

**TYPEFACE RUBADARA MOTIF TRADISIONAL MINANGKABAU
“RUSO BALARI DALAM RANSANG”**

KARYA AKHIR

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



Oleh :
RAHMAT ALTHOF
19027132

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

DEPARTEMEN SENI RUPA

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

UNIVERSITAS NEGERI PADANG

2023

HALAMAN PERSETUJUAN KARYA AKHIR

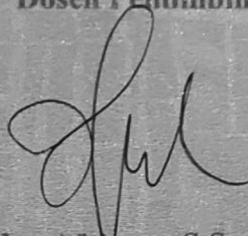
**TYPEFACE RUBADARA MOTIF TRADISIONAL MINANGKABAU "RUSO
BALARI DALAM RANSANG"**

Nama : Rahmat Althof
NIM/BP : 19027132/19
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Departemen : Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang 2 Mei 2023

Disetujui dan disahkan oleh:

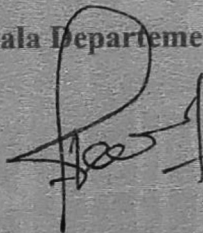
Dosen Pemimbing



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

Mengetahui,

Kepala Departemen Seni Rupa



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

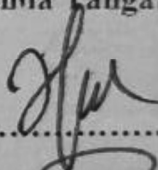


HALAMAN PENGESAHAN

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

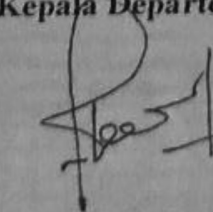
Judul : Typeface Rubadara Motif Tradisional Minangkabau
Ruso Balari Dalam Ransang
Nama : Rahmat Althof
NIM/BP : 19027132/19
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Departemen : Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang 2 Mei 2023

Tim Penguji

Nama/NIP	Tanda Tangan
1. Pemimbing : <u>Hendra Afriwan, S.Sn., M.Sn.</u> NIP. 19770401.200812.1.002	1..... 
2. Penguji I : <u>Dr. Budiwirman, M.Pd.</u> NIP. 19590417.198903.1.001	2..... 
3. Penguji II : <u>Aditya Hanum Widarsa, S.Ds., M.Sn.</u> NIP. 19920601.201903.1.012	3..... 

Mengetahui,
Kepala Departemen Seni Rupa



Eliya Pebriveni, 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 RUBADARA MOTIF TRADISIONAL MINANGKABAU
RUSA BALARI DALAM RANGKAI
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, 07 April 2023
Saya yang menyatakan,



Rahmat Althof
NIM. 19027132 .

***TYPEFACE RUBADARA MOTIF TRADISIONAL MINANGKABAU RUSO
BALARI DALAM RANSANG***

Rahmat Althof¹, Hendra Afriwan²

Universitas Negeri Padang

**Jl. Prof. Dr, Hamka, Air Tawar, Kec. Padang Utara, Kota Padang,
Sumatera Barat, 25171, Indonesia**

Email: rahmatalthof@gmail.com

ABSTRAK

Rubadara adalah singkatan *Ruso balari dalam ransang*, nama *Rubadara* digunakan sebagai nama *typeface*. *Ruso* yang dimaksud adalah rusa, *balari* adalah berlari dan *ransang* adalah semak belukar. *Ruso balari dalam ransang* motif yang menggambarkan rusa yang memiliki tanduk bercabang lalu terjebak di *ransang*, *ransang* adalah semak belukar. Motif ini melambangkan semangat perjuangan untuk mencapai tujuan walaupun rintangan yang menghambat. Saat ini motif ini belum pernah dijadikan sebagai sumber ide untuk perancangan sebuah *typeface* dan motif ini kurang populer dimasyarakat, oleh karena itu perancangan ini digunakan sebagai sarana untuk memperkenalkan motif ini serta memberikan pemahaman kembali makna dan filosofi dari motif ini, sangat disayangkan jika nilai dan makna filosofi sudah tidak dipahami.

Perancangan ini digunakan untuk mendapatkan konsep rancangan dan membuat *typeface* berlandaskan makna dan filosofi dari motif *ruso balari dalam ransang* dengan menggunakan huruf dekoratif, motif sebagai dasar pola huruf menjadi bentuk huruf ekspresif dengan jenis dekoratif. Metode yang digunakan dalam perancangan yaitu 4D dan 5W+1H. *Typeface* ini menggunakan huruf dekoratif yang meliputi karakter huruf besar (*uppercase*), huruf kecil (*lowercase*), angka (*numerals*) dan tanda baca (*punctuation*) yang disajikan dalam media seperti *manual book*, poster, *x-banner*, stiker, *t-shirt*, pembatas buku dan mug.

Kata Kunci : *Motif, Filosofi, Typeface, Huruf Dekoratif, Ruso Balari Dalam Ransang*

**TYPEFACE RUBADARA MOTIF TRADISIONAL MINANGKABAU RUSO
BALARI DALAM RANSANG**

Rahmat Althof¹, Hendra Afriwan²

Universitas Negeri Padang

**Jl. Prof. Dr, Hamka, Air Tawar, Kec. Padang Utara, Kota Padang,
Sumatera Barat, 25171, Indonesia**

Email: rahmatalthof@gmail.com

ABSTRACT

Rubadara stands for Ruso balari in ransang, the name Rubadara is used as a typeface name. Ruso in question is a deer, balari is running and ransang is a bush. Ruso balari in ransang motif depicting a deer having branched antlers and then getting stuck in horns, horns are shrubs. This motif symbolizes the spirit of struggle to achieve goals despite obstacles that hinder. Currently this motif has never been used as a source of ideas for designing a typeface and this motif is not popular in the community, therefore this design is used as a means to introduce this motif and provide a re-understanding of the meaning and philosophy of this motif. philosophy is not understood.

This design is used to obtain a design concept and create a typeface based on the meaning and philosophy of the ruso balari motif in ransang by using decorative letters, the motif as the basis of the letter pattern becomes expressive letter forms with decorative types. The methods used in the design are 4D and 5W+1H. This typeface uses decorative letters which include uppercase, lowercase, numerals and punctuation characters presented in media such as manual books, posters, x-banners, stickers, t-shirts, bookmark and mug.

Keywords : *Motif, Philosophy, Typeface, Decorative Font, Ruso Balari Dalam Ransang*

KATA PENGANTAR

Allhamdulillahirabbil'alamin, segala puji dan syukur bagi Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya serta shalawat dan salam yang diucapkan kepada Rasulullah, yaitu Nabi Muhammad SAW. Sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan dan perancangan dari karya akhir yang berjudul “*Typeface Rubadara Motif Tradisional Minangkabau Ruso Balari Dalam Ransang*” tepat pada waktunya. Karya akhir ini dirancang dan disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program sarjana Desain Komunikasi Visual, Departemen Seni Rupa, Fakultas Bahasa, Seni di Universitas Negeri Padang.

Selama proses perancangan dan penulisan karya akhir ini, penulis banyak mendapat bantuan dan bimbingan dari segala pihak, penulis mengucapkan ucapan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu, memberi semangat dan alhasil penulis dapat mengerjakan perancangan dan penulisan karya akhir ini. Untuk itu penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Ibu Eliya Pebriyeni, S.Pd., M.Sn., selaku kepala Departemen Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang dan selaku dosen pemimbing akademik yang telah memberikan bimbingan dan arahnya.
2. Ibu Dini Faisal, S.Ds., M.Ds., selaku ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Negeri Padang

3. Bapak Hendra Afriwan, S.Sn., M.Sn., selaku dosen pemimbing karya akhir yang telah memberikan bimbingan dan arahan serta masukan selama proses perancangan dan penulisan karya akhir ini.
4. Bapak Dr. Budiwirman, M.Pd., selaku dosen penguji I (satu) yang telah bersedia meluangkan waktu, memberikan arahan, saran dan motivasi dalam penulisan karya akhir ini.
5. Bapak Aditya Hanum Widarsa S.Ds., M.Sn., selaku dosen penguji II (dua) yang telah bersedia meluangkan waktu, memberikan arahan, saran dan motivasi dalam penulisan karya akhir ini.
6. Orangtua, keluarga, teman-teman dan segala pihak yang telah memberikan dukungan, semangat, dan bantuan dalam perancangan dan penyusunan karya akhir ini, sehingga berjalan dengan baik dan lancar sampai selesai.

Dalam perancangan dan penyusunan karya akhir ini, penulis jujur dan sadar menyadari bahwa masih banyak kekurangan, oleh karena itu saran serta kritik yang sifatnya membangun untuk kesempurnaan karya akhir ini sangat diharapkan. Semoga karya akhir ini bisa bermanfaat dan berguna bagi penulis dan para pembaca.

Padang, 20 Februari 2023

Rahmat Althof

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah	6
E. Orisinalitas	6
F. Tujuan Perancangan	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
A. Kajian Praksis.....	8
B. Teori Teoritis.....	12
BAB III METODE PERANCANGAN.....	25
A. Metode Perancangan	25
B. Teknik Pengumpulan Data	26

C. Teknik Analisis Data.....	27
D. Program Kreatif.....	29
E. Media Utama dan Media Pendukung.....	30
F. Jadwal Kerja.....	31
BAB IV PERANCANGAN VISUAL.....	32
A. Huruf.....	32
B. Penguunaan Media.....	45
C. Biaya Produksi.....	73
BAB V PENUTUP.....	74
D. Kesimpulan.....	74
E. Saran.....	75
DAFTAR RUJUKAN.....	76

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Hasil Survei	2
Gambar 2 Hasil Survei	3
Gambar 3 Motif <i>Ruso Balari Dalam Ransang</i>	9
Gambar 4 Masjid Asasi.....	9
Gambar 5 Dinding Masjid Asasi.....	10
Gambar 6 Motif <i>Ruso Balari Dalam Ransang</i>	10
Gambar 7 <i>Typeface Sans Serif</i>	13
Gambar 8 <i>Typeface Serif</i>	13
Gambar 9 <i>Typeface Old Style</i>	13
Gambar 10 <i>Typeface Modern</i>	14
Gambar 11 <i>Typeface Decorative</i>	14
Gambar 12 <i>Typeface Script</i>	14
Gambar 13 Anatomi Huruf	16
Gambar 14 Ikon <i>Software Corel Draw</i>	18
Gambar 15 Ikon <i>Software Adobe Illustrator</i>	19
Gambar 16 Ikon <i>Software FontLab</i>	20
Gambar 17 <i>Typeface Jeparonesia</i>	21
Gambar 18 <i>Typeface Jeparonesia</i>	22
Gambar 19 Kerangka Konseptual	24
Gambar 20 <i>Brainstroming</i>	32
Gambar 21 Bagian Motif yang Digunakan	32

Gambar 22 Pola Dasar ke Bentuk Huruf.....	33
Gambar 23 Rancangan Mengikuti Pola Dasar Motif Pertama.....	34
Gambar 24 Rancangan Mengikuti Pola Dasar Motif Kedua	35
Gambar 25 Rancangan Mengikuti Pola Dasar Motif Ketiga	36
Gambar 26 <i>Layout</i> Komprehensif.....	37
Gambar 27 <i>Layout</i> Final.....	38
Gambar 28 Bentuk Dasar ke Bentuk Huruf	39
Gambar 29 Kelompok Huruf Tegak Datar	40
Gambar 30 Kelompok Huruf Tegak Miring	40
Gambar 31 Kelompok Huruf Tegak Lengkung	41
Gambar 32 Kelompok Huruf Garis Lengkung	41
Gambar 33 Final Desain.....	42
Gambar 34 Anatomi Huruf	43
Gambar 35 Ukuran Huruf	43
Gambar 36 Aplikasi <i>Display Initial</i>	44
Gambar 37 Aplikasi <i>Display</i> pada Judul dan Sub Judul.....	44
Gambar 38 <i>Layout</i> Kasar <i>Cover Depan Manual Book</i>	45
Gambar 39 <i>Layout</i> Kasar <i>Cover Belakang Manual Book</i>	45
Gambar 40 <i>Layout</i> Kasar Isi <i>Manuak Book</i>	46
Gambar 41 <i>Layout</i> Komprehensif <i>Cover Depan Manual Book</i>	47
Gambar 42 <i>Layout</i> Komprehensif <i>Cover Belakang Manual Book</i>	47
Gambar 41 <i>Layout</i> Komprehensif Isi <i>Manual Book</i>	48
Gambar 44 Final Desain <i>Manual Book</i>	49

Gambar 45 <i>Layout</i> Kasar Alternatif Satu Poster <i>Outdoor</i>	50
Gambar 46 <i>Layout</i> Kasar Alternatif Dua Poster <i>Outdoor</i>	50
Gambar 47 <i>Layout</i> Komprehensif Poster <i>Outdoor</i>	51
Gambar 48 Final Desain Poster <i>Outdoor</i>	52
Gambar 49 <i>Layout</i> Kasar Alternatif Satu Poster <i>Indoor</i>	53
Gambar 50 <i>Layout</i> Kasar Alternatif Dua Poster <i>Indoor</i>	53
Gambar 51 <i>Layout</i> Komprehensif Poster <i>Indoor</i>	54
Gambar 52 Final Desain Poster <i>Indoor</i>	55
Gambar 53 <i>Layout</i> Kasar Alternatif Satu Poster <i>Official</i>	56
Gambar 54 <i>Layout</i> Kasar Alternatif Dua Poster <i>Official</i>	56
Gambar 55 <i>Layout</i> Komprehensif Poster <i>Official</i>	57
Gambar 56 Final Desain Poster <i>Official</i>	58
Gambar 57 <i>Layout</i> Kasar Alternatif Satu <i>X-Banner</i>	59
Gambar 58 <i>Layout</i> Kasar Alternatif Dua <i>X-Banner</i>	60
Gambar 59 <i>Layout</i> Komprehensif <i>X-Banner</i>	61
Gambar 60 Final Desain <i>X-Banner</i>	62
Gambar 61 <i>Layout</i> Kasar Stiker Satu	63
Gambar 62 <i>Layout</i> Kasar Stiker Dua	63
Gambar 63 <i>Layout</i> Kasar Stiker Tiga	63
Gambar 64 <i>Layout</i> Komprehensif Stiker Satu	64
Gambar 65 <i>Layout</i> Komprehensif Stiker Dua.....	64
Gambar 66 <i>Layout</i> Komprehensif Stiker Tiga	64

Gambar 67 Final Desain Stiker Satu.....	65
Gambar 68 Final Desain Stiker Dua	65
Gambar 69 Final Desain Stiker Tiga.....	66
Gambar 70 <i>Layout</i> Kasar Gambar di <i>T-Shirt</i> Pertama	67
Gambar 71 <i>Layout</i> Kasar Gambar di <i>T-Shirt</i> Kedua.....	67
Gambar 72 <i>Layout</i> Komprehensif Gambar di <i>T-Shirt</i> Pertama	67
Gambar 73 <i>Layout</i> Komprehensif Gambar di <i>T-Shirt</i> Kedua	68
Gambar 74 Final Desain <i>T-Shirt</i> Pertama.....	68
Gambar 75 Final Desain <i>T-Shirt</i> Kedua.....	68
Gambar 76 <i>Layout</i> Kasar Pembatas Buku	69
Gambar 77 <i>Layout</i> Komprehensif Pembatas Buku.....	69
Gambar 78 Final Desain Pembatas Buku.....	70
Gambar 79 <i>Layout</i> Kasar Gambar di Mug Pertama.....	71
Gambar 80 <i>Layout</i> Kasar Gambar di Mug Kedua	71
Gambar 81 <i>Layout</i> Komprehensif Gambar di Mug Pertama	71
Gambar 82 <i>Layout</i> Komprehensif Gambar di Mug Kedua.....	72
Gambar 83 Final Desain Mug Pertama.....	72
Gambar 84 Final Desain Mug Kedua.....	73

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Jadwal Pelaksanaan.....	31
Tabel 2 Anggaran Biaya Produksi Media	73

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

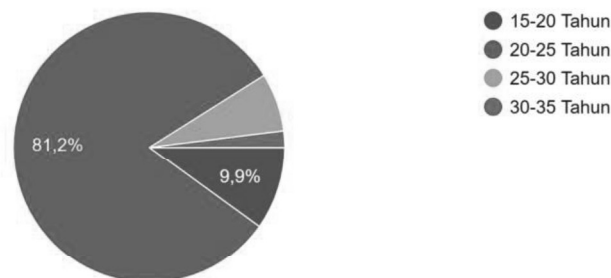
Rubadara adalah singkatan dari *Ruso balari dalam ransang*, nama *Rubadara* digunakan sebagai nama dari *typeface* ini. *Ruso balari dalam ransang*, *ruso* yang dimaksud adalah rusa, *balari* adalah berlari dan *ransang* adalah semak belukar. *Ruso balari dalam ransang* merupakan sebuah motif yang menggambarkan rusa yang memiliki tanduk yang bercabang – cabang lalu terjebak di *ransang*, *ransang* adalah semak belukar yang memelilit rusa tersebut. Motif ini melambangkan semangat perjuangan untuk mencapai suatu tujuan walaupun beban dan rintangan yang menghambat. Hal itu memberikan pelajaran terhadap masyarakat Minangkabau, bahwa jika memperjuangkan serta menjalankan hidup jangan lalai dan meninggalkan beban atau tanggung jawab walau sesulit apapun hal yang menghambat.

Berdasarkan penjelasan Bapak Drs. Betrizal Sutan Bagindo di akun *youtube*-nya *inyiak sarugo* pada video yang diunggah tanggal 4 November 2021, *Ruso balari dalam ransang* juga memiliki artian penting dalam pola motif tersebut, setiap pola yang tergambarkan di dalam motif tersebut dimaknai dengan langkah dalam menjalani kehidupan, dimana tujuan dan tanggung jawab serta keinginan harus tercapai walaupun banyaknya rintangan yang menghadang. Motif ini juga digunakan sebagai pola desain untuk merancang

sebuah *typeface* dan memberikan pemahaman kembali tentang makna serta filosofi dari motif *ruso balari dalam ransang*.

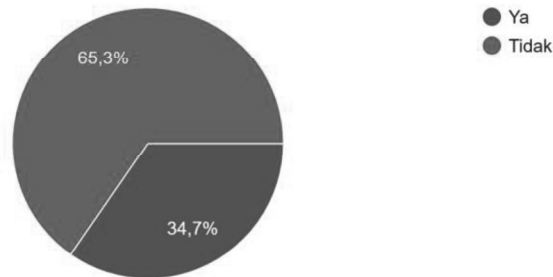
Pada saat ini motif *ruso balari dalam ransang* belum pernah dijadikan sebagai sumber ide untuk perancangan sebuah *typeface* dan motif ini kurang populer dimasyarakat. Berdasarkan *survey* atau observasi awal yang telah dilakukan dengan menyebarkan tautan kuisisioner selama satu minggu di media sosial seperti *whatsapp* dan *instagram* lalu mendapatkan 101 responden dari rentang umur 15 – 35 tahun. Dapat diketahui bahwa masih banyak yang kurang mengetahui motif *ruso balari dalam ransang*.

Rentang umur anda
101 jawaban



Gambar 1 Hasil Survei
(Sumber : Rahmat Althof, 2022)

Apakah anda mengetahui motif tradisional minangkabau yaitu motif *ruso balari* dalam *ransang*?
101 jawaban



Gambar 2 Hasil Survei
(Sumber : Rahmat Althof, 2022)

Terdapat 66 orang atau 65,3% yang tidak mengetahui motif *ruso balari dalam ransang* dan 35 orang atau 34,7% yang mengetahui motif *ruso balari dalam ransang*, oleh karena itu perancangan ini digunakan sebagai sarana untuk memperkenalkan motif ini serta memberikan pemahaman kembali makna dan filosofi dari motif *ruso balari dalam ransang*, sangat disayangkan jika nilai dan makna filosofi tersebut sudah tidak dipahami oleh masyarakat terkhususnya generasi penerus. Makna dan filosofi dari motif *ruso balari dalam ransang* ini diibaratkan seseorang yang akan meraih tujuannya pasti akan menemui berbagai rintangan yang akan dihadapi. Manusia juga harus mempunyai keinginan yang besar tetapi jangan lupa untuk mengukur dan menyadari kemampuannya sendiri untuk dapat menguji seberapa mampu untuk menghadapi rintangan yang mungkin akan bermunculan.

Perancangan ini dibuat dengan tujuan membuat eksplorasi dari motif *ruso balari dalam ransang* berupa *typeface* agar identitas dan keberadaan serta makna dan filosofi yang terdapat dalam motif ini dapat dipelajari kembali serta motif ini dapat dikenali kembali oleh masyarakat tekhususnya generasi penerus. Oleh karena itu perancang berkeinginan untuk mengembangkan motif ini melalui penggabungan dari motif itu sendiri dengan tipografi dalam bentuk *typeface* yang berisi unsur budaya tradisional yang berasal dari motif *ruso balari dalam ransang* yang dan dijadikan dalam bentuk huruf. Pada saat perancangan *typeface rubadara*, motif *ruso balari dalam ransang* dilakukan penyederhanaan bentuk motif dan perancangan ini memperhatikan *legibility* (kemudahan huruf untuk dikenali) dan *readbility* (tingkat keterbacaan huruf). Berdasarkan permasalahan yang dipaparkan, maka dari itu penulis membuat tugas akhir dengan judul ***“Typeface Rubadara Motif Tradisonal Minangkabau Ruso Balari Dalam Ransang”***

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan paparan fakta tersebut, masalah yang dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Belum adanya pengembangan dan eksplorasi dalam bentuk huruf ekspresif jenis dekoratif dari motif *ruso balari dalam ransang* dalam bentuk *typeface*.
2. Motif *ruso balari dalam ransang* sudah kurang populer dan kurang dikenali oleh masyarakat.
3. Minimnya pengenalan mengenai makna dan filosofi yang terkandung didalam motif tradisional Minangkabau salah satunya motif *ruso balari dalam ransang*.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka batasan masalah karya ini adalah untuk merancang *typeface* yang berlandaskan dari makna dan filosofi motif tersebut, serta pengenalan kembali makna dan filosofi dari motif ini dapat dipelajari kembali dan motif ini bisa lebih dikenal atau dapat dikenali oleh generasi penerus, sehingga terciptanya eksplorasi dari motif *ruso balari dalam ransang*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, dapat dirumuskan masalah dari karya akhir ini adalah bagaimana merancang sebuah *typeface* yang mengacu kepada motif tradisional Minangkabau untuk memberikan edukasi kembali tentang makna dan filosofi dari motif *ruso balari dalam ransang*, agar motif ini lebih dikenali serta makna dan filosofi dari motif tersebut dapat dipelajari kembali dan terciptanya eksplorasi dari motif *ruso balari dalam ransang* dalam bentuk *typeface*.

E. Orisinalitas

Berdasarkan yang telah diuraikan sebelumnya, bahwa orisinalitas dari karya akhir ini adalah penciptaan atau perancangan tipografi berdasarkan nilai makna filosofi yang terdapat pada motif *ruso balari dalam ransang* tradisional Minangkabau. Apabila ditinjau dari karya yang ada sebelumnya yang berkaitan, yaitu membahas motif dengan tema tradisional, belum ada suatu rancangan yang mengangkat motif *ruso balari dalam ransang* sebagai ide perancangan sebuah *typeface*.

F. Tujuan Perancangan

Tujuan dalam perancangan ini adalah mendapatkan sebuah konsep rancangan dan membuat *typeface* berlandaskan makna dan filosofi dari motif *ruso balari dalam ransang* dengan menggunakan huruf dekoratif, motif sebagai dasar pola huruf menjadi bentuk huruf ekspresif dengan jenis dekratif. Selanjutnya perancangan ini bertujuan untuk memperkenalkan kembali dan

memberikan edukasi dari *motif ruseo balari dalam ransang* dalam bentuk huruf ekspresif sebagai khazanah budaya Minangkabau. Perancangan huruf atau *typeface* sama halnya dengan merancang pakaian atau busana yang mempunyai banyak jenis dari bentuknya, serupa dengan rancangan huruf yang juga sudah banyak jenis dan beribu-ribu jumlahnya tetapi jika ditinjau dari segi kebutuhan dan tematisnya, setiap rancangan memiliki makna dan tujuan masing – masing dalam proses perancangan huruf tersebut.