

**PRASASTI KUBURAJO II MINANGKABAU SEBAGAI  
INSPIRASI PERANCANGAN HURUF DEKORATIF**



**TESIS PENCIPTAAN SENI**

Untuk memenuhi sebagian persyaratan kelulusan  
program magister penciptaan seni dengan minat utama desain komunikasi visual

**Chairoel Adam**  
2121376411

**PROGRAM STUDI SENI PROGRAM MAGISTER  
PASCASARJANA INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

**2023**

TESIS  
MAGISTER PENCIPTAAN SENI

**PRASASTI KUBURAJO II MINANGKABAU SEBAGAI  
INSPIRASI PERANCANGAN HURUF DEKORATIF**

Oleh:  
**Chairoel Adam**  
NIM 2121376411

Telah dipertahankan pada tanggal 5 Juni 2023  
di depan Dewan Penguji yang terdiri dari:

Pembimbing Utama,

  
**Dr. Prayanto Widyo Harsanto, M. Sn.**

Penguji Ahli,

  
**Octavianus Cahyono Priyanto, Ph. D.**

Ketua Tim Penguji


  
**Dr. Yohana Ari Ratnaningtyas, M.Si**

Telah diperbaiki dan disetujui untuk diterima  
sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Magister Seni

Yogyakarta, ..... 11 9 JUN 2023

Direktur Program Pascasarjana  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta,



  
**Dr. Fortunata Tyasrinestu, M. Si.**  
NIP. 197210232002122001

## PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa karya seni dan pertanggungjawaban tertulis ini merupakan hasil karya saya sendiri, belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi manapun dan belum pernah dipublikasikan.

Saya bertanggung jawab atas keaslian karya saya ini dan saya bersedia menerima sanksi apabila di kemudian hari ditemukan hal-hal yang tidak sesuai dengan isi pernyataan ini.



Yogyakarta, Juni 2023

Chairoel Adam

# PRASASTI KUBURAJO II MINANGKABAU SEBAGAI INSPIRASI PERANCANGAN HURUF DEKORATIF

## ABSTRAK

Situs Prasasti Kuburajo II merupakan salah satu peninggalan raja Adityawarman dari kerajaan Pagaruyung di Minangkabau pada sekitar abad ke 14. Namun, peninggalan di tanah yang penting bagi masyarakat Minang ini kurang diperhatikan melihat dari kondisi prasasti tersebut yang sudah mulai terkikis dan sulit untuk diidentifikasi. Padahal bentuk visual dari pahatan pada prasasti ini memiliki potensi untuk diolah kembali menjadi sebuah desain yang digunakan untuk merepresentasikan budaya Minangkabau sebagai alternatif dari bentuk Gonjong yang sudah *mainstream* digunakan oleh masyarakat umum. Salah satu pemanfaatan bentuk visual dari pahatan Prasasti Kuburajo II ini adalah sebagai inspirasi perancangan *typeface* berjenis huruf dekoratif. Perancangan huruf dekoratif ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah *typeface* yang tepat menjadi sebuah bentuk perwajahan huruf baru dengan ciri karakter yang dapat merepresentasikan budaya Minangkabau. Dalam perancangan ini digunakan metode *Design Method* oleh Eric Karjaluoto sebagai alur yang membantu jalannya proses perancangan *typeface* ini. Kesimpulan yang dapat diambil dari perancangan ini adalah bentuk visual pahatan dari Prasasti Kuburajo II ini dapat dimanfaatkan sebagai inspirasi yang menghasilkan sebuah bentuk *typeface* berjenis huruf dekoratif yang dapat dimanfaatkan sebagai alternatif bentuk yang merepresentasikan budaya Minangkabau.

**Kata Kunci:** *Typeface, Prasasti Kuburajo, Minangkabau*

# MINANGKABAU KUBURAJO II INSCRIPTION AS INSPIRATION OF DECORATIVE TYPEFACE DESIGN

## ABSTRACT

The Kuburajo II Inscription site is one of the relics of King Adityawarman from the Pagaruyung kingdom in Minangkabau around the 14th century. However, the remains on land that are important to the Minang people pay little attention to the condition of the inscriptions which have begun to erode and are difficult to identify. Even though the visual form of the carving on this inscription has the potential to be reworked into a design that is used to represent Minangkabau culture as an alternative to the Gonjong form that is already mainstream used by the general public. One of the uses of the visual form of the Kuburajo II Inscription sculpture is as an inspiration for designing decorative typeface typefaces. The design of this decorative typeface aims to produce a typeface that is appropriate to become a new face shape with character traits that can represent Minangkabau culture. In this design, the Design Method by Eric Karjaluoto is used as a flow that helps the typeface design process run. The conclusion that can be drawn from this design is that the visual sculptural form of the Kuburajo II Inscription can be used as inspiration to produce a decorative typeface that can be used as an alternative form that represents Minangkabau culture.

*Keywords: Typeface, Kuburajo Inscription, Minangkabau*

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT, karena berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan tesis yang berjudul “Prasasti Kuburajo II Minangkabau sebagai Inspirasi Perancangan Huruf Dekoratif”. Tesis ini merupakan salah satu syarat dalam menyelesaikan program magister penciptaan seni dengan minat utama desain komunikasi visual pada Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dr. Prayanto Widyo Harsanto, M.Sn. selaku Pembimbing yang telah memberikan pengarahan dan waktu bimbingan dalam mewujudkan tesis ini. Tidak lupa penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Direktur dan Asisten Direktur Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta
2. Ketua Prodi Seni Program Magister Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta
3. Penguji Ahli yang telah meluangkan waktunya untuk menguji penulis.
4. Ketua Tim Penilai yang telah meluangkan waktunya untuk menguji penulis.
5. Bapak dan Ibu dosen Program Magister Penciptaan Seni yang telah membantu penulis selama menuntut ilmu di Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta
6. Ibu dan Ayah yang telah memberikan do'a, dorongan, dan pengorbanan yang tiada hentinya kepada penulis hingga akhirnya penulis dapat menyelesaikan tesis ini.
7. Kakak-kakak serta adik-adik yang telah memberikan motivasi untuk menyelesaikan tesis ini.
8. Teman-teman yang telah memberikan dorongan moral kepada penulis untuk menyelesaikan tesis ini.
9. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu atas dukungan yang diberikan penulis dalam menyelesaikan tesis ini.

Dalam rangka penyempurnaan tesis ini, penulis mengharapkan sumbangan pikiran para pembaca berupa kritikan dan saran, semoga tesis ini dapat dijadikan bahan baca dan sumber referensi untuk siapapun yang membacanya di masa yang akan datang.

Yogyakarta, Juni 2023

Chairoel Adam

## DAFTAR ISI

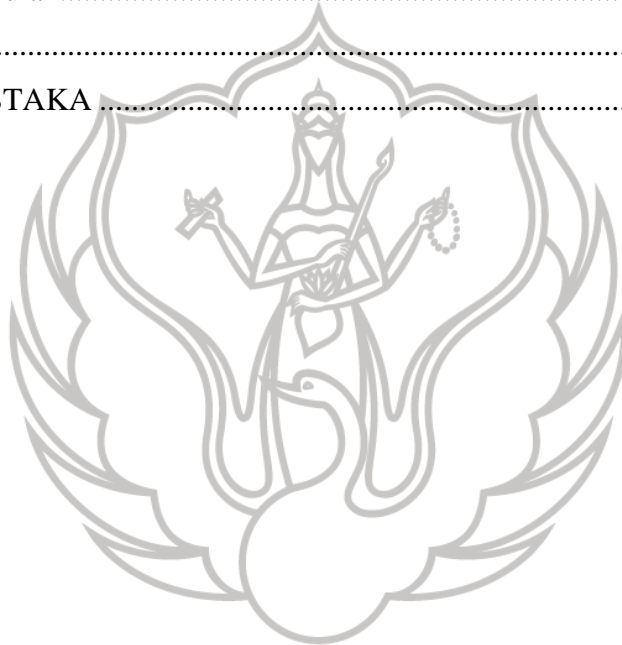
Halaman Pernyataan.....	i
Abstrak .....	ii
Kata Pengantar .....	iv
Daftar Isi.....	v
Daftar Gambar.....	viii
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	7
C. Tujuan.....	7
D. Manfaat.....	8
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>9</b>
A. Kajian Sumber Penciptaan .....	9
1. Perancangan Typeface Cantingky .....	9
2. Perancangan Kalpalata Typeface Berbasis Huruf Latin dan Ragam Hias Sulur Relief Candi Kalasan Yogyakarta .....	11
3. Perancangan Typeface Berbasis Huruf Sansekerta dalam Aksara Jawa .....	12
4. Perancangan Typeface Adaptasi dari Are'Lancor: Identitas Budaya Madura dalam Huruf Latin .....	14
B. Landasan Penciptaan .....	16
1. Perkembangan Tipografi .....	16
2. Anatomi Huruf.....	19
3. Pengukuran Huruf.....	20
4. <i>Legibility</i> dan <i>Readability</i> .....	22
5. Klasifikasi Huruf .....	23
6. Huruf Dekoratif .....	26
7. Prasasti Kuburajo II .....	27
8. Transformasi Huruf .....	29
9. Stilasi Bentuk Pahatan Prasasti Kuburajo II.....	31



BAB III METODE PERANCANGAN.....	33
A. <i>Discovery Stage</i> .....	34
B. <i>Planning Stage</i> .....	37
C. <i>Creative Stage</i> .....	40
D. <i>Application Stage</i> .....	42
BAB IV HASIL PERANCANGAN DAN PEMBAHASAN KARYA.....	44
A. <i>Typeface</i> Kuburajo .....	44
1. Sketsa Modifikasi Perwajahan Huruf.....	44
2. Proses Digitalisasi Perwajahan Huruf .....	55
a. Kelompok Huruf Kapital Garis Horizontal-Vertikal.....	57
b. Kelompok Huruf Kapital Garis Diagonal.....	60
c. Kelompok Huruf Kapital Garis Vertikal-Kurva.....	65
d. Kelompok Huruf Kapital Garis Kurva .....	69
e. Kelompok Huruf Kecil Garis Vertikal-Kurva.....	71
f. Kelompok Huruf Kecil Garis Diagonal.....	77
g. Kelompok Huruf Kecil Garis Vertikal .....	80
h. Kelompok Huruf Kecil Garis Kurva .....	82
i. Angka dan Tanda Baca.....	84
3. Uji Coba Perwajahan Huruf .....	84
a. <i>Legibility Test</i> .....	86
b. <i>Readability Test</i> .....	89
c. Tes Efektivitas.....	91
4. Revisi Perwajahan Huruf .....	95
5. Desain Final.....	98
6. Konversi File Digital Typeface menjadi <i>Font</i> .....	99
B. Aplikasi <i>Typeface</i> Kuburajo.....	104
1. <i>Upload Typeface</i> Kuburajo pada Situs Penyedia <i>Font</i> .....	104
2. <i>Typeface</i> Kuburajo diaplikasikan pada <i>Display Initial</i> Paragraf .....	105
a. <i>Drop Cap</i> .....	105
b. <i>Raised Cap</i> .....	106



c. <i>Decorative Initials</i> .....	107
3. <i>Typeface</i> Kuburajo diaplikasikan pada Papan Nama .....	107
4. <i>Typeface</i> Kuburajo diaplikasikan pada Poster .....	110
5. <i>Typeface</i> Kuburajo diaplikasikan pada Brosur.....	113
6. <i>Guide Book Typeface</i> Kuburajo .....	114
7. <i>Typeface</i> Kuburajo diaplikasikan pada <i>Video Motion Graphic</i> .....	115
8. <i>Typeface</i> Kuburajo diaplikasikan pada <i>Merchandise</i> .....	116
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	118
A. Kesimpulan.....	118
B. Saran.....	120
DAFTAR PUSTAKA .....	121



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Prasasti Kuburajo II.....	3
Gambar 2. Sampul buku Segala yang Diisap Langit Karya Pinto Anugrah.....	4
Gambar 3. <i>Typeface</i> Cantingky Karya Ipung Kurniawan Yulianto.....	9
Gambar 4. <i>Typeface</i> Kalpalata Bondan Widantoro.....	11
Gambar 5. <i>Typeface</i> Berbasis Huruf Sansekerta.....	12
Gambar 6. <i>Type Specimen</i> ITS-Lancor Pamekasan.....	14
Gambar 7. Anatomi huruf.....	19
Gambar 8. Proporsi ukuran huruf.....	20
Gambar 9. Pengukuran jarak antar huruf.....	21
Gambar 10. Contoh huruf Serif.....	23
Gambar 11. Contoh huruf Sans Serif.....	24
Gambar 12. Contoh huruf Script.....	24
Gambar 13. Contoh huruf Dekoratif.....	25
Gambar 14. Contoh huruf Dekoratif.....	26
Gambar 15. Prasati Kuburajo II.....	27
Gambar 16. Alur perancangan typeface menggunakan design method.....	34
Gambar 17. Hasil riset tentang pengetahuan responden terhadap Prasasti Kuburajo.....	36
Gambar 18. Pembagian bentuk visual dari Prasasti Kuburajo II.....	38
Gambar 19. Stilisasi bentuk pahatan Prasasti Kuburajo II.....	38
Gambar 20. Huruf serif sebagai bentuk dasar penggabungan dengan ikon.....	40
Gambar 21. Proses sketsa modifikasi perwajahan huruf.....	44
Gambar 22. Proses transformasi dan kombinasi bentuk stilasi ikon Prasasti Kuburajo II menjadi sketsa huruf alternatif pertama.....	45
Gambar 23. Sketsa alternatif 1 huruf kapital modifikasi perwajahan huruf.....	47

Gambar 24. Sketsa alternatif 1 huruf lowercase modifikasi perwajahan huruf .....	48
Gambar 25. Proses transformasi dan kombinasi bentuk stilasi ikon Prasasti Kuburajo II menjadi sketsa huruf alternatif kedua .....	49
Gambar 26. Sketsa alternatif 2 huruf kapital modifikasi perwajahan huruf .....	50
Gambar 27. Sketsa alternatif 2 huruf lowercase modifikasi perwajahan huruf .....	51
Gambar 28. Proses transformasi dan kombinasi bentuk stilasi ikon Prasasti Kuburajo II menjadi sketsa huruf alternatif ketiga .....	52
Gambar 29. Sketsa alternatif 3 huruf kapital modifikasi perwajahan huruf .....	53
Gambar 30. Sketsa alternatif 3 huruf lowercase modifikasi perwajahan huruf .....	54
Gambar 31. Pola transformasi bentuk ikon Prasasti Kuburajo II menjadi bentuk huruf .....	55
Gambar 32. Bentuk stroke dasar yang akan dikombinasikan menjadi bentuk huruf .....	56
Gambar 33. Transformasi ikon menjadi huruf E.....	57
Gambar 34. Transformasi ikon menjadi huruf F.....	58
Gambar 35. Transformasi ikon menjadi huruf T.....	58
Gambar 36. Transformasi ikon menjadi huruf H.....	59
Gambar 37. Transformasi ikon menjadi huruf I.....	59
Gambar 38. Transformasi ikon menjadi huruf L.....	60
Gambar 39. Transformasi ikon menjadi huruf A .....	60
Gambar 40. Transformasi ikon menjadi huruf K.....	61
Gambar 41. Transformasi ikon menjadi huruf M .....	61
Gambar 42. Transformasi ikon menjadi huruf N .....	62
Gambar 43. Transformasi ikon menjadi huruf V .....	63
Gambar 44. Transformasi ikon menjadi huruf W .....	63
Gambar 45. Transformasi ikon menjadi huruf X.....	64

Gambar 46. Transformasi ikon menjadi huruf Y .....	64
Gambar 47. Transformasi ikon menjadi huruf Z.....	65
Gambar 48. Transformasi ikon menjadi huruf B .....	65
Gambar 49. Transformasi ikon menjadi huruf D .....	66
Gambar 50. Transformasi ikon menjadi huruf G .....	66
Gambar 51. Transformasi ikon menjadi huruf J .....	67
Gambar 52. Transformasi ikon menjadi huruf P.....	67
Gambar 53. Transformasi ikon menjadi huruf R .....	68
Gambar 54. Transformasi ikon menjadi huruf U .....	68
Gambar 55. Transformasi ikon menjadi huruf C .....	69
Gambar 56. Transformasi ikon menjadi huruf O .....	69
Gambar 57. Transformasi ikon menjadi huruf Q .....	70
Gambar 58. Transformasi ikon menjadi huruf S.....	70
Gambar 59. Transformasi ikon menjadi huruf a .....	71
Gambar 60. Transformasi ikon menjadi huruf b .....	71
Gambar 61. Transformasi ikon menjadi huruf d.....	72
Gambar 62. Transformasi ikon menjadi huruf g .....	72
Gambar 63. Transformasi ikon menjadi huruf h.....	73
Gambar 64. Transformasi ikon menjadi huruf j .....	73
Gambar 65. Transformasi ikon menjadi huruf n .....	74
Gambar 66. Transformasi ikon menjadi huruf p .....	74
Gambar 67. Transformasi ikon menjadi huruf q .....	75
Gambar 68. Transformasi ikon menjadi huruf r.....	75
Gambar 69. Transformasi ikon menjadi huruf t.....	76
Gambar 70. Transformasi ikon menjadi huruf u .....	76
Gambar 71. Transformasi ikon menjadi huruf k.....	77
Gambar 72. Transformasi ikon menjadi huruf m.....	77
Gambar 73. Transformasi ikon menjadi huruf v .....	78
Gambar 74. Transformasi ikon menjadi huruf w .....	78
Gambar 75. Transformasi ikon menjadi huruf x .....	79
Gambar 76. Transformasi ikon menjadi huruf y .....	79

Gambar 77. Transformasi ikon menjadi huruf z .....	80
Gambar 78. Transformasi ikon menjadi huruf f.....	80
Gambar 79 Transformasi ikon menjadi huruf i.....	81
Gambar 80. Transformasi ikon menjadi huruf l.....	81
Gambar 81. Transformasi ikon menjadi huruf c .....	82
Gambar 82. Transformasi ikon menjadi huruf e .....	82
Gambar 83. Transformasi ikon menjadi huruf o.....	83
Gambar 84. Transformasi ikon menjadi huruf s .....	83
Gambar 85. Angka dan tanda baca.....	84
Gambar 86. Tautan kuesioner yang disebarakan melalui instagram .....	85
Gambar 87. Legibility test.....	87
Gambar 88. Readability test.....	90
Gambar 89. Tes efektivitas fungsi huruf.....	91
Gambar 90. Saran dari para responden .....	93
Gambar 91. Saran dari para responden .....	93
Gambar 92. Revisi huruf q .....	95
Gambar 93. Revisi huruf u .....	96
Gambar 94. Revisi huruf L dan t.....	96
Gambar 95. Revisi huruf T.....	97
Gambar 96. Revisi huruf Y dan y .....	97
Gambar 97. Typeface Kuburajo .....	99
Gambar 98. Proses konversi file digital ke dalam aplikasi pengolah font menggunakan <i>Fontlab</i> .....	100
Gambar 99. Penyesuaian kembali bentuk huruf pada aplikasi <i>Fontlab</i> ....	101
Gambar 100. Pengaturan kerning huruf .....	102
Gambar 101. <i>File font</i> yang siap diinstall pada perangkat.....	103
Gambar 102. Penggunaan <i>font</i> dalam perangkat lunak <i>Microsoft Word</i> ..	103
Gambar 103. Proses upload <i>font</i> pada situs dafont.com .....	104
Gambar 104. <i>Typeface</i> Kuburajo diaplikasikan menjadi <i>drop cap</i> .....	105
Gambar 105. <i>Typeface</i> Kuburajo diaplikasikan menjadi <i>raised cap</i> .....	106

Gambar 106. <i>Typeface</i> Kuburajo diaplikasikan menjadi <i>decorative initials</i> .....	107
Gambar 107. <i>Typeface</i> Kuburajo diaplikasikan pada papan nama informasi situs Prasasti Kuburajo.....	108
Gambar 108. <i>Typeface</i> Kuburajo diaplikasikan pada papan nama destinasi wisata Pantai Padang.....	109
Gambar 109. <i>Typeface</i> Kuburajo diaplikasikan pada papan nama rumah makan Padang .....	109
Gambar 110. Poster utama <i>Typeface</i> Kuburajo.....	111
Gambar 111. Poster pendamping <i>Typeface</i> Kuburajo.....	112
Gambar 112. <i>Typeface</i> Kuburajo diaplikasikan ke dalam brosur .....	113
Gambar 113. <i>Guide book Typeface</i> Kuburajo.....	114
Gambar 114. <i>Typeface</i> Kuburajo diaplikasikan ke dalam video <i>motion graphic</i> .....	115
Gambar 115. <i>Typeface</i> Kuburajo diaplikasikan ke dalam desain baju .....	116
Gambar 116. <i>Typeface</i> Kuburajo diaplikasikan ke dalam desain <i>totebag</i> .....	117
Gambar 117. <i>Typeface</i> Kuburajo diaplikasikan ke dalam desain botol minuman.....	117

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Tanah Minangkabau dulunya menjadi wilayah kekuasaan dari kerajaan Pagaruyung yang berdiri dan mencapai puncak kekuasaannya sekitar abad ke-14 sampai ke 15 Masehi yang didirikan oleh Raja Adityawarman, seorang putra dari Dara Jingga dari Tanah Melayu, yang dibesarkan di kerajaan Majapahit. Istana kerajaan sebagai pusat pemerintahan dari kerajaan ini terletak di Nagari Pagaruyung dengan daerah yang terbagi atas dua, yaitu kawasan *luhak nan tigo* sebagai pusat atau inti dari kerajaan ini, serta kawasan *rantau* yang merupakan perluasan sekaligus menjadi perbatasan dari kawasan pusat itu sendiri (Nur, 2020)

Salah satu situs peninggalan dari kerajaan Pagaruyung ini terletak di daerah Kuburajo, Kecamatan Lima Kaum, Kabupaten Tanah Datar, yang sekarang tepat berbatasan dengan jalan raya Padang Panjang-Batusangkar bernama Situs Prasasti Kuburajo. Pada situs ini ditemukan peninggalan dari kerajaan Pagaruyung berupa dua buah prasasti. Prasasti pertama dikenal dengan Prasasti Kuburajo I yang dipahat pada batu berbentuk persegi dan ditulis menggunakan bahasa Sansekerta yang menjelaskan bahwa Adityawarman merupakan raja dari *Swarnnadwipa* atau Tanah Emas (Utomo & Sudarman, 2018). Prasasti kedua dikenal juga dengan Prasasti Kuburajo II atau juga dikenal sebagai Prasasti Surya karena pada prasasti ini terdapat pahatan berbentuk matahari di bagian tengah



batunya, tulisan pada prasasti yang kedua ini sudah cukup aus dan sulit untuk dibaca.

Situs Prasasti Kuburajo ini menjadi peninggalan yang penting dalam perjalanan sejarah masyarakat Minangkabau sebagai salah satu bagian dari kerajaan Pagaruyung, menceritakan tentang keutamaan Raja Adityawarman sebagai pemimpin kerajaan Pagaruyung dan raja tanah emas (Sumatera) pada masa itu yang membawa kerajaan Pagaruyung pada masa kejayaannya. Prasasti Kuburajo ini dipahat sebagai bentuk penanda waktu raja Adityawarman berjaya berhasil menyatukan tanah Minangkabau di bawah kekuasaannya. Sebagai sebuah objek inspirasi, Prasasti Kuburajo II berbeda dengan prasasti-prasasti peninggalan kerajaan Pagaruyung lainnya yang dipahat menggunakan aksara Jawa dan bahasa Sansekerta, prasasti ini memiliki keunikan tersendiri dengan pahatan berbentuk matahari, helai daun, dan kuncup bunga. Dibalik bentuknya yang estetis, gambar tersebut memiliki nilai fungsi sebagai penanda tahun. Masing-masing gambar merepresentasikan angka tertentu: matahari berarti “12”, helai daun yang berjumlah tujuh melambangkan angka “7”, dan tiga kuncup bunga yang merepresentasikan angka “3”, dengan angka-angka tersebut menunjukkan tahun 1273 Saka atau 1351 M.

Bertolak ke masa sekarang, keadaan Situs Prasasti Kuburajo ini berbanding terbalik dengan peninggalan kerajaan pagaruyung yang lainnya, yaitu Istana Pagaruyung yang bahkan menjadi ikon Minangkabau dengan atap *Bagonjong*nya. Jika melakukan pencarian di internet tentang “ikon Minangkabau”, visual yang muncul mayoritas akan merujuk pada atap *Bagonjong*

tersebut, baik dalam bentuk aslinya, maupun bentuk stilisasinya berupa logo ataupun ilustrasi. Hal yang sama juga terjadi pada logo-logo *brand* yang memiliki unsur Minangkabau di dalamnya, kebanyakan memakai bentuk atap *Bagonjong* untuk memperlihatkan bahwa *brand* tersebut berasal dari Minangkabau, sehingga hanya sedikit perbedaan antara *brand-brand* tersebut, padahal banyak potensi visual dari peninggalan sejarah Minangkabau lainnya yang dapat diolah menjadi bentuk-bentuk yang merepresentasikan budaya Minangkabau di dalamnya, termasuk salah satunya bentuk visual dari Prasasti Kuburajo II ini.



Gambar 1. Prasasti Kuburajo II  
(Sumber: Dokumen Pribadi)

Pemanfaatan potensi visual dari Prasasti Kuburajo II ini pada masa sekarang salah satunya dapat dilihat pada sampul novel karya Pinto Anugrah berjudul “Segala yang Diisap Langit” yang menceritakan tentang mitos keluarga kerajaan Minangkabau yang putus pada keturunan ketujuh. Novel ini masuk ke

dalam 5 besar nominasi penghargaan kategori prosa dalam Kusala Sastra Khatulistiwa Plaza Indonesia tahun 2021 lalu. Sampul novel ini menggunakan ilustrasi yang berasal dari stilisasi bentuk pahatan pada Prasasti Kuburajo II, namun jika dilihat pada bagian teks judul pada sampul tersebut masih menggunakan jenis huruf konvensional dan tidak memiliki nilai budaya minangkabau di dalamnya, padahal jika menggunakan jenis tulisan yang mencitrakan budaya Minangkabau akan memperkuat lagi unsur budaya Minangkabau di dalam sampul novel tersebut.



Gambar 2. Sampul buku Segala yang Diisap Langit Karya Pinto Anugrah  
(Sumber: <https://www.goodreads.com>)

Melihat dari kenyataan dan poin-poin permasalahan yang telah dijelaskan, serta mempertimbangkan potensi visual yang dimiliki oleh Prasasti Kuburajo II ini, penulis yang merupakan mahasiswa dengan minat utama Desain Komunikasi Visual bermaksud untuk membuat sebuah rancangan huruf yang terinspirasi dari

Prasasti Kuburajo II. Pemilihan objek peninggalan Prasasti Kuburajo II ini sebagai inspirasi penciptaan bermaksud untuk mengolah dan mengenalkan kembali salah satu peninggalan lokal Minangkabau yang mulai terlupakan oleh generasi sekarang yang kebanyakan tidak mengetahui mengenai adanya peninggalan ini. Padahal Prasasti Kuburajo II ini juga merupakan peninggalan yang sama pentingnya bagi sejarah kerajaan dan masyarakat Minangkabau, dan bentuk visualnya dapat diolah kembali oleh masyarakat. Namun, belum banyak yang memanfaatkan potensi visual dari peninggalan ini.

Perancangan ini akan memberikan nilai tambah bentuk huruf dan juga Prasasti Kuburajo II sebagai objek inspirasi pada perancangan ini. Perancangan ini akan memberikan nilai estetis keunikan bentuk yang berasal dari kombinasi huruf latin dengan bentuk pahatan Prasasti Kuburajo II ini sebagai ornamen yang melekat pada huruf tersebut nantinya. Selanjutnya, dengan adanya kombinasi ini memberikan nilai budaya pada bentuk huruf yang pada saat diterapkan pada berbagai media dapat merepresentasikan budaya Minangkabau di dalamnya. Begitu juga halnya dengan objek prasasti tersebut yang ditransformasikan ke dalam bentuk baru menjadi rancangan huruf berjenis *display typeface*. Selain itu juga perancangan ini dalam aspek visual menjadi bentuk unik dan mengangkat kembali peninggalan lokal tersebut kepada masyarakat umum dalam bentuk yang baru.

Perancangan jenis huruf dengan menggunakan unsur budaya lokal Minangkabau ini tidak hanya mengungkapkan informasi yang tertulis secara verbal dalam sebuah kalimat, namun juga dapat memberikan sebuah efek

emosional yang dihadirkan lewat eksplorasi dari bentuk Prasasti Kuburajo II menjadi sebuah bentuk jenis huruf. Sebagaimana yang dijelaskan oleh Amare dan Manning (2012) efek visual utama yang ada pada jenis huruf dekoratif tidak seperti kebanyakan huruf pada umumnya yang hanya memberikan informasi formal dalam sebuah teks, lebih daripada itu selayaknya sebuah elemen dalam desain, sebuah jenis huruf dekoratif memiliki emosi yang disampaikan menyertai teks tersebut. Jenis huruf apapun yang dipakai akan menyampaikan informasi yang sama, tetapi beberapa jenis huruf lebih tepat daripada yang lain dalam konteks tertentu yang membutuhkan satu jenis respons emosional lebih dari yang lain.

*Typeface* baru ini akan dirancang melalui pemahaman bentuk otentik dari pahatan Prasasti Kuburajo II yang kemudian melalui proses stilisasi dan ditransformasikan menjadi bentuk-bentuk huruf yang dapat diaplikasikan ke berbagai media.

Jenis huruf yang dihasilkan dari transformasi bentuk Prasasti Kuburajo II ini ditampilkan secara unik pada semua bentuk alfabet huruf, angka, dan juga tanda baca, sesuai dengan unsur-unsur dan prinsip-prinsip desain maupun tipografi sebagai acuan dalam proses eksplorasi bentuk, mengkombinasikan huruf dengan bentuk Prasasti Kuburajo II.

Perancangan yang dieksplorasi dari warisan budaya lokal Minangkabau ini menjadi menarik dan penting untuk diangkat kembali. Dikemas dalam sebuah konsep modern, yang menysar kepada para desainer grafis untuk menggunakan huruf sebagai salah satu elemen desain grafis yang tidak hanya memberikan

informasi secara tekstual, namun juga terdapat nilai budaya Minangkabau di dalamnya. Selain itu juga bukan hanya semata-mata untuk menambah jenis huruf lain sebagai penyampai pesan verbal, tetapi lebih daripada itu juga sebagai representasi gagasan budaya yang diekspresikan secara visual.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, maka dapat ditentukan rumusan masalah:

1. Bagaimana merancang jenis huruf latin yang terinspirasi dari Prasasti Kuburajo II?
2. Bagaimana rancangan huruf tersebut dapat mencitrakan budaya Minangkabau?

## **C. Tujuan**

Tujuan dari perancangan *typeface* ini adalah sebuah merancang *typeface* yang tepat dengan eksplorasi dan transformasi bentuk pahatan yang ada pada Prasasti Kuburajo II menjadi sebuah bentuk perwajahan huruf baru sebagai karya tipografi dengan ciri karakter bertemakan budaya lokal Minangkabau.

Tujuan berikutnya adalah mengenalkan kembali peninggalan Prasasti Kuburajo II ini kepada masyarakat luas dengan mengkomunikasikan keindahan bentuk visual dari prasasti ini yang dikemas dalam konsep modern sebagai sebuah *typeface*. Dan juga sebagai alternatif bagi masyarakat lokal Minangkabau untuk

menampilkan citra budaya lokal minangkabau yang ditampilkan dalam media-media desain.

#### **D. Manfaat**

Manfaat dari perancangan *typeface* yang terinspirasi dari bentuk pahatan pada Prasasti Kuburajo II ini dapat menambah wawasan penulis dalam membuat sebuah desain komunikasi visual yang memiliki nilai budaya lokal Minangkabau, sebagai salah satu alternatif dalam memberikan citra budaya Minangkabau dalam media-media desain yang dibuat nantinya. Selain itu, perancangan ini juga dapat menjadi referensi dan menambah koleksi *typeface* yang bertemakan budaya lokal bagi akademisi maupun praktisi desain grafis Indonesia dalam berkarya desain.

Berdasarkan jenisnya, penulis akan merancang jenis huruf *display typeface* atau huruf dekoratif yang fungsinya dapat diaplikasikan dalam berbagai media desain sebagai sebuah *headline/* judul, dan *subheadline* untuk memberikan pesan budaya lokal Minangkabau pada desain tersebut. Penerapan ini dapat diakses nantinya dalam bentuk *font* digital sehingga lebih mudah mengaplikasikannya oleh banyak orang dan memenuhi kebutuhan masyarakat terhadap *typeface* yang memiliki nilai budaya lokal Minangkabau.