

## **BAB III**

### **KONSEP PERANCANGAN**

#### **A. KONSEP KREATIF**

##### **1. Nama Typeface**

*Typeface* dengan memiliki citra rasa kebudayaan ini akan dinamai “*Tanimbarese*” *Typeface*. Karena kain tenun tanimbar ini merupakan salah satu warisan budaya yang sangat berharga dan juga memiliki makna yang sangat dalam bagi masyarakat suku Tanimbar di Kepulauan Tanimbar. Dan untuk nama sendiri diambil dari “Tanimbar” dalam bahasa Inggris yaitu “*Tanimbarese*”, untuk alasan pemilihan nama *typeface* ini karena kata ini masih sangat asing di kalangan masyarakat dan itu menjadi sebuah kesempatan kepada *audience* ketika mendengar nama ini akan menimbulkan rasa penasaran mengenai apa yang dimaksud dari nama tersebut. Sehingga masyarakat dan *audience* tidak hanya penasaran terhadap bentuk tetapi juga terhadap nama *typeface* ini, dan diharapkan nama ini tidak hanya menarik perhatian terhadap masyarakat Maluku dan Indonesia tetapi juga konsumen dari Mancanegara.

##### **2. Inspirasi**

Proses untuk mendapatkan inspirasi dan ide dalam penciptaan terhadap karya *typeface* dengan memiliki unsur budaya Indonesia ini dimulai dari pengamatan dan penelitian terhadap subjek dan objek untuk menemukan dan mendapatkan data yang lengkap. Untuk sumber data, saya mendapatkannya dari website, media sosial, dan interview.

##### **3. Identifikasi**

Identifikasi terhadap perancangan *typeface* ini yang nantinya memberikan solusi untuk merancang *typeface* yang tidak hanya memiliki nilai estetis aja namun juga memberikan fungsional. Dengan menggunakan unsur budaya lokal yaitu Kain Tenun Tanimbar sebagai ide dan inspirasi dasar perancangan yang diharapkan dapat digunakan sebagai salah satu media pendukung yang berguna untuk mengenalkan Kain Tenun Tanimbar dan juga meningkatkan *awarness* akan batik khas Kepulauan Tanimbar Maluku Tenggara.

#### 4. Konseptualisasi

Konsep keratif perancangan *typeface* dengan ide dan konsep dari salah satu ciri ciri visual motif kain tenun Tanimbar kedalam bentuk anatomi bentuk huruf yang berguna untuk menghasilkan sebuah *typeface* baru yang termasuk dalam kategori *display type*/dekoratif.

Proses perancangan ini dirasakan akan menemukannya sedikit kesulitan karena untuk motif kain tenun Tanimbar ini memiliki cukup banyak dan tingkat kesulitan motifnya yang rumit. Maka dari itu membutuhkan studi yang cukup mendalam terhadap motif kain tenun Tanimbar dan juga terhadap studi tipografi yang baik dan juga benar.

Perancangan ini menggunakan teori *gestalt* dengan menggunakan prinsip *proximity* dan *combine*. *Proximity* atau kedekatan adalah penggabungan dari beberapa bentuk elemen elemen yang saling berdekatan dan untuk *combine* adalah sebuah usaha untuk menyatukan dan menggabungkan beberapa bentuk objek menjadi sebuah kesatuan dan menjadi objek yang baru. Dan nantinya untuk keseluruhan huruf tersebut dapat memiliki kesatuan antara huruf antara satu dengan yang lain dan pastinya unsur dari kain tenun dapat terlihat.

#### 5. Digitalisasi

Sketsa yang sudah siap akan masuk kedalam tahap digitalisasi dan akan dilakukan pemindaian bentuk sketsa sketsa terhadap huruf yang secara manual dan nantinya akan di ubah dalam bentuk format digital. Dan untuk mendapatkan kualitas yang maksimal maka dalam proses digital ini akan dijadikan dalam bentuk format *vector*. Untuk proses digitalisasi dengan menggunakan metode *vector* dimulai dengan proses *scanning* yang dapat menghasilkan format gambar berbentuk *bitmap*, kemudian di tahap selanjutnya dilakukan proses penjiplakan / *tracing* berguna untuk mendapatkan hasil dengan format *vector* dengan menggunakan *software* berbasis *vector* seperti Adobe Illustrator, Coreldraw, dsb.

Font atau huruf dapat digunakan dalam sebuah sistem komputer maka dibutuhkan proses untuk dapat menyimpan atau save hasil final desain digital font tersebut dalam format True Type Font (TTF) atau *Open Type Font (OTF)*. Karena dua format tersebut dapat di instal atau dibagikan dan dipakai untuk sistem komputer.

## 6. Produksi

Tahap produksi dilakukan untuk bisa mengaplikasikan hasil final desain yaitu *Tanimbarese typeface* kedalam beberapa media pendukung yang nantinya dapat digunakan sebagai strategi untuk memperkenalkan kain Tenun Tanimbar kepada target audience. Dengan pesatnya perkembangan dari berbagai jenis media terkini dapat menjadi sarana yang sangat efektif dan efisien untuk memperkenalkan kain Tenun Tanimbar dengan cara pendekatan yang berbeda. Dan inilah beberapa media yang dipilih sebagai pengaplikasian *Tanimbarese Typeface* :

### 1. *Typespecimen*

*Typespecimen* merupakan buku pedoman untuk membantu dalam penggunaan sebuah huruf agar dalam penerapannya bisa sesuai dengan aturan aturan yang ada dan juga tidak menyalahi dari kaidah kaidah yang sudah ditentukan. *Typespecimen* biasanya disajikan dalam beberapa bentuk yaitu soft file (pdf) maupun hard file (cetak). Dan didalamnya biasanya berisi perancangan huruf, legibility dan readability, tracking dan landing, wartefal text, type size dan contoh penerapannya.

### 2. *Merchandise*

Pesatnya perkembangan dari berbagai jenis media terkini memberikan sarana yang efektif dan efisien yang berguna untuk memperkenalkan kain Tenun Tanimbar dengan menggunakan pendekatan pendekatan media yang berbeda. *Tanimbarese Typeface* nantinya akan disajikan dalam bentuk format yang aplikatif untuk nantinya bisa diterapkan dalam berbagai media cetak seperti poster, t-shirt, totebag, postcard, dsb. Dengan memiliki tujuan penggunaan media merchandise ini yang nantinya bisa menjangkau masyarakat modern yang mana sangat melekat pada perkembangan jaman sekarang.

## B. FINAL KONSEP VISUAL

### 1. Ikonik

Berdasarkan data data yang diperoleh, baik secara langsung atau tidak langsung dan juga dari beberapa literatur. Perancangan ini mengadaptasi dari motif motif kain Tenun Tanimbar. Motif motif dari kain Tenun Tanimbar ini terdiri dari beberapa gambar visual yang memiliki perpaduan garis dan bentuk bentuk sederhana yang menjadi satu kesatuan dalam membentuk setiap motif motif kain Tenun Tanimbar. Setiap motif motif kain tenun sendiri menjadi ornamen atau karakter utama dalam setiap kain tenun yang dipakai dan juga biasanya dalam sebuah karya kain Tenun Tanimbar memiliki satu ornamen utama dan di ikuti oleh satu sampai dua ornamen tambahan atau bisa juga memiliki dua ornamen utama dan juga diikuti oleh satu sampai dua ornamen atau karakter tambahan. Dan pastinya setiap ornamen dan motif motif yang digunakan memiliki makna dan arti yang mendalam.

Wawancara yang dilakukan dengan salah satu penenun yang berasal dari Tanimbar, penulis mendapatkan bahwa motif motif yang digunakan atau yang diciptakan sangat banyak dan juga memiliki variasi bentuk bentuk yang unik, maka dari itu penulis berinisiatif untuk memilih motif motif yang sering digunakan dalam pembuatan kain Tenun Tanimbar dan juga memiliki bentuk bentuk yang sederhana dan simple yang bertujuan untuk mempermudah penulis dalam melakukan penyederhanaan bentuk bentuk dari setiap motif yang dipilih agar bisa menjadi kerangka kerangka untuk typeface. Berikut beberapa motif motif yang dipilih sebagai berikut :

#### a. Motif Pohon



*Gambar 56 Motif pohon*

*Sumber : Akun facebook "Tenuntanimbar.mawar"*

b. Motif Anggrek



*Gambar 57 Motif anggrek 1*

*Sumber : Akun facebook "Tenuntanimbar.mawar"*



*Gambar 58 Motif anggrek 2*

*Sumber : Akun facebook "Tenuntanimbar.mawar"*

c. Motif Kelopak Mawar



*Gambar 59 Motif anggrek 2*

*Sumber : Akun facebook "Tenuntanimbar.mawar"*

d. Motif Tunis (Anak Panah)



*Gambar 60 Motif Tunis (Anak Panah)*

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

## 2. Referensi Ide Visual



*Gambar 61 Mint Soda Typeface*

*Sumber : <https://id.pinterest.com/pin/661747739015029602/>*



*Gambar 62 Joglo Typeface*

*Sumber : <https://id.pinterest.com/pin/661747739014711191/>*



Gambar 63 African Typeface

Sumber : <https://id.pinterest.com/pin/661747739014929131/>



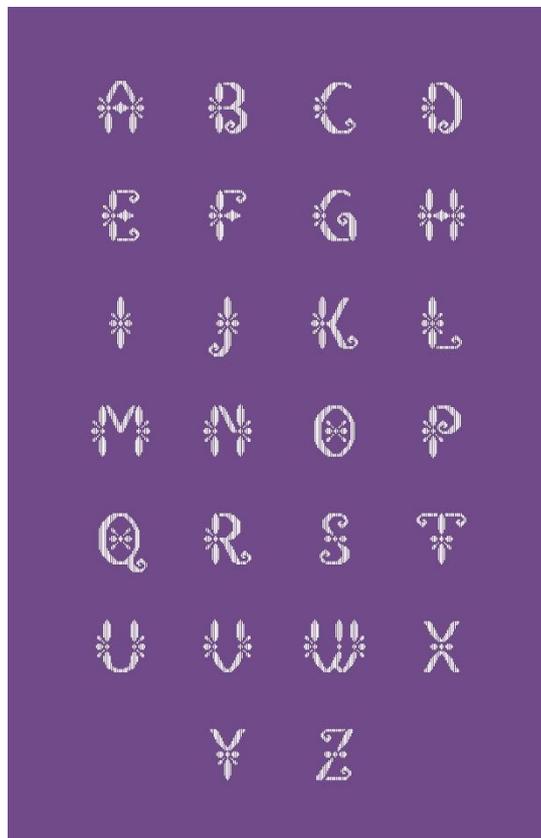
Gambar 64 Tolu Typeface

Sumber : <https://www.behance.net/gallery/24112243/Tolu-Typeface>



Gambar 65 Motif angrek 2

Sumber : Akun facebook "Tenuntanimbar.mawar"



Gambar 66 vMaka Rawo Typeface

Sumber : <https://www.behance.net/gallery/41500769/Maka-Rawo-Typeface>

### 3. Stilisasi

Pembuatan identitas visual dari kain Tenun Tanimbar, maka diperlukan adanya stilisasi atau penyederhanaan bentuk atau motif menjadi bentuk yang sederhana dan simpel. Dari stilisasi motif motif kain Tenun Tanimbar dapat menghasilkan objek objek atau bentuk bentuk yang dapat dijadikan bahan dalam melakukan perancangan typeface. Hasil dari stilisasi tersebut akan diterapkan dalam masing masing huruf, sehingga nantinya typeface mudah diingat dan juga dapat mencerminkan kain Tenun Tanimbar.



*Gambar 67 Stilisasi Motif*

*Sumber : Gilberth Viery Tuhumury, 2022*

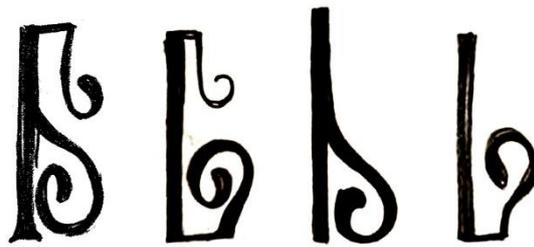
#### 4. Rough Layout

##### 1) Eksplorasi awal

Eksplorasi awal memiliki tujuan yaitu untuk menggali berbagai segala kemungkinan alternative terhadap perancangan typeface sehingga menemukan hasil yang sesuai dengan apa yang diinginkan. Dan dari alternative tersebut dapat dipilih untuk menjadi salah satu final desain typeface.

##### a. Eksplorasi bebas

Eksplorasi ini dilakukan dengan cara merangkai bentuk bentuk motif yang sudah didapat dari tabel sistem di atas.



*Gambar 68 Sketsa Eksplorasi*

*Sumber : Gilberth Viery Tuhumury, 2022*

Sketsa ini mendapatkan bentuk bentuk huruf dekorasi yang berasal dari motif motif kain Tenun Tanimbar. Dan dari sketsa sketsa diatas dapat juga di kembangkan dan dimodifikasi pada beberapa anatomi huruf ke tahap selanjutnya.

##### b. Eksplorasi dengan mengedepankan aspek pola pembentuk huruf

Eksplorasi yang kedua ini berfokus pada bentuk bentuk dasar huruf. Diambil untuk menjadi acuan dalam mempermudah proses transformasi dan juga bertujuan agar dari transformasi dari motif kain Tenun Tanimbar tidak mengalami distorsi bentuk berlebihan. Dan disini penulis mengambil huruf lowercase “a” dan uppercase “A” untuk menjadi salah satu contoh karena merupakan huruf pertama dalam deretan alfabet, pemilihan huruf a karena merupakan salah satu huruf vocal dan juga huruf ini memiliki beberapa unsur dalam pembentukan huruf yaitu garis

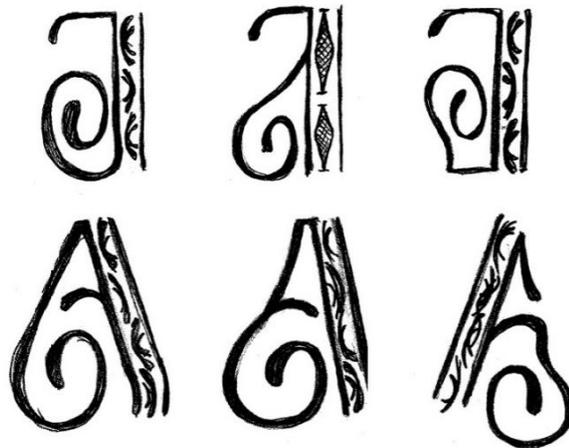
lengkung dan juga garis tegak. Dan juga penulis memilih huruf Intro karena memiliki bentuknya yang dinamis, modern dan juga tidak kaku.



*Gambar 69 Huruf Intro*

*Sumber : <https://id.pinterest.com/pin/22869910597255510/>*

Setelah bentuk huruf yang mendasar didapatkan maka selanjutnya yaitu masuk kedalam proses untuk mengaplikasikan motif motif kain Tenun Tanimbar kedalam anatomi huruf.



*Gambar 70 Sketsa Pengaplikasian Motif*

*Sumber : Gilberth Viery Tuhumury, 2022*

Kain Tenun Tanimbar memiliki begitu banyak motif-motif yang diciptakan dan juga semua motif-motif itu berupa gabungan dari garis dan bentuk bentuk dasar yang menjadi sebuah simbol atau menjadi sebuah motif. Dari keyword yang ada maka Typeface ini dirancang juga berdasarkan garis dan bentuk-bentuk sederhana dari motif yang di kombinasikan menjadi satu. Dan juga huruf ini dibuat tidak memakai kaki yang berguna untuk menunjukkan sisi modern dari setiap hurufnya dan juga typeface ini bisa masuk dan bersaing dengan typeface lainnya dalam dunia modern.

Pada bagian huruf stem stroke dan bowl stroke dibuat berdasarkan motif-motif dari kain Tenun Tanimbar yaitu, untuk stem stroke dibuat dari stilisasi anak panah dan untuk bowl stroke dibuat berdasarkan kombinasi dari beberapa motif kain tenun yaitu untuk lowercase yaitu dari gabungan motif anggrek dan kelopak mawar sedangkan uppercase dibuat dari kombinasi motif anggrek dan juga motif pohon.

## 5. Evaluasi

Setelah melewati beberapa proses mengaplikasikan motif kedalam huruf maka langkah selanjutnya adalah melakukan evaluasi dan pemilihan skema tersebut. Evaluasi dan pemilihan yang dilakukan dengan cara yaitu penulis mencoba melakukan voting untuk *lowercase* “a” dan *uppercase* “A” dengan menggunakan media instagram yaitu story dan hasilnya dapat dilihat ditabel dibawah ini. Penulis juga tidak lupa untuk meminta masukan dan evaluasi dari dosen pembimbing dan juga sekaligus membantu dalam proses pemilihan.

Maka hasil dari itu untuk *lowercase* “a” menggunakan sketsa no 3 dengan jumlah voting sebanyak 5, sedangkan *uppercase* “A” menggunakan sketsa no 1 dengan total voting sebanyak 10. Dari hasil di atas penulis menemukan sesuatu yang berbeda dan menarik yaitu untuk *lowercase* dan *uppercase* dalam perancangan ini memiliki motif motif keunikannya tersendiri dan ini dapat dipakai untuk membedakan mana yang *lowercase* dan mana yang *uppercase*

| Alternatif Huruf  | Total Poling | Alternatif Huruf  | Total Poling |
|---|--------------|---|--------------|
|  | 2            |  | 10           |
|  | 5            |  | 5            |
|  | 3            |  | 3            |

Gambar 71 Hasil dari voting

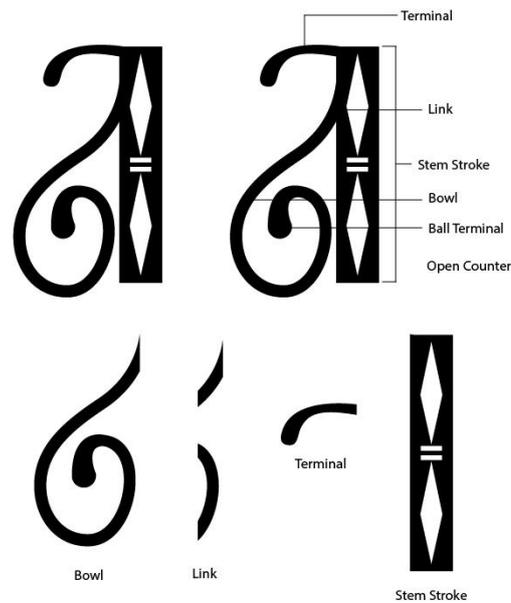
Sumber : Gilberth Viery Tuhumury, 2022

## 6. Desain Terpilih

Dari bentuk untuk huruf *lowercase* “a” yang sudah didapatkan, maka dikembangkan menjadi satu *set character* dengan mengacu pada unsur unsur pembentukan huruf yang telah didapatkan.

### a. Struktur huruf

Untuk proses ini yaitu memisahkan struktur dari huruf tersebut menjadi beberapa bagian anatomi huruf yang nantinya akan dikembangkan untuk menjadi komponen komponen huruf lainnya.



Gambar 72 Struktur Huruf

Sumber : Gilberth Viery Tuhumury, 2022

### b. Konstruksi struktur huruf

Ketika ditinjau dari sudut geometri, dapat diambil garis dasar yang mendominasi dalam struktur huruf di alphabet yang dibagi menjadi 4 kelompok besar, yaitu:

- Kelompok garis vertikal
- Kelompok garis miring
- Kelompok garis vertikal dan kurva
- Kelompok kurva

