

## Perancangan *Typeface* Eksperimental Motif Aka Cino Minangkabau

**Raiyanuwaldi Raiyanuwaldi**

Program Studi Desain Komunikasi Visual FBS, Universitas Negeri Padang

Email: [raiyanuwaldi29@gmail.com](mailto:raiyanuwaldi29@gmail.com)

**Dini Faisal**

Program Studi Desain Komunikasi Visual FBS, Universitas Negeri Padang

Email: [dinifaisal@fbs.unp.ac.id](mailto:dinifaisal@fbs.unp.ac.id)

Air TawarBarat, Padang Utara, Kota Padang, 25132, Sumatra Barat

Korespondensi penulis: [raiyanuwaldi29@gmail.com](mailto:raiyanuwaldi29@gmail.com)

**Abstract:** *Experimental typeface design of Aka cino Minangkabau motif. This design is motivated by the lack of knowledge of Minangkabau people about this carving motif. The purpose of this design is to explore the aka cino motif into the design of letters so that it can elevate local culture into contemporary works so that people, especially Minangkabau, can appreciate and preserve local culture. This design uses the 4-D model design method (Four D Models). There are four phases in this model, namely: Defining, Designing, Developing, and Deploying. The data collection method uses literature study, internet and online questionnaire distribution. The result of this design is that this typeface has represented the impression of the aka cino motif and is intended as a text headline with very good readability and legibility.*

**Keywords:** *Contemporary, Aka cino Motif, Experimental Typeface*

**Abstrak:** Perancangan *typeface* eksperimental motif Aka cino Minangkabau. perancangan ini dilatarbelakangi oleh kurangnya pengetahuan masyarakat Minangkabau tentang motif ukiran ini. Tujuan dari perancangan ini adalah untuk mengeksplorasi motif *aka cino* ke dalam desain huruf sehingga mampu mengangkat budaya lokal kedalam karya-karya kontemporer agar masyarakat terkhususnya minangkabau dapat lebih menghargai dan melestarikan budaya lokal. Perancangan ini menggunakan metode perancangan model 4-D (Four D Models). Terdapat empat fase dalam model ini, yaitu: Pendefinisian, Perancangan, Pengembangan, dan Penyebaran. Metode pengumpulan data menggunakan studi literatur, internet dan penyebaran kuesioner secara online. Hasil dari perancangan ini adalah *typeface* ini telah mewakili kesan dari motif *aka cino* dan diperuntukan sebagai *headline* teks dengan *readability* dan *legibility* sangat baik.

**Kata kunci:** Kontemporer, Motif Aka cino, *Typeface* Eksperimental

### LATAR BELAKANG

*Typeface* adalah Huruf, angka, dan/atau simbol dari desain karakter yang berhubungan secara kolektif. Jenis huruf juga dapat menjadi bagian dari kelompok yang lebih besar dari kumpulan desain yang terkait (misalnya tebal, miring). Secara tradisional dalam jenis huruf logam, *typeface* secara harfiah adalah desain pada permukaan yang ditinggikan dari jenis huruf yang digunakan sebagai permukaan tempat kesan cetak dibuat (Harkins, 2020). Dapat didenifisikan secara sederhana *typeface* merupakan tampilan muka dari sistem huruf.

Perancangan *typeface* merupakan salah satu dari bagian tipografi, Menurut Widyatmoko (dalam Fitria, 2023) Tipografi adalah media yang dapat menjadi solusi untuk menanggapi isu kebangsaan dan budaya. Desain huruf di pengaruhi oleh waktu dan konteks budaya, perkembangan tipografi dipengaruhi permasalahan komunikasi yang ingin di pecahkan pada kondisi dan konteks tertentu.

Budaya Minangkabau memiliki beragam wujud kebudayaan yang saling berkaitan dengan falsafah hidup masyarakatnya. Motif *aka cino* merupakan salah satu wujud kebudayaan terukir pada bagian Rumah Gadang Dinding samping bahagian atas. Motif ini sebagai bentuk ekspresi makna bekehidupan seorang etnis Minangkabau dalam perantauan. Motif *aka cino* merupakan motif berupa flora, terinspirasi dari etnis cina yang sangat kental sekali budaya merantaunya menjadikan pembanding masyarakat yang ulet dan gigih hidup di perantauan, kegigihan dan keuletan tersebut dilambangkan dengan akar tanaman yang merambat dan terjalin satu sama lain, meskipun telah menyebar jauh dan luas, namun tidak terputus dari akarnya. Hal yang sama berlaku untuk etnis Tionghoa: meskipun telah bermigrasi jauh, tidak melupakan akar budaya, bangsa, dan bahasa mereka. Adaptasi nilai ini disebut dengan asimilasi budaya yang telah terjadi berabad - abad yang lalu.

Fenomena terdegradasinya kebudayaan belakangan ini menyebabkan generasi muda Minangkabau mulai melupakan dan tidak mengetahui motif *aka cino*. Dari kusioner *online google form* yang saya sebarakan mendapatkan 27 orang responden, 18 orang menjawab tidak mengenali motif ini. Lalu untuk pertanyaan mengenai makna yang terkandung di dalamnya semua reponden menjawab tidak mengetahuinya. Mengutip pernyataan (Siti, 2018) bahwasannya Masyarakat Minangkabau tidak lagi mengetahui banyak tentang nilai estetika dan filosofis yang terkandung di dalam motif ini. Hal ini dikarenakan kurangnya edukasi akan nilai estetika dan makna adat yang terkandung dalam motif ukiran tersebut. Dapat disimpulkan bahwasannya Degradasi budaya ini disebabkan arus globalisasi yang menampilkan budaya asing tampak lebih menarik daripada budaya daerah, meyebabkan kurangnya ketertarikan generasi muda Minangkabau untuk mengetahui dan memahaminya.

Dalam upaya memberikan solusi untuk mengembangkan wujud kebudayaan dan makna motif *aka cino*, penulis melakukan eksperimental *typografi* terhadap visual motif *aka cino* dengan mengakulturasikan kedalam budaya kontemporer sehingga menciptakan variasi *typeface* baru bersifat karya kontemporer. Tujuan lain dari penciptaan *typeface* ini adalah menjaga kelestarian dari motif *aka cino* dan memberikan bentuk inovasi kepada penggiat kreatif dan awam untuk menggali unsur – unsur kebudayaan lainnya yang terdapat dalam Minangkabau.

## KAJIAN TEORITIS

### 1. Motif *Aka cino*



Gambar 1 Reka Corak Motif *Aka cino*  
sumber: Rumah Gadang Kajian Filosofi Arsitektur Minangkabau

Motif *aka cino* adalah ekspresi budaya masyarakat Minangkabau nilai hidup dalam perantauan. *Aka*, dalam arti akar tanaman, dan *aka* dalam arti pemikiran, dapat dilihat pada fungsi yang sama, yaitu proses bergerak dari satu titik ke titik lainnya secara terus menerus. Proses berpikir orang Minangkabau terdiri dari upaya menemukan ide dan gagasan baru tentang kehidupan, hidup di alam yang tidak bergerak dan mengalir terus menerus. (Siti, 2018).

Merantau telah menjadi bagian dari kehidupan orang Minangkabau selama ribuan tahun. Mereka merantau untuk mendapatkan ilmu pengetahuan dan kehidupan yang baik. Kelompok etnis Tionghoa adalah contoh yang baik dari komunitas yang kuat dan gigih dalam merantau. Kegigihan ini diekspresikan dengan pola motif akar tanaman yang mejalar disebut *aka cino* dalam pepatah yang menyatakan bahwa etnis Tionghoa adalah panutan perbandingan dalam kehidupan, baik dari segi pengetahuan maupun budaya, oleh masyarakat Minangkabau. (Marthala, 2013).

Hal ini disimbolkan dengan akar tanaman yang menjalar dan terhubung satu sama lain, meskipun telah menyebar jauh dan luas, namun tidak terputus dari akarnya. Hal yang sama berlaku untuk etnis Tionghoa, yang meskipun telah merantau jauh, namun tidak melupakan akar budaya, bangsa, dan bahasa mereka. Desain pola *aka cino* melambangkan keuletan, kekuatan, dan kerja keras serta ketabahan.

### 1. Tipografi

Tipografi berasal dari istilah Yunani kuno "*typo*", yang berarti "bentuk", dan "*graphein*" yang berarti "tulisan". Hal ini mencakup proses kreatif dan metodis dalam memilih dan mengatur karakter, memastikan bentuknya yang optimal dalam area tertentu. Upaya ini bertujuan untuk menciptakan dampak visual yang khas, meningkatkan pengalaman pembaca dengan memfasilitasi kenyamanan membaca yang dibantu oleh jarak baris yang sesuai dan prinsip-prinsip panduan Kusrianto dikutip (Dalam Marta, 2020).

Tipografi adalah ilmu tentang huruf, yang merupakan bagian terkecil dari struktur bahasa tulis dan merupakan elemen dasar untuk membangun sebuah kata atau kalimat. Dalam ilmu tipografi, 26 huruf Latin disebut alfabet atau huruf. Bersama dengan angka,

tanda baca, tanda penghubung, dan simbol-simbol lain yang juga digunakan dalam bahasa tulis, 26 huruf tersebut membentuk karakter. Sekumpulan karakter yang dirancang dengan sistem bentuk dan proporsi yang serupa dan konsisten disebut *typeface*.(Carella dkk, 2017).

## 2. Tipografi Eksperimental

Menurut Rob Carter (1997) menyatakan bahwa tipografi eksperimental hadir sebagai alat untuk memperluas batas-batas tipografi, membebaskan bentuk visual dan verbal serta hubungan antara kata dan gambar yang memungkinkan para desainer untuk melakukan pengembangan seperti menampilkan sisi yang menyenangkan dan juga sesuatu yang mengejutkan yang terdapat pada tipografi.(Hanny 2023)

Beberapa pendekatan umum untuk bereksperimen dengan bentuk huruf adalah penskalaan, pemotongan, proyeksi, spasi, dekonstruksi, melapisinya, atau memprosesnya dengan perangkat lunak. kemungkinannya tidak terbatas. sebagian besar non-perangkat lunak itu sendiri cenderung memproses teknik-teknik yang telah dikembangkan sebelumnya, dan perangkat lunak itu sendiri cenderung mereproduksi teknik-teknik yang telah dikembangkan sebelum adanya tipografi komputer. namun, hal yang menyenangkan dari eksplorasi tipografi adalah bahwa teknik apa pun di gunakan mungkin akan berbeda dari eksplorasi sebelumnya, paling tidak dengan cara tertentu, bergantung pada konten dan konteksnya. Eksplorasi sistematis dari berbagai teknik yang berbeda kemungkinan besar akan membantu membuat karya menjadi orisinal dan, dengan sedikit keberuntungan dan penilaian, menjadi sangat baik. Ada berbagai jenis eksperimen yang berbeda

## 3. *Type Terminology*

Banyak istilah yang terdapat di dalam keilmuan tipografi yang menyusun setiap elementnya. Desain huruf, seperti halnya bahasa itu sendiri, dipengaruhi oleh waktu dan konteks budaya. Oleh karena itu, para desainer menggunakan berbagai nama untuk menggambarkan berbagai bagian huruf. *Typeface* dan *font* merupakan istilah yang sering di salah artikan.

Kata "*typeface*" juga lebih tepat digunakan untuk merujuk pada desain jenis huruf-cara sebuah jenis huruf terlihat atau bekerja. Sebaliknya, kami menggunakan istilah "*font*" ketika menjelaskan perangkat lunak digital yang sebenarnya (*OpenType* atau *.otf file*). Desainer Nick Sherman telah menjelaskan analogi yang berguna yang membandingkan font dan jenis huruf dengan file mp3 dan lagu.<sup>1</sup> Baik font dan mp3 adalah file digital, tetapi *typeface*, seperti halnya lagu, adalah sebuah karya seni.(Cheng, 2020). Dapat disimpulkan dengan sederhana bahwa sebuah font adalah bentuk dasar dari program yang sudah di tetapkan, sementara *typeface* merupakan bagaimana rupa program yang dilihatkan.

## METODE PENELITIAN

### A. Metode Perancangan

Pada “Perancangan *Typeface* Eksperimental Motif Aka Cina Minangkabau”, menggunakan metode perancangan model *4-D (Four D Models)*. Model ini dikembangkan oleh S. Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel (1974: 5). Terdapat empat tahap dalam models ini yaitu; *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), dan *Disseminate* (Penyebaran). Berikut penjelasan dan penggunaan model ini pada perancang ini:

#### 1. *Define*

Tahap ini merupakan tahapan awal dalam metode 4D dalam menentukan dasar permasalahan penelitian ini. Melakukan rumusan permasalahan yang timbul terhadap budaya dan serta mengenali latar belakang motif *aka cino* . Latar belakang permasalahan di kumpulkan menggunakan tekni pengumpulan data seperti studi literatur pada jurnal dan buku yang terkait dengan kajian teoritis.

#### 2. *Design*

Tahapan ini merupakan bagian di proses merancang ide dimulai dari *brainstorming* untuk menentukan kata kunci perancangan, membuat moodboard sebagai acuan *typeface* yang akan di ciptakan, serta aplikasi yang akan digunakan. Rancangan dalam bentuk ide di eksperimentalkan dengan teori tipografi, sehingga terdapat alternatif *typeface* yang diciptakan.

#### 3. *Develop*

Tahap ini merupakan pengembangan dari ide yang sudah terbentuk. Ide tersebut telah berupa rancangan awal manual hingga digitalisasi, kepada dosen pembimbing mengenai proses perancangan layout sampai kepada hasil final desain *Typeface* Eksperimental Motif *Aka cino*

#### 4. *Disseminate*

Tahap ini merupakan melakukan penyebaran berupa penerapan hasil karya *typeface* eksperimental *aka cino* kepada media. Media dipilih dan di sesuai dengan luas penyebaran informasinya, terdapat media utama dan media pendukung yang telah di diskusi oleh dosen pembimbing.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

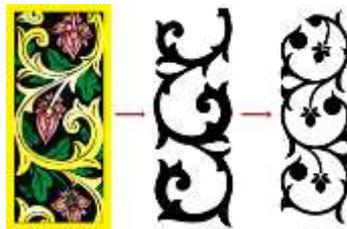
### Pendekatan Kreatif

Pada tahap ini penulis melakukan riset terhadap latar belakang dari motif *aka cino* , data riset berdasarkan wujud, cerita dan makna yang terdapat didalamnya. Pengumpulan data

dilakukan melalui berbagai media literatur yang telah dijelaskan. Setelah semua data terkumpulkan maka dilakukannya pendenifisian kedalam perancangan *typeface*. beberapa tahap dalam melakukan definisi sebagai berikut:

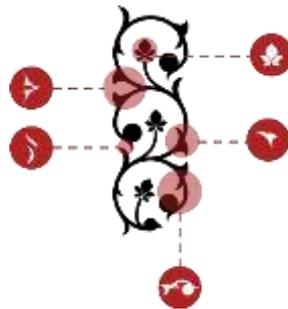
### 1. Penjaringan ide

Pada tahap awal dalam merancang *typeface* ini dilakukannya pengamatan pola dasar pada motif *aka cino*. Selama pengamatan berlansung penulis membedah setiap bagian dari motif *aka cino* menjadi beberapa bagian penting dengan acuan sumber literasi dan membuat brainstorming terhadap pendekatan maknanya dari motif *aka cino*. perancangan Aka Tdisplay di awali dengan pengamatan data visual motif *aka cino* dengan memperhatikan struktur dan pola dasar ciri khasnya. pengamatan pola ini menghasilkan stilisasi berupa aset vector dari motif ini yang terlihat lebih sederhana sehingga mudah untuk di bedah bagian penting yang menciptakan kesan dari motif.



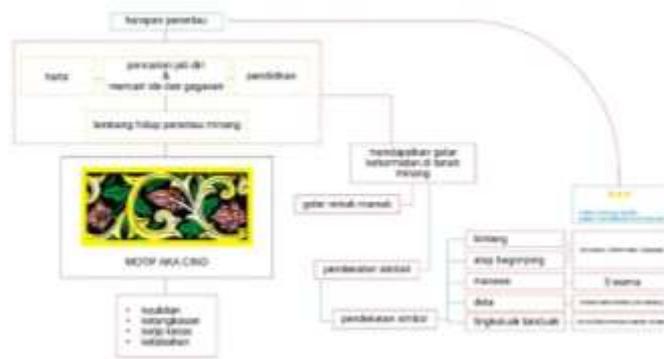
Gambar 2 stilisasi motif aka cino  
(sumber : Raiyanuwaldi, 2023)

Setelah dilakukannya stilisasi terhadap motif seperti gambar diatas, perancang membedah bagian dari motif menghasilkan sebagai berikut :



Gambar 3 stilisasi bagian motif aka cino  
(sumber : Raiyanuwaldi, 2023)

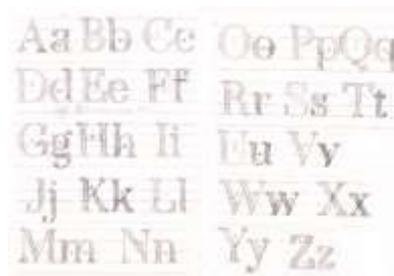
Hasil pembedahan visual struktur ini diperhitungkan kesan khas dari motif *aka cino*. esensi dari pola motif *aka cino* adalah stamp pola yang terjadi tapi tidak rapat terdapaat celah putus dan bunga ditengah dari sepola yang melingkar. tahapan ini merupakan eksplorasi objek visual dari motif *aka cino* kedalam simbol yang lebih sederhana, simbol tersebut dilakukan pendekatan secara makna filosoi dari motif *aka cino* dan makna simbol populer pada karya kontemporer. melakukan pencarian kata kunci dengan metode maindmapping hingga menemukan bentuk simbol yang berkaitan dengan makna dan filosofi motif *aka cino*.



Gambar 4 mindmapping ide  
(sumber :Raiyanuwaldi, 2023)

*Mind mapping* konsep dari eksperimental motif *aka cino* dengan pendekatan makna konotaif yang terdapat didalamnya. Perancang merumuskan hasil dari pendekatan ini sebagai symbol bintang yang memiliki arti sama yaitu bintang yang memiliki makna harapan dan kejayaan juga berarti doa, makna lain dari bintang kesejahteraan, simbol nasib dalam pertumbuhan kerjaya. Ia berfungsi sebagai lambang seni mempertahankan diri dan lencana kelab. bintang dalam budaya minangkabau sendiri simbol dari keimanan, sehingga saya memutuskan untuk menstilisasi bunga menjadi bintang berkaki empat yang mudah diterapkan dan simbol populer pada karya visual kontemporer.

### Sketsa /Thumbnail



Gambar 5 sketsa typeface  
(sumber :Raiyanuwaldi, 2023)

Hasil sketsa desain huruf gambar diatas adalah menggabungkan referensi dari sketsa alternatif, serta ditemukan jenis klasifikasi *typeface* yang diciptakan adalah *slab serif*. Asistensi dosen pembimbing mengenai sketsa huruf ini dan menyarankan untuk tahap *development* menjadi digital, serta melakukan pelacakan visual melalui internet untuk mencegah plagiasi pada karya.

## Hasil digitalisasi



Gambar 6 Digital huruf  
(sumber : Raiyanuwaldi,2023)

Digitalisasi karya menggunakan aplikasi pengolah vector seperti affinity designer dan untuk pemrograman font menggunakan fontlab. Final desain dari perancangan *typeface* eksperimental motif *aka cino* Minangkabau seperti gambar diatas. Semua *set character glyphs* seperti *uppercase, lowercase, number, symbol & punctuation* sudah dikonvert menjadi file sistem *otf* yang akan digunakan pada *device* kompetibel.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Perancangan *typeface* eksperimental motif *aka cino* merupakan pengembangan dan pelestarian dari nilai kebudayaan terdapat pada suku Minangkabau, pendekatan visual yang distilisasi dan bertransformasi kepada teori eksperimental membuka kesadaran keunikan motif tradisional kedalam karya kontemporer, dengan begitu pelestarian nilai dan visual dapat dengan mudah diterima Masyarakat modern.

Hasil dari perancangan pengkaryaan ini menggunakan ladansan metode 4D. diawalin dengan mendenifisikan setiap data yang terkumpul dari metode pengumpulan data dan meruskan konsep yang akan disematkan pada visual tampilan huruf. Pada tahap desain melakukan sketsa dari konsep yang telah dirumuskan sampai pada digitalisasi karya. Pengembangan dilakukan dengan mengujicoba keterbacaan dan keterlihatan huruf saat digunakan. Penyebaran karya ini menggunakan media mainstream seperti sosial media.

## DAFTAR REFERENSI

- adminlp2m. 2022. *Lembaga Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*. maret 4. Accessed mei 22, 2023. <https://lp2m.uma.ac.id/2022/03/04/mengenal-metode-pengembangan-perangkat-pembelajaran-model-4d/>.
- Aisyah Siti. 2018. "Pola Dasar Dan Makna Ukiran Motif Rumah Gadang Koto Sani Kecamatan X Koto Singkarak Sumatera Barat."
- Carella, Ira, Naomi Haswanto, Dan Riama, Maslan Sihombing, dan Institut Teknologi Bandung. 2017. "Pemetaan Karakteristik Visual Tipografi Vernakular Pedagang Kaki Lima Di Kota Bandung." *Jurnal Komunikasi Visual & Multimedia*. Vol. 8.

- Cheng, Karen. 2020. *Designing type*. Second. London: Yale University Press.
- Fajar Ahmad Faizal, Shani Nur Muhammad, Iqbal Ahlunazar Maulana. 2022. "Membangun Identitas Bandar Lampung Dengan Merancang *Typeface* Aksara
- Hanny, Ika, Acti Fitria, dan Hendro Aryanto. 2023. "Penerapan Ornamen Dan Struktur Candi Dermo Pada Perancangan Rupa Huruf Eksperimental." *Jurnal Barik* 4 (3): 29–42. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>.
- Harkins, M. (2020). *Contemporary processes of text typeface design*. New York: Routledge.
- Marthala, Agus Efi. 2013. "Rumah Gadang Kajian Filosofi Arsitektur Minangkabau." *Rumah Gadang Kajian Filosofi Arsitektur Minangkabau*.
- Widia Marta, dan Muhammad Rio Akbar. 2020. "Tipografi Motif Batik Angso Duo Ragam Hias Kota Jambi." *DESKOMVIS: Jurnal Ilmiah Desain Komunikasi Visual, Seni Rupa dan Media* 1 (3): 230–38. <https://doi.org/10.38010/dkv.v1i3.23>.