



ORNAMEN KAPAL LAMPUNG TYPEFACE

Rohiman^{1*}, Ade Moussadecq^{2*}, Dika Tondo Widakdo^{3*}

Program Studi Desain komunikasi Visual Fakultas Ilmu Komputer
Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya

Jl. ZA. Pagar Alam No.93, Gedong Meneng, Kec. Rajabasa, Kota Bandar Lampung, Kode Pos 35141
Lampung, Indonesia

Email: rohiman@darmajaya.ac.id 1, ademoussadecq@darmajaya.ac.id2, dikaton@darmajaya.ac.id3

Abstrak

Warisan budaya Sumatera sangat beragam dan unik, salah satu budaya tertuanya ialah budaya Lampung. Suku tradisional Lampung tidak hanya terkenal dengan ornamen hiasnya saja, akan tetapi kain Tapis yang sangat khas dari segi seninya. Kain Tapis Ornamen Kapal yang kian terlupakan dan telah terkikis oleh perkembangan zaman. Perancangan jenis huruf ini bertujuan untuk melestarikan dan memperkenalkan kepada masyarakat tentang Ornamen Kapal dari kain tenun Tapis Lampung melalui *typeface* etnik. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan pola proses berpikir kreatif (*Creative Thinking Process*). Tata cara penerapan dan penyelesaian masalah komunikasi visual melalui pemahaman awal, persiapan, inkubasi, penjelasan dan verifikasi. Tahapan dalam penelitian perancangan *typeface* di lakukan dengan perancangan sketsa awal, kemudian proses digitalisasi. Hasil yang didapat dari penelitian dapat diambil kesimpulan perancangan *typeface* ornamen kapal berupa *typeface* hasil stilasi ornamen kapal Lampung, *booklet*, poster, *signage*, *flyer*, *social media*, kaos, *totebag* dan *mug* merupakan media yang digunakan dalam mendesain *typeface*.

Kata Kunci : ornamen, kapal, tapis, Lampung, *typeface*.

Abstract

Sumatra's cultural heritage is very diverse and unique, one of the oldest cultures is the Lampung culture. The traditional Lampung tribe is not only famous for its decorative ornaments, but the kain tapis which is very distinctive in terms of art. The Kain Tapis Ornamen Kapal Fabric which is increasingly forgotten and has been eroded by the times. The design of this typeface aims to preserve and introduce to the public about kapal Ornaments from Lampung Tapis woven fabric through ethnic typefaces. This study uses a qualitative method with a creative thinking process pattern approach. Procedures for implementing and solving visual communication problems through initial understanding, preparation, incubation, explanation and verification. The stages in the typeface design research are carried out with the initial sketch design, then the digitization process. The results obtained from the research can be concluded that the design of the kapal ornament typeface is the typeface resulting from the Lampung kapal ornament stylization, booklets, posters, signage, flyers, digital media, t-shirts, totebags and mugs are the media used in designing typefaces.

Keywords: ornament, kapal, tapis, Lampung, *typeface*

PENDAHULUAN

Keragaman budaya di Sumatera begitu beragam dan unik, salah satu budaya tertuanya adalah budaya Lampung. Masyarakat Lampung terbagi menjadi dua kelompok besar adat, yaitu yang menganut adat *Pepadun* dan yang menganut adat *Saibatin* (Irawan, 2019). Secara geografis, kedua adat tersebut memiliki tempat tinggal dan cara hidup yang berbeda, namun terdapat kesamaan dalam bentuk ragam hias yang terdapat pada motif ornamen ukiran yang berada di rumah adat, dan pada kain tenunnya. Ornamen adalah bentuk seni yang telah berkembang sejak zaman prasejarah (Sabatari, 2011). Keanekaragaman ragam hias di Lampung sendiri dipengaruhi oleh kekayaan budaya masing-masing adat, karena banyak faktor seperti lingkungan alam, flora dan fauna (Nugroho et al., 2021).

Ornamen merupakan sebuah motif yang diaplikasikan dalam bagian atas suatu benda atau karya seni untuk meningkatkan nilai estetikanya.. (Simbolon et al., 2021). Keinginan berhias juga merupakan bentuk *insting* atau naluri dari suku adat Lampung. Selain itu, pembuatan ornamen ditujukan untuk kebutuhan masyarakat baik kepraktisan sifatnya maupun keyakinan agama atau kepercayaan, serta motif ornamen yang memiliki makna simbolik untuk merepresentasikan nilai-nilai budaya dikomunitas pendukung. Ornamen dipandang sebagai visualisasi simbol yang sakral yang memiliki bentuk, warna, dan makna simbolik (Mesra et al., 2022). Penggambaran ornamen sebenarnya dapat dilakukan dengan stilisasi, penyederhanaan bentuk objek atau objek sebagai sumber dengan segala bentuk pertimbangan estetis (Wicaksono, 2017). Pola pikir manusia (ideologi), filosofi, kepercayaan, status, pelayanan, warisan, dan



bentuk pengaruh pakem. Selain itu, gambar motif ornamen perlu disesuaikan dengan fungsinya.

Suku tradisional Lampung tidak hanya populer dengan motif hiasnya saja, tetapi kain *Tapis* yang sangat khas dari segi seninya, motif yang sangat terkenal ialah ornamen *Siger* serta ornamen *Kapal*. Kain *kapal* sebenarnya mengacu pada beberapa jenis tekstil dengan motif hiasan *kapal*. Pada dasarnya, motif kapal pada kain-kain tersebut menampilkan kearifan lokal masyarakat pesisir yang dekat dengan budaya pesisir. (Kherustika, 2017). Kain kapal dapat dibagi menjadi tiga bagian menurut ukurannya: kain *tampam* atau *tappan*, kain *tatibin*, dan kain *perepai*. (Lisa et al., 2021). Kain kapal sudah ada sejak masyarakat Lampung menganut animisme. (Nugroho et al., 2021). Tenun perahu yang dulunya didominasi motif berbentuk perahu memiliki filosofi tenun perahu sebagai perahu yang membawa arwah orang yang baru saja meninggal ke alam baka. Menurut keluarga Lampung, kematian adalah titik terpenting dalam hidup. entah kenapa, motif kapal dipandang sebagai perjalanan ruh menuju alam baka. (Irawan, 2016). Namun, ketika ajaran Islam masuk ke Provinsi Lampung, motif kapal berubah makna, dan alih-alih menunjukkan perjalanan ruh setelah mati, justru melambangkan perjalanan hidup dari hidup menuju mati. Sebuah proses penting yang menentukan layak tidaknya seseorang masuk Surga. (Nugroho et al., 2021).

Kain *Tapis* dengan ornamen *Kapal* ialah sebuah warisan budaya dengan filosofi menjadi simbol keharmonisan antara kehidupan manusia, alam semesta dan Sang Pencipta (Azriani et al., 2019). Motif *Kapal* melambangkan alam semesta sebagai potret kehidupan laut. Ada beberapa bangsawan dengan gajah berdiri di geladak kapal, dengan rumah di tengah. Selain kapas dan emas, yang ditunen dengan proses Ikat dan membentuk kain *Tapis* dengan motif *Kapal* Lampung, *kepompong sutra* (benang sutra), *lilin lebah* (untuk meregangkan benang), *akar serai* (untuk mengawetkan benang), *daun sirih* (untuk memperindah warna), *buah pinang* menjadikan warna pada benang serta banyak tumbuhan lokal lain yang dimanfaatkan sebagai bahan mewarnai.

Istilah "*Tampam*" sering dikaitkan dengan nampam atau sampam, perahu kecil yang biasa digunakan oleh nelayan sebagai alat transportasi di laut. Jalur perairan di selatan dan barat Lampung merupakan jalur penyeberangan laut ke Selat Malaka. bahwa wilayah pesisir sangat padat dan sering dikunjungi oleh berbagai kapal dagang pinggir kota seperti: India, Cina, Arab, Portugal, Belanda. Jalan Salib ini memakan waktu lama dengan berbagai jenis perahu dan perahu. Situasi inilah yang menginspirasi seniman saat membuat desain kain Kapal (Kherustika, 2017).

Kain *Tampam* yang indah telah digunakan untuk tradisi dan upacara di wilayah Lampung sejak zaman kuno, tetapi karena seringnya menggunakan kain yang indah,

kualitas kain memburuk dari waktu ke waktu dan rusak secara fisik. Tekstil tradisional ini telah dipengaruhi oleh waktu dan teknologi, sehingga sangat jarang ditemukan di daerah Lampung saat ini. Keberadaannya sudah mulai hilang dari kehidupan sosial masyarakat, dan hanya orang-orang tertentu, seperti pemangku adat, yang masih memegang kain tersebut. Kain yang indah itu merupakan tanda atau tanda status sosial orang Lampung, (suku *Saibatin*), sehingga tidak dimaksudkan untuk digunakan oleh siapa pun (Rachman, 2016). Saat ini, kain *tampam* ini hanya bisa dilihat di Museum Negeri "Ruwa Jurai" di Lampung dan Museum Kehatuan Semaka di Tangamus (Nugroho et al., 2021).

Ada alasan lain menurunnya jumlah kain *Tampam* di Kabupaten di Lampung. Pertama, tidak ada pengrajin yang bisa menenun kain *Tampam* pada waktu itu. (wawancara dengan Pak Raswan). Dahulu kawasan pesisir barat daya seperti Teluk Semaka, Teluk Lampung dan Pantai Krui menghasilkan tekstil *Tampam*. Saat ini tidak ada penenun yang dapat menenun kain ini karena proses pembuatannya sangat rumit dan memakan waktu. Sekitar tahun 1950, Kabupaten Krui Lampung Barat berhenti membuat kain yang indah. Di sisi lain, menurut Mary Hunt Kahlenberg, pada tahun 1971 saya masih melihat orang-orang membuat kain *tampam* yang bagus di daerah Lampung Selatan (Suwati, 1992).

Unsur budaya lokal sangat menarik dan penting untuk dimunculkan kembali untuk meningkatkan citra kawasan yang sarat konsep *modern* (Afriwan, et al. 2021). Manfaatkan aplikasi untuk menginspirasi generasi muda untuk mengenali dan melestarikan ornamen lokal. (andriyanti, et al., 2022). Tentunya untuk melestarikan ornamen *Kapal*, masyarakat adat Lampung harus memulai sosialisasi kembali ornamen *Kapal* terlebih dahulu. Salah satu cara melestarikan motif Lampung khususnya ornamen *Kapal* ialah dengan mendesain *typeface* etnik. Jenis huruf etnik sendiri ialah desain karakter berasal berasal dari sekelompok huruf dengan tampilan yang menyatu, ciri khusus, keunikan, filosofi, dan *font* etnik itu sendiri adalah desain karakter yang berasal dari sekelompok karakter dengan tampilan seragam, fitur khusus, keunikan, filosofi, dan perbedaan desain yang membedakannya dari tipografi lainnya.

Typeface adalah ilmu pada merangkai huruf, *typeface* berperan penting dalam menyampaikan suatu komunikasi serta juga memiliki nilai budaya yang tinggi (Nugroho, 2019). *Typeface* sendiri artinya gugusan karakter dalam tipografi yang mempunyai kemiripan visual. Selain membuat *typeface* yang mempunyai karakter budaya lokal, desain *typeface* ini juga berperan dalam menjaga keberadaan ragam hias Lampung dan melestarikan budaya agar tidak dilupakan. Etnik (*ethnic*) juga dipergunakan untuk mengungkapkan eksistensi suatu gerombolan sosial atau budaya yang memiliki arti eksklusif sebab





keturunan, adat istiadat, kepercayaan, bahasa, serta sebagainya.

Melihat permasalahan tersebut, penelitian ini ingin merancang huruf atau *Typeface* yang diambil berasal motif ornamen *Kapal* dari kain *Tapis* Lampung yang diaplikasikan pada jenis huruf etnik dan mengaplikasikan *Typeface etnik* melalui berbagai media visual kepada masyarakat yang tinggal pada Provinsi Lampung khususnya suku adat Lampung itu sendiri maupun yang berada di luar daerah masyarakat Lampung. Sosialisasi *typeface* terhadap nilai-nilai budaya yang terkandung pada motif *Kapal* kain *Tapis* agar lebih diperhatikan serta dikenal oleh masyarakat luas.

KAJIAN TEORI

Typeface merupakan seni menata, memilih elemen utama huruf, teks dan penempatan ruang yang tersedia untuk menciptakan kesan tertentu. *Typeface* adalah representasi visual dari bentuk komunikasi, fitur linguistik, fitur visual dan efektif (Sihombing, 2001: 58). *Readability* atau keterbacaan, Kenyamanan dan kemudahan penempatan karakter untuk membaca, dipengaruhi oleh jenis huruf, ukuran, alignment (*flow, spacing, kerning, alignment*), dan kontras warna dengan *background*.

Typeface dapat diartikan sebagai pemilihan berbagai hal yang berkaitan dengan garis dan penempatan jenis huruf, kecuali bentuk ilustratif dan elemen non-karakter lainnya. (Roy Brewer. 1971). Sejak evolusi *typeface* mengikuti evolusi teknologi informasi, metode mendesain tipografi menjadi lebih mudah. Saat mendesain tipografi, ada beberapa hal yang harus Anda gunakan sebagai *template*. Salah satu pola yang mengkhawatirkan adalah anatomi karakter. Seperti halnya manusia, karakter *typeface* memiliki anatomi dan strukturnya masing-masing, sehingga kombinasi antara struktur karakter yang satu dengan yang lainnya dapat menjadi ciri pembeda antara karakter yang satu dengan yang lainnya.



Gambar 1. Anatomi Huruf

Sudut pandang geometris, garis dasar yang menentukan struktur huruf alfabet dapat dibagi menjadi 12 empat kelompok besar. Grup Garis Vertikal E F H I L, Grup Miring A K M N V Z X Y W, Grup Garis Vertikal B D G J P R U, Grup Kurva C O Q S. Dalam tipografi, rasio dan kemiringan karakter penting, tetapi rasio antara tinggi karakter yang dicetak dan lebar karakter tergantung pada proporsi dan dasar Mereka dapat dibagi menjadi tiga kelompok berdasarkan bentuknya. Subdivisi yang kental, teratur, dan diperpanjang. Menurut Sihombing (2001), *Font* yang diperluas terkompresi cenderung lebih melelahkan mata dari

pada *font* biasa, sehingga bagus untuk judul dan *subtitle*.

Typeface adalah "wajah" yang membentuk karakteristik koleksi karakter yang membedakannya dari jenis karakter lainnya. *Typeface* diyakini dapat memberikan inspirasi baru untuk menampilkan huruf dan dekorasi, salah satu kearifan lokal Indonesia. Keindahan dan keunikan visual huruf dan ornamen nusantara memberikan inspirasi baru yang dapat diterjemahkan ke dalam desain jenis huruf baru.

Dalam perkembangannya, *typeface* berfungsi sebagai penangkap perhatiannya sendiri (*displaytype*), dan teks yang sebelumnya dibaca dengan cermat disebut *text type*. (Rustan, 2011:18). *typeface* diyakini dapat memberikan inspirasi baru untuk menampilkan kearifan lokal seperti Lampung, Batak, Kerinci Lombok, Bali dan Jawa. Ornamen-ornamen tersebut sangat berharga warisan budaya leluhur, nilai sejarah, nilai tradisi dan kearifan lokal. Ornamen yang estetis tidak dapat dihubungkan secara visual dengan kesadaran manusia.

Abad ke-17 melihat munculnya gaya baru jenis *typeface* berdasarkan perhitungan ilmiah dan prinsip-prinsip matematika, menjauh dari kualitas kaligrafi dan tulisan tangan. Gaya tradisi pertama diciptakan oleh Philippe Grandjean sekitar tahun 1692 dan ditugaskan oleh Louis XIV, maka nama Romain du Roi (The King's Playbook). Kelompok ini disebut transisi karena berada di antara gaya lama dan modern (Rustan, 2011: 48).

Hal ini dipengaruhi oleh fakto-faktor, seperti dinamisme kehidupan modern yang terus tergerus dan adanya dekorasi yang ditinggalkan. Keindahan dan keunikan ornamen visual dapat memberikan inspirasi baru yang dapat diterjemahkan ke dalam desain font baru.

METODE PENELITIAN

Penulis menggunakan metode kualitatif dengan pola pendekatan berpikir kreatif (*Creative Thinking Process*) Bryan Lawson (Lawson, 2007). Lawson menerapkan alur sebagai berikut: (1) pemahaman awal, (2) persiapan, (3) inkubasi, (4) penjelasan, dan (5) validasi untuk memecahkan masalah komunikasi visual.

1. Definisi awal: Identifikasi fakta dan isu dari wawancara masyarakat, pengumpulan data survei, dokumentasi, observasi, dan kepustakaan. Data primer yang cari terkait dengan dua hal: Data ornamen kapal asli Lampung dan upaya pelestarian ornamen Lampung sebelumnya.
2. Periode persiapan: *Fase* mengembangkan ide pemecahan masalah. Setelah itu disajikan kembali dan didefinisikan masalah di lakukan proses *brainstorming* untuk menemukan pola pemecahan masalah berdasarkan pertimbangan tujuan, manfaat dan alasan.



3. Waktu *inkubasi* dan pencahayaan: Proses inkubasi atau pengumpulan berbagai pola pemecahan masalah dilanjutkan dengan tahap pencahayaan yang diakhiri dengan eksekusi sebagai bentuk upaya pemecahan masalah. (pada penelitian ini, peneliti merencanakan dan merancang konsep bentuk (*re-visualisasi*) jenis huruf dekorasi Kapal dari sudut pandang estetika, keterbacaan, keseragaman, dll sebagai tipografi dan norma karakter, dan melakukan penelitian tentang jenis *typeface* Ornamen Kapal .meningkat).

4. Periode peninjauan: Proses pengujian hasil sketsa *alternatif typeface* ornamen kapal Lampung. Peneliti melakukan percobaan dengan pakar (Pak Raswan) untuk mengukur tingkat keterbacaan (*readability* dan *readability*). Uji tingkat estetika dan persatuan Anda dengan tokoh adat Lampung.

Data yang dihasilkan dalam penelitian ini merupakan gambar kain tapis motif kapal dan digunakan melalui survei literatur atau survei literatur dan dokumen. Selain itu, estetika, *legibility*, *readability*, *unity* faktor -faktor yang di pertimbangkan dalam menganalisis secara deskripsi. (Rustan, 2013).

- Estetika; Keindahan huruf dengan penekanan pada ukuran, keseimbangan, kesatuan, aksent, dan kontras.
- Legibility*: Derajat kemudahan pengenalan dan pembedaan (*intelligibility*) setiap (individu) huruf/huruf.
- Readability* merupakan keterbacaan teks, itu mempengaruhi seluruh teks yang ditempatkan dalam komposisi daripada mempengaruhi karakter individu.
- Unity*: Derajat keselarasan unsur-unsur karakter secara keseluruhan, baik secara *anatomis* (individual), berkelompok, maupun dalam kelompok yang bergabung.

Analisis data penelitian yang menjadi dasar perancangan *typeface* ornamen Kapal Lampung untuk menjawab pertanyaan dan mencapai tujuan penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil

1). Konsep Perancangan

Perancangan *typeface* motif Ornamen Kapal dengan karakteristik khas motif lokal Lampung memberikan pengetahuan wacana filosofi yang terkandung dalam ukiran secara lebih jelasnya hasil tersebut dapat dipahami sebagai tujuan terkait dengan kegiatan konservasi dan pengenalan ornamen kapal Lampung dalam kain Tapis. Perancangan yang disajikan dalam tulisan ini berupa hal-hal yang berkaitan dengan ornamen Kapal, mulai dari pembentukan karakter huruf, penempatan karakter huruf, ukuran huruf hingga aplikasi hingga berbagai media.

Konsep jenis huruf Ornamen Kapal yang dirancang peneliti ialah bentuk yang merupakan komponen yang berafiliasi dengan Ornamen Kapal pada kain Tapis

Lampung, dimana motif-motif tadi adalah simbol dari filosofi masyarakat Lampung. Desain *typeface* ornamen Kapal pada kain Tapis jenis ini dikemas dalam bentuk budaya, dinamis serta dipadukan melalui warna-warna yang menarik untuk menarik perhatian *audiens*. Perbandingan elemen visual serta *copy* pada desain *typeface* Ornamen Kapal di kain Tapis ini merupakan 65% buat visual atau gambar, dan 35% buat *copy* atau *caption* yang mengungkapkan elemen visual. Elemen visual yang didesain pada setiap media desain mempunyai tema yang sama yaitu mengangkat elemen visual Ornamen Kapal di kain Tapis Lampung yang mencakup:

1) Merancang konsep ornamen Kapal *typeface* dengan mempelajari setiap motif tenun Kain Tapis, mengetahui filosofi yang dimiliki serta wacana filosofi warna pada Kain Tenun Tapis. Perancangan jenis huruf ornamen Kapal pada kain Tapis juga wajib mengacu pada aturan yang dirancang oleh desainer, seperti ukuran jarak antar karakter, ukuran spasi antar kalimat, dan aturan lain tentang jenis huruf ornamen kain Tapis.

2) Rancang motif penulis secara efisien dan terarah. Upaya yang dilakukan adalah dengan menggelar pameran pengenalan aksara untuk ornamen kapal kain oleh Tapis Lampung sendiri. Media periklanan yang berkaitan dengan acara pameran tentunya harus menarik bagi *audiens* untuk tiba di pameran motif kain Tapis motif tenun Kapal Lampung.

2). Sketsa Awal

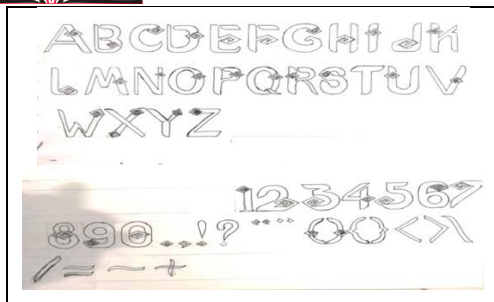
Tahap ini penelitian merancang *typeface* dengan tahap awal melakukan proses sketsa, hal ini dilakukan sejak dini untuk menggambarkan proses pembuatan tipografi.



Gambar 2. Kain Tapis Pelepai dengan Motif Kapal dan Sketsa Mal

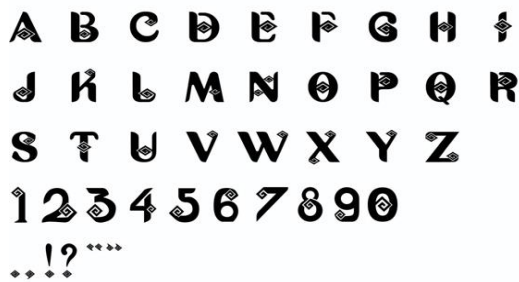
Setelah menjalankan proses eksperimen untuk menemukan ciri-ciri karakter, maka diperoleh alternatif pola karakter sebagai berikut:





Gambar 3. Sketsa Alternatif

Ciri khas khusus unsur merupakan ornamen *Kapal* berasal kain tenun Lampung. Karena ornamen ini merupakan ciri khas dari sekian banyak jenis motif tenun Provinsi Lampung, dan kain tenun inilah yang sering digunakan dan tidak asing lagi bagi masyarakat Lampung. Corak diambil dari ornamen *Kapal* dari kain Tenun *Tapis*, dimana tenunannya diambil pada bagian atas yang menyerupai dayung dengan ciri khas masyarakat Lampung, dan motif kain *Tapis* diambil dengan tujuan untuk mempercantik dan memperindah. Bentuk huruf yang dibuat. Jenis huruf ini diberi nama ornamen *Kapal* dari kain *Tapis* yang terinspirasi dari keindahan tenun yang terdapat pada kain *Tapis* yang melambangkan kemewahan dan martabat manusia.



Gambar 4. Alfabet, Number & Punctuation Ornamen Kapal Typeface

3). Pemilihan Media yang Digunakan

(1). Media Lini Atas

Media Lini Atas (*Above The Line*)

Perkembangan media sosial nampaknya semakin pesat pada masa ini, teknologi internet dan *smartphone* semakin mengglobal. Saat ini media sosial seperti *Twitter* dan *Instagram* dapat di akses oleh siapa saja. Media sosial memberikan kebebasan kepada audiens untuk mengubah, menambah, memodifikasi, dan melihat contoh lain dari teks, gambar, video, grafik, dan berbagai konten lainnya. Untuk ini ornamen *Kapal* berasal kain tenun *Tapis* akan memakai media *instagram* untuk mempromosikan desain *typeface* tersebut.

(2). Media Lini Bawah

a. Poster

Poster desain *typeface* Ornamen *Kapal* dari kain tenun *Tapis* akan menjadi media informasi program pameran sehingga subjek dapat mengetahui waktu dan program pameran. Poster ini dapat ditemukan di pintu *lift*, papan tulis sekolah, kampus, panel dinding, pintu masuk museum, dan lain-lain.

b. Signage

Untuk keperluan media promosi *signage* di gunakan di toko-toko yang menjual kekayaan budaya dan aksesoris budaya Lampung, terutama di depan toko, tetapi juga di tempat – tempat keramai seperti taman kota, museum dan toko lain yang menjual Ornamen *Kapal* kain tenun *Tapis* Lampung *typeface* digunakan. Penonton bisa melihat desain *typeface* secara praktis serta mengetahui tulisan-tulisan ornamen *Kapal*. Media *Signage* ini didesain secara optik dengan motif dekoratif *Kapal* anyaman *Tapis*.

c. Booklet

Media *booklet* berisi berita tentang *font* ornamen *Kapal* yang ingin kami perkenalkan kepada masyarakat. Informasi tersebut meliputi informasi cara membuat huruf motif hias *Kapal* tenun *Tapis*. Hal ini sesuai dan benar menurut ketentuan, Motif *kapal* tenun *Tapis* Lampung termasuk dalam tenun yang mengandung filosofi dan filsafat kehidupan.

d. Flyer

Informasi untuk acara pameran mendatang, berisi informasi yang sama dengan informasi poster iklan. *Flyer* disebar ditempat-tempat umum seperti tempat wisata, museum, café, kampus dan halte bus.

e. Merchandise

Merchandise yang di pakai yaitu: Kaos dengan ilustrasi desain *typeface* motif ornamen *Kapal* digunakan sebagai cetakan kaos *merchandise*. Ukuran kaos sendiri meliputi S, M, L, XL. Lalu *totebag* yang digunakan sebagai *merchandise* menggunakan cetakan dari desain *typeface* ornamen *Kapal* dengan warna dasar putih dan hitam. Stiker didesain bergambar serta menggunakan *typeface* ornamen *Kapal* kain tenun *Tapis* Lampung, *merchandise* ini sendiri akan dibagikan saat pengunjung pameran masuk di ruangan pameran. Tempat – tempat umum untuk mendistribusikan Stiker seperti Bandara Udara, Museum, Stasiun Kereta Api, dan taman kota.

(3). Layout

Perancangan desain ini menggunakan beberapa contoh *layout*, hal ini untuk menghindari kesalahan ketika diterapkan pada *template* yang berbeda. Hal ini untuk mengurangi kejenuhan kelompok sasaran yang melihat media. Hal ini dikarenakan penulis pada dasarnya ingin memberikan kesan unik pada setiap media dalam bentuk *visual*. Aspek *unity* (kesatuan) memperoleh kategori baik, *layout* (tataletak) memperoleh kategori baik, tipografi memperoleh kategori baik, dan warna memperoleh kategori baik. (Kembaren et al., 2020). Metode layout Nancy Skolas penulis menggunakan berdasarkan jenis, gambar, dan pesan (Skolos, 2006). Tata letak dibagi menjadi beberapa bagian. Di bawah ini adalah contoh tata letak dalam *layout*. Pemisahan: Jika teks dan gambar independen, *fusion*: Di mana teks dan gambar bergabung untuk membentuk kesatuan dan *fragmentasi*: Teks dan gambar terpisah atau tumpang tindih.



4). Penempatan Tata Letak Konsep *Typeface*

Media Cetak

Buku *Booklet* Huruf *Typeface*

Ukuran : A5

Bahan : *art paper* 200 gsm



Gambar 5. Buku *Booklet* Huruf *Typeface*
Sumber: Rohiman, 2021

Konsep tata letak yang di hadirkan pada *booklet* ini memiliki unsur dari 75% gambar dan 25% tulisan, di karenakan buku ini telah memuat gambaran yang cukup menyajikan pengetahuan tentang ornamen *Kapal* dan proses stilisasi ornamen menjadi huruf, hal ini membuat *booklet* sangat informatif dan mendidik serta tidak memerlukan banyak penulisan. Setiap halaman dibuat dengan tata letak tipografi dan permainan warna yang berbeda untuk memberikan tata letak buku kesan spasial yang dinamis.

Poster

Ukuran : A3

Bahan : *art carton* 250 gsm



Gambar 6. Poster

Sumber: Rohiman, 2021

Desain poster ini bertujuan menyampaikan informasi tentang pagelaran pameran kepada *audience* supaya menghadiri dan memahami maksud dari desain *typeface* ornamen lokal Lampung tersebut. Hal ini bertujuan supaya *audience* memahami bagaimana peninggalan sejarah ini sangat berharga.

Signage

Ukuran : 80 cm x 80cm

Bahan : Kayu dan *Acrylic*



Gambar 7. *Signage*
Sumber: Rohiman, 2021

Flyer

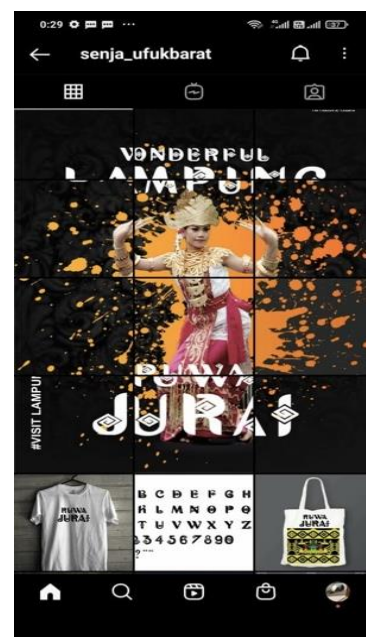
Ukuran : 15 cm x 21cm

Bahan : *Art paper* 150 gsm



Gambar 8. *Flyer*
Sumber: Rohiman, 2021

5). *Instagram*



Gambar 9. Tampilan Media Instagram





6). Merchandise Kaos



Gambar 10. Kaos

Totebag



Gambar 11. Totebag dengan Motif dan Typeface Ornamen Kapal Lampung

Mug



Gambar 12. Mug Label Huruf Ornamen Kapal Lampung

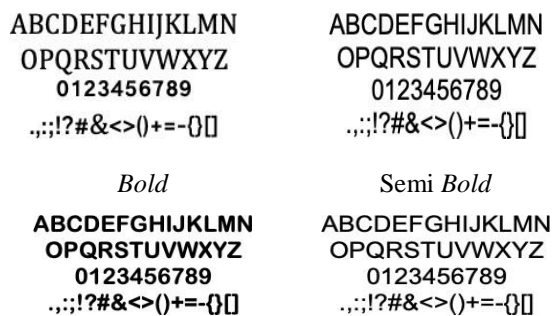
2. Pembahasan

1). Tipografi

Penggunaan *bodytype* Pada perancangan ini dikoordinasikan dengan fitur bentuk ornamen *Kapal* di kain *Tenun Tapis* Lampung, sehingga pesan dan nilai budaya yang terkandung dapat tersampaikan dan dipahami oleh masyarakat luas.

Reguleg

Medium



Gambar 13. Huruf Acuan

2). Penggunaan Typeface

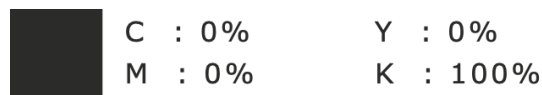
Sebagai acuan dasar penggunaan huruf tertentu digunakan untuk pengembangannya desain. Desain ini disetel menggunakan huruf bentuk yang diambil dari Ornamen *Kapal* kain tenun *Tapis* Lampung untuk membantu peneliti memahami nilai budaya dan pesan yang disampaikan kepada *audiens*. Untuk melakukan penyederhananya dan mempersingkat waktu dalam proses desain, butuh banyak pengujian perangkat lunak, dibutuhkan waktu lama untuk membuat jenis huruf berkualitas profesional. Jenis huruf *sans-serif* dipilih karena bentuk huruf-nya sesuai dengan simbol dari jenis huruf tekstil Ornamen *Kapal* Lampung di kain tenun *Tapis*. Pada huruf ini, lebar simbol pada setiap media sama dengan bagian dan ada bagian melengkung dari huruf.



Gambar 14. Huruf Landasan Desain

3). Warna

Pilihan warna desain untuk font ini adalah hitam, karena memberikan produk tampilan yang profesional, solid, dan dapat dipercaya. Warna hitam memberi kesan kuat pada perusahaan. Warna netral dipilih untuk memberikan kontras yang cukup antara latar belakang, teks, dan gambar.



KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Setelah peneliti menganalisis dan mempelajari data penelitian, peneliti menyimpulkan masih banyak masyarakat yang belum mengetahui serta memahami ornamen *Kapal* yang digunakan untuk menenun *Tapis*, atau lebih tepatnya filosofi menenun. Anak-anak, remaja serta orang dewasa masih banyak yang tidak mengetahui atau tidak memahami ornamen *Kapal*



tenun *Tapis* dan filosofinya. Hal ini menjelaskan bahwa dalam tenun *Tapis* Lampung, pelestarian budaya ornamen *Kapal* sangat diharapkan. Salah satu cara mendekatkan budaya kepada masyarakat luas melalui tipografi di kehidupan sehari-hari. Tipografi dapat mempengaruhi secara harfiah setiap aspek kehidupan. Adapun perancangan *typeface* ornamen kapal berupa *typeface* hasil stilasi ornamen kapal Lampung, *booklet*, poster, *signage*, *flyer*, *social media*, kaos, *totebag* dan *mug* merupakan media yang digunakan dalam mendesain *typeface*.

2. Saran

Berdasarkan dari segi perencanaan kreatif untuk perancangan dan dari kesimpulan tersebut penulis menginginkan agar penggunaan *typeface* dari ornamen ataupun aksara tradisional Lampung tetap berkembang dan bertahan dengan tantang perkembangan teknologi pada saat ini. Di samping itu perlu adanya pelestarian terhadap budaya ornamen *Kapal* tenun *Tapis* Lampung.

DAFTAR RUJUKAN

- Afriwan, H., & Kamal, M. N. (2021). Fungsi dan Makna Huruf Vernakular sebagai Karya Desain Jalanan. *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, 10(2), 445-453.
- Andriyanti, S., Sinaga, R., & Lubis, R. (2022). Aplikasi Ornamen Sumatera Utara Kreasi Kekinian pada Desain Busana Ready-To-Wear dengan Teknik Sablon Printing. *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, 11(1), 25-35.
- Sihombing, D. (2001). *Tipografi Dalam Desain Grafis*. Jakarta: Gramedi.
- Irawan, D. (2016). Kajian Bentuk Estetis Kain Tenun Kapal Dalam Masyarakat Saibatin Lampung Timur Menurut De Witt H. Parker. *Imaji*, 14(2), 98-106.
<https://doi.org/10.21831/imaji.v14i2.12173>.
- Irawan, W. D. (2019). Sistem Kekerabatan Masyarakat Lampung Pepadun Berdasarkan Garis Bertalian Darah. *Edukasi Lingua Sastra*, 17(2), 151-158.
- Kembaren, Y. A., Kartono, G., & Mesra, M. (2020). Analisis Karya Poster Berdasarkan Unity, Layout, Tipografi, Dan Warna. *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, 9(1), 121-126.
- Kherustika, K., & Tim. (2017). *Katalog Kain Kapal Koleksi Museum Negeri Provinsi Lampung*. Lampung: Dinas Pendidikan dan Kebudayaan UPTD Museum.
- Lawson, B. (2007). *Bagaimana Cara Berpikir Desainer*. Jakarta: Jalasutra.
- Lisa, D., Rusmiati, C. P. F., Arsitektur, P. S., Arsitektur, J., Teknik, F., Lampung, U., Prof, J., Brojonegoro, S., & Lampung, B. (2021). Seminar Nasional Ilmu Teknik dan Aplikasi Industri Budaya visual perkembangan arsitektur di Kabupaten Lampung Barat. *Prosiding Sinta 3*, 3(2020), 5. sinta.eng.unila.ac.id.
- Mesra, M., Kartono, G., & Ibrahim, A. (2022). Penerapan Ornamen Tradisional Sumatera Utara Pada Toples Makanan Sebagai Sarana Revitalisasi. *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, 11(1), 81-88.
- Nugroho, D. P. (2019). Ornamental Varieties of Gedong Songo Semarang Temple As a Typeface Design Inspiration. *Arty: Jurnal Seni Rupa*, 8(2), 65-76.
<https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/arti/article/view/40287>
- Nugroho, M. P., Cahyana, A., & Falah, A. M. (2021). Penelitian Antropologi Kajian Etnografi Visual Pada Kain Tapis Lampung. *ATRAT: Jurnal Seni Rupa*, 9(2), 18-26.
<https://jurnal.isbi.ac.id/index.php/atrat/article/view/1719>.
- Rachman, A. (2016). Pola Iringan Engkel Instrumen Cak Dan Cuk Dalam Lagu Langgam Jawa Pada Orkes Keroncong Sekar Domas Di Semarang. *Jurnal Konferensi Internasional VI Bahasa, Sastra Dan Budaya Daerah Indonesia*, 7(9).
<https://www.mendeley.com/reference-manager/reader/4ae936b9-4e9f-34bc-bf2d-250f73fc7b1e/752ed8f4-a224-d67f-6f51->





2b74caefba4d.

- Rustan, S. (2011). *Huruf Font Tipografi*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Rustan, S. (2013). *Mendesain Logo*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Roy, B. (1971). *An Approach To Print A basic guide to the printing processes*. London: Blandford Press.
- Sabatari, W. (2011). Motif Hias Geometris Sajian Khusus Seni Ornamen Indonesia. *Seminar Nasional 2011 "Wonderfull Indonesia" Jurusan PTBB FT UNY , 3 Desember 2011*, 619–631. <http://staffnew.uny.ac.id/upload/132296048/pene-litian/Kajian+Potensi+Wedang+Uwuh++Seba-gai+Minuman+Funsional.pdf>.
- Simbolon, E. Y., & Zulkifli, Z. (2022). Penerapan Ornamen Pada Desain Tote Bag Berdasarkan Prinsip Desain. *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, 10(1), 119-128.
- Skolos, N., & Wedell, T. (2006). *Kain Tapis Lampung Terancam Punah*. Beverly: Rockport.
- Suwati, K. (1992). *Kain Kapal Khasanah dari Lampung (Majalah Kebudayaan No. IV Tahun II)*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Wicaksono, A., & Hartono, B. (2017). Strategi Perancangan dengan Penerapan Ragam Hias Sulur Gelung Pada Produk Kriya untuk Pasar Global. *CORAK Jurnal Seni Kriya*, 6(2), 143–150.

