

INTISARI

Perancangan *typeface* yang terinspirasi dari ragam hias Pucuk Rebung di Riau ini merupakan bentuk upaya pelestarian budaya, khususnya kekayaan budaya non bendawi (*Intangible Heritage*) yang ada di Riau itu sendiri. Selain itu penerapan motif Pucuk Rebung ke dalam eksplorasi tipografi atau spesifiknya *typeface* sendiri bertujuan juga menjawab dari permasalahan dalam penerapan *typeface* pada media-media publikasi yang bertemakan budaya atau kedaerahan yang kurang cocok bahkan melanggar aturan-aturan yang ada dalam ilmu tipografi. Metode yang digunakan dalam perancangan ini dengan menganalisis data visual tentang motif Pucuk Rebung dengan analisis 5W+1H serta menggunakan teori yang ada pada tipografi, semiotika dan estetika. Jenis *typeface* yang dirancang nantinya merupakan kategori *Display Typeface* yang lebih terkesan dekoratif. Dalam struktur perancangannya sendiri dimulai dengan Sintesis, Penjaringan ide, Stilasi, Scaning dan Editing serta pengaplikasian pada media nantinya. Untuk tahapannya ini dilakukan agar mendapatkan anatomi *typeface* yang sesuai dan dapat merepresentasikan motif Pucuk Rebung itu namun tetap memiliki legibility, readability, dan clarity pada *typeface*. Hasil dari perancangan *typeface* ini berupa soft data font dengan format TTF (*True Type Font*) dan OTF (*Open Type Font*) yang dapat di *install* pada *operation system* komputer. *Typeface* juga akan di aplikasikan ke berbagai bentuk media yang sesuai dengan tujuan awal perancangan. Selain itu untuk mempromosikan *typeface* juga akan diterapkan di beberapa media pendukung seperti, *T-Shirt*, *Tote Bag*, *Sticker*, *Pin Button*, dan Gantungan Kunci.

Kata Kunci : *Display Typeface, Pucuk Rebung, Typeface*

ABSTRACT

The typeface design, which was inspired by the Pucuk Rebung decoration in Riau is a form of cultural preservation, especially the intangible cultural wealth (Intangible Heritage) that exists in Riau. Moreover, the application of the Pucuk Rebung motif into typographic exploration or specifically typeface itself be done is to answer problems in the application of typefaces to publications with cultural or regional themes that are not suitable and even against the existing rules in typography. The method used in this design is to analyze visual data about the Pucuk Rebung motif with 5W + 1H analysis and use existing theories on typography, semiotics and aesthetics. The type of typeface that will be designed is the Display Typeface category which seems more decorative. In the design structure itself, it starts with Synthesis, Ideas Networking, Stylization, Scanning and Editing and later application to the media. This step is done to get an appropriate typeface anatomy and represent the Pucuk Rebung motif but still has legibility, readability, Clarity on the typeface. The result of this typeface design is in the form of a soft data font with TTF (True Type Font) and OTF (Open Type Font) formats that can be installed on a computer operating system. The typeface will also be applied to various forms of media by the initial design objectives. Moreover, to promote typeface will be applied to several supporting media such as T-Shirts, Tote Bags, Stickers, Pin Buttons, and Keychains.

Keyword : Display Typeface, Pucuk Rebung, Typeface



DAFTAR ISI

SAMPUL DEPAN	
SAMPUL DALAM	
HALAMAN PERSYARATAN GELAR	i
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
SURAT PERNYATAAN	v
UCAPAN TERIMA KASIH	vi
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
GLOSARIUM	xiii
INTI SARI	xvii
ABSTRACT	xviii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Penciptaan	1
B. Rumusan Masalah Karya	4
C. Tujuan dan Manfaat Penciptaan karya	5
D. Tinjauan Karya	6
E. Landasan Teori	11
F. Metode Penciptaan	43

BAB II KONSEP DAN PROSES PENCIPTAAN

A. Konsep Penciptaan	51
B. Proses Penciptaan	52
1. Studi Ikonik	52
2. Proses Sketsa	54
3. Proses Digital	58
4. Studi Warna	60
5. Proses Transformasi	61
6. Studi Hitam Putih	62
7. Anatomi Purturn Typeface	63

BAB III HASIL DAN ANALISIS

A. Font Purturn Display	65
B. Poster	69
C. Web Page View	71
D. Packaging	72
E. Kalender	74
F. Merchandise	75
G. Manual dan Specimen Book	77
H. Video Motion Purturn Typeface	79

BAB IV PENUTUP

A. Kesimpulan	83
B. Saran	84

DAFTAR PUSTAKA	85
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN	
-----------------------	--

