

**TUGAS AKHIR**  
**PERANCANGAN *TYPEFACE TAPIS* TERINSPIRASI DARI**  
**KAIN *TAPIS LAMPUNG***



**Oleh:**  
**Juvicho Harja**  
**NIM 1112127024**

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2018**

**TUGAS AKHIR**  
**PERANCANGAN *TYPEFACE TAPIS* TERINSPIRASI DARI**  
**KAIN *TAPIS LAMPUNG***



**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  
2018**

Tugas Akhir Perancangan berjudul:

**PERANCANGAN TYPEFACE TAPIS TERINSPIRASI DARI KAIN TAPIS**

**LAMPUNG** diajukan oleh Juvicho Harja, NIM 1112127024, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Pengaji Tugas Akhir pada tanggal 11 Juli 2018 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

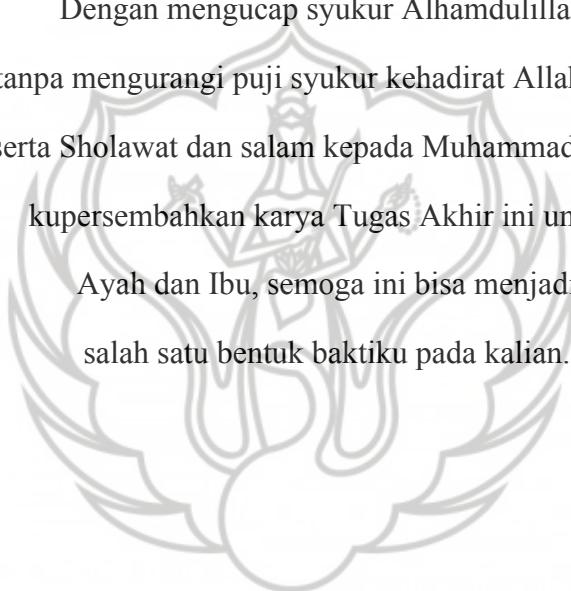


Mengetahui  
Dekan Fakultas Seni Rupa Institut  
Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Suastiwi, M.Des  
NIP. 19590802 199803 2 002



Dengan mengucap syukur Alhamdulillah,  
tanpa mengurangi puji syukur kehadirat Allah SWT  
serta Sholawat dan salam kepada Muhammad SAW,  
kupersembahkan karya Tugas Akhir ini untuk:  
Ayah dan Ibu, semoga ini bisa menjadi  
salah satu bentuk baktiku pada kalian.





## **PERNYATAAN KEASLIAN KARYA**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Juvicho Harja

NIM : 1112127024

Fakultas : Seni Rupa

Jurusan : Desain

Program Studi : Desain Komunikasi Visual (DKV)

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir dengan judul :

**PERANCANGAN TYPEFACE TAPIS TERINSPIRASI DARI KAIN TAPIS LAMPUNG** yang dibuat sebagai karya tugas akhir pada Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta, bukan merupakan tiruan atau duplikasi dari tugas akhir yang sudah ada atau pernah diapakai guna mendapatkan gelar keeserjanaan di lingkungan Institut Seni Indonesia Yogyakarta maupun di perguruan tinggi dan instansi manapun, kecuali bagian yang sumbernya telah dicantumkan sebagai mana mestinya.

Yogyakarta, 10 Agustus 2018

Juvicho Harja

NIM 1112127024

## KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kehadirat Allah SWT, atas berkat rahmat dan hidayat-Nya yang pada akhirnya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul **PERANCANGAN TYPEFACE TAPIS TERINSPIRASI DARI KAIN TAPIS LAMPUNG**. Tidak lupa penulis juga mengucapkan banyak terimakasih atas bantuan pihak yang telah berkontribusi dengan memberikan sumbangan baik materi maupun pikirannya.

Tugas Akhir ini dibuat sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar kesarjanaan Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Harapan penulis semoga karya tugas akhir perancangan ini dapat menambah pengetahuan dan pengalaman bagi para pembaca, untuk ke depannya dapat memperbaiki bentuk maupun menambah isi tugas akhir perancangan ini agar menjadi lebih baik lagi. Karena keterbatasan pengetahuan maupun pengalaman penulis, penulis yakin masih banyak kekurangan dalam tugas akhir perancangan ini. Oleh karena itu penulis sangat mengharapkan saran dan kritik yang membangun dari pembaca demi kesempurnaan karya tugas akhir perancangan ini.

Yogyakarta, 10 Agustus 2018

Juvicho Harja

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Tugas akhir ini merupakan tugas karya penciptaan melalui sebuah perancangan karya yang harus diselesaikan sebagai salah satu syarat guna mengakhiri studi pada jenjang Strata Satu (S1) di Program Studi Desain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan banyak ucapan terimakasih yang ditujukan kepada:

1. Bpk. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Ibu Dr. Suastiwi , M.Des., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Bpk. Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A., selaku Ketua Jurusan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Bpk. Indiria Maharsi, M.Sn., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Bpk. FX. Widyatmoko, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing I yang sudah banyak membimbing dalam perkembangan penggerjaan Tugas Akhir ini.
6. Bpk. Kadek Primayudi, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Pembimbing II yang sangat memperhatikan dan memberi saran yang bermanfaat dalam penulisan karya ini.
7. Bpk. Faizal Rochman, M.Sn., selaku dosen wali.
8. Seluruh Dosen dan Staf program studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, dan seluruh Staf Akmawa Seni Rupa, dan Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
9. Ibu, Bapak, dan Adik yang selalu memberikan dukungan dan bantuan dalam bentuk apapun yang dengan sabar menunggu saya lulus, atas doa-doanya saya selalu mendapat perlindungan-Nya.
10. Teman-teman yang sudah membantu memberikan sumbangan ide dan tenaganya.

## **LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Juvicho Harja

NIM : 1112127024

Fakultas : Seni Rupa

Program Studi : Desain Komunikasi Visual (DKV)

Jenis : Tugas Akhir Perancangan

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya menyerahkan karya ilmiah berupa Tugas Akhir dengan judul “Perancangan *Typeface* Tapis Terinspirasi Dari Kain Tapis Lampung”.

Dengan ini saya menyatakan bahwa saya menyetujui untuk:

1. Memberikan hak bebas royalti kepada Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta atas penulisan karya ilmiah saya, demi pengembangan ilmu pengetahuan.
2. Memberikan hak menyimpan, mengalihmediakan atau mengalihformatkan, mengelola dalam pangkalan data (database), mendistribusikan, serta menampilkan dalam bentuk softcopy untuk kepentingan akademis kepada Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta, tanpa perlu meminta ijin dari saya, selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau perancang.
3. Bersedia dan menjamin untuk menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak Institut Seni Indonesia Yogyakarta dari semua bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran hak cipta dalam karya ilmiah ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan semoga dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 10 Agustus 2018

Juvicho Harja

## **ABSTRAK**

### **PERANCANGAN *TYPEFACE TAPIS* TERINSPIRASI DARI KAIN TAPIS LAMPUNG**

Kain Tapis Lampung merupakan kain tenun yang diperindah dengan sulaman benang emas yang sarat dengan nilai kearifan lokal masyarakat Lampung. Karakteristik visual yang terdapat dalam ornamen dan ragam motif pada puluhan jenis kain Tapis menjadi potensial sebagai sumber ide perancangan *typeface* yang memiliki identitas budaya Lampung.

Dilakukan perancangan dengan metode penelitian kualitatif yaitu pengumpulan data melalui studi literatur dan buku yang dimiliki oleh Museum Lampung ‘Ruwa Jurai’, observasi lapangan dan wawancara kepada beberapa pengrajin kain Tapis, serta studi *typeface* yang mengangkat kearifan lokal daerah sebagai ide perancangan, yang sudah ada sebelumnya sebagai sumber referensi. Pengrajin kain Tapis juga dilibatkan dalam perancangan *typeface* ini untuk merealisasikan gagasan pola huruf yang didapat setelah proses seleksi ragam motif kain Tapis dengan kriteria yaitu motif terpilih memiliki perpaduan kesan bentuk yang senada sebagai upaya memunculkan identitas visual motif Tapis yang otentik. Kriteria seleksi motif juga ditekankan pada motif yang sudah dikenal oleh masyarakat Lampung khususnya.

Kesan yang muncul setelah didapatkan dua motif terpilih yaitu motif pucuk rebung dan kapal lesung adalah kesan tegas karena pola vertikal yang dominan dan mewah karena kilau benang emas yang kemudian disederhanakan menjadi ruang negatif dan positif menggunakan teori Gestalt dan *prinsip pars prototo* sebagai acuan. Kategori huruf pada perancangan ini *display typeface* dengan jenis huruf *sans serif*. Output perancangan ini berupa satu set huruf digital dengan format ‘.ttf’. Diharapkan perancangan ini menjadi apresiasi positif dan memperkaya khasanah huruf dengan gagasan budaya Indonesia.

Kata kunci: *typeface*, Tapis, Lampung

## ***ABSTRACT***

### ***TAPIS TYPEFACE INSPIRED FROM THE WOVEN FABRIC TAPIS LAMPUNG***

*Lampung Tapis is a woven fabric that is embellished with embroidery of gold thread which is loaded with the values of the local wisdom of the people of Lampung. Visual characteristics contained in ornaments and various motifs on dozens of types of Tapis fabrics have become potential sources of typeface design ideas that have Lampung cultural identity.*

*It was designed with qualitative research methods, namely data collection through literature studies and books owned by the Lampung Museum 'Ruwa Jurai', field observations and interviews to several Tapis fabric craftsmen, as well as typeface studies that elevated local area wisdom as a design idea, which already existed before as a reference source. Tapis fabric craftsmen were also involved in the design of this typeface to realize the idea of the letter pattern obtained after the selection process of the various Tapis fabric motifs with the criteria that the chosen motif had a blend of similar forms of impression as an attempt to bring up the authentic visual identity of the Tapis motif. Motive selection criteria also emphasized the motives that have been known by the people of Lampung in particular.*

*The impression that emerged after the two chosen motifs were shoot shoots and mortar boats were a firm impression because of the dominant and luxurious vertical pattern due to the luster of gold thread which was then physicalized and simplified into negative and positive spaces using Gestalt theory and pars principle prototo as a reference. Letter category in this design display typeface with sans serif typeface. This design output is in the form of a set of digital letters in the format '.ttf'. It is hoped that this design will be a positive appreciation and enrich the literary repertoire with Indonesian cultural ideas.*

*Keywords:* typeface, Tapis, Lampung

## DAFTAR ISI

HALAMAN LEMBAR PENGESAHAN .....	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iii
HALAMAN LEMBAR MOTIVASI .....	iv
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
UCAPAN TERIMA KASIH.....	vii
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	viii
ABSTRAK .....	ix
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
BAB I. PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	3
C. Tujuan Perancangan .....	3
D. Batasan dan Lingkup Perancangan.....	3
E. Manfaat Perancangan .....	3
F. Metode Perancangan .....	4
G. Sistematika Perancangan .....	5
BAB II. IDENTIFIKASI DAN ANALISIS .....	1
A. Identifikasi Data .....	6
B. Tinjauan Literatur Kain Tapis Lampung .....	7
1. Sejarah Jalur Sutra Provinsi Lampung .....	7
2. Pengaruh Islam Pada Pembuatan Kain Tenun Tapis .....	8
3. Kepercayaan Lama .....	9
4. Kain Tapis Dalam Upacara Adat .....	10
5. Aksara dan Bahasa Lampung .....	12
6. Sejarah Tenun Tapis .....	13
7. Bahan dan Peralatan Pembuatan Kain Tapis .....	16
8. Proses dan Teknik Pengolahan .....	22
9. Motif Hias Kain Tapis .....	26

10. Ragam Hias Kain Tapis Lampung.....	32
C. Tinjauan Literatur Tentang Tipografi .....	48
1. Perkembangan Tipografi .....	48
2. Klasifikasi Jenis Huruf .....	53
3. Anatomi Huruf .....	56
4. Sistem Pengukuran .....	58
5. <i>Font</i> dan <i>Typeface</i> .....	59
6. <i>Legibility</i> dan <i>Readability</i> .....	60
D. Landasan Teori .....	61
E. Analisis Data .....	62
<b>BAB III. KONSEP PERANCANGAN .....</b>	<b>64</b>
A. Tujuan Komunikasi .....	64
B. Konsep Kreatif .....	65
1. Tujuan Kreatif .....	65
2. Strategi Kreatif .....	65
3. Target Audience .....	66
4. Kriteria Karakter Visual Pada Perancangan .....	66
C. Aplikasi Media .....	72
<b>BAB IV. VISUALISASI .....</b>	<b>75</b>
A. Data Visual .....	74
1. Studi Visual Motif Pucuk Rebung.....	74
2. Studi Visual Motif Kapal Lesung.....	74
B. Visualisasi Huruf .....	75
1. Ide Visual Pola Huruf .....	75
2. Sketsa Awal <i>Typeface</i> Dari Hasil Eksplorasi Ide Visual Pola Huruf .....	76
3. Penggunaan Kain Tapis Dasar Lao Handak Sebagai Medium Rancangan Huruf.....	76
4. Penerapan Pola Huruf Pada Kain Tapis Lao Handak .....	77
5. Pola Huruf Yang Telah Disulam Di Atas Kain Tapis Lao Handak .....	78

6. Rancangan Sulaman Benang Emas Pada Pola Huruf Di Atas Kain Tapis Lao Handak.....	79
7. Ide Visual Bentuk Dasar <i>Typeface</i> .....	80
8. Tapistype Reguler Uppercase.....	81
9. Tapistype Reguler Lowercase .....	82
10. Tapistype Reguler Angka dan Tanda Baca .....	83
11. Tapistype Italic Uppercase .....	84
12. Tapistype Italic Lowercase .....	85
13. Tapistype Italic Angka dan Tanda Baca.....	86
14. Tapistype Reguler Uppercase (Negatif) .....	87
15. Tapistype Reguler Lowercase (Negatif).....	88
16. Tapistype Reguler Angka dan Tanda Baca (Negatif).....	89
17. Tapistype Book Reguler Uppercase .....	90
18. Tapistype Book Reguler Lowercase.....	91
19. Tapistype Book Reguler Angka dan Tanda Baca.....	92
20. Tapistype Book Reguler Uppercase (Outline).....	93
21. Tapistype Book Reguler Lowercase (Outline) .....	94
22. Tapistype Book Reguler Angka dan Tanda Baca (Outline) .....	95
C. Visualisasi Media Pendukung .....	96
1. Bus .....	96
2. Merchandise.....	96
3. Kaos .....	97
4. Totebag .....	98
BAB V. PENUTUP .....	99
A. Kesimpulan .....	99
B. Saran .....	100
DAFTAR PUSTAKA .....	101
LAMPIRAN .....	103

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Skematika Perancangan.....	5
Gambar 2.1 Pakaian adat dalam perkawinan adat Lampung .....	11
Gambar 2.2 Naskah kulit kayu .....	12
Gambar 2.3 Aksara Lampung .....	13
Gambar 2.4 Angka Lampung.....	13
Gambar 2.5 Sesang.....	18
Gambar 2.6 Mattakh.....	19
Gambar 2.7 Kain tapis pada <i>Tekang</i> .....	21
Gambar 2.8 Proses penyulaman motif tapis.....	24
Gambar 2.9 Motif <i>tajuk</i> pada Tapis Pucuk Rebung.....	27
Gambar 2.10 Motif <i>tajuk</i> pada Tapis Pucuk Rebung.....	27
Gambar 2.11 Motif <i>sasab</i> pada Tapis Sasab.....	27
Gambar 2.12 Motif <i>sasab</i> pada Tapis Sasab.....	27
Gambar 2.13 Motif hewan tunggangan dan manusia pada Tapis Raja Tunggal .....	28
Gambar 2.14 Motif burung pada Tapis Binatang .....	29
Gambar 2.15 Motif burung pada Tapis Binatang .....	29
Gambar 2.16 Motif naga pada Tapis Ratu Tulang Bawang.....	30
Gambar 2.17 Motif ikan pada Tapis Raja Medal .....	30
Gambar 2.18 Motif bunga pada Tapis Bintang Perak.....	30
Gambar 2.19 Motif sulur pada Tapis Cucuk Andak .....	31
Gambar 2.20 Motif bintang dan bulan pada Tapis Bintang Perak.....	31
Gambar 2.21 Motif burung Garuda di atas perahu naga pada Tapis Raja Tunggal .....	31
Gambar 2.22 Proses pembuatan songket .....	33
Gambar 2.23 Proses penyulaman motif tapis.....	33
Gambar 2.24 Sisi belakang dan depan tapis selendang .....	34
Gambar 2.25 Kain Tapis Dasar .....	35
Gambar 2.26 Kain Tapis Dasar .....	35
Gambar 2.27 Tapis Jung Sarat .....	36

Gambar 2.28 Tapis Jung Sarat .....	36
Gambar 2.29 Tapis Kaca.....	37
Gambar 2.30 Tapis Kaca.....	37
Gambar 2.31 Tapis Kaca Bekandang.....	38
Gambar 2.32 Tapis Akheng .....	38
Gambar 2.33 Tapis Inuh.....	39
Gambar 2.34 Tapis Inuh.....	39
Gambar 2.35 Tapis Pucuk Rebung .....	40
Gambar 2.36 Tapis Pucuk Rebung.....	40
Gambar 2.37 Tapis Cucuk Andak .....	41
Gambar 2.38 Tapis Linau Belambangan.....	41
Gambar 2.39 Tapis Tuho.....	42
Gambar 2.40 Tapis Sasab Mata Kibau.....	42
Gambar 2.41 Tapis Sasab.....	43
Gambar 2.42 Tapis Dewasano .....	43
Gambar 2.43 Tapis Raja Medal .....	44
Gambar 2.44 Tapis Raja Tunggal .....	44
Gambar 2.45 Tapis Ratu Tulangbawang.....	45
Gambar 2.46 Tapis Binatang.....	45
Gambar 2.47 Tapis Bintang Perak .....	46
Gambar 2.48 Tapis Kuning .....	46
Gambar 2.49 Limar Sekebar .....	47
Gambar 2.50 Limar Belambangan .....	47
Gambar 2.51 Alfabet Yunani .....	49
Gambar 2.52 Alat cetak balok kayu Cina .....	50
Gambar 2.53 <i>Caroline minuscule</i> dalam skrip Beowulf.....	51
Gambar 2.54 <i>Typeface textualis</i> .....	52
Gambar 2.55 Font Optima.....	54
Gambar 2.56 Font Snell Roundhand.....	54
Gambar 2.57 Font Franklin Gothic .....	55
Gambar 2.58 Anatomi Huruf .....	57
Gambar 3.1 Ragam pola ikat benang penyawat.....	68

Gambar 3.2 Kesan tegas dan mewah dasar motif .....	71
Gambar 4.1 Motif pucuk rebung .....	74
Gambar 4.2 Pola motif pucuk rebung .....	74
Gambar 4.3 Motif kapal layar tunggal .....	75
Gambar 4.4 Motif kapal tunggal jenis perahu lesung .....	75
Gambar 4.5 Ide visual sintesis pola huruf dengan motif terpilih .....	75
Gambar 4.6 Sketsa awal <i>form</i> huruf.....	76
Gambar 4.7 Pola kotak-kotak sebagai pedoman pola huruf dan benang emas yang akan disulam .....	77
Gambar 4.8 Pola huruf yang telah digambar diatas kain Tapis Lao Handak .....	77
Gambar 4.9 Pola huruf yang telah disulam dengan benang emas diatas Kain Tapis Lao Handak .....	78
Gambar 4.10 <i>Form</i> huruf sulaman benang emas .....	79
Gambar 4.11 Ide visual bentuk dasar <i>typeface</i> .....	80
Gambar 4.12 Tapistype Reguler Uppercase.....	81
Gambar 4.13 Tapistype Reguler Lowercase .....	82
Gambar 4.14 Tapistype Reguler Angka dan Tanda Baca .....	83
Gambar 4.15 Tapistype Italic Uppercase .....	84
Gambar 4.16 Tapistype Italic Lowercase.....	85
Gambar 4.17 Tapistype Italic Angka dan Tanda Baca .....	86
Gambar 4.18 Tapistype Reguler Uppercase (Negatif).....	87
Gambar 4.19 Tapistype Reguler Lowercase (Negatif) .....	88
Gambar 4.20 Tapistype Reguler Angka dan Tanda Baca (Negatif) .....	89
Gambar 4.21 Tapistype Book Reguler Uppercase .....	90
Gambar 4.22 Tapistype Book Reguler Lowercase .....	91
Gambar 4.23 Tapistype Book Reguler Angka dan Tanda Baca .....	92
Gambar 4.24 Tapistype Book Reguler Uppercase (Outline) .....	93
Gambar 4.25 Tapistype Book Reguler Lowercase (Outline).....	94
Gambar 4.26 Tapistype Book Reguler Angka dan Tanda Baca (Outline).....	95

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Berbagai kekecewaan yang diungkapkan banyak orang dengan seragam kontingen Indonesia untuk berlaga di Olimpiade 2016 Rio de Janeiro seperti terobati lewat pujian dunia dengan kostum tradisional saat parade upacara pembukaan Sabtu pagi, (6/8/2016). Salah satu yang menarik perhatian adalah hiasan kepala warna emas yang menjulang tinggi seperti pagoda. Termasuk dengan kemewahan pakaian tradisional asal Lampung yang dipakai atlet renang Yessy Yosaputra. Pakaian yang membuat banyak orang di seluruh penjuru terpukau adalah Tapis Lampung (lifestyle.liputan6.com, 2016).

Artikel di atas memperlihatkan salah satu budaya nusantara di mata internasional. Indonesia memiliki khasanah kain adat yang sarat akan nilai adat dan kebudayaan lokal. Wastra berasal dari bahasa Sanskerta (kata serapan) yang berarti sehelai kain yang dibuat secara tradisional. Wastra Nusantara dapat dikatakan sebagai kain tradisional Indonesia dengan motif yang sarat makna. Kekayaan budaya Indonesia melahirkan beragam jenis wastra yang berbeda-beda dan unik di tiap daerah.

Provinsi Lampung memiliki kain Tapis, sebuah kain tenun yang kemudian dipercantik dengan sulaman benang emas. Sebuah produk budaya yang hanya dimiliki oleh Lampung. Eksisnya Tapis sebagai salah satu wastra milik Lampung tidak boleh dilepaskan dari eksisnya budaya dan adat istiadat masyarakat Lampung itu sendiri. Macam-macam motif dan jenis digunakan masyarakat Lampung untuk membuat kerajinan kain Tapis. Tapis pada zaman dulu lebih sebagai kebutuhan sosial sekelompok masyarakat pendukungnya untuk memenuhi kepentingan adat istiadat. Misalnya untuk keperluan pemberian gelar adat, penyambutan tamu penting, upacara perkawinan, upacara adat mengangkat saudara (muari), dan lain-lain.

Salah satu tradisi yang bisa diambil contoh dan menghidupi Tapis di masyarakat adalah tradisi *sesan* di acara pernikahan Lampung. Yaitu tradisi

pemberian barang secara simbolis dari pengantin wanita kepada pengantin pria. Tapis selalu menjadi bagian dari barang serah-serahan yang dibawa calon mempelai. Secara tidak langsung, dari generasi ke generasi Tapis telah mendarah daging melalui tradisi tadi. Jika membandingkan Tapis dengan wastra nusantara lain pun, masyarakat Lampung memiliki kebanggan tersendiri. Dari segi motif, warna, desain dan filosofi, kain Tapis memiliki ciri khas tiada duanya.

Dahulu, kain Tapis digunakan oleh masyarakat Lampung sebagai pakaian. Sekarang, kain Tapis digunakan oleh sebagian masyarakat Lampung untuk menambah penghasilan dan meningkatkan ekonomi. Walaupun demikian, kain Tapis kini mengalami penurunan produksi. Disamping banyaknya orang yang tidak mengetahui cara membuat kain Tapis, sulitnya proses pembuatan menjadi alasan minimnya sentra usaha pembuatan kain ini. Proses pembuatan kain Tapis tradisional terbilang rumit dan harus dikerjakan secara manual dengan cara proses tenun yang pengerjaannya dapat memakan waktu berminggu-minggu hingga hitungan bulan. Hal itu juga yang membuat harga Tapis relatif mahal.

Berkurangnya minat generasi muda Lampung terutama bagi perempuan terhadap tradisi tenun kain Tapis menjadi salah satu alasan langkanya pengrajin kain Tapis di Lampung. Perkembangan kain Tapis di jaman ini menjadi kontradiksi karena dikembangkan juga untuk laki-laki yang sejatinya kain Tapis dibuat dan dipakai untuk perempuan Lampung khususnya upacara adat seperti pernikahan.

Dalam hal ini adat-istiadat menjadi peranan penting dalam tatanan suatu masyarakat yang dapat diterima secara keseluruhan oleh tiap-tiap individunya. Begitu juga dengan ilmu tipografi. Dalam era komunikasi seperti sekarang ini, *typeface* menjadi salah satu bentuk komunikasi visual yang kuat karena huruf merupakan penggambaran suara dan melalui suara, gagasan individu disampaikan. Tipografi menjadi vital dalam efektifitas komunikasi. Oleh karena itu pendekatan komunikasi visual dengan media *typeface* dipilih sebagai media yang paling dekat dengan *target audience*.

Perancangan ini semata-mata dibuat dengan tujuan melestarikan kain Tapis khas provinsi Lampung yang memiliki nilai luhur dalam masyarakat, khususnya masyarakat Lampung. Dengan rancangan yang disajikan dalam media *typeface* ini berusaha untuk mengajak masyarakat untuk memberikan sumbangsih terhadap kebudayaan warisan leluhur.

## B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang *typeface* yang terinspirasi dari kain Tapis khas provinsi Lampung yang sesuai dengan prinsip ilmu tipografi?

## C. Tujuan Perancangan

1. Merancang *typeface* yang terinspirasi dari kain Tapis provinsi Lampung sebagai rancangan komunikasi visual.
2. Mendapatkan rancangan *typeface* sebagai media pengenalan kain Tapis.
3. Mendekatkan kembali kain Tapis khas Lampung kepada *target audience*.

## D. Batasan dan Lingkup Perancangan

1. Perancangan ini hanya dibatasi pada 26 karakter huruf dan 10 karakter angka dengan jenis *display type*.
2. Perancangan ini hanya akan membahas permasalahan yang bisa diselesaikan dengan teori-teori dalam desain komunikasi visual, psikologi dan antropologi.

## E. Manfaat Perancangan

1. Bagi desainer/mahasiswa:
  - a. Menambah pengetahuan tentang tipografi dan *typeface*
  - b. Menambah wawasan budaya, khususnya budaya Lampung.
  - c. Memberikan manfaat bagi masyarakat baik manfaat edukasi dan implementasi perancangan.

2. Bagi masyarakat:
  - a. Menggugah rasa keingintahuan masyarakat untuk mengenal kain Tapis, memahami filosofi, serta fungsinya dalam adat masyarakat Lampung.
  - b. Sebagai jembatan bagi masyarakat untuk mengenal budaya Lampung.
3. Bagi masyarakat Lampung khususnya, diharapkan rancangan ini dapat menumbuhkan rasa kebanggan, apresiasi dan menjaga peran kain Tapis agar tetap lestari sebagai salah satu identitas kebudayaan Lampung.

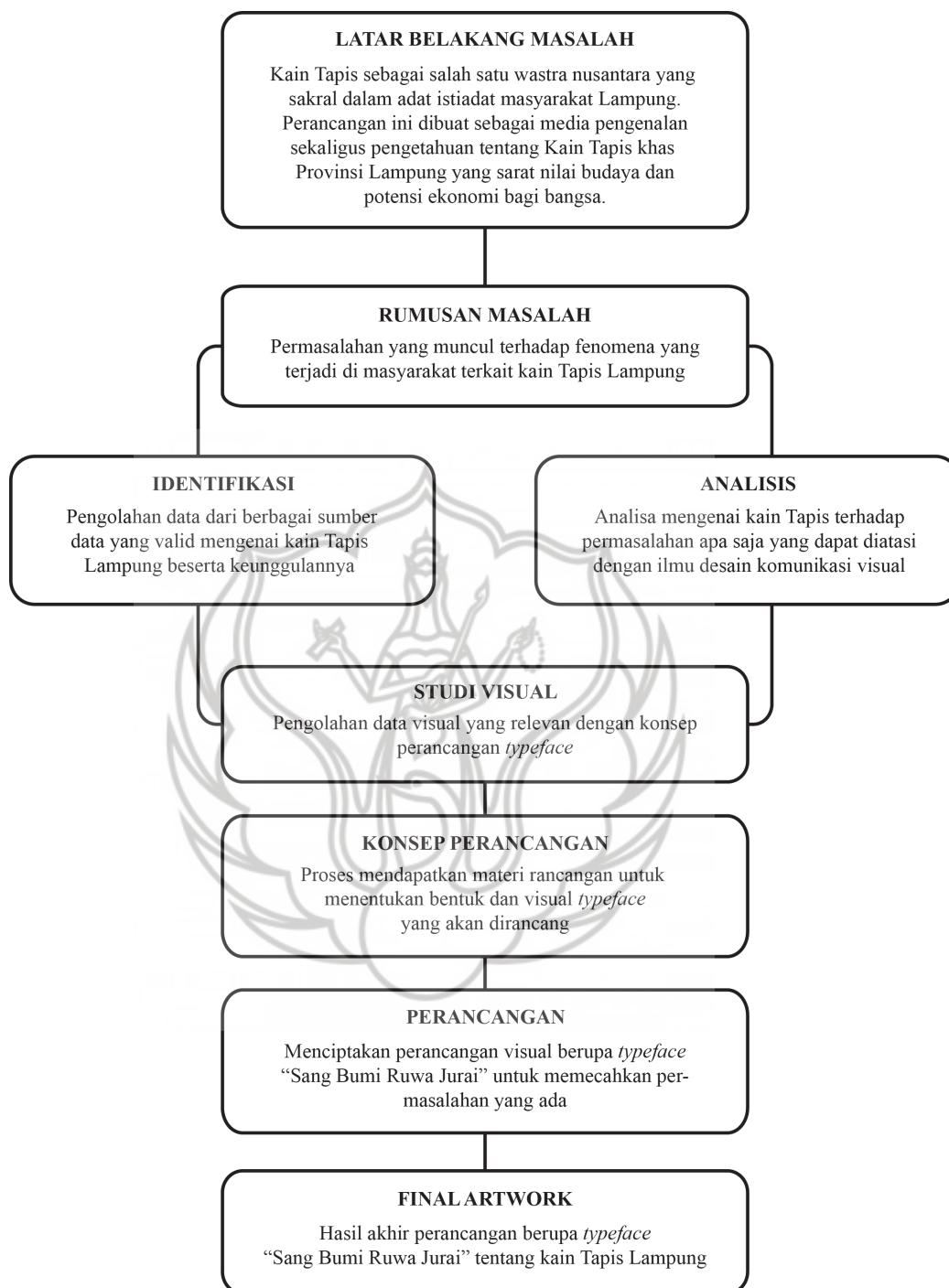
## F. Metode Perancangan

1. Pengumpulan data.
  - a. Data primer.

Penelitian kualitatif digunakan sebagai metode pengumpulan data. Lingkup penelitian ini berupa segala sesuatu yang berkaitan dengan kain Tapis di provinsi Lampung. 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.

Pengumpulan data dan analisis juga dilakukan terhadap rancangan typeface yang sudah ada sebelumnya. Serta teori-teori relevan, yang selanjutnya digunakan untuk menentukan konsep perancangan.
2. Analisis Data  
Metode analisis data yang digunakan untuk mengolah dan menganalisis dalam perancangan ini yaitu metode analisis 5W+1H, dengan metode ini diharapkan data dan masalah yang diperoleh selama pengumpulan data merupakan data yang menjadi dasar permasalahan yang akan dipecahkan melalui perancangan ini.

## G. Skematika Perancangan



Gambar 1.1 Skematika Perancangan

Sumber: Juvicho Harja, 2017