# JURNAL PERANCANGAN TYPEFACE TAPIS TERINSPIRASI DARI KAIN TAPIS LAMPUNG



PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
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 Penguji Tugas Akhir pada tanggal 11 Juli 2018 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota

FX Widyatmoko, M.Sn. NIP. 19750710 200501 1 001

Pembimbing II/Anggota

<u>Kadek Primayudi, S.Sn., M.Sn.</u> NIP, 19810615 201404 1<mark>0</mark>01

Cognate/Anggota

Hesti Rahayu, S.Sn., M.A. NIP. 19740730 199802 2 001

Ketua Program Studi DKV/Anggota

Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn. NIP 19720909 200812 1 001

Ketua Jurusan Desain/Ketua

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

NIP 19770315 200212 1 002

Mengetahui

SOW PRI PA

DONES Dekan Fakultas Seni Rupa Institut

Sen Indonesia Yogyakarta

Dr. Suastiwi, M.Des

FAMULTASNIP. 19590802 199803 2 002

#### JURNAL

## PERANCANGAN TYPEFACE TAPIS TERINSPIRASI DARI KAIN TAPIS LAMPUNG

Oleh: Juvicho Harja NIM 111 2127 024

#### **ABSTRAK**

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**

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

#### Pendahuluan

Berbagai kekecewaan yang diungkapkan banyak orang dengan seragam kontingen Indonesia untuk berlaga di Olimpiade 2016 Rio de Jenairo 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.

#### Rumusan Masalah

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

#### 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*.

#### Teori Perancangan

Perancangan *typeface* ini menggunakan teori yang dipakai dalam ilmu Desain Komunikasi Visual dalam upaya membentuk perancangan sesuai kaidah keilmuan.

- 1. Teori Gestalt yang dalam bidang psikologi berbasis pada 'pattern seeking' dalam perilaku manusia. Setiap bagian dari sebuah gambar dapat dianalisis dan dievaluasi sebagai komponen yang berbeda. Salah satu hukum persepsi dalam teori ini membuktikan bahwa untuk mengenal atau 'membaca' sebuah gambar diperlukan adanya kontras antara ruang positif yang disebut dengan *figure* dan ruang negatif yang disebut dengan *ground*.
- 2. *Pars pro toto* yaitu penggambaran bentuk hanya dilambangkan dengan sebagian tubuh dengan maksud untuk menggambarkan seluruh arti dari lambang (Chalid, 2000:4).

#### **Analisis Data**

Metode analisis dibuat dengan metode 5W+1H. Metode dengan enam pertanyaan dasar ini digunakan untuk mendapatkan penyelesaian dalam sebuah objek permasalahan.

#### 1. What (apa)?

Kain Tapis Lampung merupakan kerajinan turun-temurun yang menjadi bagian dari adat masyarakat suku Lampung yang memiliki nilai relijius dan kehidupan bermasyarakat, terukir di atas kain tenun adat dalam bentuk motif

sulam. Tiap-tiap motif yang diciptakan di tiap daerah memiliki cerita dan nilai filosofinya tersendiri, sebagai sebuah nilai yang patut diketahui oleh khalayak umum. Latar belakang tersebut menjadi sebuah peluang yang penulis angkat dalam sebuah perancangan typeface.

#### 2. Who (siapa)?

Penenun, pengrajin sulam, hingga pihak-pihak yang ikut andil dalam pelestarian kain Tapis Lampung menjadi narasumber utama dalam perancangan ini dan diharapkan nanti dapat menjadi bagian dari *output* perancangan *typeface* ini yang ditujukan kepada masyarakat umum, generasi muda Lampung khususnya perempuan dengan segmentasi usia tersendiri menanggapi rumusan permasalahan yang diangkat.

#### 3. Where (dimana)?

Ruang lingkup penelitian perancangan ini adalah wilayah Provinsi Lampung karena kain Tapis sebagai objek penelitian merupakan kerajinan eksklusif yang hanya dibuat atas nama masyarakat Lampung. Namun tidak menutup kemungkinan bahwa kerajinan ini diproduksi oleh masyarakat Lampung yang berada di luar provinsi.

#### 4. When (kapan)?

Penelitian serta perancangan ini dilakukan dalam kurun waktu tahun 2016 hingga 2017 untuk menghasilkan sebuah desain tepat guna dalam menyelesaikan permasalahan yang diangkat. Lingkup waktu pembahasan objek penelitian ini adalah waktu sebelum terciptanya kerajinan ini hingga perkembangannya di masa kini. *Value* dari *output* perancangan ini tidak memiliki batasan waktu.

#### 5. Why (mengapa)?

Typeface sebagai salah satu perangkat dalam komunikasi menjadi hal yang mudah ditemui seiring perkembangan teknologi di masa ini. Yang sering kita temui contohnya pada judul dalam *opening* sebuah film, sebagai judul dan tagline sebuah buku, dalam website, dalam video-game, dan lain sebagainya. Hal tersebut yang penulis jadikan salah satu alasan untuk mengangkat objek ini. Keterkaitan antara nilai positif dari kebudayaan yang ada di masa terdahulu dapat diangkat ke dalam media yang digunakan di masa ini. Selain sebagai

bentuk apresiasi, perancangan ini diharapkan dapat menjadi media yang memperkenalkan kebudayaan Lampung, khususnya kerajinan kain Tapis kepada khalayak umum, terlebih lagi masyarakat global.

#### 6. *How* (bagaimana)?

Bagaimana menentukan langkah-langkah yang diambil dalam perancangan ini sebagai pemecahan masalah yang diangkat?

- a. Melakukan penelitian yang mencakup data verbal dan visual yang mendukung ide awal.
- b. Mendapatkan konsep perancangan setelah melakukan riset terhadap data yang terkumpul.

#### **Kain Tapis Lampung**

Kain Tapis dan kain kapal merupakan hasil tenunan atau sulaman gadis memasuki masa perkawinan serta ibu-ibu mereka. Kain-kain Tapis kuno sebagian merupakan karya para gadis sebelum memasuki masa perkawinan. Tapis adalah representasi dunia perempuan Lampung dan kain ini hanya dipakai oleh kaum perempuan, satu hal yang tidak disadari oleh masyarakat sekarang (Martiara, 2014: 143).

Pada dasarnya kain Tapis merupakan salah satu jenis kerajinan tradisional Lampung dalam upaya menyelaraskan kehidupan baik terhadap lingkungan maupun penciptanya. Karena itu proses tenun Tapis ini ditempuh melalui tahapantahapan waktu yang mengarah kepada kesempurnaan teknik tenunnya maupun cara-cara memberikan ragam hias sesuai dengan perkembangan kebudayaan masyarakat bersangkutan.

Menurut Van der Hoop (seperti dikutip Djausal, 2002) disebutkan bahwa orang Lampung mulai mengenal tenun sejak abad II Sebelum Masehi yang mereka kenal dengan sistem tenun kait dan kunci (*rhomboid shape and key*) dengan motif hayat dan motif bangunan yang berisikan gambar orang yang melambangkan roh manusia yang telah meninggal.

#### Strategi Kreatif

Kerajinan kain Tapis memiliki sejarah sebagai perangkat yang digunakan dalam adat masyarakat Lampung sejak dahulu. Digunakan sebagai salah satu perangkat adat dalam kehidupan bermasyarakat yang tidak hanya digunakan sebagai kain penutup diri yang bernilai estetis namun juga fungsinya dalam kehidupan sosial, yang nilai filosofisnya dapat dilihat dalam bentuk motif-motif khas kain Tapis. Motif-motif simbolik inilah yang diangkat sebagai objek perancangan dalam konteks kearifan lokal hingga menjadi sebuah media yang mudah teraplikasi.

Untuk memunculkan karakter visual yang terkandung di dalam objek perancangan, dibutuhkan metode terbaik yang akan digunakan dalam pengolahan adaptasi ragam motif Tapis yang selanjutnya digunakan sebagai bentuk dari struktur anatomi huruf dengan cara melakukan analisis elemen yang membentuk karakter kain Tapis.

Dari variasi ragam hias motif Tapis tentunya perlu dikaitkan dengan rancang bentuk ke dalam anatomi huruf. Pilihan motif yang bisa diubah ke masing-masing struktur huruf seperti bentuk *stem*, besaran *counter*, kontra tebaltipis pada *shoulder* terhadap *stroke*, bentuk ujung *terminal* dan lainnya merupakan faktor penting untuk menghadirkan konten lokal yang ingin disampaikan dalam visual huruf dengan memperhatikan unsur *readability*. Unsur *legibility* juga menjadi pedoman yang memperlihatkan kesatuan desain huruf dalam bentuk sebuah kalimat.

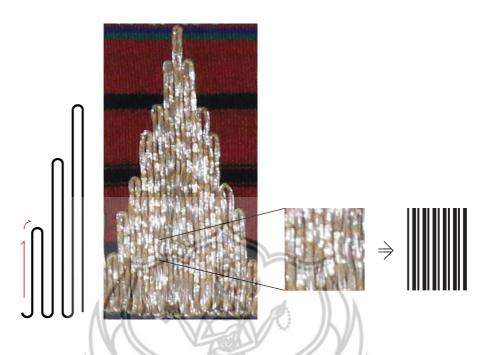
Konsep yang disajikan di dalam perancangan ini yaitu dengan mengemas karakter visual ragam motif Tapis ke dalam bentuk media *digital font* dengan dasar kaidah ilmu tipografi, selaras dengan perkembangan komunikasi di era modern ini yang mudah dicerna oleh *target audience*.

#### Kriteria Perancangan

#### a. Kesan Yang Ditimbulkan Dari Karakter Motif Terpilih

Dari dua motif dasar yang telah terpilih yaitu motif pucuk rebung dan motif kapal lesung, kesan yang ditimbulkan pola huruf adalah tegas dan mewah. Tegas disini karena pola huruf didominasi dengan bentuk vertikal

tegak lurus dengan sedikit lekukan pada ujung-ujung lipatan pola benang emas. Mewah karena kilau benang emas yang muncul dari pantulan cahaya, yang selanjutnya akan disederhanakan pada *form* huruf yang dirancang.



Gambar 1. Kesan tegas dan mewah dasar motif sumber: Juvicho Harja, 2017

#### b. Sans Serif

Pertimbangan menggunakan huruf *sans serif* sebagai acuan perancangan *typeface* ini didasarkan pada pola benang emas yang menjadi dasar motif kain Tapis. Salah satu motif kain Tapis yaitu motif pucuk rebung atau *tajuk* memperlihatkan kontinyuitas pada pola *pattern*-nya. Ujung benang emas pada tiap motif tajuk bertingkat yang telah selesai disulam, disambung kembali dengan benang emas baru untuk melanjutkan *pattern* hingga akhir pola motif.

#### c. Digitalisasi Perancangan

Final design media utama yaitu typeface 'Tapis' diolah menggunakan software Adobe Illustrator dengan output huruf digital berformat '.ttf'.

#### Media Utama

1. Tapistype Reguler Uppercase



Gambar 3. Tapistype Reguler Uppercase sumber: Juvicho Harja, 2017

#### 2. Tapistype Reguler Lowercase



Gambar 3. Tapistype Reguler Lowercase sumber: Juvicho Harja, 2017

#### 3. Tapistype Reguler Angka dan Tanda Baca



Gambar 2. Tapistype Reguler Angka dan Tanda Baca sumber: dokumentasi Juvicho Harja, 2017

#### Media Pendukung

1. Bus



#### 2. Stiker



#### 3. Kaos



#### 4. Totebag



#### 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.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Chalid, Suhardini. 2000. Tenun Ikat Indonesia. Museum Nasional.
- Djausal, Anshori. 2002. *Kain Tapis Lampung*. Proyek Pelestarian dan Pemberdayaan Budaya Lampung pada Dinas Pendidikan Propinsi Lampung Tahun 2002.
- 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.
- 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.