

Perancangan *Typeface* Terinspirasi Dari Motif *Embunbekhangkat* Suku Alas Aceh Tenggara

Firman, Yuliarni, Ahmad Akmal

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain,
Institut Seni Indonesia Padangpanjang

firman.selian20@email.com

Abstrak

Perancangan yang terinspirasi dari motif *embunbekhangkat* Aceh Tenggara bertujuan untuk melestarikan budaya lokal serta mengatasi permasalahan tipografi dalam media publikasi bertema budaya. Metode yang digunakan mencakup studi literasi, observasi, wawancara, serta analisis visual dengan pendekatan 5W+1H. ini dikategorikan sebagai display dengan elemen dekoratif yang tetap memperhatikan *Legibility*, *Readability*, dan *Clarity*. Proses perancangan meliputi penjarangan ide, stilasi, digitalisasi, serta penerapan pada berbagai media. Hasil akhirnya berupa *Font* digital dalam format TTF dan OTF yang dapat digunakan di sistem operasi komputer serta dipromosikan melalui media pendukung seperti Poster, *Billboard*, *T-Shirt*, *Tote Bag*, dan Gantungan Kunci.

Kata Kunci: Perancangan, *Embunbekhangkat*, Dekoratif

PENDAHULUAN

Huruf merupakan salah satu komponen komunikasi visual, rangkaian huruf yang membentuk kata, dan kata yang membentuk kalimat menjadikan huruf sangat penting dalam komunikasi visual. Setiap hari manusia melihat dan membaca teks atau tulisan, baik melalui media digital maupun melalui media cetak, hal ini tentunya membutuhkan media bacaan yang jelas dan mudah untuk dipahami. Oleh sebab itu lahirlah sebuah ilmu tipografi yang merujuk tentang seni memilih dan mengatur huruf atau teks sebagai elemen visual dalam suatu desain, agar pesan yang ingin disampaikan menjadi efektif dan efisien.

Tipografi tidak hanya memiliki fungsi komunikasi (informatif), lebih dari itu sebuah tipografi memiliki fungsi ekspresif, fungsi simbolis dan fungsi estetika (Hadza, 2023). Keempat fungsi tersebut menjadikan tipografi memiliki karakter dalam bentuk maupun susunannya. Ini terjadi karena kebutuhan manusia akan eksplorasi tipografi yang harus mampu merepresentasikan suatu emosi dan gagasan.

Typeface merupakan sekumpulan karakter yang memiliki kesamaan ciri-ciri visual, walaupun tidak sama persis, ada bagian dari anatomi huruf yang satu dipakai lagi pada huruf lainnya (Rustam, 2023: 64). Hal ini lah yang menjadikan jenis-jenis dan klasifikasi tipografi menjadi beragam. *Typeface* tidak hanya digunakan untuk kebutuhan *bodytext* saja, lebih dari itu *Typeface* sangat dibutuhkan dalam membangun sebuah identitas lokal.

Membangun sebuah identitas lokal tidaklah mudah, membutuhkan proses yang panjang sehingga sebuah citra visual yang dapat mewakili wilayah tersebut dalam sebuah elemen desain seperti logo, aset visual dan tentunya termasuk *Typeface* yang digunakan. Sebagaimana menurut Sentosa (2024: 5), bahwa : “Dengan hadirnya *Typeface* yang senada, nantinya bisa digunakan untuk berbagai keperluan desain pendukungnya sehingga menjadikannya terkesan seragam dan menjadi satu kesatuan sebagai identitas visual yang utuh”.

Fenomena eksplorasi *Typeface* yang digabungkan dengan unsur budaya lokal ke dalam bentuk karakter huruf latin terkesan dipaksakan. Hal ini terjadi dikarenakan tidak adanya sebuah *Typeface* yang mewakili unsur-unsur identitas visual daerah, pada kasus ini Daerah Aceh Tenggara. Hal ini dapat mempengaruhi prinsip dan estetika huruf, bahkan membuat teks terkesan memaksakan, serta mengurangi kesan estetika yang ada di dalam desain tersebut.



Gambar 1. Design Billboard Festival Expo
(Sumber : Firman, 2024)

Penerapan *Typeface* yang pada desain diatas bahwa, penggunaan *Typeface* pada huruf dan angka masih sangat terkesan memaksakan, bahkan dalam sebuah acara event tahunan yang mengundang banyak wisatawan luar daerah, Aceh Tenggara belum memiliki *Typeface* yang menjadi identitas lokal. Terlihat bagaimana motif dimasukan dengan sembarangan ke dalam sebuah huruf latin. Hal ini tidak bisa dibiarkan, melihat kemajuan dalam bidang mengelola visual di zaman sekarang yang terus berkembang akan menimbulkan kebiasaan dalam mengelola *Typeface* yang terkesan sembarangan.

Melalui rancangan *Typeface* dengan ilmu tipografi hal ini bisa dijawab, dengan rancangan *Typeface* yang berjenis dekoratif (jenis *Typeface* dalam ilmu tipografi yang digunakan untuk display serta menonjolkan karakter ornamental) (Rustan, 2023: 111). Proses eksplorasi huruf yang mengandung unsur ornamen seperti motif yang sering digunakan oleh masyarakat daerah tersebut dalam hal ini daerah Aceh Tenggara.

Aceh Tenggara merupakan sebuah kabupaten bagian dari provinsi Aceh yang langsung berbatasan dengan provinsi Sumatera Utara. Beragam jenis suku yang ada di Aceh Tenggara, tetapi pada umumnya Aceh Tenggara memiliki suku Alas yang telah menjadi penghuni asli dan dominan yang telah lama menetap di wilayah tersebut. Aceh Tenggara juga disebut tanoh alas yang artinya tanahnya orang alas (Sekedang, 2022: 120). Wilayah ini telah menjadi kediaman yang melahirkan banyak generasi, budaya serta ragam hias yang lebih dikenal dengan ragam hias *mesikhat* yang memiliki beragam motif, salah satunya motif *embunbekhangkat*.

Eksplorasi rancangan yang dilakukan mengadopsi bentuk visual motif tradisional *embunbekhangkat*. Sehingga *Typeface* dekoratif ini tentunya dapat menjadi sebuah identitas visual daerah. Lekukan dan daun yang terdapat pada motif ini sangat *suitable* untuk dijadikan sebuah perancangan *Typeface*. Selain itu, motif ini juga sudah sangat *memorable* di Aceh Tenggara membuatnya sangat akrab dalam kehidupan sehari-hari masyarakat, terlihat dengan banyaknya motif ini dijumpai di wilayah Aceh Tenggara baik pada busana adat maupun bangunan yang memiliki hiasan motif di dalamnya, seperti gambar di bawah ini.



Gambar 2. Motif *Embunbekhangkat*. Masjid At-taqwa
Aceh Tenggara
(Foto: Firman)

Penerapan elemen budaya lokal ke dalam desain *Typeface* tidak hanya mempertahankan nilai-nilai tradisional tetapi juga memperkenalkannya dengan cara yang modern dan relevan. Eksplorasi ini dapat menciptakan *Typeface* yang estetik dengan *Legibility* dan *Readability* yang baik, memberikan solusi penggunaan tipografi yang terkesan memaksakan kepada desainer, serta menangani isu permasalahan yang sudah dipaparkan di atas. Menurut Noordyanto (2015: 47), bahwa :

“Penciptaan tipografi bermuatan budaya dianggap sebagai suatu bentuk kreatifitas yang *usefull* dan implementatif yang sesuai dengan konsumsi masyarakat modern yang erat dan dekat dengan budaya komunikasi verbal dan visual sebagai bagian kehidupan sehari-hari”.

Kebutuhan untuk membangun identitas visual yang lebih lengkap dan sesuai, maka dari itu, “Perancangan *Typeface* terinspirasi dari motif *embunbekhangkat* suku Alas Aceh Tenggara” sebagai bentuk cinta dan solusi untuk menyikapi elemen utama dalam hal tipografi yang bisa memperkuat identitas visual Aceh Tenggara. *Typeface* ini tentunya menjadi sebuah aset visual yang dapat digunakan oleh desainer pada berbagai media untuk menyampaikan pesan dan informasi kepada khalayak luas, Yang bisa digunakan dalam berbagai keperluan desain. Terutama penggunaan *tagline*, sub *tagline* maupun judul diberbagai media desain.

METODE PENCIPTAAN

1. Pengumpulan Data

a. Studi Literasi

Studi literasi ini bertujuan untuk memperkaya dan menyempurnakan proses perancangan dengan memberikan wawasan yang lebih mendalam terkait media tipografi yang bisa menjadi elemen penyokong identitas visual. Proses ini melibatkan pencarian informasi dan data yang dapat dipercaya sebagai landasan acuan untuk perancangan. Sumber-sumber yang digunakan termasuk 2 buku dan 3 jurnal online yang membahas ragam hias *mesikhat* Suku Alas.

b. Observasi

Pengambilan data melalui observasi dilakukan untuk memahami bentuk motif ragam hias *mesikhat*, khususnya motif *embunbekhangkat*. Observasi mencakup pengamatan langsung pada hiasan ukiran di Aceh Tenggara, termasuk Masjid Agung At-Taqwa dan Penjahit di Aceh Tenggara. Tujuan dari observasi ini adalah untuk memperoleh data visual yang mendukung penciptaan tipografi berbasis motif *embunbekhangkat*.



Gambar 3. Motif *embunbekhangkat* dihiasan ornamen masjid agung At-Taqwa
(Foto: Firman, 2024)



Gambar 4. Ragam hias *mesikhat* dihiasan selendang
(Foto: Nazar, 2024)

c. Wawancara

Tujuan wawancara ialah untuk mendapatkan informasi mengenai permasalahan yang diangkat. Hal ini dilakukan perancang untuk menggali lagi data yang diperlukan pada perancangan *Typeface*. Wawancara yang dilakukan oleh perancang kepada narasumber. Ketua (Majelis Musyawarah Adat) Aceh Tenggara yang bernama Thalib Akbar, penjahit pakaian ragam hias *mesikhat* yang bernama Sukahardi, dan terakhir desainer grafis di media kebutuhan Aceh Tenggara yang bernama Khaisan. Ketiga narasumber ini merupakan orang yang mengerti bagaimana motif *embunbekhangkat* ini, baik dari aspek makna maupun penggunaan media.

2. Analisis Data

a. Analisis Target Audiens

- 1) Geografis, secara geografis target audiens dari *Typeface* ini masyarakat Indonesia, khususnya masyarakat Aceh Tenggara dan sekitarnya.
- 2) Demografis, secara demografis target audiens dari *Typeface* ini adalah desainer berumur 15-35 tahun, karena pada usia tersebut desainer sudah dapat menyerap nilai-nilai budaya.
- 3) Psikografis, secara psikografis target audiens yang dicapai dari *Typeface* ini adalah desainer yang tertarik dengan unsur dekoratif, vintage dan kalangan masyarakat yang berada dalam dunia kreatif.

b. Analisis 5W + 1H

- 1) What / Apa yang akan dirancang?
Sebuah display *Typeface* yang merepresentasikan sebuah identitas visual melalui motif *embunbekhangkat*, dengan fokus pada aspek *Legibility*, *Readability*, dan *Clarity*.
- 2) Who / Siapa target audiensnya?
Typeface ini ditujukan kepada desainer, khususnya pelaku kreatif yang menggunakan aset ini untuk membuat dan menghasilkan produk unsur kedaerahan dan budaya, terutama di Aceh Tenggara.
- 3) When / Kapan *Typeface* ini digunakan?
Typeface ini cocok digunakan saat merancang media informasi dan promosi yang mengangkat budaya daerah, khususnya di Aceh Tenggara.
- 4) Where / Dimanakah *Typeface* ini dapat diaplikasikan?
Typeface ini dapat diaplikasikan dalam desain komunikasi visual untuk media cetak dan elektronik, dengan penerapan sesuai dengan aturan tipografi yang ada.
- 5) Why / Kenapa *Typeface* ini diciptakan?
Typeface ini dirancang untuk menyelesaikan permasalahan *Typeface* yang terkesan dipaksakan, sekaligus menyediakan kepada desainer sebuah *Typeface* identitas visual yang desain hurufnya dapat mewakili keautentikan daerah, khususnya Aceh Tenggara.
- 6) How / Bagaimana *Typeface* ini dipublikasikan?
Typeface ini akan dipublikasikan dalam format OTF (*Open Type Font*) melalui berbagai situs *Font* dan media sosial, sehingga mudah diakses dan diunduh oleh desainer grafis maupun masyarakat umum.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Konsep Perancangan

a. Konsep Verbal

Dalam perancangan ini konsep verbal yang digunakan ialah penggunaan kata-kata untuk judul, baik berupa judul acara, festival, maupun infografis yang dapat digunakan dalam media cetak maupun digital. Kata-kata bijak dalam sebuah desain juga bisa dijadikan media untuk menuangkan hasil kreatif ini dalam berbagai jenis baik berupa kaos baju, totebag dan beberapa kebutuhan budaya tentunya.

b. Konsep Visual

Konsep visual yang digunakan berupa gambar-gambar yang dapat mencirikan Aceh Tenggara, ini dapat berupa gambar acara festival, lanscape wilayah, tarian dan lain sebagainya. Dengan penerapan warna ciri khas Aceh Tenggara dan tambahan ornamen-ornamen yang dapat membentuk sebuah autentik khas Aceh Tenggara.

2. Hasil dan Analisa Karya

a. Media Utama

Mesikhat Typeface dirancang dengan menggabungkan bentuk huruf utama dengan elemen ikonik dari motif *embunbekhangka*. Pendekatan ini sesuai dengan strategi visual perancangan, di mana penerapan konsep teori semotika terlihat pada desain huruf, yaitu dengan mengolah motif *embunbekhangkat* menjadi bentuk huruf yang harmonis.

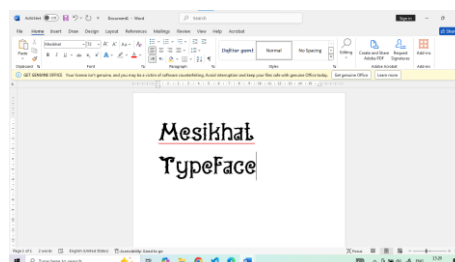


Gambar 5. Basic Shape Mesikhat
(Design: Firman, 2024)

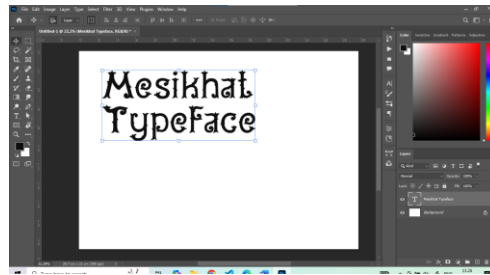


Gambar 6. Semua Huruf Mesikhat
(Design: Firman, 2024)

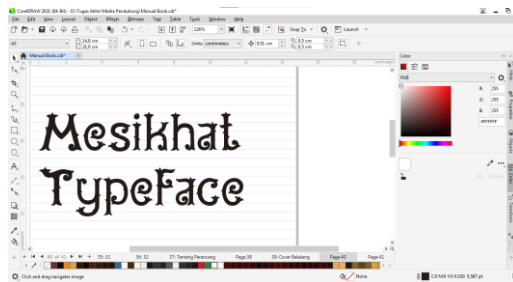
Mesikhat Typeface menggunakan format *Font OpenType Font (OTF)*. Proses pengaplikasiannya dilakukan dengan menginstal file *Font* pada sistem operasi komputer, sehingga *Font* ini secara otomatis tersedia dalam menu pemilihan *Font* di berbagai perangkat lunak desain. *Typeface* ini dapat digunakan sebagai salah satu alternatif huruf untuk mendukung kebutuhan desain grafis, khususnya yang berkaitan dengan budaya dan kreativitas. Contoh aplikasi dari *Font* ini dapat dilihat pada berbagai media visual.



Gambar 7. Pengaplikasian *Font* pada *Software Microsoft Word*
(Screenshot: Firman, 2024)



Gambar 8. Pengaplikasian *Font* pada *Software Adobe Photoshop*
(Screenshot: Firman, 2024)

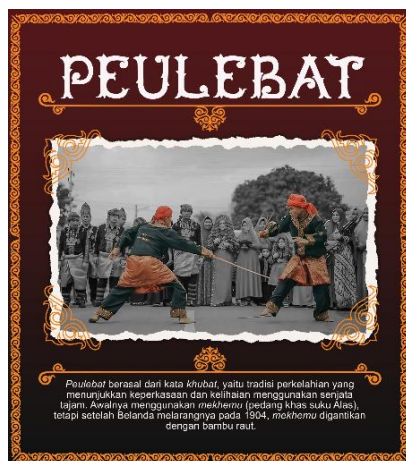


Gambar 9. Pengaplikasian *Font* pada *Software Coreldraw*
(Screenshot: Firman, 2024)

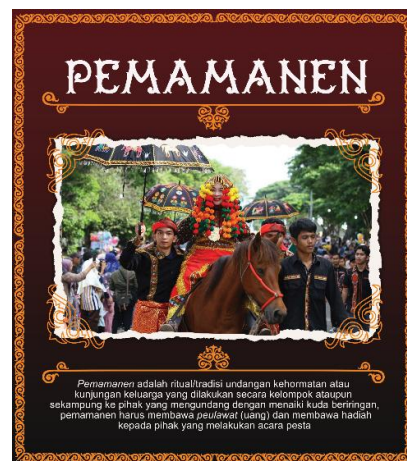
b. Media Pendukung

Mesikhat Typeface dirancang dengan menggabungkan bentuk huruf utama dengan elemen ikonik dari motif embunbekhangka. Pendekatan ini sesuai dengan strategi visual perancangan, di mana penerapan konsep teori semotika terlihat pada desain huruf, yaitu dengan mengolah motif *embunbekhangkat* menjadi bentuk huruf yang harmonis.

1) Poster Budaya



Gambar 10. Poster Budaya Aceh Tenggara *Peulebat*
(Design: Firman, 2024)



Gambar 11 Poster Budaya Aceh Tenggara *Pemamanen*
(Design: Firman, 2024)

Keselarasan tipografi dengan informasi yang disampaikan berperan dalam memperkuat pesan dan meningkatkan daya tarik serta pemahaman audiens. Kedua poster di atas menunjukkan penerapan *Font* dalam media poster budaya. Strategi perancangan berhasil diterapkan dengan memanfaatkan *Typeface* yang tersedia dalam perangkat lunak, sehingga poster menjadi lebih relevan dan harmonis dengan karakteristik *Typeface* yang digunakan.

2) *Billboard*



Gambar 10. *Billboard view festival budaya Aceh Tenggara*
(Design: Firman, 2024)

Pengaplikasian *Mesikhat Typeface* pada baliho bertujuan menampilkan visual dalam skala besar, memperlihatkan efektivitasnya dalam media promosi. Desain ini juga berfungsi sebagai referensi untuk Festival Budaya di Aceh Tenggara. Dalam pameran, baliho ditampilkan dalam bentuk dummy untuk memberikan gambaran nyata mengenai penggunaan dan keefektifan *Typeface* dalam komunikasi visual. Media ini relevan sebagai contoh penerapan yang lebih sesuai, mengatasi permasalahan penggunaan *Typeface* yang kurang tepat pada acara sebelumnya. Kehadirannya diharapkan menjadi referensi dalam memilih *Font* yang selaras dengan konteks budaya.

3) *Packaging*



Gambar 14. *Packaging kopi*
(Design: Firman, 2024)



Gambar 15. *Packaging Tenun*
(Design: Firman, 2024)

Penerapan *packaging* atau kemasan ke dalam media pengaplikasian *Mesikhat Typeface* bertujuan untuk menawarkan solusi kepada UMKM yang ada di Aceh Tenggara dalam pemilihan dan penggunaan tipografi pada kemasan produk yang mereka jual.

4) *Kalender*



Gambar 11. *Kalender*
(Design: Firman, 2024)

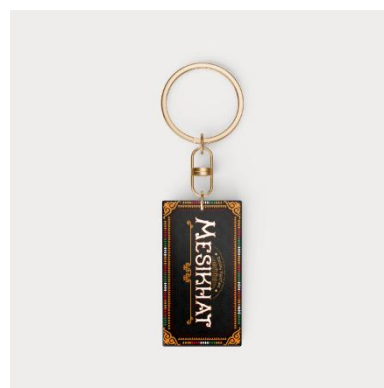
Penerapan kalender sebagai media pengaplikasian *Mesikhat Typeface* dapat menjadi contoh penggunaan *Typeface* pada media yang akrab dalam kehidupan sehari-hari.

5) *Merchandise*

Gambar 12. *T-Shirt*
(Design: Firman, 2024)



Gambar 13. *Tote-bag*
(Design: Firman, 2024)



Gambar 14. *Gantungan Kunci*
(Design: Firman, 2024)

Merchandise dirancang sebagai buah tangan bagi pengunjung Aceh Tenggara, sekaligus memperkenalkan *Mesikhat Typeface* dan visual yang melekat secara tidak langsung. Produk yang dihadirkan meliputi *T-Shirt*, *Tote Bag*, dan *Gantungan Kunci*.

KESIMPULAN

Ragam hias *Mesikhat*, khususnya motif *embunbekhangkat*, yang sebelumnya hanya ditemukan pada arsitektur bangunan dan kain, kini dapat diadaptasi ke dalam media tipografi, khususnya *Typeface*. Proses penciptaan *Typeface* ini menggunakan pendekatan teori semiotika dan estetika pada motif *embunbekhangkat*, sambil tetap memperhatikan aspek-aspek tipografi seperti *Legibility*, *Readability*, dan *Clarity*. Penciptaan karya *Typeface* ini bertujuan untuk menjadi solusi dalam penerapan tipografi pada media informasi bertemakan budaya di Aceh Tenggara. Hasil akhirnya berupa data digital dalam format (*Open Type Font*) OTF, yang dapat diaplikasikan langsung pada perangkat lunak seperti Adobe Collection, Microsoft Word, dan lainnya. Selain itu, perancangan ini juga mencakup pengaplikasian *Typeface* pada berbagai media yang relevan dengan kebutuhan penggunaan *Typeface* di masa depan.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, T., Kartini, S., & Syuhada, K. (2014). *Adat Siempat Perkara*. The Authors; Kutacane
- Dharsono, S. K., & Nanang, G. P. (2004). *Pengantar Estetika*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Djelantik, A.A.M. 2004. *Estetika Sebuah Pengantar*. Yogyakarta: Media Abadi.
- Haswanto, N. (2017). Perancangan Tipografi Berkarakter Nusantara dalam Media, Memperkuat Identitas Budaya dan Meningkatkan Daya Saing Bangsa. In *Prosiding Seminar Nasional Desain dan Media* (pp. 9-17).
- Kafri, S. A. (2018). “*Mesikhat* dalam Kajian Estetika Simbolis pada Rumah Adat Alas Aceh Tenggara”. *Jurnal Ilmu Budaya*, 14(2), 89-103.
- Noordyanto, N. (2015). “Fungsi dan Makna Tipografi Bermuatan Budaya Dalam Merespon Kebudayaan”. *DeKaVe*, 8(2), 38-52.
- Putra, R. W. (2021). *Pengantar desain komunikasi visual dalam penerapan*. Penerbit Andi.
- Rustan, S. (2013). *Font dan tipografi*. Jakarta; Gramedia Pustaka Utama.
- Rustan, S. (2023). *Tipo 2023*. Lampung Selatan; ITERA,.
- Santosa, P. (2024). *Perancangan Typeface sebagai Identitas Visual Jurusan Etnomusikologi Institut Seni Indonesia Yogyakarta* (Doctoral dissertation, ISI Yogyakarta).
- Sihombing, Danton. (2015). *Tipografi dalam Desain Grafis*. Jakarta; Gramedia.
- Sobur, Alex. 2009. *Semiotika Komunikasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Sumber Lainnya:

- Afifi, M. A. A., & Supatmo, S. (2023). “Perancangan *Typeface* Manifestasi Motif Hias Jlamprang Pekalongan”. *Imajinasi: Jurnal Seni*, 17(1), 19
- Aflah, H., & Andhany, E. (2022). “Etnomatematika dalam budaya suku alas di kabupaten Aceh Tenggara”. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 2376-2390.
- Brian. (2024). *Typeface Vs Font: Typolog*. Diambil dari <https://typolog.uph.edu/2021/10/13/Typeface-vs-Font/>
- CreaTypestudio. (2023) What Is Tracking In Typography? With Tips and Examples.: Diambil dari : <https://creatypestudio.co/tracking-typography/>
- Hadza, Baladan. (2023). Memahami Tipografi dalam Desain Grafis: Definsi, Fungsi, dan Prinsipnya. Diambil dari : <https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-6915085/memahami-tipografi-dalam-desain-grafis-definsi-fungsi-dan-prinsipnya>
- Kafri, S. A., Izzati, F., & Mansyah, K. (2023). Digitalisasi Ornamen *Mesikhat* pada Rumah Adat Alas Aceh Tenggara. *DESKOVI: Art and Design Journal*, 6(1), 101-106.
- Kultys,M. (2013) Typography is organized on a baseline: researchgate. Diambil dari https://www.researchgate.net/figure/Typography-is-organized-on-a-baseline-X-height-comparison-reveals-differences-in_fig3_281716612
- Maryadi, R, P. (2022). Perancangan *Typeface* Terinspirasi Dari Motif Ragam Hias Saluak Laka Di Minangkabau Sumatera Barat (Skripsi, Padangpanjang, ISI Padangpanjang).
- Masruri, H. (2023). “Perancangan *Typeface* Cirebon Melalui Adaptasi Motif Batik Singa Barong”. *Visual Heritage: Jurnal Kreasi Seni dan Budaya*, 5(2), 231-243.
- Maulia,H. (2019). Perancangan *Typeface* terinspirasi dari senjata tradisional rencong Aceh (Skripsi, Padangpanjang, ISI Padangpanjang).
- Newengland Reprographic. (2024) Serif vs. Sans Serif *Typeface*. Diambil dari <https://newenglandrepro.com/serif-vs-sans-serif-Typeface/>
- Nieves, M. (2017) Typography dalam 60 Detik Apa itu Kerning, Tracking, dan Leading? Envanto tuts +. Diambil dari <https://design.tutsplus.com/id/articles/typography-in-60-seconds-what-is-kerning-tracking-and-leading--cms-29857>
- Sekedang, A. S., Sitorus, M., Tanjung, I., Ardiansyah, A. T., Pasaribu, M. P., & Harahap, S. (2022). Sejarah dan Tradisi Budaya Masyarakat Alas di Kabupaten Aceh Tenggara. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 116-121.
- Sufi, R., Wibowo, A. B., & Waryanti, S. (2008). *Sejarah dan adat istiadat masyarakat Alas di Aceh Tenggara*. Badan Arsip dan Perpustakaan, Provinsi Nanggroe Aceh Darussalam.