

***TYPEFACE GANDORIAH* SEBAGAI ELEMEN DESAIN WISATA**

PANTAI KOTA PARIAMAN

LAPORAN KARYA AKHIR

*Diajukan Kepada Universitas Negeri Padang
untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam
Menyelesaikan Program Sarjana Desain Komunikasi Visual*



Oleh :

Al-Fauzan Isra

NIM. 19027097

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
DEPARTEMEN SENI RUPA – FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

2023

PERSETUJUAN KARYA AKHIR

**TYPEFACE GANDORIAH SEBAGAI ELEMEN DESAIN WISATA PANTAI KOTA
PARIAMAN**

Nama : Al-Fauzan Isra
NIM : 19027097
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Departemen : Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni

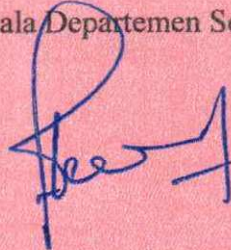
Padang, 17 Juli 2023

Disetujui dan disahkan oleh,
Dosen Pembimbing



Dini Faisal, S.Ds., M.Ds.
NIP. 19840909.201404.2.003

Mengetahui
Kepala Departemen Seni Rupa



Eliya Febriyeni, S.Pd, M.Sn.
NIP. 19830201.200912.2.001

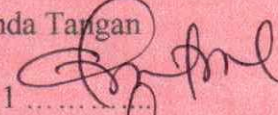
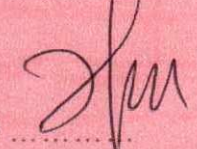

HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji
Karya Akhir
Departemen Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Padang

Judul : *Typeface Gandorih* Sebagai Elemen Desain Wisata
Pantai Kota Pariaman
Nama : Al-Fauzan Isra
NIM : 19027097
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Departemen : Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni

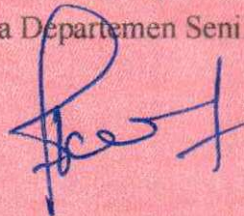
Padang, 9 Agustus 2023

Tim Penguji :

	Nama/NIP	Tanda Tangan
1. Pembimbing	: <u>Dini Faisal S.Ds, M.Ds.</u> NIP. 19840909.201404.2.003	: 1 
2. Penguji I	: <u>Hendra Afriwan, M.Sn</u> NIP. 19770401.200812.1.002	: 2 
3. Penguji II	: <u>Aditya Hanum Widarsa, S.Ds, M.Sn</u> NIP. 19920601.201903.1.012	: 3 

Menyetujui

Kepala Departemen Seni Rupa



Eliya Febriveni, S.Pd, M.Sn.
NIP. 19830201.200912.2.001

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Karya tulis saya, *Skripsi/Karya Akhir dengan judul
Typeface Gandorlah Sebagai Elemen Desain Wisata Pantai
Kota Pariaman

adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas Negeri Padang maupun di Perguruan Tinggi lainnya.

2. Karya tulis ini murni gagasan, pemikiran, dan rumusan saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan Tim Pembimbing.
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau di publikasikan orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan di dalam naskah saya dengan disebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan pada daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, 1 Agustus 2023

Saya yang menyatakan,



AL-FAUZAN ISRA

NIM. 19027097

TYPEFACE GANDORIAH SEBAGAI ELEMEN DESAIN WISATA

PANTAI KOTA PARIAMAN

Al-Fauzan Isra ¹, Dini Faisal ²

Program Studi Desain Komunikasi Visual

Departemen Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang

Email: alfauzanisra1908@gmail.com

ABSTRAK

Perancangan ini bertujuan untuk merancang sebuah *typeface* sebagai elemen desain untuk wisata Pantai Kota Pariaman. *Font* ini nanti akan menjadi *font house*-nya wisata Pantai Kota Pariaman, sehingga *font* inilah yang menjadi pembeda antara wisata Pantai Kota Pariaman dengan wisata Pantai daerah lainnya dalam hal komunikasi visual. *Typeface* yang dirancang ini diberi nama *Gandoriah*, Nama *Gandoriah* ini terinspirasi dari nama salah satu destinasi Pantai yang ada di Kota Pariaman yaitu Pantai *Gandoriah*. Inspirasi perancangan *typeface* ini yaitu diambil dari salah satu tokoh dalam *kaba* minangkabau yaitu *kaba anggung nan tongga* . Metode yang digunakan pada perancangan ini yaitu menggunakan metode 4D. Langkah yang dilakukan yaitu dengan berusaha menyatukan antara *value* dari Pantai dan *value* dari tokoh *Gondan Gandoriah*, sehingga pada akhirnya nanti terciptalah sebuah *typeface* yang mampu mengangkat *value* dari *Gondan Gandoriah* dan juga relevan digunakan untuk wisata Pantai. Hasil dari perancangan ini yaitu berupa hasil uji kelayakan yang disebarkan kepada audiens dari berbagai latar belakang. Hasil tersebut mendapatkan respon yang baik mengenai karya ini , apakah itu dari *legibility*, *readability*, bahkan relevansi *typeface* ini untuk wisata Pantai sangat cocok dan keseluruhan audiens yang mengisi uji kelayakan karya ini memberikan pendapat kalau karya ini sudah layak untuk dipublikasikan sebagai bagian elemen desain untuk wisata Pantai.

Kata kunci: *Typeface Gandoriah, Wisata Pantai Pariaman , Kaba Anggun Nan Tongga, Typeface*

KATA PENGANTAR

Karya akhir ini berjudul “*Typeface Gandoriah* Sebagai Elemen Desain Wisata Pantai Kota Pariaman”. Tujuan dari perancangan ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual Jurusan Seni Rupa Universitas Negeri Padang.

Penulis menyadari bahwa selama proses penyusunan ini telah banyak mendapatkan bantuan, bimbingan, dan motivasi dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Ibu Eliya Febriyani S.Pd, M.Sn selaku Kepala Departemen Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang.
2. Ibu Dini Faisal S.Ds, M.Ds selaku Ketua Prodi Desain Komunikasi Visual sekaligus Dosen Pembimbing yang telah bersedia meluangkan waktunya, memberikan motivasi, arahan, masukan, dan saran untuk melengkapi segala kekurangan dalam penulisan karya akhir ini.
3. Bapak Maltha Kharisma S.Pd, M.Pd selaku Sekretaris Departemen Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang.
4. Bapak Hendra Afriwan S.Sn, M.Sn selaku Dosen Penguji 1 yang telah memberikan saran dan arahan dalam perancangan ini.
5. Bapak Aditya Hanum Widarsa S.Ds, M.Sn selaku Dosen Penguji 2 yang telah memberikan saran dan arahan dalam perancangan ini.
6. Seluruh dosen dan *staff* pengajar Departemen Seni Rupa Universitas Negeri Padang yang telah memberikan ilmu selama proses perkuliahan.

7. Teman-teman dari Projek Agni, yang telah bersedia memberikan file asli *font pertiwi* untuk dipelajari dan menjadi inspirasi dalam perancangan karya ini.
8. Teman-teman *insightif*, yang telah memberikan *insight* dan ide dalam melakukan perancangan karya ini.
9. Hamzah Hafiz, yang telah bersedia meluangkan waktu untuk menemani penulis dalam proses observasi untuk mencari data untuk perancangan ini.
10. Keluarga dan saudara yang telah memberikan motivasi dan doanya kepada penulis agar karya ini selesai pada waktunya.
11. Seluruh teman-teman yang tidak dapat disebutkan satu persatu namanya dan telah membantu serta telah mendukung perancangan ini.

Demikianlah kata pengantar ini penulis sampaikan. Selama penyusunan karya akhir ini, penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangannya. Oleh karena itu, penulis berharap adanya kritikan dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan karya akhir ini. Penulis berharap semoga karya akhir ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi yang nyata kepada penulis dan pembaca umumnya, Amin.

Padang, 9 Juli 2023

Penulis,

Al-Fauzan Isra

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR BAGAN	ix
DAFTAR TABEL	x
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Pembatasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	5
E. Orisinalitas	5
F. Tujuan Perancangan	6
G. Manfaat Perancangan	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
A. Kajian Praksis	8
1. Pantai Gandorah	8
2. <i>Kaba Anggun Nan Tongga</i>	9
B. Kajian Teoritis	12
1. Huruf Alfabet	12
2. Teori Tipografi	16
3. Klasifikasi Huruf	21
4. <i>Legibility & Readability</i>	25
5. <i>Typeface</i>	26
6. <i>Display Type & Text Type</i>	27
7. <i>Character Set</i>	28
8. Format Huruf	33
C. Karya Relevan	35
D. Kerangka Konseptual	39

BAB III METODE PERANCANGAN	40
A. Metode Perancangan	40
1. <i>Define</i>	40
2. <i>Design</i>	41
3. <i>Develop</i>	41
4. <i>Disseminate</i>	42
B. Teknik Pengumpulan Data	42
1. Data Primer	42
2. Data Sekunder	45
C. Teknik Analisis Data	46
D. Jadwal Kerja	48
BAB IV PERANCANGAN	49
A. Konsep Desain	49
1. Pendekatan Kreatif	49
2. Strategi Media	59
B. Desain Final	62
1. <i>Sketsa/Thumbnail</i>	62
2. Komprehensif	75
3. Final	91
C. Uji Kelayakan	105
D. Biaya Media	113
BAB V PENUTUP	114
A. Kesimpulan	114
B. Saran	115
DAFTAR PUSTAKA	117
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Hasil Kuisisioner	3
Gambar 2.1 Pantai gandoriah	8
Gambar 2.2 Gerakan silat posisi melingkar pada <i>randai</i>	10
Gambar 2.3 Anatomi huruf (bagian umum).....	17
Gambar 2.4 Anatomi huruf	19
Gambar 2.5 Contoh <i>stylistic ligature</i>	30
Gambar 2.6 Contoh <i>lexical ligature</i>	31
Gambar 2.7 Contoh <i>discreniotary ligature</i>	31
Gambar 2.8 Contoh <i>ampersand</i>	32
Gambar 2.9 <i>Font pallawa</i> melayu.....	36
Gambar 2.10 Poster specimen <i>font</i> pertiwi	37
Gambar 3.1 Gambar observasi Pantai Gandoriah	43
Gambar 3.2 Hasil kuisisioner 1.....	44
Gambar 3.3 Hasil kuisisioner 2.....	45
Gambar 4.1 Pembenturan 2 masalah menggunakan <i>double ball</i>	50
Gambar 4.2 <i>Breakdown</i> dua buah masalah	51
Gambar 4.3 <i>Mapping</i> penemuan konsep eksplorasi bentuk.....	54
Gambar 4.4 Objek eksplorasi bentuk	56
Gambar 4.5 <i>Moodboard</i>	62
Gambar 4.6 Objek eksplorasi	64
Gambar 4.7 Sketsa huruf vertikal dan horisontal (<i>uppercase & lowercase</i>)	65
Gambar 4.8 Sketsa huruf garis miring (<i>uppercase & lowercase</i>)	66
Gambar 4.9 Sketsa huruf vertikal dan kurva (<i>uppercase & lowercase</i>)	67
Gambar 4.10 Sketsa huruf kurva	68
Gambar 4.11 Sketsa <i>numeral (modern figure)</i>	69
Gambar 4.12 Sketsa <i>symbol & punction</i>	70
Gambar 4.13 Sketsa <i>ligature</i>	71
Gambar 4.14 Sketsa kasar aset <i>motion</i>	71
Gambar 4.15 Sketsa kasar <i>feed</i> instagram.....	72
Gambar 4.16 Sketsa kasar <i>thumbnail</i> youtube.....	72

Gambar 4.17 Sketsa kasar <i>leaderboard</i>	73
Gambar 4.18 Sketsa kasar poster	73
Gambar 4.19 Sketsa kasar <i>t-shirt</i>	74
Gambar 4.20 Sketsa kasar <i>sticker & gantungan kunci</i>	74
Gambar 4.21 Sketsa kasar <i>manualbook (part 1)</i>	75
Gambar 4.22 Sketsa kasar <i>manualbook (part 2)</i>	75
Gambar 4.23 Ruang kerja Font Creator	76
Gambar 4.24 <i>Benchmarking</i> dengan huruf <i>pertiwi</i>	77
Gambar 4.25 <i>Benchmarking</i> dengan huruf <i>playfair display</i>	78
Gambar 4.26 <i>Benchmarking</i> dengan huruf <i>oraniembraum</i>	78
Gambar 4.27 <i>Benchmarking</i> dengan huruf <i>krylon</i>	79
Gambar 4.28 <i>Benchmarking</i> dengan huruf <i>FTF Indonesiana serif</i>	80
Gambar 4.29 <i>Layout</i> komprehensif <i>glyphs font gandoriah</i>	82
Gambar 4.30 Ruang kerja Adobe Illustrator	83
Gambar 4.31 Komprehensif <i>asset motion</i>	83
Gambar 4.32 Proses eksekusi <i>motion</i>	84
Gambar 4.33 Proses eksekusi <i>feed</i> Instagram	84
Gambar 4.34 Komprehensif <i>feed</i> Instagram	85
Gambar 4.35 <i>Thumbnail</i> Youtube.....	85
Gambar 4.36 Komprehensif <i>leaderboard</i>	86
Gambar 4.37 Komprehensif poster	86
Gambar 4.38 Komprehensif <i>t-shirt</i>	87
Gambar 4.39 Komprehensif <i>sticker & gantungan kunci</i>	88
Gambar 4.40 Komprehensif <i>manualbook (part 1)</i>	89
Gambar 4.41 Komprehensif <i>manualbook (part 2)</i>	89
Gambar 4.42 Final <i>glyphs uppercase gandoriah display</i>	91
Gambar 4.43 Final <i>glyphs lowercase gandoriah display</i>	92
Gambar 4.44 Final <i>glyphs number,punction & ligature gandoriah display</i>	93
Gambar 4.45 Anatomi 1 <i>gandoriah display</i>	94
Gambar 4.46 Anatomi 2 <i>gandoriah display</i>	94
Gambar 4.47 Anatomi 3 <i>gandoriah display</i>	95

Gambar 4.48 Keunikan <i>serif & contrast glyph</i>	96
Gambar 4.49 <i>Family gandoriah display</i>	96
Gambar 4.50 Contoh aplikasi pada <i>landmark</i> pantai	97
Gambar 4.51 Pengaplikasian pada nama pentas seni	98
Gambar 4.52 Final <i>motion graphic</i>	99
Gambar 4.53 Final Instagram	100
Gambar 4.54 Final Youtube	101
Gambar 4.55 Final <i>leaderboard</i>	101
Gambar 4.56 Final poster	102
Gambar 4.57 Final <i>t-shirt</i>	103
Gambar 4.58 Final <i>sticker & gantungan kunci</i>	103
Gambar 4.59 Final <i>manualbook (cover)</i>	104
Gambar 4.60 Final <i>manualbook (isi)</i>	104

DAFTAR BAGAN

Bagan 1 Kerangka konseptual	39
-----------------------------------	----

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan <i>display type</i> dan <i>text type</i>	28
Tabel 3.1 Jadwal kerja	48
Tabel 4.1 Hasil uji kelayakan pertanyaan 1	107
Tabel 4.2 Hasil uji kelayakan pertanyaan 2	108
Tabel 4.3 Hasil uji kelayakan pertanyaan 3	109
Tabel 4.4 Hasil uji kelayakan pertanyaan 4	110
Tabel 4.5 Hasil uji kelayakan pertanyaan 5	111
Tabel 4.6 Hasil uji kelayakan pertanyaan 6	112
Tabel 4.7 Biaya media.....	113

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Typeface merupakan sebuah perwajahan yang membentuk karakteristik suatu kumpulan huruf, sehingga membedakannya dengan kelompok huruf yang lainnya. Kelompok huruf ini sering kita sebut dengan *font*, yaitu suatu kumpulan lengkap dari huruf, angka dan simbol yang memiliki ukuran dan karakter tertentu.

Suatu *font* atau *typeface* mempunyai peran penting dalam suatu komunikasi visual, hal ini dikarenakan sebuah huruf dapat membangun suatu kata dan kalimat. Sihombing (dalam Nugroho, 2001:2) menjelaskan bahwasanya rangkaian huruf dalam sebuah kata atau kalimat bukan saja dapat memberikan suatu makna yang mengacu kepada sebuah objek ataupun gagasan, tetapi juga memiliki kemampuan untuk menyuarakan suatu citra ataupun kesan visual.

Berdasarkan pendapat tersebut, sebuah *font* dapat menyuarakan suatu citra atau kesan visual. Hal ini dapat dibuktikan ketika melihat suatu karya komunikasi visual yang dibuat oleh suatu *brand* atau *entitas*, kita akan langsung mengetahui dan mengenalinya. Fenomena tersebut dapat terjadi karena suatu *brand* atau *entitas* yang membuat karya tersebut mempunyai ke-khasan tersendiri dalam pembuatan karyanya, sehingga memunculkan suatu kesan atau citra. Kesan atau citra tersebut dapat dimunculkan dari berbagai elemen grafis yang mendukungnya, apakah itu

dari *layout*-nya, penggunaan *tone* warnanya atau bahkan pada penggunaan *font*-nya. Salah satunya dengan menggunakan *font* yang khusus dan konsisten maka hal itu akan memunculkan suatu emosi dan kesan kepada audiens-nya. Sehingga para audiens akan lebih mengenali bagaimana karakteristik dari karya visual yang diciptakan oleh suatu *brand* atau entitas tersebut.

Menurut Rustan (2021) penerapan identitas yang konsisten membuat *brand* lebih mudah dikenali, salah satu penerapannya yaitu dengan konsistensi tipografi. Jadi dengan kita menggunakan tipografi yang konsisten apabila orang melihat sosial media kita, dilain waktu dia melihat *feed* Instagram kita, kali berikutnya melihat *company profile* kita, orang itu bisa menangkap kesan visual dari *brand* kita.

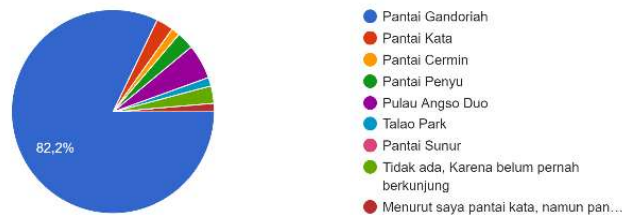
Berlandaskan fenomena tersebut dan diperkuat oleh pendapat ahli, penulis berpendapat jika suatu *font* atau *typeface* khusus diciptakan sebagai bagian elemen desain untuk wisata Pantai Kota Pariaman tentunya hal ini akan menjadi ke-khasan dan keunikan tersendiri bagi wisata Pantai Kota Pariaman, dan hal ini juga akan menjadikan pembeda antara wisata Pantai Kota Pariaman dengan wisata pantai lainnya dalam hal komunikasi visual.

Perancangan *font* atau *typeface* untuk wisata pantai ini nanti akan dinamakan dengan “Gandoriah”. Nama *Gandoriah* ini terinspirasi dari sebuah nama salah satu destinasi pantai yang ada di Kota Pariaman yaitu Pantai Gandoriah. Alasan memutuskan nama *typeface* ini “Gandoriah” karena *gandoriah* merupakan nama salah satu pantai yang ada di Kota

Pariaman. Pantai Gandorih ini dianggap sebagai identitas wisata pantai yang ada di Kota Pariaman. Hal ini dapat dibuktikan dengan kuisioner yang telah disebarakan secara online, dari 73 responden yang mengisi kuisioner tersebut sebanyak 82% setuju kalau memang Pantai Gandorih layak dianggap sebagai identitas dari keseluruhan wisata pantai yang ada di Kota Pariaman.

Berikut ini adalah hasil kuisioner melalui *googleform* tentang menjadikan Pantai Gandorih sebagai identitas wisata Pantai Kota Pariaman.

Diantara semua destinasi pantai di Kota Pariaman yang pernah anda kunjungi, menurut anda pantai manakah yang cocok untuk mewakili atau menjadi identitas wisata pantai Kota Pariaman?
73 jawaban



Gambar 1.1 : Hasil kuisioner
(Sumber : Al-fauzan Isra, 2023)

Selain itu, penamaan dari Pantai Gandorih ini juga mempunyai sejarah penamaan yang unik yaitu diambil dari nama salah satu tokoh yang ada pada *kaba Anggun Nan Tongga*, yaitu Puti Gondan Gandorih. Sehingga, dengan hal ini dapat memberi nilai lebih juga untuk pantai Gandorih daripada pantai yang lainnya di Kota Pariaman.

Dengan melakukan perancangan *typeface* ini diharapkan bukan hanya berguna sebagai bagian elemen desain untuk wisata pantai Kota

Pariaman, namun juga diharapkan dapat menjadi sebuah identitas yang dapat mewakili wisata Pantai Kota Pariaman. Jadi dengan terciptanya karya ini nanti Kota Pariaman akan mempunyai sebuah aset visual berupa *typeface* yang dapat diaplikasikan dalam berbagai karya visual. Dengan demikian judul karya akhir ini adalah “***Typeface Gandorih* Sebagai Elemen Desain Wisata Pantai Kota Pariaman**”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang diatas, maka ditemukan beberapa masalah yang dapat diidentifikasi, yaitu :

1. Belum adanya *typeface* khusus yang digunakan untuk elemen desain untuk wisata Pantai Kota Pariaman.
2. Keterbatasan penggunaan jenis huruf yang menarik dan memiliki ciri khas khusus. Jenis huruf yang digunakan dalam karya visual hendaknya ada pembeda dengan yang lainnya agar dapat menarik perhatian dan dapat dikenali oleh para wisatawan atau audiens-nya.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan dengan identifikasi masalah yang telah dikemukakan, bahwasanya wisata Pantai Kota Pariaman belum mempunyai *typeface* khusus yang dapat digunakan untuk elemen visual wisata pantai. Maka dari itu pembatasan masalah pada karya ini adalah terbatas pada perancangan *typeface* yang diberi nama “Gandorih”. *Typeface gandorih* ini dapat dijadikan aset desain atau elemen desain untuk wisata Pantai Kota

Pariaman, yang dapat digunakan dalam berbagai karya visual, seperti poster, spanduk, *billboard*, logo destinasi wisata, dan berbagai karya visual lainnya.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah dijabarkan yaitu belum adanya *typeface* khusus wisata Pantai Kota Pariaman, maka akan dirancang sebuah *typeface* khusus untuk wisata Kota Pariaman. Maka dari itu rumusan masalahnya adalah belum adanya *typeface* khusus yang digunakan untuk elemen desain untuk wisata Pantai Kota Pariaman.

E. Orisinalitas

Karya akhir ini memiliki orisinalitas yang tinggi, karena menggabungkan beberapa unsur yang tidak berhubungan secara langsung, yaitu berusaha menggabungkan antara pantai dengan nuansa budaya. Dalam judul ini, perancang mengajukan ide baru untuk menciptakan *typeface gandoriah* yang akan dijadikan sebagai salah satu elemen desain untuk wisata Pantai Kota Pariaman, sekaligus sebagai identitas wisata Pantai Kota Pariaman. Tentunya hal ini belum banyak dilakukan di berbagai wisata pantai lainnya. Oleh karena itu, judul ini memiliki orisinalitas yang tinggi karena memberikan kontribusi baru dan inovatif dalam pengembangan gaya visual wisata Pantai Kota Pariaman.

F. Tujuan Perancangan

Berdasarkan rumusan masalah, yaitu belum adanya *typeface* khusus yang digunakan untuk elemen desain untuk wisata Pantai Kota Pariaman, maka dari itu tujuan perancangan ini adalah untuk merancang sebuah *typeface*. *Typeface* ini nantinya akan dijadikan aset desain atau elemen desain untuk wisata Pantai Kota Pariaman .

Typeface yang sudah dirancang ini nanti akan menjadi *font house*-nya wisata Pantai Kota Pariaman, sehingga wisata pantai di daerah lain tidak dapat menggunakan *font* ini, karena hal ini yang menjadi pembeda dengan wisata pantai di daerah lainnya.

Font ini nanti diperuntukkan kepada orang-orang yang mengelola komunikasi visual wisata Pantai Kota Pariaman, sehingga nanti dapat digunakan untuk berbagai keperluan dalam membuat karya visual wisata pantai. Seperti membuat poster, spanduk, *billboard* dan media lainnya. Bahkan diharapkan juga dapat menjadi identitas untuk wisata Pantai Kota Pariaman.

G. Manfaat Perancangan

1. Manfaat Teoritis

Dapat menambah pengetahuan baru kepada para pembaca yang ingin mengetahui bagaimana cara perancangan sebuah *font* untuk destinasi wisata, yang digunakan sebagai elemen desain wisata Pantai Kota Pariaman.

2. Manfaat Praksis

Dengan adanya perancangan *typeface* ini diharapkan dapat menjadi aset visual atau bagian elemen desain yang bermanfaat bagi Kota Pariaman, dan dapat digunakan sebagai elemen pada setiap karya sekaligus dapat menjadi identitas wisata Pantai Kota Pariaman.