



## Motif Saik Galamai Dalam Bentuk Typeface SAGA

**Putri Hasanah Sya'bani**

Universitas Negeri Padang

**Hendra Afriwan**

Universitas Negeri Padang

Alamat: Jl. Prof. Dr. Hamka, Air Tawar Padang, Sumatera Barat

Korespondensi penulis: [putrihasanah2611@gmail.com](mailto:putrihasanah2611@gmail.com)

**Abstract.** Saik Galamai is a decorative variety originating from West Sumatra, the Saik Galamai motif itself comes from Minangkabau kgas food, namely galamai. Which is cut in the shape of a kite so that this form of the Saik Galamai motif is created. Making Galamai must be done carefully and with great care. It requires high precision and caution. The design of the typeface inspired by the Saik Galamai Minangkabau decoration is a form of cultural preservation. In addition, the application of the saik galamai motif into typeface exploration is a new innovation made to reintroduce local culture to the target audience in the form of typefaces. The method used in this design is the 4D method through 5W+1H data analysis. The results of this design will produce a new typeface which includes uppercase, lowercase, numerals, and punctuation characters which are presented in visual form through media, posters, stickers, X-banners, keychains and tote bags.

**Keywords:** Motif, Saik Galamai, Typeface SAGA

**Abstrak.** Saik Galamai merupakan ragam hias yang berasal dari Sumatera Barat, motif saik galamai sendiri berasal dari makanan kgas Minangkabau yaitu galamai. Yang di potong berbentuk layang-layang hingga hadirlah bentuk motif Saik Galamai. Membuat Galamai harus dengan teliti dan kehati-hatian yang tinggi di perlukan ketelitian dan kehati-hatian yang tinggi. Perancangan typeface yang terinspirasi dari ragam hias Saik Galamai Minangkabau ini merupakan bentuk upaya pelestarian budaya. Selain itu penerapan motif saik galamai ke dalam eksplorasi typeface merupakan inovasi baru yang dilakukan untuk mengenalkan kembali budaya lokal kepada target audience dalam bentuk typeface. Metode pada perancangan ini adalah metode 4D melalui analisis data 5W+1H. Hasil dari perancangan ini akan menghasilkan typeface baru yang meliputi katakter huruf besar (uppercase), huruf kecil (lowercase), angka (numerals), dan tanda baca (punctuation) yang disajikan dalam bentuk visual melalui media, poster, stiker, X-banner, gantungan kunci dan totebag.

**Kata kunci:** Motif, Saik Galamai, Typeface SAGA

## LATAR BELAKANG

Tipografi merupakan ilmu yang mempelajari mengenai huruf. Pengetahuan mengenai huruf yang di pelajari dalam sebuah disiplin seni di sebut tipografi. Pada saat ini tipografi mengalami perkembangan, mulai dari menggunakan tangan hingga komputerisasi. Tipografi terdapat kumpulan karakter yang memiliki kesamaan visual yang disebut typeface. Pada penciptaan typeface ini mempunyai tujuan untuk menjaga sebuah kebudayaan, seperti halnya merancang typeface melalui motif. Menurut Afriwan (2021:450) penciptaan typeface dengan jenis huruf dekoratif dengan pengolahan visual dilakukan secara bebas,

*Saik Galamai* merupakan makanan khas Minangkabau, makanan ini harus di iris membentuk belah ketupat yang harus dilakukan dengan kehati-hatian. Dimana motif ini tersirat makna kehati-hatian masyarakat Minangkabau dalam berbuat, bertingkah laku dan dalam menghadapi masalah harus sangat berhati-hati.

Corak *Saik Galamai* merupakan kiasan dari pemahaman masyarakat Minangkabau, khususnya masyarakat Nagari Sumpur, bahwa kata *ampek* (empat) biasanya muncul sebagai istilah dan ungkapan jangka pendek, namun memiliki makna yang lebih dalam terkait dengan norma dan aturan, seperti sebagai *kato nan ampek* (empat kata). Misalnya, istilah kato nan ampek mengacu pada aturan dan nilai moral dalam proses komunikasi dan interaksi sosial. Pola *Saik Galamai* merupakan makanan khas Minangkabau, dalam penyajiannya dipotong-potong sehingga berbentuk jajar genjang. Pola ukiran ini menyiratkan kehati-hatian dalam melakukan sesuatu dan menghadapi berbagai masalah. (Aisyah, 2018:410-411)

Rendahnya ketertarikan masyarakat Minangkabau zaman sekarang terhadap nilai-nilai budaya, hingga tidak sedikit dari generasi muda yang belum mengetahui motif *Saik Galamai*. Sehingga hal tersebut dapat menjadi salah satu faktor lunturnya warisan khas budaya Minangkabau. Oleh sebab itu perancang ingin membuat sebuah inovasi baru agar identitas dan visuaik ukiran *Saik Galamai* dapat dan mudah di temukan. Hingga dibuatlah pendekatan eksplorasi tipografi dengan merancang dan menciptakan typeface yang memuat unsur budaya lokal yang di angkat dari motif *Saik Galamai*, berupa visual yang akan di terapkan ke bentuk huruf.

Perancangan ini dilakukan menurut aturan dan ketentuan tertentu dalam tipografi, ilmu yang mempelajari bentuk, anatomi, ukuran, dll, dan tipografi, yang menjadi dasar pembuatan huruf atau tipografi baru. Perancangan ini juga menitikberatkan pada *legible* (huruf yang mudah dikenali) dan *readability* (keterbacaan huruf). Desain ini dianggap sebagai solusi yang baik, karena tipografi biasanya sangat familiar dan sering ditemui dalam kehidupan sehari-hari.

## **KAJIAN TEORITIS**

Tipografi merupakan salah satu bahasa dalam desain grafis yang tidak berdiri sendiri secara eksklusif, ia sangat erat terkait dengan bidang keilmuan lain seperti komunikasi, teknologi, psikologi dan lainnya (Rustan, 2011:2). Secara ilmiah tipografi itu sendiri adalah seni dan komposisi dalam membuat ataupun menyusun aksara dalam hubungannya untuk mengatur publikasi visual, baik cetak maupun non-cetak (Kusrianto, 2010:1).

Anatomi huruf adalah langkah pertama dalam mempelajari tipografi. Seperti tubuh manusia, huruf memiliki banyak organ yang berbeda. Perpaduan seluruh komponen huruf merupakan identitas visual yang membedakan satu huruf dengan huruf lainnya. (Aldi Lazuardi, 2018).

Prinsip Gestalt sendiri memiliki lima hukum perseptual yang mempengaruhi persepsi manusia ketika menganalisis gambar dan bentuk menurut (Askaria, 2019).

## **METODE PENELITIAN**

Metode yang digunakan yaitu metode Thiagarajan yang disebut metode 4D terdiri dari Pendefinisian (*Define*), Perancangan (*Design*), Perkembangan (*Development*), dan Penyebaran (*Dissemination*) (Thiagarajan, 1974).

1. **Tahap *Define*** (Pendefinisian), pada tahapan ini proses yang dilakukan adalah menentukan dasar permasalahan, pencarian karakter terhadap permasalahan, melakukan proses pengembangan karakter, dan penentuan permasalahan melalui proses pengumpulan data berbagai informasi mengenai motif *Saik Galamai* melalui buku, artikel, jurnal, sumber internet dan sebagainya, serta literatur, yaitu melakukan pengumpulan data yang memiliki relevansi dan sesuai dengan apa yang dibutuhkan untuk menunjang perancangan terhadap karya yang

dirancang berupa teori tipografi, teori *typeface*, anatomi huruf dan aplikasi yang akan digunakan dalam perancangan *typeface*.

2. **Tahap *Design*** (Perancangan), pada tahapan ini proses yang dilakukan adalah melakukan proses brainstorming, moodboard, aplikasi yang akan digunakan dalam merancang, studi pengembangan, dan rancangan awal dari perancangan *typeface* baru dengan berbagai alternatif.
3. **Tahap *Develop*** (Pengembangan), pada tahapan ini proses yang dilakukan dengan proses pengembangan huruf dan karya rancangan dari sketsa ke tahapan digital melalui bimbingan dari dosen pembimbing, berupa proses perancangan layout dan *final design* dari *typeface Saik Galamai*.
4. **Tahap *Disseminate*** (Penyebaran), pada tahap terakhir ini dilakukan proses penyebaran *typeface* baru melalui media utama dan media pendukung berupa perancangan *typeface Saik Galamai* terhadap dua media tersebut.

## TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Teknik pengumpulan data yang dipakai dalam proses perancangan Motif *Saik Galamai* dalam bentuk *typeface SAGA* dengan mengumpulkan data berdasarkan studi literatur dan internet. Studi literatur adalah studi yang dilakukan untuk mencari data serta informasi mengenai hal-hal berkaitan dengan topik, yaitu bentuk visual dari motif *Saik Galamai*, dan juga filosofi yang terkandung pada motif melalui buku, artikel, jurnal, sumber internet dan sebagainya, serta studi ini diamati berdasarkan benda mati. Internet juga menjadi sumber untuk mencari informasi tambahan yang berkaitan dengan topik. Data- data yang telah di peroleh sangat dibutuhkan untuk menunjang perancangan terhadap karya yang dirancang berupa teori tipografi, teori *typeface*, anatomi huruf, prinsip gestalt dan aplikasi yang akan digunakan dalam perancangan *typeface*.

## METODE ANALISIS DATA

Teknik analisis data yang pada perancangan karya akhir ini memakai metode 5W + 1H, berikut penjelasannya :

### 1. **What? (Apa masalahnya?)**

Masalah yang terjadi adalah rendahnya ketertarikan dan perhatian masyarakat, khususnya generasi muda terhadap nilai-nilai warisan budaya Minangkabau, salah satunya yaitu motif ukir *Saik Galamai*.

**2. Where? (Dimana masalah terjadi?)**

Masalah ini terjadi di masyarakat Minangkabau terkhususnya masyarakat Minangkabau yang berada di Sumatera Barat.

**3. When? (Kapan masalah ini terjadi?)**

Masalah ini terjadi saat ini, yang disebabkan semakin berkembangnya zaman, membuat generasi muda tidak perhatian dengan nilai-nilai budaya lokal , yang sekarang sudah tertinggal ditelan zaman.

**4. Who? (Siapa target audiensya?)**

Target audiens dari permasalahan ini adalah masyarakat Minangkabau yang berumur dari 15-35 tahun, terkhususnya generasi muda kedepannya agar nantinya perancangan karya akhir ini dapat menjadi inovasi baru dalam desain grafis.

**5. Why? (Kenapa masalah ini terjadi?)**

Masalah ini terjadi karena kurangnya ketertarikan, perhatian, dan minat masyarakat terhadap warisan budaya lokal. Untuk itu, diperlukan sebuah inovasi baru agar identitas dan visual ukiran *Saik Galamai* dapat dan mudah ditemukan.

**6. How? (Bagaimana solusi dari masalah ini?)**

Solusi dari permasalahan ini adalah inovasi terbaru dengan merancang sebuah *typeface* menggunakan bentuk visual dan filosofi motif *Saik Galamai* pada perancangan *typeface* sebagai karya tipografi *display type*, sehingga masyarakat Minangkabau khususnya generasi muda dapat mengenal dan mengetahui tentang motif ukir *Saik Galamai*.

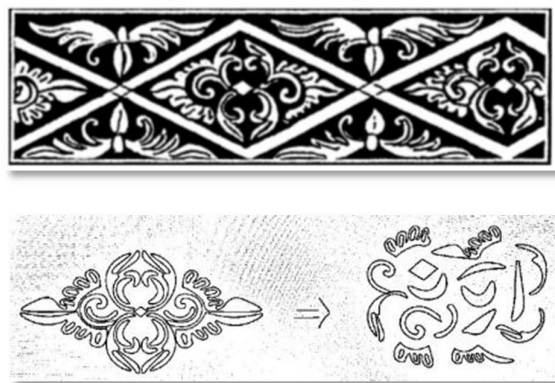
## **PROGRAM KREATIF**

Program kreatif dalam perancangan *typeface* ini akan dirancang dengan menggunakan pendekatan penjaringan ide, penyempurnaan bentuk *typeface* dan proses digitalisasi dan finishing. Media dalam perancangan ini terdiri dari media utama dan media pendukung. Media Utama dari perancangan ini adalah Manual Book, manual book merupakan buku proses perancangan untuk menyampaikan informasi. Sedangkan Media pendukung dari perancangan ini adalah poster nama, poster official (A-Z, numeral, Punctuation), X-banner, Stiker, gantungan kunci, totebag.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Sketsa Awal

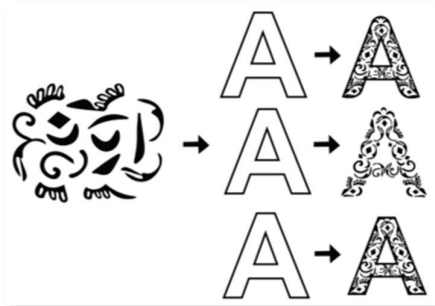
#### a. Stilasi motif Saik Galamai



**Gambar 1. Proses stilasi dari Motif Saik Galamai**

Teknik perancangan pada motif ini menggunakan prinsip Gestalt yaitu proximity, pada teknik ini motif *Saik Galamai* akan di uraikan menjadi elemen-elemen visual. Dari uraian elemen tersebut akan di gabungkan lagi menjadi bentuk pola huruf, sehingga dengan begitu terciptalah typeface baru.

#### b. Sintesis ikonik atau pola dasar ke bentuk huruf



**Gambar 2. Pola Alternatif Huruf**

Gambar di atas merupakan proses perancangan huruf dari pola huruf dasar menjadi pola huruf baru dengan menggabungkan potongan motif dari Saik Galamai. Terdapat tiga alternatif, alternatif pertama pada font ini menggabungkan bagian-bagian dari motif *Saik Galamai*, disusun menyesuaikan bentuk pola huruf. Pada alternatif ini pada setiap sudut huruf di bentuk melengkung dan diberi outline. Pada alternatif kedua menyerupai alternatif satu, yang membedakannya pola alternatif dua ini tidak diberi

outline. Selanjutnya alternatif ketiga ini hanya menyusun bagian motif ke bentuk pola huruf dasar.

c. Layout Alternatif



**Gambar 3.**  
**Layout Alternatif 1 dan Alternatif**



**Gambar 4.**  
**Layout Alternatif 3**

d. Layout Eksekusi

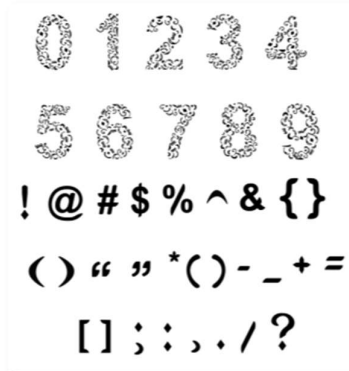


**Gambar 5. Layout Eksekusi**

e. Layout Komprehensif



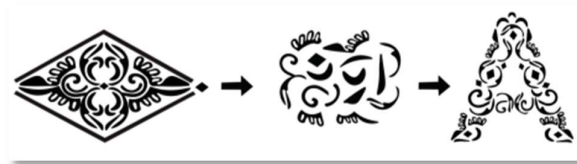
Gambar 6. Layout Uppercase dan Lowercase Komprehensif



Gambar 7. Layout Numeral dan Punctuation Komprehensif

2. Digitalisasi

a. Bentuk Dasar



Gambar 8. Proses stilasi dari Motif Saik Galamai ke Bentuk Huruf

b. Kelompok Huruf Geometri



Gambar 9. Kelompok Huruf Geometri



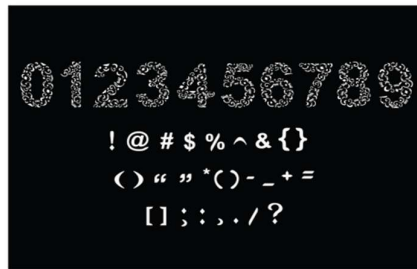
c. Final Desain



Gambar 10. Huruf Besaar (*Uppercase*)



Gambar 11. Huruf Kecil (*Lowercase*)



Gambar 12 Numerals dan Punctuation

d. Detail Huruf

1) Anatomi Huruf



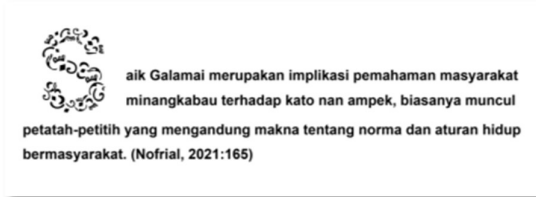
Gambar 13. Anomi Huruf

2) Ukura Huruf



Gambar 14. Ukuran Huruf

e. Aplikasi Display



Gambar 15. Aplikasi Display Initial



Gambar 16. Aplikasi *Display* pada *Judul dan Sub Judul*



Gambar 17. Aplikasi *Display* pada *Full Word*.

3. Media

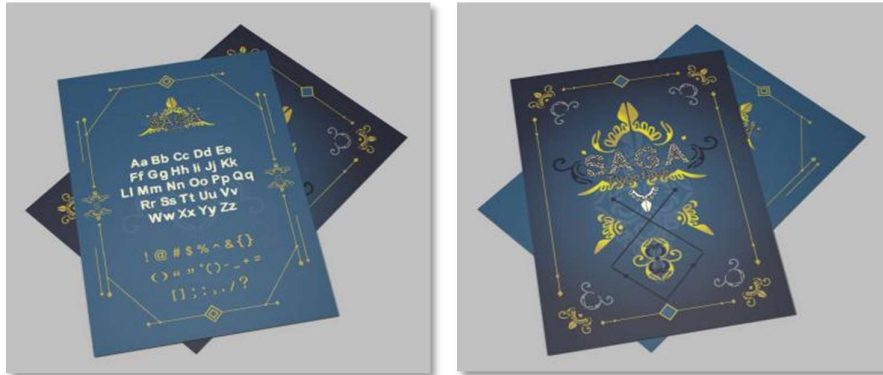
a. Media Utama



Gambar 18. Manual Book

**b. Media Pendukung**

**1) Poster**



**Gambar 19. Poster Nama dan Official**

**2) X-Banner**



**Gambar 20. X-banner**

**3) Sticker**



**Gambar 21. Sticker 1**



**Gambar 22. Stiker 2**

#### 4) Gantungan Kunci



Gambar 23. Gantungan Kunci

#### 5) Totebag



Gambar 24. Totebag

### KESIMPULAN DAN SARAN

Perancangan *typeface* SAGA (*Saik Galamai*) merupakan jenis *typeface* huruf dekoratif yang dirancang berdasarkan filosofis dan visual ukiran *Saik Galamai* yang mana motif mengikuti pola huruf. Pola *Saik Galamai* berasal dari makanan khas Minangkabau yaitu *Galamai* yang dipotong berbentuk layang-layang sehingga terciptalah bentuk pola *Saik Galamai*. Pembuatan *galamai* harus dilakukan dengan sangat hati-hati untuk mendapatkan hasil yang baik. Teliti berarti teliti dalam melakukan sesuatu. Keputusan juga harus adil untuk semua dan tidak sepihak. Makna kehati-hatian yaitu dalam berbuat dan menghadapi berbagai permasalahan.

Perancangan *typeface* ini dirancang melalui metode perancangan 4D, diantaranya pertama *define* (pendefinisian) yaitu proses untuk menentukan dasar permasalahan, kedua *design* (perancangan) yaitu proses *mood board* dan *brainstroming* melalui tahap studi pengembangan ikonik atau pola dasar dan sintesis ikonik atau pola dasar kebentuk

huruf. Bahwa pada proses tersebut terdapatlah *typeface* baru dengan beberapa alternatif, serta menentukan aplikasi yang akan digunakan, ketiga *develop* (pengembangan) yaitu proses pengembangan huruf atau karya dari manual ke tahap digital melalui bimbingan dan konsultasi dengan dosen pembimbing, dan *disseminate* (penyebaran) yaitu proses penciptaan huruf atau typeface baru melalui media utama dan media-media pendukung.

Perancangan typeface ini menjadi inspirasi baru, yang dikembangkan dan dieksplorasi menjadi huruf bertema budaya lokal dan mendapatkan konsep kreatif perancangan huruf dengan motif *Saik Galamai* dengan jenis huruf dekoratif. Bisa diaplikasikan sebagai rancangan desain grafis yang bertemakan budaya lokal Minangkabau.

#### **DAFTAR REFERENSI**

- Afriwan, H., Kamal, M. N., & Sari, D. M. (2021). Fungsi dan Makna Huruf Vernakular sebagai Karya Desain Jalanan. *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, 10(2), 445-453.
- Aisyah, Siti . 2018. *Pola Dasar dan Makna Ukiran Motif Rumah Gadang Koto Sani Kecamatan X Koto Singkarak Sumatera Barat. Jurnal Desain dan Seni, FDSK-UMB, (05 Edisi 03: 410-411).*
- AldiLazuardi. 2018. *Tipografi: Fungsi, Anatomi, dan Klasifikasi*, (Online), (<https://aldilazu.wordpress.com/2018/04/29/tipografi-fungsi-anatomi-danklasifikasi/>, diakses 02 April 2022).
- Askaria, A. (2019, January 20). *Teori Gestalt Dalam Mendesain UI – Part 1*. Retrieved May 2020, from binus.ac.id: <https://binus.ac.id/knowledge/2019/01/prinsip-gestalt-dalam-mendesainui-part-1/>
- Kusrianto, Adi. 2010. *Pengantar Tipografi*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Rustan, Suriyanto. 2011. *Huruf font Tipografi*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Thiagarajan, S., Semmel, D.S., & Semmel, M.I. (1974). *Instructional development for training teacher of exceptional children*. Bloomington Indiana: Indiana University.