuansa lokal yang telah dijelaskan sebelumnya apabila dilihat pada perancangan *typeface* sekarang tentunya terdapat persamaan dan juga perbedaan. Pada perancangan *typeface siriah gadang* ide gagasan juga diangkat dari budaya lokal Indonesia, tepatnya diambil dari salah satu motif ragam hias Minangkabau. Motif ragam hias Minangkabau yang biasanya digunakan sebagai elemen lain seperti pada pakaian adat atau pada rumah adat Minangkabau, sekarang akan digunakan melalui medium tipografi, dimana motif ragam hias *Siriah Gadang* sebagai wujud dalam rancangan *typeface* dekoratif, Motif *Siriah Gadang* belum pernah dijadikan sebagai ide dasar dalam sebuah perancangan *typeface* dekoratif bernuansa budaya lokal, sehingga *typeface* ini akan menjadi sebuah penciptaan jenis tipografi baru.

