

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Setelah beragam uraian yang penulis tulis pada bab-bab sebelumnya, adapun kesimpulan dari perancangan ini adalah, perancangan ini dibuat dengan output media *typeface* berupa satu set huruf digital berformat ‘.ttf.’ dengan jumlah 26 huruf *lowercase*, 26 huruf *uppercase*, 10 angka, dan 10 tanda baca yang merepresentasikan ragam motif kain Tapis khas Lampung yang dipadukan ke dalam anatomi huruf latin.

Dalam proses pengerjaan perancangan *typeface* ini, kendala yang harus penulis hadapi yakni pencarian data yang harus dilakukan diluar Yogyakarta, tepatnya di Provinsi Lampung. Penulis mengumpulkan data dari beberapa instansi terkait yang menaungi bidang kerajinan kain Tapis. Pihak Museum Lampung menyediakan data berupa buku Katalog Kain Tapis. Hanya beberapa jenis kain Tapis yang dapat penulis dokumentasikan saat observasi langsung di Museum Lampung ‘Ruwa Jurai’. Tidak semua ragam kain tapis yang telah dibukukan di dalam katalog ada pada display Museum Lampung terutama yang telah menjadi koleksi pribadi para kolektor, sehingga eksplorasi motif dan ornamen menjadi kurang optimal. Fasilitas perpustakaan yang dimiliki oleh Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Provinsi Lampung sangat membantu kelengkapan data yang penulis butuhkan. Sebagian besar literatur buku yang penulis gunakan dalam penulisan ini berasal dari dinas tersebut.

Salah satu kendala untuk merealisasikan pola huruf *typeface* yang akan dirancang adalah dengan mencari kain dasar tapis berwarna putih. Umumnya kain Tapis Dasar berwarna merah tua dengan *stripe* hitam. Kain Tapis dasar Lao Handak berwarna putih tersebut selanjutnya dicetakkan *grid* diatas kain dengan pola *checker* berwarna merah dengan ukuran 1,3m. Tujuannya untuk mempermudah pola perancangan huruf sesuai motif terpilih, yang kemudian diserahkan kepada pengrajin agar proses sulam diatas kain dasar Tapis dapat diaplikasikan sesuai pola huruf yang telah digambar. Pola huruf yang telah

disulam kemudian melalui proses scan dan penyederhanaan bentuk dalam versi digital.

Semua materi yang penulis siapkan bersumber dari literatur buku sebanyak 70 persen, observasi lapangan 20 persen, dan data internet sebanyak 10 persen. Perancangan ini telah dibuat dengan tahapan-tahapan yang sesuai dengan ilmu desain komunikasi visual, dimana penulis berusaha untuk mendapatkan media perancangan yang bertujuan untuk mendekatkan kembali masyarakat terhadap kain Tapis.

B. Saran

Selama proses perancangan *typeface* Tapis ini banyak yang harus dilakukan mulai dari riset, observasi dan analisa data, maka penulis memiliki saran tentang permasalahan yang diangkat dalam perancangan ini.

Penulis menyadari masih ada kekurangan dalam sebuah perancangan yang mengambil tema kearifan lokal Lampung, maka dari itu kehadiran buku ini dapat menjadi acuan perancangan selanjutnya untuk lebih mengeksplorasi tema kearifan lokal Lampung dalam berbagai perspektif penelitian yang belum terjangkau pada perancangan ini.

Dengan segala kerendahan hati, setelah melalui proses yang panjang mulai dari penggalian data hingga proses perancangan, penulis berharap media perancangan ini dapat menjadi sebuah pengingat bagi para pembacanya untuk lebih menghargai warisan budaya serta turut menjaga kelestarian budaya, khususnya kain Tapis Lampung.

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

- Chalid, Suhardini. 2000. *Tenun Ikat Indonesia*. Museum Nasional.
Dinas Pendidikan Dan Kebudayaan Lampung. 1999. *Kain Lampung*. Pemerintah Daerah Propinsi Lampung
- Djausal, Anshori. 2002. *Kain Tapis Lampung*. Proyek Pelestarian dan Pemberdayaan Budaya Lampung pada Dinas Pendidikan Propinsi Lampung Tahun 2002.
- Fachruddin, Marojahan Sitorus. 2003. *Tapis Lampung*. Proyek Pembinaan Kebudayaan Daerah Lampung Dinas Pendidikan Propinsi Lampung 2003.
- Firmansyah, Junaidi, Marojahan Sitorus, R.A. Zubaidah, Suprihatin. 1996. *Mengenal Sulaman Tapis Lampung*. Bandar Lampung: Gunung Pesagi.
- Gustami, SP. 2008. *Nukilan Seni Ornamen Indonesia*. Jurusan Kriya Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Martiara, Rina. 2014. *Cangget: Identitas Kultural Lampung Sebagai Bagian Dari Keragaman Budaya Indonesia*. Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Departemen Pendidikan.
- Rustan, Surianto. 2014. *Huruf Font dan Tipografi*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Sihombing, Danton. 2001. *Tipografi dalam Desain Grafis*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Sitorus, Marojahan, Budhiyono, Sugoto, Abdul Munir. 1990. *Tenun Tradisional Daerah Lampung*. Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan Kantor Wilayah Propinsi Lampung Proyek Pembinaan Permuseuman Lampung.
- Solomon, Martin. 1986. *The art of typography*. United Kingdom: Phaidon Press Ltd.
- UPTD Museum Negeri Provinsi Lampung “Ruwa Jurai”. 2015. *Katalog Kain Tapis*.
- Widyatmoko, FX, M. Sanusi, N. Hasti Lumenta, Sungatno. 2010. *Aksara-Aksara Nusantara*. Yogyakarta: ZAT Publishing.

Pertautan:

AZ, Arman. 2016. *Les Manuscripts Lampongs* [Internet]. [diunduh 21 Februari 2016]. Tersedia pada: ulunlampung.blogspot.co.id/2016/02/les-manuscripts-lampongs.

Mark, Joshua J. 2018. *Cuneiform* [Internet]. Tersedia pada: <https://www.ancient.eu/cuneiform/>.

Mark, Emily. 2016. *Chinese Literature* [Internet]. Tersedia pada: https://www.ancient.eu/Chinese_Literature/.

Pfeffer, Robert. *Pfeffer Mideaeval* [Internet]. Tersedia pada: http://robert-pfeffer.net/schriftarten/englisch/nachgeladener_rahmen.html?pfeffer_mediaeval.html.

School of Advanced Study University of London. Tersedia pada: <https://port.sas.ac.uk/mod/book/view.php?id=891&chapterid=506>.

Lupton, Ellen. *Letter* [Internet]. Tersedia pada: <http://thinkingwithtype.com/letter/>.

Violatti, Cristian. 2015. *Greek Alphabet* [Internet]. Tersedia pada: https://www.ancient.eu/Greek_Alphabet/.

Wulan, Annisa. 2016. *Cantiknya Tapis Lampung yang Tuai Pujian di Olimpiade 2016* [Internet]. [diunduh 6 Agustus 2016]. Tersedia pada: lifestyle.liputan6.com/read/2570598/cantiknya-tapis-lampung-yang-tuai-pujian-di-olimpiade-2016.