

TYPEFACE MOTIF SALUAK LAKA MASYARAKAT MINANGKABAU

Rilci Laksmi Putri¹ Hendra Afriwan²

Program Studi Desain Komunikasi Visual

,Departemen Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang,

Email: hellorilcilakmiputri@gmail.com

Submitted: 20xx-mm-dd

Accepted: 20xx-mm-dd

Published: 20xx-mm-dd

DOI: 10.24036/humanus.v17i1.xxxx

Abstrak

Saluak laka merupakan lambang kekerabatan atau kekeluargaan yang membentuk kesatuan yang kuat dan ulet. Letak *saluak laka* terdapat pada pintu dan daun jendela rumah adat Minangkabau. Karena itu dapat memberikan makna pada pandangan masyarakat Minangkabau, dan kekuatan dapat menjadi makhluk yang saling mengikat dan mendukung, memberikan kekuatan bersama untuk menghadapi berbagai masalah. Ukiran *saluak laka* memiliki ciri khas dan menjadi warisan budaya yang wajib dilestarikan ataupun dijaga. Namun rendahnya ketertarikan dan perhatian masyarakat terhadap warisan budaya lokal terutama budaya Minangkabau. Maka dari itu perancangan ini dibuat dengan tujuan membuat inovasi baru agar identitas dan visual ukiran *saluak laka* dapat mudah ditemukan. Sehingga dibuatlah pendekatan melalui eksplorasi tipografi dengan merancang *typeface* yang memuat unsur budaya lokal yang diangkat dari motif *saluak laka*, berupa motif yang akan diterapkan ke bentuk huruf. Perancangan ini menggunakan studi pengembangan dan metode 4D melalui proses kreatif dibuat dengan sesuai kaidah tipografi dan aturan dalam perancangan huruf, yaitu ilmu yang mempelajari bentuk, anatomi, *layout*, dan ukuran. *Typeface* ini menggunakan jenis huruf dekoratif yang meliputi karakter huruf besar (*uppercase*), huruf kecil (*lowercase*), angka (*numerals*), dan tanda baca (*punctuation*) yang disajikan bentuk visual melalui media, yaitu *manual book*, poster, *signage*, *sticker*, *x-banner*, *social media*, dan *motion graphic*.

Kata Kunci : *Saluak Laka*, *Typeface*, Huruf Dekoratif.

Pendahuluan

Saluak laka memiliki lambang kekerabatan atau kekeluargaan yang membentuk kesatuan yang kuat dan ulet. Karena itu dapat memberikan makna pada pandangan masyarakat Minangkabau, dan kekuatan dapat menjadi makhluk yang saling mengikat dan mendukung, memberikan kekuatan bersama untuk menghadapi berbagai masalah. (Couto, 2008:15). Menurut narasumber *saluak laka* juga memiliki makna penting dalam ukiran *saluak laka*, *saluak* yang berarti pakaian Penghulu yang dijunjung diatas kepala dan laka

yang melambangkan perempuan Minangkabau (*Bundo Kanduang*). *Saluak laka* adalah motif ragam hias yang bernilai di Minangkabau, Letak *saluak laka* terdapat pada pintu masuk dan papan jendela rumah adat Minangkabau, memberikan makna menghargai setiap tamu yang datang dengan memberikan ikan persaudaraan yang kokoh (Yunizar, 14 Februari 2022).

Seiring berkembangnya zaman, masyarakat mulai meninggalkan nilai-nilai budaya salah satunya motif *saluak laka*, hal ini tentunya tidak lepas dari rendahnya ketertarikan dan perhatian masyarakat terhadap warisan budaya lokal tersebut yang mengakibatkan lunturnya warisan budaya yang khas dari budaya Minangkabau. Sehingga sangat disayangkan bila motif budaya lokal yang bernilai terpinggirkan atau terabaikan. Maka dari itu perancangan ini dibuat dengan tujuan membuat inovasi baru agar identitas dan visual ukiran *saluak laka* dapat mudah ditemukan. Sehingga dibuatlah pendekatan melalui eksplorasi tipografi dengan merancang dan menciptakan *typeface* yang memuat unsur budaya lokal yang diangkat dari motif *saluak laka*, berupa visual yang akan diterapkan ke bentuk huruf, karena belum dieksplorasi dan dikembangkan dalam perancangan karya akhir ini.

Perancangan ini dibuat dengan sesuai kaidah tipografi dan aturan dalam perancangan huruf, yaitu ilmu yang mempelajari bentuk, anatomi, *layout*, dan ukuran. Dalam karya akhir ini perancang mengeksplorasi motif sebagai pola huruf. Pedoman dalam penggunaan huruf dalam rancangan ini memperhatikan *legibility* (kemudahan huruf untuk dikenali) dan *readability* (tingkat keterbacaan huruf). Huruf yang digunakan yaitu *display type*, ukuran penggunaan *display type* umumnya adalah 14pt dan seterusnya.

Metode

A. Metode Perancangan

Pada perancangan *Typeface* Motif *Saluak laka* Masyarakat Minangkabau, Metode yang penulis gunakan adalah metode 4D. Metode 4D merupakan salah satu metode penelitian yang dipelopori oleh S. Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel tahun 1947. (Adminlp2m, 2022).

1. Tahapan *Define* (Pendefinisian), dimulainya proses menentukan dasar permasalahan, mencari karakter dalam permasalahan, melakukan proses pengembangan karakter, dan penentuan permasalahan melalui proses pengumpulan data dan berbagai informasi dari observasi, studi literatur, buku dan lainnya
2. Tahapan *Design* (Perancangan), tahapan ini dimulainya dengan proses *moodboard*, *brainstorming*, aplikasi yang akan digunakan dalam merancang, studi pengembangan, dan rancangan awal dari perancangan *typeface* baru dengan berbagai alternatif.
3. Tahapan *Develop* (Pengembangan), tahapan ini dilakukan proses pengembangan huruf dan karya rancangan dari manual ke tahapan digital dengan bimbingan dari dosen pembimbing.

4. Tahapan *Disseminate* (Penyebaran), Tahapan terakhir ini dilakukan proses penciptaan *typeface* baru melalui karya utama dan karya pendukung.

B. Teknik Pengumpulan Data

Dalam Teknik ini yang dibutuhkan dalam perancangan *Typeface Motif Saluak laka Masyarakat Minangkabau*. Dalam pengumpulan data tersebut agar memperoleh informasi mengenai ukiran *saluak laka*. Untuk memperoleh informasi mengenai data primer dan sekunder proses yang digunakan seperti :

1. Data Primer

a. Observasi

merupakan kegiatan yang dilakukan langsung dalam pengumpulan informasi yang dibutuhkan untuk penunjang perancangan dalam karya *Typeface Motif Saluak laka Masyarakat* adalah melakukan observasi ke museum Istano Basa Pagaruyung tersebut.

b. Wawancara

Perancang melakukan wawancara dengan menanyakan langsung kepada narasumber mengenai hal menyangkut dengan ukiran *saluak laka* Masyarakat Minangkabau.

2. Data Sekunder

Untuk menambah informasi dan data penunjang, perancang tidak lupa menambahkan data melalui sumber tertulis, dan internet mengenai ukiran *saluak laka* masyarakat Minangkabau.

a. Internet

Internet merupakan salah satu media informasi penunjang dalam pencarian informasi data mengenai ukiran *saluak laka* Minangkabau, dan internet merupakan sumber penyebaran informasi yang cepat di zaman era digital saat ini.

b. Literatur

Data tambahan dan informasi lain perancang peroleh melalui literatur, perancang menggunakan rangkaian kegiatan metode yang berkaitan pengumpulan data tertulis, membaca dan mengolah bahan yang berhubungan dengan ukiran *saluak laka* Minangkabau dan *typeface*.

C. Teknik Analisis Data

Teknik yang dibutuhkan dalam menganalisis sebuah data yang didapatkan akan dianalisis menggunakan dengan metode (5W + 1H). Adapun tekniknya yaitu:

1. **What (Apa yang akan dirancang?)**

Karya yang akan dirancang adalah *typeface* berdasarkan visual dan filosofis dari motif *saluak laka* yang mana motif mengikuti pola huruf, yang berjenis *display type*.

2. **Who (Siapa target dari perancangan tersebut?)**

Target *audience* dari *Typeface Motif Saluak laka* Masyarakat Minangkabau adalah masyarakat, mahasiswa, desainer lokal, baik dari kalangan atas maupun dari kalangan strata menengah kebawah di daerah Sumatera Barat. Memiliki

karakter pribadi yang menyukai hal unik, menarik, dan berjiwa cinta akan budaya lokal dan sosial.

3. When (Kapan waktu yang diperlukan dalam merancang typeface?)

Waktu dalam merancang karya akhir ini diperkirakan \pm 6 bulan dan dipamerkan pada jadwal tahap akhir dalam rangka studi kelayakan.

4. Where (Dimana pengumpulan data dalam perancangan typeface?)

Data yang dikumpulkan dalam perancangan karya akhir *typeface* ini melalui observasi, wawancara, dan studi literatur.

5. Why (Mengapa perancangan ini dirancang?)

Perancangan *typeface* ini dirancang untuk memperkaya tipografi lokal yang bertemakan budaya, dimana mengeksplorasi visual dan filosofis motif ukiran *saluak laka* dan bisa diterapkan dalam kehidupan masyarakat.

6. How (Bagaimana cara merancang typeface motif saluak laka masyarakat Minangkabau?)

Dari yang telah diuraikan diatas, merancang *typeface* motif *saluak laka* masyarakat Minangkabau adalah menggunakan eksplorasi visual dan filosofis yang dikembangkan, adapun proses yang dilakukan yaitu mencari makna dalam visual dan menyederhanakan dengan teknik modifikasi yang mana bentuk-bentuk tersebut menjadi bentuk terukur (geometris) yang disebut teknik distilasi.

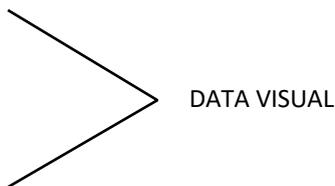
Hasil dan Pembahasan

A. Proses Perancangan Typeface

Tahapan awal dalam proses perancangan *typeface* adalah penyaringan ide berdasarkan metode 4D yaitu metode *define* (pendefinisian) dan kedua metode design (Perancangan) yaitu proses mengumpulkan beberapa data dan dilakukan proses *moodboard* dan *brainstorming*, kemudian dilanjutkan studi pengembangan yang mana tahapan ini dilakukan teknik distilasi. Setelah didapat studi pengembangan dan dieksekusi dan dapatlah beberapa alternatif huruf. Dari beberapa alternatif tersebut dapatkah proses lanjutannya yaitu motif sebagai pola huruf. Sehingga menghasilkan karakter huruf baru yang bernuansa budaya lokal. Dilanjutkan pada studi pengembangan.

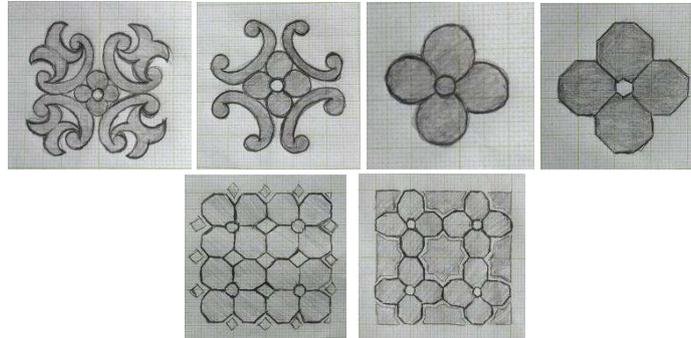
1. Studi Pengembangan Motif – Ikonik atau Pola Dasar

tahapan yang dilakukan adalah pengumpulan data visual dan proses distilasi yaitu teknik transformasi dari bentuk alam menjadi lebih sederhana dan beranekaragam dengan tahapan pemembangan.



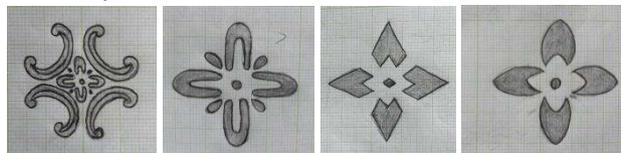
Dalam data visual akan merespon salah satu bentuk motif *saluak laka*. Dengan alasan *saluak laka* memiliki inti di dalam ukiran tersebut, inti tersebut terdapat di tengah-tengah ukiran.

a. Motif – ikonik atau pola 1



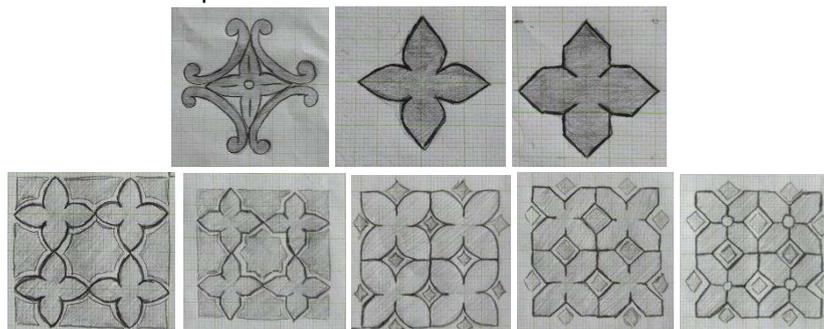
Gambar 1. Proses Distilasi dari Motif Saluak laka Satu

b. Motif – ikonik atau pola 2



Gambar 1 Proses Distilasi dari Motif *Saluak laka* Dua

c. Motif – ikonik atau pola 3

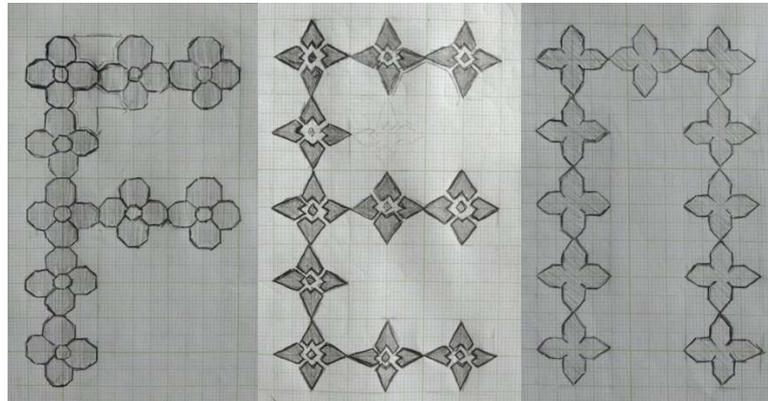


Gambar 3. Proses Distilasi dari Motif *Saluak laka* Tiga

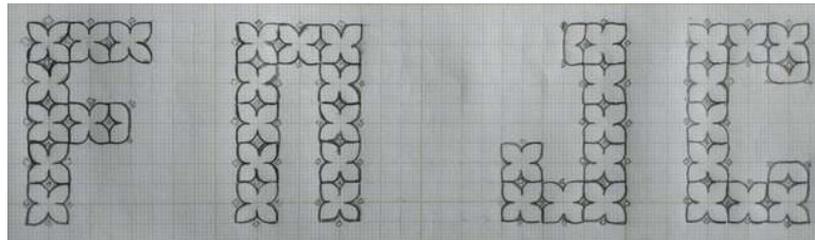
2. Sintesis Ikonik atau Pola dasar ke Bentuk Huruf

Sintesis ikonik pola dasar ke bentuk huruf ini dilanjutkan setelah proses distilasi dari motif tengah *saluak laka* yang dieksekusi melalui prosedur bimbingan dan konsultasi dari dosen pembimbing. Pada proses ini, tahapan yang dilakukan membuat beberapa alternatif huruf. Adapun urutan sintesis ikonik atau pola dasar ke bentuk huruf sebagai berikut.

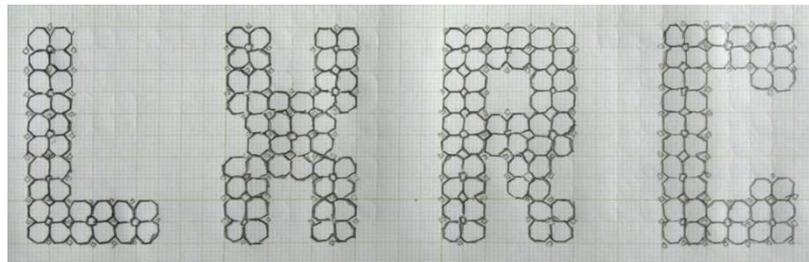
a. Menyusun motif yang membentuk huruf



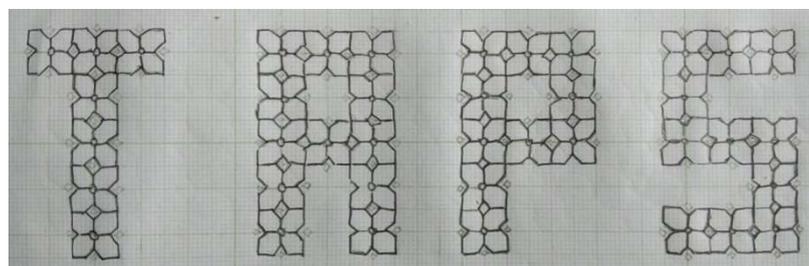
Gambar 4. Rancangan Huruf Motif membentuk Pola Huruf Satu



Gambar 5. Rancangan Huruf Motif membentuk Pola Huruf Dua



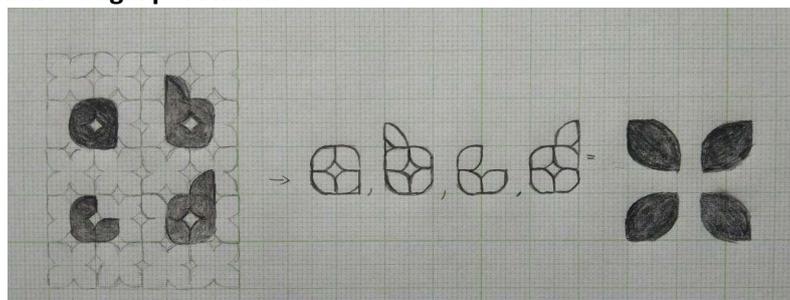
Gambar 6. Rancangan Huruf Motif membentuk Pola Huruf Tiga



Gambar 7. Rancangan Huruf Motif membentuk Pola Huruf Empat

Dalam gambar 4,5,6,7 merupakan hasil dari penyusunan beberapa alternatif motif yang sudah di distilasi, yang membentuk huruf balok dekoratif. Proses ini merupakan lanjutan dari proses *layout* huruf secara manual dan proses digital yang di akan dieksekusi dan di kembangkan melalui proses bimbingan dosen.

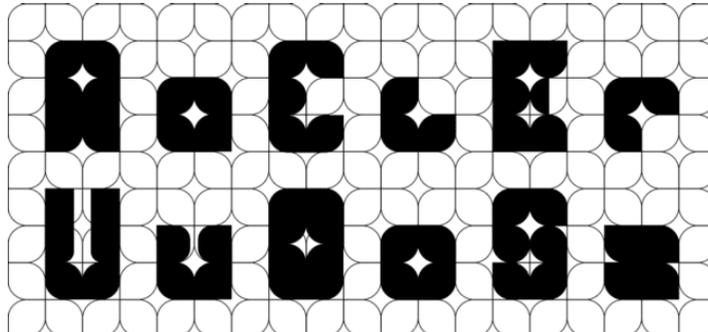
b. Motif sebagai pola huruf



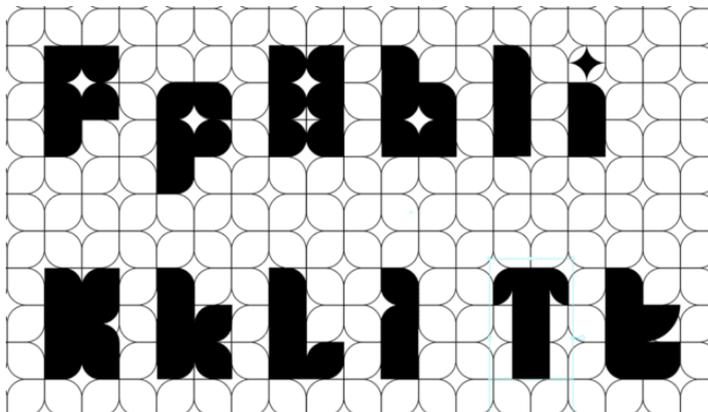
Gambar 8. Rancangan Huruf Motif membentuk Pola Huruf

Dalam gambar 8 merupakan hasil potongan motif (gambar. 4,5,6,7) yang menjadi bentuk pola huruf lanjutan yang dikembangkan. Hasil eksplorasi tersebut terukur dan geometris.

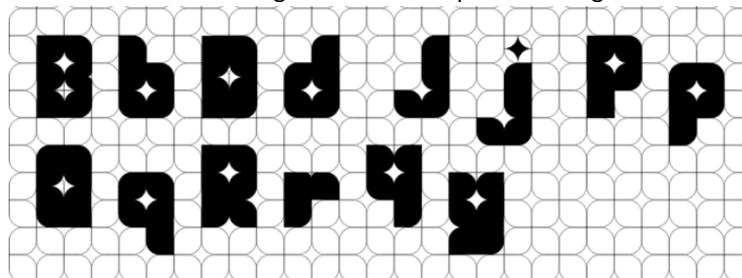
Proses selanjutnya adalah membuat alternatif huruf berdasarkan sudut geometris, diantaranya:



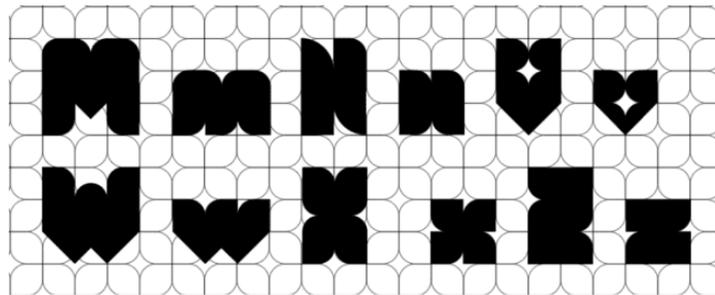
Gambar 9. Rancangan Huruf Kelompok Garis Lengkung



Gambar 10. Rancangan Huruf Kelompok Garis Tegak Datar

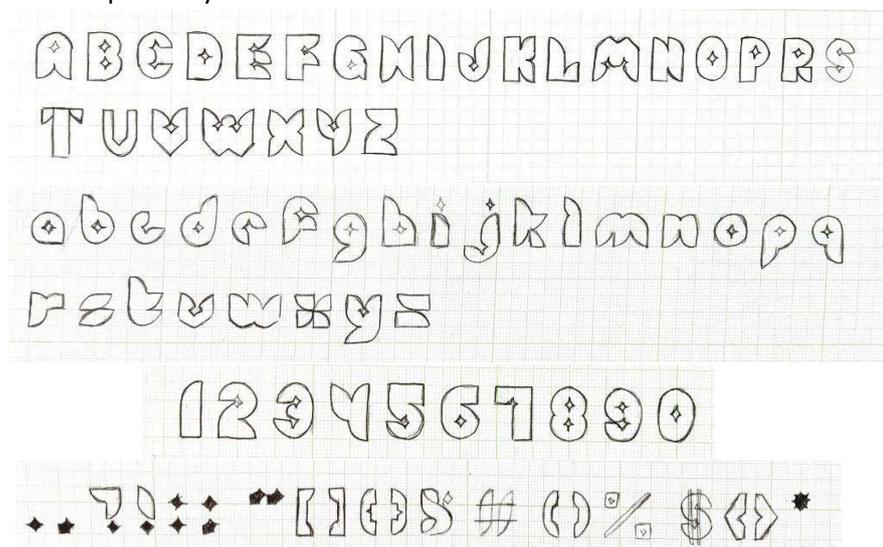


Gambar 11. Rancangan Huruf Kelompok Garis Tegak Lengkung



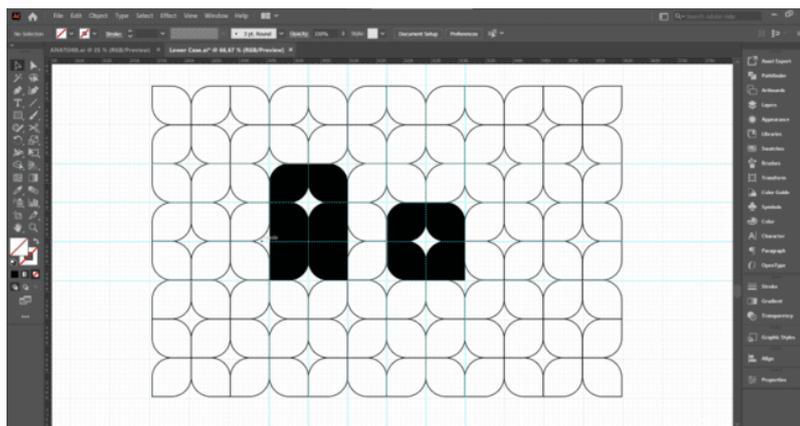
Gambar 12. Rancangan Huruf Kelompok Garis Tegak Miring

Setelah proses *moodboard* dan *brainstorming* ditentukan, tahapan selanjutnya merupakan tahapan *develop* (pengembangan), proses pengembangan huruf dan karya rancangan dari manual ke digital berikut prosesnya:



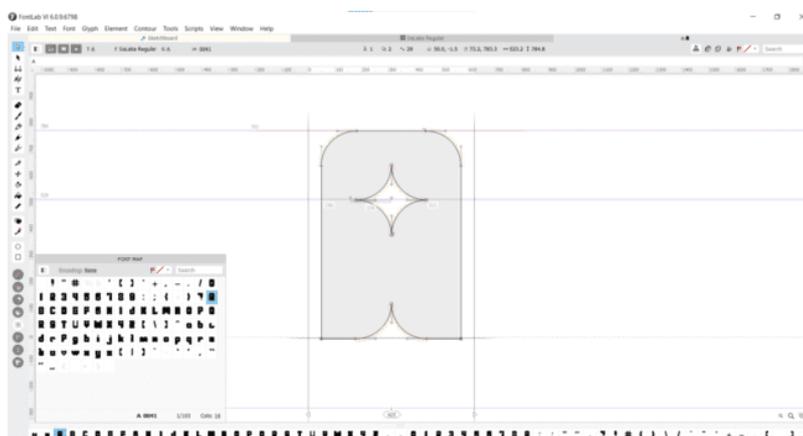
Gambar 13. Sketsan manual karakter alphabet

Gambar 13 merupakan sketsa dari karakter alfabet berdasarkan huruf besar (*uppercase*), huruf kecil (*lowercase*), angka (*numerals*), dan tanda baca (*punctuation*). Proses ini kemudian akan dilanjutkan ke tahap digital melalui aplikasi *adobe illustrator*.



Gambar 14. Artboard Adobe Illustrator

Gambar 14 merupakan *Artboard* dari *adobe illustrator*. Proses digital ini akan dirancang berdasarkan set karakter alfabet, yaitu huruf besar (*uppercase*), huruf kecil (*lowercase*), angka (*numerals*), dan tanda baca (*punctuation*). Kemudian tahap selanjutnya proses yang akan dilanjutkan di aplikasi *fontlab*.

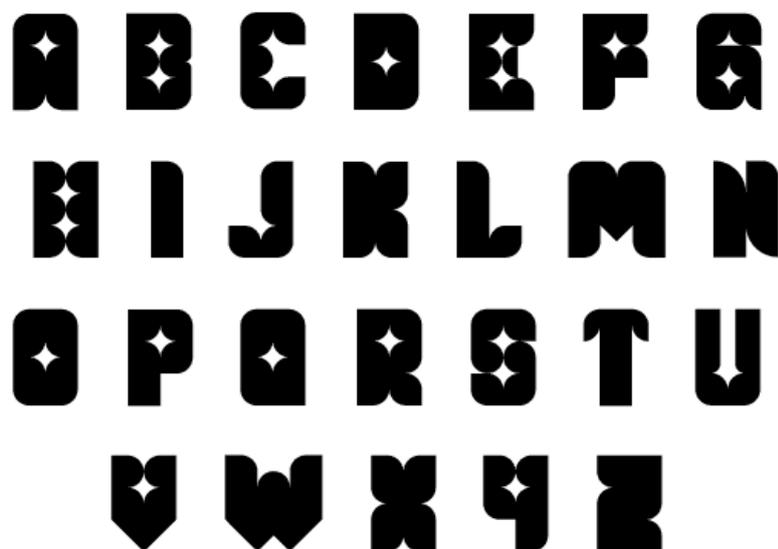


Gambar 15. Artboard Fontlab

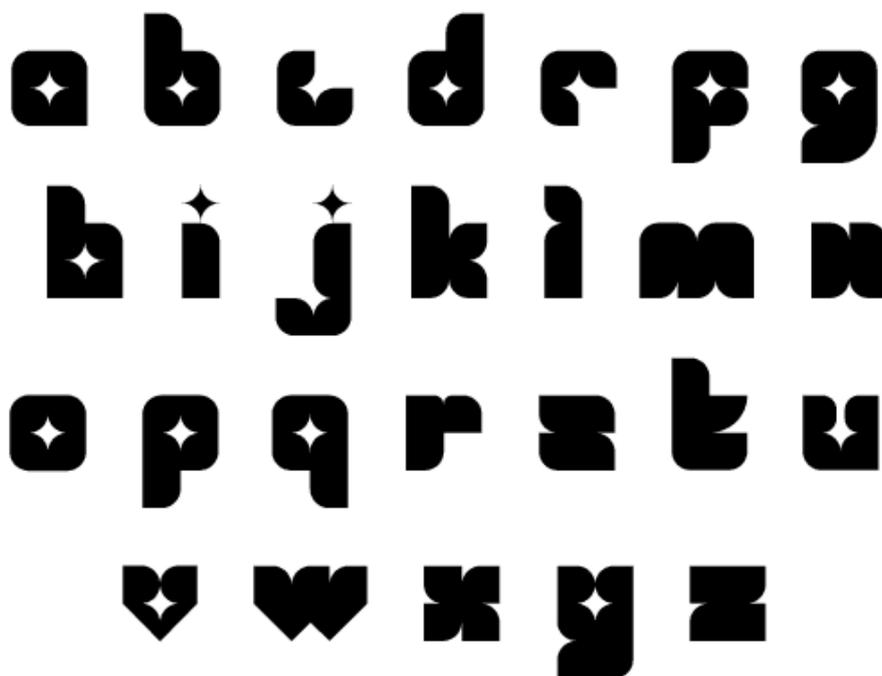
Gambar 15 merupakan *Artboard* dari *fontlab*. Seperti yang terlihat pada gambar 10 proses digital ini akan di-editing berdasarkan set karakter alfabet, yaitu huruf besar (*uppercase*), huruf kecil (*lowercase*), angka (*numerals*), dan tanda baca. Kemudian proses ini akan disimpan dengan format soft file dari *typeface* berupa format digital.

B. Hasil Font

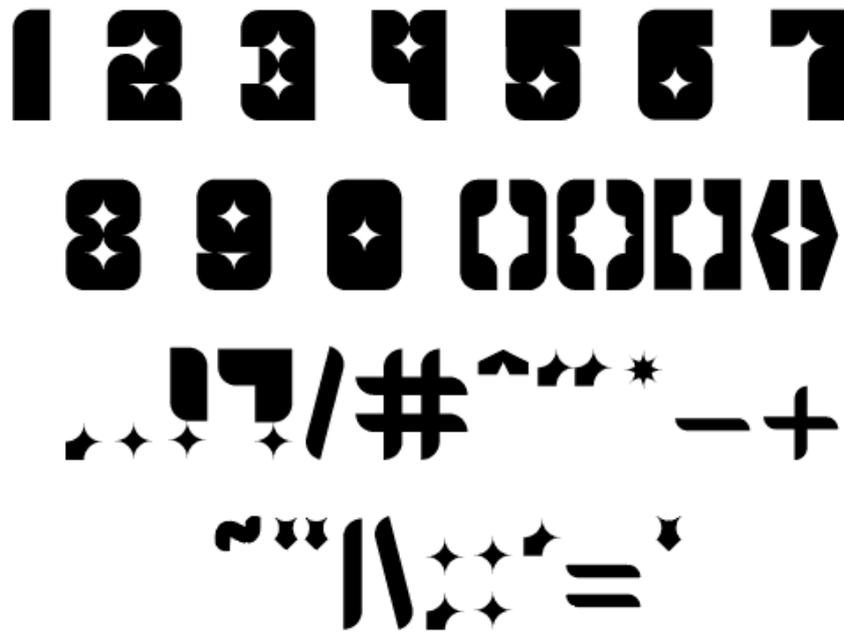
Hasil font diperoleh setelah melakukan proses atau tahapan diatas. Berikut ini adalah alfabet dari perancangan *typeface Salaka*, diantaranya sebagai berikut:



Gambar 16 Huruf Besar (Uppercase)



Gambar 17. Huruf Kecil (Lowercase)



Gambar 18. Numerals dan Punctuation

Typeface yang telah selesai dirancang, kemudian dapat diaplikasikan ke tahap selanjutnya adalah tahap *disseminate* (penyebaran) yaitu proses penciptaan huruf atau *typeface* baru melalui media utama dan media-media pendukung, diantaranya sebagai berikut



Gambar 19. Manual Book



Gambar 20. Poster



Gambar 21. Signage



Gambar 22. Sticker



Gambar 23. X-Banner

Kesimpulan

Berdasarkan pada penjabaran sebelumnya, maka kesimpulan yang dapat diambil pada karya akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Perancangan *typeface saluak laka* merupakan jenis *typeface* huruf dekoratif yang dirancang berdasarkan filosofis dan visual ukiran *saluak laka* yang mana motif mengikuti pola huruf. *Typeface* ini terinspirasi dari ukiran Minangkabau yaitu *saluak laka* yang biasanya terletak pada pintu masuk dan jendela rumah adat Minangkabau. Motif pada ukiran Minangkabau pada dasarnya bersumber dari alam. Pada dasarnya *saluak laka* memiliki 2 makna penting, yang mana *saluak* merupakan simbol dari penghulu yang merupakan pemimpin masyarakat Minangkabau. *Laka* merupakan *Bundo Kandung* yang berarti seorang ibu.
2. Perancangan *typeface* ini dirancang melalui metode 4D yang dimana tahapan pertama merupakan *define* (Pendefinisian) yaitu proses untuk menentukan dasar permasalahan. Tahapan kedua *design* (perancangan) yaitu proses *mood board* dan *brainstorming* melalui tahapan studi pengembangan ikonik atau pola dasar dan sintesis ikonik atau pola dasar berbentuk huruf. Bahwa pada proses tersebut terdapatlah *typeface* baru dengan beberapa alternatif serta menentukan aplikasi yang digunakan. Tahapan ketiga *develop* (Pengembangan) yaitu proses pengembangan huruf dan rancangan karya dari manual ke tahapan digital melalui proses bimbingan dari dosen pembimbing. Tahapan terakhir *disseminate* (Penyebaran) yaitu proses penciptaan huruf baru melalui media utama dan media pendukung.

3. Perancangan *typeface* baru ini, yang dikembangkan dan dieksplorasi menjadi bentuk huruf bertemakan budaya lokal dan mendapatkan konsep kreatif perancangan huruf dengan motif saluak laka dengan jenis huruf dekoratif. *Typeface* ini menjadi inspirasi baru dan diaplikasikan sebagai rancangan desain grafis yang bertemakan budaya lokal.

A. Saran

Berdasarkan pada kesimpulan diatas, saran yang bisa diambil pada karya akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Perancangan *typeface* bertemakan budaya lokal ini sudah ada dirancang oleh beberapa desainer Indonesia yang mengangkat *typeface* budaya, motif ukiran khususnya *saluak laka* sangat minim dan desainer lokal belum banyak tertarik untuk mengembangkan dan eksplorasi motif ukiran *saluak laka* menjadi sebuah *typeface* yang sesuai dengan kaidah tipografi dan konsep kreatif. Diharapkan perancangan *typeface* ini menjadi inspirasi para desainer lokal untuk melanjutkan pelestarian budaya yang digunakan untuk keperluan budaya dengan kreatif dan inovatif.
2. Perancang mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca untuk perancangan karya akhir ini. Diharapkan dalam laporan karya akhir ini dapat menjadi sumber literatur dan wawasan dalam bidang desain komunikasi visual dalam bidang tipografi.

Referensi

Book

- Rustan, Suriyanto. 2017. *Font & Tipografi*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
Couto Nasbahry. 2008. *Budaya visual seni tradisi Minangkabau*. UNP Press.
Sihombing, Danton. 2015. *Tipografi dalam Desain Grafis*. Surabaya: PT Gramedia Pustaka Utama.

Journal

- Luthfiasari, Annisa, 2014. *Perancangan Huruf Display Berbasis Artefak Kebudayaan Jawa Barat dan Aplikasinya dalam Buku "Aksara Jatnika"*. Jurnal Tingkat Sarjana bidang Senirupa dan Desain. Institut Teknologi Bandung
Pratana, Heru, et al. 2018. *Elemen Ruang Tamu Dengan Hiasan Motif Saluak Laka*. PhD Thesis. Institut Seni Indonesia Padang Panjang.
Sari, Dina Herlina; Adriani, Adriani; Idrus, Yenni. 2015. *Studi Tentang Saluak Penghulu di Kota Payakumbuh*. *Journal of Home Economics and Tourism*.3.
Sismarni. 2011. *Perubahan Peranan Bundo Kanduang Dalam Kehidupan Masyarakat Minangkabau Modern*. *Jurnal Ilmiah Kajian Gender*.

Internet

- Adminlp2m. 2022. *Mengenal Metode Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model 4D*, (Online), <https://lp2m.uma.ac.id/2022/03/04/mengenal-metode-pengembangan-perangkat-pembelajaran-model-4d/>, diakses pada 25 Mei 2020 Pukul 23.00).

- Suhaedin, Edin. 2004. *Ragam Hias Kreasi*. Yogyakarta: UNY, (Online) (<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/va/article/view/32567>, diakses pada 04 April 2022 Pukul 21.00)
- Suryalaya, Santri. 2012. *Ornamen (pengertian, macam-macam, fungsi)*, (Online) (<http://www.kangkamal.com/2012/09/ornamen.html?m=1>, diakses pada 10 Maret 2022 pukul 22.24)
- Sunarini, Ni Made Rai. 2021. *Sitilirisasi Daun Keladi pada Media Keramik Fungsional*, (Online) (<https://eproceeding.isidps.ac.id/index.php/bdw/article/view/247>, diakses pada 04 April 2022 pukul 22.00)
- Thabroni, Gamal. 2019. *Tipografi: Pengertian, Parameter, Prinsip & Penjelasan Lengkap*, (<https://serupa.id/tipografi/>, , diakses pada 10 Maret 2022 pukul 22.20)

Informan

Yunizar (73 th) Pengelola Museum IBP atau Pelaksana pemasangan dekorasi Interior IBP.
Wawancara 14 Februari 2022 di Batu Sangkar, Sumatera Barat.