

MOTIF SAIK GALAMAI DALAM BENTUK TYPEFACE SAGA

KARYA AKHIR

*Diajukan kepada Universitas Negeri Padang Untuk Memenuhi Salah Satu
Persyaratan Dalam Menyelesaikan Program Sarjana (S1)*



Oleh :

**PUTRI HASANAH SYA'BANI
19027131**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
DEPARTEMEN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2023**

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

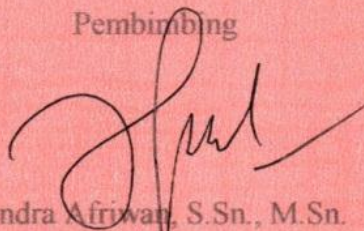
MOTIF SAIK GALAMAI DALAM BENTUK TYPEFACE SAGA

Nama : Putri Hasanah Sya' bani
NIM : 19027131/2019
Pogram Studi : Desain Komunikasi Visual
Departemen : Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 10 Juli 2023

Disetujui untuk ujian:


Pembimbing



Hendra Afriwan, S.Sn., M.Sn.
NIP. 19770401.200812.1.002

Menyetujui

Kepala Departemen Seni Rupa



Eliya Pebriyeni, S.Pd, M.Sn.
NIP. 19830201 200912 2 001

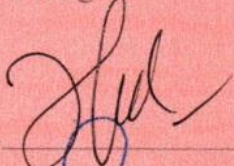
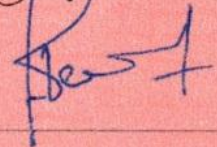

HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan Lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Departemen Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Padang

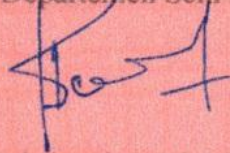
Judul : *Motif Saik Galamai dalam Bentuk Typeface Saga*
Nama : Putri Hasanah Sya'bani
NIM : 19027131/2019
Pogram Studi : Desain Komunikasi Visual
Departemen : Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 17 Juli 2023

Tim penguji:

	Nama/NIP	Tanda Tangan
Ketua	: Hendra Afriwan, S.Sn., M.Sn. NIP. 19770401.200812.1.002	1. 
Anggota	: 1. Eliya Pebriyeni, S.Pd, M.Sn. NIP. 19830201 200912 2 001	2. 
Anggota	: 2. Aditya Hanum Widarsa, S.Ds., M.Sn. NIP. 19920601 201903 1 012	3. 

Menyetujui
Kepala Departemen Seni Rupa



Eliya Pebriyeni, 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

Motif Saik Galamai Dalam Bentuk Typeface SAGA

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, 20 Juni 2023

Saya yang menyatakan,



Putri Hasanah Sya'bani

NIM. 19027131

MOTIF SAIK GALAMAI DALAM BENTUK TYPEFACE SAGA

Putri Hasanah Sya'bani

Hendra Afriwan

Program Studi Desain Komunikasi Visual
Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang

ABSTRAK

Saik Galamai merupakan ragam hias yang berasal dari Sumatera Barat, motif *Saik Galamai* sendiri berasal dari makanan khas Minangkabau yaitu galamai. Yang dipotong berbentuk layang-layang hingga hadirlah bentuk motif *Saik Galamai*. Membuat *galamai* harus dengan teliti dan kehati-hatian yang tinggi. Sebagaimana makna motif *Saik Galamai* pada kehidupan masyarakat Minangkabau, bahwa dalam berbuat dan menghadapi berbagai masalah harus teliti dan berhati-hati. *Typeface SAGA* diambil dari singkatan *Saik Galamai*. Kurangnya minat generasi muda terhadap budaya Minangkabau serta kurangnya eksplorasi rancangan motif *Saik Galamai* dalam bentuk *typeface*. Maka perancangan *typeface SAGA* merupakan bentuk upaya pelestarian nilai-nilai budaya Minangkabau. 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, yaitu *manual book*, poster, stiker, *roll banner*, *post instagram*, *T-shirt* dan *totebag*.

Kata kunci: *Typeface*, *Saik Galamai*, Metode 4D

MOTIF SAIK GALAMAI DALAM BENTUK *typeFACE* SAGA

Putri Hasanah Sya'bani

Hendra Afriwan

Program Studi Desain Komunikasi Visual
Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang

ABSTRAK

Saik Galamai is an ornamental variety originating from West Sumatra, the Saik Galamai motif itself comes from a typical Minangkabau food, galamai. Which is cut in the shape of a kite to form the Saik Galamai motif. Making galamai must be thorough and with great care. As the meaning of the Saik Galamai motif in the life of the Minangkabau people, that in acting and dealing with various problems one must be thorough and careful. The SAGA typeface is taken from the abbreviation Saik Galamai. The lack of interest of the younger generation in Minangkabau culture and the lack of exploration of the Saik Galamai motif designs in the form of typefaces. So the design of the SAGA typeface is a form of effort to preserve Minangkabau cultural values. 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 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, that is manual book, poster, sticker, roll banner, post instagram , t-shirt dan totebag.

Keywords : *Typeface, Saik Galamai, 4D method*

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirabbil'alamin, segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya serta shalawat dan salam yang disampaikan kepada Rasulullah, yaitu Nabi Muhammad SAW. Sehingga penulis dapat menyelesaikan perancangan dan penyusunan karya akhir dengan judul “*Motif Saik Galamai Dalam Bentuk Typeface SAGA*” tepat pada waktunya. Karya akhir ini dirancang dan disusun sebagai syarat untuk menyelesaikan program sarjana Desain Komunikasi Visual, Departemen Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni di Universitas Negeri Padang.

Dalam perancangan dan penulisan karya akhir ini, penulis mendapat banyak bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak sehingga perancangan dan penyusunan karya akhir ini dapat berjalan dengan baik dan lancar. Untuk itu penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Ibu Eliya Pebriyeni, S.Pd., M.Sn., selaku kepala departemen Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni, sekaligus sebagai dosen kontributor yang telah memberikan masukan dan saran untuk menyempurnakan karya akhir ini kedepannya.
2. Ibu Dini Faisal, S.Ds., M.Ds., selaku koordinator program studi Desain Komunikasi Visual.
3. Bapak Drs. Ariusmedi, M.Sn., selaku dosen pembimbing akademik yang telah memberikan bimbingan dan arahnya.
4. Bapak Hendra Afriwan, S.Sn., M.Sn., selaku dosen pembimbing karya akhir

yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan masukannya selama perancangan dan penyusunan karya akhir ini.

5. Ibu Eliya Pebriyeni, S.Pd., M.Sn., selaku dosen penguji I yang telah bersedia meluangkan waktu, memberikan arahan, tanggapan, saran, dan motivasi dalam penulisan karya akhir ini.
6. Bapak Aditya Hanum Widarsa, S.Ds., M.Sn., selaku dosen penguji II yang telah bersedia meluangkan waktu, memberikan arahan, tanggapan, saran, dan motivasi dalam penulisan karya akhir ini.
7. Keluarga, teman-teman, dan semua pihak yang tidak dapat penulis tuliskan satu persatu atas segala dukungan dan bantuan dalam perancangan dan penyusunan karya akhir ini, sehingga dapat berjalan dengan lancar.

Dalam perancangan dan penyusunan karya akhir ini, penulis menyadari masih banyak kekurangan baik dari segi susunan dan cara penulisan, oleh karena itu saran dan kritik yang sifatnya membangun demi kesempurnaan karya akhir ini sangat diharapkan. Akhir kata semoga karya akhir ini bisa bermanfaat dan berguna bagi penulis maupun para pembaca.

Padang, 11 Juli 2023

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Pembatasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Orisinalitas	5
F. Tujuan Perancangan	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Praksis	7
B. Kajian Teoritis	11
1. Tipografi	11
2. Anatomi Huruf	14
3. <i>Legibility</i> dan <i>Readability</i>	16
4. Prinsip <i>Gestalt</i>	16
C. Software yang Digunakan	18
1. <i>Adobe Illustrator</i>	18
2. <i>fontLap</i>	19
D. Karya Relevan	19
1. Logo Unilever	20
2. <i>font</i> Dekoratif dengan Pusaran dan Elemen Bunga	21
E. Kerangka Konseptual	22
BAB III METODE PERANCANGAN	
A. Metode Perancangan	23
B. Teknik Pengumpulan Data	24

C. Metode Analisis Data.....	24
D. Program Kreatif	26
E. Media	31
F. Jadwal Kerja	31
BAB IV PERANCANGAN	
A. Huruf.....	32
1. <i>Moad Board</i>	32
2. <i>Digitalisasi</i>	37
B. Media	43
1. Media Utama.....	43
2. Media Pendukung	48
3. Final Desain Media.....	56
C. Biaya Produksi Media.....	63
D. Uji Kelayakan	63
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	64
B. Saran	65
DAFTAR RUJUKAN.....	66

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Jadwal Pelaksanaan	31
2. Anggaran Biaya Peoduksi Media	63
3. Hasil Uji Kelayakan.....	63

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Hasil Voting Instagram.....	3
2. Motif <i>Saik Galamai</i>	8
3. Bagian jendela Motif Ukiran <i>Saik Galamai</i> Pada Rumah Gadang Koto Sani Kecamatan X Koto Singkarak Sumatera Barat	10
4. Jendela Masjid Asasi Kota Padang Panjang.....	10
5. Motif <i>Saik Galamai</i> Di Masjid Asasi Kota Padang Panjang.....	11
6. Kombinasi pola Motif <i>Pucuk Rebung</i> dan <i>Saik Galamai</i> pada <i>backdrop</i> pelaminan.....	11
7. Anatomi Huruf.....	14
8. <i>Ikon Software Adobe Illustrator</i>	18
9. <i>Ikon Software fontLab</i>	19
10. Logo Unilever.....	20
11. <i>font</i> Dekoratif.....	21
12. Kerangka Konseptual.....	22
13. Data Visual Motif <i>Saik Galamai</i>	27
14. <i>Arboard Adobe Illustrator</i>	29
15. <i>Arboard fontlab8</i>	30
16. Proses stilasi dari Motif <i>Saik Galamai</i>	32
17. Pola Alternatif Huruf	33
18. <i>Layout</i> Alternatif 1.....	34
19. <i>Layout</i> Alternatif 2.....	34
20. <i>Layout</i> Alternatif 3.....	35
21. <i>Layout</i> Eksekusi.....	35
22. <i>Layout</i> Uppercase dan Lowercase Komprehensif	36
23. <i>Layout</i> Numeral dan Punctuation Komprehensif	36
24. Proses stilasi dari Motif <i>Saik Galamai</i> ke bentuk huruf.....	37
25. Kelompok Huruf Geometri.....	37
26. Huruf Besaar (Uppercase)	38

27. Huruf Kecil (Lowercase)	38
28. Numerals Dan Punctuation	39
29. Anomi Huruf.....	39
30. Ukuran Huruf.....	40
31. Aplikasi Display Initial.....	41
32. Aplikasi Display pada Judul dan Sub Judul	42
33. Aplikasi Display pada Full Word.	42
34. Alternatif 1 sketsa manual book.	44
35. Alternatif 2 sketsa manual book.	46
36. <i>Layout</i> Komprehensif Manual Book	47
37. Alternatif Poster Nama dan Official A-Z	48
38. Alternatif Roll Banner Dan Poster billboard	48
39. Alternatif Sticker dan Poster Logo sign.....	49
40. Alternatif Post Instagram.....	49
41. Alternatif T-Shirt dan Totebag	50
42. <i>Layout</i> Komprehensif Poster Nama.....	51
43. <i>Layout</i> Komprehensif Poster Official A-Z	51
44. <i>Layout</i> Komprehensif Poster Billboard	52
45. <i>Layout</i> Komprehensif Sign Café	52
46. <i>Layout</i> Komprehensif Sign corporate identity.....	52
47. <i>Layout</i> Komprehensif Stiker.....	53
48. <i>Layout</i> Komprehensif Roll Banner	53
49. <i>Layout</i> Komprehensif Poast Instagram.....	54
50. <i>Layout</i> Komprehensif Desain T-shirt Back	54
51. <i>Layout</i> Komprehensif Black T-shirt front	55
52. <i>Layout</i> Komprehensif White T-shirt front.....	55
53. <i>Layout</i> Komprehensif Totebag front	55
54. <i>Layout</i> Komprehensif Totebag Back	55
55. Manual Book	56
56. Poster Nama & Official A-Z.....	56
57. Poster Billboard	57

58. Poster Logo Café	58
59. Poster Logo Corporate Identity.	58
60. Sticker.....	59
61. Roll Banner.....	59
62. Post Instagram	60
63. Black T-Shirt	61
64. White T-Shirt.....	61
65. Totebag (Front).....	62
66. Roll Totebag (Back)	52

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

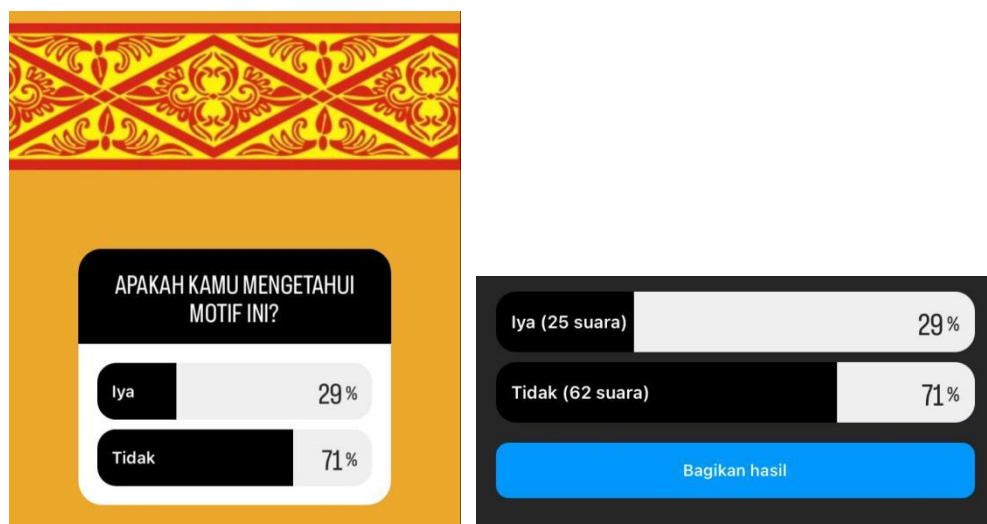
Tipografi merupakan ilmu yang mempelajari mengenai huruf. Pengetahuan mengenai huruf yang di pelajari dalam sebuah disiplin seni disebut tipografi. Pada saat ini tipografi mengalami perkembangan, mulai dari menggunakan tangan hingga komputerisasi. Tipografi terdapat kumpulan karakter yang memiliki kesamaan 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.

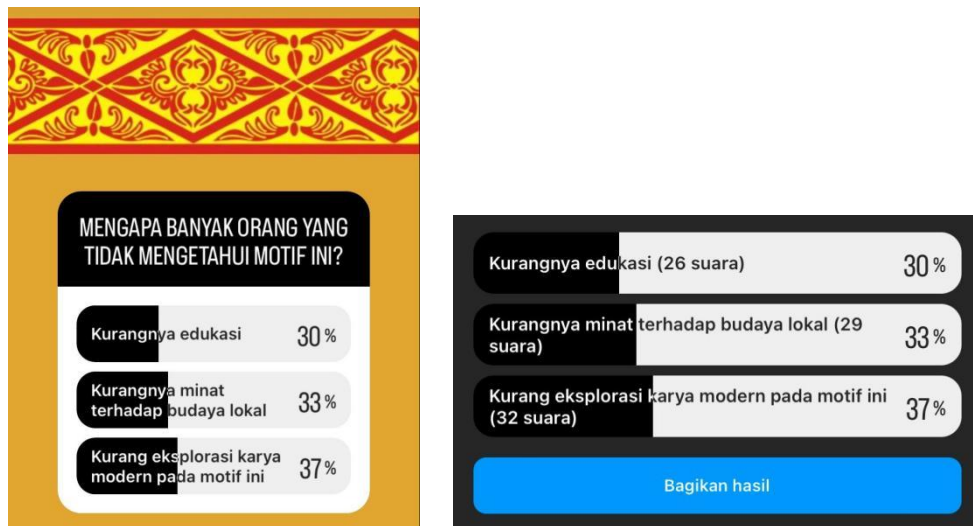
Saik Galamai merupakan makanan khas Minangkabau, makanan ini harus diiris membentuk belah ketupat yang harus dilakukan dengan kehati-hatian. Dimana motif ini mengandung makna kehati-hatian masyarakat Minangkabau dalam berbuat, bertingkah laku dan dalam menghadapi masalah harus sangat berhati-hati.

Motif *Saik Galamai* merupakan implikasi pemahaman masyarakat Minangkabau, khususnya di *Nagari Sumpur*, terhadap kata *ampek* (empat) biasanya muncul dalam bentuk istilah dan ungkapan pendek namun memiliki makna yang dalam terkait dengan norma dan aturan, seperti *kato nan ampek* (kata yang empat). Istilah *kato nan ampek* misalnya, mengacu pada aturan dan nilai etika dalam berlangsungnya proses komunikasi dan interaksi di tengah

masyarakat. Motif *Saik Galamai* merupakan makanan khas Minangkabau yang dalam penyajiannya dipotong-potong dengan teliti sehingga berbentuk jajaran genjang. Motif ukiran ini mengandung makna kehati-hatian dalam berbuat dan menghadapi berbagai permasalahan. (Aisyah, 2018:410-411)

Pada zaman modern saat ini kurangnya minat dan ketertarikan muda terhadap budaya lokal, terutama nilai-nilai budaya Minangkabau. Masih banyak dari generasi muda Minangkabau yang tidak mengetahui motif- motif yang terdapat pada Rumah Gadang, salah satunya Motif *Saik Galamai*. Berdasarkan data survei yang dilakukan dengan membuka voting pertanyaan melalui instagram, didapatkan 87 responden dari generasi muda Minangkabau.





Gambar 1 Hasil Voting Instagram
(Sumber : Putri Hasanah Sya'bani 2023)

Gambar diatas merupakan hasil voting yang disebar melalui media sosial yaitu instagam, sebanyak 62 orang dengan persentase 71% yang tidak mengetahui motif *Saik Galamai*. Sedangkan 25 orang dengan persentase 29% yang mengetahui motif *Saik Galamai*. Selanjutnya, didapatkan juga hasil dari “*mengapa banyak orang yang tidak mengetahui motif ini ?*” Sebanyak 26 orang dengan persentase 30% menjawab kurangnya edukasi, 29 orang dengan persentase 33% menjawab kurangnya minat terhadap budaya lokal dan 32 orang atau 37% menjawab kurangnya eksplorasi karya modern pada motif ini.

Penjelasan gambar berdasarkan voting yang disebar melalui media sosial yaitu instagam, terdapat beberapa faktor luntarnya nilai-nilai budaya Minangkabau. Dimana yang menjadi faktor utamanya yaitu kurangnya minat generasi muda Minangkabau terhadap budaya lokal dan kurangnya eksplorasi karya modern pada motif *Saik Galamai*. Namun tidak terlepas juga karna kurangnya edukasi membuat nilai-nilai budaya Minangkabau menjadi terlupakan. Oleh sebab itu perancangan *typeface SAGA* merupakan bentuk

upaya pelestarian nilai-nilai budaya Minangkabau. SAGA sendiri diambil dari singkatan nama motif *Saik Galamai*, dengan tujuan untuk memudahkan target audience dalam mengingat *typeface* ini yaitu *typeface* SAGA (*Saik Galamai*). 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*.

Perancangan ini dibuat sesuai dengan kaidah dan aturan tertentu dalam ilmu tipografi, yaitu sebuah ilmu yang mempelajari tentang bentuk, anatomi, ukuran, dan sebagainya serta *typesetting* yang menjadi dasar untuk menciptakan huruf atau *typeface* baru. Perancangan ini juga dirancang untuk memperhatikan *legibility* (kemudahan huruf untuk dikenali) dan *readability* (tingkat keterbacaan huruf). Perancangan ini dirasa cukup solutif, karena biasanya tipografi sangat akrab dan sering ditemui dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan permasalahan yang dijelaskan sebelumnya, maka penulisan untuk perancangan ini berjudul **Motif Saik Galamai Dalam Bentuk *typeface* SAGA.**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjelasan dari latar belakang masalah diatas, maka terdapat beberapa masalah yang dapat diidentifikasi, yaitu:

1. Rendahnya minat generasi muda terhadap nilai-nilai budaya Minangkabau, salah satunya motif ukir *Saik Galamai* yang terdapat pada Rumah Gadang.
2. Belum ada eksplorasi rancangan motif *Saik Galamai* dalam perancangan *typeface*.

C. Pembatasan Masalah

Batasan masalah dari karya ini adalah untuk merancang motif *Saik Galamai* dalam bentuk *typeface* SAGA berdasarkan visual dan filosofi yang terdapat pada motif dengan menggunakan *display type*, agar nilai-nilai budaya Minangkabau dapat dikenal kembali.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dari karya akhir ini adalah bagaimana merancang *typeface* menggunakan bentuk visual dan filosofi motif *Saik Galamai* pada perancangan *typeface* sebagai karya tipografi *display type*?

E. Orisinalitas

Orisinalitas dari karya akhir ini adalah penciptaan atau perancangan tipografi berdasarkan visual dan filosofi motif *Saik Galamai* khas Minangkabau. Jika dilihat dengan karya sebelumnya yang membahas ukiran dengan tema budaya lokal, belum ada mengangkat ukiran *Saik Galamai* dan filosofi melalui media *typeface*. Perancangan *typeface* berdasarkan visual dan filosofi ukiran *Saik Galamai* yang berjenis *display type* yang mana motif sebagai pola huruf merupakan sebuah rancangan dan inovasi baru.

F. Tujuan Perancangan

Adapun tujuan dari perancangan karya akhir ini adalah :

1. *Typeface* SAGA merupakan salah satu bentuk pelestarian nilai-nilai budaya Minangkabau dalam bentuk *typeface*.

2. Untuk merancang *typeface* dengan menciptakan gaya baru dengan melekatkan motif *Saik Galamai*, dalam rangka untuk mengingatkan kembali motif-motif Minangkabau.