

## ***TYPEFACE RUBADARA MOTIF TRADISIONAL MINANGKABAU RUSO BALARI DALAM RANSANG***

**Rahmat Althof<sup>1</sup>, Hendra Afriwan<sup>2</sup>**

Universitas Negeri Padang

Jl. Prof. Dr, Hamka, Air Tawar, Kec. Padang Utara, Kota Padang,

Sumatera Barat, 25171, Indonesia

Email: [rahmatalthof@gmail.com](mailto:rahmatalthof@gmail.com)

Submitted: 2023-03-01

Accepted: 2023-03-15

Published: 2023-03-30

DOI: 10.24036/dekave.v11i1.xxxx

### **Abstrak**

*Rubadara* adalah singkatan dari *Ruso balari dalam ransang*, nama *Rubadara* digunakan sebagai nama dari *typeface* ini. *Ruso* yang dimaksud adalah rusa, *balari* adalah berlari dan *ransang* adalah semak belukar. *Ruso balari dalam ransang* merupakan sebuah motif yang menggambarkan rusa yang memiliki tanduk yang bercabang – cabang lalu terjebak di *ransang*, *ransang* adalah semak belukar yang memelilit rusa tersebut. Motif ini melambangkan semangat perjuangan untuk mencapai suatu tujuan walaupun beban dan rintangan yang menghambat. Pada saat ini motif *ruso balari dalam ransang* belum pernah dijadikan sebagai sumber ide untuk perancangan sebuah *typeface* dan motif ini kurang populer dimasyarakat, oleh karena itu perancangan ini digunakan sebagai sarana untuk memperkenalkan motif ini serta memberikan pemahaman kembali makna dan filosofi dari motif *ruso balari dalam ransang*, sangat disayangkan jika nilai dan makna filosofi tersebut sudah tidak dipahami oleh masyarakat terkhususnya generasi penerus. Maka dalam perancangan ini digunakan untuk mendapatkan sebuah konsep rancangan dan membuat *typeface* berlandaskan makna dan filosofi dari motif *ruso balari dalam ransang* dengan menggunakan huruf dekoratif, motif sebagai dasar pola huruf menjadi bentuk huruf ekspresif dengan jenis dekoratif. Selanjutnya perancangan ini bertujuan untuk memperkenalkan kembali dan memberikan edukasi dari *motif ruso balari dalam ransang* dalam bentuk huruf. Metode yang digunakan dalam perancangan ini yaitu 4D dan 5W+1H. *Typeface* ini menggunakan huruf dekoratif yang meliputi karakter huruf besar (*uppercase*), huruf kecil (*lowercase*), angka (*numerals*) dan tanda baca (*punctuation*) yang disajikan dalam media seperti *manual book*, poster, *x-banner*, stiker, *t-shirt*, pembatas buku dan mug.

**Kata kunci:** *Ruso Balari Dalam Ransang*, *Typeface*, Huruf Dekoratif

### **Abstract**

*Rubadara stands for Ruso balari dalam ransang, the name Rubadara is used as the name of this typeface. Ruso in question is a deer, balari is running and ransang is a bush. Ruso balari dalam ransang is a motif depicting a deer having branched antlers and then getting stuck in antlers, ransang is a bush that wraps around the deer. This motif symbolizes the spirit of struggle to achieve a goal despite the burdens and obstacles that hinder it. At this time the motif Ruso Balari Dalam Ransang has never been used as a source of ideas for designing a typeface and this motif is not popular in the community, therefore this design is used as a means to introduce this motif and provide a re-understanding of the meaning and philosophy of the motif Ruso Balari Dalam Ransang. , it is very unfortunate if the value and meaning of this philosophy are not understood by the community, especially the next generation. So in this design it is used to get a design concept and make a typeface based on the meaning and philosophy of the motif ruso balari balari ransang by using decorative letters, the motif as the basis of the letter pattern becomes an expressive letter form with a decorative type. Furthermore, this design aims to reintroduce and provide education from the Ruso Balari motif in stimulus in the form of letters. The methods used in this design are 4D and 5W+1H. This typeface uses decorative letters which include uppercase, lowercase, numerals and punctuation characters presented in media such as manual books, posters, x-banners, stickers, t-shirts, bookmark and mug.*

**Keywords :** *Ruso Balari Dalam Ransang, Typeface, Decorative Font*

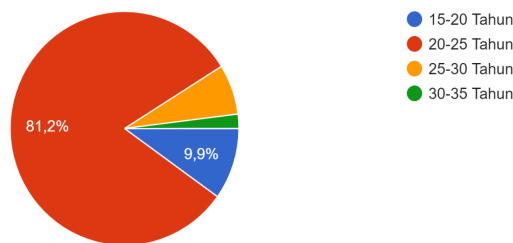
### **Pendahuluan**

*Rubadara* adalah singkatan dari *ruso balari dalam ransang*, nama *Rubadara* digunakan sebagai nama dari *typeface* ini. *Ruso* yang dimaksud adalah rusa, *balari* adalah berlari dan *ransang* adalah semak belukar. *Ruso balari dalam ransang* merupakan sebuah motif yang menggambarkan rusa yang memiliki tanduk yang bercabang – cabang lalu terjebak di *ransang*, *ransang* adalah semak belukar yang memelilit rusa tersebut. Motif ini melambangkan semangat perjuangan untuk mencapai suatu tujuan walaupun beban dan rintangan yang menghambat. Hal itu memberikan pelajaran terhadap masyarakat Minangkabau, bahwa jika memperjuangkan serta menjalankan hidup jangan lalai dan meninggalkan beban atau tanggung jawab walau sesulit apapun hal yang menghambat.

Berdasarkan penjelasan Betrizal Sutan Bagindo di akun *youtube*-nya *inyiak sarugo* pada video yang diunggah tanggal 4 November 2021, *Ruso balari dalam ransang* juga memiliki artian penting dalam pola motif tersebut, setiap pola yang tergambarkan di dalam motif tersebut dimaknai dengan langkah dalam menjalani kehidupan, dimana tujuan dan tanggung jawab serta keinginan harus tercapai walaupun banyaknya rintangan yang menghadang. Motif ini juga digunakan sebagai pola desain untuk merancang sebuah *typeface* dan memberikan pemahaman kembali tentang makna serta filosofi dari motif *ruso balari dalam ransang*.

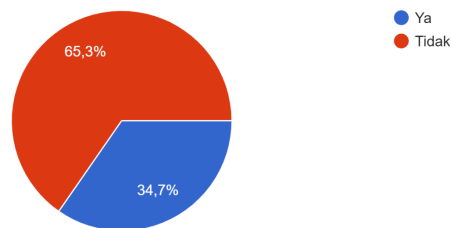
Pada saat ini motif *ruso balari dalam ransang* belum pernah dijadikan sebagai sumber ide untuk perancangan sebuah *typeface* dan motif ini kurang populer dimasyarakat. Berdasarkan *survey* atau observasi awal yang telah dilakukan dengan menyebarkan tautan kuisioner selama satu minggu di media sosial seperti *whatsapp* dan *instagram* lalu mendapatkan 101 responden dari rentang umur 15 – 35 tahun. Dapat diketahui bahwa masih banyak yang kurang mengetahui motif *ruso balari dalam ransang*.

Rentang umur anda  
101 jawaban



Gambar 1. Hasil Survei  
(Sumber : Rahmat Althof, 2022)

Apakah anda mengetahui motif tradisional minangkabau yaitu motif *ruso balari dalam ransang*?  
101 jawaban



Gambar 2. Hasil Survei  
(Sumber : Rahmat Althof, 2022)

Terdapat 66 orang atau 65,3% yang tidak mengetahui motif *ruso balari dalam ransang* dan 35 orang atau 34,7% yang mengetahui motif *ruso balari dalam ransang*, oleh karena itu perancangan ini digunakan sebagai sarana untuk memperkenalkan motif ini serta memberikan pemahaman kembali makna dan filosofi dari motif *ruso balari dalam ransang*, sangat disayangkan jika nilai dan makna filosofi tersebut sudah tidak dipahami oleh masyarakat terkhususnya generasi penerus. Makna dan filosofi dari motif *ruso balari dalam ransang* ini diibaratkan seseorang yang akan meraih tujuannya pasti akan menemui berbagai rintangan yang akan dihadapi. Manusia juga harus mempunyai keinginan yang besar tetapi jangan lupa untuk mengukur dan menyadari kemampuannya sendiri untuk dapat menguji seberapa mampu untuk menghadapi rintangan yang mungkin akan bermunculan.

Perancangan ini dibuat dengan tujuan membuat eksplorasi dari motif *ruso balari dalam ransang* agar identitas dan keberadaan serta makna dan filosofi yang terdapat

dalam motif ini dapat dipelajari kembali serta motif ini dapat dikenali kembali oleh masyarakat tekhususnya generasi penerus. Oleh karena itu perancang berkeinginan untuk mengembangkan motif ini melalui penggabungan dari motif itu sendiri dengan tipografi dalam bentuk *typeface* yang berisi unsur budaya tradisional yang berasal dari motif *ruso balari dalam ransang* yang dan dijadikan dalam bentuk huruf. Pada saat perancangan *typeface rubadara*, motif *ruso balari dalam ransang* dilakukan penyederhanaan bentuk motif dan perancangan ini memperhatikan *legibility* (kemudahan huruf untuk dikenali) dan *readbility* (tingkat keterbacaan huruf).



Gambar 3. Motif *Ruso Balari Dalam Ransang*  
(Sumber : Maswiral STM, 2021)

Motif ukiran di Minangkabau pada dasarnya mewakili keadaan alam sekitar, seperti motif binatang, hewan, benda dan manusia. Penggunaan hal seperti itu didasari dengan makna atau pembelajaran yang terdapat serta terkandung didalamnya. Lazimnya penggunaan motif diaplikasikan pada bangunan seperti masjid, balai adat, dan rumah adat. Penggunaan motif tersebut tidak semata – mata digunakan hanya untuk hiasan, namun penggunaan motif tersebut dilandasi oleh makna serta filosofi yang sangat berhubungan dengan kehidupan di Minangkabau. Salah satu motif tersebut adalah *ruso balari dalam ransang*.

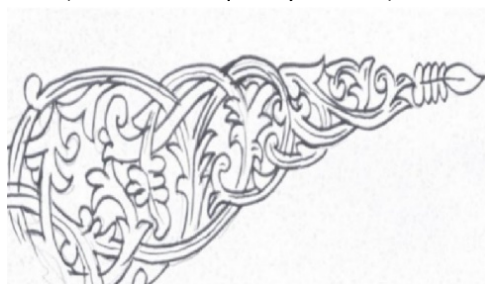
*Ruso balari dalam ransang* adalah rusa yang memiliki tanduk bercabang – cabang dan berlari dalam ransang bahwa seekor rusa tersebut memiliki usaha kerja keras untuk keluar dari semak belukar walau beban yang dibawa rusa tersebut sangat berat. Maksud motif tersebut berhubungan dengan manusia yang harus melindungi tanggung jawab masing – masing seperti amanah yang harus dijaga serta dijamin selamat walau sesulit apapun tantangan yang akan ditempuh. Peletakan motif ini biasanya diletakan di bidang bidang besar dinding yang terdapat pada bangunan seperti rumah adat, masjid dan balai desa.



Gambar 4. Masjid Asasi, Pandang Panjang  
(Sumber : Ian Piliang / Merdeka.com, 2021)



Gambar 5. Dinding Masjid Asasi, Padang Panjang  
(Sumber : Rofiqel Hayat, 2016)



Gambar 6. Motif *Ruso Balari Dalam Ransang*  
(Sumber : Rofiqel Hayat, 2016)

Pada gambar 3 dan 6, setiap pola yang terdapat pada motif ini melambangkan langkah dan terdapat pola yang rumit meskipun begitu pola tersebut masih bisa diketahui dengan melihat bagian relung – relung yang mirip dengan tanduk dari rusa yang bercabang cabang. Makna dari tanduk tersebut adalah beban dan tanggung jawab yang harus dipikul dengan sungguh - sungguh. Berdasarkan paparan yang dijelaskan Betrizal Sutan Bagindo di akun *youtube*-nya *inyiak sarugo* yang diunggah pada tanggal 4 November 2021, motif *ruso balari dalam ransang* berkaitan dengan kata “*Man Jadda Wajada*”, yang berarti “barang siapa yang bersungguh – sungguh, ia akan mencapai tujuannya”, sesuai dengan makna dari motif *ruso balari dalam ransang* dimana jika ingin mencapai sebuah tujuan harus berusaha dengan maksimal agar tujuan tersebut bisa diraih walau rintangan yang berat menghadang.

Tipografi adalah disiplin ilmu yang mempelajari tentang huruf. Sebelum era digital, tipografi erat kaitannya dengan bidang percetakan. Tipografi dalam definisi yang lebih ilmiahnya adalah teknik dalam pembuatan maupun membenahi huruf dalam kaitannya untuk menyusun karya visual baik secara manual maupun digital.

Tipografi merupakan ilmu atau skill yang bersangkutan dengan aksara cetak. Namun dalam pengertian yang bersifat ilmiah adalah seni dan komposisi dalam membuat ataupun menyusun aksara dalam hubungannya untuk mengatur publikasi visual, baik cetak maupun non-cetak (Kusrianto, 2010). Kemudian tipografi adalah semua disiplin ilmu yang mendalami apapun yang berkaitan dengan huruf (Rustan, 2011). Tipografi ialah sebuah pengetahuan tentang gambaran peran huruf yang melibatkan kedisiplinan seni (Sihombing, 2001).

Tipografi sendiri memiliki patokan, dimana ini sangat penting untuk diketahui seperti *typeface* (perwujudan sebuah rancangan dari sekelompok huruf yang memiliki bentuk desain yang hampir sama), *font* (suatu gabungan lengkap mulai dari huruf, angka, simbol serta karakter dan memiliki karakteristik sendiri), proporsi (Proporsi dalam tipografi

dapat dilihat dari tinggi huruf dan lebar huruf yang dapat dibagi lagi menjadi tiga bagian antara lain *condensed*, *regular* dan *extended*, kemiringan (kemiringan dalam tipografi yang dimaksud itu adalah *italic* yang diberikan istilah dari bahasa asing), dan ketebalan (ketebalan atau berat dalam tipografi juga dikelompokkan menjadi tiga bagian yaitu, *light*, *regular* dan *bold*).

Aplikasi yang akan digunakan dalam perancangan ini menggunakan *software corel draw*, *adobe illustrator* dan *software fontlab*. Berikut ini penjelasan dari *software* yang akan dipergunakan tersebut :

a. *Corel Draw*



Gambar 7. Ikon *Software Corel Draw*  
(Sumber : [www.logo.wine](http://www.logo.wine))

*Software corel draw* yaitu sebuah *software* yang digunakan untuk program editor gambar vector yang dikembangkan oleh *Corel Corporation* dari Ottawa, Canada (Jeprie, 2015). *Software* ini akan digunakan untuk mendigitalkan sketsa awal dari rancangan *typeface* yang akan dibuat dan akan diaplikasikan melalui *software fontlab* atau diaplikasikan melalui *software corel draw* ini.

b. *Adobe Illustrator*



Gambar 8. Ikon *Software Adobe Illustrator*  
(Sumber : [www.logo.wine](http://www.logo.wine))

*Adobe iluustrator*, *software* ini pada dasarnya dipergunakan untuk membuat gambar dan ilustrasi yang berbentuk *vector* (Enterprise, 2018). *Adobe illustrator* ini sudah ada semenjak tahun 1987 dan terus berkembang mengikuti zaman dan pada saat ini *software* ini merupakan bagian dari *Adobe Creative Cloud* (Kurniawan, 2022). *Software* ini akan digunakan sebagai pilihan alternatif jika diperlukan untuk proses rancangan awal dalam pembuatan *typeface*.

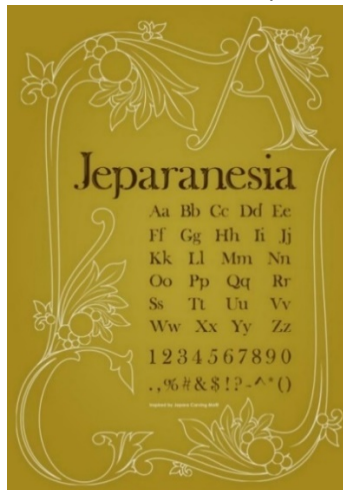
c. *FontLab*



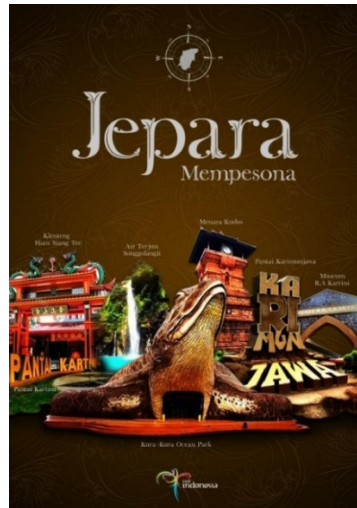
Gambar 9. Ikon Software FontLab  
(Sumber : [www.fontlab.com](http://www.fontlab.com))

*Software fontlab* sebuah *software* yang digunakan untuk pengeditan dan pengembangan font. *Software* ini kan digunakan sebagai proses utama dari pembuatan font baru setelah rancangan awal pada *software corel draw* atau *software adobe illustrator*. Pada proses ini akan dilakukan pengeditan dan pengembangan terhadap *typeface* yang akan dibuat.

Salah satu karya yang relevan dan menjadi rujukan dalam perancangan "*Typeface Rubadara Motif Tradisional Minangkabau Ruso Balari Dalam Ransang*" adalah "*Perancangan Typeface Dengan Tema Motif Ukir Jepara*" yang dirancang oleh Ribut Purnomo Program Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya, perancangan *typeface* ini diberi nama "*Jeparanesia*"



Gambar 10. *Typeface Jeparanesia*  
(Sumber : Ribut Purnomo, dkk, 2017)



Gambar 11. *Typeface Jeparanesia*  
(Sumber : Ribut Purnomo, dkk, 2017)

Konsep perancangan *typeface Jeparanesia* ini hampir sama dengan konsep perancangan *typeface rubadara* dimana konsep perancangan *typeface Jeparanesia* ini memiliki tujuan memperkenalkan budaya lokal dari kota Jepara yaitu motif ukir Jepara, sedangkan *typeface rubadara* memperkenalkan budaya lokal Minangkabau yaitu motif *ruso balari dalam ransang*. Pada perancangan ini sama – sama mencari secara teliti bagian dari motif ukir jepara dan motif *ruso balari dalam ransang* dimana bagian tersebut memiliki ciri khas yang tidak dimiliki motif ukir lain untuk digunakan dalam proses perancangan *typeface*.

Dalam perancangan *typeface Jeparanesia* karya dari Ribut Purnomo akan dijadikan sebagai karya yang relevan, karena *typeface Jeparanesia* ini juga menggunakan motif ukiran tradisional sebagai tema dalam rancangan *typeface*-nya dan dalam perancangan karya akhir ini digunakan sebagai tolak ukur dari rancangan *typeface Rubadara*.

## Metode

Metode perancangan yang akan digunakan dalam perancangan ini adalah metode 4D. Metode perancangan 4D ini awalnya dikembangkan oleh S. Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel pada tahun 1947. Dalam penerapan metode 4D terdapat beberapa tahapan, berikut penjelasan tahapan tersebut :

a. *Define* (Pedefinisian)

Tahapan ini merupakan tahapan awal dimulainya proses menentukan apa dasar permasalahan, mencari karakter yang terdapat dalam permasalahan, melaksanakan proses dari pengembangan karakter dan menentukan permasalahan melewati proses mengumpulkan data dan hasil observasi dari studi literatur, buku dan video tentang makna dan filosofi dari motif *ruso balari dalam ransang*.

b. *Design* (Perancangan)

Pada tahapan ini proses awal yang dilakukan adalah melakukan proses *brainstorming*, *moodboard* dan melakukan rancangan awal dari perancangan



*typeface* baru dalam bentuk beberapa alternatif, serta penggunaan *software* yang akan digunakan dalam merancang.

c. *Develop* (Pengembangan)

Pada tahap ini melakukan proses pengembangan *typeface* dari manual ke digital disertai dengan proses bimbingan dengan dosen pembimbing.

d. *Disseminate* (Penyebaran)

Pada tahapan ini dilakukan proses penciptaan *typeface* baru melalui media utama dan media pendukung yang berbentuk implementasi dari perancangan *typeface ruso balari dalam ransang*.

Teknik pengumpulan data yang dipakai dalam proses perancangan *typeface rubadara* motif tradisional Minangkabau *ruso balari dalam ransang* dengan mengumpulkan data primer dan data sekunder. Penyatuan data tercantum guna untuk mendapatkan informasi tentang motif *ruso balari dalam ransang*. Guna mendapatkan data tersebut proses yang digunakan diantara berikut :

a. Observasi

Observasi yang dilakukan pada pengumpulan data ini dilakukan dengan menyebarkan kuisisioner guna untuk mengetahui sejauh mana masyarakat mengenali motif *ruso balari dalam ransang*.

b. Internet

Internet digunakan sebagai pendukung dalam pencarian segala informasi yang berkaitan dengan motif *ruso balari dalam ransang*.

c. Literatur

Literatur berguna untuk menambah data serta informasi yang berkaitan dengan makna filosofi dari motif *ruso balari dalam ransang* melalui buku, artikel, jurnal dan sumber lainnya.

Teknik analisis data yang digunakan dalam perancangan karya akhir ini dengan menggunakan metode 5W + 1H, berikut penjelasannya :

a. *What?* (Apa masalahnya?)

Masalah yang terjadi adalah kurangnya pengenalan kembali tentang makna dan filosofi yang terkandung di dalam motif *ruso balari dalam ransang* dan kurang populernya motif ini dimasyarakat terkhususnya masyarakat Minangkabau.

b. *Where?* (Dimana masalah terjadi?)

Masalah ini terjadi pada masyarakat di Minangkabau, Sumatera Barat.

c. *When?* (Kapan masalah ini terjadi?)

Masalah ini terjadi saat ini, melalui observasi berupa kuisisioner tentang kepopuleran motif *ruso balari dalam ransang* dan melalui penjelasan video dari Betrizarl Sutan Bagindo di akun *youtube*-nya *inyiak sarugo* pada 4 November 2021 tentang sudah kurangnya pengenalan kembali tentang makna dan filosofi dari motif *ruso balari dalam ransang*.

d. *Who?* (Siapa target audiensnya?)

Target audiens dari permasalahan ini adalah masyarakat Minangkabau yang berumur dari 15-35 tahun, terkhususnya generasi muda agar kedepannya

perancangan karya akhir dapat menjadi sarana pengenalan identitas dan visual dari motif *ruso balari dalam ransang* dapat ditemukan melalui perancangan ini.

e. *Why?* (Kenapa masalah ini terjadi?)

Masalah ini muncul karena kurangnya minat dan ketertarikan masyarakat Minangkabau terkhususnya pada segmentasi generasi muda atau penerus terhadap budaya tradisional tersebut. Maka dari itu perancangan ini bertujuan untuk menciptakan sebuah inovasi agar identitas serta makna dan filosofi dari motif *ruso balari dalam ransang* mudah dipahami dan dikenali kembali.

f. *How?* (Bagaimana solusi dari masalah ini?)

Solusi dari permasalahan ini adalah dengan merancang sebuah *typeface* yang merujuk pada motif *ruso balari dalam ransang*. Perancangan ini dilakukan untuk mengeksplorasi dan mengenalkan kembali makna dan filosofi dari motif *ruso balari dalam ransang* dan motif ini kembali dikenal oleh masyarakat Minangkabau, karena belum ada eksplorasi atau pengembangan dan perancangan yang mengangkat tema *ruso balari dalam ransang* dalam bentuk *typeface*.

Program kreatif dalam perancangan *typeface* ini akan dirancang dengan menggunakan beberapa pendekatan diantara berikut :

a. Penjaringan ide

Penjaringan ide pada perancangan karya akhir ini dilandasi oleh metode 4D dengan memakai 2 tahapan awal. Tahapan pertama *define* (pendefinisian), proses ini menentukan landasan permasalahan. Setelah landasan permasalahan didapatkan, selanjutnya proses *design* (perancangan) disertai dengan *brainstorming* dan *mood board*. Setelah proses tersebut selanjutnya dilakukan tahap studi pengembangan ikonik atau pola dasar dan menggabungkan huruf. Sehingga penggabungan huruf tersebut, mendapatkan karakter huruf baru yang bernuansa motif *ruso balari dalam ransang*.

b. Penyempurnaan bentuk *typeface*

Pada tahap ini dilakukan pembuatan beberapa alternatif dari penyaringan ide awal yang dipilih dan akan dilakukan proses eksekusi. Dalam proses ini penyempurnaan *typeface* dimulai dari membuat *layout* kasar, *layout* eksekusi, dan *layout* komprehensif secara manual dan selanjutnya menggunakan teknik digital.

c. Pemindahan gambar

Pada tahapan ini dilakukan proses pemindahan gambar sketsa dasar atau sketsa manual dari desain *typeface* ke digital menggunakan *software* pada komputer.

d. *Editing* dan *finishing*

Tahapan ini dilakukan menggunakan *software* yang menunjang proses perancangan *typeface* agar proses perancangan menjadi lebih rapi dan presisi saat digunakan oleh *user* guna memenuhi kebutuhan *user* tersebut.

Setelah melakukan beberapa tahapan dalam melakukan proses perancangan *typeface rubadara* motif tradisional Minangkabau *ruso balari dalam ransang*, terdapat beberapa alternatif media yang akan digunakan adalah diantaranya :

a. Media utama

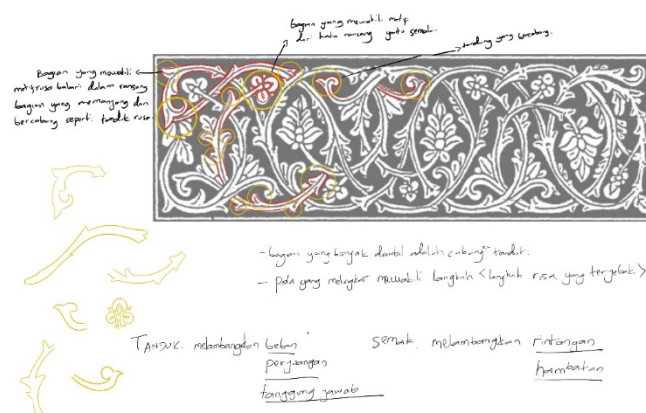
Media utama yang akan digunakan dari perancangan karya akhir ini adalah berupa *manual book*. *Manual book* dirancang sebagai pemberian informasi – informasi mengenai *typeface rubadara* serta tahapan – tahapan dalam proses perancangan.

b. Media pendukung

Media pendukung yang akan digunakan dari perancangan karya akhir ini terdiri dari poster yang memperlihatkan semua karakter dari *typeface rubadara*, poster *typespecimen*, *x-banner*, stiker, *t-shirt*, pembatas buku, dan mug.

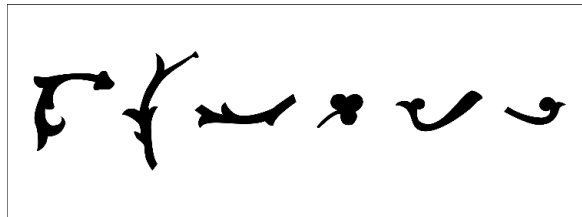
## Hasil dan Pembahasan

### Brainstorming



Gambar 12. *Brainstroming*  
(Sumber : Rahmat Althof, 2023)

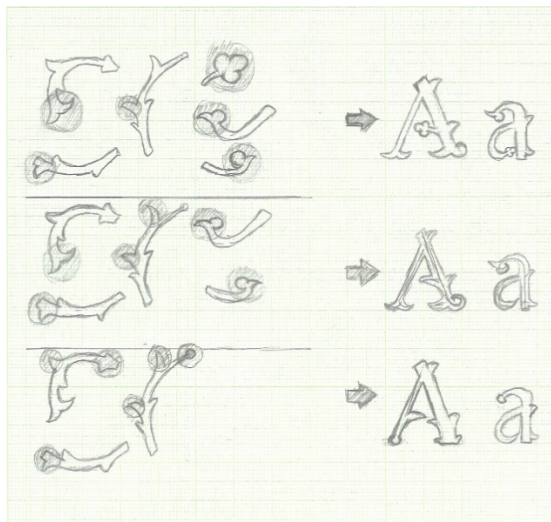
Bagian motif yang digunakan



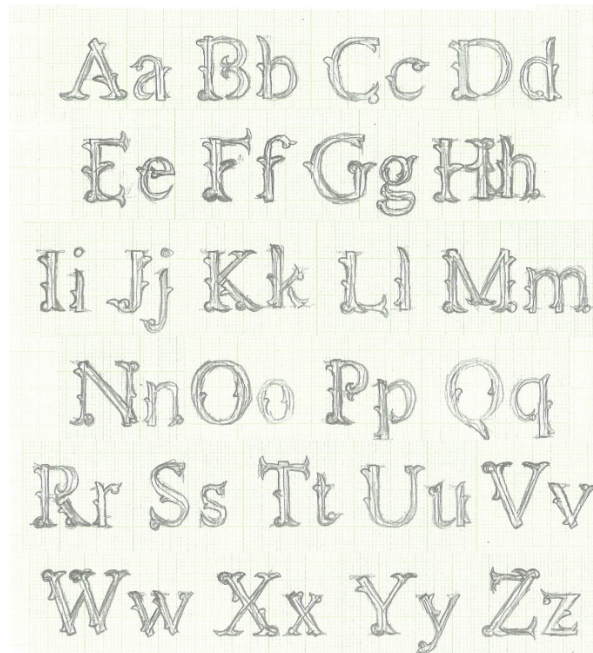
Gambar 13. Bagian Motif yang Digunakan  
(Sumber : Rahmat Althof, 2023)

Bagian motif yang akan digunakan dasarnya melambangkan langkah dan terdapat pola yang rumit meskipun begitu pola tersebut masih bisa diketahui dengan melihat bagian relung – relung yang mirip dengan tanduk dari rusa yang bercabang cabang. Makna dari tanduk tersebut adalah beban dan tanggung jawab yang harus dipikul dengan sungguh – sungguh, bagian tersebut akan dijadikan pola dasar motif dke bentuk huruf.

Pola dasar motif ke bentuk huruf



Gambar 14. Alternatif pola Dasar Motif ke Bentuk Huruf  
(Sumber : Rahmat Althof, 2023)

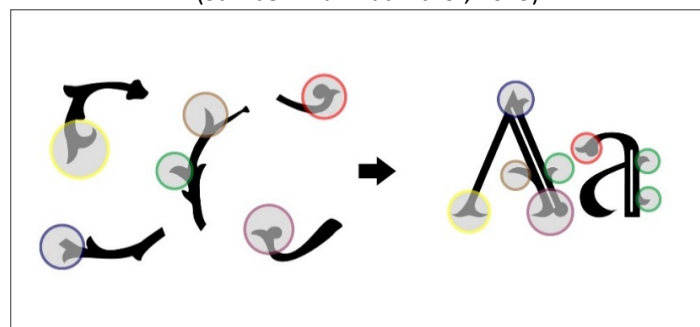


Gambar 15. Rancangan Mengikuti Pola Dasar Motif Kedua  
(Sumber : Rahmat Althof, 2023)

Alternatif 2 dipilih karena memiliki bentuk yang lebih sederhana, meskipun sederhana alternatif 2 dapat mewakili bagian – bagian penting dari motif *ruso balari* dalam *ransang* dan terlihat sedikit berbeda dari alternatif lain.

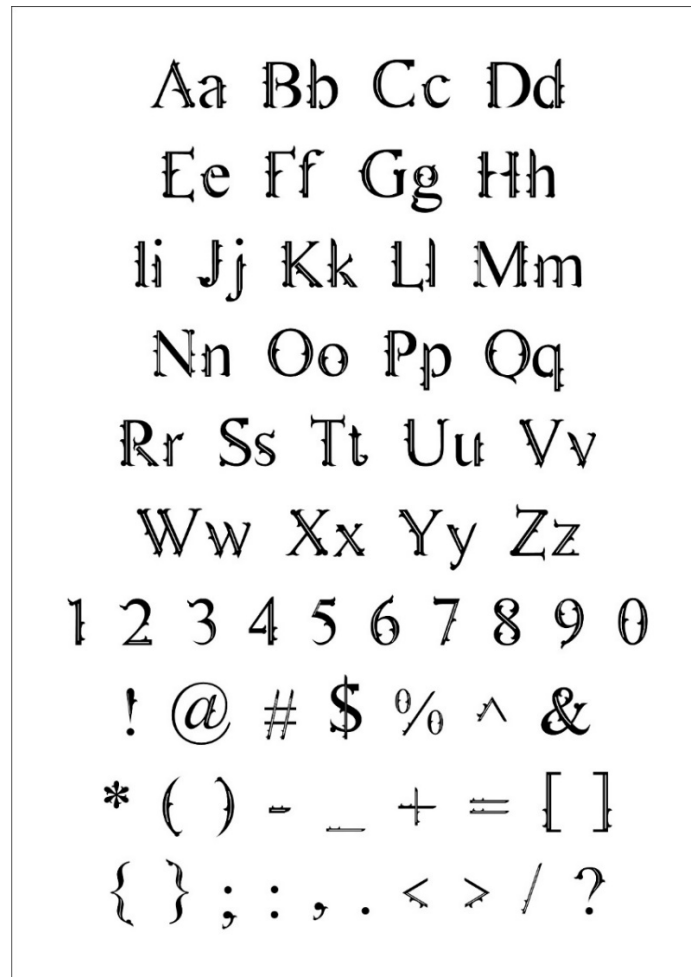


Gambar 16. Bentuk Final Rancangan  
(Sumber : Rahmat Althof, 2023)



Gambar 17. Bentuk Dasar ke Bentuk Huruf  
(Sumber : Rahmat Althof, 2023)

Selain penggunaan bentuk dasar motif pada gambar 17, perancangan ini juga memakai salah satu unsur yang terdapat pada motif yaitu garis yang terdapat pada bagian tengah dari relung yang bercabang pada motif dan bagian garis tersebut dimasukan ke dalam bentuk dasar huruf.



Gambar 18. Final Desain Huruf  
 (Sumber : Rahmat Althof, 2023)

## Kesimpulan

Perancangan *typeface Rubadara* merupakan jenis *typeface* ekspresif dekoratif yang dirancang mengacu kepada motif tradisional Minangkabau untuk memberikan edukasi kembali tentang makna dan filosofi dari motif *ruso balari dalam ransang*, agar motif ini lebih dikenali serta makna dan filosofi dari motif tersebut dapat dipelajari kembali.

Perancangan *typeface Rubadara* ini dirancang menggunakan metode perancangan 4D diantaranya yaitu, *define* (pendefinisian) yaitu menentukan dasar permasalahan, *design* (perancangan) yaitu melakukan proses *brainstorming*, *moodboard* dan melakukan rancangan awal dari perancangan *typeface* baru dalam bentuk beberapa alternatif, *develop* (pengembangan) yaitu pengembangan *typeface* dari manual ke digital disertai dengan proses bimbingan dengan dosen pembimbing dan *disseminate* (penyebaran) yaitu proses penciptaan *typeface* baru melalui media utama dan media pendukung yang berbentuk implementasi dari perancangan *typeface rusu balari dalam ransang*.

Perancangan huruf atau *typeface* sama halnya dengan merancang pakaian atau busana yang mempunyai banyak jenis dari bentuknya, serupa dengan rancangan huruf yang juga sudah banyak jenis dan beribu-ribu jumlahnya tetapi jika ditinjau dari segi kebutuhan dan tematisnya, setiap rancangan memiliki makna dan tujuan masing – masing dalam proses perancangan huruf tersebut.

## Rujukan

- adminlp2m. (2022). Mengenal Metode Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model 4D [Online]. Retrieved December 18, 2022, from Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat website: <https://lp2m.uma.ac.id/2022/03/04/mengenal-metode-pengembangan-perangkat-pembelajaran-model-4d/>
- Enterprise, J. (2018). *Otodidak Adobe Illustrator*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- FontLab Ltd, I. (2015, 2023). *FontLab 8* [Online]. Retrieved December 19, 2022, from <https://www.fontlab.com/font-editor/fontlab/>
- Hayat, R. (2016). *STUDI TENTANG BENTUK DAN MAKNA MOTIF UKIRAN PADA MASJID ASASI DI KOTA PADANG PANJANG*.
- Jeprie, M. (2015). *Panduan Dasar CorelDraw bagi Pemula Edisi Revisi*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Kurniawan, A. (2022). Fungsi *Adobe Illustrator*, Ketahui Cara Menggunakannya Bagi Pemula | merdeka.com [Online]. Retrieved December 15, 2022, from <https://www.merdeka.com/jabar/mengenal-fungsi-adobe-illustrator-dan-tips-cara-menggunakannya-klm.html>
- LOGOWine. (2022). *Adobe Illustrator Logo Download* [Online]. Retrieved December 19, 2022, from [https://www.logo.wine/logo/Adobe\\_Illustrator](https://www.logo.wine/logo/Adobe_Illustrator)
- LOGOWine. (2022). *Corel Draw Logo Download* [Online]. Retrieved December 19, 2022, from <https://www.logo.wine/logo/CorelDRAW>
- Piliang, I. (2021). Indahnya Ukiran Masjid Asasi, Masjid Tertua di Padang Panjang [Online]. Retrieved November 4, 2022, from Merdeka.com website: <https://www.merdeka.com/travel/indahnya-ukiran-masjid-asasi-masjid-tertua-di-padang-panjang.html>
- Purnomo, R., & Kusumandyoko, T. C. (2017). Perancangan *Typeface* Dengan Tema Motif Ukir Jepara. *Jurnal Seni Rupa*, 05(03), 565–573.
- Ruso Balari Dalam Ransang || Ukiran Minangkabau || Drs.Bentrizal Sutan Bagindo || By @InyiaSarugo. (2021). Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=XjOZbZinCts>
- Rustan, S. (2011). *Huruf Font Tipografi*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Sihombing, D. (2001). *Tipografi Dalam Desain Grafis*. Jakarta: Gramedia.
- STM, M. (2022, November 22). Ada Rahasia Dibalik Motif Ruso Balari Dalam Ransang dan Bada Pada Museum Istano Basa Pagaruyung—METRO SUMATRA NEWS | Bersama Membangun Daerah [Online]. Retrieved November 5, 2022, from <https://metrosumatranews.com/index.php/2021/11/22/ada-rahasia-dibalik-motif-ruso-balari-dalam-ransang-dan-bada-pada-museum-istano-basa-pagaruyung/>