

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Penciptaan

Budaya merupakan suatu cara hidup yang berkembang dan dimiliki bersama oleh sekelompok orang. Budaya terbentuk dari banyak unsur, salah satunya kesenian yang berada di suatu kelompok masyarakat tertentu. Salah satu warisan budaya di bidang kesenian yang bisa dinikmati hingga sekarang adalah *intangible heritage* (warisan budaya nonbendawi) di bidang seni rupa, yaitu ornamen atau ragam hias khas Minangkabau. Ragam hias sendiri berasal dari bahasa Latin yaitu "*ornare*" yang berarti penambah keindahan atau hiasan bergaya geometrik. Pengertian ini mencakup sesuatu yang ditambahkan secara estetis pada bentuk atau fungsi suatu objek.

Perkembangan ragam hias di Minangkabau sejalan dengan perkembangan bangunan rumah adat dan kerajinan tekstil, terutama tenun songket. Bentuknya lebih bergaya ornamental, yang ditandai dengan bentuk dekoratif. Secara khusus motif terlihat lebih menonjol pengaruh kebudayaan islam, terutama penyempurnaan bentuk menjadi "dekoratif abstrak", dengan ciri-ciri tidak tampak lagi bentuk aslinya. Hal ini disebabkan oleh kepercayaan masyarakat Minangkabau terhadap larangan dalam agama islam untuk menciptakan bentuk natural yang representatif,

maka ragam hias yang terlihat adalah hasil dari proses stilisasi bentuk sudah sangat tinggi, sehingga hanya tinggal karakter secara abstraksi dalam relung dan bentuk geometris. (Amril M.Y.Dt. Garang, 2019: 11).

Sumber motif ragam hias Minangkabau sendiri terinspirasi dari alam dan lingkungan sekitar, seperti tumbuh-tumbuhan, binatang, bentuk geometris, dan ungkapan adat. Hal ini selaras dengan ungkapan yang ada di Minangkabau yaitu, *Alam takambang jadi guru* (Alam terbentang jadi guru). Di Minangkabau penciptaan motif ragam hias juga tidak terlepas dari makna dan filosofi yang terkandung di dalamnya, seperti contohnya pada motif *Itiak Pulang Patang* yang terinspirasi dari iringan itik/bebek dari sawah pulang ke kandang pada petang hari, motif ini melambangkan kerukunan dan kedamaian hidup dalam masyarakat Minangkabau.

Salah satu motif ragam hias di Minangkabau ialah motif *Saluak Laka*. Motif ini termasuk pada jenis motif yang ide dasarnya benda alam, dan motif ini biasanya berada di dinding bagian depan yang dipasang secara horizontal pada dinding Rumah Gadang. Motif ini berbentuk simetris, yang dibelah menjadi empat bagian sehingga tiap bagiannya mempunyai bentuk dan irama yang sama. Pada seperempat bagian dari motif tersebut, terdiri dari jalinan batang-batang yang saling mengikat satu sama lain, seperti jalinan rotan pada benda yang juga bernama *Saluak Laka/Sanggan*, yang merupakan sejenis anyaman dari rotan/lidi yang juga biasa dipakai untuk penadah periuk atau belanga yang masih panas.



**Gambar 1**  
Motif Saluak Laka

(Sumber :, <https://www.google.com/search?q=saluak+laka>)

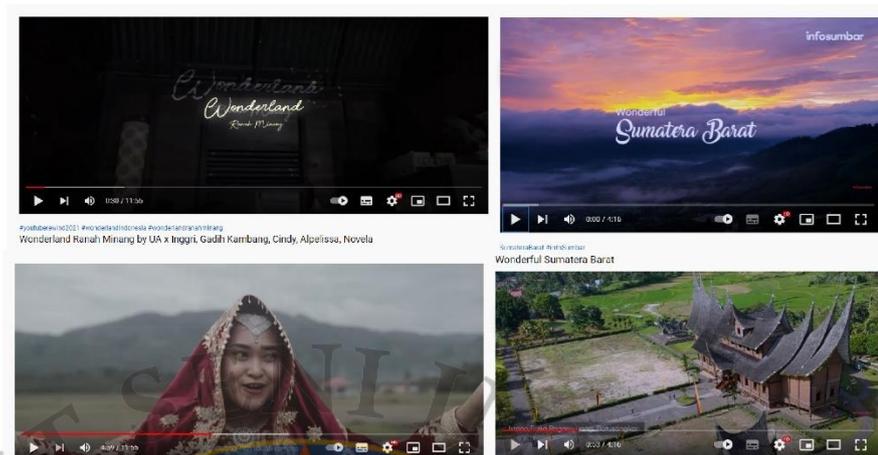
Motif Saluak Laka memiliki filosofi yaitu melambangkan kekerabatan di Minangkabau yang tak pernah menunjukkan tanda-tanda akan putus, akan tetapi selalu berada dalam tali kekerabatan itu sendiri. Arti yang terkandung dalam motif ini adalah mengenai kekerabatan di Minangkabau yang disusun menurut garis keturunan ibu (*matrilinnial*). Hal ini dapat dilihat dari bentuk motif disimbolkan sebagai relung-relung setengah lingkaran tersusun. Betapa eratnya hubungan kekerabatan itu digambarkan seperti jalinan rotan yang menjadi sebuah benda yang disebut *Laka/Sanggan*.

Dalam buku Ragam Hias Minangkabau (Amril M.Y.Dt. Garang, 2019) terdapat kurang lebih 60 motif ragam hias di Minangkabau yang dijabarkan, dan tersebar di setiap kenagarian yang ada di Sumatera Barat. Namun saat ini hanya ada beberapa motif ragam hias yang umum diketahui dan masih sering ditemui sebagai penghias suatu benda oleh masyarakat

Sumatera Barat, seperti motif *Itiak Pulang Patang*, *Pucuk Rabuang*, *Siriah Gadang*, dan *Kaluak Paku Kacang Balimbiang*.

Hal ini tentu tidak terlepas dari rendahnya ketertarikan dan perhatian generasi modern terhadap warisan budaya lokal tersebut sehingga berakibat keacuhan dan ketidaksadaran (*unawareness*) terhadap adanya warisan tradisi yang khas dari Minangkabau, yang sebenarnya merupakan bagian dari kekayaan dan identitas budaya Indonesia. Tentu sangat disayangkan bila seni tradisi masa lampau yang bernilai adiluhung dan luhur itu terpinggirkan atau teracuhkan, padahal dari potensi yang ada, seni tradisi tersebut bisa menjadi peluang bila dimanfaatkan dengan baik dan benar.

Seiringan dengan itu saat sekarang ini di tengah maraknya perkembangan dunia teknologi dan informasi, dimana saat ini akses untuk berkomunikasi dan mendapatkan informasi sangat mudah di dapatkan dengan bermunculannya *platform-platform* media sosial. Kemudahan ini juga berdampak pada sektor pariwisata dan ekonomi kreatif. Dimana mulai bermunculan berbagai macam produk-produk kreatif di Sumatera Barat, ini juga tentu berdampak akan kebutuhan media komunikasi yang baik untuk menjangkau pasarnya, namun tetap identik dengan Sumatra Barat. Salah satu contohnya mulai hadirnya *content creator* asal Sumatera Barat di berbagai media sosial seperti Youtube dan Instagram yang menyajikan konten berisi tema daerah serta budaya yang ada Sumatera Barat.



**Gambar 2**

Konten Video tema Minangkabau/Sumatera Barat  
 (Sumber : <https://www.youtube.com/watch?v=5cocOuUK4ZQ>  
 - <https://www.youtube.com/watch?v=kZx5wMt401I>)

Namun fenomena saat ini, berdasarkan ilmu Desain Komunikasi Visual yang menjadi salah satu sarana komunikasi untuk menyampaikan ide, cerita, konsep dan informasi melalui berbagai media dengan mengelola elemen-elemen grafis berupa bentuk dan gambar, komposisi warna, *layout* serta tipografi. Ada salah satu elemen Desain Komunikasi Visual yang sering diabaikan atau kurang diperhatikan yaitu pemilihan tipografi yang masih asal-asalan dan kurang cocok dengan tema dari konten video yang diangkat. Permasalahan ini juga terjadi pada media-media Komunikasi lainnya, beberapa penerapan tipografi pada karya desain seperti poster budaya, merek suatu kemasan lokal dan lain sebagainya khususnya di daerah Sumatera Barat.

Beranjak dari hal diatas, dalam rangka mengenalkan dan melestarikan warisan budaya ragam hias Minangkabau tersebut sebagai

identitas budaya nasional yang berbasis kekhasan daerah, melalui pendekatan ranah Desain Komunikasi Visual, yaitu dengan membuat tradisi ragam hias Minangkabau menjadi akrab di keseharian dalam medium yang berbeda. Maka dipilihlah pendekatan melalui eksplorasi tipografi dengan merancang dan menciptakan rupa huruf atau dalam dunia tipografi lebih dikenal dengan *typeface*, dengan memuat unsur budaya lokal yang diangkat dari karakter visual motif ragam hias *Saluak Laka* yang ada di Minangkabau, sekaligus menjadi solusi alternatif bagi permasalahan pererapan tipografi pada media-media komunikasi yang ada di Sumatera Barat.

*Typeface* sendiri merupakan karakter-karakter huruf yang di desain khusus untuk digunakan bersama-sama. Karakter-karakter ini memiliki desain dan proporsi huruf yang serupa dan konsisten (Suriyanto Rustan 2017:18). Pada proses perancangan *typeface Saluak Laka* nantinya akan masuk dalam klasifikasi Dekoratif/*Display Typeface*, yang merupakan jenis bentuk huruf dalam ilmu tipografi yang lebih mencirikan karakter hurufnya dalam bentuk ornamental namun tetap memperhatikan *legibility*, *readability*, dan *unity* dari *typeface* nantinya. Pemilihan klasifikasi *display typeface* dengan alasan agar lebih menarik perhatian ketika diterapkan pada media komunikasi/karya desain karena sifatnya yang ornamental dan memiliki keindahan tersebut.

Perancangan *typeface* bernuansa kearifan lokal ini bukan bermaksud mengedepankan rasa kedaerahan masing-masing, namun sentuhan kearifan

lokal (berbasis kekhasan daerah) justru digunakan untuk memunculkan kekuatan Nusantara terkhususnya Sumatera Barat dalam mengekspresikan budaya Minangkabau melalui eksplorasi tipografi. Pemilihan perancangan *typeface* ini juga karena tipografi sebagai “*visual language*” yang berarti bahasa yang dapat dilihat sebab merupakan sarana menterjemahkan kata-kata yang terucap secara tertulis dengan tujuan mengkomunikasikan ide atau informasi dari media tertentu kepada pengamat, dan biasanya dapat mencirikan karakter dan kesan visual tertentu.

Di samping itu, pada dasarnya setiap hari manusia selalu berhubungan dengan tipografi. Baik disengaja atau tidak, tipografi merupakan salah satu media paling dekat dengan kehidupan masyarakat modern yang erat dan dekat dengan budaya komunikasi verbal dan visual sebagai bagian kehidupan sehari-hari, selain sifatnya yang dapat dipahami, dimaknai, bahkan dinikmati secara universal, serta dapat bertahan untuk jangka waktu yang tak terbatas. Dengan demikian, penciptaan *typeface* tersebut dianggap penting untuk dihadirkan dan perlu dilakukan dengan mengeksplorasi karakter visual ragam hias *Saluak Laka*. Hasil perancangan *typeface* dengan sentuhan lokal tersebut sekaligus diharapkan dapat memperkaya daftar rupa huruf latin khas daerah yang memunculkan kekuatan budaya nusantara.

## A. Rumusan Penciptaan Karya

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, rumusan masalah perancangan yang dapat disimpulkan dalam “Perancangan *Typeface* Terinspirasi dari Motif Ragam Hias *Saluak Laka* di Minangkabau Sumatera Barat” adalah bagaimana merancang sebuah *display typeface* yang dapat menghadirkan karakter visual dari motif ragam hias *Saluak Laka* dengan tetap mengedepankan prinsip-prinsip dari tipografi seperti *legibility*, *readability*, dan *unity*. Sehingga dapat merepresentasikan rupa ragam hias di Minangkabau Sumatera Barat ke dalam bentuk eksplorasi tipografi?

## B. Tujuan dan Manfaat Penciptaan Karya

### Tujuan Penciptaan

1. Menciptakan sebuah *display typeface* berdasarkan muatan budaya lokal Minangkabau yang terinspirasi dari motif ragam hias *Saluak Laka* yang ada di Sumatera Barat.
2. Menciptakan sebuah *display typeface* yang memiliki *legibility*, *readability* dan *unity*, namun tetap memberikan karakteristik yang ada pada motif ragam hias *Saluak Laka* tersebut.
3. Sebagai solusi dari permasalahan pemakaian/penerapan tipografi dalam desain media informasi yang bertemakan budaya pada masyarakat di Sumatera Barat.
4. Perancangan *typeface* ini juga bertujuan menjadi sarana mengenalkan dan memupuk rasa cinta terhadap budaya nasional yang berbasis

kekhasan daerah, khususnya akan motif ragam hias yang ada di Minangkabau Sumatera Barat.

### **Manfaat Penciptaan Karya**

#### 1. Bagi Perancang

Perancang mampu membuat perancangan *display typeface* yang terinspirasi dari motif ragam hias *Saluak Laka* dan perancangan ini juga sekaligus dapat menambah wawasan serta menjadi sarana referensi ilmiah tentang *typeface* bagi perancang. Perancangan *typeface* ini diharap dapat meningkatkan pemahaman dan keahlian eksplorasi tipografi yang berakar pada kearifan lokal.

#### 2. Bagi masyarakat

Manfaat bagi masyarakat dapat *display typeface* ini dapat menjadi solusi dalam penerapan atau pemakaian tipografi pada media informasi dan promosi yang berisikan isu-isu budaya lokal di Sumatera Barat. Selain itu *display typeface* ini juga dapat sebagai representasi suatu daerah dalam mengenalkan dan melestarikan warisan budaya ke dalam media yang berbeda di Sumatera Barat.

#### 3. Bagi Instansi akademik

Menambah koleksi akan referensi penelitian dan proses perancangan sebuah *display typeface*, terutama dengan bercirikan identitas dan karakter budaya nasional berbasis kekhasan budaya Minangkabau di Sumatera Barat.

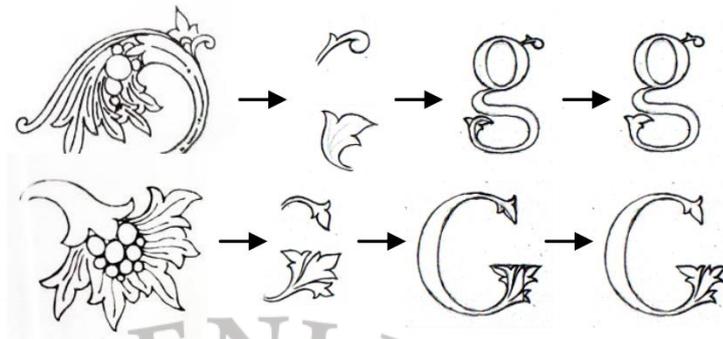
### C. Tinjauan Karya

Perancangan sebuah *display typeface* yang terinspirasi dari berbagai kekayaan budaya nusantara sebelumnya sudah pernah dilakukan sebelumnya, dan oleh sebab itu sangat perlu ditinjau dari keaslian karya, penggarapan sebuah karya *typeface* hal yang paling utama adalah bentuk anatomi dari huruf-huruf yang akan dirancang, nantinya *display typeface* sendiri akan mengadopsi dari segi bentuk motif ragam hias *Saluak Laka* yang disesuaikan dengan *legibility*, *readability*, dan *unity* dari huruf. Hal ini diperlukan untuk mengetahui perbandingan karya-karya sebelumnya yang pernah dirancang memiliki kesamaan agar tidak terkesan meniru. Sehingga dapat melahirkan suatu bentuk *display typeface* baru dengan muatan dan budaya lokal yang belum ada sebelumnya.

Berikut ini adalah beberapa contoh *display typeface* lokal yang dapat dijadikan karya pembandingan :

#### 1. *Typeface* Jeparanesia

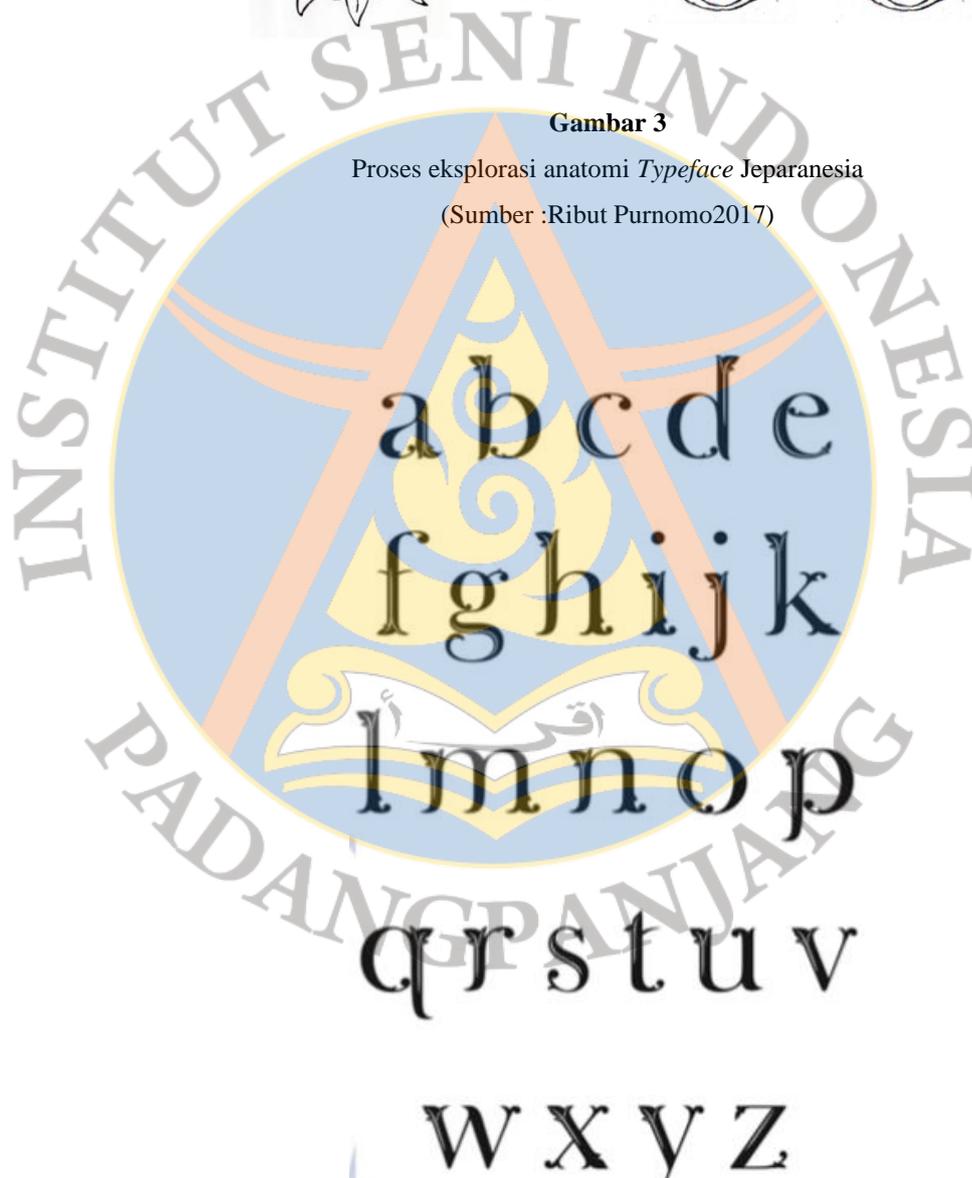
Desain *typeface* Jeparanesia sendiri terinspirasi dari motif ukir jepara, dengan menggabungkan beberapa unsur-unsur penting dari motif ukir jepara seperti bentuk daun, buah, dan *Relung/lung* kedalam sebuah bentuk-bentuk huruf. Konsep perancangannya sendiri yaitu dengan menetapkan satu set anatomi huruf yang sudah ada sebagai patokan anatomi huruf, lalu menyeleksi beberapa bentuk motif ukir dan menerapkannya kedalam anatomi huruf yang akan dirancang.



**Gambar 3**

Proses eksplorasi anatomi *Typeface* Jeparanesia

(Sumber :Ribut Purnomo2017)



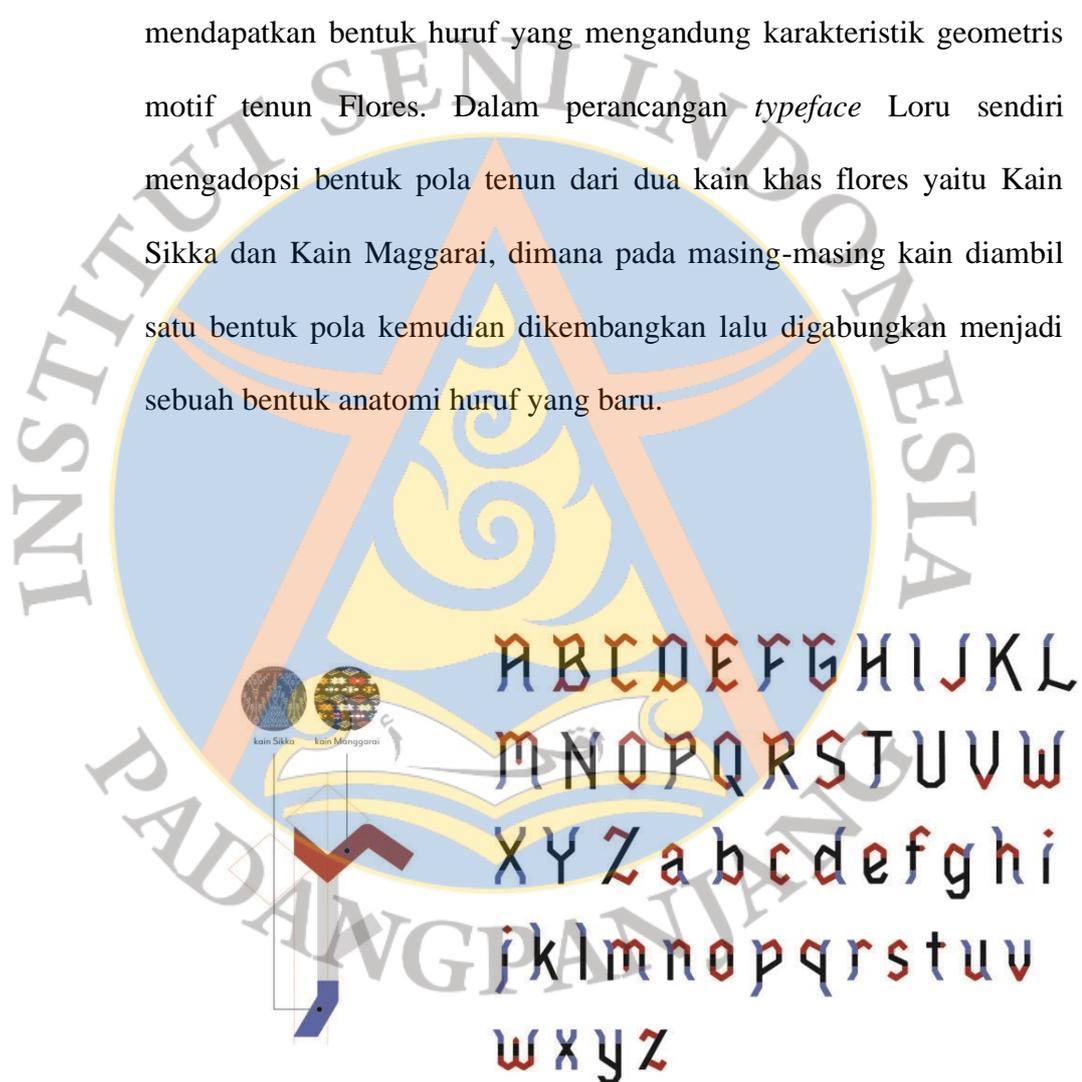
**Gambar 4**

*Typeface* Jeparanesia dari Ribut Purnomo

(Sumber :Ribut Purnomo2017)

## 2. *Typeface* Loru

*Typeface* Loru terinspirasi dari motif-motif kain tenun flores, dengan konsep perancangan yang diambil dari kepercayaan masyarakat Flores yang lalu dituangkan dalam pembuatan *typeface* untuk mendapatkan bentuk huruf yang mengandung karakteristik geometris motif tenun Flores. Dalam perancangan *typeface* Loru sendiri mengadopsi bentuk pola tenun dari dua kain khas flores yaitu Kain Sikka dan Kain Maggarai, dimana pada masing-masing kain diambil satu bentuk pola kemudian dikembangkan lalu digabungkan menjadi sebuah bentuk anatomi huruf yang baru.



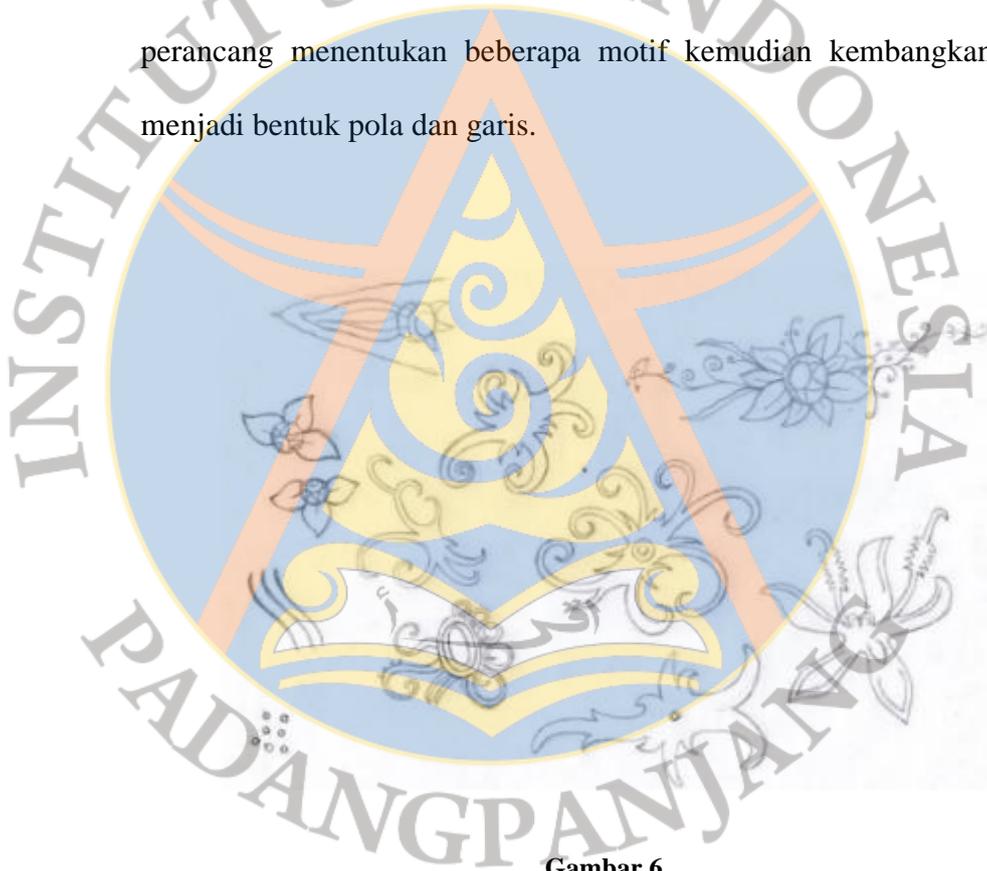
**Gambar 5**

*Typeface* Loru dari Livia Joselyn

(Sumber : <https://dkv.binus.ac.id/>)

### 3. Shaho *Typeface*

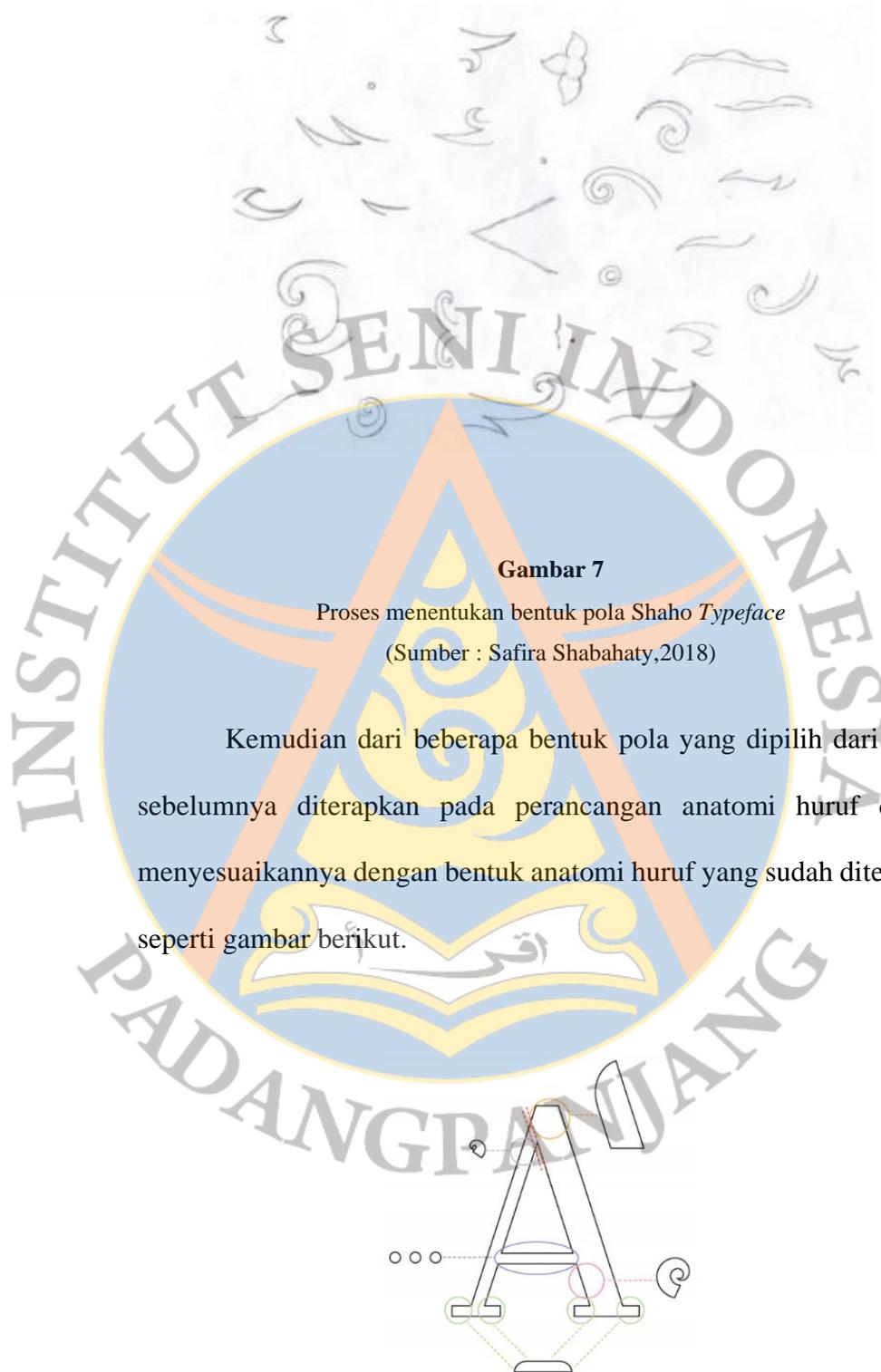
Perancangan Shaho *Typeface* ini terinspirasi dari motif batik yang ada di Kalimantan Timur yang bernama Batik Shaho. Motif-motif dari batik shaho sendiri juga terinspirasi dari budaya suku Dayak di Kalimantan Timur yang diangkat kedalam bentuk ragam hias batik. Dalam perancangannya anatomi huruf dari Shaho *typeface* ini perancang menentukan beberapa motif kemudian kembangkan lagi menjadi bentuk pola dan garis.



**Gambar 6**

Proses menentukan bentuk pola Shaho *Typeface*

(Sumber : Safira Shabahaty,2018)

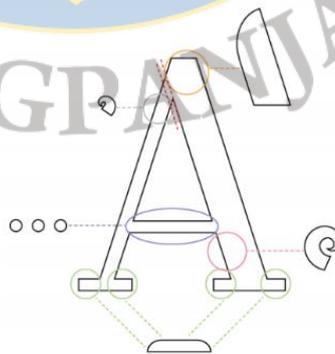


**Gambar 7**

Proses menentukan bentuk pola *Shaho Typeface*

(Sumber : Safira Shabahaty,2018)

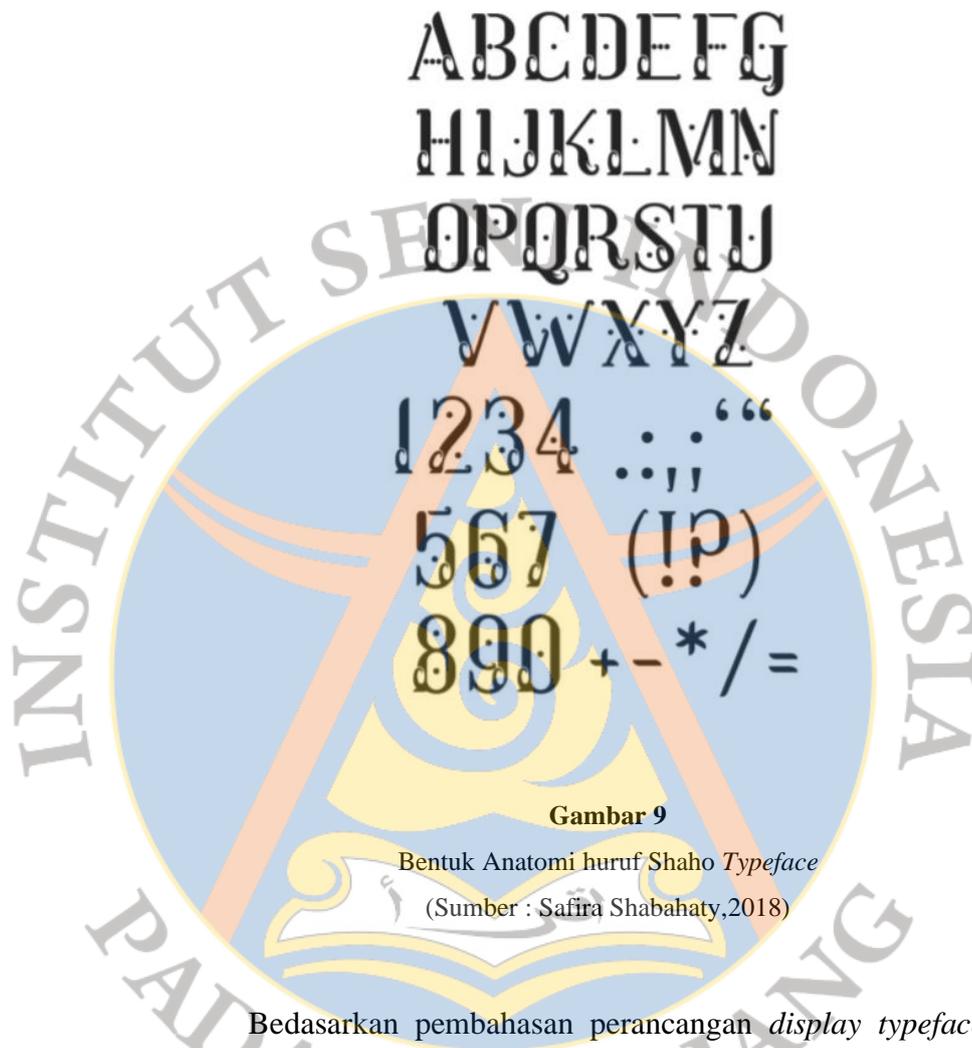
Kemudian dari beberapa bentuk pola yang dipilih dari proses sebelumnya diterapkan pada perancangan anatomi huruf dengan menyesuaikan dengan bentuk anatomi huruf yang sudah ditentukan seperti gambar berikut.



**Gambar 8**

Bentuk dasar anatomi huruf *Shaho Typeface*

(Sumber Safira Shabahaty,2018)



**Gambar 9**

Bentuk Anatomi huruf Shaho *Typeface*

(Sumber : Safira Shabahaty,2018)

Berdasarkan pembahasan perancangan *display typeface* yang juga bermuatan budaya lokal diatas memiliki persamaan dan juga perbedaan. Pada perancangan *Saluak Laka typeface* ini mengadopsi bentuk dasar dari motif-motif yang ada pada motif ragam hias *Saluak Laka* itu sendiri, sehingga dari segi karakteristik visual memiliki perbedaan jauh dengan *display typeface* bermuatan budaya lokal yang telah ada. Selain itu pada perancangan nantinya rupa asli motif *Saluak Laka* akan di stilasi lagi dan di sesuaikan dengan anatomi huruf modern

sehingga hasil akhir dari *display typeface* ini dapat menjangkau tren *typeface* modern sekarang namun tetap menekankan pada bentuk dasar visual dari motif *Saluak Laka* di padu dengan prinsip tipografi yaitu *legibility*, *readability*, dan *unity*, sehingga pada akhirnya terciptalah *display typeface* baru dengan keunikan dan karakteristik yang berbeda.

#### **D. Landasan Teori**

##### **1. Tipografi**

Secara tradisional istilah tipografi berkaitan erat dengan *setting* huruf dan pencetakannya, tetapi seiring perkembangan teknologi *digital* membuat maknanya semakin meluas. Kini Tipografi dikmanai sebagai segala disiplin yang berkenaan dengan huruf. Pada prakteknya, saat ini tipografi telah jauh berkolaborasi dengan bidang-bidang lain, seperti multimedia dan animasi, *web* dan *online media* lainnya, sinematografi, interior, arsitektur, desain produk dan lain-lain. (Rustan, 2017:16)

Dalam disiplin desain komunikasi visual, tipografi adalah sub ilmu tentang seni memilih dan menata karakter huruf, dengan pengaturan penyebarannya pada ruang-ruang yang tersedia untuk menciptakan kesan khusus, sehingga akan menolong pembaca untuk mendapatkan kenyamanan membaca semaksimal mungkin. Tipografi memiliki peran penting dalam setiap karya desain grafis yang berlangsung dari setiap masa yang bersentuhan dengan peradaban

manusia. Karya-karya yang muncul senantiasa mewakili semangat zaman dari aksi seorang desainer dalam menyikapi setiap kebutuhan desain komunikasi visual melalui dimensi dan disiplin yang terdapat dalam tipografi. (Sihombing, 2015:16). Dalam penyampaian pesan verbal dan visual, peran huruf dan tipografi mengalami perkembangan dari fase penciptaan dengan tangan hingga fase komputerisasi, dengan memanfaatkan teknologi pada era sekarang penggunaan tipografi menjadi lebih mudah dan dalam waktu yang lebih cepat dengan pemilihan huruf yang sangat banyak.

#### a. **Klasifikasi Huruf**

Dalam hal ini klasifikasi huruf bertujuan untuk memudahkan orang dalam mengidentifikasi dan memilih *typeface* yang akan digunakan. Juga bisa menjadi acuan atau pembanding dalam mendesain sebuah *typeface*. Berikut ini adalah beberapa klasifikasi huruf yang umum kita temui:

##### 1. *Serif*

Jenis huruf *Serif* mempunyai kaki/sirip yang berbentuk lancip pada ujungnya. Huruf *Serif* memiliki ketebalan dan ketipisan yang kontras pada garis-garis hurufnya, sehingga memiliki kemudahan baca (*readability*) yang cukup tinggi. Selain itu

menggunkan huruf serif dapat memberi kesan klasik, resmi dan elegan pada sebuah karya desain.

I am serif.

**Gambar 10**  
Jenis Huruf Serif  
(Sumber :, <https://www.kompasiana.com>)

## 2. *Sans Serif*

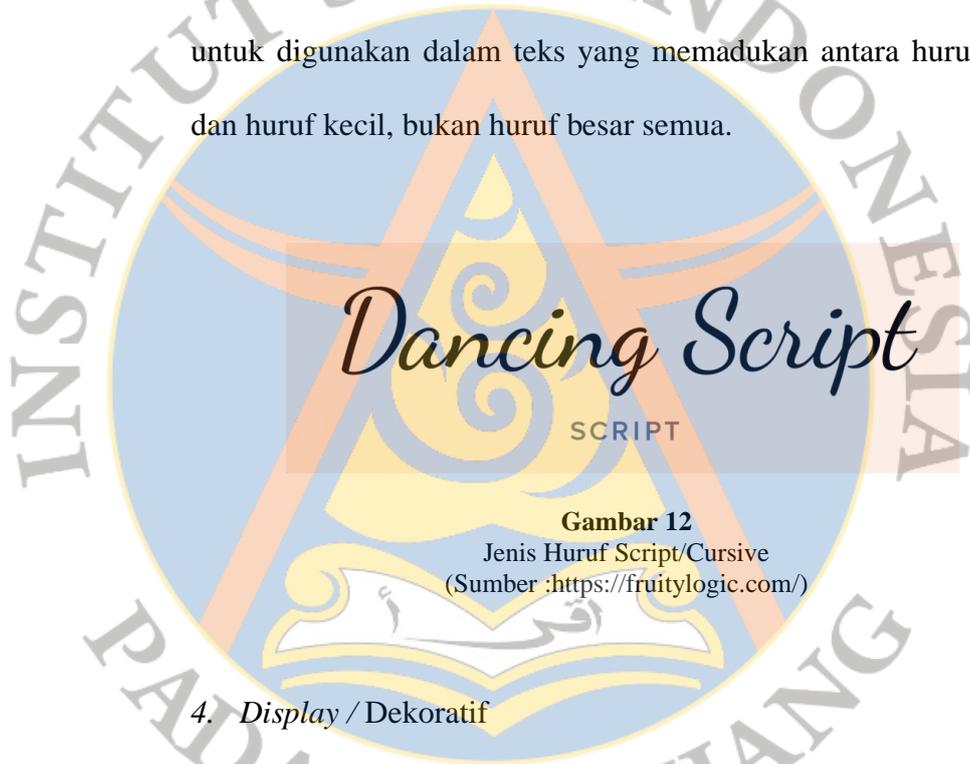
*Sans Serif* sendiri muncul tahun 1816, huruf berciri *Sans Serif* (yang artinya: tanpa *serif*) dahulu digunakan sebagai *display type* dan sangat tidak populer di masyarakat karena pada saat itu dianggap tidak trendi sehingga dinamakan *Grotesque*, yang artinya lucu/aneh. *Sans serif* melambangkan kesederhanaan, *modern* dan futuristik. Huruf jenis ini cocok bila didampingkan dengan grafis yang berkesan *modern*. Untuk menegaskan kata atau judul sebuah desain, huruf ini cocok dijadikan *headline*.

I am sans.

**Gambar 11**  
Jenis Huruf Sans Serif  
(Sumber :, <https://www.kompasiana.com>)

### 3. *Script / Cursive*

*Script / Cursive* bentuknya didesain menyerupai tulisan tangan, ada yang seperti goresan kuas atau pena kaligrafi. Dalam bentuk *typeface Script dan Cursive* memiliki sedikit perbedaan, dimana pada *typeface Script* huruf-huruf kecilnya saling menyambung sedangkan *Cursive* tidak. *Script / Cursive* didesain untuk digunakan dalam teks yang memadukan antara huruf besar dan huruf kecil, bukan huruf besar semua.



### 4. *Display / Dekoratif*

Kelompok bergaya *Display* pertama kali muncul sekitar abad 19-an dan semakin banyak muncul karena teknologi pembuatan huruf yang makin murah. Huruf Dekoratif / *Display* sangat dibutuhkan di dunia periklanan untuk dapat menarik perhatian pembaca. *Display type* dibuat dalam ukuran besar dan diberi ornament-ornamen yang indah. Dalam *Display type* tidak terlalu memprioritaskan *legibility*-nya melainkan keindahannya.



**Gambar 13**

Jenis Huruf *Display*/Dekoratif  
(Sumber : <https://www.behance.net>)

5. *Black Letter*

Desain karakter *Black Letter* dibuat berdasarkan bentuk huruf tulisan tangan yang populer pada masanya ( abad pertengahan) di Jerman ( gaya Gothic) dan di Irlandia ( gaya Celtic). Nama *Black Letter* sendiri diambil dari bentuk huruf yang mempunyai kontras tebal tipis kuat, dan penulisannya, yang huruf-huruf ditulis berdempet-dempet, sehingga hasil keseluruhan terkesan gelap, berat, dan hitam.



**Gambar 14**

Jenis Huruf *Blacklatter*  
(Sumber : <https://fatasama.com>)

## b. *Typeface* dan *Font*

### 1. *Typeface*

*Typeface* adalah karakter-karakter terkecil dari struktur bahasa tulisan yang didesain khusus untuk digunakan bersama-sama. Karakter-karakter ini memiliki desain dan proporsi yang serupa dan konsisten. Istilah *typeface* lebih mengarah pada bentuk atau desain tampilan huruf yang digunakan. (Rustan, 2017:18)

### 2. *Font*

*Font* merupakan kumpulan / satu set karakter lengkap yaitu huruf, angka, simbol atau karakter yang memiliki ukuran tertentu. Misalnya, Times New Roman adalah jenis huruf / *typeface* yang menentukan bentuk setiap karakter. Pada Times New Roman, ada banyak font untuk dipilih – ukuran yang berbeda, miring, tebal, dan sebagainya. (Istilah *font* sering digunakan secara tidak benar sebagai sinonim untuk jenis huruf / *typeface*)

## c. Anatomi Huruf

Langkah awal untuk mempelajari tipografi adalah memahami huruf secara seksama (Sihombing, 2015 :126). Seperti halnya tubuh manusia, huruf memiliki berbagai organ yang berbeda, tetapi ada sedikit perbedaan pada huruf sifat-sifatnya lebih eksklusif. Ada yang hanya dimiliki oleh jenis huruf tertentu saja ( contoh:

*swash* tidak dimiliki oleh jenis huruf sans serif ). Bahkan ada anggota tubuh huruf yang hanya dimiliki satu huruf tertentu saja ( contoh: *eye* pada huruf e) Gabungan seluruh elemen dari sebuah huruf merupakan identitas visual yang dapat membedakan antara huruf yang satu dengan yang lainnya. Berikut ini adalah komponen-komponen penamaan umum yang digunakan dalam anatomi huruf.

### 1. *Baseline*

Garis maya horizontal yang menempatkan huruf-huruf dalam posisi sejajar. Garis maya ini merupakan batas dari bagian terbawah huruf besar dan badan huruf kecil.

### 2. *Cap Height*

Garis maya horizontal yang menjadi batas dari bagian teratas huruf besar. Desain huruf umumnya memiliki tinggi *ascender* sedikit di atas *cap height*, oleh karenanya terdapat istilah *ascender height* yang menjadi garis batas *ascender*.

### 3. *Meanline*

Garis maya horizontal yang menjadi batas dari bagian teratas dari badan huruf kecil.

### 3. *X-Height*

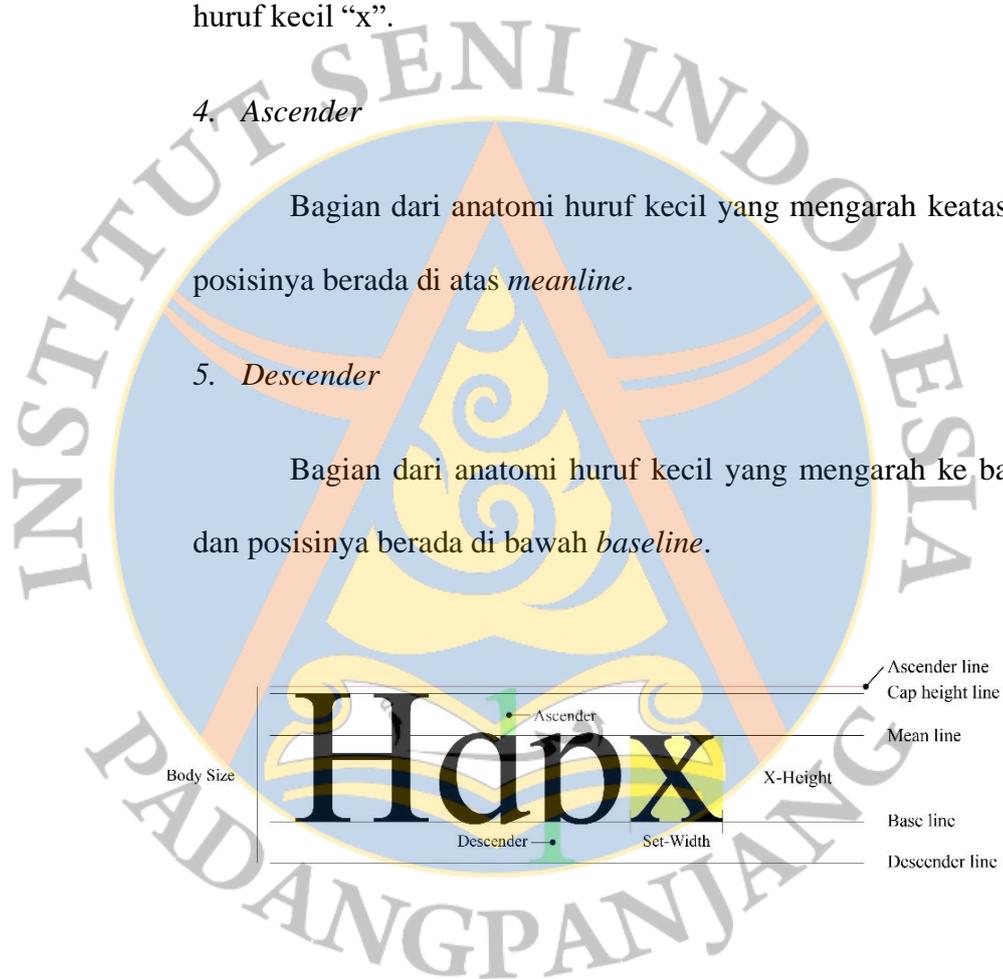
Tinggi dari badan huruf kecil, tanpa *ascender* dan *descender*. *X-height* dimulai dari *baseline* hingga *meanline*. Cara termudah melihat ketinggian badan huruf kecil adalah dengan menggunakan huruf kecil “x”.

### 4. *Ascender*

Bagian dari anatomi huruf kecil yang mengarah keatas dan posisinya berada di atas *meanline*.

### 5. *Descender*

Bagian dari anatomi huruf kecil yang mengarah ke bawah dan posisinya berada di bawah *baseline*.



**Gambar 15**

Anatomi Huruf

(Sumber : Danton Sihombing, 2015)

(Digambar kembali : Rizaldi Putra Maryadi, 2020)

#### d. Istilah dalam Tipografi

##### 1. *Character Set*

*Character Set* adalah seluruh karakter yang ada dalam sebuah *typeface*. Umumnya *charater set* yang dikenal dalam font digital terdiri dari:

##### a. Huruf Besar (*Uppercase*) dan Huruf Kecil (*Lowercase*)

Istilah *Uppercase* dan *Lowercase* muncul setelah zaman Gutenberg. Pada *Type case*, umumnya huruf-huruf besar yang berupa *metal type* diletakan di rak sebelah atas / *uppercase*, sedangkan huruf kecil diletakan di rak paling bawah / *lowercase*.



ABCDEFGHIJKLMN  
OPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmno  
pqrstuvwxyz

**Gambar 16**

*Uppercase* dan *lowercase*  
(Sumber : Pribadi 2020)

b. Angka / *Figures* / *Numerals*

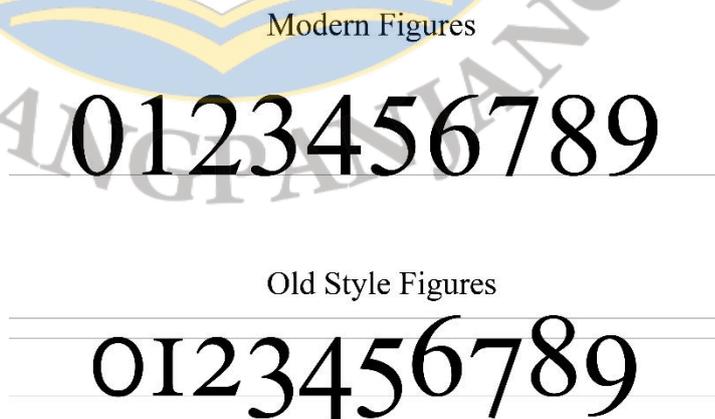
Angka mempunyai dua versi *style* yang masing-masing berbeda bentuk dan fungsinya, berikut merupakan *style* angka yang umumnya ada pada set character:

1) *Modern Figures*

Angka-angka memiliki sifat seperti *Uppercase*, tiap karakternya berdiri di atas *baseline*, tingginya sampai *capline*. *Modern figure* sering juga disebut sebagai *lining figure*.

2) *Old Style Figures*

*Style* angka ini seperti *lowercase*, tidak semua karakternya berdiri di atas *baseline*, memiliki *ascender* dan *descender*.



**Gambar 17**

*Modern figures* dan *Old Style figures*  
(Sumber : Pribadi 2020)

c. *Punctuation Marks*

*Punctuation Marks* adalah tanda-tanda baca

! ? / @ # - % & \* ( ) ; : ' " , .

**Gambar 18**  
Tanda Baca  
(Sumber : Pribadi 2020)

d. *Ligatures*

*Ligatures* adalah sebuah karakter yang terdiri dari dua huruf atau lebih.

fi st fl æ œ ß

**Gambar 19**  
*Ligatures*  
(Sumber : Hendra Mulia:2019)

2. *Legibility*

*Legibility* berhubungan dengan kemudahan mengenali dan membedakan masing-masing huruf / karakter. Dalam hal ini *legibility* menyakut desain / bentuk huruf yang digunakan. Suatu huruf di katakan *legible* apabila masing-masing huruf

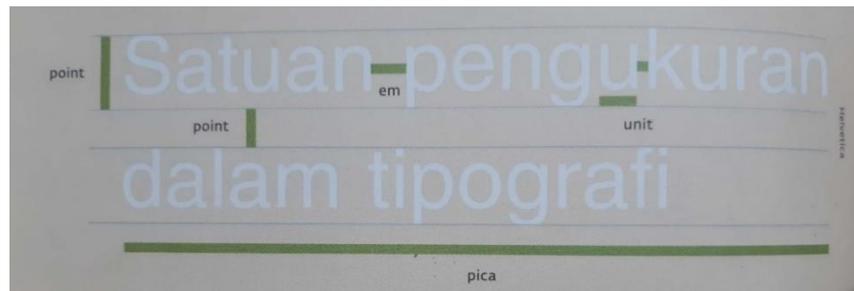
atau karakternya mudah dikenali dan dibedakan dengan jelas satu sama lain.

### 3. *Readability*

*Readability* berhubungan dengan tingkat keterbacaan suatu teks. Teks yang *readable* berarti keseluruhannya mudah dibaca. Dalam *readability* tidak menyangkut huruf / karakter satu persatu, melainkan keseluruhan teks yang telah disusun dalam satu komposisi.

#### e. **Sistem Pengukuran dalam Tipografi**

Dalam tipografi desainer/*typographer* perlu mempelajari pengukuran elemen-elemen huruf dalam tipografi, supaya karya yang dihasilkan nyaman dibaca, pesan dapat tersampaikan dengan baik, dan enak dilihat. Hanya ada ada sedikit perbedaan, dalam tipografi tidak memakai satuan sentimeter seperti pengukuran lainnya, dalam tipografi kita menggunakan beberapa satuan yang masing-masing khusus untuk mengukur elemen tertentu saja.



**Gambar 20**  
Sistem Pengukuran Huruf  
(Sumber Suriyanto Rustan, 2017)

Sistim yang kita gunakan sekarang adalah sistim British-America atau disebut juga Anglo Saxon, yaitu 1 *pica* = 1/6 *inch*. 1 *pica* dibagi lagi mejadi 12 bagian yang disebut point.

$$1 \text{ inch} = 2.539 \text{ cm}$$

$$1 \text{ inch} = 6 \text{ pica}$$

$$1 \text{ pica} = 12 \text{ point}$$

$$1 \text{ inch} = 6 \text{ pica} = 72 \text{ point}$$

#### 1. Point (Tinggi huruf / body size)

Karena pada awalnya semua percetakan menggunakan *metal type*, maka sampai di era *digital* sekarang pun mengukur tinggi huruf masih berdasarkan konsep *metal type* maka sampai di era *digital* sekarang pun mengukur tinggi huruf masih berdasarkan konsep *metal type*. Dalam pengukuran tinggi huruf banyak yang mengira diukur dari *baseline* ke *capline* atau *ascender line*, sebetulnya tinggi huruf diukur dari tinggi *body*

pada *metal type*, bukan dari cetak / *print*-nya, karena pada hasil cetak tidak terlihat ukuran *body* yang sesungguhnya.



**Gambar 21**  
Tinggi Huruf / *body size* pada *Metal Type*  
(Sumber Suriyanto Rustan, 2017)

## 2. Em (Jarak antar kata / *word spacing*)

Zaman dahulu orang membuat jarak antar huruf dan antar kata dengan menyisipkan blok-blok metal berbentuk kotak. Blok metal yang standar dinamakan *em* (*em square*).

Selain *em* dan *en*, ada lagi yang lebih tipis atau lebar (*quads*), lebar masing-masing berpatokan pada *em* untuk jarak antar kata pada *typeface* Helvetica berukuran 14 *point*:

|                       |                                     |
|-----------------------|-------------------------------------|
| em                    | Jarak antar kata menggunakan em     |
| en = 1/2 em           | Jarak antar kata menggunakan en     |
| thick (M/3) = 1/3 em  | Jarak antar kata menggunakan thick  |
| middle (M/4) = 1/4 em | Jarak antar kata menggunakan middle |
| thin (M/5) = 1/5 em   | Jarak antar kata menggunakan thin   |
| hair (M/6) = 1/6 em   | Jarak antar kata menggunakan hair   |

**Gambar 22**

Jarak antar kata / *word spacing*  
(Sumber Surianto Rustan, 2017)

### 3. Unit (Jarak antar huruf/*letter spacing*)

Dari *em*, kita bisa mencari satuan yang terkecil, yaitu *unit*. *Unit* fungsinya untuk menentukan dan men-*setting* lebar huruf, jarak antar huruf, *tracking* dan *kerning*. Cara mendapatkan *unit* yaitu dengan membagi *em* menjadi 16, 32, 64 *unit*, ini yang umum (ada *software* yang menyediakan fitur untuk membagi *em* sampai 20.000 *unit*). Besar *unit* satu buah huruf *digital* adalah: lebar huruf *plus* lebar kiri dan kanannya.

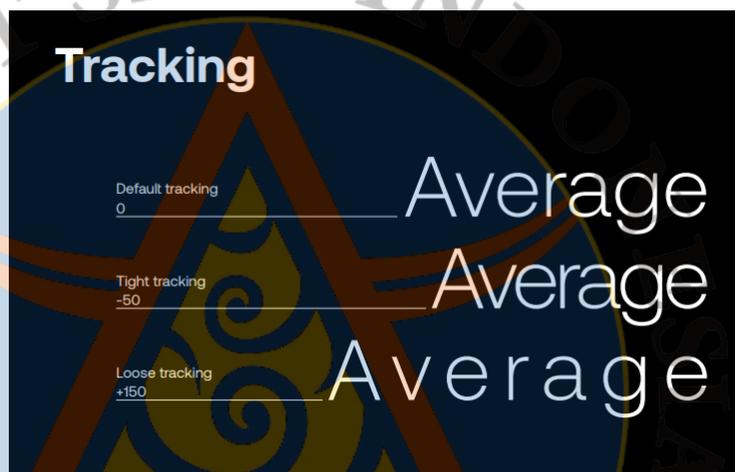


**Gambar 23**

Sistem unit dalam *typeface Helvetica*  
(Sumber Surianto Rustan, 2017)

#### 4. *Tracking*

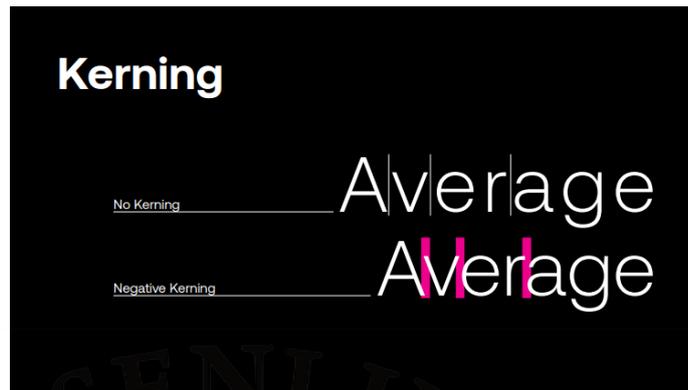
Tracking merupakan sistem pengaturan pada huruf dengan memberi jarak/ruang antara keseluruhan karakter huruf, hal ini dilakukan agar setiap huruf pada rangkaian kalimat atau paragraf dapat memiliki tingkat *readability* yang tinggi.



**Gambar 24**  
Sistem *Tracking*  
(Sumber Abrar Ar Rahman, 2021)

#### 5. *Kerning*

Kerning merupakan sistem pengaturan pada huruf dengan memberi jarak/ruang antara dua karakter huruf yang berdekatan, proses kerning dilakukan agar jarak/ruang satu karakter huruf dengan yang berada di dekat huruf tersebut memiliki proposi yang pas dengan karakter lainnya.

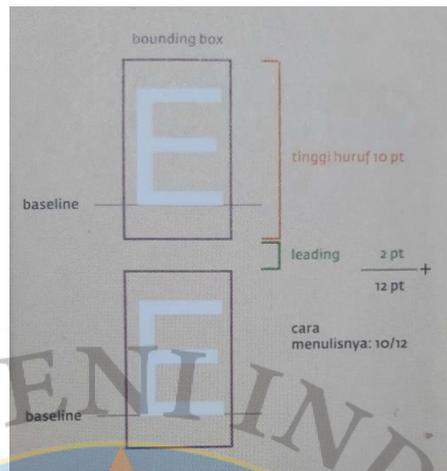


**Gambar 25**  
Sistem *Kerning*  
(Sumber Abrar Ar Rahman, 2021)

6. *Leading* (Jarak antar baris / line spacing)

Istilah *Leading* digunakan untuk menyatakan besar jarak antar baris. Pada *software* digital sekarang menyediakan standar *leading* sebesar 20% dari tinggi hurufnya (berpatokan pada konsep tinggi huruf zaman dulu yang memuat *ascender*, *descender*, *foreight accent* dan elemen-elemen huruf lainnya).

Jadi apabila tinggi huruf 10 pt, *leadingnya* adalah  $20\% \times 10 \text{ pt} = 2 \text{ pt}$ . Penulisan tinggi huruf dan *leading*-nya adalah: 10/12. 10 pt untuk tinggi huruf, 12 pt untuk tinggi huruf (10) + 2 pt *leading*.



**Gambar 26**  
*Sistem Leading*  
 (Sumber Suriyanto Rustan, 2017)

## 7. X-Height

*X-height* bukan merupakan sistem pengukuran huruf, namun besar kecilnya *x-height* dapat mempengaruhi tinggi huruf secara visual. Di samping itu, perbedaan jenis huruf serta proporsi antara *x-height* dan *body size* memiliki pengaruh terhadap ukuran *ascender* dan *descender*. Besar kecilnya *x-height* memiliki pengaruh terhadap jumlah huruf yang dapat terakomodasi dalam satu baris. *X-height* tidak didasarkan pada satuan matematis seperti *pica*, *point*, *em* dan *unit*, melainkan berdasar tinggi huruf *lowercase x* dibandingkan dengan *capline* di dalam *typeface* itu sendiri. Efek dari tinggi atau pendeknya *x-height* ini yaitu mempengaruhi terhadap *legibility*, *readability* dan *typographic color* (gelap-terang / berat-ringannya suatu blok teks).



**Gambar 27**  
*X-Height*  
 (Sumber Suriyanto Rustan, 2017)

## 2. Teori Semiotika

Semiotika berasal dari kata Yunani: *semeion*, yang berarti tanda. Semiotika adalah ilmu yang mempelajari tanda (*sign*), berfungsinya tanda dan produksi makna. Tanda baru dapat berfungsi bila diinterpretasikan dalam benak penerima tanda melalui interpretant. Jadi interpretant adalah pemahaman makna yang muncul dalam diri penerima tanda. Artinya, artinya tanda baru dapat berfungsi sebagai tanda bila dapat ditangkap dan pemahaman terjadi berkat *ground*, yaitu pengetahuan tentang sistem tanda dalam suatu masyarakat. (Sumbo Tinarbuko, 2009:12)

Tipografi merupakan representasi visual dari sebuah bentuk komunikasi verbal dan merupakan elemen visual yang paling efektif dalam menyampaikan pesan. Dalam hal berkomunikasi sendiri adanya perantara melalui tanda-tanda antara komunikasi dengan komunikator.

Selain dapat merepresentasikan visual secara verbal tipografi juga juga dapat dinikmati secara visual, dimana hal ini berkenaan pada *typeface* yang dapat menjadi tanda untuk mewakili sesuatu yang lain dalam batas-batas tertentu.

Dalam bukunya Sumbo Tinarbuko (2009:16), merujuk teori Pierce, tanda-tanda dalam objek dapat digolongkan ke dalam ikon, indeks, dan simbol.

a. Ikon

Ikon merupakan tanda yang mirip dengan objek yang diwakilinya. Dapat pula dikatakan, ikon adalah tanda yang memiliki ciri-ciri yang sama dengan apa yang dimaksudkan.

b. Indeks

Indeks merupakan tanda yang memiliki hubungan sebab-akibat dengan apa yang diwakilinya atau disebut juga tanda sebagai bukti.

c. Simbol

Simbol merupakan tanda berdasarkan konvensi, peraturan, atau perjanjian yang disepakati bersama. Simbol baru dapat dipahami jika seseorang sudah mengerti arti yang telah disepakati sebelumnya.

### 3. Teori Estetika

Menurut A. A. M. Djelantik (2004:7), estetika sebagai disiplin ilmu merupakan suatu ilmu yang mempelajari segala sesuatu yang berkaitan dengan keindahan, mempelajari semua aspek dari apa yang kita sebut keindahan. Pengalaman indah sendiri tidak terlepas terjadi melalui panca indera, khususnya indera penglihatan (*visual*) dan indera pendengaran (*akustis*). Sedangkan menurut Dharsono (2004:3) Keindahan pada dasarnya adalah sejumlah kualita pokok tertentu yang terdapat pada suatu hal. Kualita yang paling sering disebut adalah kesatuan (*Unity*), keselarasan (*harmony*), kesetangkupan (*symmetry*), keseimbangan (*balance*), dan perlawanan (*contrast*).

Keindahan sendiri meliputi keindahan alam dan keindahan buatan manusia. Keindahan buatan manusia sering kita sebut dengan kesenian. Dengan demikian kesenian merupakan salah satu wadah yang mengandung keindahan/estetika. Dalam keilmuan Desain Komunikasi Visual yang juga salah satu cabang dari seni rupa, juga tidak terlepas dari unsur-unsur estetika di dalamnya, agar suatu perancangan desain nantinya dapat memiliki nilai-nilai keindahan ketika di hadirkan kepada audiens. Adapun wujud atau struktur pembentuk estetika dalam desain itu sendiri adalah sebagai berikut:

## a. Unsur-unsur Desain

### 1. Titik

Titik adalah suatu bentuk kecil yang tidak mempunyai dimensi. Umumnya, titik berbentuk bundaran sederhana, mampat, nggak bersudut, dan tanpa arah.

### 2. Garis

Garis adalah gabungan beberapa unsur titik yang saling sejajar, sehingga membentuk satu kesatuan. Unsur garis akan selalu ada di setiap desain. Bisa berbentuk garis panjang, pendek, lurus, melengkung, tebal, tipis, putus-putus, dan lain sebagainya. Setiap bentuk garis akan menciptakan kesan yang berbeda-beda. Misalnya, garis tebal akan menimbulkan kesan yang tegas, sedangkan garis tipis atau lengkung terkesan lebih luwes dan dinamis.

### 3. *Shape*/Bidang

*Shape*/bidang merupakan suatu bidang kecil yang terjadi karena dibatasi oleh sebuah kontur (garis) dan atau dibatasi oleh adanya warna warna yang berbeda atau oleh gelap terang pada arsiran atau juga karena adanya tekstur. *Shape*/bidang bisa berupa: (a) yang menyerupai

wujud alam (*figure*) dan (b) yang tidak menyerupai wujud alam (*non figure*). Dalam sebuah perancangan karya seni/desain *shape* sering mengalami perubahan wujud untuk mencapai rancangan yang diinginkan, perubahan wujud tersebut antara lain: stilasi, distorsi, transformasi, dan disformasi.

a) Stilasi, merupakan cara penggambaran untuk mencapai bentuk keindahan dengan cara menggayakan objek dan atau benda yang digambar, yaitu dengan cara menggayakan setiap kontur pada objek atau benda tersebut.

b) Distorsi, merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara menyagatkan wujud-wujud tertentu pada benda atau objek yang Digambar.

c) Transformasi, merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara memindahkan (trans=pindah) wujud atau figur dari objek lain ke objek yang digambar.

d) Deformasi, merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter, dengan cara mengubah bentuk objek dengan

menggambarkan objek tersebut dengan hanya sebagian yang dianggap mewakili, atau pengambilan unsur tertentu yang mewakili karakter hasil interpretasi yang sifatnya sangat hakiki.

#### 4. Tekstur

Tekstur merupakan visualisasi dari permukaan suatu objek yang dapat dinilai dengan cara dilihat atau diraba. Contohnya, corak dari suatu permukaan benda. Ada yang halus, kasar, lembut, licin, berpori, mengkilap, dan sebagainya. Penggunaan tekstur dapat menambah dimensi dan memperkaya sebuah layout, sehingga objek jadi lebih hidup. Selain itu, tekstur juga bisa membawa audiens supaya lebih mendapatkan *feel* (rasa) atau emosi tertentu dalam sebuah desain. Tekstur bisa dibedakan menjadi 2, yaitu tekstur visual dan tekstur taktil.

- a) Tekstur visual adalah tekstur yang bisa dirasakan langsung oleh penglihatan.
- b) Tekstur taktil adalah tekstur yang bisa dirasakan dengan penglihatan dan perabaan.

## 5. Warna

Warna merupakan cahaya yang dipantulkan oleh gelombang elektromagnetik sehingga terjadinya pembiasan cahaya. Warna dapat memberi makna dan tema pada sebuah desain. Unsur ini terbagi dalam dua kategori, yaitu warna yang timbul karena sinar (RGB) dan warna yang dibuat dari unsur tinta (CMYK).

Menurut Henry Dreyfuss (2007), warna digunakan dalam symbol-simbol grafis untuk mempertegas maksud dari simbol-simbol tersebut. Sebagai contoh adalah penggunaan warna merah pada segitiga pengaman, warna-warna yang digunakan untuk lampu lalu lintas merah untuk berhenti, kuning untuk bersiap-siap dan hijau untuk jalan. Dari contoh tersebut ternyata pengaruh warna mampu memberikan impresi yang cepat dan kuat. Menurut Tina Sutton dan Bride M. Whelan warna memiliki asosiasi yang sangat kuat dan dapat memberi dampak psikologis dan fisiologis pada tubuh manusia, dan warna memiliki pengaruh emosional kepada yang melihatnya. Setiap warna dapat menimbulkan respon psikologis yang berbeda – beda, namun secara umum hubungan psikologis antara warna dengan manusia dapat dilihat dalam tabel berikut :

| No | Warna   | Psikologi                                |
|----|---------|--|
| 1  | Merah   | Aktif, Enerjik, Tegas, Kuat, Hangat      |
| 2  | Oranye  | Gembira, Hangat, Semangat, Ceria         |
| 3  | Kuning  | Ceria, Lincah, Supel, Antusias, Hangat   |
| 4  | Hijau   | Melindungi, Damai, Sejuk, Alamiah        |
| 5  | Biru    | Sejuk, Melindungi, Nyaman, Damai         |
| 6  | Ungu    | Artistik, Unik, Kehormatan, Kaku         |
| 7  | Putih   | Bersih, Damai, Logis, Sederhana          |
| 8  | Abu-abu | Netral, Hati-hati,                       |
| 9  | Hitam   | Kuat, Misterius, Dewasa, Bermatabat      |
| 10 | Cokelat | <i>Vintage</i> , Rendah hati, Bermanfaat |

**Tabel 1**  
Psikologi Warna  
(Sumber :, Surianto Rustan 2019:60)

#### 6. Gelap Terang/*Intensity/Chroma*

Gelap Terang/*Intensity/Chroma* merupakan dimensi terang-gelapnya warna diartikan sebagai gejala kekuatan/intensitas warna (jernih atau suramnya warna).

Warna yang mempunyai intensitas penuh/tinggi adalah yang sangat menyolok dan menimbulkan efek yang *brilliant*, sedangkan warna yang intensitasnya rendah adalah warna-warna yang terkesan lembut.

#### 7. Ukuran

Ukuran dalam hal ini adalah panjang dan pendek, tinggi dan rendah, serta besar dan kecilnya sebuah objek. Objek yang mau diperlihatkan lebih dulu (ditonjolkan) akan memiliki ukuran lebih besar dari objek lainnya yang tidak ditonjolkan.

#### 8. Ruang

Ruang atau *space* merupakan jarak antara elemen-elemen yang terdapat pada desain. Elemen-elemen tersebut berupa object, background, dan text, yang pada desain grafis biasanya dapat dijadikan sebagai unsur pemberi efek estetika pada desain. Dalam bentuk fisiknya, pengidentifikasian ruang digolongkan menjadi dua unsur, yaitu objek (*figure*) dan latar belakang (*background*).

### b. Prinsip Desain

#### 1. *Sequence*

*Sequence* merupakan urutan seluruh elemen grafis atau informasi yang harus disampaikan kepada

target audiens sebagai satu kesatuan isi pesan, untuk itu harus diatur mana informasi yang harus lebih dulu dilihat/dibaca dan seterusnya.

## 2. *Balance*

*Balance* merupakan kesamaan distribusi bobot. Mendesain dengan keseimbangan cenderung dirasakan keterkaitan bersama, kelihatan bersatu, dan perasaan harmonis. Tidak hanya pengaturan letak, tapi juga ukuran, arah, warna dan atribut-atribut lainnya.

## 3. *Rhyme*

*Rhyme* merupakan pengulangan gerak atau penyusunan bentuk secara berulang-ulang. Dalam desain, irama dapat berupa repetisi atau variasi. Repetisi merupakan elemen yang dibuat secara berulang-ulang dan konsisten. Sedangkan bentuk variasi, irama adalah perulangan elemen visual disertai perubahan bentuk, ukuran, atau posisi.

## 4. *Emphasis*

*Emphasis* merupakan Penekanan/dominasi merupakan salah satu prinsip dasar tatarupa yang harus ada dalam karya seni dan desain. Dominasi

sendiri berasal dari kata *dominance* yang berarti keunggulan.

#### 5. *Unity*

*Unity* merupakan konsistensi, keutuhan, dan keselarasan semua unsur desain. Dengan memperhatikan prinsip kesatuan, karya yang dibuat bisa lebih padu dan menghasilkan tema yang kuat.. Tidak adanya kesatuan dalam karya desain akan membuat karya tersebut terlihat tidak teratur. Desain dikatakan menyatu apabila secara keseluruhan tampak harmonis, terdapat kesatuan antara tema, tipografi, ilustrasi/foto.

#### 6. *Harmony*

*Harmony* merupakan perpaduan unsur-unsur yang berbeda dekat. Jika unsur-unsur estetika pada desain dipadu secara berdampingan maka akan timbul kombinasi tertentu dan timbul keserasian. Keserasian sebagai usaha dari berbagai macam bentuk, bangun, warna, tekstur dan elemen lain yang disusun secara seimbang dalam suatu komposisi utuh agar nikmat untuk dipandang.

## 7. *Proportion*

*Proportion* merupakan perbandingan antara suatu obyek dari suatu komposisi. Kesesuaian ukuran dan bentuk hingga tercipta keselarasan dalam sebuah bidang. Warna, tekstur dan garis memainkan peranan penting dalam proporsi.

## 8. *Scale*

*Scale* merupakan adalah ukuran relatif dari suatu obyek, jika dibandingkan terhadap obyek atau elemen lain yang telah diketahui ukurannya. Skala berhubungan dengan jarak pandang atau penglihatan dengan unsur-unsur yang telah dimunculkan (faktor keterbacaan). Skala juga sangat berguna bagi terciptanya kesesuaian bentuk atau obyek dalam suatu desain.

## 9. *Variety*

*Variety*/keberagaman dalam desain bertujuan untuk menghindari suatu desain yang monoton. Untuk itu diperlukan sebuah perubahan dan pengkontrasan yang sesuai. Adanya perbedaan besar kecil, tebal tipis pada huruf, pemanfaatan pada gambar, perbedaan warna yang serasi, dan

keragaman unsur-unsur lain yang serasi akan menimbulkan variasi yang harmonis.

#### 4. Ragam Hias

Ragam hias atau ornamen, berasal dari bahasa Latin yaitu “ornare” yang berarti penambah keindahan atau hiasan bergaya geometrik. Dalam seni rupa ragam hias atau ornament berarti mengisi kekosongan suatu bidang atau ruang-ruang, hal ini tidak terlepas dari ketakutan orang zaman dulu terhadap ruang kosong (*Horor Vacui*). Pengertian ini mencakup sesuatu yang ditambahkan secara estetis pada bentuk atau fungsi suatu objek. Ragam Hias tidak berkaitan langsung dengan konstruksi, dan dapat berdiri sendiri sebagai hiasan, lukisan dekoratif atau ukiran kerajinan tangan. Sebenarnya ragam hias bukan hanya sekedar hiasan, tetapi terkadang dibalik terciptanya ragam hias tersebut juga menyimpan makna atau filosofi yang kuat, sehingga terkadang pemakain ragam hias tidak bisa sembarangan.

##### a. Ragam Hias Minangkabau

Perkembangan ragam hias di Minangkabau sejalan dengan perkembangan bangunan rumah adat dan kerajinan tekstil, terutama tenun songket. Bentuknya lebih bergaya ornamental, yang ditandai dengan bentuk dekoratif. Secara khusus motif lebih terlihat lebih menonjol pengaruh kebudayaan islam, terutama penyempurnaan bentuk menjadi “dekoratif abstrak”, dengan ciri-ciri tidak tampak lagi bentuk aslinya. Hal ini disebabkan oleh kepercayaan masyarakat

Minangkabau terhadap larangan dalam agama islam untuk menciptakan bentuk natural yang representatif, maka ragam hias yang terlihat adalah hasil dari proses stilisasi bentuk sudah sangat tinggi sehingga hanya tinggal karakter secara abstraksi dalam relung dan bentuk geometris.

Sumber motif ragam hias Minangkabau, antara lain:

- a. Bersumber dari bentuk alam, terutama tumbuh-tumbuhan, binatang.
- b. Bersumber dari bentuk geometris, dan
- c. Bersumber dari ungkapan adat

**b. Motif Saluak Laka**



**Gambar 28**

Motif Saluak Laka di dinding Rumah Gadang  
(Sumber : <https://www.google.com/search?q=saluak+laka>)

Motif *Saluak Laka* merupakan motif ragam hias dasar di Minangkabau yang terinspirasi dari bentuk jalinan lidi enau atau kelapa yang berguna untuk alas periuk tanah (keramik/gerabah). Jalinan lidi yang disebut “*laka*” ditafsirkan sebagai bentuk kerjasama dan dapat persatuan dalam masyarakat sehingga menghasilkan suatu kesatuan.

Jika diperhatikan, bahwa apabila ditampilkan hanya sebuah lidi jelas akan lemah, tidak mampu menahan beban. Namun kalau lidi dijalin menjadi sebuah *laka*, dia akan kuat, dan dapat menampung beban periuk yang berat. Hal ini kekuatan yang timbul sebagai hasil kerja sama yang saling membahu. Petuah adat mengisaratkan sebagai berikut:

“*Nan Basaluak bak laka, nan bakaik bak gagang, supayo tali nak jan putuih, kaik bakaik nak jan untkai*” (Yang berjalin bagai *laka*, yang berkait bagai gagang, supaya tali jangan putus, kait berkait agar jangan renggang).

Jadi dalam membangun kekuatan masyarakat harus ada kesatuan, keteraturan, dan kerukunan hidup serta perencanaan kerja yang matang . Jalinan keempat hal itulah yang akan menghasilkan bentuk yang indah, harmonis dan kuat. *Laka* yang berasal dari kumpulan lidi yang lemah, setelah dibentuk menjadi suatu wadah sehingga mampu menompang beban yang berat.

Motif *Saluak Laka* sendiri dapat kita temui pada ukiran yang ada di dinding-dinding rumah gadang, selain itu motif ini juga dapat ditemui pada beberapa tenun songket khas Minangkabau seperti pada tenun songket Pandai Sikek, Silungkang, Halaban dan Unggan.



**Gambar 29**  
Motif Saluak Laka pada Songket Minangkabau  
(Sumber :, Dokumentasi Pribadi,2022)

## **E. Metode Penciptaan**

### **1. Persiapan**

#### **a. Metode Pengumpulan Data**

Sebelum dilakukan proses perancangan *display typeface* ini, hal utama yang dilakukan ialah mencari dan mengumpulkan data terkait akan motif *Saluak Laka*. Kemudian menentukan metode yang digunakan yaitu pendekatan kualitatif, yaitu pendekatan yang bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis. Proses dan makna lebih ditonjolkan dalam penelitian kualitatif. Metode pengumpulan data yang ada di dalam pendekatan kualitatif, yaitu studi literasi dan observasi:

## 1. Studi Literasi

Studi literasi ini bertujuan untuk menyempurnakan perancangan ini, sehingga dengan adanya studi literasi dapat menambah wawasan perancang dalam proses penggarapan media promosi. Studi literasi yang dilakukan dengan mencari informasi dan data yang akurat sebagai dasar referensi perancangan nantinya. Dalam hal ini penulis mencari informasi dan data tersebut di beberapa buku dan jurnal *online* yang membahas ragam hias secara garis besar sampai yang ada di Minangkabau, Ragam Hias pada Ukiran dan Ragam hias yang ada pada tenun songket di Minangkabau Sumatera Barat.

## 2. Observasi

Observasi ini dilakukan pada bangunan rumah gadang yang memiliki ukiran motif *Saluak Laka* untuk melihat secara langsung detail dari ukiran tersebut. Selain itu observasi juga akan di agendakan pada tenun songket yang memiliki motif *Saluak Laka* di dalamnya untuk melihat detail dan perbedaan antara betuk motif dalam medium ukiran dengan motif dalam medium tenun songket.

## b. Metode Analisis Data

Setelah pengumpulan data, maka diperlukan suatu metode analisis yang tetap dipakai untuk perancangan ini. Metode analisis data yang digunakan dalam perancangan ini adalah metode analisis 5W+1H. Metode analisis data yang dilakukan untuk menjelaskan tujuan dari perancangan *Saluak Laka Typeface* yang dijadikan ide garapan perancangan *display typeface*.

### 1. 5W + 1H

#### 1. *What* / Apa yang akan dirancang?

Sebuah *display typeface* yang dapat menjadi representasi kekayaan budaya Minangkabau berupa motif ragam hias *Saluak Laka*, dan tetap mengedepankan prinsip dasar tipografi yang memiliki *legibility*, *readability* dan *unity* yang kuat

#### 2. *Who* / Siapa target audiensnya?

Target audiens dari *display typeface* ini yaitu masyarakat umum, khususnya pelaku kreatif yang membuat konten berisi unsur kedaerahan, budaya, khususnya yang di Sumatera Barat.

#### 3. *When* / Kapan *typeface* ini digunakan?

*Typeface* ini dapat digunakan dan diterapkan saat merancang suatu media informasi dan promosi (cetak maupun

elektronik) berisikan isu-isu budaya daerah, khususnya Sumatera Barat.

4. *Where* / Dimanakah *typeface* ini dapat diaplikasikan ?

*Typeface* ini nantinya dapat diaplikasikan untuk kepentingan desain komunikasi visual baik media cetak maupun elektronik. Dengan penerapan sesuai dengan aturan-aturan yang ada dalam penerapan tipografi.

5. *Why* / Kenapa *typeface* dekoratif ini di ciptakan?

*Typeface* ini diciptakan sebagai bentuk sebagai sarana mengenalkan kekayaan warisan tradisi motif ragam hias khas dari Minangkabau. Selain itu *typeface* ini juga diharapkan dapat menjadi alternatif yang baik dari pemakaian/penerapan yang kurang diperhatikan selama ini dan terkesan sembarangan khususnya di Sumatera Barat.

6. *How* / Bagaimana *typeface* di publikasikan?

Dengan memanfaatkan kemudahan teknologi saat ini dan media internet, hasil dari desain *typeface* yang telah berformat OTF (*Open Type Font*) akan di publikasikan keberbagai situs *font*, dan sosial media. Dengan demikian *typeface* ini akan mudah ditemui dan dapat diunduh oleh kalangan desainer grafis maupun masyarakat umum.

### c. Analisis Target Audiens

Analisis Target Audiens merupakan pencapaian media terhadap target audiens sebelum menentukan tujuan kreatif, strategi kreatif dan program kreatif terlebih dahulu ditentukan karakter target audiens, secara geografis, demografis, dan psikografis:

1. Geografis, secara geografis target audiens dari *typeface* ini adalah Indonesia, khususnya masyarakat Sumatera Barat dan sekitarnya.
2. Demografi, secara demografi target audiens dari *typeface* ini adalah masyarakat umur 17-30 tahun, karena pada usia tersebut masyarakat sudah dapat menyerap nilai-nilai budaya yang terkandung dalam motif *Saluak Laka* yang di terapkan pada *typeface*.
3. Psikografi, secara psikografi target audiens yang dicapai dari *typeface* ini adalah masyarakat yang tertarik dengan dengan unsur dekoratif, *vintage* dan kalangan masyarakat yang berada dalam dunia kreatif.
4. *Behavior*, secara *behavior* target audiens yang dicapai dari *typeface* ini adalah pelaku kreatif dalam hal ini *typographer* yang akan membuat konten dengan isu budaya / *vintage*.

## 2. Perancangan

Dalam proses perancangan *typeface* ini di perlukan sebuah struktur atau kerangka perancangan sebagai rujukan dalam melakukan

perancangan *Saluak Laka typeface*, dan untuk mencapai suatu rancangan yang diinginkan. Adapun beberapa tahapan yang harus dilalui sebelum mencapai desain akhir pada *typeface* ini, sebagai berikut:

### 1. Sintesis

Sintesis/sintesa merupakan proses menggabungkan dua unsur atau elemen yang berbeda untuk menghasilkan bentuk yang baru. Dalam perancangan ini sintesa dilakukan dengan menggabungkan kedua unsur yaitu bentuk huruf latin dengan bentuk motif *Saluak Laka*.

### 2. Penjaringan Ide

Merupakan tahap proses eksperimen studi bentuk awal untuk menentukan ikonik dari objek perancangan dalam hal ini motif *Saluak Laka*, sebagai yang akan di transformasikan kedalam rancangan wujud visual *typeface*.

### 3. Proses eksplorasi bentuk dan Stilasi

Melakukan proses stilasi, transformasi, dengan melakukan sketsa-sketsa alternatif secara manual terhadap bentuk motif *Saluak Laka*. Tahap ini menggunakan arahan unsur wujud visual dengan teknis garapan yang dilakukan berdasarkan pertimbangan kemiripan wujud *typeface* dengan bentuk motif *Saluak Laka*.

#### 4. *Scaning* dan *Editing*

Tahap ini merupakan pemindahan alternatif desain manual karakter *typeface* kedalam aplikasi computer yaitu *software* “*Adobe Illustrator*”. Agar dapat diterapkan kedalam *operation system* dan aplikasi piranti lunak pada komputer. Proses dilakukan dengan menggunakan *software* “*Fontlab Studio*”.

#### 5. Aplikasi Media

Hasil dari desain *typeface* akan diaplikasikan pada beberapa media desain komunikasi visual, yang bertujuan sebagai sarana pengenalan dan mempromosikan *typeface*, baik secara langsung maupun tidak langsung. Alternatif penerapan pada jenis media terpilih yaitu : final desain berupa abjad *typeface*, aplikasi pada bauran media lainnya.

### 3. Penyajian Karya

#### 1. Media Utama

Dalam perancangan *Saluak Laka typeface* ini, ditetapkan ada dua media utama yaitu pertama hasil rancangan *typeface* berupa *soft data* dengan format OTF (*Open Type Font*), yang dapat di instal pada *operation system computer*, dan digunakan seperlunya. Selain itu media utama selanjutnya yaitu *type specimen* dari *Saluak Laka typeface*, berupa katalog ukuran A5 dengan isi deskripsi dan fitur-fitur dari *typeface Saluak Laka*.

## 2. Media Pendukung

Selain media utama, dalam perancangan ini juga di ikutsertakan media pendukung. Tujuannya adalah untuk mendukung media utama pada perancangan *Saluak Laka typeface* dan juga sebagai media promosi perancangan ini sendiri. Media pendukung yang digunakan adalah:

### 1. Media Pajang

Media pajang terdiri dari infografis dari proses perancangan *typeface*, selain itu juga menampilkan hasil akhir dari penerapan *typeface* kebeberapa media pengaplikasian terpilih, seperti poster, *packaging*, dan sampul buku.

### 2. *Motion Graphic*

Pada *Motion* nantinya menampilkan tampilan dan bentuk aplikasi dari *typeface* dalam bentuk *Motion / Animation*.

### 3. *Manual* dan *Specimen Typeface*

*Manual* dan *Specimen Typeface* disini memperlihatkan mulai proses perancangan sampai bentuk *set character typeface*, penerapan *typeface* kedalam media informasi / promosi dalam bentuk cetak sebagai media pajang dipameran nantinya.

#### 4. *Merchandise*

*Merchandise* digunakan sebagai salah satu bentuk promosi dari *typeface* batik Sampan nantinya, *merchandise* ini berupa: *T-Shirt*, *Tote bag*, *sticker*, dan lain-lain.



## BAB II

### KONSEP DAN PROSES PENCIPTAAN

#### A. Konsep Penciptaan

Konsep perancangan *typeface* berasal dari motif ragam hias *Saluak Laka* yang ada di Sumatera Barat. Dalam hal ini motif dari *Saluak Laka* dijadikan inspirasi dari penciptaan sebuah *typeface* baru, dengan tidak menghilangkan nilai-nilai yang terkandung dalam motif *Saluak Laka*, dan juga tetap memperhatikan unsur-unsur penting yang harus diperhatikan dalam sebuah perancangan *typeface*, seperti *readibility*, *leadibility*, serta *unity* dari sebuah *typeface*. Jenis *typeface* yang akan dirancang nantinya berupa *display typeface* dengan mengedepankan bentuk estetis pada anatomi masing-masing huruf.

Dalam merepresentasikan sebuah kekayaan budaya daerah dalam hal ini motif ragam hias *Saluak Laka*, tentunya diperlukan perhatian lebih pada unsur-unsur penting dari motif *Saluak Laka* tersebut. Seperti identitas atau ikonik dari suatu motif. Di perancangan nantinya hal semacam ini perlu diperhatikan agar *typeface* yang dirancang nantinya dapat merepresentasikan baik langsung maupun tidak langsung akan motif *Saluak Laka* tersebut. Proses yang akan dipakai dalam perancangan *typeface* dengan mestilisasi karakter yang ada baik secara visual maupun ekspresi yang dimunculkan dari motif *Saluak Laka*.

Dengan konsep penciptaan di atas bentuk akhir desain *typeface* dapat divisualkan bentuk motif *Saluak Laka* ke media berbeda yaitu tipografi. Adapun *typeface* yang akan dirancang nantinya terdiri dari *uppercase, lowercase, numeral dan punctuation*, dimana masing-masing anatomi *typeface* akan dapat merepresentasikan motif *Saluak Laka* tanpa harus menyusunnya menjadi satu kalimat. Hal ini juga selaras dengan kegunaan *display typeface* pada umumnya yaitu sebagai *headline* yang dapat menarik perhatian pembaca.

## **B. Proses Penciptaan**

### **1. Studi Ikonik**

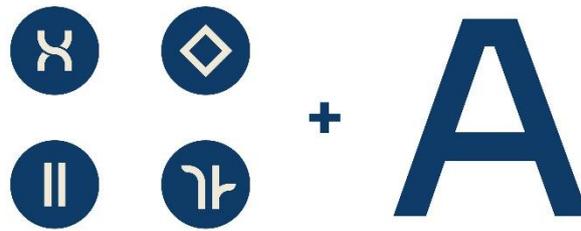
Studi Ikonik merupakan proses *brain storming* dari pencarian karakteristik dari motif *Saluak Laka*. Dalam proses ini perancang mengumpulkan data-data tentang karakter yang umum ditemukan pada motif *Saluak Laka*. Metode studi ikonik ini berhubungan antara tanda dan objek atau acuan yang bersifat kemiripan bentuk. Pencarian ikon dilakukan untuk menentukan bagian-bagian penting dari motif *Saluak Laka* yang dapat di adaptasi kedalam anatomi huruf nantinya agar desain *typeface* dapat membawa kesan dari motif *Saluak Laka*. Dapat dilihat pada gambar berikut.



**Gambar 30**  
 Studi Ikonik pada motif *Saluak Laka*  
 (Sumber: Rizaldi Putra, 2022)



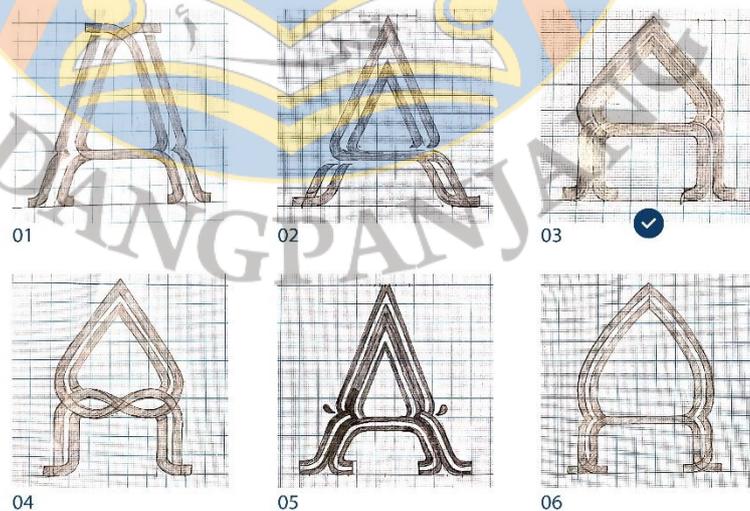
**Gambar 31**  
 Stilasi Ikonik pada motif *Saluak Laka*  
 (Sumber: Rizaldi Putra, 2022)



**Gambar 32**  
Metode transformasi pada *typeface*  
(Sumber: Rizaldi Putra, 2022)

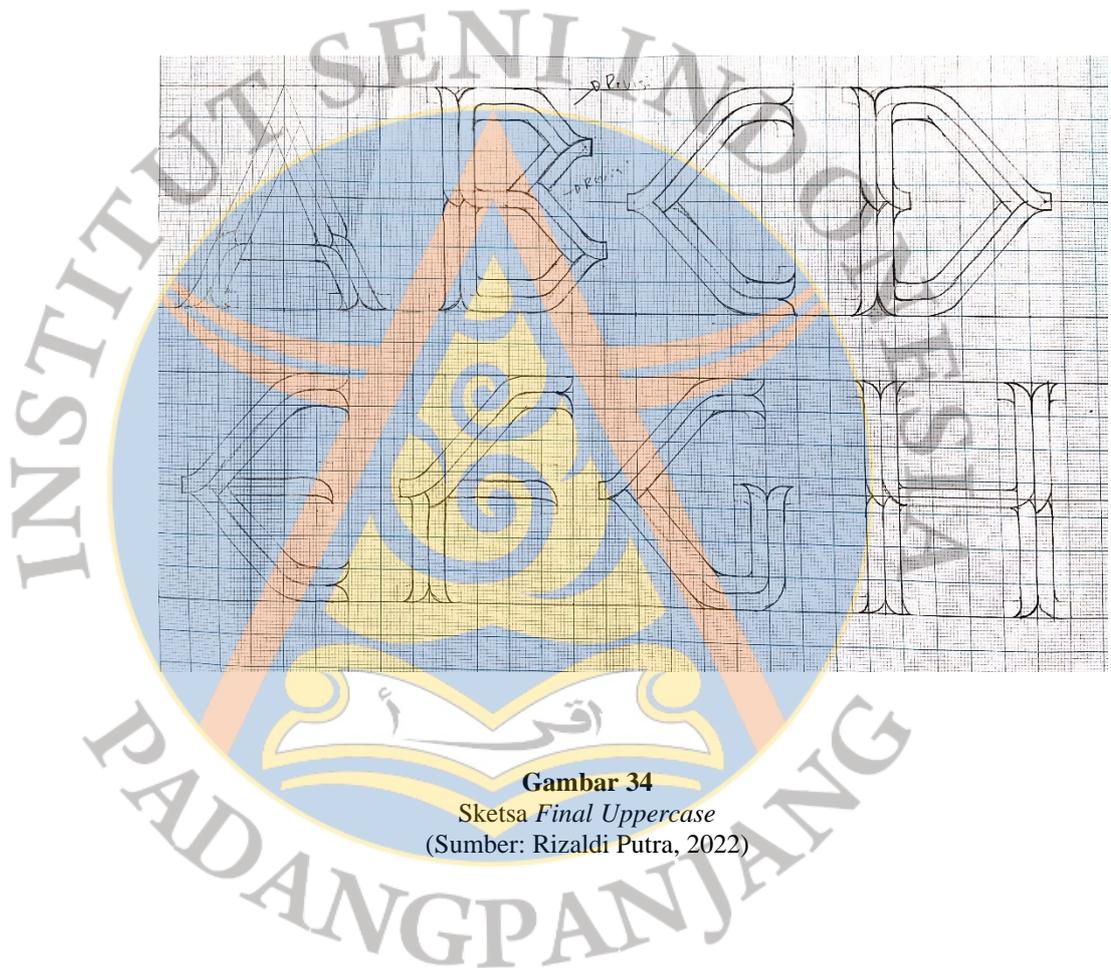
## 2. Proses Sketsa

Setelah mendapatkan bentuk ikonik dari motif *Saluak Laka* kemudian dilakukan proses sketsa manual dengan metransformasi ikonik kedalam anatomi-anatomi huruf latin, Seperti terlihat pada gambar di bawah ini.



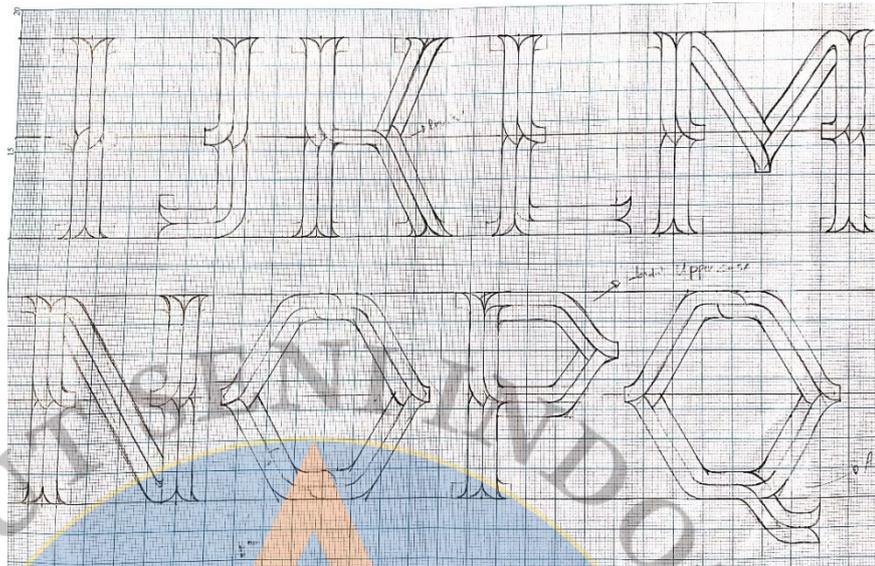
**Gambar 33**  
Alternatif sketsa pilihan  
(Sumber: Rizaldi Putra, 2022)

Setelah mendapatkan bentuk anatomi pada sketsa, selanjutnya dikembangkan lagi ke bentuk anatomi-anatomi huruf lainnya. Hal ini dilakukan agar mendapatkan kesan *unity* yang kuat namun tetap merepresentasikan motif Saluak Laka itu sendiri.

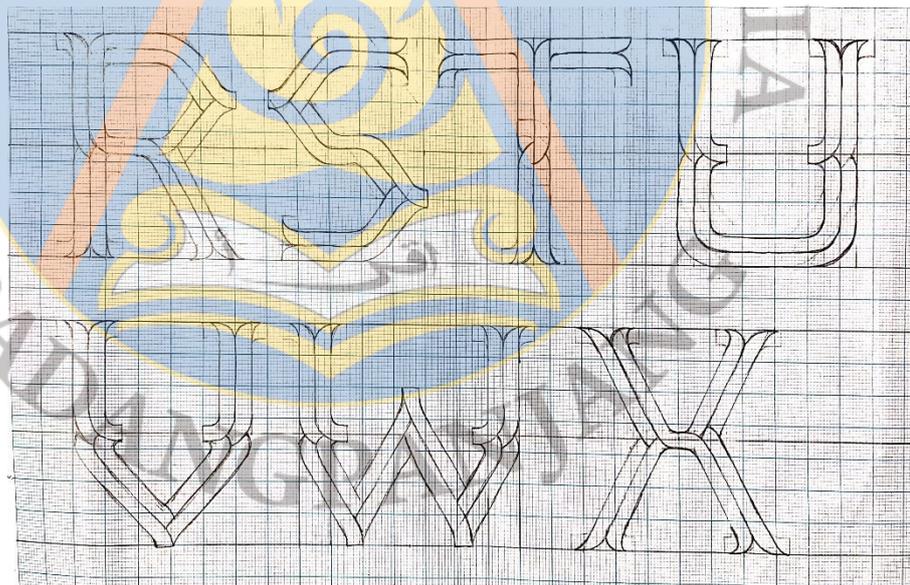


**Gambar 34**

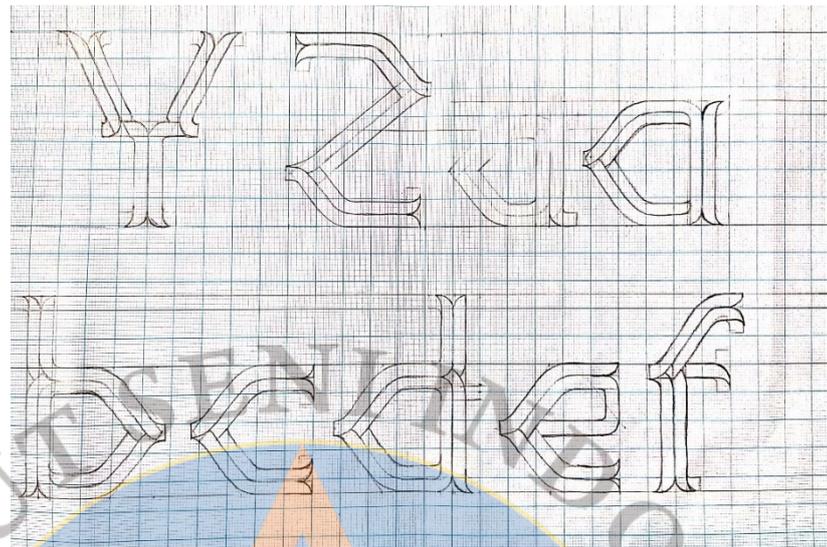
Sketsa *Final Uppercase*  
(Sumber: Rizaldi Putra, 2022)



**Gambar 35**  
Sketsa *Final Uppercase*  
(Sumber: Rizaldi Putra, 2022)



**Gambar 36**  
Sketsa *Final Uppercase*  
(Sumber: Rizaldi Putra, 2022)



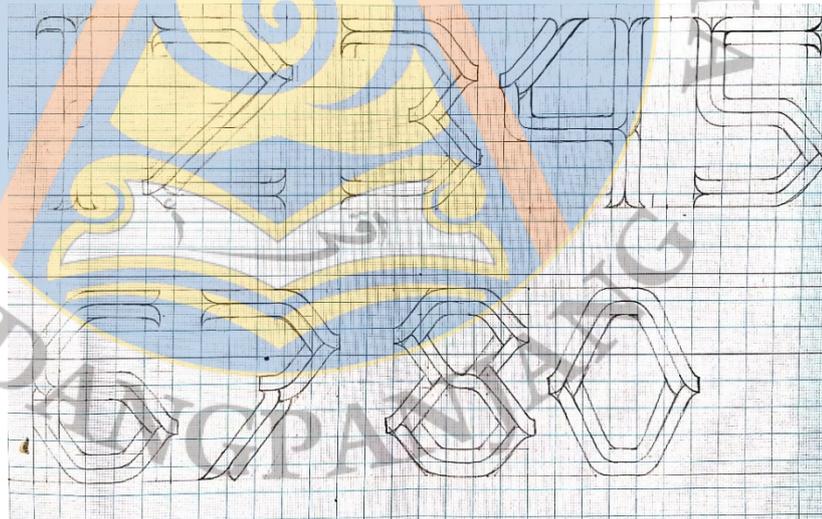
**Gambar 37**  
Sketsa *Final Uppercase dan Lowercase*  
(Sumber: Rizaldi Putra, 2022)



**Gambar 38**  
Sketsa *Final Lowercase*  
(Sumber: Rizaldi Putra, 2022)



**Gambar 39**  
*Sketsa Final Lowercase*  
(Sumber: Rizaldi Putra, 2022)



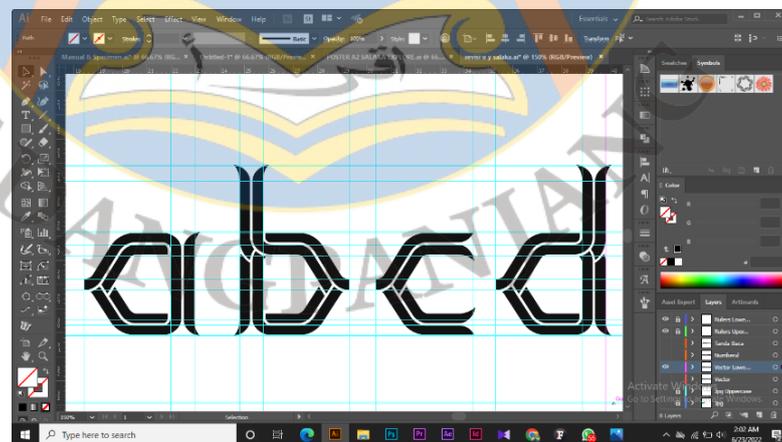
**Gambar 40**  
*Sketsa Final Numeral*  
(Sumber: Rizaldi Putra, 2022)

### 3. Proses Digital

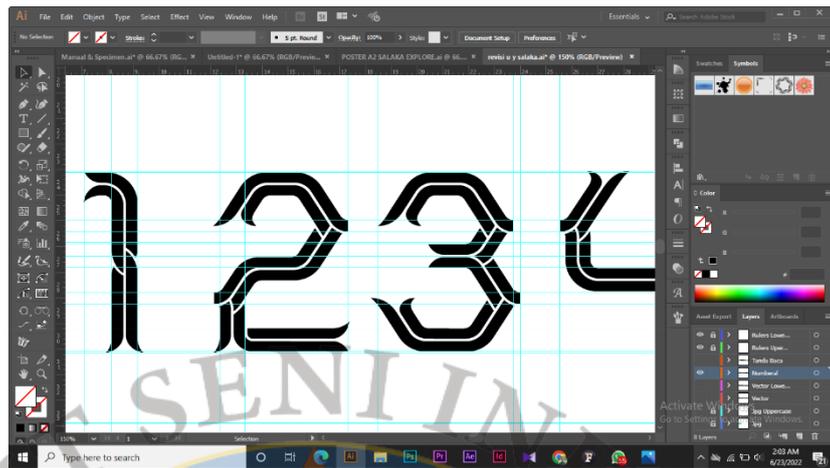
Setelah melakukan pencarian bentuk anatomi *typeface* menggunakan dengan sketsa manual, selanjutnya dilakukan proses *vectoring* anatomi masing *typeface* dengan *software* Adobe Illustrator.



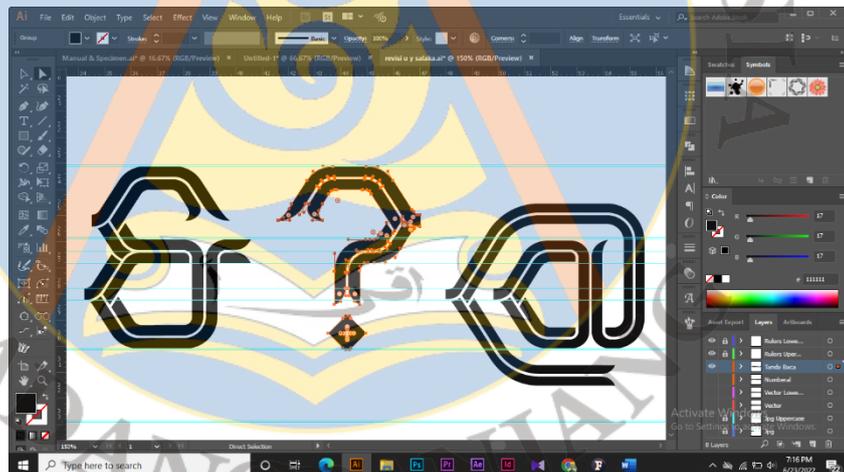
**Gambar 41**  
Digitalisasi *Uppercase* di Adobe Illustrator  
(Sumber: Rizaldi Putra, 2022)



**Gambar 42**  
Digitalisasi *Lowercase* di Adobe Illustrator  
(Sumber: Rizaldi Putra, 2022)



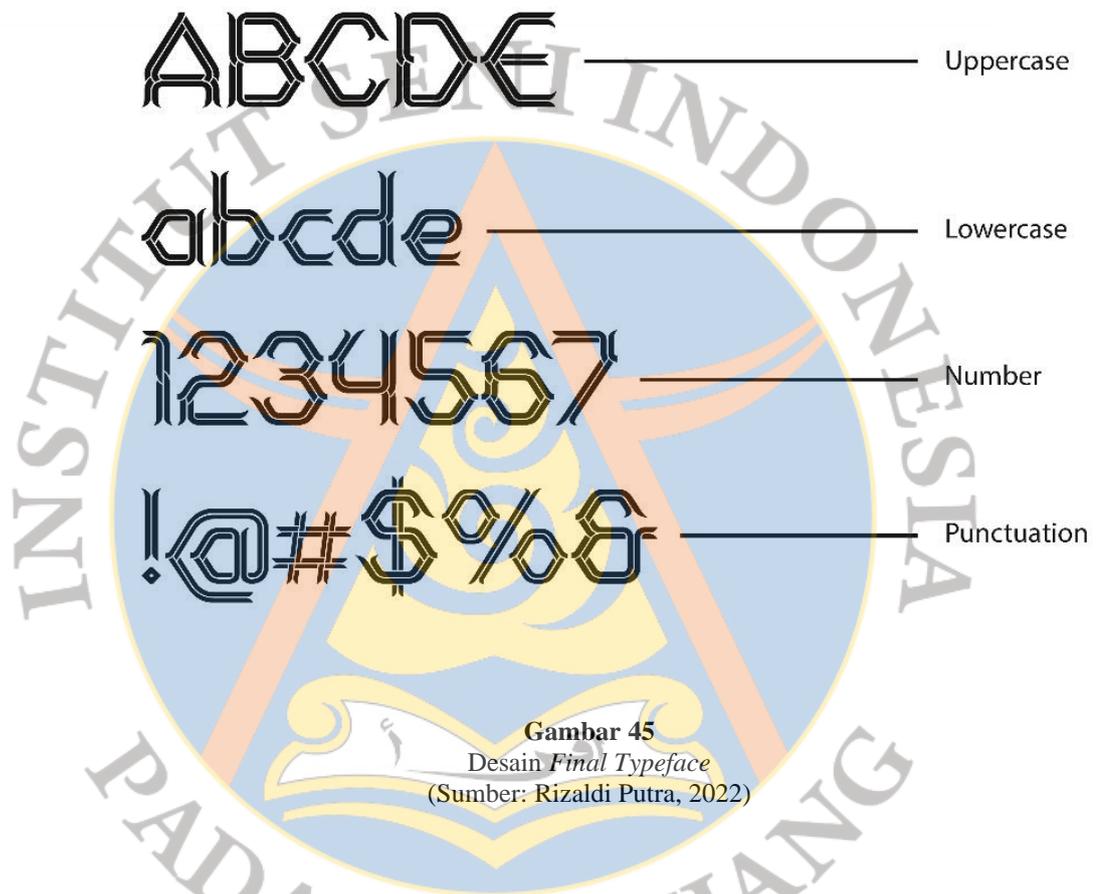
**Gambar 43**  
Digitalisasi *Numeral* di Adobe Illustrator  
(Sumber: Rizaldi Putra, 2022)



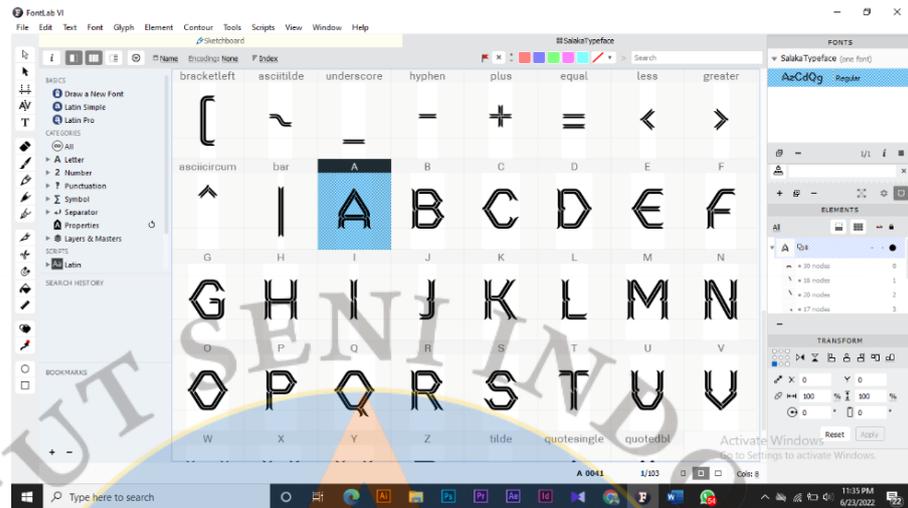
**Gambar 44**  
Digitalisasi *Punctuation* di Adobe Illustrator  
(Sumber: Rizaldi Putra, 2022)

Setelah melakukan digitalisasi dari sketsa manual kemudian didapatkan bentuk bentuk final dari *typeface*. Dalam proses digitalisasi

sendiri juga tidak terlepas dari perbaikan-perbaikan anatomi huruf supaya mendapatkan *unity* dari *typeface*. Berikut adalah desain *final typeface* dari *Saluak Laka*.



Setelah mendapatkan desain *final typeface* berupa *file vector* dari Adobe Illustrator, kemudian rancangan huruf di *eksport* ke *software* Fontlab untuk dijadikan sebuah *font* yang bisa dipakai diperangkat digital.



**Gambar 46**

Pemograman *final typeface* menjadi *font* di *software* Fontlab  
(Sumber: Rizaldi Putra, 2022)

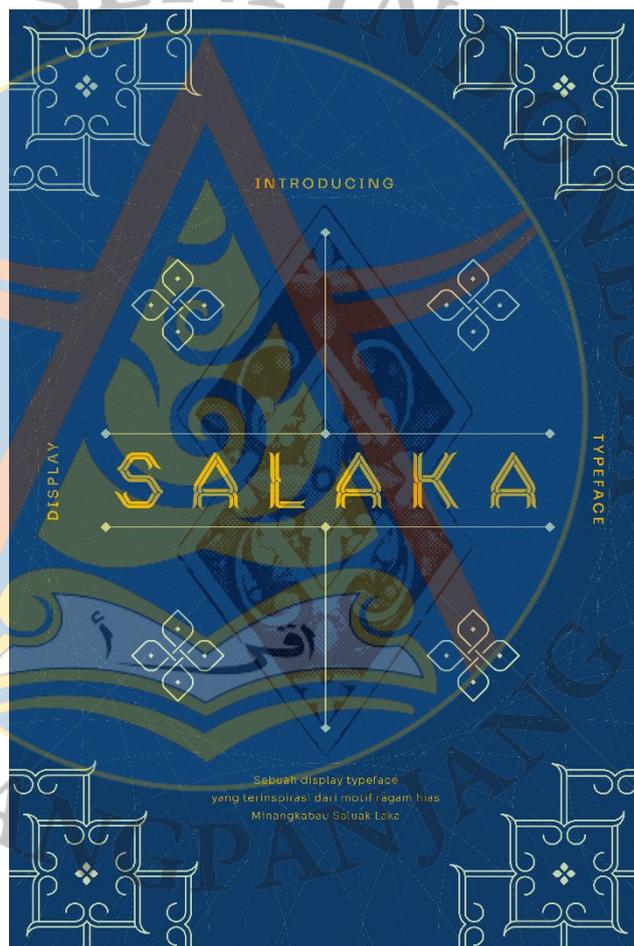
Dalam proses pemograman menjadi *font* di fontlab ini, desain *typeface* yang sudah di *ekspor*, di *setting* kembali mulai dari *metrics* dan *kerning* dari *typeface* agar pada saat dijadikan kata atau kalimat pada perangkat digital nanti terasa nyaman dibaca.

### BAB III

## HASIL DAN ANALISIS

### A. Hasil Karya

#### 1. *Font Salaka Display*

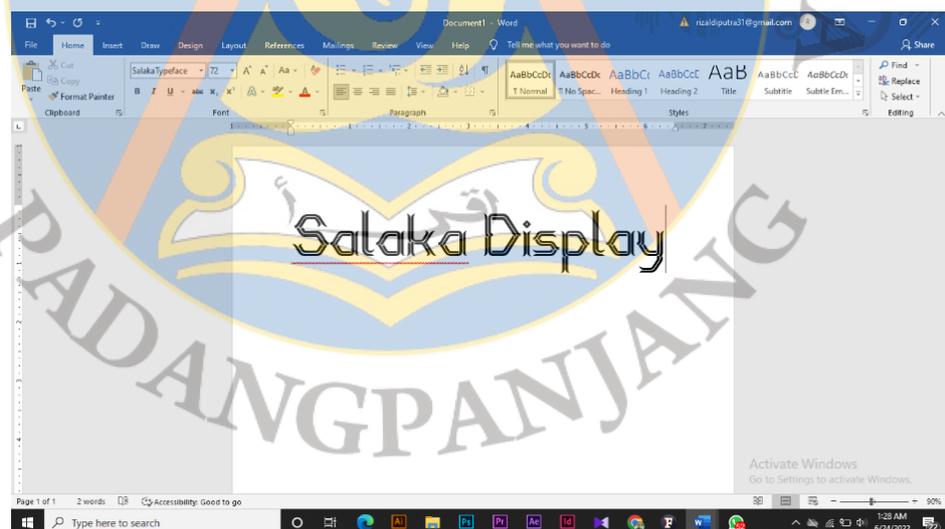


**Gambar 47**  
Poster media pengenalan Salaka *Typeface*  
(Sumber: Rizaldi Putra, 2022)

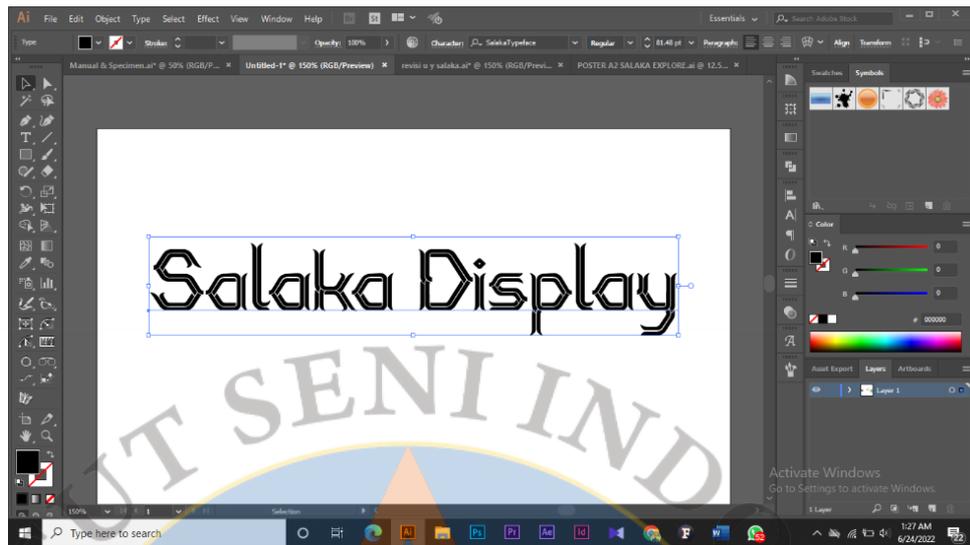
Salaka *Typeface* merupakan singkatan dari *Saluak Loka Display Typeface* penamaan perancangan ini bertujuan agar nantinya font ini

mudah dikenali dan membawa identitas baru dalam dunia tipografi. Salaka *Typeface* sendiri terdiri dari dua jenis format font yaitu TTF (*True Type Font*) dan OTF (*Open Type Font*). Pengaplikasian Salaka *Typeface* dilakukan melalui proses *install soft data font* pada *operation system* komputer, dengan demikian *font* sudah aktif dan secara otomatis tersimpan dalam *tool* pemilihan jenis *font* pada *software* aplikasi di perangkat komputer. Melalui proses tersebut menjadikan *typeface* dapat digunakan sebagai salah satu alternatif pilihan huruf dalam kebutuhan aplikasi desain grafis.

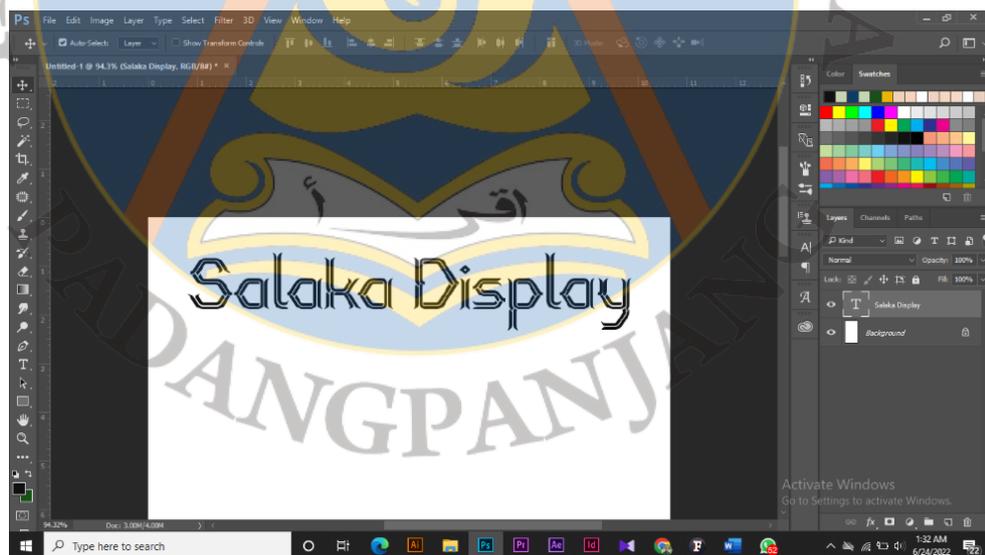
Salaka *Typeface* yang sudah aktif sebagai contoh dapat dilihat sebagai berikut:



**Gambar 48**  
Pengaplikasian *font* pada *Software* Microsoft Word  
(Sumber: Rizaldi Putra, 2022)



**Gambar 49**  
Pengaplikasian *font* pada *Software* Adobe Illustrator  
(Sumber: Rizaldi Putra, 2022)



**Gambar 50**  
Pengaplikasian *font* pada *Software* Adobe Photoshop  
(Sumber: Rizaldi Putra, 2022)



**Gambar 51**  
Tampilan seluruh karakter Salaka *Typeface*  
(Sumber: Rizaldi Putra, 2022)

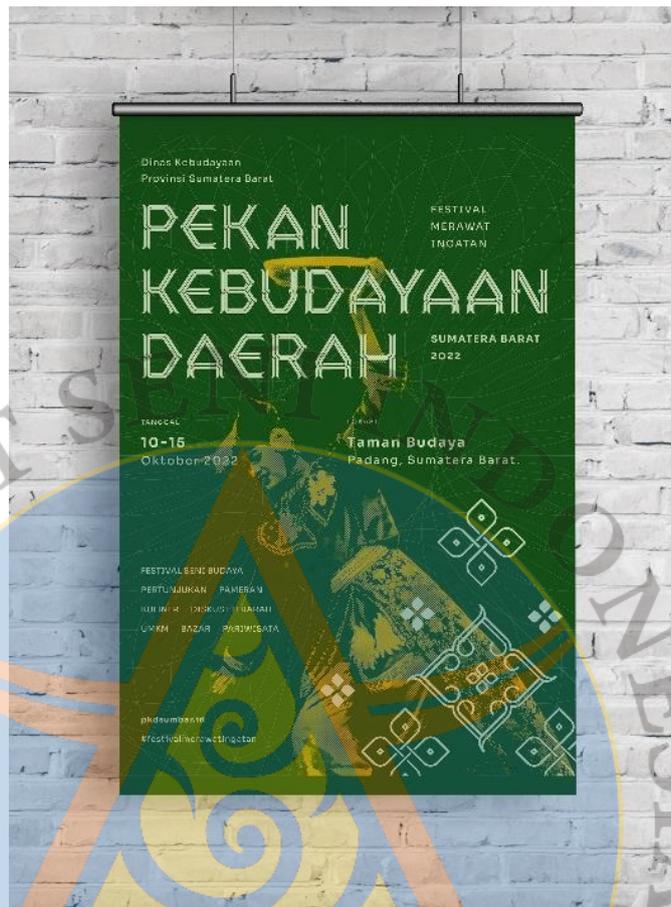
## 2. Poster *Event*

Sesuai dengan latar belakang masalah yang membawa isu kesalahan atau kekurangan yang sering terjadi dalam pemakaian dan pemilihan tipografi yang cocok dengan tema budaya di Sumatera Barat, maka contoh media poster budaya ini dapat menjadi referensi sekaligus solusi dari permasalahan yang ada. Kesatuan antara tipografi dan informasi yang ingin disampaikan akan memperkuat pesan atau informasi yang ingin disampaikan kepada audiens.



**Gambar 52**

Pengaplikasian Salaka *Typeface* pada poster Sumbar Expo  
(Sumber: Rizaldi Putra, 2022)



**Gambar 53**

Pengaplikasian Salaka *Typeface* pada poster Pekan Kebudayaan Daerah  
(Sumber: Rizaldi Putra, 2022)

### 3. Poster *Quote*

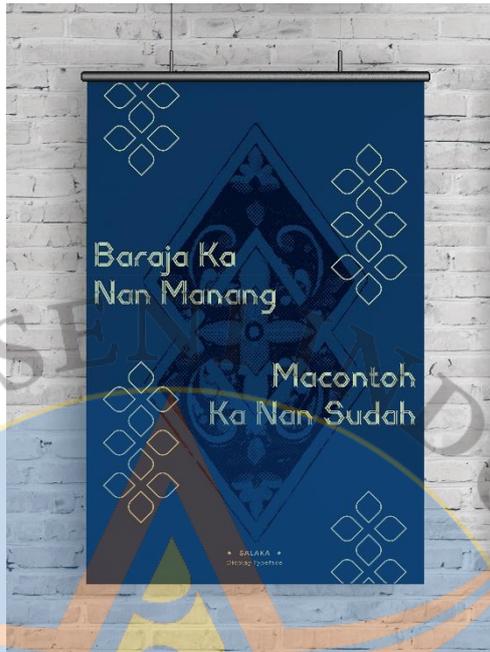
Pemilihan poster *quote* ini dipilih sebagai bentuk pengaplikasian karna *quote* yang terdiri dari kata-kata dan kalimat motivasi dapat menjadi contoh penerapan Salaka *Typeface* pada media yang akrab di kehidupan sehari-hari. Selain itu untuk menambah kesan budaya maka *quote* yang dipilih juga yang berkaitan dengan budaya tersebut seperti

pepatah yang ada di Sumatera Barat. Pengaplikasian pada poster *quote* ini juga bertujuan untuk melihat tampilan Salaka *Typeface* ketika dirangkai menjadi sebuah kata atau kalimat.

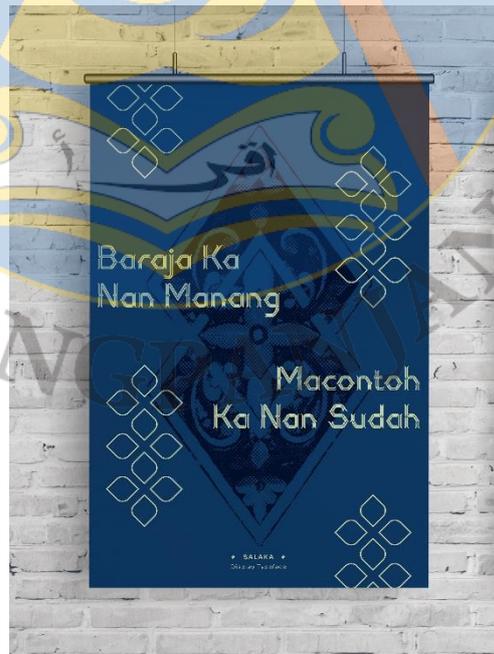


**Gambar 54**

Pengaplikasian Salaka *Typeface* poster *quote*  
(Sumber: Rizaldi Putra, 2022)



**Gambar 55**  
Pengaplikasian Salaka Typeface poster quote  
(Sumber: Rizaldi Putra, 2022)



**Gambar 56**  
Pengaplikasian Salaka Typeface poster quote  
(Sumber: Rizaldi Putra, 2022)

#### 4. *Packaging*

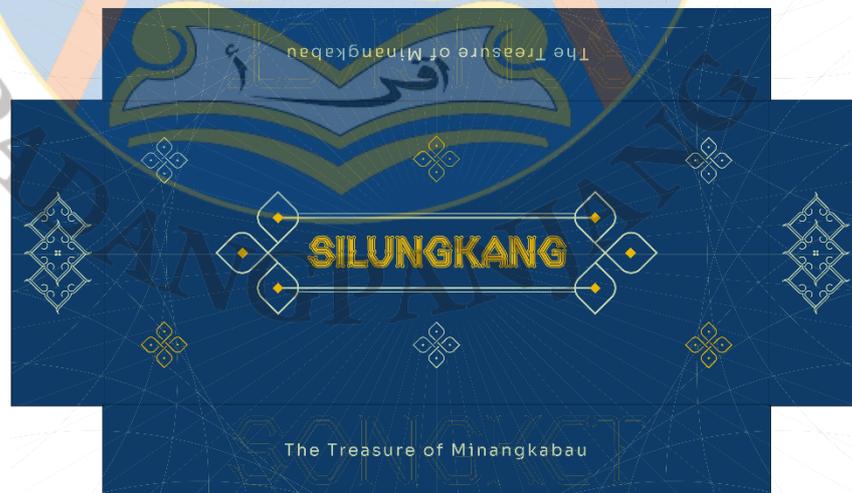
Penerapan *packaging* atau kemasan kedalam media pengaplikasian Salaka *Typeface* untuk menawarkan sebuah solusi kepada umkm yang ada di Sumatera Barat dalam pemakaian tipografi di sebuah kemasan produk yang mereka jual.



**Gambar 57**  
Desain pada *packaging* produk UMKM  
(Sumber: Rizaldi Putra, 2022)



**Gambar 58**  
*Packaging produk UMKM*  
 (Sumber: Rizaldi Putra, 2022)



**Gambar 59**  
*Desain packaging Tenun Songket*  
 (Sumber: Rizaldi Putra, 2022)



**Gambar 60**  
*Packaging Tenun Songket*  
 (Sumber: Rizaldi Putra, 2022)

#### 5. *Merchandise*

*Merchandise* yang dapat menjadi buah tangan untuk dibagi-bagikan pada pengunjung pameran, sehingga dengan sendirinya dapat menginformasikan keberadaan Salaka Typeface. *Merchandise* yang dihadirkan sendiri yaitu berupa *T-Shirt*, *Tote-bag*, *Sticker*, dan *Pin button*.



**Gambar 61**  
*T-Shirt* desain depan  
 (Sumber: Rizaldi Putra, 2022)



**Gambar 62**  
*T-Shirt* desain belakang  
 (Sumber: Rizaldi Putra, 2022)



**Gambar 63**

*Tote Bag*

(Sumber: Rizaldi Putra, 2022)

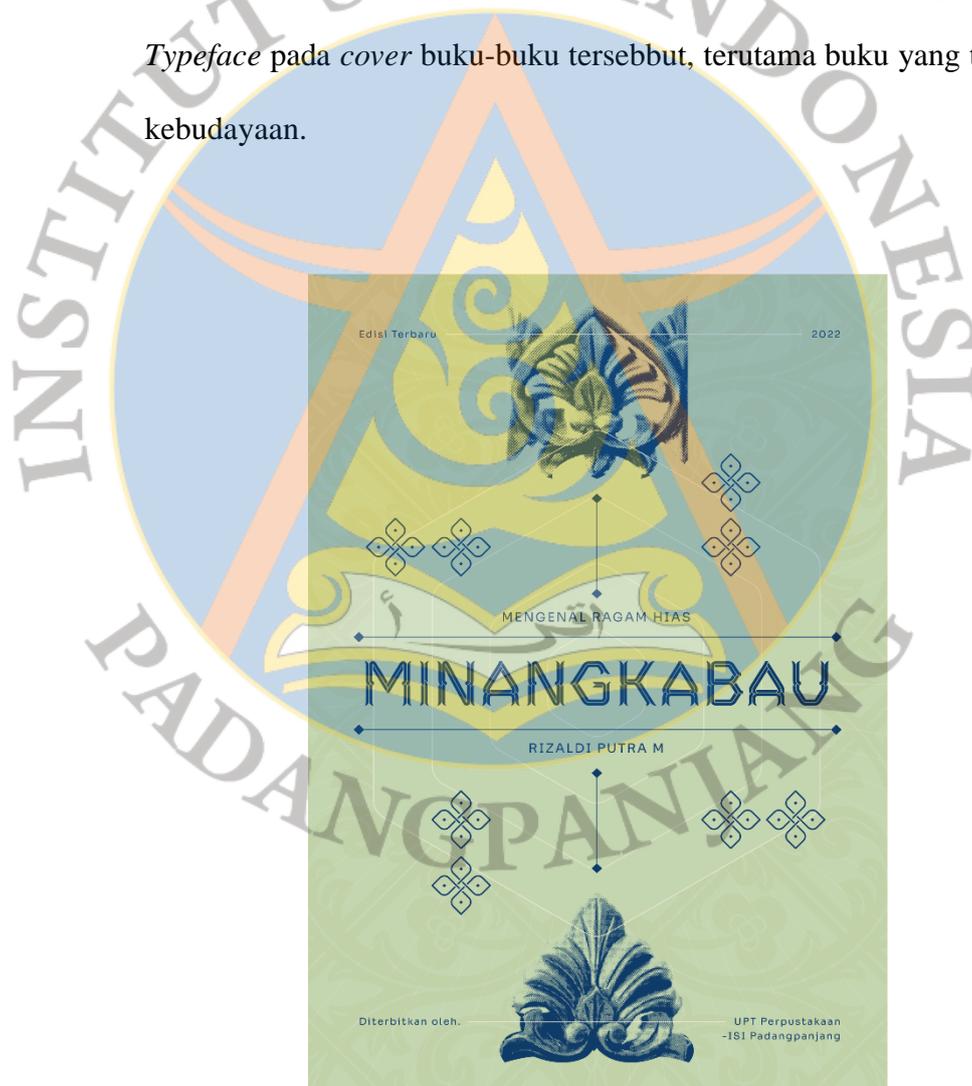


**Gambar 64**  
*Sticker*  
 (Sumber: Rizaldi Putra, 2022)

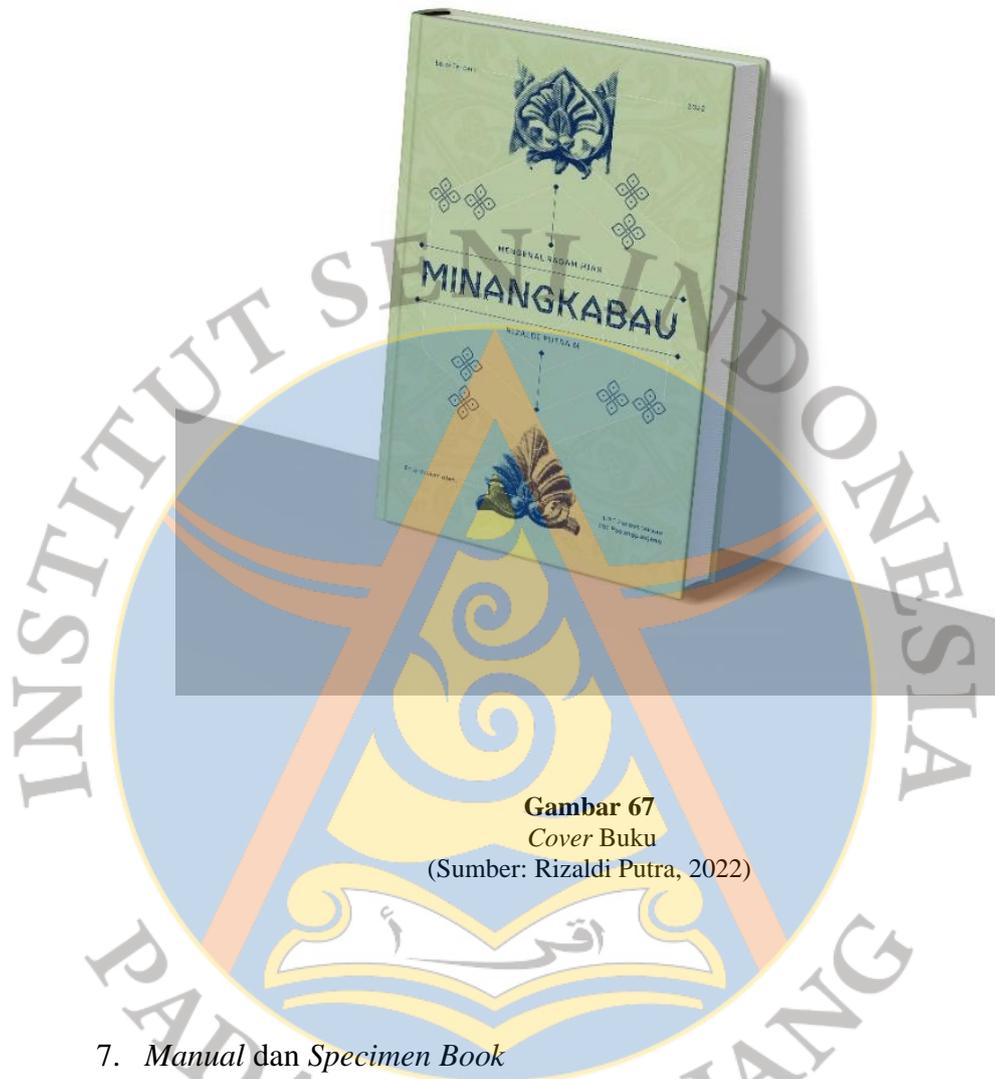
**Gambar 65**  
*Pin Button*  
 (Sumber: Rizaldi Putra, 2022)

## 6. Cover Buku

Sebagai negeri lahirnya para inteleg dan pemikir Sumatera Barat tentunya banyak melahirkan karya-karya ilmiah seperti buku-buku baik umum maupun yang bertemakan atau mengangkat budaya di Minangkabau Sumatera Barat sendiri. Maka dari itu Salaka *Typeface* juga bisa berkontribusi dalam memberikan alternatif dalam pemilihan *Typeface* pada *cover* buku-buku tersebut, terutama buku yang tentang kebudayaan.



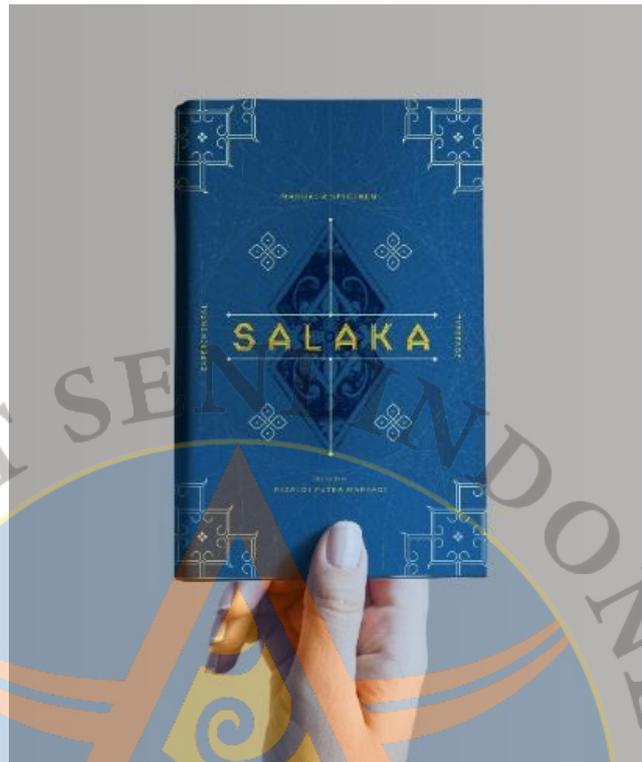
**Gambar 66**  
Desain *Cover* Buku  
(Sumber: Rizaldi Putra, 2022)



**Gambar 67**  
Cover Buku  
(Sumber: Rizaldi Putra, 2022)

#### 7. *Manual dan Specimen Book*

Dalam perancangan ini *Manual dan Specimen Book* ini sebagai buku saku bagi pengunjung pameran nanti. *Manual dan Specimen Book* ini berisikan mulai dari infografis tentang perancangan sampai dengan bagaimana pengaplikasian Salaka *Typeface* pada berbagai media nantinya.



**Gambar 68**  
Cover *Manual dan Specimen Book*  
(Sumber: Rizaldi Putra, 2022)



**Gambar 69**  
Isi *Manual dan Specimen Book*  
(Sumber: Rizaldi Putra, 2022)

## 8. Video *Motion* Salaka Typeface

*Motion* ini nantinya sebagai media interaktif yang dihadirkan ketika pameran, Media *motion* dihadirkan agar lebih interaktif untuk audiens nikmati yang datang ketika pameran. *Motion* ini nantinya juga berisikan infografis dari Salaka Typeface.



**Gambar 70**

Tampilan video *Motion* Salaka Typeface  
(Sumber: Rizaldi Putra, 2022)

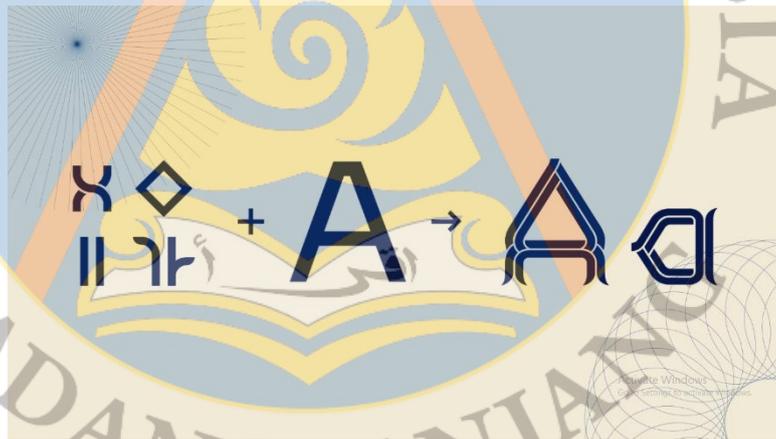


**Gambar 71**

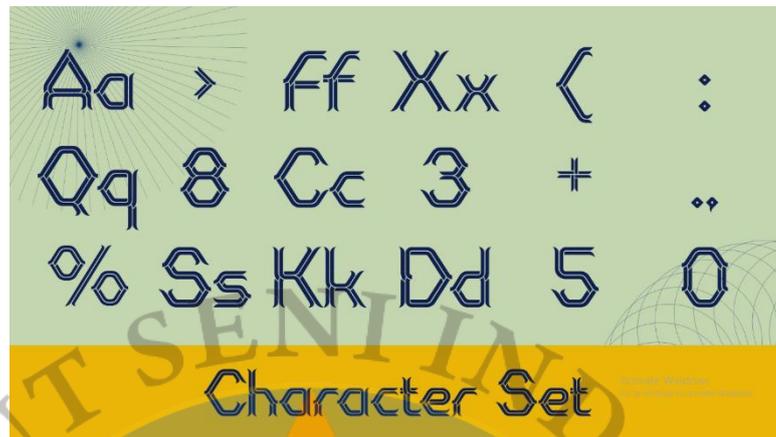
Tampilan video *Motion* Salaka Typeface  
(Sumber: Rizaldi Putra, 2022)



**Gambar 72**  
Tampilan video *Motion Salaka Typeface*  
(Sumber: Rizaldi Putra, 2022)



**Gambar 73**  
Tampilan video *Motion Salaka Typeface*  
(Sumber: Rizaldi Putra, 2022)



**Gambar 74**  
Tampilan video *Motion Salaka Typeface*  
(Sumber: Rizaldi Putra, 2022)



**Gambar 75**  
Tampilan video *Motion Salaka Typeface*  
(Sumber: Rizaldi Putra, 2022)

## B. Analisis Karya

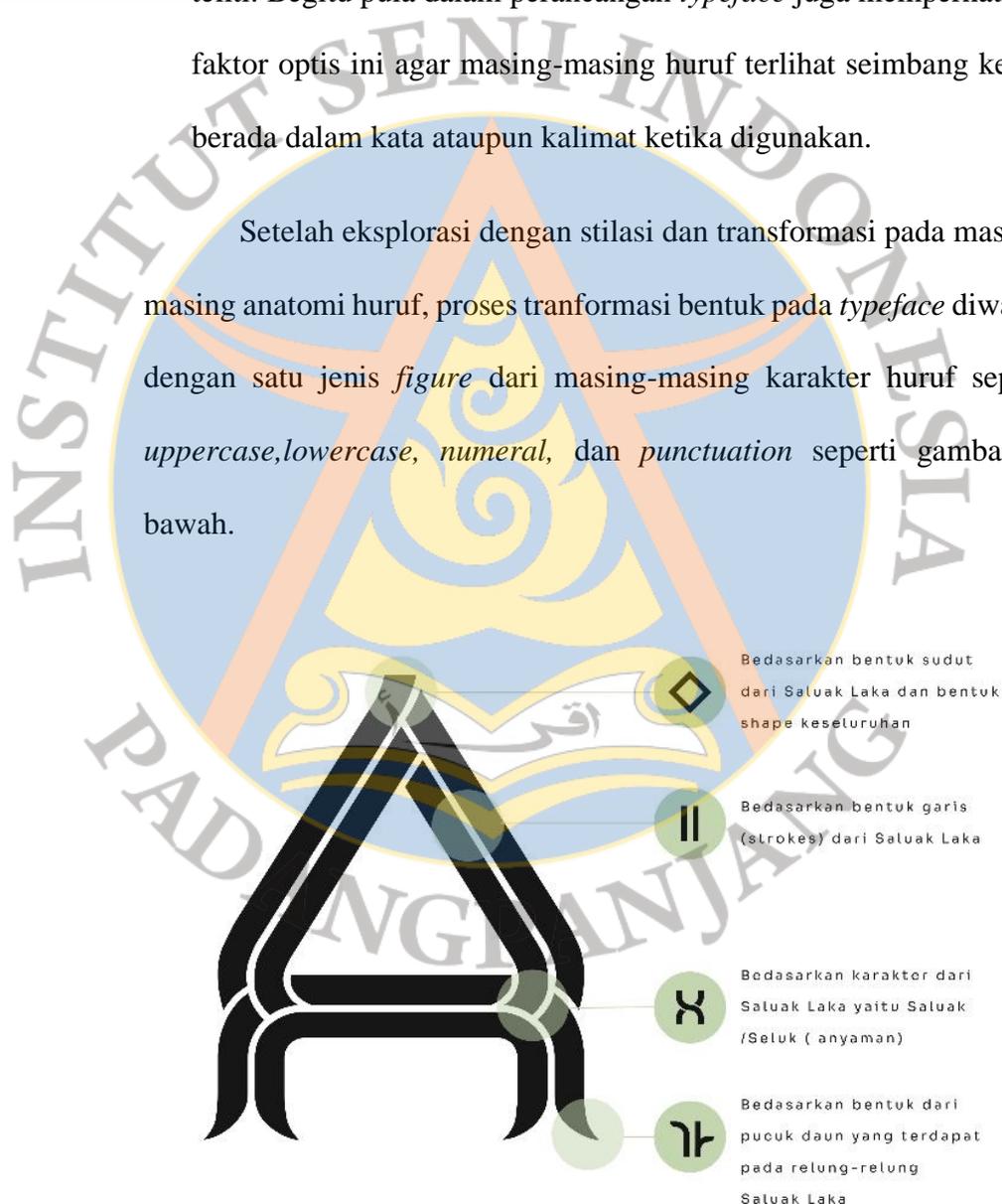
### 1. Salaka *Typeface*

Dalam pengarapan media utama yaitu Salaka *Typeface* ada beberapa aspek yang diperhatikan untuk menjadikan suatu karya tipografi yang dirancang nanti memenuhi kesempurnaan dari perancangan nantinya, aspek-aspek ini meliputi sebagai berikut:

- a. Aspek estetis; *typeface* terpilih memiliki nilai estetis yang di dapat dari motif Saluak Laka, sehingga menimbulkan kesan dekoratif yang kuat serta terlihat lebih artistik, selain itu anatomi dari masing-masing huruf masih memperhatikan tingkat *legibility* agar dapat mudah dibedakan antar karakter huruf.
- b. Aspek Komunikatif; kesan yang ditimbulkan pada *typeface* dapat merepresentasikan karakteristik dari motif *Saluak Laka*, dengan keunikan motifnya yang geometris. Selain itu makna filosofi dari motif *Saluak Laka* sendiri dapat memberi cerita tersendiri dalam *typeface* ini.
- c. Aspek Original; dari proses stilasi dan transformasi yang dilakukan pada motif *Saluak Laka* tentunya visual dari *typeface* akan berbeda dari *typeface* lainnya, karena dari studi ikonik yang didapatkan belum pernah digunakan dalam perancangan serupa. Selain itu pendekatan dalam perancangan ini juga menerapkan prinsip-prinsip dari *Saluak Laka*.

- d. Aspek Optis; Supaya terlihat memiliki proporsi yang seimbang, maka *typeface* yang dirancang harus memperhatikan faktor optis dari masing-masing anatomi huruf, seperti lebar *stem* (batang huruf) yang *vertikal* berbeda dengan *stem* horizontal jika diperhatikan lebih teliti. Begitu pula dalam perancangan *typeface* juga memperhatikan faktor optis ini agar masing-masing huruf terlihat seimbang ketika berada dalam kata ataupun kalimat ketika digunakan.

Setelah eksplorasi dengan stilasi dan transformasi pada masing-masing anatomi huruf, proses transformasi bentuk pada *typeface* diwakili dengan satu jenis *figure* dari masing-masing karakter huruf seperti *uppercase*, *lowercase*, *numeral*, dan *punctuation* seperti gambar di bawah.



**Gambar 76**  
Proses Transformasi pada *Typeface*  
(Sumber: Rizaldi Putra, 2022)

## 2. Studi Hitam Putih

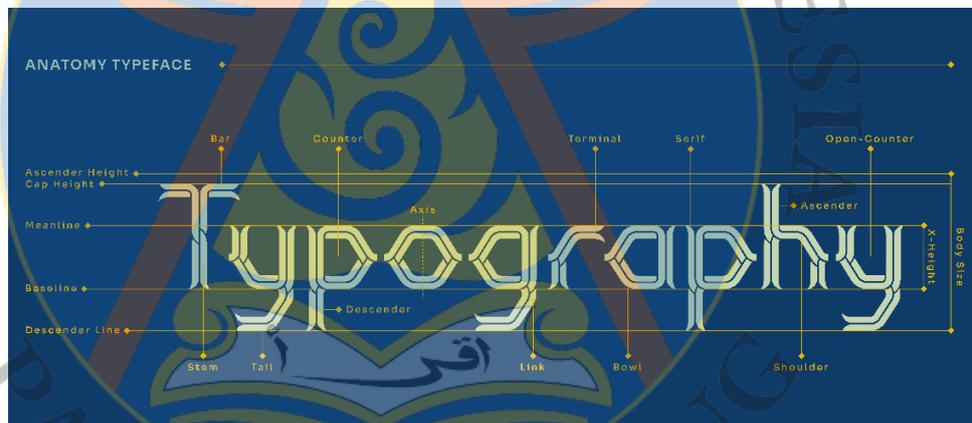
Studi hitam putih merupakan suatu cara yang dilakukan dengan menempatkan *font* pada ruang positif negatif. Dengan tujuan pengujian *legibility* terhadap fisik huruf. Ukuran *legibility* yang stabil dilihat dari tingkat kestabilan fisik huruf pada *background* yang berbeda. Tingkat keterbacaan huruf ini pada umumnya juga tergantung kepada tampilan bentuk fisik huruf itu sendiri, ukuran, serta penempatannya.



**Gambar 77**  
Studi Hitam Putih  
(Sumber: Rizaldi Putra, 2022)

### 3. Anatomi Salaka *Typeface*

Anatomi huruf merupakan aspek fisik dalam menganalisa suatu bentuk huruf. Huruf memiliki berbagai organ yang berbeda, gabungan seluruh komponen huruf merupakan identifikasi visual yang dapat membedakan antara huruf yang satu dan huruf yang lain. Berikut adalah terminologi yang umum digunakan dalam penamaan setiap komponen visual yang terstruktur dalam fisik huruf:



**Gambar 78**  
Anatomi Salaka *Typeface*  
(Sumber: Rizaldi Putra, 2022)