

## **Perancangan *Typeface* Berdasarkan Motif Ukiran Minangkabau Pucuk Rabuang**

Hasnul Hamdi<sup>1✉</sup>

<sup>1</sup>Universitas Putra Indonesia YPTK Padang

[didirabble@gmail.com](mailto:didirabble@gmail.com)

### **Abstract**

Typeface Design Based on Minangkabau Carving Motifs of Pucuk Rabuang. This design is motivated by the lack of public knowledge of the carving motifs in Minangkabau, one of which is the pucuk rabuang motif. The data used in this design are verbal data, visual data, data obtained through observation, documentation of the pucuk rabuang carving motif which is then analyzed using the SWOT theory. The data is produced through manual and digital processes with iconic studies in order to display the image of the pucuk rabuang carving motif. Based on creative ideas and views, this design tries to inspire people not to forget the Minangkabau cultural heritage, one of which is the pucuk rabuang carving motif. Through typography, young designers have the opportunity to find new gaps in the world of design and typography. Through the pucuk rabuang motif, the community is expected to be able to maintain cultural heritage and take the values and messages contained therein. This design is expected to add to the scientific treasures of Visual Communication Design, especially typography and emphasize the ability of Visual Communication Design as a medium that preserves the cultural heritage of the archipelago, especially the pucuk rabuang motif.

Keywords: Design, Typeface, Pucuk Rabuang Motif, Minangkabau Carving.

### **Abstrak**

Perancangan Typeface Berdasarkan Motif Ukiran Minangkabau Pucuk Rabuang. Perancangan ini dilatar belakangi karena kurangnya pengetahuan masyarakat terhadap motif ukiran yang ada di Minangkabau salah satunya adalah motif pucuk rabuang. Data yang digunakan pada perancangan ini adalah data verbal, data visual, data yang diperoleh melalui observasi, dokumentasi motif ukiran pucuk rabuang yang kemudian dianalisa dengan teori SWOT. Data diproduksi melalui proses manual dan digital dengan studi ikonik demi menampilkan citra motif ukiran pucuk rabuang. Berlandaskan ide dan pandangan kreatif, perancangan ini mencoba menggugah masyarakat agar tidak melupakan warisan budaya Minangkabau salah satunya motif ukiran pucuk rabuang. Melalui tipografi para desainer muda berpeluang menemukan celah baru dalam dunia desain dan tipografi. Melalui motif pucuk rabuang masyarakat diharapkan bisa menjaga warisan budaya serta mengambil nilai-nilai dan pesan yang terkandung didalamnya. Perancangan ini diharapkan dapat menambah khazanah keilmuan Desain Komunikasi Visual khususnya tipografi dan menegaskan kemampuan ilmu DKV sebagai media yang melestarikan warisan budaya nusantara khususnya motif pucuk rabuang.

Kata Kunci: Perancangan, Typeface, Motif Pucuk Rabuang, Ukiran Minangkabau.

© 2021 Judikatif

### **1. Pendahuluan**

Tipografi merupakan bagian dari disiplin ilmu Desain Komunikasi Visual. Tipografi adalah kesenian dan teknik memilih, menata huruf dengan pengaturannya pada ruang yang tersedia untuk menciptakan kesan tertentu guna kenyamanan membaca [1]. Saat ini tipografi mengalami perkembangan dari fase penciptaan dengan tangan hingga komputerisasi. Fase komputerisasi membuat penggunaan huruf menjadi lebih mudah dan lebih cepat dengan jenis pilihan huruf yang ratusan jumlahnya. Didalam tipografi terdapat kumpulan karakter yang memiliki kesamaan visual yang disebut typeface [2].

Penciptaan typeface ini juga mempunyai berbagai macam tujuan, salah satunya adalah untuk menjaga

kebudayaan. Seperti halnya merancang typeface melalui motif ukiran. Di Minangkabau Motif ukiran tersebut bersumber kepada falsafah “Alam Takambang Jadi Guru”. Motif ukiran itu berasal dari nama tumbuhan, binatang, nama tokoh atau benda lainnya yang sebagian memiliki makna tersirat dalam kata-kata adatnya. Banyak dari motif tersebut yang terlupakan oleh masyarakat salah satunya motif pucuk rabuang [3].

Perkembangan zaman saat ini memberikan pengaruh kepada motif ukiran pucuk rabuang. Karena sudah berkurangnya kesadaran masyarakat untuk mempelajari motif ukiran dan menjaga kebudayaan yang merupakan warisan nenek moyang orang Minangkabau. Motif pucuk rabuang juga sudah jarang dijumpai pada rumah adat yang ada di

Minangkabau. Sehingga motif pucuk rabuang mulai terlupakan oleh masyarakat. Maka dari itu penulis mengangkat judul” Perancangan Typeface Berdasarkan Motif Ukiran Minangkabau Pucuk Rabuang”. Selain dalam menghasilkan sebuah karya visual, perancangan ini juga berperan dalam menjaga nilai-nilai kebudayaan agar kebudayaan ini tidak terlupakan seiring perkembangan zaman yang semakin maju [4].

## 1.1 Kajian Teori

### 1.1.1. Desain Komunikasi Visual

Desain komunikasi visual adalah ilmu yang mempelajari konsep komunikasi dan ungkapan daya kreatif, dijelaskan melalui buku desain komunikasi visual [5] diaplikasikan dalam berbagai media komunikasi visual dengan mengolah elemen desain grafis yang terdiri atas gambar gambar (ilustrasi), tipografi, warna dan komposisi atau layout. Semua itu dilakukan sebagai langkah untuk menyampaikan pesan secara visual kepada target sasaran. Desain komunikasi visual senantiasa berhubungan dengan penampilan rupa yang dapat diserap orang banyak dengan pikiran maupun perasaannya [6]. desain komunikasi visual dapat dipahami sebagai salah satu upaya pemecahan masalah (komunikasi atau komunikasi visual) untuk menghasilkan suatu desain yang paling baru diantara desain yang baru [7].

Dalam dunia desain komunikasi visual ada beberapa unsur desain yang mendukung penyajian sebuah karya desain [8] menjelaskan sebagai berikut. Mewujudkan suatu tampilan visual, ada beberapa unsur yang diperlukan, yaitu:

- a. Titik adalah salah satu unsur visual yang wujudnya relatif kecil, dimana dimensi memanjang dan melebarnya dianggap tidak berarti, tidak cenderung ditampilkan dalam bentuk kelompok, dengan variasi jumlah, susunan dan kepadatan tertentu.
- b. Garis dianggap sebagai unsur visual yang banyak berpengaruh terhadap pembentukan suatu objek sehingga garis, selain dikenal sebagai goresan atau coretan juga menjadi batas limit suatu bidang.
- c. Bidang merupakan unsur visual yang berdimensi panjang dan lebar. Ditinjau dari bentuknya bidang bisa dikelompokkan menjadi dua, yaitu bidang geometri dan bidang non-geometri.
- d. Ruang dapat dihadirkan dengan adanya bidang. Pembagian bidang atau jarak antar objek berunsur titik, garis, bidang, dan warna.
- e. Warna sebagai unsur visual yang berkaitan dengan bahan yang mendukung keberadaannya oleh jenis pigmennya.

- f. Tekstur nilai raba dari suatu permukaan. Secara fisik tekstur dibagi menjadi tekstur kasar dan halus, dengan kesan pantul, mengkilap dan kusam.
- g. Maka berdasarkan penjelasan diatas, penulis dapat menyimpulkan bahwa unsur-unsur desain komunikasi visual perlu dikuasai teknik dan media yang dirancang untuk menyampaikan pesan dan gagasan secara visual, termasuk audio dengan mengolah unsur-unsur tersebut berupa garis, bentuk, huruf dan warna, serta tata letaknya, sehingga pesan dan gagasan dapat diterima oleh sasarannya

### 1.1.2. Teori Tipografi

Tipografi berasal dari bahasa Yunani *typos* yang berarti bentuk dan *graphein* yang berarti menulis. Tipografi didefinisikan sebagai seni dan teknik mengatur, serta memilih jenis huruf dengan pengaturan penyebarannya pada ruang-ruang yang tersedia, untuk menciptakan kesan khusus, sehingga akan menolong pembaca untuk mendapatkan kenyamanan membaca semaksimal mungkin dengan pandu dan jarak antar baris [9].

Tipografi sangat berkaitan dengan kaidah-kaidah Gestalt, mulai dari anatomi huruf hingga penciptaan desain tipografi [10]. Berikut adalah terminologi yang umum digunakan dalam penamaan komponen-komponen yang terstruktur dalam anatomi huruf:

- a. Baseline adalah garis maya horisontal dalam posisi sejajar garis maya ini merupakan batas dari bagian terbawah huruf besar dan badan huruf kecil (tanpa ascender dan descender)
- b. Cap Height adalah garis maya horisontal yang menjadi batas dari bagian teratas huruf besar. Desain huruf umumnya memiliki tinggi ascender sedikit di atas cap height, oleh karenanya terdapat terminologi ascender height yang menjadi garis batas ascender.
- c. Meanline adalah garis maya horisontal yang menjadi batas dari bagian teratas dari badan huruf kecil.
- d. X-height adalah tinggi dari badan huruf kecil, tanpa ascender dan descender. X-height dimulai dari baseline hingga meanline. Cara yang termudah melihat ketinggian badan huruf kecil adalah dengan menggunakan huruf kecil ‘x’.
- e. Ascender adalah bagian dari anatomi huruf kecil yang mengarah ke atas dan posisinya berada di atas meanline.
- f. Descender adalah bagian dari anatomi huruf kecil yang mengarah ke bawah dan posisinya berada di bawah baseline.

## 2. Metodologi Penelitian

### 2.1. Metode Analisis Data

#### 2.1.1. Observasi

Observasi dilakukan dengan cara mengunjungi Perpustakaan Daerah Propinsi Sumatera Barat yang ada di Padang, yang merupakan perpustakaan yang mempunyai buku-buku referensi tentang kebudayaan Minangkabau.

#### 2.1.2. Wawancara

Pada penelitian ini penulis melakukan wawancara dengan pemilik sanggar ukir kaluak paku agar mendapatkan data yang kongkrit untuk perancangan ini. Penulis langsung bertanya jawab dengan narasumber (pemilik sanggar ukir kaluak paku) bapak Yulius.K, S.Pd seperti yang tersaji pada gambar 1 sampai dengan gambar 2



Gambar 1. Wawancara dengan bapak Yuliu.



Gambar 2. Motif Ukiran Pucuk Rabuang

### 2.2. Metode Analisis Data

Setelah melakukan pengumpulan data, tahap selanjutnya adalah menganalisis data yang telah didapatkan dengan menggunakan metode analisa SWOT untuk menjelaskan alasan menjadikan motif Pucuk Rabuang sebagai ide dalam perancangan typeface pucuk rabuang Analisa SWOT.

#### 2.2.1. Strength (kekuatan)

Berdasarkan pengamatan, kekuatan yang ada pada perancangan tipografi motif pucuk rabuang ini yaitu:

- Filosofi motif pucuk rabuang berasal dari falsafah alam Minangkabau.
- Motif pucuk rabuang mempunyai tafsiran nilai guna yang banyak.
- Motif pucuk rabuang mempunyai nilai artistik.

#### 2.2.2. Weakness (kelemahan)

Kelemahan pada perancangan typeface motif pucuk rabuang adalah:

- Terbatasnya sumber informasi tentang motif ukiran pucuk rabuang.
- Motif ukiran pucuk rabuang mulai jarang ditemui pada bagian rumah masyarakat Minangkabau.
- Perancangan typeface motif pucuk rabuang nantinya akan menyita waktu untuk menghadirkan bentuk typeface yang sesuai tanpa menghilangkan empat prinsip tipografi, yaitu legibility, readability, visibility, dan clarity.

#### 2.2.3. Opportunity (peluang)

Peluang yang terdapat pada perancangan typeface motif pucuk rabuang, antara lain:

- Menambah wawasan perancang tentang motif ukiran Minangkabau pucuk rabuang.
- Motif ini belum pernah dijadikan sebagai ide dasar dalam perancangan typeface.
- Hobi perancang bisa tersalurkan melalui perancangan typeface motif pucuk rabuang.

#### 2.2.4. Threatment (Ancaman)

Perkembangan zaman yang semakin moderen menjadikan nilai –nilai kebudayaan terlupakan dan kurangnya kesadaran masyarakat untuk mempelajari dan menjaga kebudayaan akan mengakibatkan motif-motif ukiran di Minangkabau terlupakan, salah satunya motif pucuk rabuang.

### 3.3. Metode Perancangan

#### 3.3.1. Tujuan Kreatif

Tujuan kreatif yang ingin dicapai adalah merancang typeface lokal yang bersumber dari motif pucuk rabuang untuk mengangkat nilai-nilai kebudayaan

lokal Minangkabau sebagai alternatif bagi desainer komunikasi visual akan kebutuhan jenis tipografi lokal. Serta menghasilkan typeface dengan karakteristik dan variasi baru.

### 3.3.2. Strategi Kreatif

Strategi kreatif merupakan salah satu cara yang digunakan untuk mencapai target audience yang telah ditentukan.

#### 3.3.2.1. Bahasa

Bahasa yang digunakan adalah bahasa Indonesia serta bahasa Minangkabau yang layak di dengarkan dalam menyampaikan pesan kepada audience dengan baik dan jelas.

#### 3.3.2.2. Tipografi

Tipografi yang digunakan adalah jenis tipografi yang bersumber dari bentuk motif ukiran Minangkabau pucuk rabuang dengan memperhatikan tingkat keterbacaan yang baik supaya informasi yang ingin disampaikan dapat tercapai dengan efektif dan komunikatif.

#### 3.3.2.3. Layout

Penyusunan Penyusunan layout yang akan digunakan adalah layout yang menarik.

#### 3.3.2.4. Warna

Warna yang digunakan adalah warna putih, hijau, hitam dan merah. Hijau identik dengan alam, tumbuhan, memberikan kesan santai dan segar, putih termasuk warna netral memberikan kesan minimalis, modern dan bersih, hitam juga termasuk warna netral memberikan kesan kemewahan, klasik dan tegas, serta merah mencerminkan keberanian, energi dan kekuatan.

#### 3.3.2.5. Gaya Bahasa

Gaya bahasa yang digunakan adalah gaya bahasa yang simple, tidak terlalu formal, dan menarik. Agar informasi yang disampaikan dapat tercapai dengan efektif dan komunikatif.

### 3.3.3. Strategi Media

#### 3.3.3.1. Media Utama

Media Media utama yang akan dirancang pada perancangan typeface ukiran Minangkabau motif pucuk rabuang ini adalah berupa Font dengan format TTF yang dapat diaplikasikan pada komputer. Tujuannya adalah menghasilkan soft data dari komponen tipografi motif pucuk rabuang berupa format digital, sehingga dapat diterapkan secara digitalisasi melalui proses instal di dalam operation system (OS).

#### 3.3.3.2. Media Pendukung

Media pendukung merupakan media yang membantu media utama dalam penyampaian pesan secara komunikatif kepada target audience yang dituju. Beberapa diantaranya adalah: Poster, X-Banner, Huruf Timbul, Stiker, Undangan, Motion Graphic, T-Shirt, Kalender, Flyer, Buku Typespecimen, CD Installer.

## 3. Hasil dan Pembahasan

### 3.3. Konsep Perancangan

Konsep dalam Penelitian ini dibagi menjadi kosep verbal dan konsep visual.

#### 3.3.1. Konsep Verbal

Pada konsep verbal perancangan typeface bertujuan menghasilkan variasi dan karakter baru yang berangkat dari motif ukiran pucuk rabuang sehingga bisa dijadikan sebagai alternatif bagi desainer akan kebutuhan tipografi lokal serta untuk menjaga kelestarian budaya bangsa terutama budaya minangkabau.

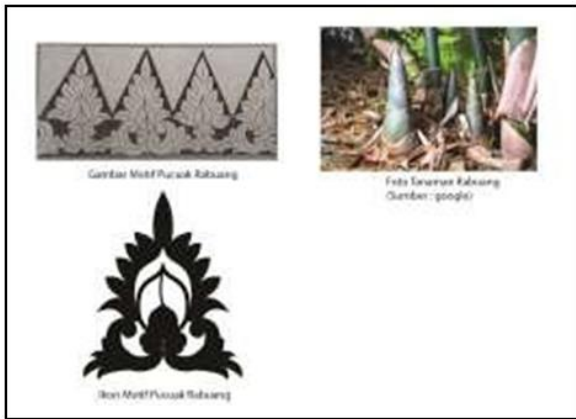
#### 3.3.2. Konsep Visual

Konsep visual merupakan sebuah unsur-unsur dan elemen-elemen visual yang akan ditampilkan dalam bentuk ikon dan gambar, tipografi, warna . Semua unsur dan elemen tersebut akan divisualisasikan kedalam media utama dan media pendukung.




Typeface ini dibuat dengan mengeksplorasi anatomi motif ukiran pucuk rabuang dengan menggabungkan beberapa bagian yang terdapat pada motif dan dijadikan sebagai stem atau tiang utama pada huruf. Sehingga typeface benar-benar mewakili karakter motif pucuk rabuang. Setiap elemen pada typeface ini dibuat saling terhubung seperti bentuk motif pucuk rabuang. Untuk memenuhi kebutuhan secara umum, maka typeface yang dirancang terdiri dari uppercase (huruf besar), lowercase (huruf kecil), punctuation mark (tanda baca), dan modern figure (angka yang besarnya sama dengan huruf besar).

### 3.4. Pra Desain

Tahapan awal perancangan secara visual dilakukan dengan cara meneliti dan mengembangkan bentuk dari motif Pucuk Rabuang sebagai bentuk dasar untuk mendapatkan karakter ikonik dari typeface nantinya. Beberapa pola visual yang dihasilkan dari proses ini dijadikan sebagai referensi visual, sehingga dalam proses eksplorasi menggunakan software dapat digunakan nantinya seperti yang tersaji pada gambar 3 serta pemilihan warna pada tabel 2 dan tipografi pada label 2.



Gambar 3. Icon motif ukiran

No.	Warna	Arti	CMYK
1		Alam Tumbuhan Santai Segar	C : 82 M : 5 Y : 100 K : 0
2		Netral Minimalis Modern Bersih	C : 0 M : 0 Y : 0 K : 0
3		Netral Kemewahan Klasik Tegas	C : 75 M : 68 Y : 67 K : 90
4		Keberanian Kekuatan Energi	C : 0 M : 88 Y : 77 K : 0

Tabel 1. Warna

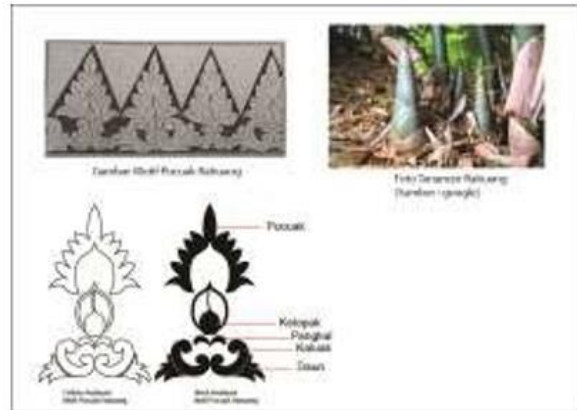
Jenis	Kesesuaian	Estetika	Tataletak	Keterbacaan
Kristen ITC	×	×	√	√
Century Gothic	√	√	√	√
Bauhaus 93	×	×	√	√

Tabel 2. Typografi

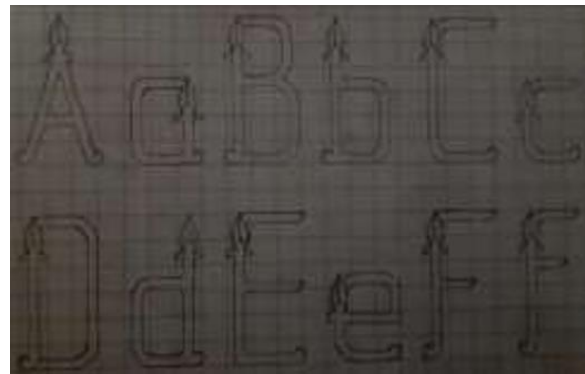
### 3.5. Media Utama

Dalam proses pembuatan karya melalui beberapa tahapan. Penyederhaan dari bentuk ukiran motif melalui mengurai beberapa bagian dari motif dan ukiran. Kemudian memvalidasi ke bentuk rebung

aslingnya. Karakter tersebutlah yang kemudian dipertahankan dan dikembangkan. Seperti yang tersaji pada gambar. Setelah menetapkan bentuk ukiran dari proses deformasi dilanjutkan ke proses pembuatan karakter font seperti yang tersaji pada gambar 5 sampai dengan gambar 9



Gambar 4. Proses deformasi motif Pucuk rabuang



Gambar 5. Final Sketsa Media utama



Gambar 6. Final huruf Besar



Gambar 7. Final huruf kecil



Gambar 8. Final angka



Gambar 9. Final tanda baca

### 3.6. Media Pendukung

Perancangan media pendukung dalam proses penyebarluaskan karakter font yang dijadikan dalam media utama. Beberapa media pendukung ini antara lain adalah huruf timbul, x-banner, poster, desain undangan, stiker, t-shirt, flayer, motion graphic, kalender, buku Typespecimen, CD installer. Media di atas akan disajikan dengan desain seperti pada gambar 9 sampai gambar 20.



Gambar 10. Huruf timbul



Gambar 11. Media x-banner



Gambar 12. Media Poster



Gambar 13. Media undangan



Gambar 14. Media stiker



Gambar 15. T-shirt



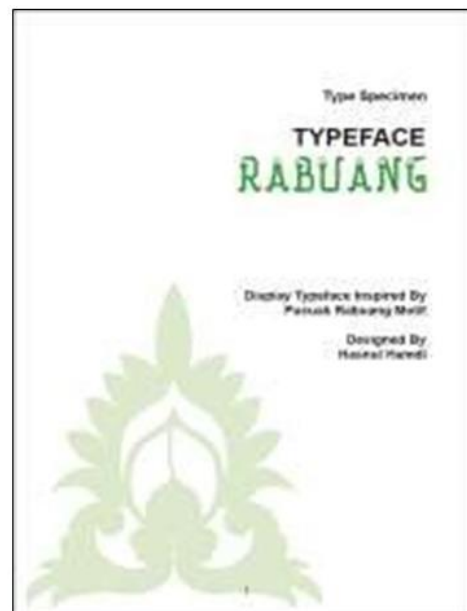
Gambar 16. Media flayer



Gambar 17. Media motion graphic



Gambar 18. Media kalender



Gambar 19. Media Buku Typespecimen



Gambar 20. Media CD installer

#### 4. Kesimpulan

Perancangan typeface Pucuk Rabuang ini merupakan konsep pelestarian melalui konservasi, yakni pelestarian dalam bentuk pengembangan dan pemanfaatan seni tradisi motif motif ukiran dengan wujud reinterpretasi, yang mana menjadikan motif ukiran Pucuk Rabuang sebagai inspirasi dan aspirasi penciptaan karya tipografi lokal, dan sebagai sebuah ekspresi simbolik dengan memanfaatkan ikon tradisi motif Pucuk Rabuang sebagai simbol ekspresi dengan penggunaan unsur rupa/desain sebagai elemen estetis. Dengan pendekatan bentuk objek secara stilasi

(penggayaan), deformasi, dan transformasi dalam pencapaian bentuk visual tipografi yang masih kurang pengetahuannya tentang geopark merangin.

#### Daftar Rujukan

- [1] Ramadhan, F. N., & Siswanto, R. A. (2018). Perancangan Tipografi Eksperimental Mengenai La Galigo. *eProceedings of Art & Design*, 5(3).
- [2] Irman, I. (2020). Perancangan Typeface Itiak Pulang Patang. *Melayu Arts and Performance Journal*, 3(1), 14-26.
- [3] Rahmawati, Y., & Muchlian, M. (2019). Eksplorasi Etnomatematika Rumah Gadang Minangkabau Sumatera Barat. *Jurnal Analisa*, 5(2), 123-136.
- [4] Ningrum, H., Dharsono, D., & Sriwulan, W. (2018). Reinterpretasi: Motif Pucuk Rabuang pada Media Teko. *Besaung: Jurnal Seni Desain dan Budaya*, 3(2). <http://dx.doi.org/10.36982/jsdb.v3i2.490>
- [5] Soewardikoen, D. W. (2019). *Metodologi Penelitian: Desain Komunikasi Visual*. PT Kanisius.
- [6] Suptandar, J. P. (2018). *Teori dasar desain komunikasi visual*. BUKU DOSEN-1997.
- [7] Tinarbuko, I. T. S. (2015). *DEKAVE: Desain Komunikasi Visual Penanda Zaman Masyarakat Global*. CAPS.
- [8] Yulius, Y. (2016). Peranan desain komunikasi visual sebagai pendukung media promosi kesehatan. *Besaung: Jurnal Seni Desain dan Budaya*, 1(3).
- [9] Sihombing, D. (2001). *Tipografi dalam desain grafis*. Gramedia Pustaka Utama.
- [10] Prasetyo, E., & Jalil, M. A. (2019). Studi Komparatif Khat Naskhi Abdurraziq Muhammad Salim dan Mahdi Sayyid Mahmud. *Hijai-Journal on Arabic Language and Literature*, 2(2), 54-69.