

## PERANCANGAN *TYPEFACE* ALFABET MEMANFAATKAN AKSARA *INCUNG* SEBAGAI SUMBER IDE GAGASAN

**Ria Sapitri**

Fakultas Teknologi Informasi – Institut Teknologi Batam  
Jl. Gajah Mada Kompleks Vitka City, Tiban Ayu – Sekupang – Batam  
Email : [sapitri91@gmail.com](mailto:sapitri91@gmail.com)

### ABSTRAK

*Typeface* merupakan "perwajahan" yang membentuk karakteristik suatu kumpulan huruf sehingga membedakannya dengan jenis huruf yang lain. Karya seni *typeface* dianggap mampu memberikan inspirasi baru untuk memperkenalkan salah satu kearifan lokal Kerinci yaitu aksara *incung*. Keindahan dan keunikan visual aksara *incung* mampu memberikan inspirasi baru untuk diadaptasi kedalam bentuk rancangan *typeface* kebaruan. Secara visual, aksara *incung* memiliki keindahan bentuk berupa gaya tulisan yang miring, melengkung dan patah terpancung. Bentuk dasar setiap abjad aksara *incung* terbentuk oleh garis yang tajam sehingga terkesan kaku dan klasik. Berdasarkan uraian di atas, maka timbul ketertarikan penulis untuk memperkenalkan atau mengakrabkan kembali aksara *incung* ke generasi muda sebagai identitas masyarakat Kerinci kedalam bentuk *typeface* kebaruan yang berbasis digital.

Kata Kunci : *Typeface*, Aksara, *Incung* Kerinci

### ABSTRACT

*Typeface* is a "appearance" that forms the characteristics of a collection of letters so that it distinguishes it from other types of letters. *Typeface* artwork is considered capable of providing new inspiration to introduce one of Kerinci's local wisdoms, the *incung* script. Visually, *incung* script has the beauty of a form of writing style that is slanted, curved and broken beheaded. The basic shape of each *incung* alphabet is formed by sharp lines so that it seems stiff and classic. Based on the description above, the author's interest arises to introduce or familiarize the *incung* script back to the younger generation as the Kerinci people's identity in the form of digital-based *typeface* novelty.

Key Words : *Typeface*, Aksara, *Incung* Kerinci

## PENDAHULUAN

Rancangan tipografi bukan hanya *font* atau huruf namun ada juga istilah yang disebut dengan *Typeface*. *Typeface* adalah rancangan karakter dari sekumpulan huruf. *Typeface* merupakan "perwajahan" yang membentuk karakteristik suatu kumpulan huruf sehingga membedakannya dengan jenis huruf yang lain. *Typeface* tidak hanya mampu memberikan makna, yang mengacu pada objek atau gagasan, tetapi harus memiliki nilai fungsional dan nilai estetis sehingga mampu menyuarakan suatu citra ataupun kesan secara visual.

Dalam perkembangannya, *typeface* mempunyai fungsi masing-masing baik sebagai penarik perhatian (*display type*) dan teks yang digunakan untuk dibaca secara seksama disebut (*text type*) (Rustan, 2011:18). Karya seni *typeface* dianggap mampu memberikan inspirasi baru untuk memperkenalkan salah satu kearifan lokal Kerinci yaitu aksara *incung*. Aksara *incung* merupakan warisan budaya leluhur yang sangat berharga, bernilai sejarah, bernilai tradisi, dan bersifat lokal genius. Aksara *incung* yang kaya akan nilai estetika secara visual tidak mampu melekat dibenak masyarakat.

Hal ini dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti dinamika kehidupan modern yang terus mengikis sehingga keberadaan aksara *incung* ditinggalkan begitu saja. Keindahan dan keunikan visual aksara *incung* mampu memberikan inspirasi baru untuk diadaptasi kedalam bentuk rancangan *typeface* kebaruan. Secara visual, aksara *incung* memiliki keindahan bentuk berupa gaya tulisan yang miring, melengkung dan patah terpancung. Bentuk dasar setiap abjad aksara *incung* terbentuk oleh garis yang tajam sehingga terkesan kaku dan klasik. Berdasarkan uraian di atas, maka timbul ketertarikan penulis untuk memperkenalkan

atau mengakrabkan kembali aksara *incung* ke generasi muda sebagai identitas masyarakat Kerinci kedalam bentuk *typeface* kebaruan yang berbasis digital.

Terciptanya karya *typeface* ini karena belum ditemukan karya *typeface* yang menggunakan karakter aksara *incung* sebagai ciri khas *typeface* budaya lokal Kerinci. Hasil rancangan *typeface* aksara *incung* diharapkan mampu memberikan pesan secara visual dan dapat digunakan oleh khalayak luas khususnya generasi muda sebagai wahana komunikasi.

Tahap selanjutnya, desain terpilih diaplikasikan ke media utama yakni *soft instal data font* berupa *set character* alphabet A-Z huruf besar (*upparcase*), a-z huruf kecil (*lowercase*), tanda baca, dan angka. Sedangkan media pendukung terdiri dari Media pendukung terdiri dari *type as copywriting* berupa poster dan kata-kata falsafah, *marchandise* seperti baju dan tas, media aplikasi *sign system* dan *headline* dalam berbagai bentuk media informasi. Rancangan ini merupakan upaya untuk memperkenalkan dan mengakrabkan aksara *incung* sebagai kearifan lokal Kerinci ke dalam gaya hidup generasi muda.

## KAJIAN SUMBER PENCIPTAAN

1. Buku *Belajar Aksara Incung Kerinci* (Budhi Vrihaspathi Jauhari, *Belajar Aksara Incung Kerinci*, Lembaga Bina Potensia Bapeda kota Sungai Penuh Kerinci,2013).



Gambar. 1 Buku “Belajar Aksara *Incung* Suku Kerinci” (Foto: Ria Sapitri)

Buku *Belajar Aksara Incung Kerinci* ini membahas tentang cara mengenal, belajar membaca, dan menulis aksara *incung* Kerinci. Pembahasan mengenal aksara *incung* Kerinci, terdiri dari pengertian aksara, aksara *incung*, sejarah perkembangan dan media penulisan aksara *incung*. Pembahasan selanjutnya, berupa belajar membaca dan menulis aksara *incung* yang terdiri dari penulisan dan cara penggunaan aksara *incung* dalam bentuk kata.

2. Karya Adien Gunarta.



Gambar. 2 Karya Adien Gunarta, dipos 2012. ([www.iluviindonesia17.blogspot](http://www.iluviindonesia17.blogspot), 10-02-2017: 21.53 wib)

## METODE PENCIPTAAN

Berikut beberapa metoda yang dilakukan dalam proses perancangan *typeface rincung*:

### 1. Persiapan

Persiapan yang dilakukan pada proses pengarapan *typeface rincung* adalah melakukan pengamatan langsung terhadap bentuk karakter aksara *incung*. Pengamatan ini dilakukan melalui proses pengumpulan data seperti, observasi, wawancara, dokumentasi dan studi pustaka. Data yang diperoleh dijadikan pedoman

dalam pengarapan karya yang akan dirancang.

### 2. Pengumpulan Data

- Observasi  
Melakukan kunjungan langsung ke rumah Budhi Jauhari Vrihaspathi yang merupakan budayawan ahli dalam memahami aksara *incung*. Observasi ini tujuan untuk menggali sumber ide dan mencari permasalahan-permasalahan yang berkaitan dengan aksara *incung* Kerinci. Hasil pengamatan tersebut kemudian diamati dan dianalisis secara keseluruhan untuk tahap selanjutnya.
- Wawancara  
Wawancara dilakukan dengan bertanya langsung kepada bapak Budhi Jauhari Vrihaspathi selaku budayawan dan bapak Jafar selaku mantan ketua adat Suku Kerinci.
- Data Media Massa  
Data media massa tersebut bisa berupa surat kabar, artikel, internet, yang berhubungan langsung dengan aksara *incung*, hasil karya tipografi dan proses perancangan tipografi.
- Dokumentasi  
Dokumentasi dilakukan dengan memperoleh informasi mengenai aksara *incung* dan data visual untuk dijadikan ide perancangan *typeface*. Data hasil dokumentasi kemudian ditelaah untuk proses perancangan dan aplikasi media yang dianggap perlu untuk dirancang.

### 3. Identifikasi Data

Setelah data dikumpulkan, data yang diperoleh kemudian diidentifikasi sesuai apa yang akan dirancang, baik rancangan media utama maupun media pendukung. Data yang dikumpulkan kemudian dikelompokkan dan diamati secara mendalam, data-data apa saja yang diperlukan selanjutnya dipilih dan disimpulkan mana data yang perlu dan mana data yang tidak perlu.

#### 4. Analisis Data

5W + 1H :

- *What* apa yang akan dibuat?  
Rancangan yang akan dibuat yaitu perancangan *typeface* alfabet memanfaatkan aksara *incung* sebagai sumber ide gagasan.
- *Where*, dimana  
diaplikasikan/diterapkan?  
diaplikasikan di daerah Kab. Kerinci dan Kota Sungai Penuh.
- *When*, kapan dimulai? masa sekarang dan selanjutnya.
- *Who*, siapa target sasaran?

Geografis:

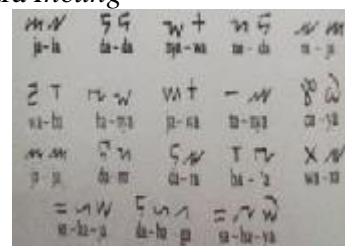
- Masyarakat Kerinci dan sekitarnya khususnya generasi muda Demografis:
- Jenis kelamin: pria dan wanita
- Usia: 13-25 tahun (pelajar: smp, sma, sederajat dan mahasiswa/i).
- Karakter kepribadian: suka hal-hal baru.
- *Why*, mengapa rancangan *typeface rincung* perlu dibuat?  
Untuk menciptakan *typeface* kebaruan yang mencirikan aksara *incung* sebagai budaya lokal Kerinci.
- *How*, bagaimana merancang *typeface* kebaruan tersebut ?  
*typeface* yang dirancang harus mampu mengangkat citra aksara *incung* sebagai budaya lokal Kerinci dengan memanfaatkan karakter aksara *incung* kedalam *typeface* yang akan dirancang.

#### A. Penyajian Data/ Kajian Sumber

Terwujudnya bentuk desain *typeface* ini tidak terlepas dari perancang menyadari pentingnya sebuah *typeface* baru untuk mewakili budaya lokal Kerinci. Pentingnya *typeface* baru dikarenakan belum ditemukan *typeface* yang terinspirasi dari aksara *incung* sebagai *typeface* yang mewakili budaya lokal Kerinci. Terwujudnya perancangan ini sebagai upaya memperkenalkan dan mensosialisasikan aksara *incung* kepada masyarakat luas khususnya generasi muda. Konsep desain *typeface* ini terlahir melalui proses kreatif yang berusaha merancang sesuatu yang kreatif dan inovatif yang belum ada sebelumnya.

Oleh sebab itu, dalam proses perancangan *typeface* ini diperlukan riset yang mendalam bagi si perancang untuk menciptakan *typeface* baru yang mampu mewakili budaya lokal Kerinci yaitu aksara *incung*. Hal ini dilakukan agar *typeface* yang dirancang dapat memberikan makna dan pesan bagi masyarakat luas khususnya generasi muda di daerah Kerinci. Data dari hasil penelitian atau riset yang telah dilakukan dan terdapat beberapa yang akan dijadikan sumber perancangan diantaranya sebagai berikut:

##### 1. Aksara *Incung*



Gambar. 3 Aksara *Incung* (Repro: Ria Sapitri, 2017)

Aksara *incung* terdapat di Kabupaten Kerinci Provinsi Jambi, daerah yang memiliki aksara *incung* di Sumatera bagian tengah. Aksara *incung* Kerinci termasuk aksara tertua di Nusantara, hal ini dibuktikan dengan adanya naskah-naskah kuno berumur ratusan tahun. Naskah kuno ini berfungsi sebagai wahana untuk menulis sastra, hukum adat dan mantera-mantera

#### PENYAJIAN DATA DAN KONSEP GARAPAN

yang ditulis pada kulit kayu, tanduk kerbau, tanduk sapi, daun lontar dan kulit kayu.

Aksara *incung* memiliki bentuk dan nilai-nilai keindahan, dengan kemiringan huruf sampai  $45^{\circ}$ , melengkung dan bentuk garis lurus patah terpancung. Tulisan Aksara *incung* memiliki suku kata, semuanya merupakan bunyi huruf hidup seperti tulisan Arab. Aksara pokok pada aksara *incung* terdiri dari 28 huruf dan terdiri dari dua atau tiga macam bentuk huruf yang berbeda-beda. Bentuk huruf tersebut dapat dilihat seperti, GA = terdiri dari 2 huruf dan huruf KA = terdiri dari 3 huruf yang berbeda sehingga tulisan aksara *incung* sulit dimengerti.

## 2. Set character typeface A-Z

Set character typeface A-Z merupakan wujud karya berupa alphabet A-Z baik huruf besar (*upper case*) dan huruf kecil (*lower case*). Kelengkapan alfabet dalam sebuah *character* biasanya memiliki huruf besar (*upper case*) sebanyak 26 dan huruf kecil (*lower case*) dalam jumlah yang sama. Setiap jenis huruf digital memiliki jumlah *character* yang berbeda-beda, hal ini tergantung pada berapa banyak sang perancang huruf merancang *character* (Sihombing, 2003: 28-33). Contoh *Set character typeface* yang terdiri dari huruf besar (*upper case*) dan huruf kecil (*lower case*).

## 3. Type as copywriting

*Type as copywriting* merupakan bentuk desain berupa permainan kata-kata (*copywriting*) yang membawa pesan pesan tertentu. (Aryoni; 2013:88). Contoh *Type as copywriting* yang ditampilkan dalam bentuk poster, kata-kata falsafah yang diterapkan di fb dan instagram dapat dilihat sebagai berikut:



Gambar. 4 *Type as copywriting* dalam bentuk poster  
(Sumber: Aryoni Fernanta, 2013)

Gambar di atas merupakan salah satu contoh penerapan *Type as copywriting typeface rincung* dalam bentuk poster. Kata yang digunakan pada penerapan *type as copywriting typeface rincung* adalah KOTA SAKTI ALAM KERINCI ditambah teks Ayo ke Kerinci. Penggunaan kata tersebut dikarenakan KOTA SAKTI ALAM KERINCI merupakan *tagline* yang sering digunakan oleh masyarakat Kerinci.

## 4. Type as copy writing dalam bentuk kata-kata falsafah.



Gambar. 5 *Type as copywriting* Dalam Bentuk Kata-Kata Falsafah  
(Repro: Ria Safitri)

*Type as copywriting* dalam bentuk kata-kata falsafah di atas merupakan contoh yang dijadikan salah satu media pendukung dalam proses perancangan nantinya. Kata-kata falsafah yang akan digunakan pada penerapan *type as copywriting* berupa *sahalun suhak sataleoh bdea* dan *saiyo sakato, sahalun samudek*. Selanjutnya,

kata-kata falsafah tersebut diaplikasikan ke media sosial berupa instagram dan facebook dengan tujuan mensosialisasikan *typeface rincung* ke generasi muda.

## B. Konsep Garapan

Konsep karya akan diwujudkan pada karya *typeface* ini berpijak pada fenomena aksara *incung* itu sendiri. Aksara *incung* yang menjadi ikon budaya masyarakat Kerinci sudah semestinya dieksplorasi ke dunia global. Keindahan dan keunikan karakter aksara *incung* seperti miring, kaku, tajam, melengkung dan terpenggal menjadi ide dalam melahirkan karya *typeface* yang akan dirancang. Rancangan *typeface* ini tercipta dikarenakan belum ditemukan *typeface* yang mewakili aksara *incung* sebagai budaya lokal Kerinci. Rancangan *typeface* ini diharapkan mampu menghasilkan *typeface* baru berupa alfabet A-Z dengan memanfaatkan karakter aksara *incung* sebagai ide perancangan.

Acuan dasar bentuk anatomi huruf A-Z mempertimbangkan bentuk anatomi hurufnya yang sederhana dan terkesan kaku. Karakteristik aksara *incung* tersebut diolah sehingga setiap huruf memiliki karakter aksara *incung*. Tahap selanjutnya, proses pengolahan bentuk dilakukan melalui proses disformasi dan eksplorasi. Proses disformasi merupakan penggambaran bentuk yang menekan pada interpretasi karakter, dengan cara mengubah bentuk objek dengan cara menggambarkan objek tersebut untuk mewakili atau pengambilan unsur tertentu yang mewakili karakter hasil interpretasi yang bersifat hakiki (Dharsono, 2007:72).

Desain *typeface* terpilih diaplikasikan pada media utama berupa 1). *Upload softdata font* pada *software* aplikasi, *typeface rincung* yang sudah berupa *softdata font* di *install* pada *software* aplikasi desain pada *operational system komputer* seperti *microsoft word*, *coreldraw*, *photoshop*. 2). *Set characters* alpabet A-Z hasil rancangan *typeface rincung*. yang dibuat dalam bentuk 2

dimensi dan 3 dimensi. 3). *Type as copywriting*, *typeface rincung* ditampilkan dalam bentuk poster, *sign system*, kata-kata falsafah yang diterapkan di fb dan instagram. 4). Sebagai *headline* pada media informasi, *typeface rincung* ditampilkan dalam *headline* media informasi seperti spanduk dan baliho. 5). Aplikasi pada media *merchandise* seperti baju dan tas. Rancangan ini diharapkan mampu memperkenalkan dan mensosialisasikan aksara *incung* sebagai hasil budaya ke dalam kehidupan generasi muda.

Proses disformasi dilakukan pada penyederhanaan bentuk yaitu mengubah bentuk objek dengan cara mengabungkan karakter aksara *incung* seperti miring, melengkung dan patah terpenggal kedalam *typeface* yang akan dirancang.

## BENTUK KARYA SENI

### A. Proses Penciptaan

Proses perwujudan bentuk *typeface* yang akan dirancang sampai diaplikasikan kedalam media desain komunikasi visual dilakukan melalui beberapa tahap sebagai berikut dan nilai-nilai keindahan lainnya yang terdapat aksara *incung* tersebut. Bentuk dan karakteristik aksara *incung* inilah yang nanti akan dimanfaatkan kedalam perancangan *typeface* yang akan dirancang. Contoh proses elaborasi dapat dilihat sebagai berikut:

#### 1. Elaborasi

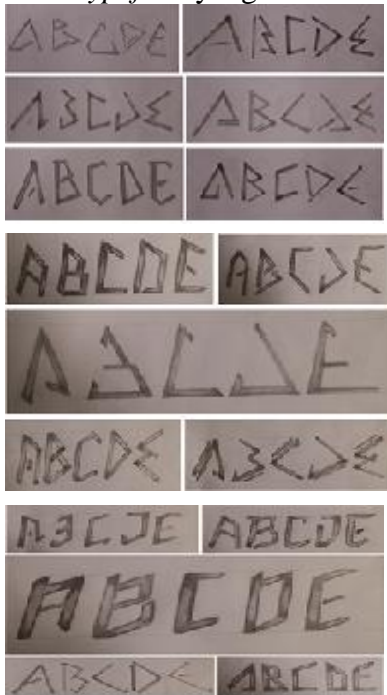
Proses elaborasi dilakukan dengan menganalisa secara mendalam karakter aksara *incung* seperti bentuk, anatomi huruf, ketebalan huruf, gaya huruf, ukuran huruf,



Gambar. 6 Transfer Gambar (Sumber: Ria Sapitri)

## 2. Penyaringan Ide

Dilakukan dengan pembuatan sketsa sebagai bentuk eksperimen awal dengan tujuan agar terciptanya pola dasar atau pola bentuk awal *typeface* yang akan dirancang.

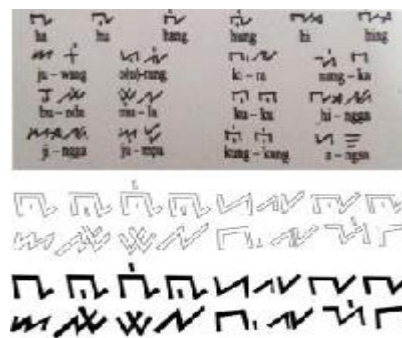


## 3. Proses Transfer

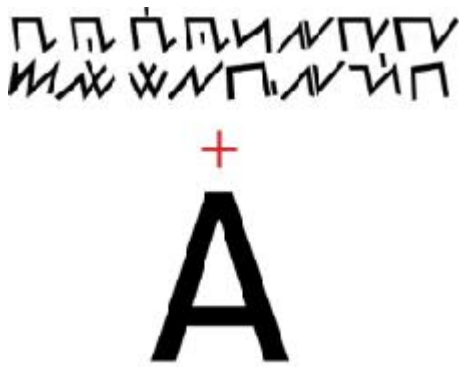
Hasil sketsa rancangan terpilih kemudian di *scanning* (pemindaian) dan dipindahkan kedalam software grafis (adobe ilustrasi cs3). Hal ini dilakukan untuk memudahkan si perancang dalam prose pengeditan gambar yang di inginkan. Selain itu, hal ini juga bertujuan agar hasil akhir rancangan *typeface* lebih menarik dan rapi. Proses transfer gambar dapat dilihat sebagai berikut.

## 4. Penyempurnaan Bentuk

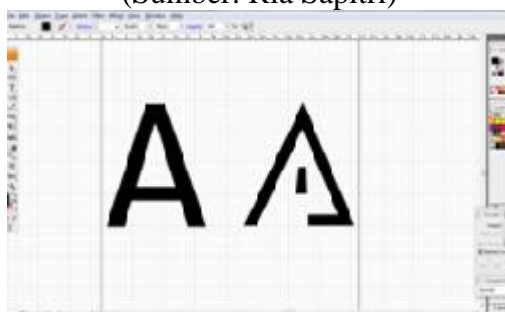
Proses penyempurnaan bentuk dilakukan melalui 2 cara, yaitu proses disformasi dan eksplorasi. Proses disformasi dilakukan pada penyederhanaan bentuk dengan mengambil hanya sebagian karakter aksara *incung* untuk diaplikasikan kedalam rancangan *typeface*. Selanjutnya, melakukan pengabungan antara karakter aksara *incung* seperti miring, melengkung dan patah terpancung dengan huruf latin. Sementara proses eksplorasi dilakukan melalui *stilisasi* (pengayaan) visual *typeface* yang diterapkan keseluruhan alfabet A-Z sehingga menghasilkan bentuk *typeface* yang sederhana dan tidak bersifat dekoratif. Proses disformasi melalui penyempurnaan bentuk dapat dilihat sebagai berikut:



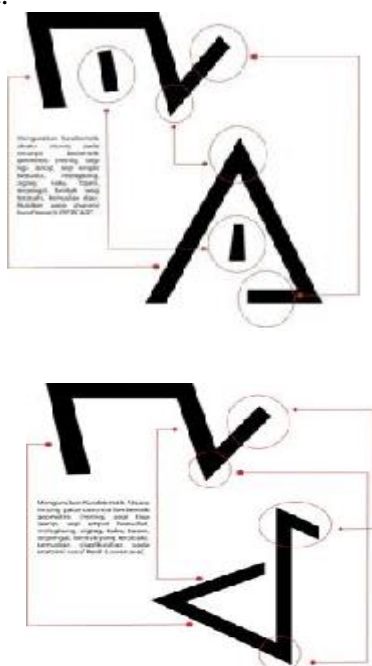
Gambar. 7 Proses Disformasi Sebagai Bentuk Pola Dasar (Sumber: Ria Sapitri)



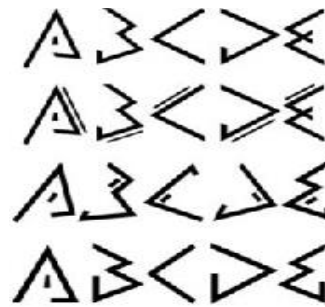
Gambar. 8 Transformasi Pada Fisik Huruf Latin Sebagai Acuan (Sumber: Ria Sapitri)



Proses penyempurnaan bentuk selanjutnya dilakukan melalui proses eksplorasi berupa *stilisasi* (pengayaan) visual *typeface* yang diterapkan keseluruhan alfabet A-Z sehingga menghasilkan bentuk *typeface* yang sederhana dan tidak bersifat dekoratif. proses eksplorasi dapat dilihat sebagai berikut.



#### 4. Alternatif Desain

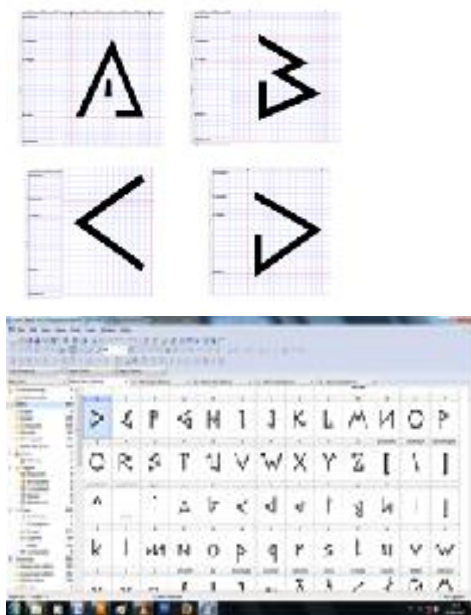


Alternatif bentuk di atas merupakan hasil transformasi objek melalui proses disformasi dan eksplorasi. Alternatif bentuk desain tersebut diambil dari 5 buah alternatif sketsa desain terpilih yang telah diproses dalam bentuk digital. 5 buah alternatif desain tersebut kemudian dikembangkan sampai terbentuk pola fisik huruf A-Z. Contoh desain alternatif dapat dilihat sebagai berikut.



#### 5. Proses Editing/Finising

Proses *editing/finising* dilakukan dengan cara mentransfer ulang hasil fisik huruf A-Z kedalam software *editing* berupa *font creator*. Proses ini dilakukan dengan cara mengukur *kerning* (jarak antar huruf) dan menentukan posisi *capeline*, *baseline*, *meanline*, *x-Height*, *Assender* dan *Descender*. Tahap selanjutnya, *typeface rincung* yang telah *disetting* sedemikian rupa dapat di install sehingga berbentuk huruf digital. Proses *editing/finising* dapat dilihat sebagai berikut:



**6. Studi Kemiripan Bentuk antara Typeface Runcung dengan Aksara Incung.**

Studi kemiripan bentuk antara *typeface runcung* dengan aksara *incung* dilakukan agar hasil desain *typeface runcung* memiliki kesamaan bentuk dengan aksara *incung* itu sendiri. Menguji kemiripan ini dilakukan sebagai bentuk orisinalitas karya, sehingga karya *typeface runcung* murni hasil karya si perancang. Studi kemiripan bentuk antara *typeface runcung* dengan aksara *incung* dapat dilihat sebagai berikut:

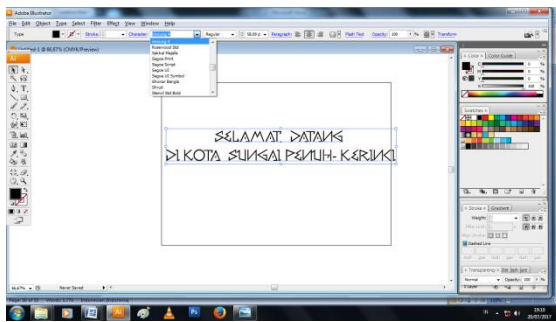
**7. Studi Hitam Putih**



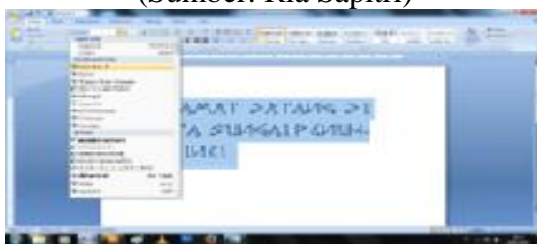
**B. Bentuk Karya**

**1. Instal Soft Data Font**

Desain *typeface runcung* terpilih diaplikasikan melalui proses *instal soft data font* pada system komputer seperti *microsoft Word*, *Photoshop*, *corel drow*, dan *adobe ilustrator*. Proses *instal soft data font* yang telah aktif bisa digunakan sebagai salah satu alternatif piliham huruf untuk kebutuhan desain grafis. Contoh Desain *typeface runcung* yang sudah aktif dapat dilihat sebagai berikut:



Gambar. 9 *Typeface Rincung* pada Software Adobe Illustrator (Sumber: Ria Sapitri)



Gambar. 10 *Typeface Rincung* pada Software Microsoft Word (Sumber: Ria Sapitri)

1. *Set characters* Alphabet A-Z

Desain *typeface rincung* terpilih kemudian dibuat dalam bentuk *set characters* yang terdiri dari huruf besar, huruf kecil, angka dan tanda baca. Masing-masing huruf harus lengkap berupa alphabet A-Z baik huruf besar, huruf kecil, angka dan tanda baca. Desain *typeface rincung* terpilih berupa alphabet A-Z disusun sedemikian rupa sehingga dapat dibaca dan di pahami. Contoh *set characters* alphabet A-Z dapat dilihat ssebagai berikut:



3. *Type as copywriting*

*Type as copywriting* merupakan bentuk permainan kata-kata yang diterapkan pada media pengaplikasian *typeface rincung*. *Type as copywriting* yang diterapkan adalah *typeface rincung* terpilih yang terdiri dari huruf besar (*upparcase*), huruf kecil (*lowercase*), angka dan tanda baca. *Typeface rincung* ditampilkan dalam bentuk poster, kata-kata falsafah yang di *upload* di fb dan instagram. Contoh penerapan *type ascopywriting typeface rincung* dapat dilihat sebagai berikut:

- a. *Type As Copywriting* Dalam Bentuk poster



- b. *Type As Copywriting* Dalam Bentuk Kata-Kata Falsafah.\



- c. *Type As Copywriting* Dalam Bentuk Kata-Kata Falsafah yang Diterapkan pada Instagram.



- d. Aplikasi *Typeface Rincung* pada Media *Marchandise* Seperti Baju Dan Tas.



- e. Aplikasi *Typeface Rincung* pada *Sygn System*



### C. Analisis Karya

#### 1. Deskripsi Karya

Secara visual, karya yang dirancang menggunakan konsep reinterpretasi dengan memanfaatkan karakter aksara *incung* sebagai ide perancangan. Bentuk-bentuk yang ditransformasikan ke fisik huruf *typeface rincung* ialah karakter aksara *incung* seperti huruf bersifat geometris, miring, kaku, tajam, melengkung, dan terpenggal. karakter aksara *incung* yang ditampilkan pada karya dilakukan melalui

proses perwujudan yakni proses disformasi dan eksplorasi.

Proses disformasi dilakukan pada penyederhanaan bentuk dengan memanfaatkan sebagian karakter aksara *incung*, kemudian digabungkan kedalam huruf latin A-Z. Sementara proses eksplorasi dilakukan melalui *stilisasi* (pengayaan) visual *typeface* yang diterapkan keseluruhan alfabet A-Z. Proses *stilisasi* (pengayaan) dimulai dari huruf A sampai ke huruf Z sehingga setiap fisik huruf mampu mewakili karakter aksara *incung* itu sendiri.

Rancangan *typeface rincung* tidak bersifat dekoratif, dikarenakan pada setiap fisik huruf tidak terdapat ornament maupun motif motif. Bentuk *typeface rincung* pada umumnya bersifat geometris, yang mana pada setiap fisik huruf menampilkan bentuk segitiga dan segiempat bersudut. Kesan kaku, tajam dan klasik dapat dilihat pada setiap fisik huruf *rincung* baik huruf besar (*uppercase*), huruf kecil (*lowercase*), angka dan tanda baca.

Rancangan *typeface rincung* tidak terlalu rumit hal ini dikarenakan pertimbangan dari faktor keterbacaan (*legibility*) serta kejelasan (*readability*). Faktor keterbacaan (*legibility*) serta kejelasan (*readability*) dapat dilihat pada setiap pengaplikasian huruf seperti poster, baju, tas, kata falsafah dan *sign sytem*. Selain itu, keunikan dari *typeface* ini yaitu *typeface rincung* mampu merepresentasikan karakter aksara *incung*.

### SIMPULAN

Konsep reinterpretasi berupa proses disformasi dan eksplorasi menjadi bagian penting dalam melahirkan karya *typeface rincung* ini. Hal ini dikarenakan perancang ingin menciptakan sebuah karya kebaruan *typeface* yang mampu mewakili budaya lokal kerinci yakni aksara *incung*.

Perancangan *typeface* alphabet dengan memanfaatkan aksara *incung* sebagai ide perancangan merupakan judul dari laporan

karya tugas akhir ini. Wujud karya yang diciptakan oleh perancang lebih menekan pada kesan klasik dan tradisional dari karakter aksara *incung* itu sendiri. Karakter aksara *incung* seperti miring, tajam, kaku, berbentuk segitiga dan segi empat bersudut akan dihadirkan kedalam karya *typeface rincung* itu sendiri. Hasil final desain karya *typeface rincung* ini diaplikasikan pada media utama yakni *instal softdata font* pada *software* komputer.

Hasil *instal softdata font* berupa *set character* alphabet A-Z akan diaplikasikan ke media pendukung seperti, *Type as copywriting* berupa poster dan kata-kata falsafah, media *marchandise* seperti baju dan tas, dan aplikasi ke media *sign system*.

Perancangan *typeface rincung* ini akan diciptakan dalam bentuk 2D (*print out*) dan 3D dengan ukuran karya yang berbeda-beda. Hal ini harus disesuaikan dengan setiap kebutuhan dan keperluan yang diinginkan. Terciptanya karya ini bertujuan untuk melahirkan karya *typeface* baru yang mampu mewakili budaya lokal Kerinci yakni aksara *incung*.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Syukur Alhamdulillah penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT, Yang memiliki keistimewaan dan pemberian segala kenikmatan besar, baik nikmat iman, kesehatan dan kekuaran didalam melakukan penelitian ini. Selawat dan salam senantiasa tercurahkan kepada Sayyidina Muhammada SAW. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa terimakasih kepada

## DAFTAR PUSTAKA

- Hasti Lumenta, Natalia. *Typeface "Garuda Batik" sebagai Duta Budaya Indonesia*. Yogyakarta: ASRD *Modern School of Design*
- Kusrianto, Adi. 2004. *Tipografi Komputer untuk Desainer Grafis*. Andi: Yogyakarta.

- Lembaga Bina Potensia dan Bappeda Kota Sungai Penuh. 2013. *Belajar Aksara Incung Suku Kerinci Daerah Jambi*. Sungai Penuh: Pemerintah Kota Sungai Penuh.
- Mubarat, Husni. 2010. *Ekspresi Aksara Incung Dalam Penciptaan Seni Kriya*. Padangpanjang: Program Studi Pascasarjana.
- Pusat Bahasa, 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Empat*. Gramedia Pustaka Utama: Jakarta.
- Patriansyah, Mukhsin. 2013. *Katak Sebagai Ekspresi Simbolik*. Padangpanjang: Program Studi Pascasarjana.
- Ratna, Nyoman Khuta. 2007. *Estetika*, Bandung: Rekayasa Sains.
- Rustan, SURIANTO. 2011. *Huruf Font Tipografi*. Jakarta: PT. Gramedia.
- Sihombing, Danton. 2003. *Tipografi dalam Desain Grafis*. PT Gramedia Pustaka Utama: Jakarta.
- Sony Kartika, Dharsono. 2007. *Estetika*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Tinarbuko, Sumbo. 2018. *Semiotika Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Vrihaspathi Jauhari Budhi, Mardizal Joni, dkk. 2013. *Mengenal Aksara Incung Suku Kerinci Daerah Jambi*. Sungai Penuh dan Kabupaten Kerinci Provinsi Jambi: Lembaga Bina Potensia Aditya Mahatva Yodha Kota.