

TYPEFACE FILOSOFI KEPEMIMPINAN MINANGKABAU JENIS HURUF ROMAN

Dinda Nur'aini¹ Hendra Afriwan²

Program Studi Desain Komunikasi Visual

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

Email: nurainidinda0611@gmail.com

Submitted: 2022-07-26

Accepted: 2023-03-12

Published: 2023-03-30

DOI: 10.24036/humanus.v17i1.xxxx

Abstrak

Filosofi kepemimpinan Minangkabau merupakan pesan yang terkandung pada motif ukir di Rumah Gadang. Salah satunya adalah motif ukir *tirai rang ampek angkek*. Motif ini memiliki pesan bahwa dalam adat Minangkabau menuntut kearifan dan desa bertindak serta bekerja sebagai hasil kearifan bijaksana dalam suatu kepemimpinan. Kepemimpinan Minangkabau dikenal dengan sebutan *niniak mamak*, *panghulu*, *datuak*, *alim ulama*, dan *cadiak pandai*, serta memiliki ciri khas melalui atribut-atributnya sebagai tanda atau lambang dari seorang pemimpin. Namun kurangnya ketertarikan, perhatian, dan minat masyarakat terhadap warisan budaya lokal, khususnya budaya Minangkabau. Maka diperlukan sebuah inovasi baru berupa perancangan *typeface*, agar identitas kepemimpinan Minangkabau dapat ditemukan dan dikenali. Tujuan perancangan ini adalah untuk merancang *typeface* berdasarkan filosofi kepemimpinan Minangkabau jenis huruf Roman yang dieksplorasi dan dikembangkan menjadi bentuk huruf bertema budaya lokal. Metode yang digunakan dalam perancangan ini adalah metode 4D melalui analisis data 5W+1H. Hasil dari perancangan ini adalah menghasilkan *typeface* baru jenis huruf Roman meliputi karakter huruf besar (*uppercase*), huruf kecil (*lowercase*), angka (*numerals*), dan tanda baca (*punctuation*) yang disajikan dalam bentuk visual melalui media, yaitu *manual book*, poster, *signage*, stiker, *x-banner*, *post Instagram*, dan *motion graphic*.

Kata kunci: *Filosofi kepemimpinan Minangkabau, Typeface, Huruf Roman*

Introduction

Filosofi kepemimpinan Minangkabau adalah pesan yang terkandung pada motif ukir yang ada di Rumah Gadang. Motif ukir tersebut, terdiri dari berbagai macam jenis motif ukir. Salah satu motif ukir yang memiliki pesan filosofi kepemimpinan Minangkabau adalah motif *tirai rang ampek angkek*. Pesan yang terkandung pada motif ini menjelaskan bahwa dalam adat Minangkabau menuntut kearifan dan desa bertindak serta bekerja sebagai hasil kearifan bijaksana dalam suatu kepemimpinan (Zulfikri, 2009).

Kepemimpinan ini dapat diartikan sebagai sikap atau perilaku seorang pemimpin dalam memimpin.

Kepemimpinan Minangkabau biasa dikenal dengan sebutan *niniak mamak*, *panghulu*, *alim ulama*, dan *cadiak pandai*. Selain itu kepemimpinan Minangkabau jika ditelusuri ke tiap-tiap daerah dikenal dengan sebutan *datuak*. *Datuak* dalam sejarah Minangkabau terkenal dengan dua kepemimpinan, yaitu kepemimpinan dari *Datuak Katumangguangan* dan *Datuak Parpatiah Nan Sabatang*. Kepemimpinan kedua *datuak* tersebut, memiliki kepemimpinan yang berbeda-beda dan memiliki ciri khasnya dalam memimpin. Ciri khas tersebut dapat dijumpai melalui atribut-atribut dari seorang *datuak*. Atribut-atribut seorang *datuak* terdiri dari *saluak/desta/deta* (penutup kepala), *baju*, *salempang/sandang*, *sarawa* (celana), *sasampiang/sisampiang*, *cawek* (ikat pinggang), *keris*, *tungkek* (tongkat). (Amelia, Nadya, dkk. 2017)

Atribut-atribut kepemimpinan Minangkabau ini sudah seperti lambang atau ciri khas dari seorang pemimpin Minangkabau khususnya dalam suatu upacara adat. Seiring berkembangnya zaman, pemakaian atribut-atribut kepemimpinan Minangkabau tidak banyak lagi dijumpai dan diketahui akan filosofi kepemimpinan Minangkabau, serta sudah mulai hilangnya pemahaman masyarakat Sumatera Barat tentang tanda-tanda atau ikon dari seorang pemimpin. Hal ini juga tidak terlepas dari kurangnya ketertarikan, perhatian, dan minat masyarakat terhadap warisan budaya lokal yang mengakibatkan mulai hilangnya warisan budaya, khususnya budaya Minangkabau. Untuk itu, diperlukan sebuah inovasi baru agar identitas kepemimpinan Minangkabau ini dapat ditemukan serta dikenali.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka inovasi baru sebagai media perancangan ini adalah berupa *typeface* jenis huruf Roman baru yang dieksplorasi dan dikembangkan dengan *tungkek* (tongkat) menjadi bentuk huruf yang bertema budaya lokal. Perancangan ini dibuat sesuai dengan kaidah dan aturan tertentu dalam ilmu tipografi, yaitu sebuah ilmu yang mempelajari tentang bentuk, anatomi, ukuran, dan sebagainya serta *typesetting* yang menjadi dasar untuk menciptakan huruf atau *typeface* baru. Perancangan ini juga dirancang untuk memperhatikan *legibility* (kemudahan huruf untuk dikenali) dan *readability* (tingkat keterbacaan huruf). (Purnomo, Ribut, dkk. 2017:566)

Method

A. Metode Perancangan

Metode Perancangan yang diterapkan adalah metode 4D. Metode 4D merupakan salah satu metode penelitian dan pengembangan yang dikembangkan oleh S. Thiagarajan, Dorothy S. Samuel, dan Melvyn I. Semmel pada tahun 1974. Metode ini terdiri dari 4 tahapan utama, diantaranya *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran). (Adminlp2m, 2022)

1. Tahap *define* (pendefinisian), pada tahapan ini proses yang dilakukan adalah menentukan dasar permasalahan, pencarian karakter terhadap permasalahan, melakukan proses pengembangan karakter dan penentuan permasalahan melalui proses pengumpulan data dari studi dokumen dan studi literatur.
2. Tahap *design* (perancangan), pada tahapan ini proses yang dilakukan adalah melakukan proses *mind mapping*, *mood board* melalui tahap studi pengembangan, dan rancangan awal dari perancangan huruf atau *typeface*

baru dengan beberapa alternatif, serta aplikasi yang akan digunakan dalam merancang.

3. Tahap *develop* (pengembangan), pada tahapan ini proses yang dilakukan adalah pengembangan huruf dan karya rancangan dari manual ke tahap digital dengan bimbingan dari dosen pembimbing.
4. Tahap *disseminate* (penyebaran), pada tahapan ini proses yang dilakukan adalah proses penciptaan huruf atau *typeface* baru melalui media utama dan media-media pendukung.

B. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang diterapkan adalah menggunakan teknik pengumpulan data berdasarkan studi dokumen dan studi literatur.

1. Studi dokumen adalah studi yang dilakukan untuk mencari data mengenai hal-hal berkaitan dengan topik, yaitu filosofi kepemimpinan Minangkabau, atribut-atribut pemimpin Minangkabau, dan jenis huruf Roman melalui buku, artikel, jurnal, sumber internet, dan sebagainya.
2. Studi literatur sama halnya dengan studi dokumen, yaitu melakukan pengumpulan studi literatur yang memiliki relevansi dan sesuai dengan apa yang dibutuhkan untuk menunjang perancangan terhadap karya yang dirancang berupa teori tipografi, anatomi huruf, dan aplikasi yang akan digunakan.

C. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang diterapkan adalah menerapkan teknik analisis data dengan pendekatan 5W+1H, sebagai berikut:

1. **What? (apa)** apa yang akan dirancang?
Rancangan yang akan dirancang adalah merancang *typeface* berdasarkan filosofi kepemimpinan Minangkabau dengan jenis huruf Roman.
2. **Where? (dimana)** dimana data untuk perancangan *typeface* di dapat?
Data perancangan *typeface* didapat melalui metode pengumpulan data studi dokumen dan studi literatur.
3. **When? (kapan)** kapan waktu yang dibutuhkan untuk merancang *typeface*?
Waktu yang dibutuhkan untuk merancang *typeface* diperkirakan sekitar \pm 5 bulan dan dipamerkan pada jadwal tahap akhir dalam rangka studi kelayakan.
4. **Who? (siapa)** siapa target audiens dalam perancangan *typeface*?
Target audiens dalam perancangan *typeface* adalah masyarakat Indonesia, desainer lokal, mahasiswa, dan khususnya di Sumatera Barat baik pria atau wanita dengan karakter pribadi yang menyukai hal unik, menarik, dan berjiwa cinta akan budaya lokal dan sosial.
5. **Why? (mengapa)** mengapa perancangan *typeface* dirancang?
Perancangan *typeface* ini dirancang untuk memperkaya tipografi lokal, sekaligus mencoba mengeksplorasikan dan mengembangkan isi filosofi terhadap kehidupan sehari-hari berdasarkan kearifan lokal berupa filosofi kepemimpinan Minangkabau dengan jenis huruf Roman.
6. **How? (bagaimana)** bagaimana merancang *typeface* filosofi kepemimpinan Minangkabau jenis huruf Roman?

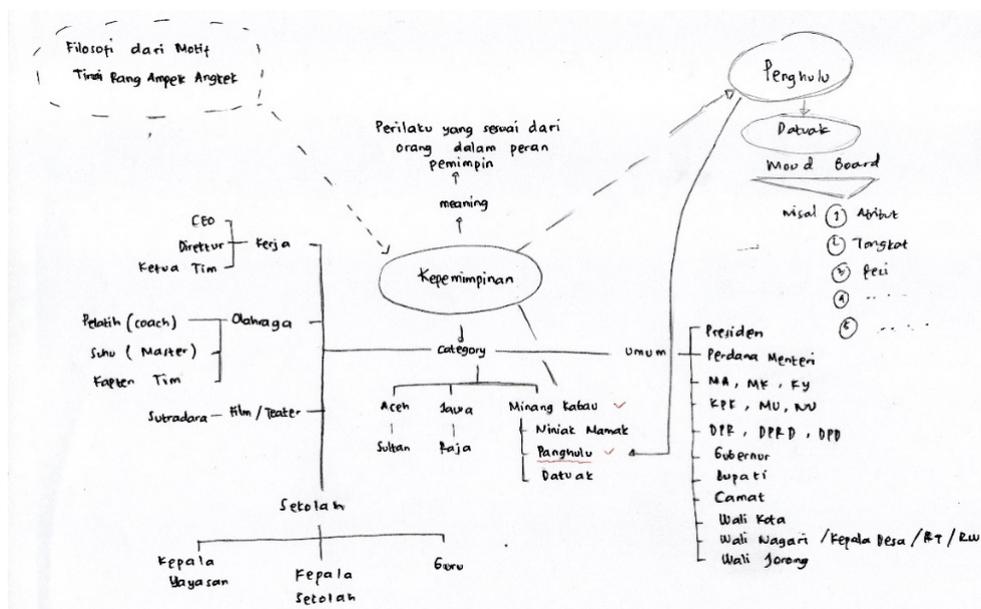
Cara merancang *typeface* berdasarkan filosofi kepemimpinan Minangkabau jenis huruf Roman adalah dengan menggunakan analisis data berdasarkan filosofi kepemimpinan Minangkabau, kemudian melakukan proses *mind mapping* dan *mood board*, serta dengan tahapan-tahapan stilasi dari filosofi ke bentuk huruf.

Result and Discussion

A. Proses Perancangan *Typeface*

Proses perancangan *typeface* dimulai melalui penyaringan ide berdasarkan metode perancangan, yaitu metode 4D. Tahap pertama adalah *define* (pendefinisian) yaitu proses untuk menentukan dasar permasalahan tentang filosofi kepemimpinan. Tahapan kedua adalah *design* (perancangan) yaitu proses perancangan melalui *mind mapping* dan *moodboard*. Sehingga pada proses ini, didapatkan nama yang cocok untuk perancang *typeface* ini, yaitu *TIRA-A*. Nama ini diambil dari salah satu motif ukir di Rumah Gadang yang memiliki pesan filosofi kepemimpinan Minangkabau, yaitu motif *tirai rang ampek angkek*.

Berikut ini prosedur dari tahap kedua, diantaranya sebagai berikut:



Gambar 1. *Mind Mapping*

Gambar 1 merupakan proses *mind mapping*. Proses ini dilakukan dengan memilih dan mengeksekusi *mind mapping* oleh dosen pembimbing. Sehingga setelah proses ini didapat, maka dilanjutkan ke proses selanjutnya, yaitu proses *moodboard* dengan dua tahapan, diantaranya studi pengembangan ikonik atau pola dasar dan sintesis ke bentuk huruf.

1. Studi pengembangan ikonik atau pola dasar

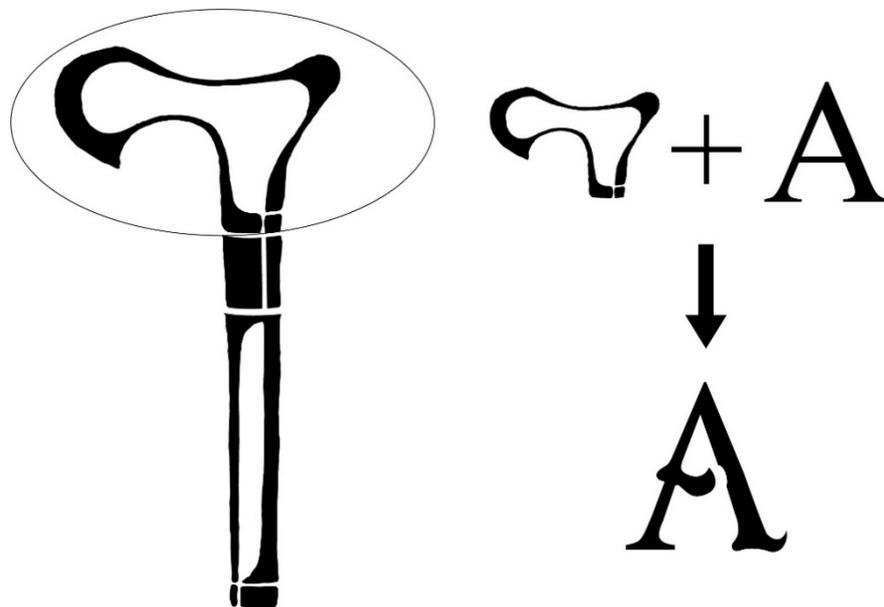
Pada tahapan ini proses yang dilakukan adalah pengumpulan data visual dan proses stilasi (proses penyederhanaan bentuk) dari *tungkek* (tongkat).



Gambar 2. Data Visual dan Proses Stilasi dari *Tungkek* (Tongkat)

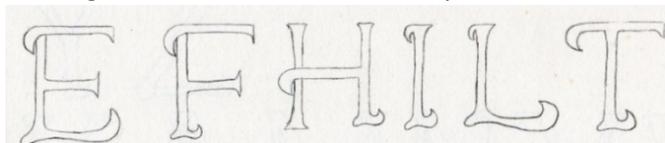
2. Sintesis ikonik atau pola dasar ke bentuk huruf

Pada tahapan ini proses yang dilakukan adalah membuat pola dari stilasi *tungkek* (tongkat) ke bentuk huruf yang dapat dilanjutkan setelah melakukan eksekusi dari stilasi *tungkek* (tongkat).



Gambar 3. Eksplorasi Bentuk Dasar ke Bentuk Huruf

Setelah eksplorasi bentuk dasar ke bentuk huruf didapatkan, maka proses selanjutnya adalah pengembangan bentuk huruf berdasarkan sudut geometri menurut Sihombing, Danto, 2015:130, diantaranya:



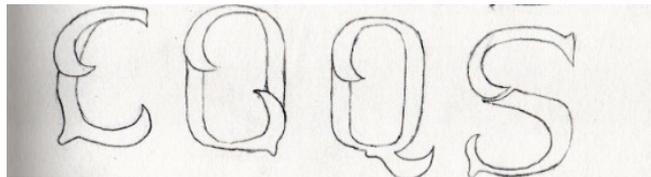
Gambar 4. Rancangan Huruf Kelompok Garis Vertikal dan Horizontal



Gambar 5. Rancangan Huruf Kelompok Garis Tegak Miring



Gambar 6. Rancangan Huruf Kelompok Garis Vertikal dan Kurva



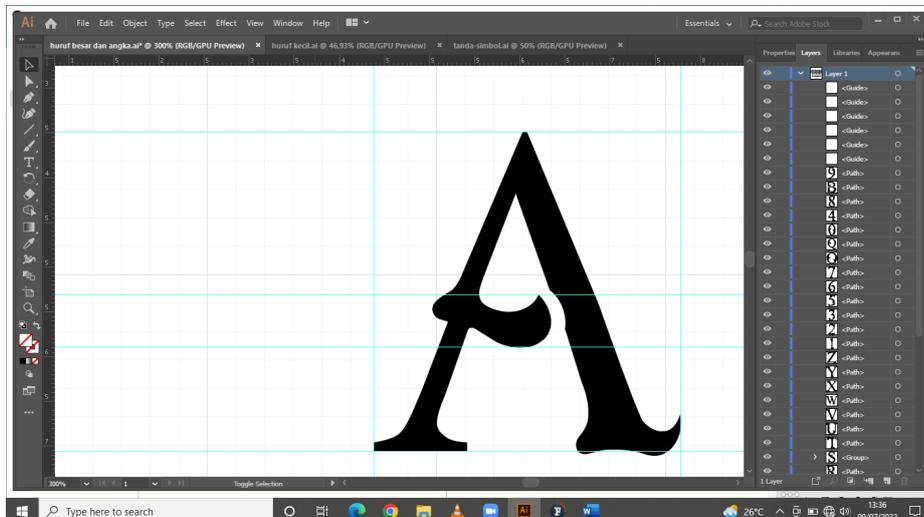
Gambar 7. Rancangan Huruf Kelompok Garis Kurva

Setelah proses *moodboard* ditentukan, maka tahapan selanjutnya adalah melakukan tahap *develop* (pengembangan), yaitu proses pengembangan huruf dan karya rancangan dari manual ke tahap digital, diantaranya sebagai berikut:



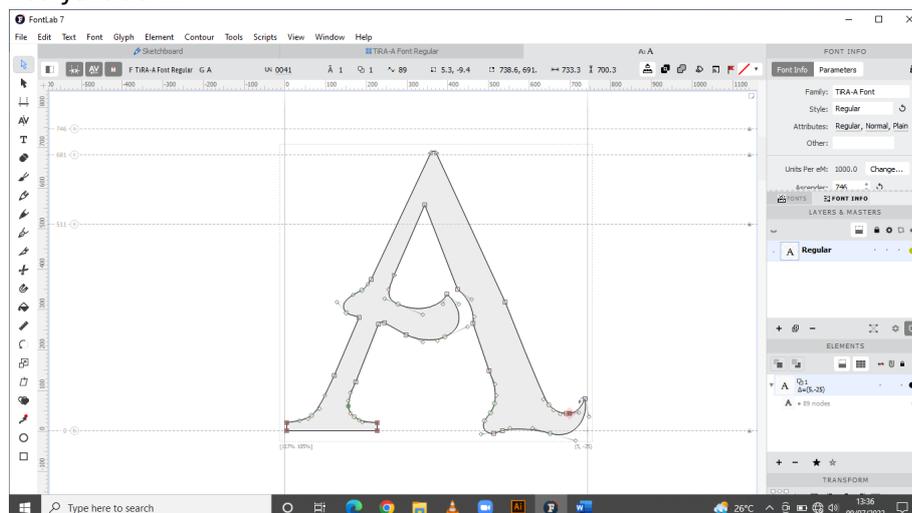
Gambar 8. Sketsa atau Rancangan Manual Karakter Alfabet

Gambar 8 merupakan bentuk visual 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* dan *fontlab 7*.



Gambar 9. Artboard Adobe Illustrator

Gambar 9 merupakan bentuk tampilan kerja dari *adobe illustrator* atau biasanya sering dikatakan sebagai *artboard adobe illustrator*. Seperti yang terlihat pada gambar 9 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 *editing* yang akan dilanjutkan di aplikasi *fontlab 7*.



Gambar 10. Artboard FontLab 7

Gambar 10 merupakan bentuk tampilan kerja dari *fontlab 7* atau biasanya sering dikatakan sebagai *artboard fontlab 7*. 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

(*punctuation*). 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 bentuk visual dari perancangan *typeface TiRA-A*, diantaranya sebagai berikut:

ABCDEFGHIJ
KLMNOPQRSTU
V
WXYZ

Gambar 11. Hasil Akhir *Typeface TiRA-A* Huruf Besar (*Uppercase*)

a b c d e f g h i j
k l m n o p q r s t
u v w x y z

Gambar 12. Hasil Akhir *Typeface TiRA-A* Huruf Kecil (*Lowercase*)

0 1 2 3 4 5 6 7 9

Gambar 13. Hasil Akhir *Typeface TiRA-A* Angka (*Numerals*)

.,/; “[]\=-`~!@
 # \$ % ^ & * () _ +
 | { } “ ” : < > ?

Gambar 14. Hasil Akhir *Typeface TiRA-A* Tanda Baca (*Punctuation*)

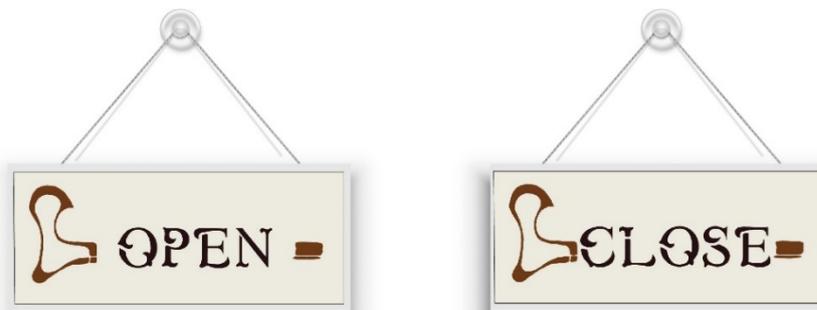
Typeface yang telah selesai dibuat, kemudian dapat diaplikasikan ke tahap selanjutnya adalah tahap *disseminate* (penyebaran) yaitu proses penciptaan huruf atau *typeface* baru melalui media utama dan media-media pendukung, diantaranya sebagai berikut:



Gambar 15. *Manual Book*



Gambar 16. *Poster*



Gambar 17. Signage



Gambar 18. Stiker



Gambar 19. X-Banner

Conclusion

A. Kesimpulan

Berdasarkan pada penjelasan sebelumnya, maka kesimpulan yang dapat diambil pada perancangan ini adalah sebagai berikut:

1. Perancangan *typeface* *TiRA-A* merupakan *typeface* jenis huruf Roman yang dirancang berdasarkan filosofi kepemimpinan Minangkabau melalui atributnya, yaitu *tungkek* (tongkat).
2. Perancangan *typeface* ini dirancang melalui metode perancangan 4D, diantaranya pertama *define* (pendefinisian) yaitu proses untuk menentukan dasar permasalahan, kedua *design* (perancangan) yaitu proses *mind mapping*, *mood board* melalui tahap studi pengembangan, dan rancangan awal dari perancangan huruf atau *typeface* baru, serta menentukan aplikasi yang akan digunakan, ketiga *develop* (pengembangan) yaitu proses pengembangan huruf atau karya dari manual ke tahap digital, dan *disseminate* (penyebaran) yaitu proses penciptaan huruf atau *typeface* baru melalui media utama dan media-media pendukung.
3. Perancangan *typeface* ini menjadi inspirasi baru, bertema budaya lokal jenis huruf Roman dan bisa diplikasikan sebagai rancangan desain grafis yang bertemakan budaya lokal Minangkabau, khususnya untuk judul atau pun sub-judul dengan ukuran terkecil antara 20pt atau 21pt.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang dijelaskan diatas, adapun saran yang bisa diambil perancangan ini adalah sebagai berikut:

1. Perancangan *typeface* bertemakan budaya lokal ini, diharapkan dapat menjadi kearifan lokal yang terjaga dan dikenali oleh masyarakat semua kalangan untuk bisa melestarikan budaya negeri. Selain itu, diharapkan perancangan *typeface* ini menjadi inspirasi baru bagi para desainer untuk melanjutkan pelestarian budaya Indonesia di berbagai daerah dengan kreatif dan inovatif.
2. Penulis mengarapkan kritik ataupun saran dari para pembaca untuk penulisan karya akhir ini dan diharapkan penulisan karya akhir ini dapat menjadi sumber literatur maupun wawasan dalam bidang seni dan desain khususnya tentang ilmu tifografi.

Reference

Book

Sihombing, Danton MFA. 2015. *Tipografi dalam Desain Grafis*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.

Journal

Amelia, Nadya, Ngusman, dan Novita Juita. 2017. *Nama dan Makna Bagian-Bagian Pakaian Penghulu Minangkabau di Kenagarian Kacang Kecamatan X Koto Singkarak Kabupaten Solok*, (Online), (<http://ejournal.unp.ac.id/>), diakses 16 Maret 2022).

Purnomo, Ribut dan Tri Cahyo Kusumandyoko. 2017. Perancangan *Typeface* dengan Tema Motif Ukir Jepara. *Jurnal Seni Rupa*, (Online) Vol. 05, No. 03, Tahun 2017 (565-573), (core.ac.uk), diakses 08 Maret 2022).

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 11 Mei 2022).

Zulfikri. 2009. *Motif Ukiran Minangkabau*". (Online), (<https://palantaminang.wordpress.com/motif-ukiran-minangkabau/>, diakses 30 Maret 2022).