



### **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 III

### METODOLOGI

#### 3.1. Metodologi Pengumpulan Data

Pada metodologi pengumpulan data, penulis menggunakan dua metode yakni wawancara dan observasi lapangan. Penulis melakukan wawancara ke beberapa narasumber ahli yang dapat mendukung penulis dalam data-data serta dalam menambah wawasan mengenai budaya Minahasa dan tipografi. Pada tahap observasi, penulis melihat beberapa kain Benteenan yang ada di Karema dan alat yang digunakan saat membuat kain Benteenan di UPTD Museum Provinsi Sulawesi Utara.

##### 3.1.1. Wawancara

Wawancara menurut Esterberg dalam Sugiyono (2013:231) merupakan teknik pengumpulan data dengan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi melalui tanya jawab. Penulis melakukan wawancara dengan dua budayawan yaitu, Robby Kolibu Fredy Wowor, serta seorang arkeolog, Irna Saptaningrum. Selain itu, penulis juga melakukan wawancara dengan dua *type designer*, yaitu Adam Fathony dan Andriansyah M. K.

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

### 3.1.1.1. Wawancara dengan Robby Kolibu (Budayawan)



Gambar 3.1. Wawancara dengan Robby Kolibu (Budayawan)

Penulis mewawancarai Robby Kolibu sebagai sejarawan yang pernah bekerja di UPTD Museum Sulawesi Utara pada hari Jumat, 15 Februari 2019, pukul 11:04 WITA di kediaman beliau, Ranotana, Manado. Beliau menjelaskan tentang asal mula Minahasa yang berasal dari cerita Toar dan Lumimu'ut sampai nilai-nilai budaya Minahasa.

Kata Minahasa sendiri berarti satu kesatuan dimana Minahasa merupakan suatu wilayah paling utara dari Indonesia. Tidak hanya itu, beliau pun menambahkan adanya lima wilayah dengan bahasa mereka masing-masing. Bahasa yang ada di Minahasa yakni, bahasa Toutemboan,

Tolour, Tombulu, Tonsea, dan Ratahan. Hasil kesepakatan tersebut dirundingkan di Watu Pinawetengan dengan visual berupa guratan-guratan atau simbol pada batu tersebut. Beliau menambahkan bahwa setiap guratan

memiliki arti tersendiri, seperti kesuburan, simbol gunung, dan masih banyak lagi.

Nilai-nilai budaya yang sangat khas yaitu kebersamaan atau bergotong royong atau yang biasa dikatakan orang Minahasa sebagai Mapalus. Beliau juga menambahkan bahwa komunikasi dahulu menggunakan syair dan pesan dari burung manguni atau burung hantu, dimana burung manguni ini menggunakan suara-suara tertentu untuk menyampaikan pesan kepada masyarakat Minahasa pada zaman dahulu. Selain bentuk komunikasi, adapun budaya dan kesenian dari Minahasa yang khas yaitu tari Maengket dengan syair dan lagu, serta tarian kabasaran atau tarian perang dan keamanan.

Sebelum ini penulis juga sudah melakukan wawancara dengan beliau mengenai Kain Benteenan yang diwawancarai melalui via telepon pada tanggal 9 Maret 2018 pukul 13:29 WIB. Kain Benteenan terbuat dari kulit kayu yang biasanya untuk pengobatan tradisional atau ritual. Kain Benteenan dinamakan benteenan karena dibuat di desa Benteenan dan sudah ada sejak abad ke-15. Kain Benteenan diproses dari kulit kayu berwarna putih polos, kemudian menjadi benang sampai wol. Kain benteenan ini pernah menghilang dan berkembang pada tahun 2009 oleh Gubernur Sulawesi Utara S.H. Sarundajang dan biasanya untuk menjadi souvenir khas Sulawesi Utara. Ada berbagai macam motif kain benteenan. Diantaranya yaitu, Patola, Tinompak Kuda dan Pinatikan. Motif yang paling terkenal di

Sulawesi Utara yaitu Patola yang diambil dari kulit ular dengan arti kekuatan dan kepercayaan diri.

Masih belum banyak orang tahu tentang kain Benteenan, jadi kami mempublikasikan melalui baju Benteenan dan sosialisasi di berbagai kota di Indonesia seperti Manado, Papua, Jakarta, Bandung, dan lain-lain. Sekarang, di setiap daerah memiliki motif sendiri.

### 3.1.1.2. Wawancara dengan Fredy Wowor (Budayawan)



Gambar 3.2. Wawancara dengan Fredy Wowor (Budayawan)

Wawancara dengan Fredy Wowor seorang budayawan dilakukan di Pusat Kebudayaan Sulawesi Utara Pa'dior pada tanggal 16 Februari 2019, pukul 14:02 WITA. Penulis mengambil data wawancara mengenai kebudayaan,

khususnya komunikasi di Minahasa. Beliau menjelaskan bahwa pada zaman dahulu, masyarakat Minahasa berkomunikasi dengan cara *face to face*, kepercayaan kepada seseorang, dan *hospitality*. Beliau menambahkan bentuk komunikasi dengan adanya perasaan yang dibentuk karena pengalaman dari alam. Masyarakat Minahasa percaya bahwa manusia,

Tuhan, dan alam saling berhubungan. Salah satunya dengan tanda-tanda alam, seperti pesan dari burung Manguni yang hanya bisa didengar oleh Tona'as (orang-orang khusus).

Seiring berjalannya waktu, suku Minahasa berkomunikasi melalui bahasa verbal dan simbol yang ada pada Watu Pinawetengan. Beliau menambahkan bahwa simbol-simbol yang ada pada Watu Pinawetengan bisa muncul melalui waktu dan ritual tertentu. Dengan adanya simbol tersebut, bisa dilihat bahwa masyarakat sudah menerima perbedaan. Namun, simbol-simbol tersebut belum bisa dikatakan sebagai aksara, karena belum ada teori yang tepat untuk menjelaskan arti dari simbol-simbol ini. Hanya cerita dan kepercayaan dari masyarakat yang mendukung arti dari simbol tersebut. Bahasa verbal sendiri tidak hanya melalui percakapan biasa, namun orang Minahasa juga mengungkapkan dengan lagu-lagu serta syair. Berdasarkan lagu-lagu dan syair yang penulis dengar, orang Minahasa pada zaman dahulu sangat erat dengan perasaan mereka dan umumnya romantis.

UMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

### 3.1.1.3. Wawancara dengan Irma Saptaningrum (Arkeolog)



Gambar 3.3. Wawancara dengan Irma Saptaningrum (Arkeolog)

Wawancara dilakukan seorang Arkeolog yang bernama Irma Saptaningrum di Balai Arkeologi Sulawesi Utara pada tanggal 18 Februari 2019, pukul 09:18 WITA, untuk mengetahui kondisi serta keberadaan aksara di Minahasa. Narasumber memberikan pernyataan bahwa Balai Arkeologi Sulawesi Utara tidak memiliki cabang epigrafi untuk membuktikan adanya aksara atau sistem penulisan yang terdapat di Sulawesi Utara. Beliau juga menambahkan bahwa guratan-guratan pada Watu Pinawetengan belum dapat disebut sebagai aksara, karena belum ada yang mengkaji guratan tersebut.

### 3.1.1.4. Wawancara dengan Adam Fathony (*Type Designer*)

Wawancara dengan Adam Fathony dilakukan melalui media sosial *WhatsApp* pada tanggal 17 Februari 2019, pukul 15:30 WIB, untuk mengetahui apa saja yang dibutuhkan saat mengerjakan sebuah *typeface*.

Berawal dari jenuh dengan pekerjaan sebelumnya dan ingin fokus dalam satu bidang, beliau pun akhirnya menekuni bidang *handlettering* serta mencoba membuatnya menjadi sebuah *font*.

Dalam merancang sebuah *typeface*, dibutuhkan beberapa proses dimulai dari riset dan ide yang kemudian dikembangkan melalui sketsa, digitalisasi, lalu meng-*convert vector* ke *font software*, setelah itu mengatur *metric*, *kerning*, dan fitur *font*. Beliau kemudian melakukan *display font* dengan mengaplikasikan ke beberapa media seperti poster untuk menampilkan *core values* dari *font*. Waktu pengerjaan *font* biasanya selama 3 minggu – 2 bulan tergantung dari tingkat kesulitannya.

Perancangan *typeface* dari sebuah budaya aksara bisa ditafsirkan melalui identitas dari budaya tersebut dengan tetap memperhatikan *readability* dan *legibility*. Beliau menambahkan jika perancangan terinspirasi dari budaya lokal, bisa dilakukan dengan cara mem-*breakdown* ciri khas dari budaya tersebut, serta mengambil elemen yang penting dan mengimplementasikan terhadap huruf.

Tujuannya dalam membuat suatu *font* adalah sebagai warisan untuk anak, cucu, bahkan bangsa Indonesia. Harapan beliau ingin menjadi *type designer professional* dan ingin menginspirasi desainer yang lain. Selain itu, beliau berharap *type designer* di Indonesia bisa menjadi salah satu *type designer* terbaik di dunia. Tidak lupa juga narasumber memberikan saran

kepada penulis untuk tetap yakin, fokus, dan sabar dalam menekuni bidang ini.

#### **3.1.1.5. Wawancara dengan Andriansyah M. K. (*Type Designer*)**

Wawancara dengan Andriansyah M. K. dilakukan melalui media sosial *WhatsApp* pada tanggal 4 Maret 2019, pukul 13:47 WIB. Beliau sudah menekuni bidang tipografi sejak tahun 2010 dan dimulai dengan membuat *typeface* pada tugas akhirnya pada tahun 2012. Beliau mengaku ingin lebih fokus pada pembuatan *display typeface* dengan tetap mengacu pada *readability* dan *legibility*.

Menurut beliau, proses pembuatan *typeface* memakan waktu kurang lebih 1 – 2 bulan, dengan dimulai dari pencarian ide, menentukan tujuan dari pembuatan *typeface* dan tema. Beliau kemudian mencari bentuk-bentuk dasar (modul) yang biasanya terinspirasi dari budaya sekitarnya. Kebetulan beliau memiliki darah Sunda dan mencoba menggarap *typeface* dari kebudayaan Sunda. Step selanjutnya yaitu membuat sketsa, digitalisasi dengan cara *men-tracing*, dimasukkan ke dalam *software FontLab*, dan kemudian diatur *kerning* dan *hinting* setiap karakter huruf serta melakukan *generate font* untuk step akhirnya.

Beliau menambahkan jika perancangan terinspirasi dari budaya lokal, bisa dilakukan dengan cara *mem-breakdown* ciri khas dari budaya tersebut, lalu mengadaptasi bentuk dasarnya. Selain itu, bentuk-bentuk tersebut biasanya tidak jauh dari unsur-unsur budaya seperti, senjata

tradisional, motif dari pakaian tradisional, relief, bentuk rumah adat, dan lain-lain.

Harapan beliau semoga *type designer* di Indonesia lebih banyak dihargai dengan mulai mencoba untuk membeli font yang berbayar. Selain itu, beliau berharap *type designer* di Indonesia bisa menjadi salah satu profesi yang lebih diminati dan dikenal banyak orang. Tidak lupa juga narasumber memberikan saran kepada penulis untuk banyak mencari tahu dan tidak mudah bosan dalam menekuni bidang tipografi.

### **3.1.2. Observasi**

Observasi menurut Sutrisno Hadi dalam Sugiyono (2013:145) merupakan proses kompleks yang berupa pengamatan dan ingatan. Observasi dibagi menjadi dua tempat yaitu Karema yang berada di Tompaso dan UPTD Museum Sulawesi Utara.

#### **3.1.2.1. Observasi di Karema**

Penulis melihat penjualan kain Bentean yang sudah menjadi bahan cetak dengan motif yang berbeda-beda. Ada 7 motif utama dari kain Bentean, dan sekitar 18 motif yang ada di Karema yang merupakan hasil pengembangan motif kain tenun Bentean yang sudah menghilang pada masa penjajahan Belanda. Tidak hanya pengembangan motif, pengembangan juga terjadi pada jenis kain, seperti katun, sutra, dan lain-lain.



Gambar 3.4. Motif Kain Bentenan

### 3.1.2.2. Observasi di UPTD Museum Provinsi Sulawesi Utara

Penulis pergi ke UPTD Museum Provinsi Sulawesi Utara yang bertempat di Manado untuk melihat beberapa kain Bentenan beserta alat tenun yang digunakan para penenun pada abad ke-15 sampai ke-17.



Gambar 3.5. Kain Tenun Bentenan

Berdasarkan informasi yang didapatkan pada keterangan benda, kain Bentenan ini memiliki Panjang 282 cm dan lebar 110 cm dimana kain ini ditemukan pada tahun 1900 di desa Bentenan, Minahasa. Kain yang ada

di museum ini terbuat dari benang katun. Motif dari kain Benteenan ini pun ada 7 yaitu, Toni lama, Sinoi, Pinantikan, Tinompa Kuda, Tinomton Mata, Kaiwu Patola dan Kolura.



Gambar 3.6. Pengembangan Kain Benteenan



Gambar 3.7. Alat Tenun Tradisional

Gambar di atas merupakan alat tenun bukan mesin yang berfungsi sebagai alat tenun tradisional. Alat tenun ini ditemukan di kabupaten Bolaang Mangondow, yang biasanya digunakan oleh penenun wanita yang mengatur proses pembuatan kain, termasuk pembuatan motif hias.

### 3.1.3. Analisis Bentuk

Pada tahap ini penulis melakukan analisis bentuk dari kain Benteenan dengan mengkategorikan beberapa bentuk yang dilihat sebagai bentuk inti dari motif kain Benteenan. Bentuk inti yang penulis temukan yaitu manusia, ular patola, bunga, dan *others*, yang direpresentasikan dengan teknik *repetitive*, dan *mirroring*. Selain bentuk, pada tahap ini juga yang melakukan klasifikasi bentuk vertikal, diagonal, horisontal, kurva, dan melingkar. Tahap-tahap di atas membantu penulis untuk menentukan bentuk huruf yang akan penulis rancang. Berikut bentuk motif dan klasifikasi kain Benteenan yang sudah dikategorikan penulis:

#### 1. Manusia

Bentuk manusia pada awalnya digambarkan seperti simbol yang persis menyerupai manusia. Setelah kain tenun Benteenan ini menghilang, motif ini mengalami penyederhanaan dengan hanya mengambil beberapa pola dari kain tenun Benteenan sebelumnya. Manusia disini kerap dikaitkan dengan dewa-dewi yang disembah masyarakat Minahasa pada waktu itu.

UMMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

Tabel 3.1. Motif Manusia

Kain Utuh	Objek Utama	Teknik - Arah
	 <p>Manusia</p>	 <p><i>Repetitive &amp; Mirroring - Vertikal</i></p>
		 <p><i>Repetitive &amp; Mirroring - Horizontal</i></p>
		 <p><i>Repetitive &amp; Mirroring - Diagonal</i></p>
		 <p><i>Repetitive &amp; Mirroring - Kurva</i></p>

UMM  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

		 <p><i>Repetitive &amp; Mirroring - Melingkar</i></p>
--	--	--

## 2. Ular Patola

Ular Patola diambil dari ular terbesar di Minahasa yaitu ular piton dan merupakan simbol dari dewi Lumimu'ut yang juga memiliki kulit seperti kain sutra India. Selain itu juga, motif ini yang paling sering dipakai di Sulawesi Utara dengan arti kekuatan dan kepercayaan diri.

Tabel 3.2. Motif Ular Patola

<b>Kain Utuh</b>	<b>Objek Utama</b>	<b>Teknik - Arah</b>
		 <p><i>Repetitive &amp; Mirroring - Vertikal</i></p>



Ular Patola



*Repetitive & Mirroring -*  
Horisontal



*Repetitive & Mirroring -*  
Diagonal



*Repetitive & Mirroring -*  
Kurva



*Repetitive & Mirroring -*  
Melingkar

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

### 3. Bunga

Bunga yang biasanya dipakai dalam pembuatan Kain Bentean ini yaitu bunga kembang sepatu, tombaloi, tungkara, dan bunga manggis yang diletakkan di atas nyiru, serta bersulam manik-manik. Bunga juga dipercaya memiliki hubungan dengan simbol kesuburan.

Tabel 3.3. Motif Bunga

Kain Utuh	Objek Utama	Teknik - Arah
	  <p data-bbox="842 1608 933 1644">Bunga</p>	 <p data-bbox="1023 1413 1347 1503"><i>Repetitive &amp; Mirroring - Vertikal</i></p>
		 <p data-bbox="1023 1877 1347 1966"><i>Repetitive &amp; Mirroring - Horisontal</i></p>

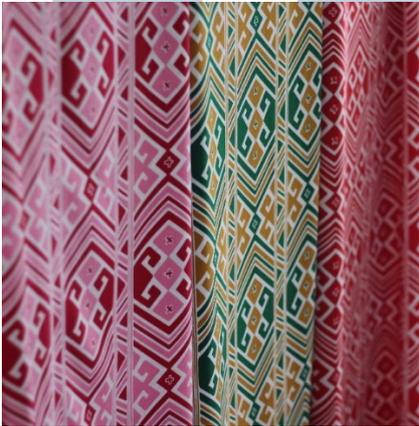
		<p><i>Repetitive &amp; Mirroring - Diagonal</i></p>
		<p><i>Repetitive &amp; Mirroring - Kurva</i></p>
		<p><i>Repetitive &amp; Mirroring - Melingkar</i></p>

4. *Others*

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

Motif ini muncul melalui pengembangan motif-motif kain Benteenan pada mulanya. Motif ini lebih condong ke arah geometris dengan garis-garis zig-zag dan cenderung memiliki bentuk patah-patah.

Tabel 3.4. Motif *Others*

Kain Utuh	Objek Utama	Teknik - Arah
	 <p data-bbox="818 1234 954 1267">Geometris</p>	 <p data-bbox="1023 1335 1347 1420"><i>Repetitive &amp; Mirroring - Vertikal</i></p>
		 <p data-bbox="1023 1749 1347 1834"><i>Repetitive &amp; Mirroring - Horisontal</i></p>

	
	<p><i>Repetitive &amp; Mirroring - Diagonal</i></p>
	
	<p><i>Repetitive &amp; Mirroring - Kurva</i></p>
	
	<p><i>Repetitive &amp; Mirroring - Melingkar</i></p>

#### 3.1.4. Analisis Huruf

Setelah melakukan analisa bentuk, penulis mengambil beberapa ornamen pada kain Benenan untuk disandingkan dengan huruf latin. Bentuk ornamen pada kain Benenan terlihat konsisten dengan tebal-tipis garisnya. Bentuk yang paling identik dan selalu muncul pada setiap kain yaitu bentuk *curva*, garis yang membentuk zig-

zag, bentuk persegi, serta bentuk segi-enam. Setelah melihat beberapa referensi anatomi huruf, penulis melihat bentuk ornamen kain Benteenan memiliki kemiripan dengan klasifikasi *typeface neo humanist sans*. Kemudian dalam bentuk hurufnya, *typeface Gill Sans MT* yang paling mendekati dengan bentuk ornamen kain Benteenan. Berikut perbandingan antara ornamen, dengan *typeface Gill Sans MT*.



Gambar 3.8. Perbandingan Ornamen dengan *Typeface Gill Sans MT Regular*

Berdasarkan perbandingan di atas, penulis menarik beberapa kesimpulan, seperti bentuk dari ornamen memiliki berat *regular*. Dilihat dari keseluruhan ornamen yang ada pada kain Benteenan, semua ornamen memiliki kait yang sedikit tebal dengan ornamen geometris di sekitarnya. Hal ini menunjukkan adanya kesan percampuran antara budaya tradisional dan modern. Selain itu, karena Minahasa tidak memiliki aksara, penulis memilih untuk membuat *typeface* ini menjadi *text type*.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

### 3.1.5. Studi Eksisting

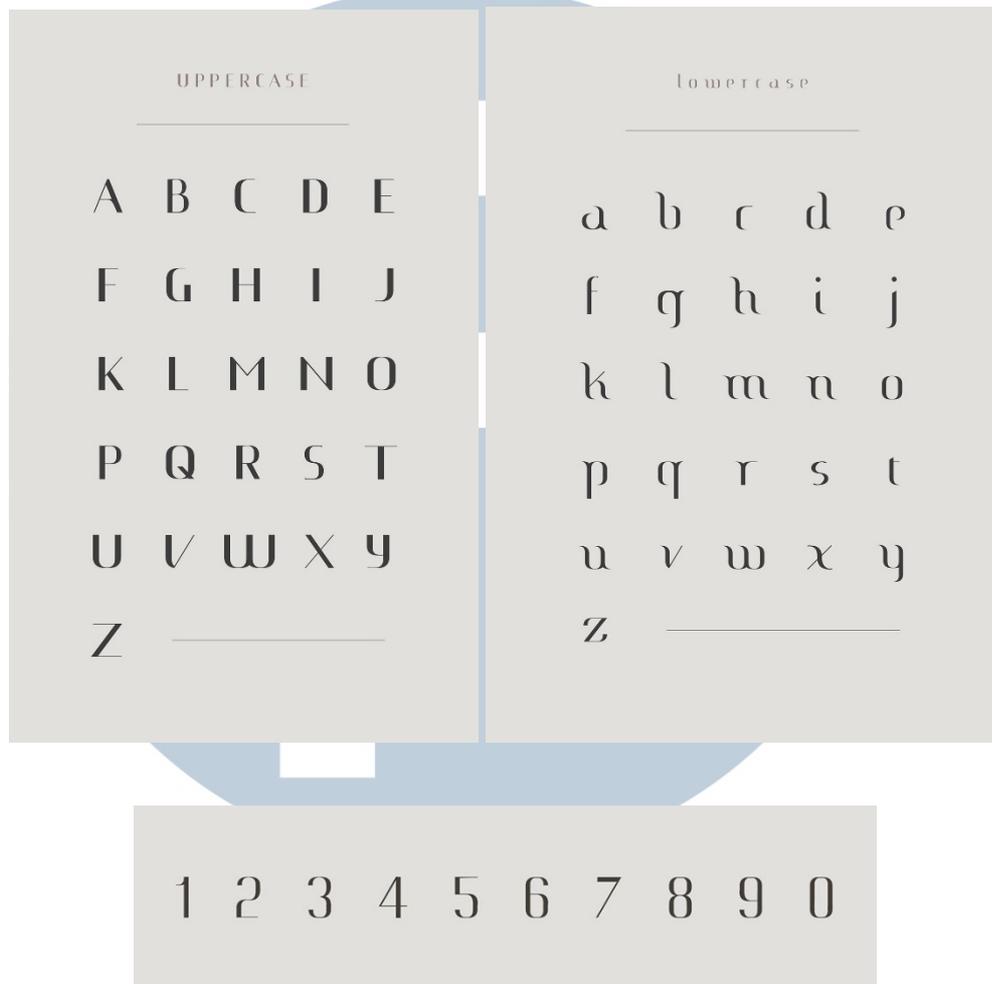
Melalui analisa huruf ini, penulis mencari *typeface* dengan tema budaya, khususnya budaya Indonesia. Hal ini dapat membantu penulis dalam menemukan referensi mengenai *typeface* yang ingin penulis rancang.



Gambar 3.9. Caruban *Typeface*

(<https://www.behance.net/gallery/57420611/Caruban-Font>)

*Typeface* Caruban ini dibuat pada tahun 2015, oleh Ade Rukmana. Kata Caruban sendiri diambil dari nama kota kecil yang telah menjadi ibu kota di Kabupaten Madiun. Caruban juga merupakan nama alternatif dari Cirebon yang dalam bahasa Sunda kata “Cai” (air) dan “Rebon” (udang) yang kemudian kata “Rebon” dijadikan adaptasi dalam pembuatan *typeface* ini. Dalam klasifikasinya, *typeface* tersebut masuk ke dalam kategori *display typeface* dengan *serif types*.

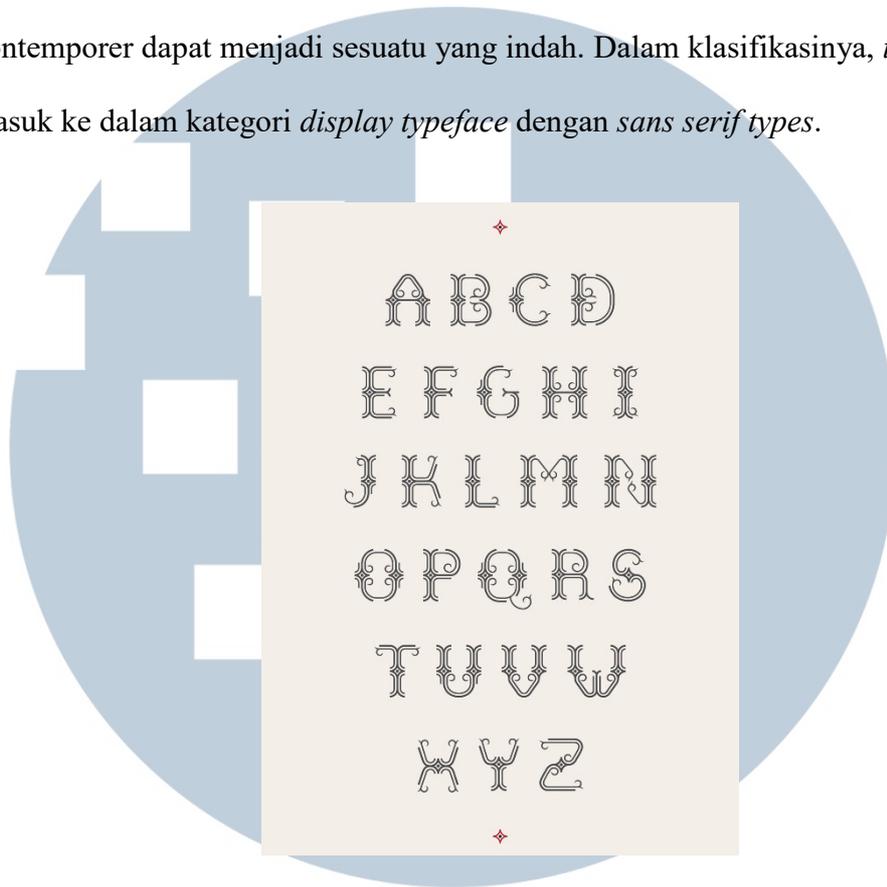


Gambar 3.10. Dewi *Typeface*

(<https://www.behance.net/gallery/30496623/d-e-w-i-t-y-p-e-f-a-c-e>)

*Typeface* ini dibuat oleh Ghiffari Haris yang diterbitkan pada tahun 2015. Beliau mengatakan bahwa proyek pribadi ini terinspirasi oleh budaya sekitarnya, seperti bagaimana orang melakukannya kembali pada zaman dulu. Dewi *typeface* adalah *typeface* yang terinspirasi dari tarian Bali. Dimana tarian Bali memiliki komposisi tarian yang unik dan pakaian yang indah, yang diperlihatkan melalui tebal dan tipis dari *stroke*. Jenis huruf ini menunjukkan budaya tradisional dan

kontemporer dapat menjadi sesuatu yang indah. Dalam klasifikasinya, *typeface* ini masuk ke dalam kategori *display typeface* dengan *sans serif types*.



Gambar 3.11. Tolu *Typeface*

(<https://www.behance.net/gallery/24112243/Tolu-Typeface>)

*Typeface* ini dibuat oleh Carella yang terinspirasi dari budaya tradisional Batak Toba, dimana kata “Tolu” sendiri diambil dari bahasa Batak yang artinya tiga. *Typeface* ini mengadaptasi ornamen tradisional di Batak Toba dengan membuatnya menjadi *typeface* latin. Selain itu, Tolu *typeface* masuk ke dalam klasifikasi *display type* dengan karakteristiknya yaitu, *modular*.

### 3.1.6. Kesimpulan

Minahasa tidak mengenal sistem tulisan dan hanya berkomunikasi dengan bahasa mereka sesuai dengan wilayah-wilayah mereka. Masyarakat Minahasa

berkomunikasi dengan cara *face to face*, kepercayaan kepada seseorang, dan *hospitality*. Masyarakat Minahasa percaya bahwa manusia, Tuhan, dan alam saling berhubungan. Seiring berjalannya waktu, suku Minahasa berkomunikasi melalui bahasa verbal dan simbol yang ada pada Watu Pinawetengan, yang bisa muncul melalui waktu dan ritual tertentu. Namun, simbol-simbol tersebut belum bisa dikatakan sebagai aksara, karena belum ada teori yang tepat untuk menjelaskan arti dari simbol-simbol ini. Hanya cerita dan kepercayaan dari masyarakat yang mendukung arti dari simbol tersebut.

Selain itu, menurut beberapa *type designer*, perancangan *typeface* dari sebuah budaya bisa ditafsirkan melalui identitas dari budaya tersebut dengan tetap memperhatikan *readability* dan *legibility*. Beliau menambahkan jika perancangan terinspirasi dari budaya lokal, bisa dilakukan dengan cara mem-*breakdown* ciri khas dari budaya tersebut, serta mengambil elemen atau modul yang penting dan mengimplementasikan terhadap huruf.

Melalui observasi yang dilakukan penulis di Karema dan UPTD Museum Sulawesi Utara, kain tenun Bentenan pada awalnya ditenun dengan alat tenun tradisional. Kain Bentenan memiliki tujuh motif utama dengan banyak pengembangan motif maupun bahan yang dilakukan oleh Karema. Motif serta warna yang diambil juga mengikuti perkembangan zaman dan kurangnya unsur 'gaib' dalam kain tersebut.

Berdasarkan hasil analisa bentuk yang telah penulis lakukan, penulis menemukan bahwa hal yang paling identik dan selalu muncul pada setiap kain yaitu

bentuk *curva*, garis yang membentuk zig-zag, bentuk persegi, serta bentuk segienam. Jika dikaitkan dengan filosofinya, bentuk-bentuk tersebut sangat erat dengan kepercayaan masyarakat pada leluhurnya. Hal ini juga bisa dikaitkan dengan ornamen yang sama pada waruga, dengan fungsinya untuk mendapatkan perlindungan dari leluhur. Keseluruhan motif pendamping mengandung makna kekuatan untuk mempertegas makna yang dimiliki motif utama, yaitu kekuatan atau keteguhan mereka dalam sistem kepercayaan. Selain itu juga makna lain yang terkandung tentang kehidupan orang Minahasa seperti, ketaatan, kekuatan, kebersamaan, gotong-royong, kerukunan, giat bekerja, dan kekeluargaan (Lahama, dkk., hlm. 151).

Berdasarkan perbandingan bentuk ornamen dan huruf yang telah penulis sandingkan, bentuk dari ornamen memiliki berat *regular*. Dilihat dari keseluruhan ornamen yang ada pada kain Bentenan, semua ornamen memiliki kait yang sedikit tebal dengan ornamen geometris di sekitarnya. Penulis kemudian memilih untuk membuat *typeface* ini menjadi *text type sans serif*.

Melalui analisa huruf bertema budaya yang telah penulis lakukan, penulis dapat mempelajari mengenai cara perancangan serta penerapannya. Penulis juga menemukan bahwa *typeface* yang diangkat dari kebudayaan memiliki filosofi dan karakter yang unik. Dengan ini penulis mendapat referensi mengenai cara menunjukkan identitas dari suatu budaya melalui topik perancangan penulis.

### **3.2. Metodologi Perancangan**

Metode perancangan ini dibagi menjadi dua yaitu, metode perancangan *typeface* dan *specimen book*. Penulis menggunakan teori dari Willen dan Starls (2009) untuk

metode perancangan *typeface*. Sementara untuk metode perancangan buku, penulis menggunakan teori dari Guan (2012).

### **3.2.1. Perancangan *Typeface***

Penulis menggunakan metodologi perancangan *typeface* berdasarkan teori Willen dan Starls (2009) yang menjelaskan tahap-tahap perancangan *typeface* seperti berikut:

#### **1. *Behind a Face***

Willen dan Starls (2009) mengemukakan bahwa ide merupakan permulaan dari merancang sebuah *typeface*. Bermula dari ide, kemudian penyusunan konsep, serta menentukan tujuan dari pembuatan *typeface* ini. Penulis akan melakukan analisa terhadap motif-motif dari kain Benteenan untuk mengetahui bentuk-bentuk dasar dari motif kain Benteenan.

#### **2. *Character Traits***

Membuat pengelompokkan huruf-huruf yang memiliki bentuk yang sama. Misalnya, pada huruf A dengan W, d dengan b, dan seterusnya. Hal ini dilakukan untuk mempermudah serta menjaga konsistensi dari huruf.

#### **3. *Letterform Analysis***

Menganalisis beberapa rancangan *typeface* terdahulu untuk mendalami anatomi, bentuk, karakteristik, dan memahami prinsip dalam merancang sebuah *typeface*.

#### **4. Lowercase**

Pada perancangan huruf, dimulai dari pembuatan huruf kecil (*lowercase*) karena huruf kecil memiliki karakteristik paling banyak dan berbeda-beda. Dengan demikian dapat menentukan ukuran *x-height*, *descender*, *ascender*, dan anatomi lainnya, serta bisa membantu dalam merancang karakter huruf yang lain.

#### **5. Uppercase**

Setelah membuat huruf kecil, dilanjutkan dengan pembuatan huruf kapital (*uppercase*). Dimana *uppercase* memiliki proporsi yang berbeda dari *lowercase* baik dalam tinggi maupun lebar.

#### **6. Numerals**

Tahap pembuatan angka juga sangat penting dalam membentuk karakteristik dari *typeface* yang ingin penulis rancang. Ada beberapa tipe angka yang dapat dirancang seperti *old style*, *tabular*, dan *lining figure*.

#### **7. Punctuation and Accents**

Selain angka dan huruf, adapun tanda baca dan diakritik yang sama pentingnya dalam perancangan sebuah *typeface*. Tanda baca dan diakritik harus sesuai dan dapat mengkomunikasikan pesan secara jelas.

#### **8. Type Families**

Pada tahap ini penulis merancang *type families* untuk mendapatkan keberagaman huruf pada *typeface* yang akan dirancang. Hal ini mempermudah penulis untuk

merancang *typeface*. Sebuah *type family* memiliki setidaknya tiga sampai empat gaya yaitu, *regular (roman)*, *italic (oblique)*, *bold (demi)*, dan *small caps*.

### **9. Spacing and Kerning**

Setelah itu, semua huruf diatur jaraknya agar sesuai dan tidak mengacaukan keseluruhan *typeface*. Pengaturan jarak dengan karakteristik dan kombinasi huruf yang banyak akan semakin kompleks untuk diatur.

### **10. Setting Text**

Pemeriksaan hasil *typeface* kemudian dapat dilakukan dengan *print test* untuk memeriksa kembali pengaturan jarak serta proporsi antara satu huruf dengan huruf yang lain. Pemeriksaan dapat dilakukan dengan menggunakan *pangram* seperti “*Quick Brown Fox Jumps Over the Lazy Dog*”.

## **3.2.2. Perancangan Buku**

Metode perancangan *type specimen book* mengambil teori dari Guan (2012), dengan melakukan empat *step* yaitu, *gridding*, seleksi *font*, kombinasi warna, dan pengaturan gambar.

### **3.4.2.1. Gridding**

*Gridding* dilakukan untuk menentukan layout dan komposisi dalam perancangan buku. Dengan adanya grid, komposisi dari buku kita akan teratur dan lebih terstruktur.

### 3.4.2.2. Seleksi *Font*

Pemilihan *font* merupakan salah satu hal penting dalam membuat buku. *Font* yang tepat dapat menyampaikan pesan yang ingin disampaikan buku. Dalam hal ini, penulis menggunakan *font* yang merupakan hasil akhir dari perancangan ini.

### 3.4.2.3. Kombinasi Warna

Warna juga memberi pengaruh terhadap penyampaian pesan dari buku yang ingin dirancang. Pada umumnya warna yang dipilih mewakili suatu perasaan atau pesan tertentu untuk disampaikan.

### 3.4.2.4. Penataan Gambar

Penataan gambar dengan mempertimbangkan *white space* bisa memberikan kesan bersih pada buku. Penataan gambar yang baik dapat mendukung penyampaian pesan dari buku.

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA