

BAB II

DATA & ANALISA

A. DATA

1. Tinjauan Kain Tenun

Kain Tenun merupakan salah satu tradisi yang khas dari Indonesia, Kain Tenun bukan hanya mempunyai makna karena fisiknya tetapi memiliki nilai-nilai budaya yang terkandung didalamnya. Di setiap daerah memiliki kain tenun yang digunakan dalam upacara keagamaan kehidupan masyarakat.

Kain Tenun merupakan salah satu warisan budaya Indonesia yang sangat terkenal dari jaman prasejarah yang melalui perkembangan dari pakaian penutup badan setelah rumput-rumputan dan kuli kayu. Kain Tenun merupakan salah satu identitas budaya Indonesia yang sudah populer di nusantara hingga manca negara, bahkan Indonesia merupakan salah satu negara penghasil kain tenun dalam hal keragaman dan motif hiasannya yang dapat dilihat dari segi warna, bentuk, dan yang pastinya bahan serta benang yang digunakan. (Saputra, 2019)

Pengertian Kain Tenun menurut KBBI yaitu merupakan merupakan hasil kerajinan yang berupa bahan (kain) yang dibuat dari benang (kapas, sutra dan lainnya) dengan cara memasuk-masukkan pakan secara melintang pada lungsin.

a. Sejarah Kain Tenun di Indonesia

Begitu banyak motif motif kain tenun yang dihasilkan dari setiap daerah dan provinsi dari masa ke masa memperlihatkan bahwa betapa tingginya kemampuan dan skill seni yang dimiliki masyarakat Nusantara. Dapat dikatakan bahwa Nusantara memiliki begitu banyak keragaman teknik, motif dan seni kain yang terlengkap di bumi, karena setiap provinsi, daerah, bahkan lingkungan memiliki motif motif khas yang memiliki keindahan dalam membuat dan menenun kain kain tersebut.

Kain tenun sendiri sudah dikerjakan hampir diseluruh Nusantara dan telah berkembang di pulau Jawa sekurang-kurangnya sejak abad 10. Sejarah mengatakan bahwa sebutan “Tenun Ikat” diperkenalkan pertama kali oleh

seorang ahli etnografi Indonesia dari Belanda, G.P Rouffaen sekitar tahun 1900. Untuk sebutan Tenun Ikat, G.P Rouffaen mengambil istilah bahasa Melayu yaitu “Ikat” sehingga disebut Tenun Ikat.

Dari jaman prasejarah, Nusantara sudah mengenal dan mengetahui tenun yang memakai motif dan corak yang diproses dengan cara ikat lungsi. Banyak daerah-daerah di Indonesia yang menjadi penghasil kain tenun antara lain yaitu: pedalaman Kalimantan, Sumatera, Sulawesi, dan Nusa Tenggara Timur. Menurut beberapa para ahli, daerah-daerah tersebut merupakan awal mula dalam perkembangan kain tenun dalam mengembangkan motif dan corak yang rumit. Masyarakat daerah tersebut mempunyai talenta dalam merancang alat alat dalam pembuatan kain tenun dan juga mempunyai kemampuan dalam merancang motif dan corak yang rumit dan proses pembuatan corak atau motif kain tenun dengan cara mengikat bagian bagian tertentu dengan benang dan dicelupkan ke pewarna.

Aspek budaya ini dianggap oleh para ahli sebagai milik masyarakat yang hidup pada Zaman Perunggu prasejarah Nusantara antara abad ke-8 dan ke-2 SM. Teknik ikat diperkenalkan oleh Profesor A.R. Hein sekitar tahun 1880 di Eropa dengan nama *Ikatten*. Sejak itu, istilah "ikat" menyebar luas ke luar negeri dan dianggap sebagai istilah internasional untuk jenis tenun yang menggunakan teknik ini. (Saputra, 2019)

b. Ragam Kain Tenun Indonesia

Kain Tenun sendiri memiliki tiga jenis ragam yang terdiri dari:

1. Tenun Ikat Lungsi

Tenun ikat lungsi merupakan kain tenun bermotif yang diaplikasikan dengan menggunakan teknik tenun ikat. Cara pengerjaannya yaitu dengan cara benang-benang lusi yang diikat sebelum diwarnai menggunakan pewarna khusus (Hardisurya, dikutip dalam Khasanah, 2016). Di lain sisi Jannah juga mengatakan bahwa teknik ikat lungsi yang dimana benang-benangnya yang diikat secara memanjang ke atas (vertikal) (Jannah, dikutip dalam Khasanah, 2016). Dengan kata lain tenun ikat lungsi adalah susunan benang yang memanjang vertikal yang nantinya benang-

benang tersebut akan diberi ikatan yang nantinya akan membentuk sebuah motif atau corak dan dicelupkan ke pewarna. Bagian-bagian susunan benang yang diikat itu yang nantinya akan menjadi sebuah pola atau motif saat di tenun. Dan juga jenis kain tenun ikat lungsi menghasilkan tekstore kain yang tebal dari pada jenis kain tenun lainnya.



Gambar 3 Jenis kain tenun lipan

Sumber : dok. pribadi

2. Tenun Ikat Pakan

Menurut Jannah jenis tenun ikat pakan dibuat dengan cara benang-benang yang diikat secara horisontal sebelum dicelupkan ke pewarna (Jannah, dikutip dalam Khasanah, 2016). Sedangkan menurut Hardisurya mengatakan bahwa kain tenun ikat pakan adalah proses dimana proses penerapan warna dan coraknya menggunakan benang pakan dan nantinya akan dicelup ke pewarna. Dan juga benang pakan ini akan diikat pada beberapa bagian tertentu yang nantinya akan menghasilkan motif motif atau corak yang sudah ditentukan. Dan penjelasan beberapa ahli, bisa disimpulkan bahwa proses pembuatan kain tenun ikat pakan menggunakan benang pakan yang nantinya diikat secara horisontal dan akan dicelupkan ke pewarna. Hasil dari kain tenun pakan ini menghasilkan tekstore kain yang tipis dari pada kain tenun lungsi.



Gambar 4 Jenis kain tenun pakan

Sumber : https://cf.shopee.co.id/file/b90eb77e5a4f50c0f08dfc4207f4f8b0_m

3. Tenun Ikat Ganda

Teknik ikat tenun ganda merupakan penerapan motif dan corak yang menggunakan dua jenis benang yaitu benang lusi dan benang pakan (Hardisurya, dikutip dalam Khasanah, 2016). Dan juga Jannah mengungkapkan bahwa jenis kain tenun ganda mempunyai proses pembuatan yang sangat sulit karena harus menggabungkan kedua bahan benang yaitu benang lungsi dan benang pakan (Jannah, dikutip dalam Khasanah, 2016). Dengan kata lain tenun ikat ganda yang dibuat menggunakan benang pakan dan benang lungsi yang sudah diberikan motif dan corak dengan menggunakan teknik pengikat dan dicelupin kedalam pewarna khusus. Corak dan motif yang dihasilkan akan terbentuk dari persilangan benang lungsi dan benang pakan yang saling bertumpuk pada titik motif atau corak yang sudah ditentukan.



Gambar 5 Jenis kain tenun ganda

Sumber : <https://media.suara.com/pictures/653x366/2022/01/28/40877-kain-gringsing.jpg>

2. Perkembangan Kain Tenun di Maluku

Masyarakat Tanimbar sdh mengenal dan mengetahui cara menenun sejak zaman dahulu yaitu dengan menggunakan daun lontar, dengan cara memebersihkan dulu daun lontar, yang tertinggal serat-seratnya kemudian serat-serat tadi dianyam menyerupai bentuk kain yang nantinya dipakai sebagai pakaian atau penutup baju mereka. Dalam perkembangan zaman akhirnya masyarakat Tanimbar menggunakan kapas yang dipintal dan dijadikan benang untuk menenun, karen di pulau Yamdena banyak tumbuhan kapas dan juga terdapat di pulau-pulai lain di Kepulauan Tanimbar. Kain tenun selain dijadikan menutup tubuh tetapi mempunyai fungsi lain yaitu untuk acara acara adat seperti saat pemakaman, perkawinan, tarian adat, dan juga upacara upacara lainnya. Kain tenun dianggap masyarakat Tanimbar sebagai barang yang sangat berharga dan ketika penyambutan tamu dari luar kota, provinsi atau negara yang berkunjung selalu diberikan kain tenun oleh tuan rumah dengan memiliki makna bahwa tuan rumah tersebut telah memberikan sebagian harta yang dimilikinya kepada tamu tersebut.

3. Motif Kain Tenun Kepulauan Tanimbar

Pada umumnya kain tenun memiliki motif yang klasik dan modern. Sama hal juga dengan kain tenun dari Tanimbar yang memiliki beberapa motif dan corak yakni motif alam seperti motif flora dan fauna, juga motif manusia. Ada juga motif yang melambangkan keperkasaan manusia seperti anak panah, motif bendera, motif manusia tidak berkepala yang menceritakan tentang perang antar desa dan orang yang pergi berperang dan menang, kemudian membawa pulang kepala manusia ke desanya saat waktu lampau dan juga masih banyak lagi motif yang digunakan yakni:

1. Motif Pohon

Motif dan bentuk pohon dengan burung yang melambangkan kehidupan di udara dan reptil seperti ular yang melambangkan kehidupan di daratan. Motif ini juga hampir sama dengan motif Nusa Tenggara Timur, di mana motif pohon digambar dengan orang, yang melambangkan nenek moyang atau para leluhur yang hidup di dunia lain setelah kematian.



Gambar 6 Motif pohon

Sumber : Akun facebook "Tenuntanimbar.mawar"

1. Motif Manusia

Motif manusia merupakan salah satu motif dari Tanimbar yang cukup unik karena memiliki arti yang sangat berharga yaitu motif manusia yang telah mati dan hanya tertinggal tulang belulang berserakan yaitu di gambarkan bagian kepala, kaki dan tangan terpisah satu dengan yg lainnya yang memiliki arti tersendiri. Menurut masyarakat setempat bahwa ada unsur-unsur kepercayaan lain yaitu tentang kehidupan di alam lainnya setelah manusia manusia mengalami kematian.



Gambar 7 Motif manusia

Sumber : Akun facebook "Tenuntanimbar.mawar"

2. Motif Lelemuku (Bunga Anggrek)

Motif ini merupakan salah satu ciri khas yang berbentuk kembang bunga anggrek dan diapit beberapa garis yang mempunyai arti tersendiri yaitu melambangkan kecantikan, keagungan dan ketuletan.



Gambar 8 Motif Lelemuku (Bunga Anggrek)

Sumber : Eksplorasi Etnomatematika Kian Tenun Tanimbar dan Penerapannya Pada Pembelajaran Matematika, 2020

3. Motif Sair (Bendera)

Motif sair sendiri memiliki bentuk yang sama seperti bendera yang mana mempunyai arti tersendiri bagi masyarakat Kepulauan Tanimbar yaitu menggambarkan semangat masyarakat Kepulauan Tanimbar dalam memperjuangkan dan mempertahankan identitas semua wanita.



Gambar 9 Motif Sair (Bendera)

Sumber : Eksplorasi Etnomatematika Kian Tenun Tanimbar dan Penerapannya Pada Pembelajaran Matematika, 2020

4. Motif Tunis (Anak Panah)

Ciri khas dari motif tunis atau berbentuk anak panah yang diapit oleh beberapa garis dan juga motif tunis sendiri memiliki filosofi yang mengibaratkan kesiapan mental masyarakat Kepulauan Tanimbar yang selalu berhati-hati.



Gambar 10 Motif Tunis (Anak Panah)

Sumber : Eksplorasi Etnomatematika Kian Tenun Tanimbar dan Penerapannya Pada Pembelajaran Matematika, 2020

5. Motif Ulerati (Ulat Kecil)

Motif Ulerati atau disebut juga ulat kecil mempunyai bentuk dan pola yang mempunyai ciri khas ditambahkan dan dikombinasikan dengan beberapa motif lainnya. Untuk motif ulerati sendiri mempunyai filosofi tersendiri yaitu tentang kecintaan masyarakat akan lingkungan sekitar.



Gambar 11 Motif Ulerati (Ulat Kecil)

Sumber : Eksplorasi Etnomatematika Kian Tenun Tanimbar dan Penerapannya Pada Pembelajaran Matematika, 2020

6. Motif Eman Matan Lahir (Mata Cawat sebelah)

Motif eman matan lahir merupakan salah satu motif yang terinspirasi dari jenis busana pria jaman dulu. Namun motif ini diambil dan di pandang dari satu sisi.



Gambar 12 Motif Eman Matan Lahir (Mata Cawat sebelah)

Sumber : Eksplorasi Etnomatematika Kian Tenun Tanimbar dan Penerapannya Pada Pembelajaran Matematika, 2020

7. Motif Wulan Lahir (Bulan Sabit)

Ciri khas dari motif ini diambil dari bulan sabit. Dan juga memiliki arti dan makna tersendiri bagi masyarakat Kepulauan Tanimbar. Yaitu pada saat keadaan alam yaitu bulan sabit, biasanya masyarakat Kepulauan Tanimbar menjadikannya sebagai kesempatan yang bagus untuk mencari hasil laut dan darat.



Gambar 13 Motif Wulan Lahir (Bulan Sabit)

Sumber : Eksplorasi Etnomatematika Kian Tenun Tanimbar dan Penerapannya Pada Pembelajaran Matematika, 2020

8. Motif Matantur (Tulang Ikan)

Motif matantur atau disebut juga tulang ikan memiliki warna khas yaitu biru yang menggambarkan warna laut dan juga motif tulang ikan yang menggambarkan sumber daya laut yang melimpah.



Gambar 14 Motif Matantur (Tulang Ikan)

Sumber : Eksplorasi Etnomatematika Kian Tenun Tanimbar dan Penerapannya Pada Pembelajaran Matematika, 2020

2. Tinjauan Tipografi

Tipografi selalu dikatakan sebagai “*visual language*” didalam desain komunikasi visual yang mempunyai arti bahasa yang dapat kita lihat secara visual. Dalam keseharian kita tipografi bisa menjadi salah satu sarana yang berguna untuk menerjemahkan kata-kata ke dalam halaman yang mudah dibaca dan tipografi mempunyai peranan yang penting sebagai penyampaian informasi dari halaman tersebut kepada pengamat. Dalam kehidupan kita sehari-hari tanpa sadar kita sebagai manusia selalu bertemu dan berhubungan dengan tipografi, kita bisa melihat tipografi mulai dari merek, label, tanda pengenal, koran, majalah, poster dan masih banyak lagi. Dan hampir semua hal yang berhubungan dengan desain komunikasi visual mempunyai unsur tipografi di dalamnya. (Perkasa, 2017)

Tipografi merupakan salah satu perwakilan dalam dunia komunikasi visual dalam sebuah bentuk komunikasi verbal dan merupakan bagian visual yang pokok dan sangat efektif. Dengan hadirnya tipografi memberikan warna baru bagi sebuah media terapan visual karena dengan adanya tipografi, kita bisa membedakan antara desain grafis dan media ekspresi visual lainnya seperti

lukisan. *Tipografi* juga memiliki nilai fungsional dan nilai estetika karena huruf memiliki potensi yang sangat besar untuk menterjemahkan atmosfer-atmosfer yang tersirat dalam sebuah komunikasi verbal yang dituangkan melalui abstraksi bentuk-bentuk visual. (Sihombing, dikutip dalam Mujiono, 2010)

Tipografi adalah sebuah element visual yang memiliki segala disiplin yang berkenaan dengan huruf, dimana bisa di definisikan sebagai seni dengan memiliki teknik mengatu, serta memiliki jenis huruf dengan segala pengaturan kenyamanan membaca dengan efisien dan maksimal. Huruf dapat dimanfaatkan secara positif apabila dalam penggunaannya selalu memperhatikan kaidah-kaidah estetika , kenyamanan keterbacaan, serta mempunyai interaktif huruf terhadap ruang dan elemen-elemen visual disekitarnya (Rustan, dikutip dalam Mujiono, 2010)

a. Perkembangan Tipografi

Tipografi memiliki sejarah yang panjang. *Tipografi* merupakan salah satu element visual yang selalu kita temui dalam setiap karya desain grafis, sehingga dalam setiap perancangan desain grafis sulit untuk dipisahkan dari kehadiran tipografi.

Kemunculan tipografi dimulai dengan adanya bahasa tulis yang mana sekaligus menunjukkan perpindahan masa awal sejarah dengan prasejarah. Bahasa tulis muncul pada 35.000-4000 SM (Sebelum Masehi) masih berupa sebagai gambar atau lukisan, tetapi bisa digunakan sebagai alat komunikasi pada zaman itu. Pada zaman Bangsa Mesir pada tahun 3100 SM mempunyai peran yang sangat besar dalam mengembangkan bahasa tulis dengan menggunakan *pictograph* yaitu simbol yang mempunyai tujuan untuk menggambarkan objek yang dikenal dengan *Hieroglyph/hieratic script*.



Gambar 15 Hieroglyph Mesir Kuno

Sumber : <https://www.tun.com/blog/wp-content/uploads/2017/06/hieroglyphic.jpg>

Perkembangan pun berlanjut mulai dari *pictograph* berkembang menjadi *ideograph* yaitu merupakan simbol yang menunjukkan juga mempresentasikan gagasan, dan pada tahun 1300 SM *Alfabet Phoenician* diperkenalkan yang mengawali penggunaan simbol dan juga mewakili unsur bunyi (*pictograph*).

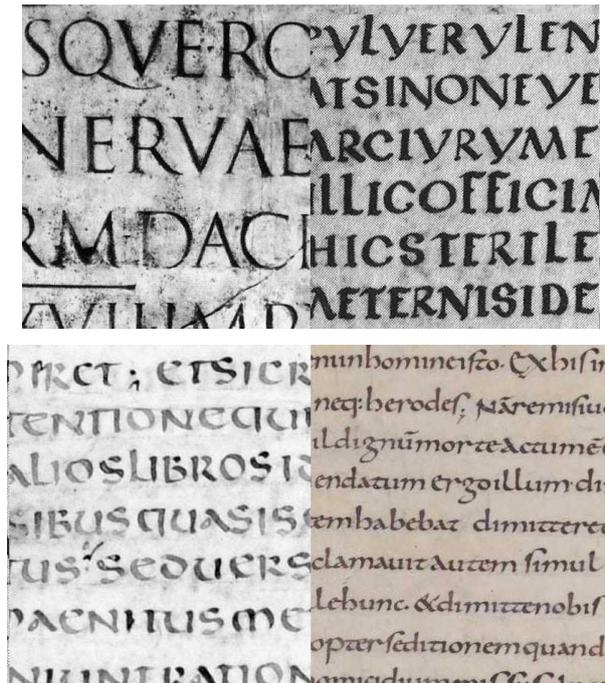


Gambar 16 Huruf Poenician

Sumber :

https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/2/23/Phoenician_alphabet_sample.svg/600px-Phoenician_alphabet_sample.svg.png

Sistem alfabet ini kemudian dipakai oleh bangsa Yunani kemudian diperbaiki menjadi lebih baik lagi oleh bangsa Romawi menjadi suatu bentuk huruf yang sampai saat ini kita kenal dan sampai sekarang kita masih menggunakan yaitu jenis font serif yang dimana merupakan bentuk huruf dengan menambahkan beberapa bentuk anatomi semacam kait pada setiap huruf yang berkembang pada masa kekaisaran Romawi dan juga selalu menjadi suatu acuan dalam perkembangan berbagai macam bentuk huruf kapital di seluruh dunia.



Gambar 17 Huruf Serif Zaman Romawi

Sumber : <http://ilovetypography.com/2016/04/18>

Pada tahun 1984 era digital terjadinya suatu kemajuan terhadap tipografi yang semakin maju sejak Adobe Systems merilis *Post Script Font* juga diikuti dengan rilisnya *True Type Font* oleh *Apple Computer* dan *Microsoft Corporation* pada tahun 1991. *PostScript Font* dan *TrueType Font* adalah huruf elektronik, atau biasa disebut font.

Pada abad ke 20 di Jerman, terjadinya penemuan terhadap bentuk-bentuk huruf baru dimana merupakan simbolisasi penolakan terhadap gaya-gaya huruf lama (*Blacklater* maupun *Serif type*) yang pada saat itu dianggap tidak mampu mewakili semangat modernisme. Huruf-huruf baru yang di ciptakan yang memiliki motif tanpa kait (*sans serif*) ini dianggap sebagai salah satu pilihan yang sempurna karena dianggap lebih mudah di maca dan juga memiliki style yang minimalis. Dan juga ada beberapa huruf sans serif yang sangat berpengaruh dalam abad ke-18 sampai dengan abad ke-20 adalah *Aksidens Grosteque* yang dibuat tahun 1898. Dan pada era *Bauhaus*, desainer *Herbert Bayes* menciptakan dan menghadirkan huruf *Universal* (1925), kemudia pada tahun 1927, *Paul Renner* menciptakan huruf *Futura*, yang disebut *Danton Sihombing* sebagai salah satu

huruf *sans serif* yang sangat berpengaruh dalam abad ke-20 (Sihombing, dikutip dalam Pambudi, 2019).

Ketenaran huruf *Futura* ini karena huruf ini selalu menjadi pilihan huruf para perancang grafis dalam mendesain disekitar tahun 1930, karena hal ini huruf *sans serif* mendapatkan hal positif dan dapat berkembang pesat hingga pada tahun 1050 lahirlah jenis huruf *sans serif* yang bernama *Helvetica* yang sering dikatakan sebagai salah satu huruf populer abad ini.

Dengan hadirnya berbagai macam teknologi dan juga meningkatnya apresiasi dan perancang grafis yang mempunyai dampak sangat besar yaitu meningkatkan kebutuhan akan huruf digital. Karena hal ini maka memicu munculnya industri perancangan dan produksi huruf digital yang kemudian digunakan untuk media cetak dan web. Pada masa ini software-software untuk membuat dan menciptakan huruf digital sudah sangat cangi dan maju yang dimana dapat membantu dan mendukung para pembuat font dapat bereksperimen dan juga dengan bebas menciptakan jenis-jenis bentuk huruf baru tanpa adanya batasan. (Pambudi, 2019)

B. ANALISA

1. Analisa Objek

Data yang diperoleh dari latar belakang sampai wawancara yang telah dilakukan kemudian menggunakan metode analisis SWOT, UPS, dan ESP. Adapun analisis dalam perancangan ini adalah:

A. SWOT

Analisa SWOT merupakan metode perancangan strategis yang selalu digunakan untuk mengetahui kekuatan (*strengths*), kelemahan (*weaknesses*), peluang (*opportunities*), dan ancaman (*threats*) dalam suatu proyek untuk mencapai suatu tujuan.

1) Strengths

Sampai saat ini untuk motif kain tenun kepulauan Tanimbar sendiri belum ada yang menjadikan motif motif kain tenun ini menjadi sebuah *typeface* yang mengandung budaya

Nusantara. Sehingga untuk perancangan *typeface* adaptasi kain tenun kepulauan tanimbar menjadi yang pertama.

2) *Weaknesses*

Untuk *weaknesses* sendiri yaitu memiliki keterbacaan atau *legibility* yang menurun karena dari motif-motif kain tenun Tanimbar yang nantinya akan terkandung dalam huruf

3) *Opportunities*

Dengan adanya *typeface* adaptasi motif kain tenun Tanimbar ini dapat meningkatkan semangat kepada generasi muda wanita untuk selalu tekun melestarikan dan mempertahankan tradisi pembuatan kain tenun Tanimbar. Juga meningkatkan kesadaran dan rasa cinta dari masyarakat Maluku terutama kepulauan Tanimbar dan juga khususnya generasi muda terhadap kain tenun Tanimbar

4) *Threats*

Memiliki persaingan terhadap beberapa *typeface* lainnya yang memiliki atau bercitra budaya Nusantara yang sampai saat ini semakin banyak dan berkembang dan juga terhadap pembajakan serta plagiarisme terhadap font itu sendiri.

B. USP (Unique Selling Point)

USP (Unique Selling Point) mempunyai arti dan pengertiannya sendiri yaitu mempunyai hal hal yang dapat membedakan barang, produk atau jasa dari para pesaingnya sehingga membuat barang, produk dan jasanya menjadi spesial. Hal inilah yang dapat membuat produk menjadi posisi dan kesempatan untuk bersaing didalam kalangan konsumen. Dan *USP* yang dimiliki Tenun Tanimbar *Typeface* adalah sebagai berikut:

1. Tenun Ikat *Typeface* dimodif dan dirancang dari motif kain tenun yang dimiliki oleh kain tenun kepulauan Tanimbar yang mana belum memiliki *typeface* yang menggunakan motif kain tenun ini sebagai objek perancangan.

2. Tenun Ikat *Typeface* sendiri dapat disajikan dan diaplikasikan diberbagai macam media yang ada
3. Untuk *typeface* ini akan dalam bentuk format *TTF* atau *OTF* yang nantinya akan di gunakan dengan mudah oleh konsumen.

C. ESP (Emotional selling point)

ESP (Emotional Selling Point) adalah daya tarik atau pendekatan yang dirasakan suatu produk melalui perasaan emosi yang dapat diingat dan tertanam dalam benak konsumen. Keterbatasan konsumen dalam memikirkan fungsi fisik suatu produk, oleh karena itu *ESP* diperlukan untuk menciptakan dan menimbulkan hubungan emosional antara produk dan konsumen. *ESP* yang dimiliki dan dipunyai oleh font Tenun Ikat adalah font dengan budaya mempunyai ciri khas budaya lokal/daerah yang menimbulkan suatu rasa kebanggaan tersendiri untuk konsumen terhadap budaya lokal/daerah tersebut.

D. Target Audience

a. Segmentasi Demografis

- 1) Jenis Kelamin : Laki-Laki dan Perempuan
- 2) Umur : 18-40 tahun
- 3) Pendidikan : SMP,SMA/K, D3,S1,S2,S3
- 4) Pekerjaan : Mahasiswa (Seni dan Desain), Dosen (Seni dan Desain), Pegawai (Percetakan, Studio Agency-Design, Pemerintahan)
- 5) Penghasilan : Rp 1.6 00.000,- - Rp 5.000.000,-

b. Segmentasi Georafis

Secara geografis font ini dirancang dan dibuat untuk wilayah Maluku khususnya Kepulauan Tanimbar di Maluku Tenggara

c. Segmentasi Psikografis

Bagi mereka yang merupakan para pekerja yang berada dibidang kreatif dan yang pastiya juga selalu aktif mengikuti perkembangan dunia

kreatif serta memiliki sifat kecintaannya dan ketertarikannya terhadap sesuatu yang mengandung budaya lokal dan kearifan lokal

d. Segmentasi Behaviour

Bagi mereka yang mempunyai ketertarikan untuk mencari sesuatu yang baru dan berbeda atau unik, terlebih *typeface* mempunyai citra yang ingin ditampilkan yang terkait dengan hobi maupun pekerjaan

C. LANDASAN TEORI

A. Teori Tipografi

Typeface merupakan kumpulan dari beberapa huruf yang memiliki desain dan juga tampilan visual yang sama. Dalam *typeface* memiliki wujud yang berbeda (A-B) tetapi memiliki kemiripan dan kesamaan bentuk, gaya, motif yang sama. *Typeface* dan font merupakan dua hal yang berbeda yakni *typeface* adalah tampilan visual dari huruf semenara font merupakan salah satu wujud atau bagian dari *typeface* yang dimana memiliki gaya, motif dan desain yang sama.

1. Kategori Typeface

Typeface memiliki banyak kategori. Namun dari begitu banyak pilihan, ada beberapa *typeface* yang mempunyai keunikan yang mirip satu sama lain, sehingga *typeface- typeface* ini dapat di kelompokkan menjadi beberapa bagian. Kategori-kategori tersebut adalah:

a. *Serif*

Merupakan salah satu font yang memiliki sirip, kaki atau serif yang mempunyai bentuk yang lancip pada ujungnya juga memiliki ketebalan dan ketipisan yang kontras pada bagian garis-garis hurufnya. Untuk *typeface serif* ini dapat memberikan kesan yang klasik, anggun, lemah gemulia

SERIF FONTS

Gambar 18 Serif

Sumber : <https://id.pinterest.com/pin/914862417981900/>

b. Sans Serif

Sans serif adalah kategori *typeface* yang berbeda dengan serif karena untuk *typeface* ini tidak memiliki kaki, serif atau sirip dan juga memiliki bentuk yang bertangkai tebal, sederhana juga memiliki tingkat keterbacaan yang sangat tinggi. Dan untuk *typeface* ini menghasilkan kesan yang kokoh, kuat, kekar dan juga stabil



Gambar 19 Sans Serif

Sumber : <https://id.pinterest.com/pin/326018460537275915/>

c. Script

Script memiliki varian goresan yang dihasilkan tinta dari tulisan tangan. Dan juga script terbagi menjadi beberapa bentuk yaitu *formal* atau resmi dan juga bentuk *cursive* yang lebih *casual*.



Gambar 20 Script

Sumber : <https://id.pinterest.com/pin/210050770113386490/>

d. *Black Letter*

Desain pada karakter *Black Letter* terbentuk dari tulisan tangan yang sangat populer pada abad pertengahan di Jerman dengan gaya *Gothic* dan di Irlandia dengan memakai gaya *Celtic*. Untuk huruf *Black Letter* ditulis menggunakan pena yang mempunyai ujung yang lebar sehingga menghasilkan kontras tebal tipis yang kuat. Alasan kuat istilah *Black Letter* dikenal karena untuk menghemat media yaitu kertas dari kulit dan juga karakternya ditulis berdempet-dempet, sehingga hasil keseluruhannya terkesan gelap, berat dan hitam.



Gambar 21 *Black Letter*

Sumber : <https://www.researchgate.net>

e. *Humanist*

Typeface Humanist mulai muncul di Itali pada tahun 1469 dan juga kelompok yang tidak menggunakan *typeface* bergaya Humanist, melainkan Roman/Romawikuni yang memiliki negatif spacenya lumayan cukup banyak sehingga tulisan tampak terlihat terang dan juga ringan. Karena alasan ini gaya Humanist mendapatkan julukan *White Letter*.

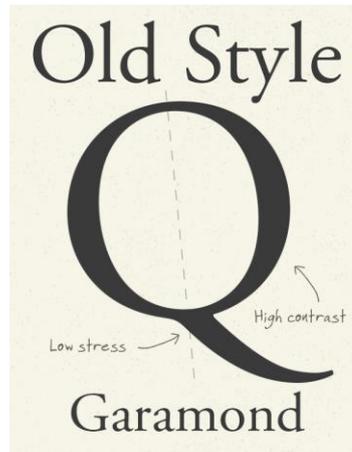


Gambar 22 *Humanist*

Sumber : <https://id.pinterest.com/pin/426434658471091182/>

f. *Old Style*

Istilah *Old Style* sering kali juga disebut dengan tipografi serif *Humanis* yang dikembangkan pada abad ke-15 dan juga abad ke-16. *Old Style* mempunyai karakteristik yaitu memiliki serif berukuran kecil dengan sudut lengkung yang besar, memiliki juga sumbu dari huruf O dan memiliki kemiringan ke kiri dan kontras strokes yang rendah.

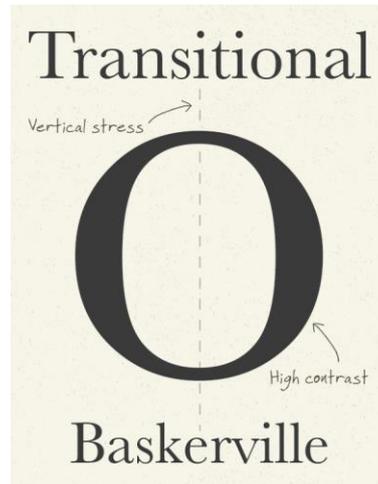


Gambar 23 *Old Style*

Sumber : <https://id.pinterest.com/pin/423971752431285125/>

g. *Transitional*

Huruf Transitional pertama kali muncul pada pertengahan abada ke-17 dan merupakan transisi antara huruf-huruf *Old Style* dan tipografi dengan serif modern. Huruf Transitional memiliki karakteristik umum yang terdapat dalam huruf huruf Transitional, serif berukuran kecil dengan mempunyai sudut lengkungan yang kecil, memiliki sumbu dari O tegak vertikal dan juga memiliki kontras strokes yang cukup terlihat.



Gambar 24 Transitional

Sumber : <https://id.pinterest.com/pin/70157706675383939/>

h. *Modern*

Tipografi dengan serif modern sendiri muncul dan dikembangkan pada akhir abad ke-18 dan juga merupakan sesuatu perubahan yang radikal dari tipografi tradisional pada masa itu. Untuk tipografi modern sendiri mempunyai karakteristik umum yaitu memiliki serif berukuran kecil tanpa sudut lengkung, sumbu huruf “O” tegak vertikal, dan kontras strokes yang ekstrim.



Gambar 25 Modern

Sumber : <https://id.pinterest.com/pin/681310249862311435/>

i. *Egyptian*

Kategori huruf *egyptian* sering disebut dengan *slab serif* dan diperkenalkan pada abad ke-19 sebagai salah satu huruf yang sering digunakan dalam desain dan iklan. Huruf *egyptian* memiliki karakteristik umum yaitu serif berbentuk kotak dan berukuran besar, sumbu dari huruf “O” tegak vertikal, dan kontras strokes yang rendah.



Gambar 26 Smallness

Sumber : <https://id.pinterest.com/pin/63261569752041651/>

j. Display / Dekoratif

Huruf display merupakan salah satu kategori huruf yang memiliki ciri yang mudah dikenali. Dan setiap jenis huruf memiliki karakteristik individu dan ciri khas. Penggunaannya dimaksudkan untuk menekan konten publikasi, menciptakan sebuah tampilan visual yang memiliki nilai tambah. Dan juga font ini bisa digunakan dalam iklan karena memiliki sifatnya yang menarik perhatian. (Pambudi, 2019)



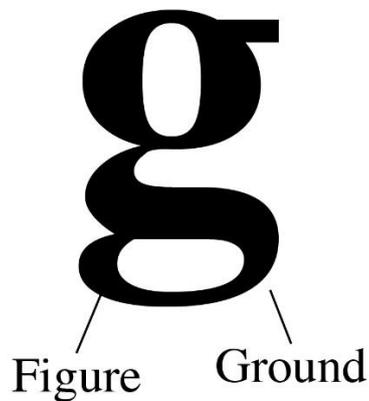
Gambar 27 Display / Dekoratif

Sumber : <https://id.pinterest.com/pin/733594226818291245/>

2. Analisa bentuk Huruf

Dalam alfabet dan font memiliki setiap bentuk huruf yang mempunyai keunikan fisik yang dapat menyebabkan mata kita untuk membedakan antara huruf 'm' dengan 'p' atau 'c' dengan 'q'. Sekelompok pakar psikologi yang berasal dari Jerman dan Austria yang mengformulasikan sebuah teori pada tahun 1900 yang dikenal dengan teori *Gestalt*. Teori gestalt ini berbasis pada "*pattern seeking*" dalam perilaku manusia. Salah satu hukum persepsi dari teori ini dapat

membuktikan bahwa untuk bisa mengenal dan membaca sebuah visual atau gambar diperlukan adanya kontras antara ruang *positif* yang disebut dengan *figure* dan ruang *negative* yang disebut dengan *ground*. (Mujiono, 2010)

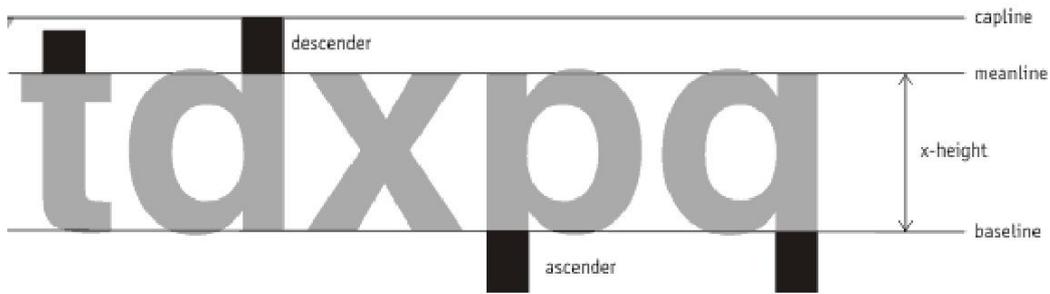


Gambar 28 Figure dan Ground

Sumber : dok. pribadi

3. Anatomi Huruf

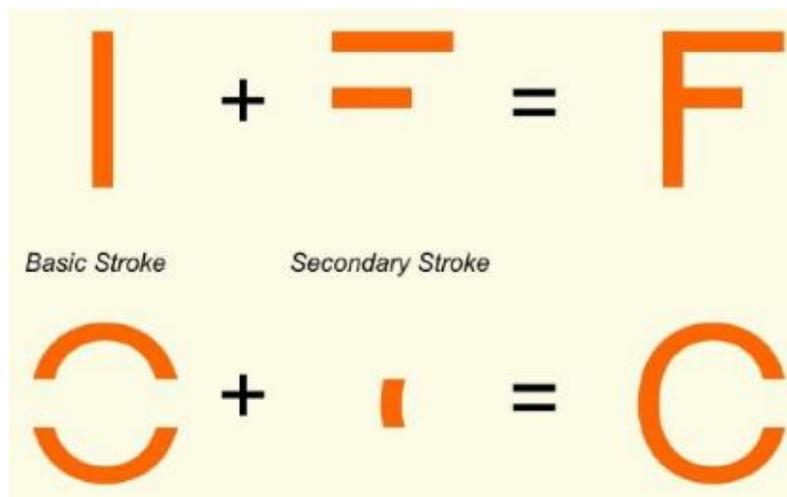
Pertama tama untuk mempelajari tipografi adalah dengan cara mengenali dan memahami huruf tersebut. Penggabungan dari semua komponen dari suatu huruf merupakan identifikasi visual yang dapat membedakan antara huruf yang satu dengan huruf yang lain. Dan ketika kita telah mengerti dan memahami anatomi huruf secara menyeluruh dan benar, kita dengan mudah dapat memahami dan mengenal sifat dan karakteristik dari setiap jenis huruf. Berikut adalah terminologi yang umum digunakan dalam penamaan setiap komponen komponen visual yang terstruktur dalam fisik.



Gambar 29 Anatomi Huruf

Sumber : <https://slims.web.id/mwmag/07/content/tutorial-tipografi-2/image01.gif>

Setiap huruf memiliki beberapa kombinasi guratan garis (*strokes*) yang terbagi menjadi dua bagian, yaitu guratan garis dasar (*basic strokes*) dan guratan garis skunder (*secondary strokes*).



Gambar 30 Basic Strokes & Secondary Strokes

Sumber : https://1.bp.blogspot.com/-XAkPOVJoceYV_ZGdtb4t4I/AAAAAAAAAEg/QLNobX-rDB0xeJ1hoEzy-hMJsXISn2ZfwCEw/s320/12.png

Untuk huruf sendiri memiliki dua ruang dasar bila ditinjau dalam hukum persepsi dari teori gestalt, yaitu *figure* dan *ground*. Dan apabila kita memilah keberadaan antara ruang negatif dan positif dari seluruh huruf maka secara garis besar dapat dikelompokkan menjadi tiga bagian, yaitu:

- a. Ruang negatif bersudut lengkung; BCDGJOPQRSU

- b. Ruang negatif bersudut persegi empat, EFHILT
- c. Ruang negatif bersudut persegi tiga, AKMNVWXYZ

Apabila dilihat dari sudut geometri, maka garis dasar yang selalu mendominasi struktur huruf dalam alfabet dapat dibagi menjadi 4 bagian kelompok besar yaitu:

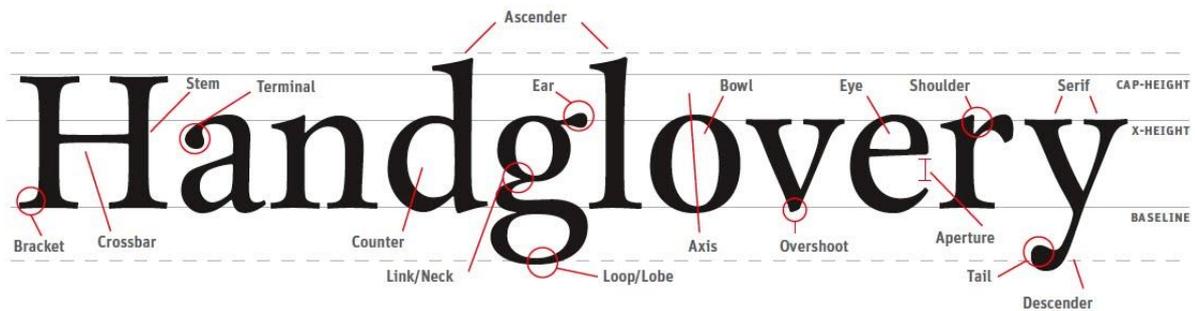
- a. Kelompok garis tegak-datar; EFHILT
- b. Kelompok garis tegak-miring; AKMNVZXYW
- c. Kelompok garis tegak-lengkung; BDGJPRU
- d. Kelompok garis lengkung; COQS

Dalam perhitungan tinggi fisik dan ukuran huruf memiliki asas optik matematis, yang dalam pengertiannya bahwa dalam perhitungan angka, beberapa huruf yang terdapat di alfabet mempunyai ukuran tinggi yang berbeda beda, namun secara optis ketika dilihat secara keseluruhan huruf tersebut akan terlihat sama tinggi ukurannya. Huruf huruf yang memiliki bentuk lengkungan dan bentuk segitiga lancip pada bagian teratas dan terbawah dari badan huruf akan mempunyai atau memiliki bidang lebih dibandingkan dengan huruf huruf yang memiliki ukuran dan bentuk yang datar atau normal. Karena mempunyai fungsi yang sangat penting ketika huruf huruf tersebut dicetak secara berdampingan dengan huruf huruf datar lainnya akan memberikan visual yang mempunyai kesamaan tinggi secara optis. Dalam kaitannya anatomi font maka ada beberapa istilah didalamnya yaitu:

- ARM : Sebuah stroke horisontal tidak terhubung pada satu atau kedua ujungnya pada huruf.
- STEM : Sebuah vertikal stroke utama (tiang utama) pada huruf.
- COUNTER : Sepenuhnya atau sebagian tertutup ruang dalam huruf.
- STROKE (Diagonal Stroke): sebuah stroke miring pada huruf.
- SHOULDER : Sebuah stroke melengkung yang berasal dari batang huruf.

- APEX : Sebuah titik puncak dari sebuah huruf , biasanya terdapat di huruf capital “A”
- SPINE : Sebuah stroke melengkung yang membungkus counter huruf
- EAR : Sebuah stroke kecil proyeksi dari mangkuk kanan atas dari beberapa huruf “g” kecil
- EYE : Sebuah ruang tertutup yang mengacu dan berbentuk seperti mata
- SERIF : “kaki” atau non-struktural rincian di ujung beberapa stroke pada huruf
- BRACKET : Sebuah siku segitiga dari kaki-kaki pada ujung beberapa stroke pada huruf
- CROSSBAR : Sebuah stroke horizontal yang jadi penyangga atau penghubung suatu huruf
- TAIL : Sebuah stroke menurun, sering dekoratif yang menjadi ekor pada suatu huruf
- LOOP : Counter tertutup atau sebagian tertutup di bawah baseline yang menjadi bagian bawah huruf kecil “g”
- LINK : Sebuah stroke yang menghubungkan mangkuk atas dan bawah ganda pada huruf kecil “g”
- LEG : Sebuah lengan kaki yang terdapat pada kemiringan huruf diatas kaki-kakinya yang terpasang di satu ujung dan ujung lain
- FOOT : Sebuah kaki yang menumpu dari lengan kaki pada kemiringan suatu huruf yang terpasang di satu ujung dan ujung lain
- ASCENDER : Stroke vertikal ke atas yang ditemukan pada huruf kecil yang membentang diatas x-height dari jenis huruf tersebut
- CAP-HEIGHT : Tinggi huruf kapital dari baseline ke atas topi, paling akurat diukur pada karakter dengan dasar datar (E, H, I, dll)
- CAPLINE : Batas teratas dari topi suatu huruf atau puncak suatu huruf baik itu capital atau bukan

- MEANLINE : Batas atas dari huruf kecil pada suatu huruf, tetapi tidak termasuk ascender suatu huruf.
- X-HEIGHT : Tinggi utama huruf kecil, khususnya x huruf kecil, tidak termasuk ascenders dan descenders
- BASELINE : Garis tak terlihat dimana suatu huruf didudukkan, atau batas bawah suatu huruf tanpa descender
- DESCENDER : Sebuah stroke vertikal ke bawah yang ditemukan pada huruf kecil yang memanjang di bawah baseline



Gambar 31 Anatomi Huruf

Sumber : <http://3.bp.blogspot.com/-9xBTbXMjmPY/Thx4cQKq8tI/AAAAAAAAA4E/lrDA3e707CY/s1600/Anatomi.jpg>

Dan apabila ditinjau dari jenis huruf dan juga keunikan yang dimiliki didalamnya yaitu:

- Huruf tidak berkait (*Sans Serif*)

Sans Serif

- Huruf berkait (*Serif*)

Serif

- Huruf Tulis (*Script*)

Script

- Huruf Dekorasi

Dekorasi

4. Keluarga Huruf

Keluarga huruf terdiri dari berbagai kembangan yang berakar dari struktur bentuk dasar dari sebuah alphabet dan dari setiap perubahan berat huruf masih mempunyai kesinambungan bentuk. Perbedaan tampilan utama yang terdapat dalam keluarga huruf dibagi menjadi tiga bentuk yaitu: berat, proporsi, dan kemiringan.

a. Berat

Perubahan berat untuk struktur karakter dasar huruf terletak pada aspek perbandingan tinggi huruf yang dicetak dengan lebar stroke. Ketika ditinjau dari aspek berat huruf, dan anggota dari keluarga ini dapat dibagi menjadi tiga kelompok utama: *light*, *regular*, dan *bold*. Setiap anggota keluarga huruf *light*, *regular*, dan *bold* memiliki kesamaan ciri ciri fisik yang sama, tetapi berbeda dalam penampilannya yang memiliki dampak visual yang berbeda. Misalnya, huruf *bold* lebih cenderung menarik perhatian karena ketebalannya. Pengelompokan huruf *bold* ini biasa digunakan pada judul naskah (*headline*), baik pada iklan, poster, maupun media terapan lainnya.



Gambar 32 Berat Huruf

Sumber : <https://id.pinterest.com/pin/128282289365115590/>

Perbandingan yang dimiliki antara tinggi huruf yang nantinya akan tercetak dengan memiliki lebar yang berbeda beda dan dapat dibagi menjadi tiga kelompok bila ditinjau dan memiliki perbandingan terhadap bentuk dasar huruf tersebut yaitu: *condense*, *regular*, dan *extended*

KELOMPOK PROPORSI	TINGGI HURUF YANG TERCETAK	LEBAR HURUF
EXTRA-CONDENSED	100%	40%
CONDENSED	100%	60%
REGULER	100%	80%
EXTENDED	100%	100%
EXTRA-EXTENDED	100%	120%

Gambar 33 Proporsi Huruf

Sumber : https://1.bp.blogspot.com/-LCk0cxyMszQ/XFl0BYeVMrI/AAAAAAAAACBo/u5JK5gaN-JIvu9X8pQ5AkGsXchs8_5P5QCLcBGAs/s400/l.jpg

b. Kemiringan

Font dan huruf tercetak miring dalam terminologi tipografi mempunyai sebutan yaitu *italic*. Huruf ini pertama kali muncul di tahun 1500 oleh Francesco Griffo yang digunakan untuk pengganti alternatif dari style roman yang dimana dianggap terlalu boros tempat. Huruf *italic* biasanya sering dipergunakan untuk memberikan sebuah penekanan terhadap sebuah kata dan kalimat. Selain itu, huruf-huruf ini sering juga dipakai untuk memberikan penunjuk istilah-istilah atau kata yang berasal dari bahasa asing. Secara umum huruf *italic* hanya digunakan untuk teks dalam jumlah yang tidak terlalu panjang, contohnya seperti memberikan keterangan pada gambar (*caption*), highlight dari naskah serta sering digunakan untuk headline atau *sub-head*. Ketika kita perhatikan huruf *italic* dirancang dengan memiliki sudut kemiringan yang membuat nyaman di mata kita saat membacanya.

Huruf *italic* sendiri memiliki sudut kemiringan yang terbaik yaitu 12 derajat. Dan ketika kemiringan font lebih dari 12 derajat maka akan mempengaruhi mata kita yang membuat sukar untuk mengidentifikasi huruf *italic* dan juga akan mempengaruhi keseimbangan bentuk huruf.

.Helvetica Neue Interface Italic

Gambar 34 Italic Font

Sumber : <https://d144mzi0q5mijx.cloudfront.net/img/0/H/Helvetica-Neue-Interface-Italic.png>

c. Set Characters

Setiap alfabet yang di rancang selalu memiliki beberapa *character* yang terdiri dari huruf besar yang disebut *uppercase* (yang mana sering disebut juga dengan *capitals* atau *caps*) dan juga huruf kecil yang sering disebut *lowercase*. Untuk istilah-istilah ini berasal dari subsistem mesin cetak yang pada awalnya ditemukan oleh *Johan Gutenberg*. Dan pada masa itu bentuk cetakan huruf berupa potongan-potongan blok metal yang disimpan dalam sebuah kotak yang di sebut sebagai *type case*. Untuk huruf besar disimpan dalam kotak bagian atas (*uppercase*) dan untuk huruf kecil disimpan pada bagian bawah dari kotak yang disebut juga sebagai (*lowercase*). Biasanya *character* sebuah alfabet yang lengkap memiliki *uppercase* yang berjumlah total 26 dan *lowercase* dalam jumlah yang sama juga. Selain *uppercase* dan *lowercase* masih terdapat banyak jenis *character* yang melengkapi sebuah alfabet. Untuk catatan bahwa setiap jenis huruf digital mempunyai jumlah keseluruhan *character* yang berbeda-beda, karena semuanya tergantung pada seberapa banya si perancang huruf mendesain jumlah *character* tersebut. Biasanya jumlah satu *set character* yang lengkap terdiri dari 200 jenis *character*

ClearviewADA Regular



Gambar 35 Set Character

Sumber : <https://terminaldesign.wpenginpowered.com/wp-content/uploads/2020/10/charset-cleaview-ada.png>

Berikut ada beberapa jenis-jenis *character* tambahan selain *uppercase* dan *lowercase*:

- *Ligatures* : Merupakan gabungan dua buah character atau lebih yang digabungkan menjadi sebuah kesatuan unit seperti: fi, fl, AE, ae, CE
- *Modern Figures* : Adalah angka-angka yang mempunyai ketinggian yang sama dengan *uppercase*. *Modern figures* juga sering digunakan sebagai *lining figures*.
- *Old Style Figures* : Angka-angka yang memiliki ukuran ketinggian yang selalu sama dengan *meanline* dari *lowercase*.
- *Foreign Accents* : Adalah *character* yang berfungsi untuk melengkapi *set character* dalam bahasa tertentu, contohnya beberapa tanda baca atau huruf-huruf tertentu yang terdapat dalam bahasa Jerman atau Prancis.

- *Fractions* : Angka-angka pecahan
- *Punctuation Marks* : Tanda-tanda baca

B. Prinsip Dasar Desain Tipografi

Dalam dunia visual memiliki suatu hal yang sangat kompleks sehingga diperlukan sebuah solusi yang berguna untuk menyederhanakan suatu permasalahan visual. Ketika informasi visual yang masuk terlalu banyak dan juga tak beraturan maka akan memberikan dampak kepada otak untuk berupaya menyederhanakan semua informasi tersebut. Dengan adanya teori *Gestalt* lahirnya sebuah teori dan konsep mendasar yang berfungsi untuk menyederhanakan kompleksitas visual, dengan cara membuat kelompok atau memisahkan kelompok. Ketika elemen-elemen yang memiliki relasi akan dipersepsi sebagai sebuah kelompok dan sebaliknya untuk elemen-elemen yang terpisah akan dipersepsi sebagai bagian yang berbeda (Sihombing, dikutip dalam Pambudi, 2019).

a. Gestalt

Teori Gestalt menjelaskan gimana respon manusia dalam mempersepsi sebuah objek yang memiliki bentuk keseluruhannya akan diserap terlebih dahulu dari pada melihat bagian-bagiannya yang ada. Untuk kaidah-kaidah Gestalt sendiri dapat dibagi menjadi dua kelompok besar yaitu:

1. Figure-ground

Menunjuk pada hubungan antar bidang positif dan negatif. *Figure-ground* menjelaskan bagaimana mata manusia yang memisahkan sebuah objek dari latar belakang untuk mengidentifikasi objek tersebut. Hal ini merupakan pertama yang umum untuk dilakukan saat melihat sebuah komposisi visual.

Figure-ground sendiri terdiri dari *surroundedness*, *smallness*, dan *symmetry*. Berikut contoh gambaran terhadap *Figure-ground* yang mana gambar sebuah jambang bunga atau dua wajah tergantung dari cara kita memandang dan melihat warna hitam sebagai figure dan putih sebagai ground, atau sebaliknya



Gambar 36 Gestalt Figure-ground

Sumber : <https://www.researchgate.net>

- *Surroundedness*

Bidang hitam yang mengepung kata “TIE” cenderung lebih terlihat sebagai figure

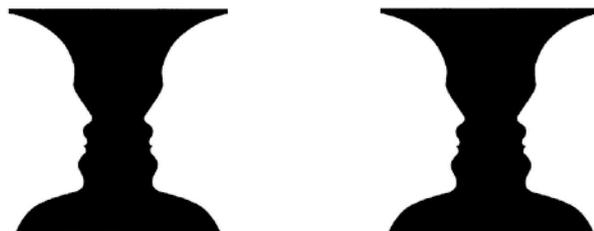


Gambar 37 Surroundedness

Sumber : <https://www.researchgate.net>

- *Smallness*

Gambar dua wajah yang saling berhadapan akan sangat mudah diidentifikasi apabila bidang objeknya lebih kecil dibandingkan dengan latar belakang.

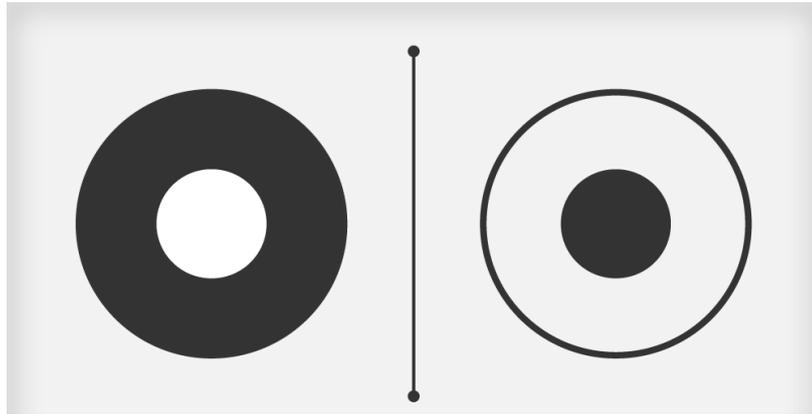


Gambar 38 Smallness

Sumber : <https://www.researchgate.net>

- *Symmetry*

Bentuk-bentuk simetri cenderung terlihat sebagai *figure*.



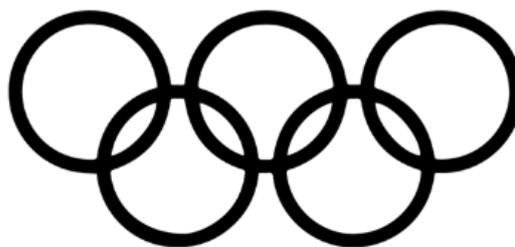
Gambar 39 Symmetry

Sumber : <https://cloud.netlifyusercontent.com>

2. *Preceptual grouping*

a. *Simplicity (law of Pragnanz)*

Pragnanz sendiri berasal dari bahasa Jerman yang mempunyai arti tersendiri yaitu ringkas dan bermakna. Sama halnya dengan cara orang dalam mempersepsi sebuah objek lebih memilih untuk melihat bentuk-bentuk yang sederhana, jelas, tertata, dan juga memiliki makna. Saat dihadapkan terhadap sebuah bentuk tunggal yang rumit maka muncul kecenderungan untuk memrosesnya menjadi bentuk yang lebih sederhana.



Gambar 40 Simplicity

Sumber : <https://www.europeanproceedings.com>

b. *Closure*

Aturan *closure* berbeda dengan aturan *simplicity*. Aturan ini terjadi ketika sebuah objek terlihat tidak lengkap sehingga membuat penglihatan mata kita akan mengisi elemen-elemen bentuk yang hilang agar objek tersebut dapat mudah diidentifikasi. Ketika terlalu banyak elemen-elemen yang hilang akan membuat semakin berkurang informasi yang dibutuhkan untuk mengidentifikasi objek tersebut dan tidak memiliki makna.

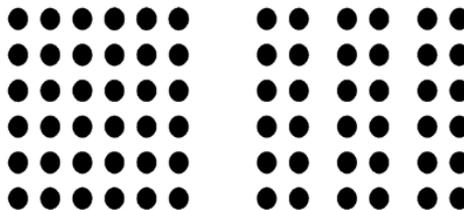


Gambar 41 Closure

Sumber : <https://www.publichealth.com>.

c. *Proximity*

Kaidah *proximity* terjadi ketika terdapat elemen-elemen bentuk yang ditempatkan secara berdekatan. Maka secara otomatis kita akan langsung mempersepsinya sebagai sebuah kelompok. Elemen-elemen yang digunakan tidak harus memiliki karakter yang sama namun penempatan elemen-elemen secara berdekatan merupakan suatu hal yang penting atau kunci keberhasilan untuk terjadinya hubungan *proximity*. Penempatan-penempatan inilah yang secara khusus dibagi menjadi empat cara yaitu *close edge*, *touch*, *overlap*, *combine*.

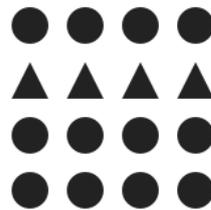


Gambar 42 Proximity

Sumber : <https://www.europeanproceedings.com>

d. *Similarity*

Aturan *similarity* terjadi ketika terdapat beberapa kesamaan yang sangat berkarakteristik diantara elemen-elemen tersebut. Ketika semakin dekat persamaan di antara elemen-elemen tersebut maka akan semakin kuat juga terjadinya aturan atau kaidah *similarity*. Sebaliknya ketika terdapat beberapa perbedaan yang muncul di antara elemen-elemen tersebut maka akan muncul juga keragaman. Di dalam aturan *similarity* terdapat tiga bagian jenis yang digunakan secara luas dalam kreasi sebuah desain yaitu ukuran, warna, dan bentuk.



Gambar 43 *Similarity*

Sumber : <https://www.publichealth.com>

e. *Continuation*

Kaidah *continuation* terjadi ketika mata dan penglihatan kita di arahkan dan di tuntun untuk bergerak mengikuti objek-objek ke sebuah arah atau ke titik-titik dari kelanjutan objek tersebut.



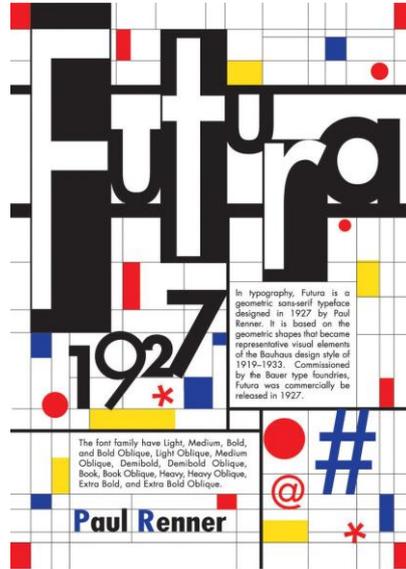
Gambar 44 *Continuation*

Sumber : <https://www.europeanproceedings.com>

a. Promotion Kit

Promotion kit merupakan sebuah media penunjang yang mempunyai fungsi untuk keperluan promosi dalam bentuk perorangan, perusahaan, organisasi, dan lain sebagainya. Dengan tujuan untuk memikat dan menarik perhatian dari calon-calon konsumen. Berikut contoh Pengaplikasian *promotion kit*:

1. Poster



Gambar 45 Poster

Sumber : <https://www.pinterest.fr/pin/672303050642124675/>

2. T-Shirt



Gambar 46 T-Shirt

Sumber : <https://www.pinterest.fr/pin/16888567351689726/>

3. Type Specimen

Type specimen merupakan suatu pedoman dalam menggunakan sebuah huruf agar ketika penerapannya dapat sesuai dengan aturan dan juga tidak menyalahi kaidah-kaidah yang sudah ditentukan. *Type specimen* sendiri memiliki fungsi yang berguna untuk menguji tingkat *legibility* dan juga *readability* juga estetika huruf saat digunakan dalam beberapa macam ukuran dan juga perlakuannya. Dan juga berguna untuk mengecek dan mengukur keaslian sebuah identitas untuk menghindari adanya pembajakan.

Type specimen sendiri biasanya disajikan dalam bentuk *soft file* (pdf) atau *hard file* (cetak) yang mana di dalamnya terdapat *legibility* dan juga *readability*, *tracking* dan *landing*, *wartefal text*, *type size* dan contoh penerapannya.



Gambar 47 Type specimen Aeonik Black

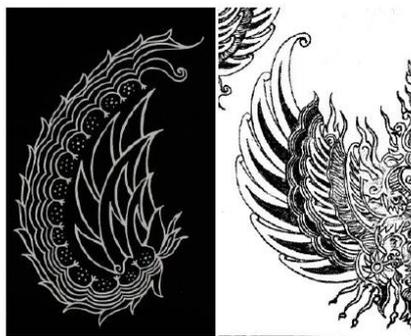
Sumber : <https://www.pinterest.fr/pin/30328997478261505/>

D. Referensi Perancangan

Dalam perancangan Maluku Typeface dibutuhkan beberapa referensi perancangan yang memiliki kesamaan untuk digunakan sebagai acuan untuk perancangan ini. Berikut beberapa perancangan :

1. Tesis penciptaan Typeface Garuda Batik oleh Hesti Lumenta pada tahun 2010

Typeface Garuda Batik diciptakan dengan memiliki peranan penting untuk merepresentasikan kearifan local budaya Jawa yang saat pembuatannya diadaptasi dari beberapa motif Garuda Batik Klasik gaya pedalaman Yogyakarta. Untuk nilai adiluhung mitos burung Garuda serta nilai artistic yang khas dari setiap goresan canting batik dapat menjadi inspirasi dalam menciptakan typeface. Terdapat keunikan yang sangat detail dalam batiknya yang diadaptasikan kedalam bentuk typeface dekoratif dengan eksplorasi stilisasi batik tulis bermotif garuda tersebut. Dengan adanya penambahan bentuk bentuk karakter handmade yang menonjol tetap dikombinasikan dengan teknik digital agar terlihat rapi dan legible sebagai perangkat baca. Hal ini untuk mempresentasikan citra klasik dari gaya motif garuda tersebut sekaligus dengan adanya proses dari batik tulis khas Indonesia. (Lumenta, 2015)

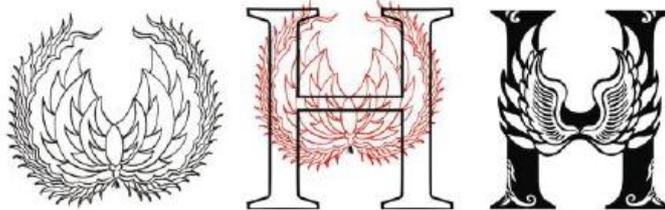


Gambar 48 Motif Gurdha sebagai ide dasar penciptaan

Sumber : Tesis Penciptaan Typeface Garuda Batik oleh Hesti Lumintu, 2010

Walaupun dengan mengadaptasi gaya dekoratif batik dengan detail yang sangat cukup tinggi, perancang typeface ini selalu mempertimbangkan setiap

aspek keterbacaan, yaitu detail ornamen motif batik yang selalu rumit dan kemudian disempurnakan untuk mendapatkan bentuk huruf yang mudah untuk diidentifikasi. (Lumenta, 2015)



Gambar 49 Sketsa antara motif mirong dengan huruf H

Sumber : Tesis Penciptaan Typeface Garuda Batik oleh Hesti Lumintu, 2010

Ketika masuk dalam tahap digitalisasi, perancang dapat mempertahankan setiap karakter goresan handmade batik dengan metode tracing atau penjiplakan motif.



Gambar 50 Perbandingan karakter garis

Sumber : Tesis Penciptaan Typeface Garuda Batik oleh Hesti Lumintu, 2010

Dan untuk langkah terakhir dilakukannya penyempurnaan dengan cara menggambar ulang karakter typeface secara manual kemudia masuk ke dalam proses di tracing dan di setting menjadi sebuah font dengan software komputer.



Gambar 51 Typeface Garuda

Sumber : Tesis Penciptaan Typeface Garuda Batik oleh Hesti Lumintu, 2010

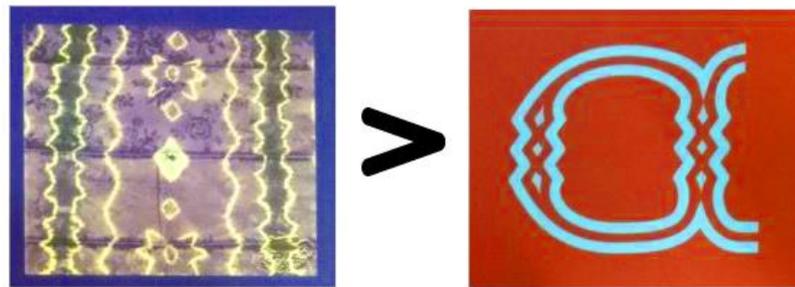
Saya mengambil referensi perancangan dari Tesis Penciptaan Typeface Garuda Batik oleh Hesti Lumintu karena referensi tesis ini berfokus terhadap bentuk dan motif budaya lokal dalam perancangan typeface dan menampilkan motif motif garuda yang sangat dominan, juga dimana tesis ini menjadi salah satu contoh atau referensi ketika saya menyusun skripsi dan mendesain typeface.

2. Tugas Akhir Perancangan Banjarese Typeface Terinspirasi Dari Ragam Motif Sasirangan Khas Banjar Kalimantan Selatan Oleh Rahmat Jaka Pada Tahun 2016

Banjarese Typeface dirancang dan dibuat mempresentasikan dan menampilkan budaya-budaya dari suku Banjar Kalimantan Selatan yang diadaptasi dari beberapa motif-motif sasirangan. Sasirangan sendiri merupakan sejenis kain yang mempunyai gambar dengan motif dan warna tertentu yang memiliki ciri khas pola tradisional menurut citarasa budaya yang khas akan etnis Banjar di Kalimantan Selatan.

Karena belum ada yang mencoba menggunakan motif sasirangan sebagai objek typeface, membuat penulis semakin bersemangat dalam merancang dan menelusuri kain sasirangan untuk menjadi typeface yang pertama kali di Banjar Kalimantan Selatan. Untuk proses berjalannya perancangan karya Banjarese Typeface dilakukan beberapa tahapan setelah penjaringan ide yang ada. Banjarese Typeface mempunyai bentuk font display type yang mengeksplorasi stilasi dari beberapa bentuk motif sasirangan. Dengan menemukan beberapa

kerumitan motif sasirangan yang memberikan dampak dalam keterbacaan typeface pastinya akan sedikit menurun. Dan typeface ini sangat cocok di gunakan pada headline atau judul. Salah satu huruf yang dipilih sebagai acuan untuk dilakukan transformasi dengan ikon motif dari sasirangan adalah lowercase “a”.

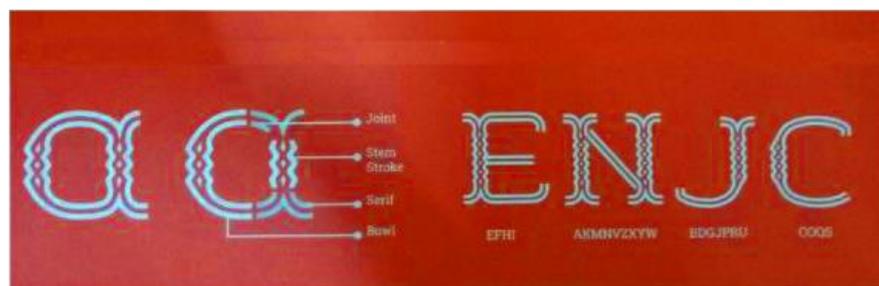


Gambar 52 Transformasi motif sasirangan ke dalam huruf dasar “a”

Sumber : Perancangan tugas akhir banjarese typeface oleh Rahmat Jaka, 2016)

Dari huruf “a” dapat dikembangkan untuk menjadi huruf-huruf lainnya dengan berpusat pada unsur pembentuk huruf yang telah didapatkan. Dan juga diambil beberapa huruf sebagai wakil dari kelompok huruf yang terdiri dari:

- a. Kelompok garis vertikal dan horisontal
- b. Kelompok garis miring
- c. Kelompok garis vertikal dan kurva
- d. Kelompok kurva



Gambar 53 Pengembangan huruf “a” menjadi huruf dasar Banjarese Typeface

Sumber : Perancangan tugas akhir banjarese typeface oleh Rahmat Jaka, 2016)



Gambar 54 Desain Final Banjarese Typeface (uppercase)

Sumber : Perancangan tugas akhir banjarese typeface oleh Rahmat Jaka, 2016)



Gambar 55 Desain Final Banjarese Typeface (lowercase)

Sumber : Perancangan tugas akhir banjarese typeface oleh Rahmat Jaka, 2016)

Untuk topik perancangan kedua ini saya mengambil dari Tugas Akhir Perancangan Banjarese Typeface Terinspirasi Dari Ragam Motif Sasirangan Khas Banjar Kalimantan Selatan Oleh Rahmat Jaka Pada Tahun 2016, yang mana perancangan ini diambil dari morif kain Sasirangan khas Banjar Kalimantan Selatan yang mempunyai kemiripan dengan topik yang saya ambil juga yaitu tentang kesenian kain tradisional. Juga untuk motif motif yang di gunakan dan juga hasil font menjadi salah satu contoh buat saya dalam perancangan nantinya.