

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Budaya adalah cara hidup yang dikembangkan, dibagi, dan diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya oleh sekelompok orang. Salah satu dari sekian banyak komponen kebudayaan adalah seni, yang hanya dimiliki oleh suatu kelompok masyarakat tertentu. Menurut Koentjaraningrat (2000:181) kebudayaan dengan kata dasar budaya berasal dari bahasa sansekerta “buddhayah”, yaitu bentuk jamak dari buddhi yang berarti “budi” atau “akal”. Jadi Koentjaraningrat mendefinisikan budaya sebagai “daya budi” yang berupa cipta, karsa dan rasa, sedangkan kebudayaan adalah hasil dari cipta, karsa, dan rasa itu. Salah satu warisan budaya berbasis seni yang bisa dinikmati hingga saat ini adalah *intangible cultural heritage* (warisan budaya tak benda) di bidang seni rupa, yaitu ragam hias khas Melayu Riau.

Di Riau, perkembangan ornamen berbarengan dengan pembangunan rumah adat dan kerajinan tekstil, khususnya tenun kain, anyaman, sulaman, tekat, renda, dan lainnya yang berkembang dengan baik. Sumber motif ragam hias Melayu Riau sendiri terinspirasi dari banyak motif, seperti motif bunga, daun, binatang, awan larat (awan berarak), dan ukiran kaligrafi. Penciptaan ragam hias di Riau juga tidak terlepas dari makna dan filosofi yang terkandung didalamnya.

Motif Pucuk Rebung merupakan salah satu motif ragam hias yang tumbuh dan berkembang pesat di Pulau Sumatera salah satunya di daerah Riau. mempunyai arti sesuai dengan namanya yang berarti tunas bambu. Motif ini melambangkan tekad hati dalam mencapai tujuan, keberuntungan, dan harapan. Ini juga mewakili hati dan semangat persatuan yang terbuka di masyarakat Riau. Motif ini diklasifikasikan sebagai motif Melayu, yang mewakili pohon bambu yang tidak mudah roboh, bahkan ketika terkena angin kencang. Walaupun motif Pucuk Rebung tersebut memiliki bentuk yang berbeda-beda tetapi mempunyai pengertian yang kurang lebih sama yaitu segala sesuatu berasal dari tunasnya (dari kekuatan didalamnya).

Dari berbagai jenis motif yang ada di Melayu Riau, motif Pucuk Rebung adalah yang paling dominan dan sering digunakan pada hasil tenunan pada kain songket bahkan bisa kita jumpai pada arsitektur bangunan pada saat ini. Jika dikaji lebih dalam, motif ini dapat memiliki potensi untuk dikembangkan menjadi ide-ide untuk perwujudan perancangan *typeface* nantinya.



Gambar 1

Motif Utama Dari Pucuk Rebung Melayu Riau
(Sumber : Ayu Kartini, 2014)

Bagi seorang *typeface* desainer harus memanfaatkan identitas lokal dalam spirit berkarya dengan membawa nilai-nilai *culture*, luhur, dan filosofi yang ada di pendekatan aset dalam berkarya yang kita bawa. Bagi seorang *typeface* desainer juga di sisi lain membuat *typeface* untuk memberikan edukasi dan fungsi kepada sesama desainer dan menghadirkan sebuah solusi bagi desainer ketika ia membuat desain-desain yang berkarakteristik lokal dan ia mempunyai pilihan untuk menggunakan aset tipografi untuk identitas pada desainnya.

Di Riau, pada saat ini kurangnya perhatian dari desainer terhadap warisan budaya lokal membuat desainer itu sendiri banyak yang tidak menyadari keberadaan warisan tradisional khas Riau, itu dikarenakan desainer tidak *aware* terhadap budaya lokal dan hanya terpaku kepada budaya luar yang sebenarnya itu tidak merupakan komponen identitas dan kekayaan budaya Indonesia. Padahal dengan potensi yang ada, seni tradisional dapat menjadi peluang jika dimanfaatkan secara tepat.

Melalui pendekatan ranah Desain Komunikasi Visual, yaitu dalam rangka melestarikan warisan budaya ragam hias Melayu Riau sebagai identitas budaya nasional berbasis keunikan daerah. Maka dipilihlah salah satu motif ragam hias Melayu Riau untuk dilakukan eksplorasi ke dalam bentuk perancangan *typeface*.

Typeface sendiri merupakan karakter-karakter huruf yang didesain khusus untuk digunakan bersama-sama. Karakter-karakter ini memiliki desain dan proporsi huruf yang serupa dan konsisten (Rustan, 2011:18). Perancangan *typeface* akan dikategorikan sebagai *typeface* dekoratif/*Display Typeface*.

Decorative typeface merupakan jenis bentuk visual huruf dalam ilmu tipografi yang lebih mencirikan karakter hurufnya dalam bentuk ornamental (Rustan, 2011:47). Dengan ini diperlukan penerapan prinsip tipografi yaitu dengan memperhatikan *Legibility*, *Readability*, dan *Clarity*. dari *typeface* nantinya.

Dengan itu *typeface* ini dapat dibedakan dengan karakter dari huruf lain, dapat memudahkan huruf saat dibaca, dan mampu membuat audiens yang melihatnya pada karya desain mudah dimengerti dan dapat dibaca. Karena memiliki sifat ornamental dan keindahannya, pemilihan *display typeface* ini lebih menarik perhatian ketika digunakan dalam media komunikasi dan proyek desain. Hasil dari perancangan *typeface* dengan Sentuhan kearifan lokal ini diharapkan dapat menambah daftar rupa huruf latin khas daerah untuk menonjolkan kekuatan nusantara, khususnya Riau dengan mengekspresikan budaya Melayu Riau melalui eksplorasi Tipografi.

B. Rumusan Masalah Karya

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, rumusan masalah perancangan yang dapat disimpulkan adalah Bagaimana merancang *display typeface* yang mencerminkan karakter visual motif Pucuk Rebung Sekuntum Melayu Riau dengan tetap memiliki *Legibility*, *Readability*, dan *Clarity*. Sehingga dapat dijadikan sebagai penerapan pada media informasi dan promosi baik secara langsung maupun tidak langsung seperti spanduk, poster, brosur, x-banner, kalender, billboard, dan lainnya?

C. Tujuan dan Manfaat Penciptaan Karya

Tujuan Penciptaan

1. Menciptakan sebuah *display typeface* yang terinspirasi dari motif Pucuk Rebung Sekuntum Melayu Riau.
2. Menciptakan sebuah *display typeface* yang memiliki *Legibility*, *Readability*, dan *Clarity*, namun tetap memberikan karakteristik yang ada pada motif Pucuk Rebung tersebut.
3. Perancangan *typeface* ini ditujukan untuk desainer itu sendiri agar desainer itu *aware* terhadap budaya lokal dan memberikan edukasi dari pemakaian/penerapan tipografi dalam desain media informasi di Riau.
4. Perancangan *typeface* ini diharapkan dapat menambah daftar rupa huruf latin khas daerah untuk menonjolkan kekuatan nusantara, khususnya Riau dengan mengekspresikan budaya Melayu Riau melalui eksplorasi Tipografi.

Manfaat Penciptaan

1. Bagi Perancang
Perancang dapat membuat perancangan *display typeface* berdasarkan motif Pucuk Rebung Sekuntum Melayu Riau dan perancangan ini dapat menambah wawasan serta dapat meningkatkan pemahaman dan keahlian eksplorasi Tipografi yang berakar pada kearifan lokal.
2. Bagi Segmentasi Target
Memiliki alternatif pilihan dalam tindakan desain untuk penerapan atau pemakaian Tipografi pada media informasi dan promosi budaya lokal di

Riau. Selain itu, *typeface display* ini dapat mewakili suatu daerah dalam upaya mengenalkan warisan budaya ke dalam berbagai media di Riau.

3. Bagi Instansi Akademik

Menambah referensi penelitian dan proses perancangan sebuah *display typeface*, terutama dengan bercirikan identitas dan karakter budaya nasional berbasis kekhasan budaya Melayu Riau.

D. Tinjauan Karya

Sebelumnya untuk merancang *display typeface* yang terinspirasi oleh kekayaan budaya nusantara yang beragam sudah pernah dilakukan, oleh sebab itu peninjauan keaslian karya sangat penting. 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 diinginkan”. Bentuk anatomi huruf yang akan dirancang merupakan aspek terpenting dalam penggarapan sebuah *typeface*, nantinya *display typeface* itu sendiri akan berbentuk motif Pucuk Rebung, yang dirancang agar sesuai dengan *Legibility*, *Readability*, dan *Clarity* dari huruf. Agar tidak terlihat meniru, perlu diketahui apakah karya-karya yang dirancang sebelumnya tidak memiliki kesamaan. Sehingga dapat menghasilkan *display typeface* baru yang memiliki konten dan budaya lokal yang belum pernah ada sebelumnya.

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

1. Rencong Typeface

Typeface Rencong karya Hendra Maulia ini terinspirasi oleh senjata tradisional dari Aceh disebut Rencong. Konsep perancangan *font* rencong adalah dengan mengakses gaya dekoratif yang dituangkan ke dalam huruf, membahas hal ini melalui proses *stilisasi*, deformasi dan transformasi dari bentuk tradisional rencong Aceh. Huruf yang dibangun memiliki aspek estetika, keterbacaan, keterbacaan dan kesatuan yang kuat. Popularitas Rencong sebagai bentuk huruf memiliki fungsi representasi yang tinggi bagi wilayah Aceh. Melalui perancangan ini juga diharapkan dapat menjadi upaya pelestarian warisan budaya diberbagai media.



Gambar 2
Typeface Rencong dari Hendra Maulia
(Sumber : Hendra Maulia, 2019)

2. Saluak Laka *Typeface*

Pada perancangan Saluak Laka *typeface* karya Rizaldi Putra Maryadi ini mengadopsi bentuk dasar dari motif-motif yang ada pada motif ragam hias Saluak Laka itu sendiri. Selain itu pada perancangan nantinya rupa asli motif Saluak Laka akan distilasi lagi dan di sesuaikan dengan anatomi huruf modern sehingga *display typeface* ini dapat menjangkau *trend 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 terciptalah *display typeface* baru dengan keunikan dan karakteristik yang berbeda.



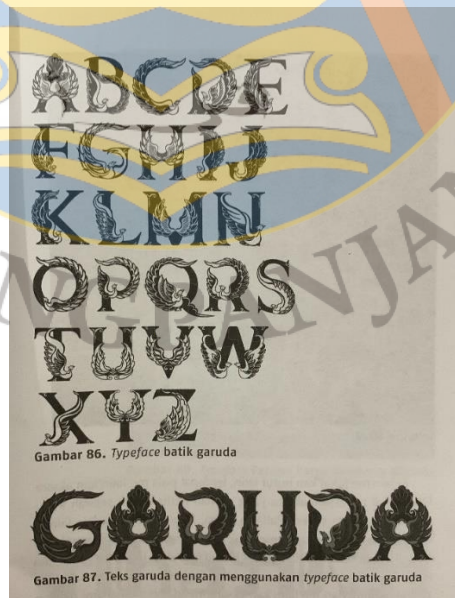
Gambar 3

Typeface Saluak Laka dari Rizaldi Putra Maryadi
(Sumber : Rizaldi Putra Maryadi, 2022)

3. *Typeface* Batik Garuda

Desain *typeface* Batik Garuda karya Natalia Hasti Lumenta ini merepresentasikan kearifan lokal budaya Jawa yang diadaptasi dari motif Garuda batik klasik gaya pedalaman Yogyakarta. Nilai adiluhung mitos burung garuda serta nilai artistik yang khas dari goresan canting batik menjadi inspirasi dalam penciptaan *typeface* Batik Garuda. Sosok garuda yang selama ini menyertai perjalanan sejarah bangsa Indonesia merupakan warisan budaya sekaligus semangat bangsa yang patut dilestarikan.

Secara visual, *typeface*nya dideformasikan menyerupai stiliran batik tulis motif garuda yang berkarakter *handmade*. Karakter tersebut merepresentasikan citra klasik dari gaya motif garuda sekaligus proses dari batik tulis khas Indonesia. Eksplorasi visual *typeface*nya berperan sebagai *eyecatcher* dalam berbagai aplikasinya pada media.



Gambar 4

Typeface Batik Garuda dari Natalia Hasti Lumenta
(Sumber : Natalia Hasti Lumenta, 2014)

melalui penyederhanaan visual dari Pucuk Rabuang sehingga mendapatkan karakteristik dari huruf yang dihasilkan dan mengedepankan aspek estetika, legibility, readability dan unity yang

Gambar 5
Typeface Rhizome dari Khasinatul Khaira
(Sumber : Khasinatul Khaira, 2018)

Typeface Rhizome dari Khasinatul Khaira
(Sumber : Khasinatul Khaira, 2018)

bentuk dasar dari motif-motif yang ada pada motif Pucuk Rebung itu

sendiri, sehingga dari segi karakteristik visual memiliki perbedaan jauh dengan *display typeface* bermuatan budaya lokal yang telah ada.

Perbedaan yang penulis coba rancang terletak pada perancangan karakter *punctuation* lebih diperbanyak lagi, dengan ide dasarnya dari motif pucuk rebung. Selain itu, walau *typeface* ini terinspirasi dari motif tradisional namun tetap dapat menjangkau *trend typeface* modern sekarang dengan proses transformasi dari bentuk motif Pucuk Rebung Melayu Riau dengan tetap di padu dengan prinsip tipografi yaitu *Legibility*, *Readability*, dan *Clarity*, sehingga terciptalah *display typeface* baru dengan karakteristik dan keunikan yang berbeda.

E. 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, 2011:16)

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.

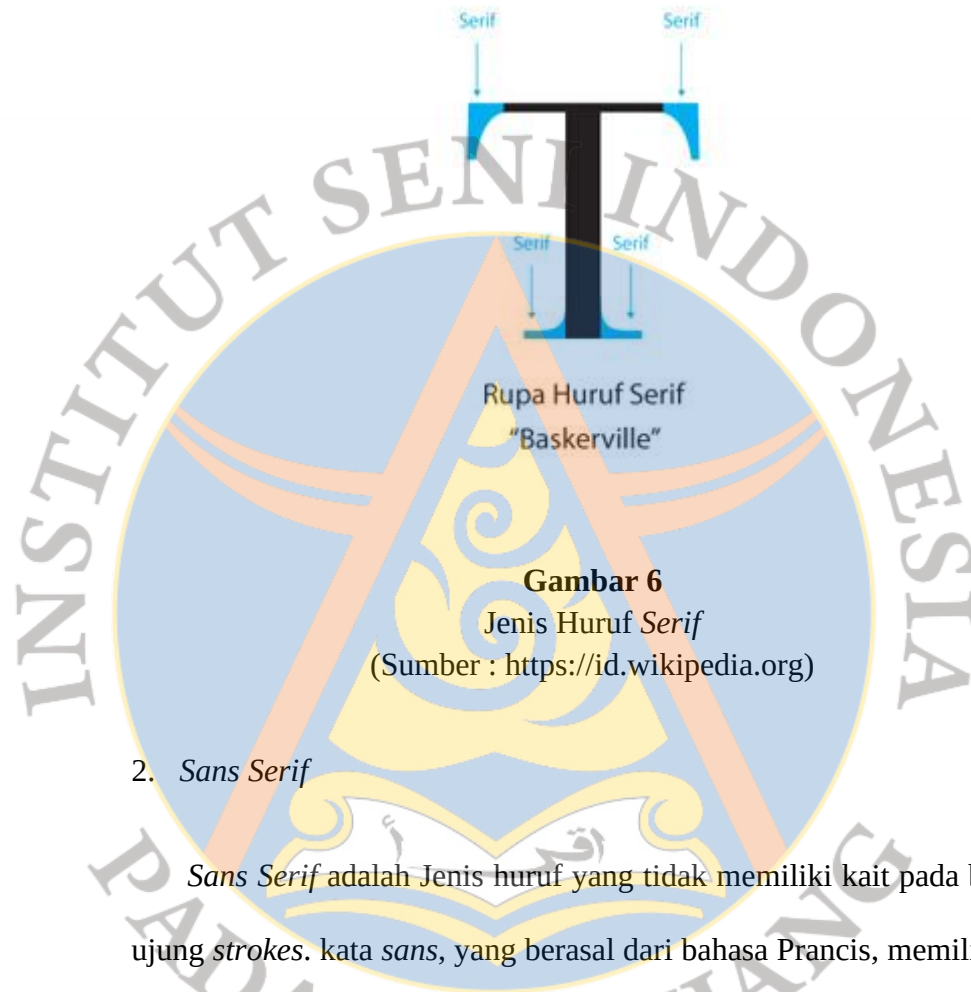
a. Klasifikasi Huruf

Dalam hal ini, tujuan dari klasifikasi huruf adalah untuk memudahkan orang dalam mengidentifikasi dan memilih *typeface* yang akan digunakan. Juga dapat berfungsi sebagai perbandingan atau referensi saat mendesain *typeface*. Berikut ini adalah beberapa klasifikasi huruf yang dapat digunakan, berikut klasifikasinya:

1. *Serif*

Serif adalah jenis huruf yang memiliki kait pada bagian ujung *strokes* (goresan). Dalam beberapa referensi tipografi, rupa huruf *serif*

juga sering disebut rupa huruf *Roman*, mengacu pada sejarah awalnya yang digunakan oleh bangsa Romawi.



Gambar 6
Jenis Huruf Serif
(Sumber : <https://id.wikipedia.org>)

2. Sans Serif

Sans Serif adalah Jenis huruf yang tidak memiliki kait pada bagian ujung *strokes*. kata *sans*, yang berasal dari bahasa Prancis, memiliki arti tanpa, sedangkan *serif* adalah bagian yang berbentuk kait di ujung *strokes*. Rupa huruf sans-serif dalam beberapa literatur tipografi juga sering disebut "*Grotesque*".

T

Rupa Huruf San-serif
"Helvetica"

Gambar 7
Jenis Huruf Sans Serif
(Sumber : <https://id.wikipedia.org>)

3. Script

Script bentuknya didesain menyerupai tulisan tangan, ada yang seperti goresan kuas atau pena kaligrafi.

Brush Script

Gambar 8
Jenis Huruf Script
(Sumber : <https://blog.docoblast.com>)

4. Display / Dekoratif

Jenis huruf *Display* atau Dekoratif memiliki ciri yang tidak beraturan, agak sulit untuk dibaca dan tidak cocok bila digunakan

sebagai *body*. Jenis huruf ini dibuat dengan tujuan khusus, biasanya untuk menampilkan identitas suatu *brand* karena memiliki karakter yang unik dan mudah dikenali.



Gambar 9

Jenis Huruf *Display*/Dekoratif
(Sumber : <https://www.pinhomel.id>)

5. *Black Letter*

Huruf ini dahulu kerap dipakai di karya tulis lawas di Inggris. *Black letter* memiliki gaya *gothic* yang unik. Pasalnya, setiap huruf seolah mempunyai aksesoris masing-masing yang bentuknya seperti topi. Kesan yang ditimbulkan memang seperti rumit dan ramai karena terlalu banyak dekorasi. Meski begitu huruf *black letter* ini masih bisa terbaca dengan baik. Jadi, kalau kamu menggunakan huruf ini di desain, tak perlu khawatir. Orang-orang akan tetap bisa menerima pesan yang ingin kamu sampaikan.



Gambar 10
Jenis Huruf *Black Letter*
(Sumber : <https://www.pinhome.id>)

b. *Typeface* dan *Font*

1. *Typeface*

Menurut Sihombing (2015:2:3) Huruf (*Typeface*) merupakan bagian terkecil dari struktur bahasa tulisan dan elemen dasar untuk membangun sebuah kata atau kalimat, rangkaian kata atau kalimat bukan saja dapat memberikan suatu makna yang mengacu kepada sebuah objek ataupun gagasan, tetapi juga memiliki untuk menyuarakan suatu citra ataupun kesan secara visual. Huruf memiliki perpaduan nilai fungsional dan nilai estetik, pengetahuan mengenai huruf dapat dipelajari dalam sebuah disiplin seni yang disebut tipografi (*typography*)".

2. *Font*

Font merupakan desain untuk serangkaian karakter. *Font* adalah kombinasi dari jenis huruf dan kualitas lainnya, seperti ukuran, tebal, dan jarak. Misalnya, *Times Roman* adalah jenis huruf yang menentukan

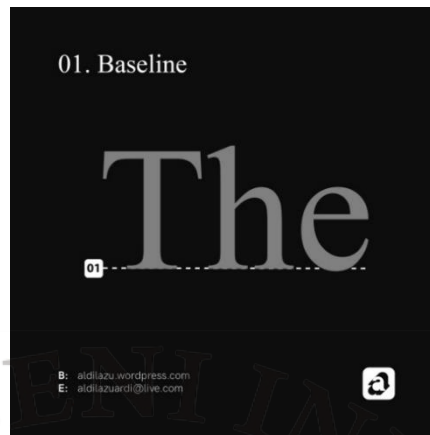
bentuk setiap karakter. Pada *Times Roman*, ada banyak *font* untuk dipilih ukuran yang berbeda, miring, tebal, dan sebagainya. (Istilah *font* sering digunakan secara tidak benar sebagai sinonim untuk jenis huruf.)

c. Anatomi Huruf

Langkah awal untuk mempelajari tipografi adalah memahami huruf secara seksama (Sihombing, 2015:126). Ada dua aspek dasar dalam anatomi huruf yang berkaitan dengan cara kita memanfaatkannya. Aspek pertama berkaitan dengan bentuk fisik huruf dan merupakan metode mengenai bagaimana huruf itu dibentuk. Demikian juga cara mengukurnya baik secara *horizontal* maupun *vertical*. Aspek kedua menyangkut bentuk, konstruksi, dan tampilan secara visual dari masing-masing huruf secara individu.

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.

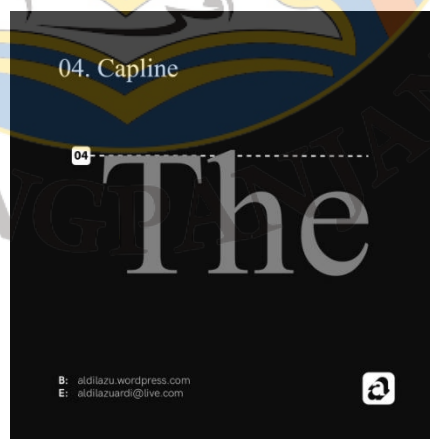


Gambar 11
Baseline

(Sumber : <https://aldilazu.wordpress.com>)

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*.



Gambar 12
Cap Height

(Sumber : <https://aldilazu.wordpress.com>)

3. *Meanline*

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



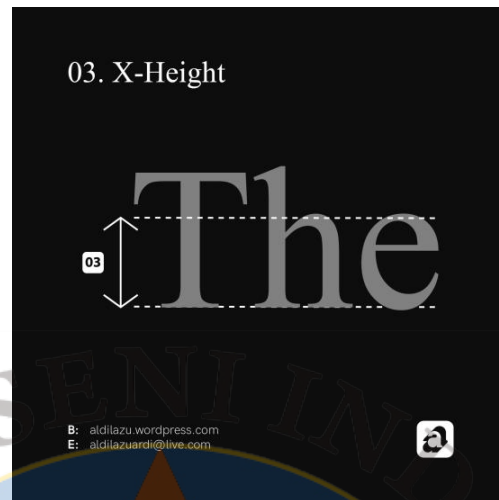
Gambar 13
Meanline

(Sumber : <https://aldilazu.wordpress.com>)

4. *X-Height*

Tinggi dari badan huruf kecil, tanpa *ascender* dan *descender*.

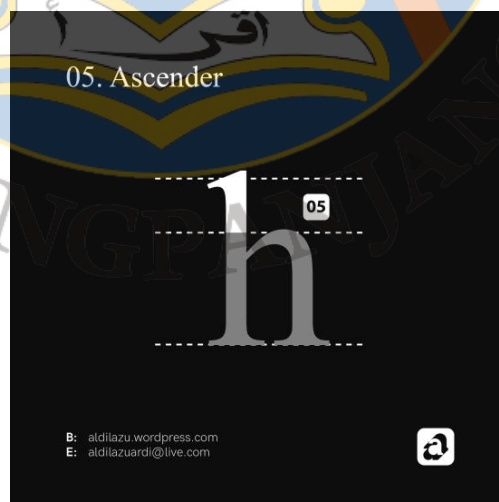
X-height dimulai dari *baseline* hingga *meanline*. Cara termudah melihat ketinggian badan huruf kecil adalah dengan menggunakan huruf kecil 'x'.



Gambar 14
X-Height
 (Sumber : <https://aldilazu.wordpress.com>)

5. *Ascender*

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



Gambar 15
Ascender
 (Sumber : <https://aldilazu.wordpress.com>)

6. *Descender*

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



Gambar 16

Descender

(Sumber : <https://aldilazu.wordpress.com>)

d. Istilah dalam Tipografi

1. *Set character*

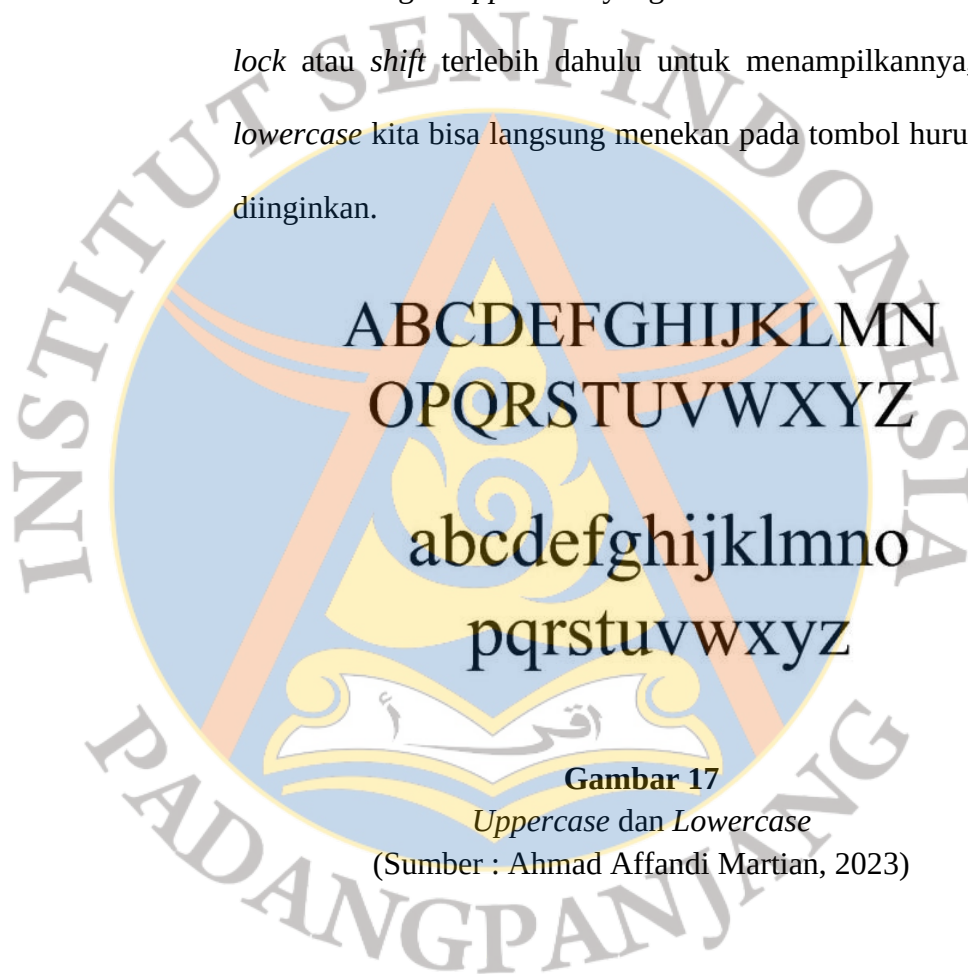
Set Character adalah seluruh karakter yang ada dalam sebuah *typeface*. Umumnya *set character* yang dikenal dalam *font* digital terdiri dari:

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

Huruf besar/*Uppercase* adalah huruf besar atau huruf kapital seperti A, B, C, dst. Dalam bahasa Inggris biasa disebut dengan *uppercase letter* atau *capital letter* yang bermakna huruf besar. Biasanya digunakan pada suatu judul artikel atau saat

menuliskan istilah tertentu seperti nama kota, nama seseorang, dan sebagainya.

Huruf kecil/*Lowercase* adalah huruf kecil seperti a, b, c, dst, bisa dibilang *lowercase* merupakan kebalikan dari *uppercase*. Berbeda dengan *uppercase* yang harus menekan tombol *caps lock* atau *shift* terlebih dahulu untuk menampilkannya, pada *lowercase* kita bisa langsung menekan pada tombol huruf yang diinginkan.



Gambar 17

Uppercase dan Lowercase

(Sumber : Ahmad Affandi Martian, 2023)

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*.



Modern Figures

0123456789

Gambar 18

Modern Figures

(Sumber : Ahmad Affandi Martian, 2023)

2. *Old Style Figures*

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

Old Style Figures

0123456789

Gambar 19

Old Style Figures

(Sumber : Ahmad Affandi Martian, 2023)

c. *Punctuation Marks / Tanda Baca*

Punctuation Marks merupakan tanda baca yang digunakan dalam penulisan.



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

Gambar 20

Punctuation Mark / Tanda Baca

(Sumber : Ahmad Affandi Martian, 2023)

d. *Ligatures*

Ligatures adalah Sebuah karakter yang terdiri dari dua huruf atau lebih.



fi st fl æ œ ß

Gambar 21

Ligatures

(Sumber : Hendra Mulia, 2019)

e. *Legibility, Readability, dan Clarity*

Tipografi memegang peranan penting sebagai penyampaian pesan dalam bentuk publikasi. Ada beberapa unsur yang sangat penting pada tipografi :

a. *Legibility*

Legibility merupakan tingkat kemudahan mata untuk mengenali suatu tulisan. Hal tersebut dipengaruhi oleh kerumitan desain huruf, penggunaan warna dan frekuensi si pengamat melihat huruf tersebut.

b. *Readability*

Readability merupakan kualitas huruf yang menentukan tingkat keterbacaan dalam kuantitas, seberapa bagus tulisan dan seberapa mudah dibacanya. Dalam menggabungkan huruf dan huruf baik untuk membentuk suatu kata, kalimat atau tidak harus memperhatikan hubungan antara huruf yang satu dengan yang lain.

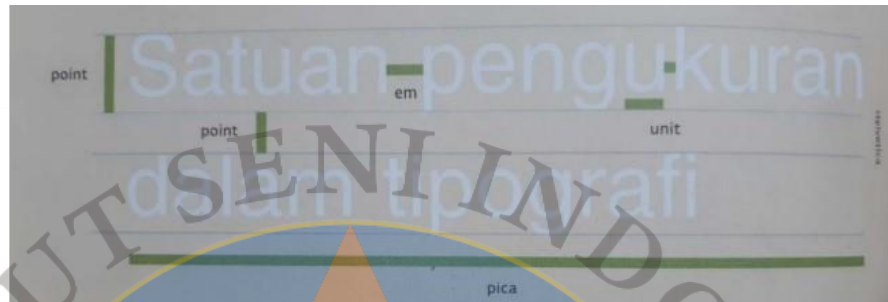
c. *Clarity*

Clarity merupakan kemampuan jenis huruf-huruf yang digunakan dalam pembuatan suatu karya desain agar dapat dibaca dan mudah dimengerti oleh target pengamat yang akan dituju. Ada beberapa unsur desain yang dapat mempengaruhi *clarity* yaitu: warna, pemilihan *type*, dan lain-lain.

f. **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 22
Sistem Pengukuran Huruf
(Sumber : Surianto Rustan, 2011)

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.

$$1 \text{ inch} = 2,539 \text{ cm}$$

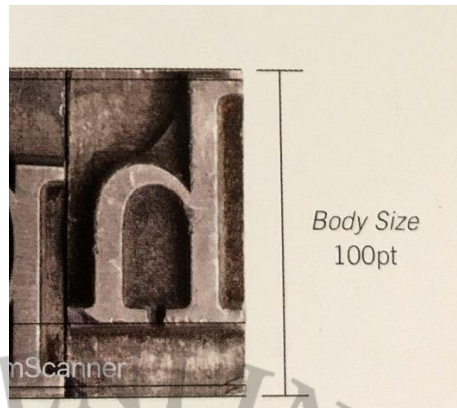
$$1 \text{ inch} = 6 \text{ pica}$$

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

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

1. *Point* (tinggi huruf)

Point atau tinggi huruf merupakan sistem dasar pengukuran dalam tipografi digunakan untuk mengukur tinggi huruf.



Gambar 23

Point / Tinggi Huruf

(Sumber : Danton Sihombing, 2015)

2. *Em* (jarak antar kata)

Pengukuran ruang jarak antarkata dalam teknik tradisional dilakukan dengan cara menyisipkan potongan metal yang disisipkan di antara huruf yang satu dan yang lain. Potongan metal ini disebut *quad*. Sebuah *quad* berbentuk persegi empat yang merupakan kotak sebesar ukuran huruf. *Quad* memiliki satuan yang disebut sebagai *em*. Ukuran setengah dari *em* adalah *en*. Apabila huruf dengan potongan 10pt maka *em-quad*-nya berukuran 10pt x 10pt. Untuk memperjelas gambaran tentang teknik tradisional ini, berikut adalah contoh penggunaan pengukuran dengan satuan *em* dan *en*.

a	■	16pt <i>em</i>	Typography ■ like ■ other ■ arts
b	■	16pt <i>en</i>	Typography like other arts
c	■	M/3-16pt	Typography like other arts
d	■	M/4-16pt	Typography like other arts

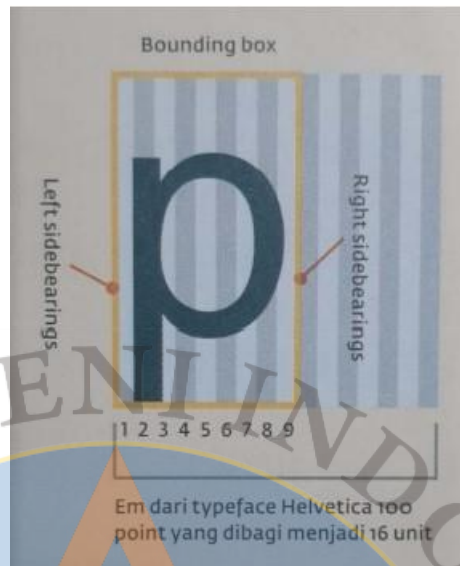
Gambar 24

Em / Jarak Antar Kata

(Sumber : Danton Sihombing, 2015)

3. *Unit* (jarak antar huruf)

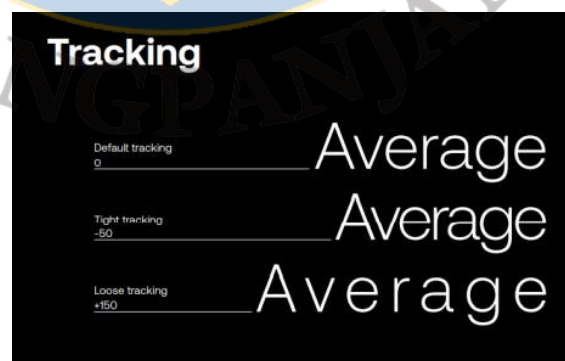
Dari *em*, kita bisa mencari satuan yang terkecil yaitu unit, Unit fungsinya untuk menentukan dan men-*setting* lebar huruf, jarak antar huruf, *tracking* dan *Kerning*. Cara mendapatkan unit yaitu dengan membagi *em* menjadi 16, 32, 64 unit, ini yang umum (ada *software* yang menyediakan fitur untuk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



Gambar 25
Sistem Unit dalam *Typeface Helvetica*
(Sumber : Surianto Rustan, 2011)

4. *Tracking*

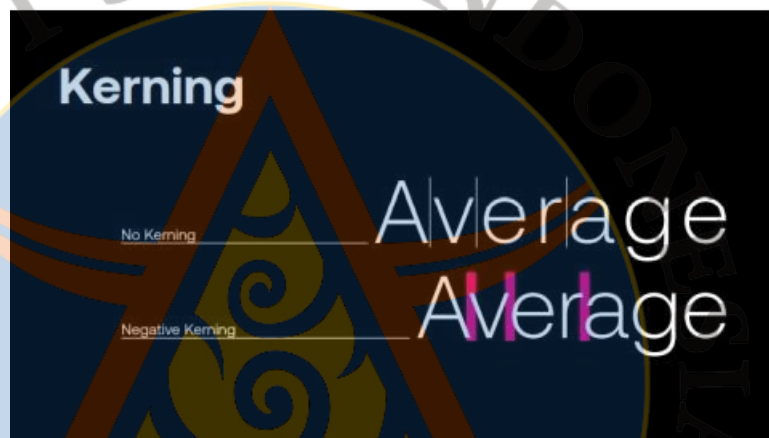
Istilah *tracking* atau sering disebut sebagai *letter spacing*, adalah jarak antar huruf-huruf dalam sebuah naskah. Istilah *leading* (dibaca: leding) menerangkan tentang jarak antarbaris dengan sistem pengukuran *baseline to baseline*.



Gambar 26
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 proporsi yang pas dengan karakter lainnya.



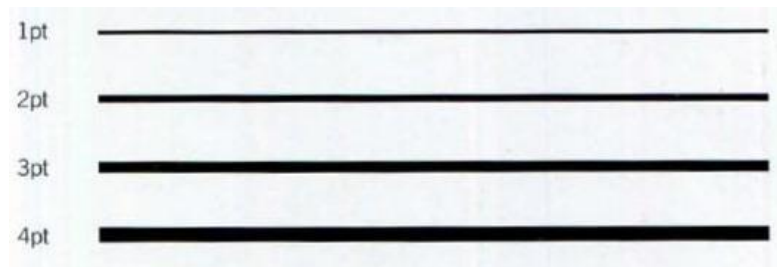
Gambar 27

Sistem *Kerning*

(Sumber : Abrar Ar Rahman, 2021)

6. *Leading* (jarak antar baris)

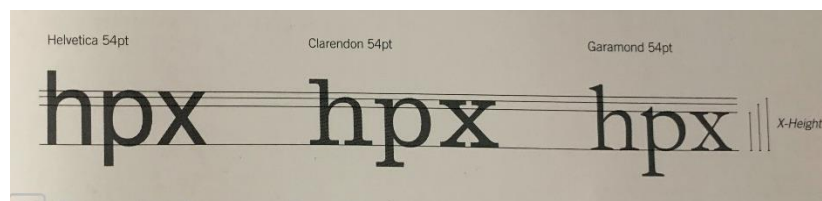
Pengukuran *leading* dihitung dengan menggunakan satuan *point*. Teknik tradisional memakai lembaran metal yang disisipkan di antara baris. Lembaran metal ini memiliki ketebalan yang beragam.



Gambar 28
Pengukuran *Leading*
(Sumber : Danton Sihombing, 2015)

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. Untuk mendapatkan gambaran lebih jelas, berikut adalah contoh perbandingan dari tiga jenis huruf yang dicetak dalam ukuran 54pt dan 10pt.



Gambar 29
X-Height
(Sumber : Danton Sihombing, 2015)

2. Teori Estetika dan Semiotika

a. 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 unsur terkecil dan awal dari sebuah karya, koordinat tanpa dimensi atau area. Sebenarnya titik digunakan untuk menciptakan unsur yang lain, karena itu terkadang beberapa ahli lain tidak memasukan titik sebagai unsur seni rupa.

(<https://www.mediainformasionline.com/2022/06/unsur-unsur-seni-rupa-dan-desain.html>, 2022).

2. Garis

Garis adalah hubungan dua titik/jejak titik yang bersambungan atau berderet. Garis dapat digunakan untuk berbagai hal dan salah satu unsur terpenting dari sebuah karya, baik secara langsung maupun hanya bersifat maya/semu (garis tidak tampak secara langsung tapi membentuk kontur tertentu).

(<https://www.mediainformasionline.com/2022/06/unsur-unsur-seni-rupa-dan-desain.html>, 2022).

3. Shape/Bidang

Shape/bidang merupakan garis yang ujungnya saling bertemu dan membuat area tertutup. Bidang menempati ruang dua dimensi/dwimatra. Bidang adalah suatu bentuk raut pipih, datar sejajar dengan dimensi panjang dan lebar

serta menutup permukaan. Contohnya adalah bentuk-bentuk yang pipih/gepeng, seperti tripleks, kertas, karton, seng, papan tulis, dan bidang datar lainnya. *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. (<https://www.mediainformasionline.com/2022/06/unsur-unsur-seni-rupa-dan-desain.html>, 2022).

- 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 adalah bagaimana permukaan terasa pada saat diraba, tekstur dapat menjadi nyata (dapat diraba) atau hanya disimulasikan saja melalui Gelap Terang dan Warna. Tekstur adalah sifat atau kualitas permukaan (nilai raba) suatu benda seperti: kasar, halus, licin, dan berkerut. Tekstur dapat dibedakan menjadi dua yaitu: 1. Nyata, 2. Semu.

(<https://www.mediainformasionline.com/2022/06/unsur-unsur-seni-rupa-dan-desain.html>, 2022).

5. Warna

Warna adalah pantulan cahaya terhadap benda yang memiliki pigmen tertentu. Sebuah benda berwarna merah karena benda tersebut bersifat pigmen yang memantulkan warna merah dan menyerap gelombang warna lainnya.

Benda hitam tidak memantulkan warna apapun karena menyerap semua warna pelangi atau semua panjang gelombang.(<https://www.mediainformasionline.com/2022/06/unsur-unsur-seni-rupa-dan-desain.html>, 2022).

b. Teori Semiotika

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. Ilmu atau metode analisa yang mengkaji tentang tanda disebut semiotika (Sobur, 2009:15). Maka dari itu pendekatan semiotika sangat penting diterapkan pada perancangan *typeface* dekoratif ini.

Perancangan *typeface* dekoratif ini memakai pendekatan semiotika yang merujuk pada teori Carles Sander Pierce yaitu studi tentang tanda antara lain ikon, simbol, dan indeks. Pierce menyatakan manusia hanya dapat berpikir lewat tanda dan berkomunikasi melalui sarana tanda.

Pierce mengartikan tanda “sesuatu yang mewakili ‘sesuatu’, ‘sesuatu’ disini dapat diartikan sebagai segala sesuatu hal yang dapat ditangkap oleh panca indra yang kemudian melalui suatu proses mewakili ‘sesuatu’ yang ada dalam pikiran manusia yang terbentuk secara konvensi.

Makna tanda yang sebenarnya adalah mengemukakan sesuatu. Sedangkan apa yang dikemukakan melalui tanda disebut acuan. Alex Sobur dalam bukunya Semiotika Komunikasi (2009;41:42) mengatakan bahwa hubungan antara tanda dengan acuan terbagi menjadi tiga yaitu :

- a. *Icon*, merupakan hubungan antara tanda dan objek atau acuan yang bersifat kemiripan bentuk alamiah.
- b. *Symbol*, merupakan hubungan yang sudah terbentuk secara konvensional atau kesepakatan bersama.
- c. *Indeks*, adalah tanda yang memiliki hubungan sebab akibat dengan apa yang mewakilinya disebut juga tanda yang mengacu pada kenyataan.

Unsur tanda yang dijadikan pada huruf dalam perancangan *typeface* yang terinspirasi dari motif Pucuk Rebung ini, akan tetap mempertahankan bentuk dari Pucuk Rebung itu sendiri. Sedangkan ketiga bentuk hubungan tanda yaitu : *icon*, *symbol*, dan *indeks* akan dijadikan sebagai pendekatan untuk memaknai tanda visual pada *typeface* dekoratif ini, sehingga identitas visual yang terdapat pada motif Pucuk Rebung dapat menyimbolkan nilai yang terkandung didalamnya.

Tanda *icon* dari desain *typeface* yang dirancang nantinya yaitu bentuk karakteristik dari motif Pucuk Rebung yang ditransformasikan

kedalam bentuk anatomi huruf, sehingga membentuk tanda kemiripan anatomi huruf dengan bentuk Pucuk Rebung itu sendiri.

Tanda *symbol* pada *typeface* nantinya merupakan proses stilasi atau penggayaan bentuk tanpa menghilangkan dari bentuk motif Pucuk Rebung. Tanda simbolik dari motif Pucuk Rebung terbentuk karena adanya kesepakatan bersama dan dipengaruhi oleh budaya masyarakat Riau.

Tanda Indeks pada wujud visual *typeface* dapat dipahami nantinya dari bentuk huruf sehingga menjadi tanda indeks pada *typeface* dekoratif ini, bentuk karakter visual fisik *typeface* merupakan tanda indeks dari motif Pucuk Rebung. Sehingga tanda yang memiliki hubungan dengan apa yang mewakilinya atau disebut juga tanda sebagai bukti.

3. Ragam Hias

Ragam hias adalah bentuk dasar hiasan yang umumnya diulang-ulang sehingga menjadi pola dalam suatu karya kerajinan atau kesenian . Ragam hias dapat dihasilkan dari proses menggambar, memahat, dan mencetak. untuk meningkatkan mutu dan nilai pada suatu benda atau karya seni. Ragam hias yang diulang-ulang, dipadukan, atau diatur sedemikian rupa sehingga tampak rapi dapat disebut sebagai pola atau corak. Sementara itu, satu atau lebih paduan ragam hias dapat disebut ornamen. Ornamen

umumnya terdiri dari satu atau lebih ragam hias yang diatur dalam pola-pola tertentu. (https://id.wikipedia.org/wiki/Ragam_hias, 2022)

a. Ragam Hias Melayu Riau

Perkembangan ragam hias di Melayu Riau berbarengan dengan pembangunan rumah adat dan kerajinan tekstil, khususnya tenun kain, anyaman, sulaman, tekat, renda, dan lainnya yang berkembang dengan baik. Sumber motif ragam hias Melayu Riau sendiri terinspirasi dari banyak motif, seperti motif bunga, daun, binatang, awan larat (awan berarak), dan ukiran kaligrafi. Penciptaan ragam hias di Riau juga tidak terlepas dari makna dan filosofi yang terkandung di dalamnya, seperti pada motif daun tunggal yang memiliki arti mata panah tabir bintang, melambangkan nilai falsafah keluhuran dan kehalusan budi, keakraban dan kedamaian.

b. Motif Pucuk Rebung Melayu Riau

Masyarakat Melayu Riau memiliki kepercayaan yang kuat terhadap unsur alam, di mana tumbuh-tumbuhan dan alam memiliki makna simbolis tersendiri, salah satunya adalah motif Pucuk Rebung yang masih digunakan sampai sekarang.

Motif Pucuk Rebung memiliki dasar bentuk segitiga sama kaki yang melambangkan suatu kekuatan dalam memegang adat guna mendidik akhlak suatu individu dan rasa saling menghormati antar sesama manusia. Motif Pucuk Rebung memiliki visual yang kokoh,

tumbuhan pucuk rebung yang menjulang ke atas menjadikan motif pucuk rebung sebagai dasar untuk disandingkan dengan motif-motif tenun songket lainnya.

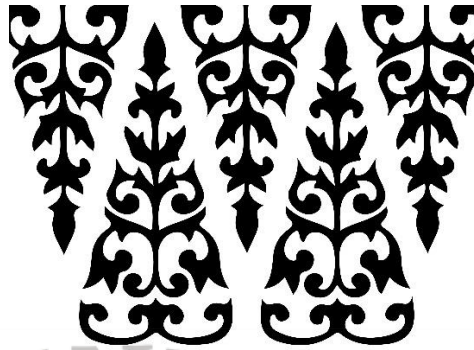
Dari berbagai jenis motif yang ada di Melayu Riau, motif Pucuk Rebung adalah yang paling dominan dan sering digunakan pada hasil tenunan pada kain songket bahkan bisa kita jumpai pada arsitektur bangunan pada saat ini. Jika dikaji lebih dalam, motif ini dapat memiliki potensi untuk dikembangkan menjadi ide-ide untuk perwujudan perancangan *typeface* nantinya.



Gambar 30

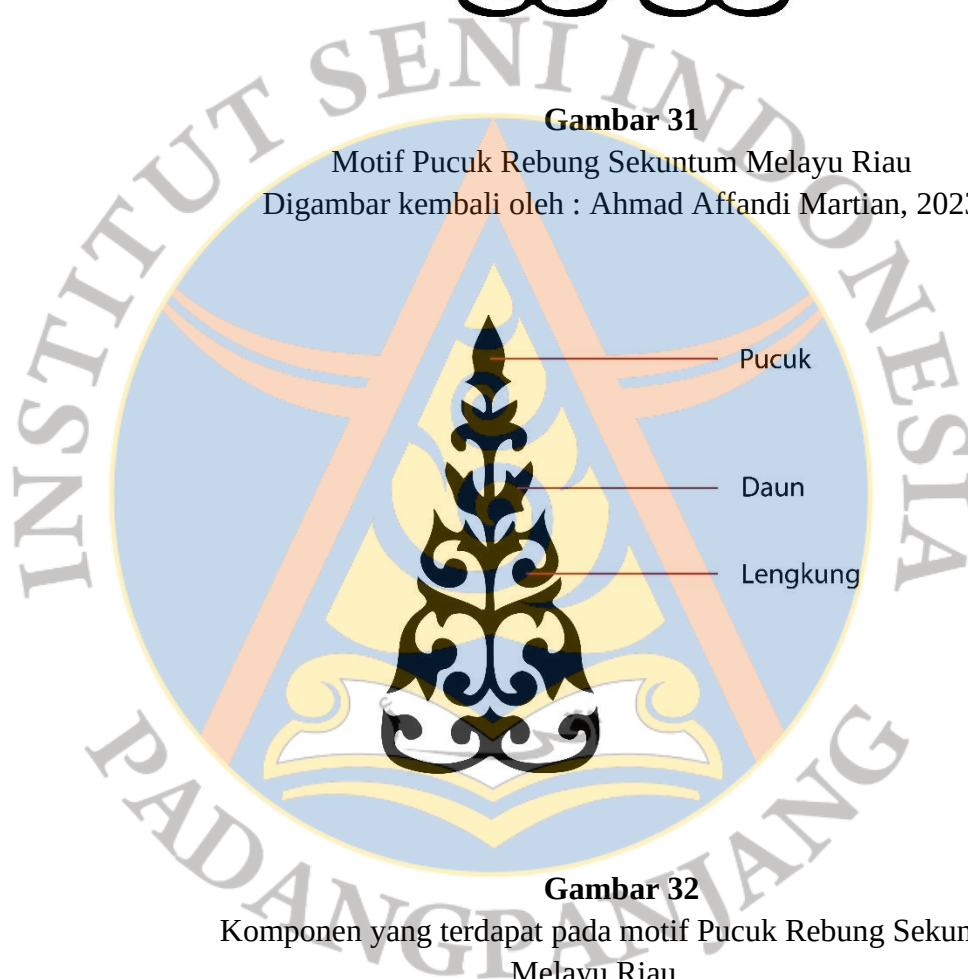
Motif Utama Dari Pucuk Rebung Melayu Riau
(Sumber : Ayu Kartini, 2014)

Dari 4 motif Pucuk Rebung di atas yaitu, Pucuk Rebung Bertunas, Pucuk Rebung Sekuntum, Pucuk Rebung Kaluk Paku, dan Pucuk Rebung Sirih Tunggal. Dipilihlah motif Pucuk Rebung Sekuntum yang akan dikembangkan untuk perwujudan perancangan *typeface* nantinya.



Gambar 31

Motif Pucuk Rebung Sekuntum Melayu Riau
Digambar kembali oleh : Ahmad Affandi Martian, 2023



Gambar 32

Komponen yang terdapat pada motif Pucuk Rebung Sekuntum
Melayu Riau

(Sumber : Ahmad Affandi Martian, 2023)



Gambar 33

Makna filosofi pada motif Pucuk Rebung Sekuntum Melayu Riau
(Sumber : Ahmad Affandi Martian, 2023)

4. Motif Pucuk Rebung Minangkabau

Motif Pucuk Rebung Minangkabau adalah motif atau ragam hias khas Minangkabau (utama). Motif ini memiliki makna yang dianggap mengambil bentuk pucuk tunas bambu atau rebung (rabuang). Rebung adalah fase awal kehidupan bambu. Rebung biasanya dijadikan bahan makanan oleh masyarakat Minangkabau. Bambu yang sudah besar dinamakan betung (batuang), memiliki sifat yang lentur sehingga dapat dijadikan kerajinan tangan. Bambu yang sudah tua dinamakan ruyung (ruyuang), banyak dipakai untuk sesuatu yang kuat atau penyangga seperti tiang, rantai, atau dinding rumah. Fase-fase bambu tersebut dapat ditarik maknanya pada kehidupan manusia, yakni agar seseorang bisa berguna seumur hidupnya.

Motif Pucuk Rebung ini adalah salah satu motif sakral bagi masyarakat Minangkabau. Pada tenunan songket, motif Pucuk Rebung terdapat pada bagian pinggir dan kepala sarung serta bagian ujung kain panjang. (https://p2k.stekom.ac.id/ensiklopedia/Pucung_rebung, 2020).



Gambar 34
Motif Pucuk Rebung Minangkabau
(Sumber : Gunarta, 2021)

F. Metode Penciptaan

1. Persiapan

a. Metode Pengumpulan Data

Hal terpenting yang harus dilakukan sebelum merancang *display typeface* ini adalah mencari dan mengumpulkan informasi yang relevan tentang motif Pucuk Rebung. Langkah selanjutnya adalah menentukan metode yang digunakan yaitu pendekatan kualitatif, yaitu pendekatan yang cenderung menggunakan analisis dan deskriptif. 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 perancang dapat memperoleh wawasan dalam proses penggarapan media promosi. Studi literasi dilakukan dengan mencari informasi dan data yang dapat dipercaya untuk digunakan sebagai landasan acuan perancangan nantinya. Dalam hal ini penulis mencari informasi dan data tersebut di beberapa buku dan jurnal online yang membahas ragam hias secara garis besar di Melayu Riau, ragam hias pada ukiran dan ragam hias yang ada pada tenun songket di Riau.

2. Observasi

Observasi ini dilakukan melihat langsung pada kain songket dan bangunan arsitektur yang memiliki motif Pucuk Rebung untuk melihat secara langsung detail dari motif tersebut. Observasi itu bertujuan untuk mendapatkan data-data informasi dari motif Pucuk Rebung dan gambar visual sebagai bukti konkret yang dapat dikembangkan menjadi ide-ide untuk perwujudan perancangan *typeface* nantinya.

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 Pucuk Rebung *typeface* yang dijadikan ide garapan perancangan *display typeface*.

5W + 1H

a. *What* / Apa yang akan dirancang?

Sebuah *display typeface* yang dapat menjadi representasi kekayaan budaya Melayu Riau berupa motif ragam hias Pucuk Rebung yang memiliki *legibility*, *readability*, dan *clarity*.

b. *Who* / Siapa target audiensnya?

Display Typeface ini ditujukan untuk desainer, khususnya para pelaku kreatif yang menggunakan aset ini untuk membuat dan menghasilkan konten yang memasukkan unsur kedaerahan dan budaya, khususnya di Riau.

c. *When* / Kapan *typeface* ini digunakan?

Typeface ini dapat digunakan saat merancang media informasi dan promosi yang mengangkat isu-isu budaya di daerah, khususnya di Riau.

d. *Where* / Dimanakah *Typeface* ini dapat diaplikasikan?

Nantinya, *typeface* ini dapat digunakan untuk kepentingan desain komunikasi visual untuk media cetak dan elektronik. Dengan penerapan sesuai dengan aturan tipografi yang ada. Seperti poster, brosur, x-banner, kalender, spanduk, billboard, dan lainnya./

e. *Why / Kenapa Typeface* ini diciptakan?

Typeface ini dirancang untuk memperkenalkan warisan tradisi Melayu Riau yang kaya akan motif ragam hiasnya yang khas dan juga untuk menghadirkan sebuah desain huruf yang bisa dimanfaatkan oleh si desainer ketika dia merancang sebuah media-media yang bertemakan budaya khususnya budaya Riau.

f. *How / Bagaimana Typeface* ini di publikasikan?

Hasil dari desain *typeface* yang telah berformat OTF (*Open Type Font*) akan di publikasikan ke berbagai 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

Sebelum menentukan tujuan kreatif, strategi kreatif dan program kreatif terlebih dahulu ditentukan karakter target audiens, secara geografis, demografis, psikografis, dan behavior :

1. Geografis, secara geografis target audiens dari *typeface* ini adalah Indonesia, khususnya masyarakat Riau dan sekitarnya.
2. Demografis, secara demografis target audiens dari *typeface* ini adalah desainer berumur 17-35 tahun, karena pada usia tersebut desainer sudah dapat menyerap nilai-nilai budaya.

3. Psikografis, secara psikografis target audiens yang dicapai dari *typeface* ini adalah desainer 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 desainer dan pelaku kreatif dalam hal ini *typographer* yang akan membuat konten dengan isu budaya.

2. Perancangan

Dalam proses perancangan *typeface* ini di perlukan sebuah struktur atau kerangka perancangan sebagai rujukan dalam melakukan perancangan Pucuk Rebung *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 merupakan proses menggabungkan dua unsur atau elemen yang berbeda untuk menghasilkan bentuk yang baru. Dalam perancangan ini sintesis dilakukan dengan menggabungkan kedua unsur yaitu bentuk huruf latin dengan bentuk motif Pucuk Rebung.

2. Penjaringan Ide

Merupakan tahap proses eksperimen studi bentuk awal untuk menentukan ikonik dari objek perancangan dalam hal ini motif Pucuk

Rebung, sebagai yang akan di transformasikan ke dalam rancangan wujud visual *typeface*.

3. Proses Eksplorasi Bentuk dan Stilasi

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

4. *Scaning* dan *Editing*

Tahap ini merupakan pemindahan alternatif desain manual karakter *typeface* ke dalam aplikasi *computer* yaitu *software* “*Adobe Illustrator*”. Agar dapat diterapkan ke dalam *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

a. Media Utama

Dalam perancangan *typeface* Pucuk Rebung ini, ditetapkan media utama yaitu hasil rancangan *typeface* berupa *soft data* dengan format OTF (*Open Type Font*), yang dapat di install pada *operation system computer*, dan digunakan seperlunya.

b. Media Pendukung

Selain media utama, dalam perancangan ini juga diikutsertakan media pendukung. Tujuannya adalah untuk mendukung media utama pada perancangan *typeface* Pucuk Rebung 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* ke beberapa media pengaplikasian terpilih, seperti poster, packaging, kalender, dan label minuman.

2. Motion Graphic

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

3. *Merchandise*

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

