

PERANCANGAN *TYPEFACE* ITIAK PULANG PATANG

Ifdal Irman

Pascasarjana Institut Seni Indonesia Padangpanjang

Email : bangifdal@gmail.com

ABSTRACT

The motif of itiak returns to patang is a sublime cultural heritage of Minangkabau. In Minangkabau society, there are three kinds of carvings that are inspired by nature. seen in the life of the Minangkabau people which still exist and are maintained until now. This idea was then developed into a concept for designing a visual typeface based on the back-to-back carving that has anatomical characters and the construction process is based on the rules in the typeface, so that this adaptation appears in Italic font. From engraved form to phonetic (single letter) its application as a font on a computer. After research and design, these ready-to-use fonts are socialized in the local area, prioritized at the education and government levels, which are used for the benefit of regional heads. The purpose of this design is to discuss and interpret the philosophical meaning contained in the carving, which reflects the life patterns of the Minangkabau people. This phenomenon is poured into the basic idea in creating an invincible typeface with the basic principles of typeface. This research method uses descriptive qualitative to reveal facts and circumstances by presenting what actually happened in the Minangkabau community. The approach used is a semiotic approach.

Keywords: *font, itiak pulang patang, italics.*

ABSTRAK

Motif *itiak pulang patang* merupakan warisan budaya luhur Minangkabau. Dalam masyarakat Minangkabau dikenal tiga macam jenis ukiran yang terinspirasi dari alam. terlihat dalam kehidupan masyarakat Minangkabau yang masih ada dan dipertahankan sampai sekarang. Ide ini kemudian dikembangkan menjadi sebuah konsep rancang visual typeface berbasis ukiran *itiak pulang patang* yang memiliki karakter anatomi dan proses konstruksi pembuatannya didasarkan pada kaidah-kaidah dalam *typeface*, sehingga adaptasi ini muncul dalam rupa font Italic. Dari bentuk ukiran menjadi fonetik (huruf tunggal) aplikasinya sebagai font di komputer. Setelah penelitian dan perancangan, kemudian typeface yang siap pakai ini disosialisasikan di area lokal, diprioritaskan pada tingkat pendidikan dan pemerintahan, yang pada penggunaannya untuk kepentingan headline. Tujuan perancangan ini untuk membahas dan menginterpretasikan makna filosofis yang terkandung dalam ukiran *itiak pulang patang* yang mencerminkan pola kehidupan masyarakat Minangkabau. Fenomena ini dituangkan menjadi ide dasar dalam pembuatan *typeface* yang disesuaikan dengan prinsip dasar dalam *typeface*. Metode

penelitian ini menggunakan deskriptif kualitatif untuk mengungkapkan fakta dan keadaan yang ada dengan menyuguhkan apa yang sebenarnya terjadi dalam masyarakat Minangkabau. Adapun pendekatan yang digunakan adalah pendekatan semiotik.

Kata kunci: typeface, itiak pulang patang, font Italic

1. PENDAHULUAN

Seni ukir bagi masyarakat Minangkabau merupakan gambaran dari kehidupan masyarakat yang digoreskan dalam bentuk ukiran pada suatu sisi bidang yang kini dapat dilihat salah satunya pada dinding bangunan Rumah Gadang Istana Pagaruyung. Seperti yang diketahui, dinding bangunan Rumah Gadang Istana Pagaruyung ini penuh dengan ukiran dan umumnya ukiran-ukiran ini bersumber kepada falsafah masyarakat Minangkabau, yaitu *Alam Takambang Jadi Guru* yang maksudnya adalah bahwa alam yang luas dapat dijadikan guru. Seluruh motif yang dibuat dikembalikan pada sifat dan bentuk alam, namun bentuk-bentuk alam yang dijadikan motif ragam hias tidak diungkapkan secara realistis, tetapi bentuk-bentuk tersebut ditampilkan sedemikian rupa sehingga menjadi motif-motif yang dekoratif. Seluruh motif ukiran menunjukkan bahwa unsur penting pembentuk budaya Minangkabau bercermin kepada apa yang berada di alam namun tidak lepas dengan Syariat Islam sesuai dengan falsafah *adat basandi syarak, syarak basandi Kitabullah* (adat berlandaskan pada Syariat, dan Syariat berlandaskan pada Kitabullah/Kitab Allah).

Tidak banyak literature ukiran tradisional Minangkabau. Kalaupun ada, hanya membahas bagian umumnya dan tidak mencakup hubungan ukiran tersebut dengan

sendi-sendi nilai kehidupan masyarakat Minangkabau. Berdasarkan uraian di atas, perancang bertujuan untuk membahas unsur kesenian yang ada di dalam kebudayaan Minangkabau dengan menggambarkan falsafah hidup masyarakat Minangkabau. Namun secara khusus perancang lebih menitikberatkan kepada ukiran *itiak pulang patang* dengan menginterpretasikan dan menelaah makna filosofi ukiran dengan motif *itiak pulang patang*

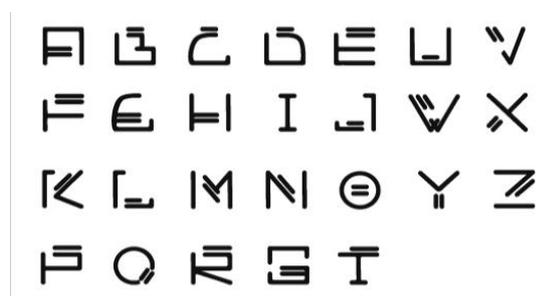
2. STUDI LITERATUR

Untuk menjaga orisinalitas karya, penelitian ini membandingkan beberapa karya Typeface yang sudah ada sebelumnya yang memiliki konsep sama yaitu budaya. karya-karya tersebut diantaranya huruf Kreasi Motif Dayak dan *typeface* aksara batak toba. Serta Aksara Latin dengan Karakteristik Ondel-ondel Ketiga font tersebut memiliki kekuatan yang sangat kuat dari sisi budaya lokalnya dan digarap dengan baik.

Tulisan Ramalina Silaen (2015) dalam makalahnya yang berjudul "Perancangan Typeface Berbasis Aksara Batak Toba". tulisan ini menjelaskan tentang Aksara Batak Toba yang merupakan warisan budaya luhur suku Batak yang mendiami daerah Tapanuli. Dari lima jenis suku Batak yang ada masing-masing memiliki aksara sesuai tempat

penggunaannya. Penggunaan aksara ini tidak lagi efektif pada masa kini karena huruf latin lebih dominan dan efisien digunakan dalam berkomunikasi. Dahulu kala aksara kebanyakan digunakan para datuk sebagai pemimpin upacara adat namun seiring perkembangan waktu pengguna aksara tidak sebanyak dahulu.

Typeface Kreasi aksara batak toba



Gambar 1. Typeface Kreasi aksara batak toba

Kesan aksara pada Typeface ini begitu kuat secara visual dan terkesan kokoh dengan pemilihan jenis huruf yang memiliki proporsi extend.

Tulisan Hery Ristiawan (2015) dalam jurnal yang berjudul "Typeface Digital Dari Corak Perisai Suku Dayak Kalimantan Barat". tulisan ini berisikan kajian tentang informatika sosial melihat aspek sosial dari komputerisasi yang menjadi studi interdisipliner dari perancangan, penggunaan, dan konsekuensi dari teknologi informasi yang memperhitungkan interaksi TI dengan konteks kultural.

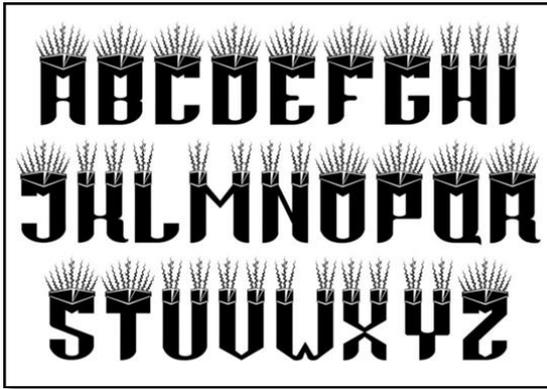
Typeface Kreasi Motif Dayak



Gambar 2. Typeface Kreasi Motif Dayak

Konsep yang diusung oleh *typeface* ini yaitu corak yang ada pada perisai suku Dayak di Kalimantan. Berangkat dari basic font cambria bold berjenis sans serif yang memiliki ketebalan sekaligus sudut yang tegas sehingga sesuai untuk memunculkan kesan gagah sekaligus artistik sebagaimana filosofi dari perisai sebagai senjata khas Kalimantan Barat.

Tulisan Dhika Rosita (2016) dalam jurnal yang berjudul Perancangan Typeface Asimilasi Aksara Latin Karakteristik Ondel-Ondel Sebagai Solusi Kreatif Melestarikan Budaya Betawi. pemahaman karya yang bertujuan mem- bongkar rahasia pandangan dunia dari peneliti dan memungkinkan pembaca untuk menyadur bahwa esensi fenomenologis dari memahami adalah kemampuan seseorang untuk memahami proses penciptaan yang dilakukan peneliti. dekontruksi bertujuan untuk membongkar tradisi metafisika Barat seperti fenomenologi Husserlin, strukturalisme saussurean, strukturalisme Perancis pada umumnya. Tugas dekonstruksi, disatu pihak mengungkap problematika wacana-wacana yang dipusatkan, di pihak lain membongkar metafisika dengan mengubah batas-batasnya secara konseptual.



Gambar 3. Aksara Latin dengan Karakteristik Ondel-ondel

Topeng Ondel-ondel dianggap sebagai elemen yang penting adalah karena topeng memiliki keunikan tersendiri, terutama dengan adanya persamaan pada topeng Ondel-ondel laki-laki dan perempuan yang memakai hiasan kepala menyerupai mahkota. Fungsi elemen tersebut adalah sebagai acuan dalam penciptaan tipografi yang memiliki karakteristik Ondel-ondel.

Perbedaan karya perancang dari 3 literature diatas adalah, *typeface* aksara batak toba terinspirasi dari warisan budaya luhur suku batak. *typeface* kreasi motif dayak terinspirasi dari corak perisai suku dayak Kalimantan Barat.

Dari *typeface* aksara latin karakteristik ondel-ondel mengambil dari hiasan kepala ondel-ondel sebagai inspirasi pembuatan *typeface* Sedangkan karya perancang terinspirasi dari motif rumah gadang Sumatera Barat yaitu itiak pulang patang, sehingga sangat jauh berbeda dari 3 *typeface* perbandingan karya.

3. METODE

Metode yang digunakan adalah metode kualitatif dengan mendeskripsikan apa yang sebenarnya terjadi dalam masyarakat Minangkabau sehingga dapat

diperoleh kejelasan arti yang terkandung dalam ukiran tersebut. Oleh karena itu penjelasan makna filosofis ukiran *itiak pulang patang* ialah penelaahan atas pernyataan makna ukiran *itiak pulang patang* dengan menilik kepada teori dan falsafah yang sudah ada terutama yang berhubungan dengan masyarakat Minangkabau. Hasilnya terdapat beberapa makna yang secara implisit terkandung dalam ukiran *itiak pulang patang* dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari masyarakat Minangkabau.

Bedasarkan uraian diatas pengkarya terinspirasi dari motif *itiak pulang patang* sebagai ide penggarapan *typeface* atau tipografi. karena motif *Itiak pulang patang* menyuguhkan banyak arti, sangat baik sebagai inspirasi dalam melestarikan motif *itiak pulang patang* hadir kedalam masyarakat dengan pengenalan baru berbentuk *typeface*. secara luas rancangan *typeface* bukan hanya *font/huruf* namun ada juga istilah yang disebut dengan *typeface*. istilah *typeface* lebih mengarah pada bentuk/desain huruf yang digunakan (Rustan, 2011:18). Prinsip pokok yang dapat mempengaruhi keberhasilan suatu desain *Typeface* yaitu: *legibility* yang berhubungan dengan kualitas huruf yaitu kemudahan mengenali dan membedakan masing-masing huruf/karakter. Menurut Rustan (2011:52) Dalam perkembangannya *typeface* mempunyai fungsi masing-masing. Semua teks yang digunakan sebagai penarik perhatian dapat digolongkan sebagai *display type*, sedangkan semua teks yang digunakan untuk dibaca secara seksama disebut *text type*. pengkarya juga melihat hal tersebut dilihat sebagai peluang untuk memperkaya keragaman *typeface*

dengan unsur kearifan lokal yang masih ada sehingga sangat tepat dalam melestarikan keragaman motif salah satunya adalah motif *itiak pulang patang*.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Makna Filosofis *itiak pulang patang*

Makna filosofis ukiran *itiak pulang patang* ialah penelaahan secara konseptual atas pernyataan makna ukiran *itiak pulang patang* dengan menilik kepada pengertian-pengertian yang sudah ada terutama yang berhubungan dengan pengalaman indrawi masyarakat Minangkabau. terdapat beberapa makna yang secara implisit terkandung dalam seni ukir masyarakat Minangkabau khususnya, makna ukiran *itiak pulang patang* yang dapat dijabarkan, bagi masyarakat Minang kesadaran bahwa manusia adalah bagian dari alam menimbulkan pemahaman tentang manusia dan segala macam isi alam, saling berdampingan dan membutuhkan satu sama lainnya. hal ini merupakan makna pertama dari ukiran *Itiak pulang patang*.

Makna kedua yang tercermin dalam ukiran ini adalah mengenai tata pergaulan dalam kehidupan sehari-hari antar individu dalam masyarakat. dalam konteks ini, lebih dititik beratkan adalah pada pergaulan anak gadis Minangkabau. bagi masyarakat Minang kaum perempuan sangat ditinggikan posisinya sebagai *Bundo Kanduang*. seorang gadis akan pulang sebelum larut malam layaknya itik yang pulang ke kandang bila hari sudah petang dengan sendirinya. Aib akan membuat keluarga dan lingkungan si anak gadis menjadi

malu bila hal ini diabaikan oleh si gadis. nilai moral inilah yang diingatkan oleh ukiran *itiak pulang patang*.

Makna ketiga mengenai tatanan system pemerintahan. dalam hal keselarasan dan keharmonisan dalam tatanan pemerintahan layaknya pada keteraturan barisan itik yang pulang ke kandang di sore hari. Tata pemerintahan yang diterapkan pada masyarakat Minangkabau adalah tata pemerintahan yang rapi dan tertata dengan aturan-aturan yang jelas atas kesepakatan dari ninik mamak. pola pemerintahan disebut dengan *Laras*. Ada dua *kelarasan* di Minangkabau yaitu *laras bodi caniago*, dipimpin oleh Datuak Parpatiah nan Sabatang dan *laras koto piliang*, dipimpin oleh Datuak Katumanggungan. Kedua laras ini berbeda dalam hal sistemnya. *laras bodi caniago* bersistem „*mambasuik dari bumi*“ (segala keputusan menurut kehendak rakyat) sedangkan *Laras Koto Piliang* bersistem „*Titiak dari Ateh*“ (segala keputusan menurut pola pikir pimpinan). Walaupun berbeda sistem, namun dalam pelaksanaannya kedua laras ini dijalankan dalam keteraturan tanpa perselisihan.

Makna ke empat adalah hubungan sinergis pada hubungan sistem kekerabatan antara mamak dan kemenakan. Seorang kemenakan akan selalu mengikuti kebijakan mamaknya selama tidak bertentangan dengan Agama Islam dan Hukum Adat. Hal ini terlihat dari sifat itik yang selalu mengikuti itik yang berada di depannya. Itik ke dua mengikuti langkah itik pertama, itik ke tiga mengikuti langkah itik yang ke dua, demikian seterusnya. itik pertama disimbolkan sebagai mamak dan itik ke dua adalah kemenakan yang pada

akhirnya akan menjadi mamak bagi itik ke tiga dan demikian selanjutnya.

Makna ke lima mengenai keteguhan dalam menjalankan prinsip-prinsip hidup. Sikap hidup orang Minang yang selalu teguh pendirian dan konsekuen dalam menjalani prinsip-prinsip hidup yang telah dihayati dan dijalankan sejak dahulu. barisan itik yang teratur dan terarah mencerminkan kekonsekuensi dan keteguhan pendirian serta prinsip hidup orang Minang dalam mengisi kehidupannya baik dengan agama maupun dengan ilmu pengetahuan.

Makna keenam mengenai kebersamaan dan kekompakan dalam masyarakat. dalam menghadapi masalah-masalah masyarakat Minangkabau mengutamakan pemecahan masalah dengan musyawarah mufakat. tidak akan ada itik yang memisahkan diri dari rombongan atau barisan. barisan itik akan tetap bersama dan mempertahankan formasinya sampai mereka tiba dikandang. Jadi, sebelum tujuan hidupnya tercapai, sekelompok orang Minang yang sudah terikat dengan satu komitmen bersama tidak akan pernah melepaskan ikatan kebersamaannya.

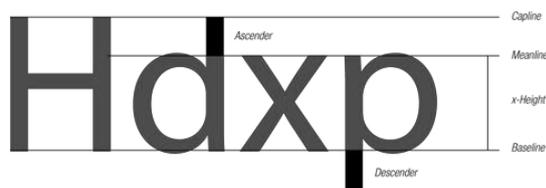
Typography adalah suatu ilmu dalam memilih dan menata huruf dengan pengetahuan penyebarannya pada ruang-ruang yang tersedia, untuk menciptakan kesan tertentu semaksimal mungkin. Dengan tujuan kenyamanan semaksimal mungkin pada saat membacanya baik dalam jarak dekat maupun jarak jauh sehingga maksud dan arti dari tulisan dapat tersampaikan dengan sangat baik secara visual kepada pembaca. Pengertian Typeface menurut Roy Brewer (1971) Pengertian *typeface*

sendiri memiliki pengertian sangat luas yang mencakup penyusunan dan bentuk halaman, atau setiap barang cetak, *typeface* dapat juga diartikan pemilihan, penataan dan berbagai hal yang berhubungan dengan pengaturan baris-baris serta susunan huruf (*typeset*), tidak termasuk didalamnya bentuk ilustrasi dan unsur-unsur lain yang bukan susunan huruf pada halaman cetak. Tehnik *typeface* tidak terbatas pada pemilihan jenis huruf saja, ukuran huruf, bentuk huruf ataupun kecocokan dengan tema. tetapi meliputi juga pengaturan tata letak vertikal/horizontal pada area desain. tehnik *typeface* telah digunakan diberbagai bidang seperti desain web, desain grafis, desain produk, majalah, undangan, percetakan.

Sejarah *typeface* dimulai dari penggunaan pictograph. bentuk bahasa ini digunakan bangsa Indian Sioux dan Viking dari Norwegia. Kemudian di Mesir dikenal jenis huruf Hieratia yang dikenal dengan nama Hieroglif pada abad 1300 SM. Bentuk *typeface* merupakan akar dari bentuk Demotia, yang ditulis dengan pena khusus. tehnik *typeface* terus berkembang hingga di Kreta, hingga Yunani dan keseluruh Eropa. puncak perkembangan *typeface* terjadi pada abad 8 SM di Roma, ketika itu pemerintahan Romawi mulai membentuk kekuasaannya. dikarenakan bangsa Romawi tidak mempunyai tulisan sendiri maka mereka mulai mempelajari tehnik penulisan masyarakat Italia yaitu Etruska dan kemudian menyempurnakan sehingga terbentuklah jenis tulisan / huruf Romawi.

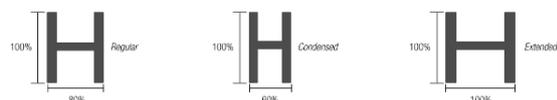
Perkembangan *typeface* saat ini telah disentuh oleh perkembangan komputerisasi, sehingga dalam tehnik pembuatan *typeface* menjadi lebih

mudah dan lebih singkat penyelesaiannya dengan penggunaan jenis huruf yang berjumlah ratusan atau lebih. Terkadang secara tidak sadar, kita sering berhubungan dengan *typeface* hampir setiap saat. Seperti koran atau majalah yang sering kita baca, label pakaian yang biasa kita gunakan dan masih banyak lagi contoh-contoh lainnya. dalam merancang *typeface*, ada beberapa hal yang harus menjadi acuan. Salah satu acuan yang menjadi perhatian adalah anatomi huruf. Seperti halnya manusia, huruf juga memiliki anatomi dan struktur pembangun huruf itu sendiri sehingga gabungan antar struktur huruf yang satu dan yang lainnya dapat menjadi pembeda antar huruf satu dengan yang lain.



Gambar 4. Anatomi Huruf

Menurut danton (2001), huruf yang berjenis condensed dan extended lebih cenderung melelahkan mata dibanding dengan jenis regular, sehingga lebih tepat digunakan untuk judul dan sub judul.



Gambar 5. Proporsi Huruf

4.2 Typeface dan kepribadiannya

Yang tidak kalah pentingnya dari suatu huruf menurut surianto Rustan (2011:108) adalah kepekaan dalam

menganalisa hubungan antar bentuk visual huruf (aspek fisik, yang kelihatan) dan kepribadian/ personality yang dikandungnya (aspek non fisik, yang tidak kelihatan), yang dapat di analogikan sebagai tubuh dan jiwa pada manusia.



Gambar 6. Typeface dan kepribadiannya

Aspek fisik pada suatu huruf yang di analogikan dengan tubuh manusia bisa dilihat dari bentuk atau anatomi huruf seperti stroke, serif dan anatomi lainnya. Aspek fisik adalah aspek pertama yang bisa dianalisa untuk menemukan aspek non-fisik pada suatu huruf. Aspek non-fisik pada suatu huruf yang dianalogikan sebagai kepribadian bisa tersirat dari bentuk atau anatomi huruf di antaranya kesan.

4.3 Penjaringan ide dan konsep

Pemahaman tentang anatomi huruf dasar yang digunakan sangatlah penting sebelum dilakukannya pengaplikasian motif itiak pulang patang kedalam. Dalam perancangan *typeface*, haruslah memperhatikan konsep awal desain serta memperhatikan prinsip-prinsip dalam tipografi. Terdapat empat prinsip pokok tipografi yang sangat mempengaruhi suatu desain yaitu *legability*, *clarity*, *visibility*, dan *readability*.

Legability adalah kualitas pada huruf yang membuat huruf tersebut dapat terbaca. Dalam sebuah karya desain, dapat terjadi *cropping*, *overlapping*, dan lain sebagainya yang

dapat menyebabkan berkurangnya legabilitas dari sebuah huruf. Untuk menghindari hal ini, maka seorang desainer harus mengenal dan mengerti karakter dari sebuah huruf dengan baik.

Readability adalah penggunaan huruf dengan memperhatikan hubungannya dengan huruf yang lain sehingga terlihat jelas. Kerapatan dan kerenggangan teks dalam suatu desain juga dapat mempengaruhi keseimbangan desain. Teks yang spasinya sangat rapat akan terasa menguasai bidang kosong dalam suatu bentuk, sedangkan teks yang berjarak sangat jauh akan terasa lebih seperti tekstur

Visibility merupakan kemampuan suatu huruf, kata atau kalimat dalam sebuah karya desain dapat terbaca dalam jarak baca tertentu, jarak dan ukuran baca sangat berpengaruh dalam hal *visibility* sebuah huruf. Huruf-huruf yang digunakan dalam desain harus dapat terbaca dalam jarak tersebut sehingga suatu karya desain dapat berkomunikasi dengan baik.

Clarity merupakan kemampuan huruf yang digunakan dalam suatu karya desain dapat dibaca dan dimengerti oleh target audience yang dituju. Untuk suatu karya desain dapat berkomunikasi dengan target audience, maka informasi yang disampaikan harus dapat dimengerti oleh audience yang dituju.

Beberapa unsur desain yang dapat mempengaruhi *clarity* adalah urutan, warna, dan pemilihan type. Dari keempat prinsip tipografi tersebut, font baru bermotif *itiak pulang patang* ini juga harus memenuhi *legability*, *readability*, *visibility*, dan *clarity* sehingga diimplementasikan ke berbagai media tidak terjadi masalah.

4.4 Kemiringa/*Italic*

Huruf yang tercetak miring dalam terminologi tipografi disebut *italic*. Huruf *italic* ini biasanya digunakan untuk memberikan penekanan pada sebuah kata. Disamping itu, huruf-huruf ini juga dipakai untuk menunjukkan istilah atau kata yang berasal dari bahasa asing. Umumnya, huruf *italic* digunakan untuk teks dalam jumlah yang tidak panjang, seperti keterangan gambar (*caption*), *highlight* dari naskah (*copyblurb*) serta kadang juga digunakan sebagai headline atau sub-headline. sudut kemiringan terbaik adalah 12 derajat. Mata akan sukar mengidentifikasi huruf *italic* apabila sudut kemiringannya lebih kecil dari 12 derajat, akan mempengaruhi keseimbangan bentuk huruf.



Gambar 7. Kemiringan huruf

Perancangan Alternatif *Typeface*



Gambar 8: Alternatif 1



Gambar 9: Alternatif 2



Gambar 10: Alternatif 3

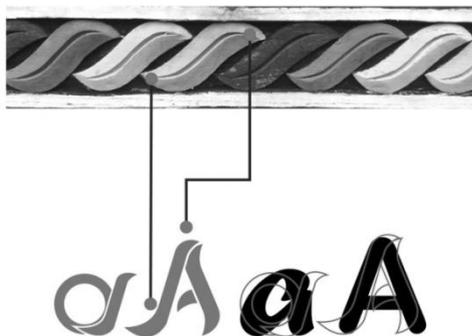
Typeface Terpilih



Gambar 11: Terpilih

Perancang memilih alternatif ke tiga, dikarenakan desain lebih mengarah ke bentuk *itiak pulang patang* dari pada alternatif pertama dan kedua. sebab arah condong motif dan line pada *typefacenya*, perancang mengkatagori *typeface* ini ke model *italic*.

4.5 Studi Penciptaan Typeface

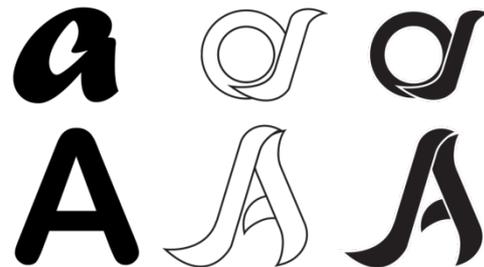


Gambar 12: Studi Typeface

Bentuk yang di ambil dari motif *itiak pulang patang* merupakan ekor dan kepala dari motif seperti pada gambar 12 studi typeface. Bagian tersebut dijadikan simbol dari motif *itiak pulang patang* yang terdapat pada typeface, agar tidak hilang bentuk khas dari motif perancang membuatnya menjadi *font italic* yang mana nantinya

digunakan sebagai headline. Sebagai contohnya pada Festival saribu rumah gadang, dan acara kesenian lainnya.

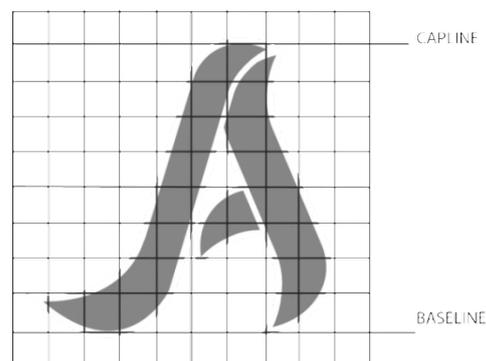
4.6 Basic Idea



Gambar 13: Basic Idea

Ide dasar dalam perancangan *typeface* kreasi ini yaitu lingkaran dengan motif *itiak pulang patang*. Penambahan ornament pada bentuk dasar huruf yang bersifat tidak kaku tentu akan memengaruhi struktur dari huruf itu sendiri. Berubahnya struktur dasar pada satu huruf akan sangat berpengaruh pada jarak antar huruf yang lain (*kerning, leading, dan space*).

4.7 Capline dan baseline



Gambar 14: capline dan baseline

Huruf A pada *grid* di atas menempati batas atas dan bawah huruf yang diatur pada baseline yang merupakan batas bagian bawah huruf

dan capline yang menjadi batas atas horizontal setiap huruf kapital. *Grid* juga berfungsi untuk menentukan jarak antara huruf sebelum dan sesudahnya agar tidak bertumpuk pada ornamen yang dikreasikan. Jarak antar huruf ini disebut *Kerning*. Secara lengkap, anatomi huruf kreasi dari motif *itiak pulang patang* dapat dilihat pada gambar 15. Setiap huruf kecil masih menempati ruang setinggi *X-height* dan ornamen pada huruf kecil masuk ke *ascender* dan *descender*.



Gambar 15: Ascender dan Descender

4.8 Figure and Ground



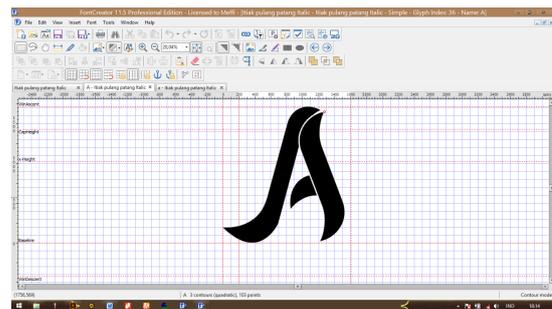
Gambar 16: Figure and ground

Studi *Figure* dan *Ground* dibutuhkan agar ketika warna huruf di *inverse* dengan warna *background*, kejelasan huruf masih dapat terlihat dengan jelas.

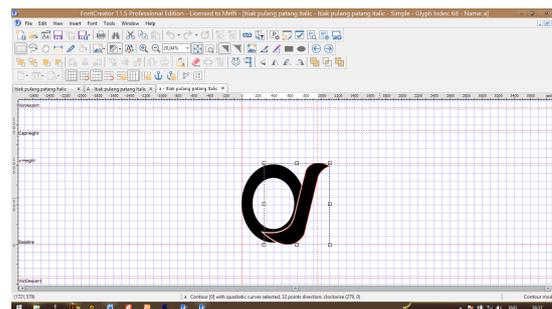
4.9 Pengaplikasian pada font creator

Setelah mendapat semua anatomi dari huruf A sampai Z dalam bentuk digital, perancang memulai pengaplikasian pada font creator, yang mana bertujuan untuk menyusun huruf tersebut mulai dari *setting* jarak antara

huruf A ke B, A ke C dan seterusnya. Proses pembuatan font digital dilakukan menggunakan *software* adobe illustrator dan font creator untuk setiap karakter huruf yang kemudian diekspor kedalam bentuk file True Type Font (ttf).

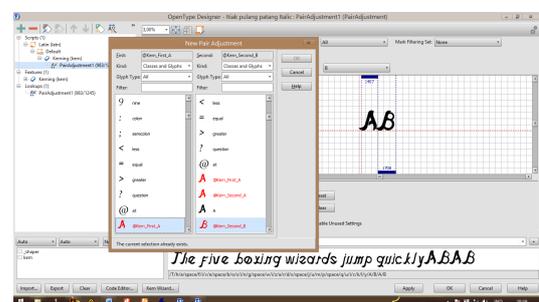


Gambar 17: Pengaplikasian pada font creator



Gambar 18: Pengaplikasian pada font creator

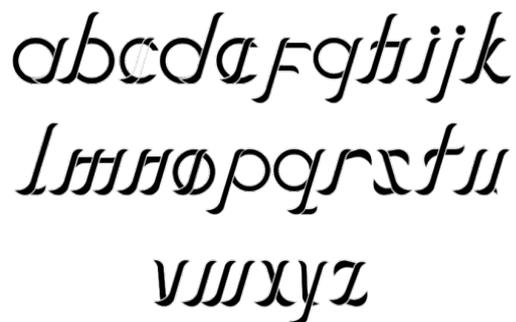
4.10 Pengaturan *kerning* pada font creator



Gambar 19: Pengaturan kerning pada font creator

4.11 Final Uppercase dan Lowercase

Hasil dari penyusunan font creator dalam bentuk huruf kecil.



Gambar 20. Final Font Uppercase

Hasil dari penyusunan font creator dalam bentuk huruf Besar.



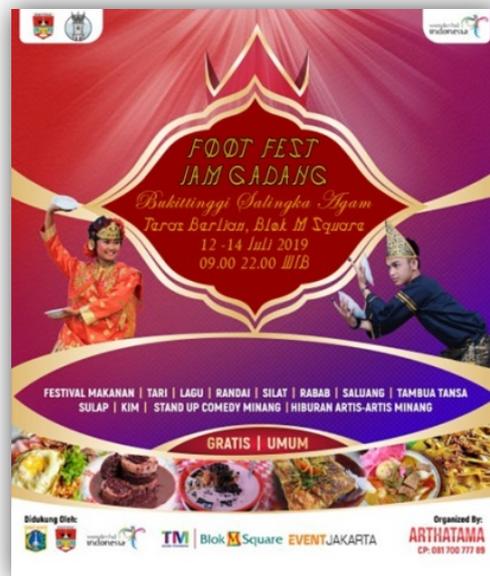
Gambar 21. Final Font Lowercase

Setelah menjadi (tff.), selanjut proses pengecekan tingkat keterbacaan huruf, mulai dari yang terkecil sampai besar.



Gambar 22. Tingkat keterbacaan huruf

4.12 Aplikasi Media Baliho



Gambar 23. Aplikasi Baliho

Pengaplikasian pada *typeface* pada baliho Food Fest Jam Gadang.

T-shirt

T-shirt sebagai media promosi berjalan, dikarnakan setiap mekai T-shirt ini secara tidak langsung sudah memperkenalkan *typeface* dari motif *itiak pulang patang* kepada setiap orang yang bertemu dan melihat desain pada T-shirt. Begitu juga pada topi, gantungan kunci dan stiker juga sebagai media promosi berjalan.



Gambar 24. Aplikasi T-shirt

Topi



Gambar 25. Aplikasi Topi

Gantungan Kunci



Gambar 26. Aplikasi gantungan kunci

Stiker



Gambar 27. Aplikasi stiker

dan promosi budaya saja tidaklah cukup. Seiring perkembangan zaman dan faktor masuknya budaya asing yang cenderung digemari oleh generasi muda akan membawa budaya Minangkabau semakin dilupakan. harus dilakukan pendekatan modern dan penggunaan teknologi yang kian maju dalam penyampaian dan pelestarian budaya Minangkabau.

Karya typeface kreasi dari motif *itidak pulang patang* Minangkabau ini merupakan upaya dalam mempopulerkan budaya (tradisi) keranah seni grafis modern sehingga penggunaan ornamen- ornamen yang berbau tradisi dapat digunakan secara luas sebagai konsep desain para desainer masa kini. Karya ini diharapkan agar dapat memicu desainer-desainer lain untuk turut serta dalam mengusung konsep tradisi. Menjadikan kearifan lokal sebagai sumber ide dalam setiap karya, baik karya Typeface maupun karya desain grafis lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Sihombing, D. 2015. *Typeface Dalam Desain Grafis* Edisi ke-2. Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama.
- Silaen, Ramalina. 2015. "Perancangan Typeface Berbasis Aksara Batak Toba." *E- Proceeding of Art and Design*, Vol.2, No.1 April 2015 | Page 25
- Rosita, Dhika. 2016. "Perancangan Tipografi Asimilasi Aksara Latin Karakteristik Ondel-Ondel Sebagai Solusi Kreatif Melestarikan Budaya Betawi." dalam *Jurnal Desain*. Volume 2 No 02 Januari 2016, hal 61-68

5. KESIMPULAN

Pelestarian budaya Minangkabau dengan menggunakan cara publikasi

- Rustan, Surianto. 2011. *Font dan Typeface*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Dinas Pariwisata Seni dan Budaya Kabupaten Tanah Datar. 2007. *Istano Basa Pagaruyung Kabupaten Tanah Datar Provinsi Sumatera Barat*. Batu Sangkar: Dinas Pariwisata Seni dan Budaya Kabupaten Tanah Datar.
- Moleong, Lexy. 1988. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Cetakan Ke-30. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Navis, A.A. 1984. *Alam Takambang Jadi Guru, Adat dan Kebudayaan Minangkabau*. Jakarta: Pustaka Grafiti Press.
- Kajian Struktur Ragam Hias Ukiran Tradisional Minangkabau pada Istano Basa Pagaruyung dalam *Jurnal Titik Imaji* Volume 1 Nomor 1: 54-67, Maret 2018
- Tipografi kreasi dari motif Ukiran Melayu Deli dalam *Jurnal Proporsi*, Vol, 3 No.1 November 2017 Halaman 55 - 67