

**PERANCANGAN HUGORGA *TYPEFACE*
DARI ORNAMEN BATAK GORGA
SUMATERA UTARA**



**Sanggam Parulian Samosir
NIM: 1710244124**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2022**

**PERANCANGAN *HUGORGA TYPEFACE*
DARI ORNAMEN BATAK GORGA
SUMATERA UTARA**



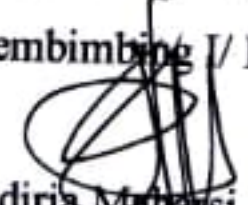
PERANCANGAN

**Sanggam Parulian Samosir
NIM: 1710244124**

**Tugas Akhir Ini Diajukan Kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang
Desain Komunikasi Visual
2022**

Tugas Akhir Perancangan Berjudul: **PERANCANGAN HUGORGA TYPEFACE DARI ORNAMEN BATAK GORGA SUMATERA UTARA** diajukan oleh Sanggam Parulian Samosir, NIM 1710244124, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan tim penguji Tugas Akhir pada tanggal 13 Juni 2022 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/ Penguji / Ketua sidang



Indiria Mahayanti, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19720909 200812 1 001 / NIDN. 0009097204

Pembimbing II/ Penguji / Anggota


P. Gogor Bangsa, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19700106 200801 1 017 / NIDN. 0006017002


Gusnate Penguyutuli

Gusnate Penguyutuli, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19750710 200501 1 001 / NIDN. 0010077504


Ketua Program Studi/ Ketua/ Anggota

Daru Funggul Aji, SS., MA.

NIP. 19870103 201504 1 002 / NIDN. 0003018706

Ketua Jurusan Desain/ Anggota


Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.

NIP. 19770315 200212 1 005 / NIDN. 0015037702

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Dr. Yimbil Raharjo, M.Hum.

NIP. 19691108199303 1 001 / NIDN. 0008116906



“Success and Happiness will mean a lot if you want to share it with others”



PERSEMBAHAN

Karya Tugas Akhir ini dipersembahkan untuk seluruh warga Indonesia agar dapat dipergunakan sebaik mungkin.



PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama: Sanggam Parulian Samosir

NIM: 1710244124

Fakultas: Seni Rupa

Program Studi: Desain Komunikasi Visual

Menyatakan bahwa laporan Karya Tugas Akhir berjudul **PERANCANGAN HUGORGA TYPEFACE DARI ORNAMEN BATAK GORGA SUMATERA UTARA** ini asli karya saya sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar kesarjanaan S-1 pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Yogyakarta dan tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarajanaan di suatu Perguruan Tinggi dan juga tidak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka. Demikian pernyataan ini saya buat dengan benar dan penuh tanggungjawab.



Yogyakarta, 13 Juni 2022

Sanggam Parulian Samosir
NIM 1710244124

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN
PUBLIKASI KARYA ILMIAH**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama: Sanggam Parulian Samosir

NIM: 1710244124

Fakultas: Seni Rupa

Program Studi: Desain Komunikasi Visual

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya memberikan kepada UPT Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta, karya Tugas Akhir Perancangan yang berjudul **PERANCANGAN *HUGORGA TYPEFACE* DARI ORNAMEN BATAK GORGA SUMATERA UTARA**. Dengan demikian penulis memberikan kepada UPT Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta hak untuk menyimpan, mengalihkan dalam bentuk lain, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data, mendistribusikan secara terbatas, dan mempublikasikan di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin dari saya selaku penulis.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya.

Yogyakarta, 13 Juni 2022

Sanggam Parulian Samosir
NIM 1710244124

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur dipanjatkan kepada Tuhan yang Maha Esa, oleh berkat nikmat dan perlindunganNYA yang senantiasa menyertai hingga selesainya Tugas Akhir Perancangan Hugorga Typeface dari Ornamen Batak Gorga Sumatera Utara.

Di tengah redupnya eksistensi visual budaya di mata masyarakat, perancangan media baru yang menarik sangat diperlukan, hal tersebut menjadi suatu langkah baik untuk dilakukan, karena Indonesia membutuhkan banyak rancangan visual yang lahir berlandaskan budaya Nusantara agar mempunyai ciri tersendiri dan berbeda daripada gaya visual di tempat lain, peran perancangan ini adalah sebagai contoh untuk perancang lain yang akan datang sebagai suatu media visual dan verbal yang dibentuk dari aset budaya Nusantara itu sendiri. Perancangan ini juga menjadi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Tugas Akhir Perancangan ini merupakan penerapan ilmu yang sudah didapat selama masa perkuliahan dan juga proses eksplorasi yang dilalui selama perkuliahan yang kemudian dituangkan dalam karya dan laporan penulisan.

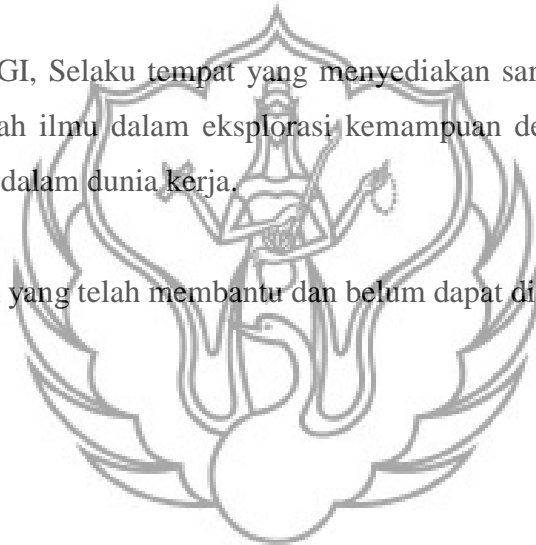
Tentu pada perancangan tugas akhir ini dapat ditemukan banyak sekali kekurangan serta jauh dari kesempurnaan. Oleh sebab itu diharapkan perancangan tugas akhir ini dapat menjadi pembelajaran kedepannya.

UCAPAN TERIMAKASIH

Selesainya tugas akhir ini merupakan hasil yang diperoleh dari proses yang di dapatkan tidak hanya atas usaha sendiri, namun dukungan berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Semoga karya perancangan ini dapat berguna bagi seluruh civitas akademika ISI Yogyakarta. Penulis secara khusus mengucapkan rasa terimakasih kepada:

1. Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum.
2. Dekan Fakultas seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Dr. Timbul Raharjo. M.Hum.
3. Ketua Jurusan Desain Komunikasi Visual, Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.Sa.
4. Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual, Daru Tunggul Aji, S.S., M.A.
5. Dosen Pembimbing I, atas dukungan dan kesabaran kepada penulis dalam memberikan bimbingan, dan masukan hingga perancangan Tugas Akhir ini pun dapat terselesaikan, Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn.
6. Dosen Pembimbing II, atas dukungan dan kesabaran kepada penulis dalam memberikan bimbingan, dan masukan hingga perancangan Tugas Akhir ini pun dapat terselesaikan, P. Gogor Bangsa, S.Sn., M.Sn.
7. Seluruh Dosen dan staf pada Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta, atas ilmu, pengalaman, perspektif, dan masukan membangun selama masa perkuliahan hingga selesainya Tugas Akhir Perancangan ini.

8. Kedua Orangtua, keluarga besar Samosir dan Simare-mare yang selalu mendukung baik segi materil ataupun moral, selalu hadir di setiap kesusahan yang dihadapi penulis, serta doa yang tidak pernah putus.
9. Teman seperjuangan DKV 17, secara khusus Defriza, Andre, Eugenius, Ado, Ega, Yusuf, Patris, Jordan, Beny, Lambas, Gian, Jesse, Valen, Danu, Nicky, Nibras, Betzy, Sam, Brian, dan Fahmi yang senantiasa memberi dukungan kepada penulis dalam proses perancangan ini.
10. Projek Agni, Selaku tempat yang menyediakan sarana edukasi untuk penulis bisa menambah ilmu dalam eksplorasi budaya Nusantara dan mengembangkan kemampuan desain grafis yang nantinya akan berguna dalam dunia kerja.
11. Komunitas DGI, Selaku tempat yang menyediakan sarana edukasi untuk penulis bisa menambah ilmu dalam eksplorasi kemampuan desain grafis yang nantinya akan berguna dalam dunia kerja.
12. Seluruh pihak yang telah membantu dan belum dapat disebutkan satu persatu.



ABSTRAK

PERANCANGAN *HUGORGA TYPEFACE* DARI ORNAMEN

BATAK GORGA SUMATERA UTARA

Oleh: Sanggam Parulian Samosir

NIM: 1710244124

Perancangan tipografi merupakan media penyampaian pesan secara verbal maupun visual, yang dalam prosesnya sangat memperhatikan teknis dan ilmu yang sudah diterapkan oleh perancang terdahulu. Oleh karena itu, dalam proses merancang tipografi berlandaskan ornamen Gorga Batak, diperlukan data dan studi literatur yang berguna untuk memperkuat landasan dalam merancang sebuah huruf yang bernuansa aset kebudayaan lokal yang akan di alihkan ke bentuk baru, perlu memperhatikan kesatuan dan kenyamanan agar rancangan dapat berguna secara maksimal serta nilai-nilai yang terkandung dalam objek tersebut tidak hilang esensinya setelah diubah bentuk. Dalam rancangan tersebut harus memiliki keunikan dan esensi dari Gorga itu sendiri. Dirancanglah sebuah konsep yang dapat menyatukan ragam bentuk dari Gorga, media utama maupun media pendukung yang dapat menonjolkan rasa daripada ornamen tersebut. Dari segi media utama, disusun sebuah set huruf yang menunjukkan *Readability* dan *Legibility* kuat agar mampu diaplikasikan dan mudah terbaca, sedangkan media pendukungnya, dirancang sebuah buku *type specimen* yang didalamnya terdapat implementasi daripada *Hugorga typeface*.

Rancangan ini menampilkan kemasan baru Gorga yang dialihkan menjadi sebuah media visual maupun verbal, tercapainya bentuk baru yang memiliki sifat Gorga yang kokoh, dinamis, serta memiliki kesan mistis. Rancangan ini adalah tahap awal dan sebagai gerakan awal untuk terus memberikan inovasi terhadap aset budaya Nusantara, serta semakin memperkaya visual Nusantara agar bahasa rupa Indonesia semakin terlihat.

Kata kunci: *Hugorga*, *Typeface*, Tipografi, Nusantara

ABSTRACT

HUGORGA TYPEFACE DESIGN FROM NORTH SUMATERA

GORGA BATAK ORNAMENT

By: Sanggam Parulian Samosir

NIM: 1710244124

Typography design is a medium for delivering messages verbally and visually, which in the process pays great attention to the technical and scientific knowledge that has been applied by previous designers. Therefore, in the process of designing typography based on Gorga Batak ornaments, data and literature studies are needed that are useful to strengthen the foundation in designing a letter with nuances of local cultural assets that will be transferred to a new form, it is necessary to pay attention to unity and comfort so that the design can be used optimally. and the values contained in the object do not lose its essence after being transformed. The design must have the uniqueness and essence of the Gorga itself. a concept is designed that can unite the various forms of Gorga, the main media and supporting media that can highlight the taste of the ornament. In terms of the main media, a set of letters that show strong Readability and Legibility was compiled to be able to be applied and easy to read, while the supporting media was designed a type specimen book in which there was an implementation of the Hugorga typeface.

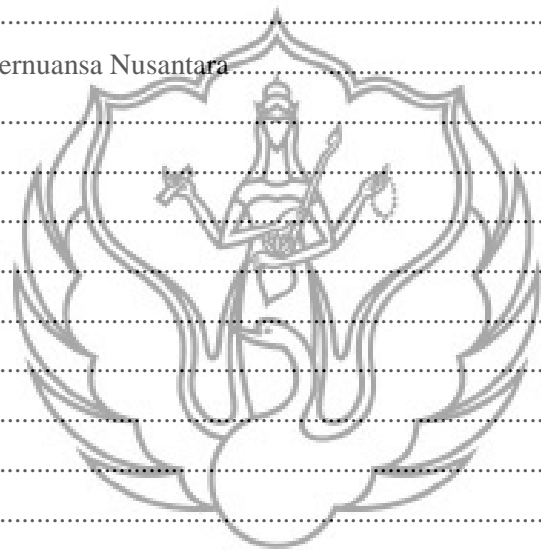
This design shows the new packaging of Gorga which is converted into a visual and verbal medium, achieving a new form that has Gorga's strong, dynamic nature, and has a mystical impression. This design is the initial stage and as an initial movement to continue providing innovation to the cultural assets of the archipelago, as well as further enriching the visuals of the archipelago so that the Indonesian visual language is more visible.

Keyword: Hugorga, Typeface, Typography, Nusantara

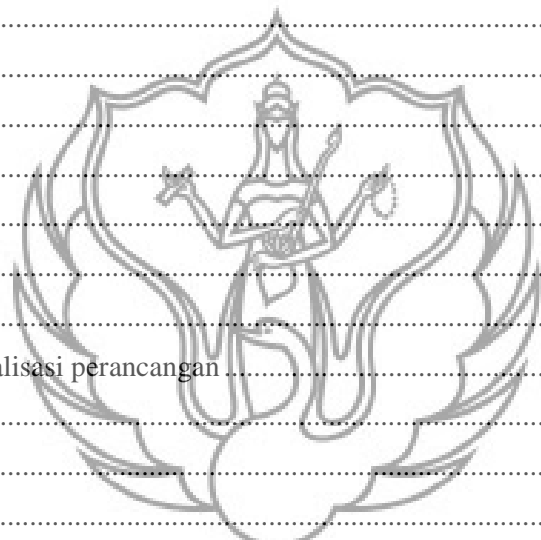
DAFTAR ISI

PERSEMBAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	iv
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
UCAPAN TERIMAKASIH	vii
ABSTRAK	ix
ABSTRACT	x
DAFTAR ISI.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan masalah	3
C. Batasan Perancangan.....	4
D. Tujuan Perancangan.....	4
E. Manfaat Perancangan.....	5
F. Defenisi Operasional.....	6
G. Metode Perancangan.....	7
H. Metode Analisis Data.....	8
I. Konsep Perancangan.....	8
J. Skematika Perancangan	9
Gambar 1	10
BAB II IDENTIFIKASI DAN LANDASAN TEORI	11
A. Tinjauan tentang tipografi.....	11
Gambar 2	16
Gambar 3	17
Gambar 4	17
Gambar 5	18
Gambar 6	19
Gambar 7	19
Gambar 8	20
Gambar 9	20
Gambar 10	21
Gambar 11	22
Gambar 12	22

B. Tinjauan tentang seni ukir <i>Gorga</i> Batak.....	29
Gambar 13	30
Gambar 14	31
Gambar 15	33
Gambar 16	34
Gambar 17	34
Gambar 18	35
Gambar 19	36
Gambar 20	37
Gambar 21	38
Gambar 22	39
Gambar 23	40
Gambar 24	40
Gambar 25	41
C. Tinjauan tipografi bernuansa Nusantara.....	41
Gambar 26	42
Gambar 27	42
Gambar 28	43
Gambar 29	43
Gambar 30	43
Gambar 31	45
Gambar 32	45
Gambar 33	46
Gambar 35	46
Gambar 36	47
Gambar 37	47
Gambar 38	48
Gambar 39	48
Gambar 40	49
Gambar 41	50
Gambar 42	50
Gambar 43	51
Gambar 44	51
D. Tinjauan tentang Neo Indonesiana, sebuah gerakan	51
ide & frasa pembaruan di Nusantara.....	51
Gambar 45	53
Gambar 46	54



Gambar 47	55
Gambar 49	56
Gambar 50	57
Gambar 51	57
E. Mistisme sebagai nilai budaya.....	58
F. Kesimpulan dan usulan pemecahan masalah	60
BAB III KONSEP PERANCANGAN.....	61
A. Konsep Media.....	61
1. Tujuan Media.....	61
2. Strategi Media.....	61
Gambar 53. Target persona sumber: Sanggam Parulian Samosir, 2022.....	63
Gambar 52. Target persona sumber: Sanggam Parulian Samosir, 2022.....	64
3. Program Media	64
Gambar 54	65
B. Konsep kreatif	65
1. Tujuan kreatif.....	65
2. Strategi kreatif.....	66
3. Program Kreatif	67
4. Format.....	68
5. Proses perancangan	69
C. Perangkat lunak digitalisasi perancangan	70
Gambar 55	71
Gambar 56	72
Gambar 57	72
BAB IV VISUALISASI	73
A. Riset dan Temuan	73
1. Riset dan <i>brainstorming</i>	73
Gambar 58	74
Gambar 59	74
Gambar 60	75
2. Pengumpulan kuesioner	75
Gambar 61	75
Gambar 62	76
Gambar 63	76
Gambar 64	77
Gambar 65	77
B. Visualisasi.....	79



Gambar 66	80
Gambar 67	80
Gambar 69	80
Gambar 68	80
Gambar 70	81
Gambar 71	82
Gambar 72	82
Gambar 73	82
1. Digitalisasi bentuk <i>typeface</i>	83
Gambar 74	83
Gambar 75	83
Gambar 76	84
2. Karakter, <i>Readability</i> , dan <i>Legibility typeface</i>	84
Gambar 77	85
Gambar 78	86
Gambar 79	86
Gambar 80	87
Gambar 81	87
Gambar 82	88
Gambar 83	88
Gambar 84	89
Gambar 85	89
Gambar 86	90
Gambar 87	90
Gambar 88	91
C. Implementasi media	92
Gambar 89. <i>Type specimen</i> perancangan	92
Gambar 90. Poster perancangan	93
Gambar 91. Kampanye Reels Instagram perancangan	94
Gambar 92. <i>Merchandise</i> perancangan	95
.....	96
Gambar 93. <i>Merchandise</i> perancangan	96
.....	96
Gambar 94. <i>Merchandise</i> perancangan	96
BAB V PENUTUP.....	97
A. Kesimpulan	97
B. Saran	98

Daftar Pustaka	99
DOKUMENTASI.....	101
Gambar 95. Display pameran luring	101
Gambar 96. Dokumentasi ujian akhir.....	101
Gambar 97. Dokumentasi bersama karya.....	102
LEMBAR KONSULTASI.....	103
Gambar 97. Lembar konsultasi pembimbing 1.....	103
Gambar 98. Lembar konsultasi pembimbing 2.....	104
Gambar 99. Lembar konsultasi pembimbing 2.....	104
PUBLIKASI PAMERAN	105
Gambar 100. Poster pameran	106



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sejak dulu Nusantara telah menyimpan keanekaragaman budaya yang menjadi ciri khas satu suku dengan suku lainnya. Amat banyak pusaka leluhur berupa objek yang memiliki nilai filosofis. Salah satu peninggalan yang dimiliki Nusantara adalah ornamen. Bukti bahwa ornamen merupakan hasil peninggalan dari masyarakat tradisional, salah satunya dapat dilihat pada pahatan kayu khas Sumatera Utara yaitu *Gorga*. *Gorga* hadir di hampir setiap rumah adat Batak sebagai ragam hiasnya, yang memberikan kesan megah serta magis ketika menatapnya. Ciri khasnya terdapat pada ukiran dan juga warnanya. Masyarakat batak memaknai setiap ukiran-ukiran ini berdasarkan penempatannya karena tidak setiap jenis ukiran *Gorga* ditempatkan sembarangan pada setiap rumah. Penentuan jenis ornamen berdasar pada kedudukan adat si pemilik rumah di masyarakat setempat. Selain itu, *Gorga* juga dipakai sebagai simbol kemampuan ekonomi seseorang.

Seiring dengan perkembangan zaman dan kebutuhan modern, masyarakat Batak cenderung sudah meninggalkan bentuk arsitektur tradisional sehingga *Gorga* perlahan pudar eksistensinya. Meskipun beberapa masyarakat Batak masih sadar pentingnya fungsi ornamen ini untuk berkomunikasi ke publik tetapi sayangnya banyak juga dari bangunan di Sumatera Utara tidak menyuarakan dengan benar ornamennya dan hanyalah menjadi unsur estetika semata yang tidak berbicara dan tidak banyak yang mengenalnya lagi. Budaya Nusantara di masyarakat tampak kendur eksistensinya dan kurang diperhatikan di era globalisasi saat ini, minat serta rasa ingin tahu pun tampak mengalami penurunan, hal

tersebut dikarenakan peran dari objek budaya tersebut hanya digunakan sebagai dekorasi dan tidak mempunyai nilai fungsi lagi di jaman sekarang. Oleh sebab itu diperlukan sebuah inovasi untuk menonjolkan kembali aset budaya Nusantara yang berlimpah akan nilai luhur secara filosofis dan kaya akan estetika secara visual dan diterapkan dengan ilmu desain saat ini sehingga melahirkan aset kreatif baru yang akan menjadi manifestasi di masa sekarang sampai masa depan. Dengan demikian nilai budaya tradisional menjadi dekat kembali dan mendapatkan posisi di benak masyarakat.

Dalam merespon permasalahan di atas, penulis ingin merancang sebuah media visual guna untuk mengenalkan warisan budaya dan kesenian Batak melalui pendekatan ranah Desain Komunikasi Visual yaitu dengan merancang eksplorasi tipografi yang diangkat dari karakter visual ragam hias motif ukir *Gorga* dengan mengadaptasi kemajuan teknologi dan tren tipografi yang sedang berkembang. Representasi identitas budaya Nusantara melalui tipografi adalah sebuah pergerakan yang dapat dilestarikan bagi desainer-desainer nasional maupun dunia, sehingga unsur budaya yang ditonjolkan semakin populer di nasional maupun internasional, serta memberikan rasa bangga dan dekat dengan masyarakat. Selain itu, tipografi sangat dekat dengan kehidupan manusia karena sifatnya yang mudah dipahami secara verbal dan dinikmati secara visual, dan dapat berguna dalam waktu yang tidak terbatas. Oleh sebab itu, perancangan *typeface* tersebut dapat ditawarkan untuk memberikan solusi dan perlu dilaksanakan dengan mengeksplorasi karakter dan esensi dari *Gorga* Batak.

Disamping itu, tipografi yang berkarakter budaya Nusantara belum banyak dirancang terutama yang bertemakan seni dan kebudayaan Batak, sehingga menarik untuk dikembangkan potensinya. Oleh sebab itu, penulis mencoba mengangkat ukiran

Gorga Batak sebagai sarana komunikasi visual bernuansa budaya Sumatera Utara. Hal ini dapat menjadi sebuah inovasi dengan cara mentransformasi nilai kultural di masa lalu ke dalam media yang dapat dipakai saat ini hingga masa depan. Penyelesaian permasalahan ini nantinya berupa perancangan *typeface* yang berwajah kesenian khas Sumatera Utara yaitu ornamen *Gorga*. Selain memperkaya aset tipografi Nusantara, perancangan ini harapannya dapat diterapkan sebagai tipografi identitas Sumatera Utara. Seiring berkembangnya zaman dan faktor masuknya budaya asing yang cenderung digemari oleh generasi muda membuat budaya tradisional kian ditinggalkan. Oleh sebab itu, pembaruan bentuk dari aset Nusantara dan pemanfaatan teknologi dalam melestarikan budaya tradisional sangatlah dibutuhkan. Perancangan *typeface* dari motif *Gorga* ini merupakan upaya dalam mempopulerkan kembali nilai budaya Sumatera Utara ke ranah seni grafis, sehingga penggunaan ornamen-ornamen tradisional dapat digunakan secara kontekstual oleh para perancang masa kini. Dengan adanya perancangan ini diharapkan dapat memicu para perancang lain untuk turut serta dalam mengembangkan budaya Nusantara dengan menjadikan aset budaya masa lalu sebagai sumber ide kedalam karya baik tipografi maupun rancangan lainnya.

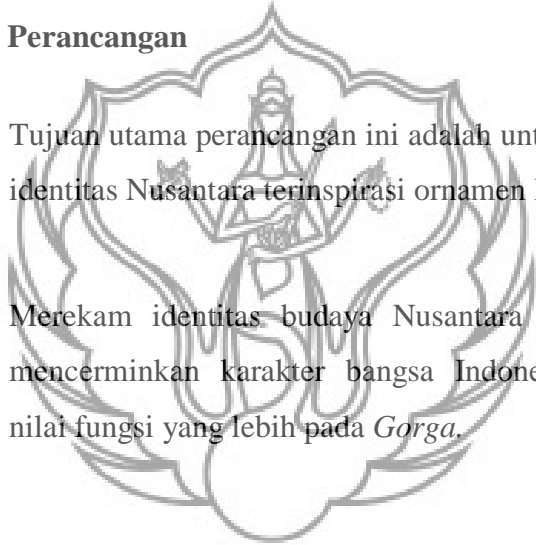
B. Rumusan masalah

Bagaimana merancang *Hugorga Typeface* dengan Ornamen Batak *Gorga* yang baik sebagai upaya memberi inovasi serta mengenalkan motif ornamen khas dari Batak?

C. Batasan Perancangan

Perancangan *Hugorga Typeface* dibuat berwujud huruf digital (*font*) jenis *display type* berisikan *upper case*, *lower case*, angka, serta tanda baca berdasarkan karakter dan esensi dari ukiran ornamen *Gorga Batak*.

D. Tujuan Perancangan

- 
- a. Tujuan utama perancangan ini adalah untuk merancang tipografi identitas Nusantara terinspirasi ornamen Batak *Gorga*.
 - b. Merekam identitas budaya Nusantara sebagai warisan yang mencerminkan karakter bangsa Indonesia serta memberikan nilai fungsi yang lebih pada *Gorga*.
 - c. Mentransformasikan dan memadukan nilai-nilai identitas budaya tradisional Nusantara khususnya suku Batak menjadi aset kreatif baru.
 - d. Merancang tipografi yang dapat digunakan dengan baik di berbagai media visual.

E. Manfaat Perancangan

e. Bagi Desainer/Mahasiswa Desain Komunikasi Visual

i. Perancangan ini dapat dimanfaatkan sebagai referensi dalam perancangan huruf bertemakan kebudayaan Nusantara.

ii. Memberikan wawasan yang lebih mendalam terhadap kekayaan budaya, khususnya budaya suku Batak.



f. Bagi Masyarakat

i. Bagi masyarakat luas, rancangan ini diharapkan dapat menumbuhkan rasa bangga kepada budaya dan mengapresiasi karya yang sudah dibuat bersendikan warisan nenek moyang.

ii. Menjadi instrumen yang mengenalkan bahwa budaya tradisional masih relevan dengan masyarakat modern dan masih akan berguna di masa depan sebagai komunikasi verbal dan visual di kehidupan sehari-hari.

g. Bagi Instansi Akademik

Menambah koleksi perancangan, terutama dengan subjek identitas dan karakter budaya Nusantara.

F. Defenisi Operasional

1. *Typeface*: karakter karakter yang didesain khusus yang digunakan bersama sama. Karakter ini memiliki desain dan proporsi yang serupa dan konsisten (Rustan S. , 2013).
2. *Gorga*: kesenian ukir ataupun pahat yang biasanya terdapat pada bagian luar (eksterior) rumah adat Batak Toba dan alat kesenian (gendang, serunai, kecapi), dan lain sebagainya (Andriyanti, 2019).
3. *Ornamen*: ornamen berasal dari bahasa latin *ornare* yang memiliki arti menghiasi. Ornamen adalah komponen dari suatu seni yang ditambahkan atau sengaja dibuat untuk tujuan sebagai hiasan (Hoop, 1949).

G. Metode Perancangan

1. Pengumpulan data

a. Data primer

Penelitian kualitatif digunakan sebagai metode pengumpulan data. Lingkup penelitian ini berupa segala sesuatu yang berkaitan dengan *Gorga* Batak. Hal ini dilakukan melalui studi pustaka atau literatur dari berbagai macam buku, majalah, artikel di internet, hasil wawancara dengan narasumber maupun observasi langsung ke lapangan.

b. Data sekunder

Analisis data terhadap rancangan-rancangan *typeface* yang sudah ada sebelumnya. Pengumpulan teori-teori yang relevan akan digunakan untuk membuat konsep perancangan dan studi visual yang berbentuk tabel kumpulan *moodboard* yang dijadikan referensi perancangan.

H. Metode Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan untuk perancangan *typeface* ini adalah Metode 5W+1H, sebagai berikut: *What* adalah apa yang menjadi inspirasi perancangan *typeface* agar dapat mencerminkan *Gorga* Batak. *Where* adalah di mana data untuk perancangan *typeface* didapat. *When* adalah kapan pengumpulan informasi untuk perancangan *typeface* dilakukan. *Why* adalah mengapa perancangan *typeface* tentang *Gorga* Batak perlu dibuat. *Who* adalah siapa saja narasumber yang memberikan informasi untuk memperkuat perancangan *typeface*. *How* adalah bagaimana cara merancang *typeface* dengan ornamen *Gorga* Batak sebagai salah satu upaya media yang relevan dengan masyarakat modern dapat berkomunikasi secara verbal dan visual dalam kehidupan sehari-hari.

I. Konsep Perancangan

Konsep perancangan yang disusun oleh penulis dijabarkan sebagai berikut:

1. Bab pertama merupakan sebuah bab pendahuluan berupa uraian yang terdiri dari beberapa sub bagian yaitu latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan perancangan, metode perancangan, metode analisis data, konsep perancangan, dan sistematika perancangan.
2. Bab kedua berupa identifikasi data dan analisis yang terdiri dari beberapa sub bagian seperti pengumpulan data,

tinjauan data, dan landasan teori yang relevan dengan objek perancangan.

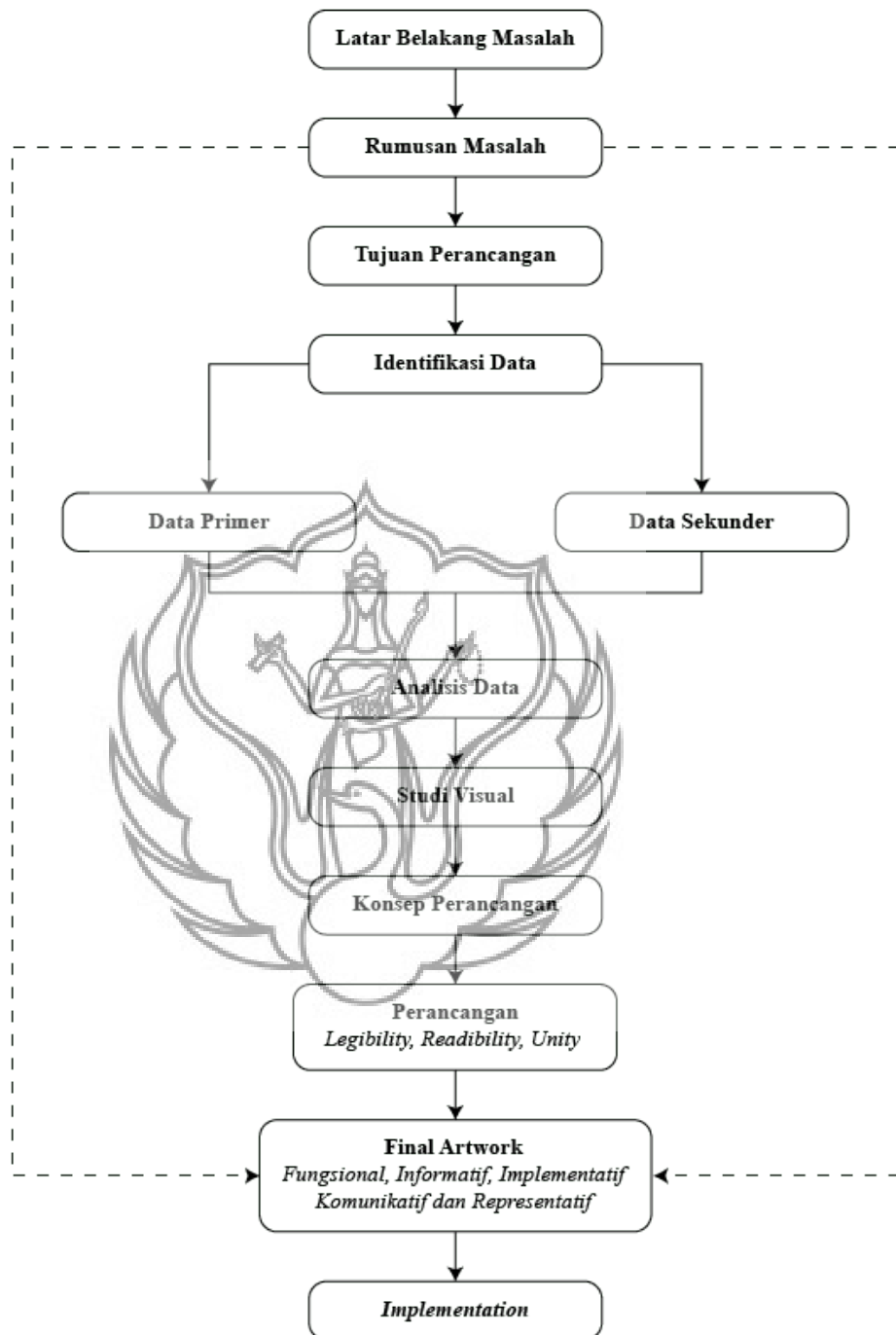
3. Bab ketiga merupakan uraian tentang pendekatan dan strategi kreatif terkait metode perancangan, kriteria perancangan, rencana bentuk huruf, syarat dan ketentuan, sistem pengukuran dan penamaan, *legibility* dan *readability*, rencana variasi huruf, dan aplikasi media perancangan.

4. Bab keempat adalah tahap pengaplikasian berbagai data visual perancangan untuk dilakukan studi bentuk, konstanta dan variabel, bentuk tipografi, gaya visual, layout, eksekusi desain media utama dan media pendukungnya.

5. Bab kelima berupa kesimpulan dan saran.



J. Skematika Perancangan



Gambar 1. Sistematika Perancangan,
sumber: Sanggam Parulian Samosir, 2021.