Jurnal Barik, Vol. 3 No. 1, Tahun 2021, 207-219
https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/
e-ISSN: 2747-1195

PERANCANGAN *TYPEFACE DISPLAY* MOTIF KAIN KAPAL LAMPUNG DENGAN ACUAN GAGASAN NEO-INDONESIANA

Muhammad Dhaifan Izdiharuddin[1], Hendro Aryanto[2].
[1]Jurusan Desain, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
muhammad.19122@mhs.unesa.ac.id
[2]Program Studi Desain Grafis, Program Vokasi, Universitas Negeri Surabaya
hendroaryanto@unesa.ac.id

Abstrak

Lampung merupakan salah satu daerah di Indonesia yang letaknya berada paling selatan Pulau Sumatera. Beberapa unsur kebudayaan tumbuh dan hidup di Lampung menjadi aset kekayaan yang sarat nilai kehidupan, salah satunya adalah motif Kain Kapal Lampung yang tersohor dan paling dicari oleh kolektor-kolektor tekstil atau kain karena jumlahnya yang terbatas. Keterbatasan ini terjadi akibat proses pembuatan kain yang membutuhkan kemampuan teknik tinggi dan tidak sembarangan bisa membuatnya lagi. Melalui pendeketan observasi dan studi literasi maka dirancang desain *typeface display* yang merupakan interpretasi kebudayaan Lampung yaitu Kain Kapal Hal ini senada dengan gagasan ide dan frasa baru Neo-Indonesiana yang dicetuskan oleh Projek AGNI yaitu studio desain artisan yang berlokasi di Kota Bandung. Neo-Indonesiana yaitu semangat persatuan dalam pengkaryaan yang mengambil unsur masa lampu, kini, dan nanti. Perancangan ini menggunakan metode analisis 5W1H dengan menentukan sebagai landasan konsep perancangan *typeface*. Hasil yang didapat dari perancangan ini adalah *typeface display* kain kapal dalam *uppercase, lowercase, numeric, dan punctuation.* Contoh penerapan *typeface* ini–dapat di aplikasikan melalui media–seperti, *billboard,* bendera umbul-umbul, hingga aset dalam grafis media sosial.

Kata kunci: *Typeface display*, Kain Kapal Lampung, Neo-Indonesiana

Abstract

Lampung is an Indonesian region within the southernmost of the island of Sumatra. Some cultures grow and live in Lampung into valuable assets. Among these was the fabric pattern of ships or in Indonesian is commonly known as Kain Kapal pattern; which is the most sought-after pattern by the textile and fabric collectors because of their limited numbers. This is caused by the fabrication process that requires a considerable amount of engineering that cannot be easily duplicated. Utilising the approach of observation and literacy studies, author will be designing a typeface based on the previously described Kain Kapal. This design is rather compatible with the Neo-Indonesiana ideas and phrases suggested by the Projek AGNI, an artisan design studio based in Bandung, of which the essence of unity in the work takes away the elements of the past, present, and future. The method of design is 5W1H as the basis for the concept of typeface design. The results of this design are going to produce the typeface displays in uppercase, lowercase, numerics, and punctuations. This typeface design will also be producing additional medias such as anatomy poster for the Kain Kapal typface, billboard mockup, flag-masking, and social media graphics.

Keywords: *Typeface display,* kain kapal, Neo-Indonesiana

PENDAHULUAN

Sebagai negara kepulauan, Indonesia memiliki ragam budaya dan seni yang tersebar di seluruh daerah. Masing-masing daerah membawa keunikan budaya serta sejarah yang mendasari terbentuknya warisan leluhur sehingga dapat kekal dikenang sampai sekarang. Salah satu daerah yang memiliki karakter kuat dan unik pada budaya dan keseniannya adalah Lampung. Lampung merupakan provinsi paling selatan di pulau Sumatera dengan ibukota Bandar Lampung, berbatasan langsung dengan Selat Sunda. Salah satu kekayaan budaya yang melekat dengan citra Lampung adalah motif kain kapal. Kain kapal biasanya digunakan masyarakat sebagai hiasan dinding dan juga sebagai motif Batik Lampung.

Kain kapal memiliki 2 tipe utama pada kain tenun di Lampung, yaitu *palepai* dan *tampan*. Perbedaanya pada ukuran dan fungsi yang disesuaikan dengan motif. Terbentuknya motif kapal dilandasi letak geografis Lampung yang berbatasan langsung dengan laut dan memiliki banyak sungai besar. Motif kain kapal identik dengan bentuk kapal kuno yang sisi kiri dan kanannya simetris serta ornamen pendukung berbentuk geometris. Motif kain kapal terbagi menjadi tiga bagian yang masing-masing merepresentasikan tiga dunia: Dunia bawah (berisi corak hewan laut seperti udang dan cumi-cumi); Dunia tengah (diisi corak manusia, kerbau, harimau, dan hewan darat lainnya); Dunia atas (dihiasi dengan motif burung) (Dalidjo, 2018).

Salah satu upaya melestarikan dan menjaga kelestarian budaya dapat melalui eksplorasi bentuk rupa huruf. Rancangan rupa huruf atau yang selanjutnya disebut *typeface* berdasar pada corak atau motif kebudayaan dapat memperkaya ragam hias huruf di Nusantara serta memperkokoh karakter bangsa melalui visual *typeface.* Pada rancangan ini berfokus pada jenis huruf *display* atau tampilan yang kelak *typeface* akan lebih cocok digunakan sebagai sajian utama seperti pada judul. Visi misi terbentuknya kekayaan budaya pada rupa *typeface* yang merepresentasikan budaya lokal Indonesia ditemukan sejalan dengan gagasan Neo-Indonesiana oleh Projek agni yaitu studio desain dan *branding* artisan yang berlokasi di Kota Bandung.

Menurut Projek AGNI yang dikutip dari laman website projek-agni.id Neo-Indonesiana adalah upaya merespon kejadian lampau yang dimanifestasikan dalam bentuk rupa baru untuk khalayak yang lebih luas dengan harapan akan bertahan dan tidak tergerus oleh waktu, serupa dalam nilai yang diprakarsai Projek AGNI sendiri yaitu, masa lampau, kini, dan nanti. Kata 'Neo' yang dalam KBBI berarti baru atau diperbaharui. Neo-Indonesia merupakan gerakan ide & frasa baru terbarukan yang menjunjung semangat persatuan di seluruh Nusantara. Semangat ini pula tergambar dalam nama studio mereka yaitu 'AGNI' dari bahasa sansekerta yang berarti *api.* Melalui percikan api kecil yang berkobar dari satu pikiran menjalar dan niscaya semakin membesar.

Berdasar pada latar belakang yang telah dikemukan, maka rumusan masalah dalam perancangan *typeface* ini ialah mengadaptasi Kain Kapal Lampung menjadi jenis *typeface* baru yang membawa semangat wujud rupa Nusantara. Melalui rancangan *typeface* ini pula membuka kesempatan penerapan visual yang lebih luas pada media-media pendukung lainnya, seperti poster, dan ikon.

Hasil penelitian dan perancangan diharapkan dapat menjadi percikan api kecil yang mejalar membara membawa semangat budaya Nusantara yang mudah dikenali sebagai karakter bangsa yang khas. Selain memperkaya aset jenis huruf bangsa, juga berdampak pula pada kelestarian motif Kain Kapal Lampung yang terinterpretasi dari rupa huruf. Proses dan perancangan ini dapat dijadikan rujukan mahasiswa kelak dalam upaya mengangkat ragam budaya Indonesia lainnya yang masih dapat digali dan diyakini tidak ada habisnya. Menambah sirkulasi yang sehat bagi pertumbuhan akademik seni dan budaya di Indonesia. Pendidikan berbasis kebudayaan adalah alat paling ampuh dalam rangka menanamkan kedasaran berbudaya dengan karakter jati diri sesungguhnya serta melestarikan nilai-nilai kearifan lokal agar tetap kokoh dengan akarnya (Diana, 2012).

METODE PENELITIAN (PENCIPTAAN/PERANCANGAN)

Metode penelitian pada perancangan ini adalah metode kualitatif dengan teknik analisis 5W1H (*What, Who, Where, When, and How)* analisis ini dapat digunakan untuk membantu

perancangan agar terstruktur dan mempermudah proses penciptaan karya:

1. *What* (Apa), ialah menjawab apa manfaat dari perancangan *typeface* yang mengambil motif Kain Kapal Lampung sebagai sumber inspirasi. Yaitu, memperkaya ragam rupa *typeface* khas Nusantara yang berkarakter dan khas. Serta menjaga kelestarian motif Kain Kapal Lampung yang tersohor.
2. *Who* (Siapa), seperti pihak akedemisi, seniman, desainer, penggiat tipografi, bahkan pegawai kantor dapat mengakses *typeface* Kain Kapal Lampung dengan bebas selama digunakan dengan tujuan yang baik dan sesuai prosedur.
3. *Where* (Dimana), hasil rancangan *typeface* dapat diterapkan di media visual seperti poster, infografis, sampul buku, media kanal dalam jaringan maupun luar jaringan.
4. *When* (Kapan), penerapan *typeface* pada media komunikasi visual dapat diwujudkan ketika proses perancangan dan publikasi oleh pencipta karya telah melewati prosedur dengan resmi dan sesuai standar akademik.
5. *Why* (Kenapa), proses pencipataan karya *typeface* yang berdasar pada kekayaan ragam Nusantara khususnya Kain Kapal Lampung sejalan dengan semangat Neo-Indonesiana oleh Projek AGNI yang mempertimbangkan nilai masa lampau, kini, dan nanti.
6. *How* (Bagaimana), melalui proses yang runtut dan sistematis mulai dari rangkaian berpikir kreatif, sketsa manual, digitalisasi, hingga pada akhirnya *typeface* kemudian dipublikasikan untuk umum.

Pada proses metode perancangan dibutuhkan data-data penunjang lainnya sehingga dapat menjadi karya ilmiah yang dapat dipertanggungjawabkan. Maka dibutuhkan sumber data untuk mengisi kebutuhan perancangan karya yang dibagi menjadi dua sumber data, yaitu data primer yang diperoleh langsung pada objek inspirasi karya yang dalam hal ini adalah motif Kain Kapal Lampung dan gagasan ide oleh Projek AGNI. Kemudian data sekunder, ialah data penguat yang didapat melalui proses riset dari buku, jurnal, kanal media daring maupun luring yang berkaitan dengan topik perancangan.

Salah satu teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, yaitu teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui pendalaman pada pengamatan, dengan disertai pencatatan-pencatatan terhadap keadaan atau perilaku objek sasaran (Fathoni, 2011). Observasi ini dilakukan untuk mengamati karya-karya dengan pengaruh/adaptasi sudut pandang yang dikombinasikan dengan konsep Neo-Indonesiana agar meruncingkan fokus tujuan, sekaligus membatasi eksplorasi perancangan *typeface* Kain Kapal Lampung.

Teknik pengumpulan data selanjutnya ialah dokumentasi. Dokumentasi adalah metode pengumpulan data dengan format visual berupa foto yang didapatkan secara langsung maupun hasil pencarian daring sebagai gambaran dan sarana mempermudah proses penciptaan karya *typeface.*

Adapun teknik pengumpulan lainnya ialah studi literatur yang sejalan dengan proses pengumpulan data sekunder. Studi pada buku maupun sumber informasi lainnya dapat mendukung

KERANGKA TEORETIK

Kain Kapal Lampung

Menurut Dalidjo,Nurdiansyah "Berlabuhnya Kapal Dongson di Selatan Sumatera" disebutkan bahwa proses pembuatan kain kapal amatlah rumit dan membutuhkan teknik yang detil dalam menenenun kain. Keterampilan ini nyaris tidak bersisa akibat proses panjang yang disebabkan beberapa faktor seperti bencana alam meletusnya Gunung Krakatau yang memaksa situasi menjadi sulit hingga kemudian diperburuk dengan era kolonialisme yang bertahan lama di Indonesia.

Hal ini berdampak pada kelangkaan jumlah kain kapal yang diperkirakan hanya sekitar seribu helai. Kini, ia menjadi kain yang diburu oleh kolektor karena nilainya yang tinggi dan sifatnya yang prestisius. Karakteristik dan kandungan nilai visual pada kain kapal didominasi oleh penjelmaan kapal kuno yang bercerita mengenai kehidupan di dunia dan makhluk yang menghuninya.

Typeface

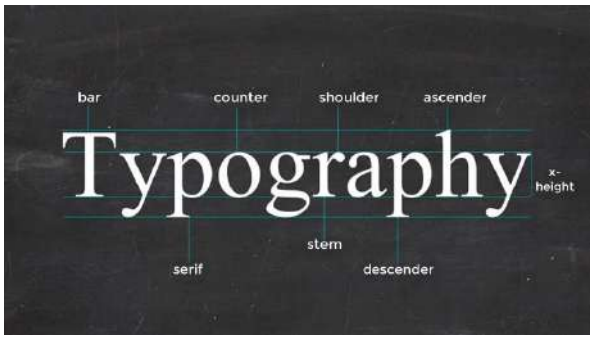
Typeface merupakan rancangan desain karakter dari sekumpulan huruf. Berbeda dengan *font* yang merupakan suatu kumpulan yang lebih kompleks meliputi huruf, angka, simbol, karakter, dan tanda baca. Variasi *typeface* termasuk di dalamnya adalah pengaturan *size* atau ukuran, *weight, slope/italic,* dan *width.* Cara lain dalam melihat perbedaan antara *typeface* dan *font* adalah bahwasanya *font* merupakan wadah (seperti perangkat lunak) yang mendukung dalam penggunaan sejumlah karakter melalui penampilan yang disediakan. Sementara *typeface* adalah sejatinya desain pada karakter itu sendiri (Coles, 2014). *Typeface* termasuk dalam kajian ilmu tipografi yakni ilmu yang mempelajari teknik penciptaan maupun tata letak huruf sehingga mudah penggunaanya dalam penulisan, pembacaan, dan tampilan. Pengaturan tersebut meliputi rangkaian *typeface, point size, line, tracking, adjust,* hingga jarak antar huruf atau *kerning* (Bringhurst, 2005).

Menurut Stanley Morison perancang *typeface* Times New Roman, tipografi sangat dekat dengan segala aspek kehidupan manusia. Sebagaimana dalam kegiatan sehari-hari manusia saling bertukar informasi melalui pesan verbal maupun tulisan yang dalam hal ini berkaitan erat dengan tipografi. Tipografi adalah cara efisien dalam mengendalikan huruf guna mencapai fungsi dasarnya, yaitu membantu memaksimalkan pemahaman dalam membaca teks (Sihombing, 2015). Tipografi ialah segala disiplin ilmu yang berkenaan dengan huruf (Rustan, 2008). Sebuah ilmu yang menjadi kaidah dan aturan tertentu dalam tata kelola serta pengetahuan tentang istilah, bentuk, ukuran, warna, anatomi, klasifikasi, dan keluarga huruf, hingga *typesetting*.

Para pencipta *typeface* pada umunya disebut sebagai *type designer.* Memasuki masa digital sekarang pencipta *typeface* juga dapat disebut sebagai *font developers* atau juga *font designers* yang berartian sama. Setiap *typeface* merupakan kumpulan dari *glyph.* Secara etimologi *glyph* berasal dari bahasa Yunani *glyphe* yang berarti 'ukiran'. *Glyph* pada umumnya berupa simbol unik yang bertujuan untuk merepresentasikan karakter tulisan dalam proses menulis, sehingga memudahkan dalam menemukan perbedaan antara yang satu dengan yang lain melalui karakter yang ditampilkan.

Anatomi Huruf

Seperti halnya tubuh manusia, huruf memiliki berbagai bagian organ yang berbeda. Gabungan dari seluruh komponen suatu huruf merupakan identifikasi visual yang dapat dijadikan pembeda antara huruf yang satu dengan yang lain (Sihombing, 2015). Untuk mengenal karakteristik dari sebuah huruf, maka harus memahami anatomi huruf dengan baik.



Gambar 1*. Anatomi Huruf*
Sumber: Design.tutsplus.com

Berikut komponen dalam huruf:

a. *Uppercase* (huruf besar), seperti namanya yaitu huruf besar atau kapital. Huruf kapital umum digunakan pada huruf pertama dari kalimat pertama. Fungsinya yang lain juga digunakan untuk huruf pertama sebuah kata yang merujuk pada nama, kota, agama, gelar, suku, hingga letak geografi.
b. *Lowercase* (huruf kecil), huruf kecil umumnya digunakan dalam badan teks. Karakter huruf kecil biasanya berbeda dengan *Uppercase* yang lebih menekankan pada fungsi mudah serta tidak melelahkan ketika dibaca dalam jangka waktu yang lama.
c. *Baseline,* ialah garis maya horizontal yang menjadi pembatas dari bagian terbawah setiap huruf besar.
d. *Capline,* ialah garis maya horizontal yang menjadi pembatas bagian teratas setiap huruf besar. Lawan dari *Baseline.*
e. *Meanline,* garis maya horizontal yang menjadi pembatas bagian teratas pada huruf kecil.
f. *Beardline,* garis maya horizontal yang menjadi pembatas bagian terbawah bagian

descender, atau bagian anatomi terbawah huruf kecil

g. *X-Heigth,* ialah tinggi dari *meanline* hingga *baseline.* Cara efektif menentukannya dengan menggunakan huruf 'x' kecil sesuai namanya.
h. *Ascender,* merupakan bagian dari huruf kecil yang posisinya tepat berada di antara *meanline* dan *capline.*
i. *Descender,* bagian dari huruf kecil yang posisinya berada di antara *baseline* dan *beardline.*
j. *Counter,* adalah ruang kosong yang berada pada setiap bagian dalam huruf.
k. *Stem,* garis tegak pada badan utama huruf yang juga dikenal sebagai pembangun tubuh utama pada karakter huruf (Anggraini S., 2014).
l. *Serif,* serif juga berarti kait yang biasanya ditemukan di ujung huruf *serif.* Sementara pada huruf *sans* (yang berarti tidak/tanpa) maka tidak ditemukan kait atau *serif.*
m. *Bowl,* yaitu lengkungan parabola atau kurva pada bagan huruf yang memberi kesan ruangan di dalamnya biasa ditemukan pada huruf yang melengkung seperti o, q, p, dan g.
n. *Shoulder,* serupa lengkungan dengan *bowl* namun tidak menyeluruh hanya sebagian seperti ditemukan pada huruf r, s, h, dan c.
o. *Bar,* adalah bidang horizontal paling atas pada huruf yang menjadi pembatas akhir *capline.*

Klasifikasi huruf pada peracangan merupakan jenis *typeface display*. *Display typeface* merupakan *typeface* dengan ukuran besar dan bentuk yang eksentrik guna memenuhi kebutuhannya sebagai *center of interest* dalam sebuah layout (Raizman, 2003). Pada penerapannya, tipografi harus memenuhi empat pokok prinsip dalam desain tipografi yaitu *legibility, clarity, visibility,* dan *readibility*.

Klasifikasi *display* beredar cepat semenjak revolusi industri di Eropa. Perkembangan teknologi ikut mempengaruhi pesat persebaran media komunikasi visual cetak yang diproduksi secara masal. *Typeface display* dapat mudah dikenali karena tampilannya yang menonjol dan eksentrik di antara klasifikasi huruf lain. Selain bentuknya yang lebih besar, tingkat keterbacaannya pun menjadi pusat perhatian dalam tatanan hierarki.

Neo-Indonesiana

Dikutip dari laman Medium, yaitu *platform* dalam jaringan yang berfokus pada karya tulis atau jurnal ilmiah. Projek AGNI telah menuliskan gagasan mereka mengenai Neo-Indonesiana yaitu ideologi baru tentang *Indonesian Creative & Cultural Consciousness.* Apabila menggali lebih dalam ke akar kebudayaan Bangsa Indonesia, ditemukan bahwa sebagian besar merupakan hasil akulturasi yang sering orang sebut A.C.E.H. singkatan dari Arab, Cina, Eropa, dan Hindia. Hal ini mempertegas kedudukan Negara Kepulauan Indonesia sebagai portal peradaban antar banyak budaya. Suatu ke-*bhinnekaan* yang mengagumkan.

Atas dasar tersebut Neo-Indonesiana digagas sebagai pembaharuan yang bukan sekedar baru dalam dimensi waktu, namun baru secara pemahaman yang lebih luas lagi. Terinspirasi Majapahit yang memiliki semangat persatuan begitu pula Indonesia kini. Maka Neo-Indonesiana hadir sebagai ide & frasa baru di Nusantara guna memantik semangat pembaharuan secara menyeluruh di negeri ini. Rancangan visual yang memiliki corak pendalaman karakter khas Nusantara. Memiliki aroma wangi bak melati yang tumbuh di padang dunia fana bernilai budaya, manifestasi masa lampau, kini, dan nanti.

HASIL DAN PERANCANGAN

Proses Perancangan

Proses perancangan melalui beberapa tahap yang dikerjakan secara runtut dan sistematis. *Typeface* yang dirancang merupakan interpretasi motif kain kapal yang diberi sentuhan modern namun tetap membawa nilai masa lampau dan kini sejalan dengan acuan gagasan Neo-Indonesiana. Selain itu beberapa hal yang diperhatikan juga ialah bentuk anatomi huruf yang mengambil unsur-unsur geometris dalam motif kain kapal.

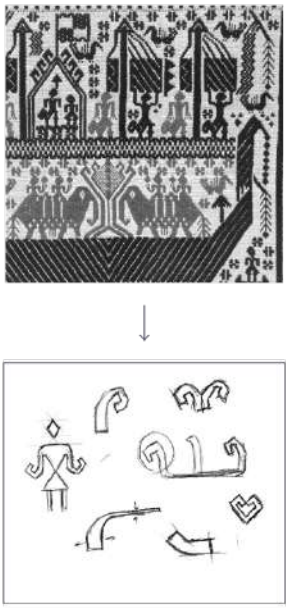
Gambar 2. Kain Kapal Lampung
Sumber: GPS.Wisata Indonesia

Proses awal dimulai dengan tahapan observasi atau pengamatan terhadap motif Kain Kapal Lampung. Tahapan ini menjadi landasan dalam pengkaryaan bentuk dan anatomi huruf yang merupakan representasi dari bentuk dan lekukan motif Kain Kapal. Setiap huruf memiliki keunikan dan karakter masing-masing namun saling terikat satu sama lain selayaknya saudara dalam keluarga. Aksen yang ditonjolkan terletak pada bentuk huruf yang geometris dan terdapat imbuhan lekukan di ujung.

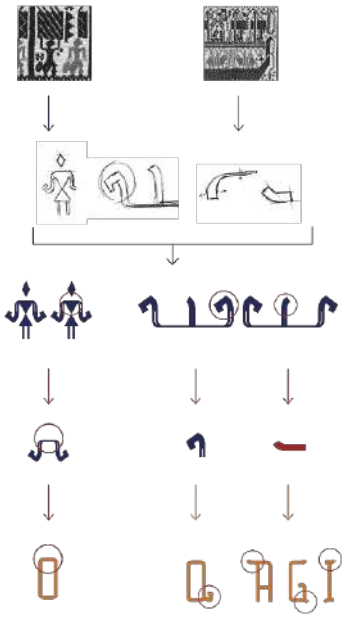
Tahapan selanjutnya adalah proses sketsa manual dengan berbagai probabilitas pada bentukan anatomi huruf yang terinspirasi dari bentuk motif Kain Kapal Lampung. Proses sketsa melalui beberapa kali percobaan dan penyesuaian antar satu huruf dengan yang lain agar menciptakan keharmonisasian yang selaras.

Sketsa manual di atas kertas dalam upaya mempermudah fleksibilitas pengkaryaan. Proses ini juga disebut sebagai proses *thumbnailing* dalam desain, yaitu proses pencarian desain terbaik di antara beberapa kali percobaan perancangan sebelum akhirnya mendapatkan hasil yang paling sesuai. Termasuk di antaranya *uppercase, lowercase, numeric,* dan *punctuation.*

Setelah proses *thumbnailing* pada sketsa manual telah terkumpul lengkap maka langkah selanjutnya adalah memindahkan pada perangkat digital dengan cara foto sketsa. Baru setelah itu menuju aplikasi *editing* Adobe Illustrator CC 2021 untuk proses pematangann *typeface.* Pada tahap ini yang dilakukan adalah *tracing,* yaitu pemantapan bentuk dari sketsa menjadi format vector. Perancangan dimulai dari *Uppercase* sebagai landasan utama atau kunci visual. Sehingga langkah ke depannya pada *lowercase, numeric,* dan *punctuation* tinggal menyesuaikan dengan bentuk *uppercase.*



Gambar 3. Tahapan Observasi pada motif Kain Kapal Lampung
Sumber: Izdiharuddin



Gambar 4. Tahapan Sketsa dan Vectoring
Sumber: Izdiharuddin

Adaptasi bentuk rupa motif kain menjadi huruf *typeface display* untuk kebutuhan huruf *uppercase, lowercase, numeric,* dan *punctuation.* Melalui tahapan proses observasi kemudian uji coba pada bagian-bagian yang akan digunakan sebagai daya tarik pada *typeface.*

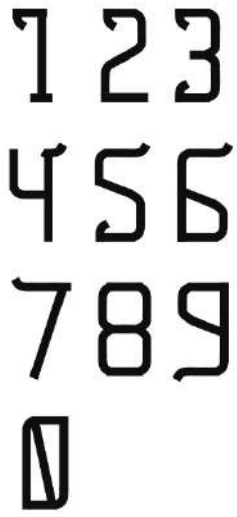
Pemaparan gambar di atas menjadi kunci batasan eksplorasi visual pada perancangan *typeface* kain kapal. Sehingga karakter pada masing-masing huruf saling berkesinambungan satu sama lain. Penambahan dan penguatan aksen pada ujung-ujung huruf *uppercase* menekankan kembali *typeface* yang termasuk dalam klasifikasi *display* yang eksentrik dan menonjol namun tetap memperhatikan dan menjaga tingkat *legibility dan readibility.* Seperti yang dapat diliat pada gambar 7 di atas bahwa terdapat rangkaian proses dari motif kain kapal yang di*simplifikasi* mengambil bentuk sederhana baru kemudian mendapat 'kuncian' aksen yang dapat diaplikasikan pada *typeface display*.

***Gambar 5**. Typeface Uppercase Display*
Sumber: Izdiharuddin

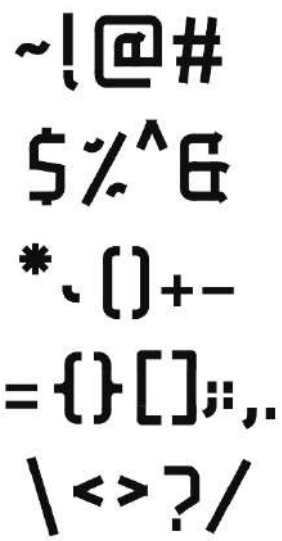
Gambar merupakan hasil final *typeface display uppercase* setelah proses digitalisasi atau vector. Tahapan ini berpengaruh banyak pada langkah-langkah selanjutnya dalam pematangan *lowercase, numeric,* dan *punctuation.* Seperti hasil berikut;

***Gambar 6**. Typeface Lowercase Display*
Sumber: Izdiharuddin

Hasil rancangan pada *lowercase* mengikuti jejak *uppercase* dan beberapa penyesuaian yang dibutuhkan namun tetap memberi kesan motif Kain Kapal Lampung sesuai dengan acuan gagasan Neo-Indonesiana.



***Gambar 7**. Typeface Numeric Display*
Sumber: Izdiharuddin



***Gambar 8**. Typeface Punctuation Display*
Sumber: Izdiharuddin

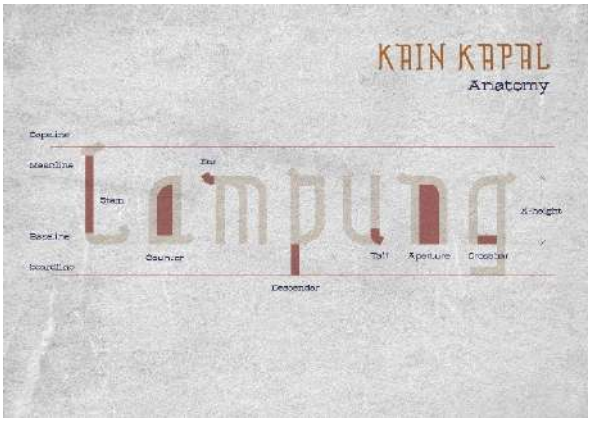
Setelah mendapatkan hasil dalam bentuk digital, proses selanjutnya dapat menjadi lebih mudah dengan bantuan teknologi. Pengembangan dan eksperimen percobaan pada penerapan *typeface* dapat lebih fleksibel dan mendapatkan hasil yang lebih baik.

***Gambar 9**. Typeface* Kain Kapal
Sumber: Izdiharuddin

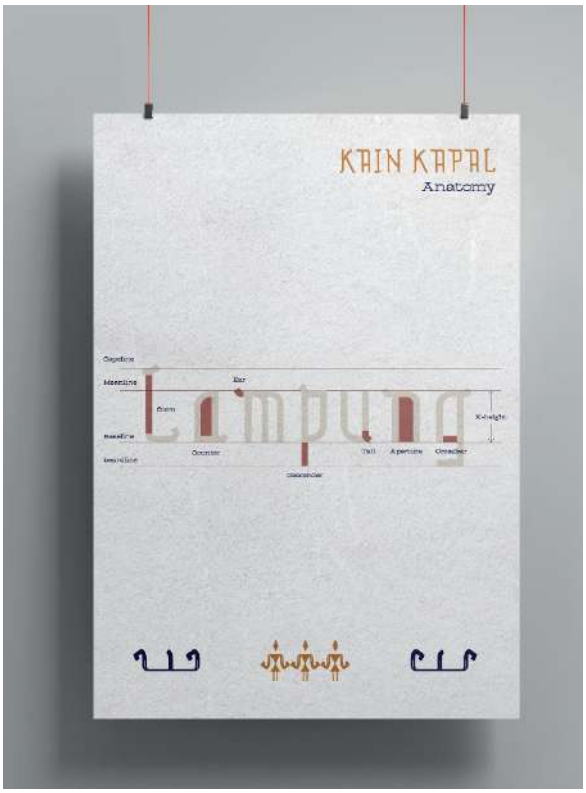
Perancangan Media

Perancangan pada media daring maupun luring menjadi pendukung sarana aplikatif serta contoh penggunaan *typeface* ke depannya dengan baik dan sesuai. Terlebih *typeface* yang diciptakan adalah *display* sehingga memiliki porsi lebih banyak dalam penggunaan media seperti poster maupun konten di dalam sosial media. Berikut pemaparan hasil rancangan *typeface* dan penerapannya pada beberapa media sebegai berikut:

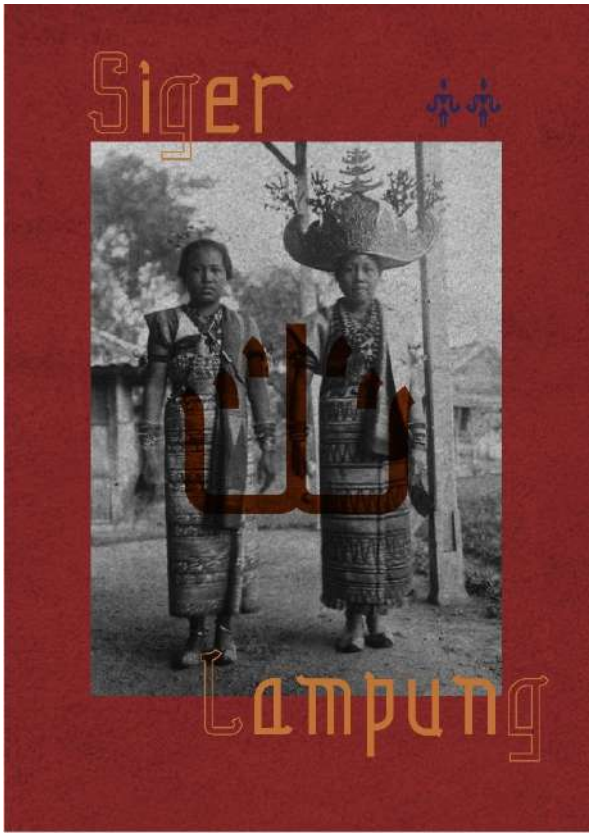
Poster



Gambar 10. *Typeface* Kain Kapal Anatomi
Sumber: Izdiharuddin



Gambar 11. *Typeface* Kain Kapal Poster *Mockup*
Sumber: Izdiharuddin



Gambar 12. *Typeface* Kain Kapal Sebagai Poster
Sumber: Izdiharuddin

Gambar 13. *Typeface* Kain Kapal Sebagai Poster *Mockup*
Sumber: Izdiharuddin

Ilustrasi di atas merupakan salah satu upaya visual guna memberi gambaran dan contoh penerapan *typeface* kain kapal pada poster. Poster dapat menjadi sarana informasi yang menarik perhatian dan mudah dalam penerapannya yaitu ditempel/digantung dalam ruangan. Selain sebagai

media penyampai informasi, poster juga meningkatkan daya tarik dalam dekorasi ruang.

Buku

Gambar 14. *Typeface* Kain Kapal dalam tatanan *layout*
Sumber: Izdiharuddin

Gambar 15. *Typeface* Kain kapal sebagai sampul buku
Sumber: Izdiharuddin

Gambar 16. *Typeface* Kain Kapal *Type Specimen Book*
Sumber: Izdiharuddin

Buku yang mengandung materi mengenai *typeface* kain kapal dan penjelesan mengenai unsur-unsur yang terdapat dalam *typeface.* Buku ini dapat menjadi cinderamata dan koleksi bagi penggiat *typeface.* Selayaknya *Graphic Standart Manual* dalam dunia desain grafis, *Type Specimen Book* bisa menjadi panduan bagi *type designer* ataupun pelajar penggiat *typeface.*

***Billboard* / Papan Iklan**

Gambar 17. *Typeface* Kain Kapal Pada *Billboard*
Sumber: Izdiharuddin

Bentuknya yang eksentrik dan menonjol sebagai *typeface display* menjadikannya pantas jika digunakan dalam kebutuhuan papan iklan atau *billboard* dalam ukuran besar. Terlebih lagi sebagai sarana promosi Lampung, *typeface* kain kapal dapat banyak membantu merepresentasi karakter kota maupun provinsi Lampung yang sarat akan budaya yang khas.

Tekstil

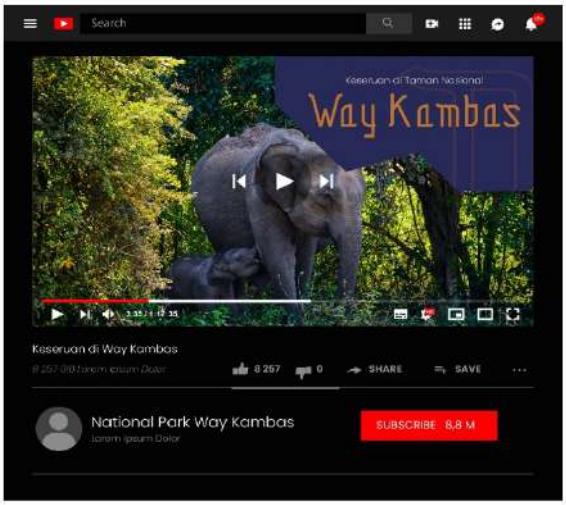
Gambar 18. *Typeface* Kain Kapal Pada Bendera Umbul-umbul
Sumber: Izdiharuddin

Gambar 19. *Typeface* Kain Kapal Sebegai pola
Sumber: Izdiharuddin

Gambar 20. *Typeface* Kain Kapal Pola *Pattern* pada Kain
Sumber: Izdiharuddin

Media kain atau tekstil seperti pada contoh di atas merupakan media yang memiliki potensi luas dalam pengembangannya. Seperti digunakan untuk umbul-umbul penyambutan dalam pagelaran acara atau festival, hingga sarung kain yang penggunaannya bisa sebagai cinderamata khas daerah Lampung.

Media Daring



Gambar 21. *Typeface* Kain Kapal pada *thumbnail* sosmed
Sumber: Izdiharuddin

Selain media cetak atau luring. *Typeface* kain kapal dapat pula menjadi aset visual grafis pada kebutuhan sosial media seperti youtube atau instagram. Jenisnya yang *display* cocok digunakan sebagai bagian dari judul *cover* terutama pada konten yang memiliki konteks senada dengan representasi *typeface* pada kebudayaan Lampung khususnya.

SIMPULAN DAN SARAN

Melalui perjalanan peracancangan visual jenis *typeface display* kain kapal Lampung beracuan gagasan Neo-Indonesiana ini, perancang dapat mengambil kesimpulan bahwasanya membutuhkan proses dan kesabaran sebelum menciptakan karya yang tepat guna sesuai sasaran. Pembelajaran dan pendalaman mengenai ilmu tipografi beserta *typeface* dan unsur-unsur lainnya perlu dipahami dengan baik pula. Terutama adanya ide dan gagasan baru Projek AGNI yang memancing perancang untuk ikut serta dalam gerakan Neo-Indonesiana.

Lampung khususnya mencuri perhatian dalam proses penciptaan karya *typeface* ini. Motif kain kapal merupakan aset budaya yang tersohor dan bahkan terkenal hingga mancanegara. Nilai-nilai yang terkandung di dalamnya inilah yang coba perancang interpretasi ke dalam muatan *typeface* kain kapal dalam karya ini. Adanya gagasan Neo-Indonesiana dirasa memiliki visi dan misi yang sama, yaitu mempererat persatuan dengan membawa konsep *masa lalu*, dalam hal ini budaya kain kapal Lampung, *kini* yakni adalah situasi saat perancangan ini dibuat, dan *nanti* adalah masa depan nanti. Karya yang merangkul tiga masa waktu dan semoganya tetap terjaga menjadi karakter Bangsa Indonesia yang melekat bagi penduduknya sendiri bahkan dunia.

Setelah melalui sejumlah tahapan proses perancangan mulai dari riset dan observasi, sketsa manual, masuk ke digitalisasi hingga akhirnya desain *typeface* kain kapal dapat diimplementasikan ke beberapa media penunjang seperti poster, buku, tekstil, hingga papan iklan dalam ukuran besar. Hasil perancangan *typeface display* kain kapal mendapatkan satu *set* yang terdiri dari *uppercase, lowercase, numeric,* dan *punctuation.*

Melalui rancangan dan gerakan ini, perancangan berharap serta seluruh lapisan masyarakat Indonesia turut bangga dan ikut serta mengambil nilai-nilai budaya Nusantara, tidak hanya mendukung daerahnya sendiri namun mendukung seluruh daerah di setiap belahan Nusantara. Karena dari sekian banyak kebudayaan dari sekian banyak perbedaaan itulah yang menjadikan Indonesia adalah Indonesia yang kaya. Semoga api semangat ini terus menyala dan menyebar melalui tulisan-tulisan, karya visual, bahkan dari mulut ke mulut.

REFERENSI

Anggraini S., L. d. (2014). *Desain Komunikasi Visual; Dasar-Dasar Panduan Untuk Pemula.* Bandung: Penerbit Nuansa.

Bringhurst, R. (2005). *The Elements of Typographic Style.* Canada: Hartley & Marks.

Coles, S. (2014). Lettering is not type. *Type Network*.

Dalidjo, N. (2018). Berlabuhnya Kapal Dongson di Selatan Sumatera. *Kain Kita (Kain by Indonesia)*.

Diana, N. (2012). *Manajemen Pendidikan Berbasis Budaya Lokal Lampung* (Analisis Eksploratif Mencari Basis Filosofi). 183-208 .

Fathoni, A. (2011). *Metodologi Penelitian dan Teknik Penyusunan Skripsi.* Jakarta: PT.Rineka Cipta.

Poerwadarminta, W. (. (1969). *Kamus Latin-Indonesia.* Semarang: Jajasan Kanisius.

Raizman, D. (2003). *History of Modern Design: Graphic and Product Since the Industrial Revolution.* London: Laurence King Publishing.

Rustan, S. (2008). *Layout: Dasar & Penerapannya.* Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Sachari, A. Y. (2000). *Pengantar Tinjauan Desain.* Bandung: ITB.

Sihombing, D. (2015). *Tipografi dalam Desain Grafis.* Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.