



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1. Kesimpulan

Ketiadaan aksara pada suku Minahasa, mengakibatkan banyak sejarah Minahasa yang belum dapat dipublikasikan. Ditambah lagi kebudayaan Minahasa yang mulai tergeser oleh perkembangan zaman, mengakibatkan identitas suku Minahasa mulai menghilang. Untuk itu dibutuhkan suatu bahasa tulis yang berfungsi sebagai alat komunikasi dan informasi, mengingat Minahasa belum memiliki aksara atau sistem penulisan. Dan seiring berkembangannya zaman, penggunaan aksara sudah tidak digunakan lagi dan mengharuskan memakai huruf Latin, yang berperan dalam mengkaji informasi serta dapat menambah khazanah budaya Indonesia, khususnya Minahasa.

Perancangan *typeface* Kato'oran diadaptasi dari budaya suku Minahasa. Penulis menggunakan salah satu identitas budaya Minahasa, yaitu kain Bentean sebagai ide utama dari perancangan ini. Penulis mengaplikasikan filosofi kepercayaan suku Minahasa (atas, tengah, dan bawah) menjadi anatomi dalam pembuatan *typeface* Kato'oran.

Selain itu, perancangan *typeface* Kato'oran memiliki ciri khas bentuk yang mengadaptasi dari motif *kaiwu patola*. Hal ini terlihat pada penggabungan bentuk *stroke* geometris dan natural. Dalam pembuatan *typeface* bisa dimulai dari membuat stilasi bentuk menjadi huruf, sketsa beserta alternatifnya, digitalisasi, dan kemudian dimasukkan ke dalam *software* FontLab untuk membuat *typeface*

menjadi *font*. Penulis membuat kategori *typeface* Kato'oran ini menjadi *body text* dengan *type families regular* dan *italic*.

## 5.2. Saran

Perancangan *typeface* Kato'oran dapat menjadi referensi bagi peneliti yang ingin mengambil topik perancangan *typeface* hasil adaptasi dari budaya sebagai tugas akhir. Dalam perancangan *typeface* hasil adaptasi dari suatu budaya bisa dicerminkan melalui nilai-nilai budaya serta ornamen-ornamen yang melekat pada budaya tersebut. Peneliti bisa memulai dengan penyederhaan suatu bentuk untuk mendapatkan bentuk dasar atau *stroke* dari *typeface*. Untuk mempermudah pembuatan *typeface*, peneliti bisa memulai dengan *lowercase*, karena bentuk *stroke lowercase* yang beragam dan dilanjutkan dengan *uppercase*, *numeral*, dan *punctuation*. Peneliti juga harus memperhatikan *readability*, *legibility*, *clarity* dan *visibility* dari *typeface* yang akan dirancang.

UMMN

UNIVERSITAS

MULTIMEDIA

NUSANTARA