

Perancangan Tipografi Budaya Minangkabau Yang Terinspirasi Dari Bentuk Rangkiang

Nofri Firman¹, Aryoni Ananta²

¹⁻² Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Padangpanjang

¹nofriiirman@gmail.com, ²aryoniananta15@gmail.com.

Abstrak

Perancangan *typeface* yang terinspirasi dari bentuk rangkiang sebagai simbol ketahanan pangan masyarakat Minangkabau, Sumatera Barat dan mencoba menghadirkan spirit yang menyertainya merupakan bentuk upaya pelestarian budaya serta pemanfaatan *local value* yang dimiliki masyarakat Minangkabau di era Neo-Indonesiana. Dalam proses perancangan, penerapan dan eksplorasi asset visual yang ada pada rangkiang itu sendiri mencoba untuk menembus batas tipografi konvensional dan menepis disiplin ilmu tipografi yang selama ini diketahui. Metode yang digunakan dalam perancangan ini adalah dengan menganalisis data visual terkait rangkiang dengan teori analisis semiotika dan estetika. Adapun jenis *typeface* yang dirancang digolongkan kepada kategori *display typeface* dengan kesan dekoratif dan penggunaan terbatas. Struktur perancangannya sendiri dimulai dengan Sintesis, Penyaringan ide, Stilasi, *Scanning* dan *Editing* serta pengaplikasian pada media nantinya. Tahapan ini dilakukan agar mendapatkan anatomi *typeface* yang dapat merepresentasikan bentuk dan spirit pada rangkiang itu sendiri. Hasil dari perancangan *typeface* ini berupa soft data font dengan format OTF (*Open Type Font*) yang dapat di install pada system operasional computer. Sesuai dengan tujuan perancangan, *typeface* akan diaplikasikan ke beberapa media pajang dan media pendukung berupa T-Shirt, Tote Bag, Sticker, dan lainnya.

Kata Kunci: Display Typeface, Rangkiang, Neo-Indonesiana.

Abstract

The design of typeface inspired by the form of rangkiang as a symbol of food security of the Minangkabau people, West Sumatra and trying to present the spirit that accompanies it is a form of cultural preservation and utilization of local values owned by the Minangkabau people in the Neo-Indonesiana era. In the design process, the application and exploration of visual assets in the rangkiang itself tries to break the boundaries of conventional typography and dismiss the discipline of typography that has been known so far. The method used in this design is to analyze visual data related to rangkiang with the theory of semiotic and aesthetic analysis. The typeface design is classified into the display typeface category with a decorative impression and limited use. The design structure itself starts with Synthesis, Filtering ideas, Stylization, Scanning and Editing as well as application to the media later. These stages are carried out in order to get a typeface anatomy that can represent the shape and spirit of the rangkiang itself. The result of this typeface design is a soft data font with OTF (Open Type Font) formats that can be installed on a computer operating system. In accordance with the design objectives, the typeface will be applied to several display media and supporting media such as T-Shirt, Tote Bag, Sticker, Pin, and others.

Keywords: Display Typeface, Rangkiang, Neo-Indonesiana.

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara dengan kekayaan budaya yang luar biasa, dengan meliputi keragaman suku, bahasa, dan tradisi yang tersebar dari ujung barat hingga timur. Setiap wilayah di Indonesia menyimpan identitas budaya yang unik, yang terlihat dalam berbagai aspek kehidupan seperti seni, bahasa, adat, dan arsitektur. Kekayaan budaya lokal ini menjadi aset berharga bagi Indonesia, baik di tingkat nasional maupun dalam usaha memperkenalkan identitas bangsa di dunia internasional. Namun, di tengah derasnya arus globalisasi, banyak elemen budaya lokal yang mulai tergerus dan kurang mendapatkan perhatian, terutama dalam bidang desain dan komunikasi visual modern.

Budaya Minangkabau, yang terletak di Sumatra Barat, merupakan salah satu budaya yang sarat akan nilai-nilai filosofis dan estetika. Dikenal dengan sistem adat matrilinealnya yang khas, budaya ini dipenuhi dengan simbol-simbol yang tercermin dalam berbagai bentuk seni dan arsitektur. Salah satu elemen arsitektur yang paling signifikan adalah rangkiang, yaitu bangunan kecil dengan dua gonjong yang berjejer di halaman rumah gadang sebagai tempat penyimpanan padi yang kaya dengan nilai filosofis (Saifullah dan Febri Yulika, 2017). Rangkiang tidak hanya berfungsi sebagai tempat penyimpanan padi, tetapi juga melambangkan kemakmuran, kearifan lokal, serta nilai-nilai kesejahteraan ekonomi dan jiwa sosial dalam

masyarakat Minangkabau. Istilah *rangkiang* diadaptasi dari akar kata *Ruang Hyang Dewi Sri*, yang berarti 'ruang penyimpanan Dewi Sri-padi' (Navis, 1987).

Rangkiang, dalam konteks arsitektur, memiliki desain yang unik dengan atap melengkung menyerupai tanduk kerbau, yang menjadi salah satu ciri khas rumah adat Minangkabau, yaitu Rumah Gadang. Dindingnya sendiri merupakan anyaman bambu dan tidak dilengkapi dengan jendela atau pintu. Di salah satu bagian dinding loteng, terdapat celah kecil yang berbentuk persegi yang berfungsi untuk akses masuk padi usai panen. Untuk akses ke loteng, digunakan tangga bambu yang dapat dipindahkan dan diletakkan di bawah kolong rangkiang saat tidak digunakan. Desain arsitektur ini tidak hanya menarik dari segi visual, tetapi juga mengandung makna filosofis yang mendalam. Rangkiang melambangkan ketahanan pangan dan kemakmuran masyarakat Minangkabau, yang diatur oleh sistem sosial masyarakat demi mencapai keseimbangan dan kesejahteraan bersama.

Meskipun rangkiang memegang peranan yang sangat krusial dalam kehidupan masyarakat Minangkabau, pengetahuan terkait rangkiang bisa dikatakan nyaris punah, tidak dijumpai lagi di kampung-kampung tua Minangkabau walau ia masih hidup dalam ingatan pada kalangan usia lanjut. Tidak hanya pengetahuan tradisional, manuskrip terkait rangkiang juga tengah terancam dan banyak yang sudah rusak. Berikutnya, globalisasi dan kurangnya representasi visual yang efektif tentang Rangkiang dalam media budaya juga berkontribusi pada kurangnya kesadaran masyarakat. Selain itu, kemajuan zaman yang pesat dan proses panjang dalam ritual adat untuk membangun Rumah Gadang yang menjadi tempat rangkiang, membuat banyak individu cenderung memilih untuk mendirikan rumah dengan desain modern. Akibatnya, keberadaan rangkiang semakin sulit ditemukan.

Hilangnya fungsi rangkiang mulai terjadi sejak Revolusi Hijau pada masa Orde Baru akibat penggunaan pupuk anorganik yang menurunkan daya tahan padi sehingga tidak dapat disimpan dalam jangka waktu lama (Rachmat, 2011). Hal ini juga diperkuat dengan hadirnya beras Bulog sebagai pengatur sirkulasi pangan dan cadangan pangan. Perubahan pola tanam dan masa panen menjadi dua atau tiga kali dalam setahun juga ikut mengubah cara pandang masyarakat atas ketahanan pangan. Terakhir, tauke beras yang langsung membeli padi hasil panen di sawah menjadikan rangkiang mulai kehilangan eksistensinya.

Melihat lemahnya pengetahuan dan eksistensi terkait rangkiang di tengah kalangan generasi muda, apalagi ditambah dengan gencarnya modernisasi dan globalisasi di saat sekarang ini, maka diperlukan strategi baru sebagai upaya mengenalkan kembali budaya Minangkabau kepada masyarakat luas khususnya kepada generasi muda. Salah satu strategi yang dapat diimplementasikan adalah dengan perancangan tipografi yang mana dalam kehidupan sehari-hari, manusia tidak dapat terpisahkan dari huruf atau tipografi.

Tipografi berfungsi sebagai penyampai informasi (Rustan, 2009). Dalam hal ini, tipografi juga berfungsi sebagai alat komunikasi visual yang membawa makna, emosi dan pesan dalam berbagai konteks, mulai dari iklan, buku, hingga platform digital. Setiap huruf dan gaya tipografi yang dipilih dapat mempengaruhi cara kita melihat dan memahami informasi. Oleh karena itu, tipografi bukan hanya sekedar elemen estetika, tetapi juga memiliki pengaruh besar terhadap pengalaman visual dan cara kita menginterpretasikan pesan. Dalam konteks budaya, tipografi dapat mencerminkan identitas dan nilai-nilai suatu komunitas, sehingga sangat penting untuk menggabungkan elemen budaya lokal dalam desain tipografi guna memperkaya komunikasi visual dan menjaga warisan budaya.

Tipografi merupakan seni dan teknik dalam merancang serta mengatur huruf dalam konteks penyusunan publikasi visual (Kusrianto, 2010). Dalam hal ini kekayaan budaya Minangkabau yang tertuang dalam arsitektur dan filosofi rangkiang dijadikan sebagai ide dasar yang dituangkan ke dalam bentuk perancangan *decorative typeface* yang berbasis budaya lokal. *Decorative typeface* merupakan jenis huruf yang memiliki bentuk atau hiasan yang khas dan tidak lazim. *Decorative typeface* sering digunakan untuk menciptakan tampilan yang kreatif, eksperimental, atau menggambarkan tema khusus.

Typeface merupakan sekumpulan karakter yang mencakup huruf, angka, simbol, tanda baca, serta elemen lainnya, serta bersifat fleksibel, mudah digunakan, dan mengikuti perkembangan zaman (Felici, 2012). Selain itu, kita tidak bisa mendesain tanpa font karena font merupakan bagian penting dalam dunia desain, maka usaha untuk mengenalkan kembali rangkiang dalam bentuk *decorative typeface* dirasa sangat efektif dan layak untuk dirancang. Dengan pendekatan ini, tipografi tidak hanya berperan sebagai sarana komunikasi, tetapi juga sebagai media yang menyampaikan nilai-nilai dan makna budaya. Desain tipografi yang terinspirasi oleh budaya lokal diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan penghargaan generasi muda terhadap warisan budaya yang mereka miliki, sehingga nilai-nilai tersebut dapat dilestarikan dan diwariskan kepada generasi selanjutnya.

Perancangan ini diharapkan mampu menambah kekayaan tipografi lokal yang berbasis budaya dan menciptakan identitas visual yang unik dan kuat bagi masyarakat Minangkabau. Selain itu, Rangkiang belum pernah diadaptasikan ke dalam penciptaan karakter huruf. Karya ini ke depannya diharapkan untuk mampu merangsang generasi muda untuk tetap terus menggali kekayaan visual budaya daerahnya dan mendorong pelestarian budaya dan nilai-nilai tradisional di tengah modernisasi, sehingga eksistensi budaya Minangkabau tidak hilang ditelan zaman.

Penggunaan tipografi sebagai upaya untuk memperkenalkan budaya memiliki beberapa kelebihan yang signifikan, yakni tipografi dapat menarik perhatian pembaca melalui pemilihan font yang unik dan sesuai dengan konteks budaya yang ingin disampaikan. Dengan desain yang menarik, audiens akan lebih tertarik untuk mengeksplorasi informasi yang disajikan, sehingga meningkatkan kemungkinan mereka untuk memahami dan menghargai budaya Indonesia, terutama rangkiang. Selanjutnya, tipografi berfungsi untuk memudahkan pembaca dalam memahami informasi. Dengan pemilihan jenis huruf dan ukuran yang tepat, pesan yang ingin disampaikan dapat diterima dengan lebih jelas dan mudah. Hal ini sangat penting dalam konteks pendidikan dan penyebaran informasi budaya. Terakhir, tipografi tidak hanya berfungsi sebagai elemen estetika. Penggunaan tipografi yang tepat dapat membangun pengenalan merek atau identitas budaya. Dengan menciptakan desain yang konsisten dan khas, tipografi membantu membangun citra positif budaya tersebut di mata masyarakat.

METODE PENCIPTAAN

1. Metode Pengumpulan Data

a. Studi Literasi

Studi literasi ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas perancangan dengan memahami nilai budaya rangkiang, sehingga diharapkan dapat memperluas pengetahuan perancang dalam proses perwujudan karya nantinya. Dalam studi literasi ini, penulis melakukan pencarian informasi dan data yang tepat sebagai landasan referensi untuk perancangan. Penulis mengumpulkan informasi dan data tersebut dari berbagai sumber, termasuk buku dan jurnal yang relevan, yakni buku Sebelum Rangkiang Puh yang membahas asal usul rangkiang dalam sejarah lisan, filosofi rangkiang, dan ukiran rangkiang; adapun jurnal online yang menjadi referensi adalah Jurnal Tingkat Sarjana bidang Seni Rupa dan Desain FSRD ITB yang mengkaji desain huruf display yang berlandaskan artefak budaya Jawa Barat serta penerapannya dalam buku "Aksara Jatnika", Jurnal Imajinasi: Jurnal Seni UNNES yang membahas perancangan *typeface* manifestasi motif hias Jlamprang Pekalongan dan Jurnal ARCHIVE yang mengkaji budaya visual Minangkabau melalui motif ragam hias Saluak Laka sebagai sumber inspirasi desain "*Typeface Salaka*"

b. Wawancara

Wawancara online dilakukan dengan melibatkan Dimas Fakhruddin, seorang *typographer* dan desainer grafis sebagai langkah strategis dalam perancangan *typeface* berbasis bentuk rangkiang yang memungkinkan untuk pengumpulan wawasan praktis dan teoritis dari para ahli di bidang desain huruf dan visual. Wawancara bertujuan untuk memahami perspektif desain, metode dan pendekatan tentang bagaimana elemen tradisional dapat diimplementasikan ke dalam desain modern, menggali proses kreatif yang digunakan oleh para profesional dalam merancang *typeface*, dan mendapatkan saran teknis dalam mengelola *kerning*, *leading*, dan *tracking* pada huruf berbasis elemen tradisional.

c. Observasi

Observasi dilakukan pada bangunan rangkiang untuk melihat secara langsung bagaimana bentuk arsitektural dan motif yang ada pada bangunan rangkiang. Observasi bertujuan untuk memahami, mendokumentasikan dan mendapatkan data visual sebagai bukti konkret yang dapat dikembangkan menjadi ide dasar untuk perwujudan perancangan *typeface* nantinya. Observasi dilakukan pada 3 tempat yakni Istana Silinduang Bulan Kabupaten Tanah Datar, Rumah Gadang Sungai Beringin Kabupaten Lima Puluh Kota dan Museum Bustanul Arifin PDIKM Kota Padang Panjang.

2. Metode Analisis Data

a. Analisis Semiotika dan Estetika

1) Semiotika

Semiotika merupakan disiplin ilmu yang mengkaji tanda-tanda dan simbol-simbol serta bagaimana mereka berfungsi dalam komunikasi. Tanda terdiri dari dua komponen: penanda (*signifier*) dan petanda (*signified*), yang bersama-sama membentuk makna. Di dalam analisis data perancangan ini, semiotika dipakai untuk menganalisis inventaris visual tanda pada rangkiang melalui aspek icon, simbol dan indeks; analisis konotasi visual dan kemudian mempertimbangkan dan menerjemahkan ke dalam bentuk elemen dasar penyusun Rangkiang *Typeface*.

2) Estetika

Estetika merupakan cabang ilmu yang mempelajari keindahan serta pengalaman manusia dalam berinteraksi dengan seni. Dalam hal ini, estetika tidak hanya terbatas pada seni, tetapi juga mencakup pengalaman visual dan emosional yang dihasilkan oleh objek-objek di sekitar kita. Dalam analisis data perancangan ini, prinsip-prinsip estetika dipakai untuk membantu menggabungkan elemen inventaris visual tanda pada rangkiang melalui proses stilasi, transformasi dan deformasi.

b. Analisis Target Audiens

1) Geografis

Target audiens untuk *typeface* yang terinspirasi dari rangkang terutama berada di nusantara, khususnya di daerah Sumatera Barat. Audiens ini mencakup masyarakat lokal yang menghargai warisan budaya mereka serta mereka yang tertarik pada desain dengan nuansa tradisional dan budaya lokal.

2) Demografis

Demografis audiens mencakup berbagai kelompok usia, mulai dari remaja hingga dewasa muda (18-35 tahun) yang memiliki minat dalam desain grafis dan seni. Jenis kelamin tidak terbatas, tetapi bisa lebih banyak didominasi oleh individu yang terlibat dalam industri kreatif. Tingkat pendidikan audiens ini umumnya adalah mahasiswa atau profesional di bidang desain.

3) Psikografis

Dari segi psikografis, target audiens memiliki minat dan kecintaan pada nilai-nilai yang kuat terhadap pelestarian budaya dan identitas lokal. Mereka cenderung memiliki minat dalam seni dan desain, serta memiliki gaya hidup yang mencakup keterlibatan dalam komunitas seni, mengikuti perkembangan desain, dan berpartisipasi dalam kegiatan budaya.

4) Behavior

Dalam aspek perilaku, target audiensnya adalah mereka yang mencari inspirasi desain melalui platform seperti media sosial, blog desain, dan forum komunitas kreatif yang cenderung membeli produk desain seperti font atau desain sejenisnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Landasan Teori

a. Tipografi

Secara tradisional, istilah tipografi sangat terkait dengan pengaturan huruf dan proses pencetakannya. Namun, dengan kemajuan teknologi digital, makna tipografi telah berkembang menjadi lebih luas. Saat ini, tipografi dipahami sebagai semua disiplin yang berhubungan dengan huruf. Dalam praktiknya, tipografi kini telah banyak berkolaborasi dengan berbagai bidang lain, seperti multimedia dan animasi, media web, sinematografi, desain interior, arsitektur, desain produk, dan lain-lain. (Rustan, 2013). Dalam bidang desain komunikasi visual, tipografi merupakan cabang ilmu yang berkaitan dengan seni pemilihan dan pengaturan karakter huruf, serta penataan penyebarannya dalam ruang yang tersedia untuk menciptakan kesan tertentu, sehingga dapat membantu pembaca meraih kenyamanan membaca secara optimal. Tipografi memainkan peran yang sangat penting dalam setiap karya desain grafis yang telah ada sepanjang sejarah yang berinteraksi dengan peradaban manusia. Karya-karya yang dihasilkan selalu mencerminkan semangat zaman dari tindakan seorang desainer dalam merespons setiap kebutuhan desain melalui dimensi dan disiplin yang ada dalam tipografi. (Sihombing, 2015:16). 1. Dalam menyampaikan pesan baik secara verbal maupun visual, huruf dan tipografi telah mengalami transformasi yang signifikan, mulai dari proses pembuatan manual hingga era digital. Dengan kemajuan teknologi saat ini, penggunaan tipografi menjadi lebih praktis dan efisien, serta menawarkan beragam pilihan huruf yang melimpah.

1) Klasifikasi Huruf

(1) *Serif*

Huruf *serif* adalah jenis huruf yang ditandai dengan adanya garis kecil atau dekorasi (*serif*) di ujung tiap hurufnya.

(2) *Sans Serif*

Huruf *sans serif* adalah tipe huruf yang tidak memiliki garis kecil atau ornamen (*serif*) di ujungnya, sehingga memberikan kesan yang lebih rapi dan modern.

(3) *Script*

Jenis huruf *script* merupakan tipe huruf yang dibuat untuk meniru gaya tulisan tangan.

(4) *Display*

Huruf *display* atau *decorative* adalah jenis huruf yang dirancang secara khusus untuk menarik perhatian dan digunakan 19 dalam ukuran besar, seperti pada judul, poster, logo, atau iklan.

(5) *Blackletter*

Huruf *blackletter* adalah gaya huruf bersejarah yang dicirikan oleh bentuk huruf tebal, patah, dan sudut tajam, berkembang di Eropa Barat pada Abad Pertengahan.

2) *Typeface* dan Font

(1) *Typeface*

Typeface merupakan elemen-elemen terkecil dari struktur bahasa tulisan yang dirancang khusus untuk digunakan secara kolektif. Secara sederhana, *typeface* dapat diartikan sebagai entitas, yaitu tampilan, karakteristik, keunikan, dan perbedaan yang terbentuk dalam desain karakter huruf.

(2) Font

Font merupakan kumpulan / satu set karakter yang lengkap mencakup huruf, angka, simbol, atau karakter dengan ukuran tertentu. Sebagai contoh, Helvetica merupakan jenis huruf atau *typeface* yang menentukan bentuk dari setiap karakter.

3) Anatomi Huruf

(1) *Baseline*

Baseline merupakan sebuah garis imajiner horizontal yang berfungsi sebagai batas dari bagian bawah setiap huruf kapital (Sihombing, 2001:13).

(2) *Meanline*

Meanline merupakan sebuah garis imajiner horizontal yang berfungsi sebagai batas atas dari setiap huruf kecil. (Sihombing, 2001:13).

(3) *X-Height*

Jarak ketinggian dari *baseline* hingga ke *meanline*. *X-Height* merupakan tinggi dari badan huruf kecil.

(4) *Capline*

Sebuah garis imajiner horizontal yang berfungsi sebagai batas atas dari setiap huruf kapital. (Sihombing, 2001:13).

(5) *Ascender*

Bagian dari huruf kecil yang posisinya terletak tepat diantara *meanline* dan *capline* (Sihombing, 2001:13).

(6) *Descender*

Bagian dari huruf kecil yang posisinya terletak tepat di bawah *baseline* (Sihombing, 2001:13).

4) Prinsip *Legibility*, *Readability*, *Clarity* dan *Visibility*(1) *Legibility*

Legibility adalah sejauh mana mata dapat dengan mudah mengenali sebuah tulisan. Faktor-faktor yang mempengaruhi hal ini termasuk kompleksitas desain huruf, pemilihan warna, dan seberapa sering pengamat melihat huruf tersebut.

(2) *Readability*

Readability adalah kualitas dari huruf yang menentukan seberapa mudah suatu teks dapat dibaca dan dipahami yang mencakup seberapa baik tulisan tersebut disusun dan seberapa gampang pembaca dapat menangkap maknanya.

(3) *Clarity*

Clarity merujuk pada kemampuan jenis huruf yang diterapkan dalam desain untuk memastikan bahwa teks tersebut mudah dibaca dan dipahami oleh audiens yang ingin digapai.

(4) *Visibility*

Visibility adalah kemampuan huruf untuk dapat dibaca dalam jarak pandang tertentu.

5) Sistem Pengukuran dalam Tipografi

(1) *Pica*

Pica adalah unit pengukuran dalam tipografi yang digunakan untuk mengukur panjang baris di dalam desain teks. Satu pica setara dengan 12 point, dan dalam sistem pengukuran tipografi, 6 pica sama dengan 1 inci.

(2) *Point*

Point adalah unit pengukuran dalam tipografi yang digunakan untuk mengukur tinggi huruf. Satu *point* (pt) setara dengan 1/72 inci, sehingga 72 *point* sama dengan 1 inci.

(3) *Em*

Em adalah satuan pengukuran dalam tipografi yang digunakan untuk menentukan jarak antar kata. Satu *em* biasanya didefinisikan sebagai lebar karakter yang setara dengan ukuran huruf yang sedang digunakan.

(4) *Unit*

Unit berfungsi untuk menentukan dan men-setting lebar huruf, jarak antar huruf, *tracking* dan *kerning*. Besar unit satu buah huruf digital adalah lebar huruf plus lebar kiri dan kanannya.

(5) *Tracking*

Tracking dalam dunia tipografi adalah penyesuaian jarak antar huruf secara seragam di seluruh blok teks, yang juga dikenal sebagai *letter-spacing*.

(6) *Kerning*

Kerning dalam dunia tipografi merujuk pada penyesuaian jarak horizontal antara pasangan karakter huruf dalam teks.

(7) *Leading*

Leading dalam tipografi adalah istilah yang merujuk pada jarak vertikal antara garis dasar dari dua baris teks, yang sering disebut sebagai spasi baris.

b. Semiotika

Semiotika merupakan suatu metode analisis yang digunakan untuk menyelidiki makna yang terdapat dalam tanda. Susanne Langer menyatakan bahwa "menilai simbol atau tanda adalah hal yang krusial; kehidupan hewan dipengaruhi oleh perasaan, sementara perasaan manusia dipengaruhi oleh berbagai konsep, simbol, dan bahasa." Dengan demikian, semiotika merupakan ilmu yang mempelajari bagaimana kita memberikan makna pada tanda-tanda. Semiotika juga dapat dipahami sebagai cara pengajaran bagi manusia untuk memahami tanda-tanda pada objek tertentu. Istilah semiotika diambil dari bahasa Yunani, yaitu "semion" yang berarti tanda. Tanda ini dapat merepresentasikan hal lain yang berhubungan dengan objek tertentu. Objek-objek tersebut menyimpan informasi dan kemudian menyampaikannya dalam bentuk tanda. Menurut Komaruddin Hidayat, "kajian semiotika adalah bidang yang mempelajari fungsi teks."

Teks berfungsi untuk membimbing pembacanya dalam memahami pesan yang terkandung di dalamnya." Teks dalam konteks desain dan komunikasi visual merujuk pada kumpulan kata yang disusun untuk menyampaikan informasi atau pesan. Sementara itu, tipografi adalah seni dan teknik dalam menyusun huruf, angka, dan simbol dalam teks agar terlihat menarik dan mudah dibaca. Tipografi adalah cara visual untuk menyampaikan komunikasi verbal dan merupakan salah satu elemen visual yang paling ampuh dalam menyampaikan pesan. Dalam proses komunikasi, terdapat perantara berupa simbol-simbol yang menghubungkan komunikator dengan komunikan. Selain berfungsi sebagai representasi verbal secara visual, tipografi juga dapat dinikmati secara estetis, di mana jenis huruf dapat berfungsi sebagai simbol yang mewakili makna tertentu dalam konteks yang spesifik.

1) Ikon

Ikon merupakan tanda yang menunjukkan kesamaan dengan objek yang diwakilinya. Contohnya, gambar wajah seseorang berfungsi sebagai ikon bagi orang tersebut karena memiliki kemiripan secara visual. Ikon biasanya mudah dimengerti karena terdapat hubungan yang langsung dan jelas antara simbol dan objek yang diwakili.

2) Indeks

Indeks berfungsi sebagai tanda yang mencerminkan hubungan sebab-akibat atau eksistensial terhadap objek yang diwakilinya. Contoh yang sering kita temui adalah asap yang menunjukkan keberadaan api, atau jejak kaki yang menandakan bahwa seseorang baru saja melintas. Dalam konteks ini, hubungan antara tanda dan objeknya bersifat nyata, meskipun tidak selalu bersifat langsung.

3) Simbol

Simbol merupakan tanda yang keterkaitannya dengan objeknya ditentukan oleh konvensi atau kesepakatan sosial. Contohnya, kata-kata dalam bahasa, bendera, atau lambang-lambang matematika semuanya berfungsi sebagai simbol. Tidak ada hubungan langsung antara tanda dan objek dalam konteks simbol; hubungan ini hanya dipahami oleh mereka yang memiliki kode atau kesepakatan yang serupa.

c. Estetika

Istilah estetika memiliki akar etimologis dari kata Latin "aestheticus" dan bahasa Yunani yang merujuk pada rasa atau hal-hal yang dapat dirasakan oleh panca indera. Dalam konteks filsafat, estetika dipandang sebagai cabang ilmu yang mengkaji keindahan, mencakup seni dan alam semesta. Secara etimologis, estetika adalah studi tentang keindahan yang terdapat dalam 40 berbagai bentuk objek, serta pengalaman estetik yang dialami oleh pencipta dan pengamatnya. Menurut AA Djelantik Dalam Estetika Suatu Pengantar (1999), estetika merupakan suatu disiplin ilmu yang mempelajari segala hal yang berhubungan dengan keindahan serta mengeksplorasi semua aspek yang terkandung di dalamnya. Keindahan dapat dibagi menjadi dua kategori, yaitu keindahan alam dan keindahan yang diciptakan oleh manusia. Karya yang diciptakan oleh manusia sering kali kita sebut sebagai seni. Oleh karena itu, seni menjadi salah satu medium yang menyimpan nilai-nilai keindahan atau estetika. Dalam bidang Desain Komunikasi Visual, yang merupakan salah satu cabang dari seni rupa, unsur-unsur estetika juga sangat penting. Hal ini bertujuan agar setiap desain yang dirancang dapat menyampaikan nilai-nilai keindahan ketika diperlihatkan kepada audiens. Memahami estetika sejatinya adalah menganalisis bentuk seni yang kemudian dikenal sebagai struktur visual; yang terdiri dari elemen desain dan prinsip desain. (Dharsono, 2004:100).

1) Unsur-Unsur Desain

(a) Titik

Titik merupakan bentuk kecil yang tidak memiliki dimensi panjang atau lebar, dan secara umum berbentuk bulatan sederhana yang tidak bersudut.

(b) Garis

Garis dapat didefinisikan sebagai dua titik yang terhubung satu sama lain.

(c) Bangun

Bangun (*shape*) merupakan area kecil yang terbentuk akibat adanya perbedaan warna, variasi gelap terang pada arsiran, atau disebabkan oleh tekstur yang berbeda.

(d) Tekstur

Tekstur merupakan elemen yang menggambarkan rasa permukaan suatu bahan secara nyata, sebagai upaya untuk memberikan nuansa tertentu pada sebuah karya.

(e) Warna

Warna merupakan kesan yang muncul akibat cahaya yang dipantulkan ke mata setelah berinteraksi dengan objek yang memiliki pigmen tertentu.

(f) Ukuran

Dalam konteks ini, ukuran mencakup panjang, pendek, tinggi, rendah, serta besar dan kecilnya suatu objek.

(g) Ruang

Ruang atau space adalah jarak yang memisahkan berbagai elemen dalam sebuah desain.

2) Prinsip Desain

(a) Sequence

Sequence atau urutan adalah konsep yang mengatur bagaimana pengalaman visual seseorang saat mengamati komposisi desain.

(b) Balance

Balance atau keseimbangan merujuk pada penyebaran visual dari komponen-komponen desain sehingga tidak ada satu bagian yang terasa lebih berat atau dominan dibandingkan bagian lainnya.

(c) *Rhythme*

Rhythme adalah konsep yang mengatur pengulangan dan pengaturan elemen-elemen dalam suatu komposisi visual.

(d) *Emphasis*

Emphasis adalah teknik untuk menarik perhatian pada elemen di dalam karya desain, sehingga menjadi fokus utama bagi audiens.

(e) *Unity*

Unity adalah konsep penekanan pentingnya keterhubungan dan kesatuan antara elemen-elemen dalam suatu karya desain, sehingga menciptakan komposisi yang kohesif dan teratur.

(f) *Harmony*

Harmony adalah penyelarasan elemen di dalam karya desain untuk menciptakan kesatuan visual yang menyenangkan.

(g) *Proportion*

Proportion berkaitan dengan perbandingan yang harmonis antara elemen-elemen dalam suatu karya desain.

(h) *Scale*

Scale berkaitan dengan ukuran relatif elemen-elemen dalam desain, baik dibandingkan satu sama lain maupun dengan keseluruhan komposisi.

(i) *Variety*

Variety adalah penggunaan elemen-elemen yang beragam dalam sebuah desain untuk menciptakan ketertarikan visual dan mencegah kebosanan.

d. Literatur Terkait Rangkiang

Setiap rumah gadang mempunyai rangkiang, yang ditegakkan di halaman depan. Rangkiang sebagai lumbung, merupakan sebuah bangunan kecil yang terletak di samping atau di depan rumah gadang, berfungsi untuk menyimpan padi. Rangkiang adalah bangunan yang digunakan untuk menyimpan padi milik kaum. Jumlah rangkiang yang ada di halaman mencerminkan kondisi kehidupan kaum tersebut. Padi tersebut digunakan saat terjadi kelaparan akibat kekurangan sumber makanan, atau ketika persediaan makanan habis karena bencana atau peperangan. Di Minangkabau, rangkiang memiliki berbagai fungsi yang tergantung pada corak bangunan dan tata letaknya. (Gantino Habibi, 2018:6)

Kerangka rangkiang terbuat dari bahan kayu banio, tiangnya dipasang dengan sistem umpak/sandi dan dibangun tanpa paku layaknya Rumah Gadang. Lantainya terbuat dari kayu dan dindingnya terbuat dari anyaman bambu. Di masa lalu atapnya terbuat dari ijuk. Luas ruangnya sekitar 4x4 meter, kadang bisa lebih dan memanjang ke atas. Jarak antara lantai dengan tanah bisa lebih dari satu meter dan dilengkapi dengan tangga bambu yang bisa dipindahkan untuk memasukkan padi ke bagian atap. Empat tiang yang menyangga rangkiang dimaknai sebagai empat unsur penting masyarakat, yakni *Bundo Kanduang*, *Panghulu*, *Manti* dan *Dubalang*. Siring masuknya islam, dua gonjong pada rangkiang dimaknai dengan adat dan syara'.

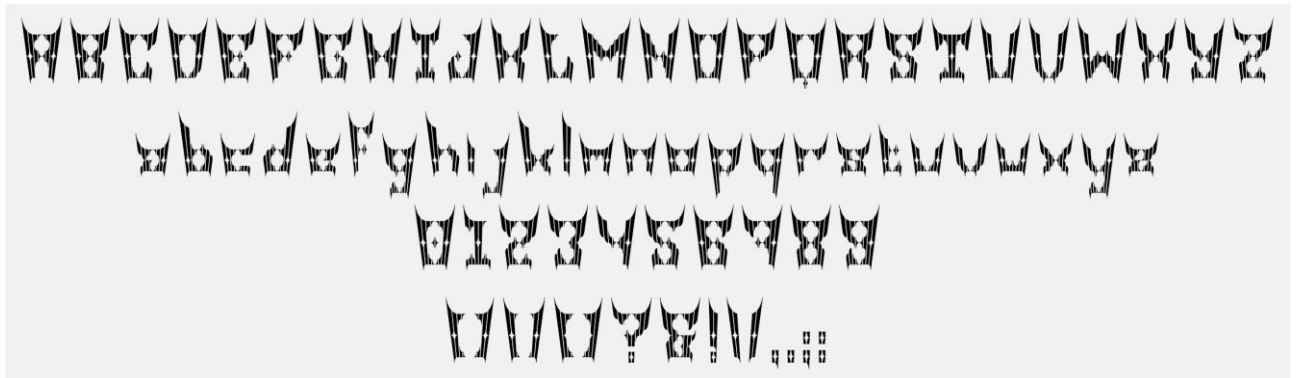
A.A Navis dalam buku Alam Takambang jadi Guru membagi rangkiang menjadi 4 yakni :

- 1) *Rangkiang Sitinjau Lauik*, merupakan lumbung yang memiliki empat tiang dan bergonjong, berfungsi sebagai tempat penyimpanan padi untuk memenuhi kebutuhan keluarga di rumah gadang. Dindingnya juga dihiasi dengan ukiran yang menambah keindahan halaman rumah gadang. Padi yang disimpan di rangkiang ini disisihkan khusus untuk keperluan perlengkapan rumah gadang, seperti lampu, kasur, atau lemari. Padi dapat dijual terlebih dahulu atau langsung ditukar (barter) dengan barang-barang yang diperlukan.
- 2) *Rangkiang Si Bayau-Bayau*, merupakan rangkiang yang dilengkapi dengan enam tiang, berfungsi untuk menyimpan padi yang digunakan sebagai makanan sehari-hari bagi anggota keluarga di rumah gadang. Semua kebutuhan untuk seluruh anggota rumah gadang diambilkan dari rangkiang ini, termasuk kebutuhan akan upacara-upacara adat, seperti melewati penghulu dan upacara daur hidup (perkawinan, kematian, dan kelahiran yang dilaksanakan dalam rumah gadang itu. Bentuknya agak gemuk agar banyak menyimpan padi.
- 3) *Rangkiang Si Tenggang Lapa* merupakan tempat penyimpanan padi yang berfungsi sebagai cadangan saat terjadi musim kemarau atau kekurangan hasil panen, seperti ketika sawah diserang hama, dimakan tikus, atau hama lainnya. Dengan demikian, padi tersebut berfungsi sebagai cadangan pada masa paceklik. Cadangan ini dapat dipinjamkan kepada orang lain yang memerlukan, terutama kepada tetangga. Keluarga rumah gadang tidak hanya memikirkan kepentingan diri sendiri, tetapi juga memperhatikan masyarakat dan mampertenggangkan nagari.
- 4) *Rangkiang Kaciak* adalah lokasi untuk menyimpan padi abuan yang akan digunakan sebagai benih atau bibit di lahan pertanian. Atapnya tidak bergonjong, dan bangunannya lebih kecil serta lebih rendah. Selain itu, Rangkiang Kaciak juga berfungsi untuk menyimpan padi yang telah masak yang dialokasikan sebagai upah atau biaya bagi para pekerja yang turun ke sawah pada musim tanam berikutnya.

2. Hasil Desain

a. Rangkiang Typeface

Rangkiang *Typeface* dirancang sebagai *decorative typeface* yang mengangkat karakter visual arsitektur Rangkiang sebagai inspirasi utama. Proporsi huruf dirancang lebih tinggi dibandingkan lebar untuk menegaskan sifat arsitektural rangkiang yang menjulang ke atas. Rangkiang *Typeface* lebih tepat digunakan sebagai *display typeface* pada ukuran besar atau elemen visual utama, dibandingkan teks panjang.



Gambar 1: Rangkiang *Typeface*

b. Poster Tipografi

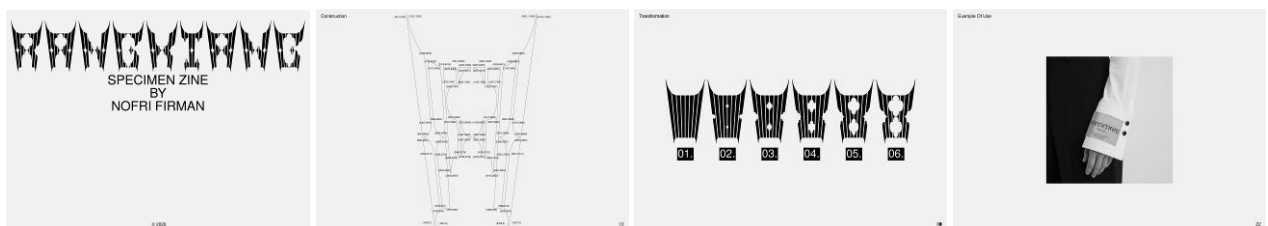
Cover media difokuskan sebagai ruang visual utama untuk menampilkan karakter, deskripsi dan identitas tipografi secara utuh. Cover media dirancang dengan menggunakan Rangkiang *Typeface* dan dipadukan dengan motif grafis yang dibuat dari eksplorasi bentuk karakter huruf Rangkiang *Typeface* dan ilustrasi Rangkiang.



Gambar 2: Cover Media

c. Type Specimen Zine

Kehadiran zine tidak hanya dimaksudkan untuk menampilkan Rangkiang *Typeface* secara visual, tetapi juga untuk mendokumentasikan proses perancangan secara sistematis.



Gambar 3: Type Specimen Zine

d. Type Motion

Video motion memperkenalkan Rangkiang *Typeface* secara ringkas dalam bentuk animasi yang memperlihatkan dekoratif cover, intro deskripsi, asal inspirasi perancangan, proses transformasi, karakter *uppercase*, karakter *lowercase*,

karakter *numeral*, karakter *punctuation mark* dan visual mockup implementasi *typeface* ke dalam beberapa media.



Gambar 4: Type Motion

e. Poster

Implementasi Rangkiang *Typeface* pada media poster bertujuan untuk menguji kemampuan *typeface* sebagai elemen utama komunikasi visual dalam ruang publik. Poster ini diposisikan sebagai media komunikasi budaya yang menginformasikan kegiatan Pacu Jawi.



Gambar 5: Poster

f. Cover Album

Rangkiang *Typeface* diaplikasikan ke dalam desain cover album Minang Elly Kasim sebagai karya interpretatif bentuk penerapan visual dalam konteks media komersial dan estetika musik. Penerapan ini menempatkan karakter tipografi sebagai penguat dan mediator suasana dan makna musikal



Gambar 6: Cover Album

g. Packaging Product

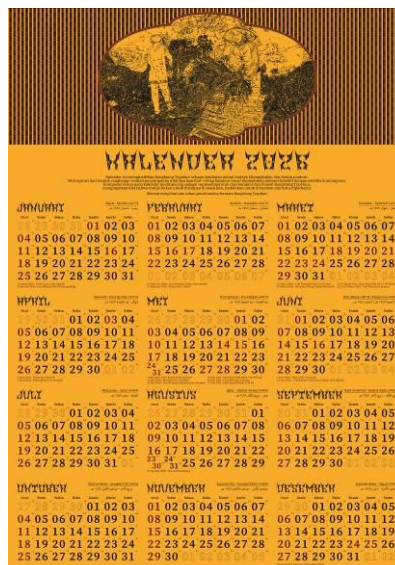
Implementasi Rangkaian *Typeface* pada berbagai media packaging produk lokal bertujuan untuk menguji fleksibilitas dan kekuatan karakter tipografi dalam konteks objek keseharian yang hidup di tengah masyarakat. Packaging produk berupa kemasan kopi, kemasan teh, kotak kain sarung dan kotak korek api kayu.



Gambar 7: Packaging Product

h. Kalender

Dalam perancangan kalender, fokus utama diarahkan pada bagaimana karakter dari Rangkaian *Typeface* dapat diaplikasikan secara efektif dalam sebuah desain fungsional.



Gambar 8: Kalender

i. Merchandise

Merchandise dipilih sebagai media promosi untuk memperkenalkan Rangkaian *Typeface* kepada khalayak yang lebih luas dan dirancang sebagai buah tangan atau cendera mata yang bersifat personal dan mudah dibawa ke ruang publik oleh pengunjung pameran. Merchandise berupa t-Shirt, tote bag, gantungan kunci dan sticker.



Gambar 9: Merchandise

KESIMPULAN

1. Kesimpulan

Nilai arsitektural dan spirit yang mulai punah pada bangunan rangkiang selaku simbol ketahanan pangan Masyarakat Minangkabau serta pengetahuan yang minim tentangnya, selama ini hanya bisa dilihat di tempat-tempat tertentu seperti tempat reservasi budaya atau di kampung tua Minangkabau. Melalui inovasi teknologi yang semakin canggih di masa kini, bentuk fisik yang lapuk maupun fungsional rangkiang yang mulai pudar kini dapat diadaptasikan ke dalam media yang bernama tipografi dan dapat diakses dan digunakan oleh semua orang sesuai dengan fungsinya terutama masyarakat Minangkabau itu sendiri. Output dari perancangan ini berupa *soft data* dengan format OTF (*Open Type Font*) yang dapat diaplikasikan langsung pada perangkat komputer (Adobe Collection, Microsoft Office, dll). Bentuk *typeface* ini mencerminkan nuansa etnik budaya Minangkabau dan sangat sesuai untuk dijadikan elemen tipografi dalam rancangan desain yang berlandaskan tradisi dan budaya. Rangkian *Typeface* ini tidak hanya bermaksud untuk mengangkat citra daerah Sumatera Barat saja, namun justru lebih kepada memunculkan semangat budaya Nusantara dalam mengekspresikannya ke dalam eksplorasi tipografi. Kedepannya diharapkan hasil perancangan Rangkian *Typeface* tidak hanya menjadi materi semata, namun juga menjadi sarana komunikasi visual yang efektif dalam mengenalkan kebudayaan bangsa ke kancah internasional serta menjadi pembelajaran terkait bagaimana sistem pengetahuan ketahanan pangan terutama pada bangunan Rangkian mesti dilestarikan dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

2. Saran

Berdasarkan hasil perancangan yang telah dilaksanakan, penulis ingin menyampaikan beberapa rekomendasi yang perlu diperhatikan, yaitu, Rangkian *Typeface* ini disarankan untuk digunakan pada elemen-elemen desain yang bersifat display atau menonjol dari perancangan desain nantinya seperti *logotype*, judul poster, header majalah dan lain-lain, serta tidak dianjurkan untuk dijadikan *bodytext* karena akan mengurangi tingkat *readability* dari huruf ini sesuai tujuan awal perancangan, yaitu menciptakan huruf yang kuat secara identitas visual dan kultural, bukan sebagai *typeface* serbaguna. Kehadiran Rangkian *Typeface* diharapkan dapat menjadi alternatif bagi para desainer, khususnya di wilayah Sumatera Barat. Lebih dari itu, *typeface* ini juga diharapkan mampu membuka jalan bagi lahirnya karya-karya tipografi lainnya yang berakar dari kekayaan budaya Minangkabau sehingga eksistensinya tidak hilang ditelan zaman. Penulis juga mendorong para desainer untuk senantiasa menggali dan mengembangkan budaya lokal, sehingga terbangun keinginan untuk melestarikan dan memanfaatkan kekayaan budaya yang ada sebagai ciri khas dalam karya desain.

DAFTAR PUSTAKA

- A.A. Navis. (1986). *Alam Takambang Jadi Guru, Adat dan Kebudayaan Minangkabau*. Jakarta. PT. Mutiara Sumber Widya.
- Bringinghurst, R. (2013). *The elements of typographic style: version 4.0*. Hartley & Marks Publishers.
- Dharsono, Sony kartika, dan Nanang Ganda Perwira. (2004). *Pengantar Estetika*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Darsono, Sony Kartika, Hj.Suarmi. (2007). *Estetika seni rupa Nusantara*. Surakarta: ISI Press Solo
- Djelantik, A.M. (1999). *Estetika Sebuah Pengantar*. Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia
- Felici, J. (2011). *The complete manual of typography: a guide to setting perfect type*. Adobe Press.
- Habibi, Gantino. (2017). *Rumah Gadang yang Tahan Gempa*. Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kusrianto, Adi. (2010). *Pengantar Tipografi*. Jakarta: Elex Media Komputindo
- Mayrani, Rifka Audria & Reimena, Randi. (2023). *Sebelum Rangkang Punah*. Yogyakarta: Deepublish
- Morissan. (2013). *Teori Komunikasi: Individu Hingga Massa*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Rachmat, Muchjidin dkk. (2011). *Lumbung pangan masyarakat: keberadaan dan perannya dalam penanggulangan kerawanan pangan*. Forum Penelitian Agro Ekonomi, Volume 29 No. 1, Juli 2011
- Rustan, Suriyanto. (2009). *Mendesain Logo*. Jakarta: Gramedia
- Rustan, Suriyanto. (2011). *Huruf Font Tipografi*. Jakarta: Gramedia
- Rustan, Suriyanto. (2013). *Font and tipografi*. Gramedia Pustaka Utama
- Sachari, A. (2002). *Estetika: makna, simbol dan daya*. Penerbit ITB.
- SA, H. S., & Yulika, F. (2017). *Pertautan budaya-sejarah Minangkabau & Negeri Sembilan*. ISI Padangpanjang
- Sihombing, Danton. (2001). *Tipografi dalam Desain Grafis*. Jakarta: Gramedia
- Sihombing, Danton. (2003). *Tipografi dalam Desain Grafis*. Edisi I, Jakarta: Gramedia
- Sihombing, Danton. (2015). *Tipografi Dalam Desain Grafis*. Gramedia Pustaka Utama
- Sobur, Alex. (2006). *Analisis Teks Media: Suatu Pengantar Untuk Analisis Wacana, Analisis Semiotika, dan Analisis Framing*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sumartono. (1992). *Orisinalitas Seni Rupa Indonesia, Pengetahuan dan Penciptaan*. SENI, II(02). BP ISI Yogyakarta.