

**TYPEFACE FILOSOFI KEPEMIMPINAN MINANGKABAU JENIS
HURUF ROMAN**

KARYA AKHIR

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



Oleh:

DINDA NUR'AINI

NIM. 18027040

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

DEPARTEMEN SENI RUPA

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

UNIVERSITAS NEGERI PADANG

2022

HALAMAN PERSETUJUAN KARYA AKHIR

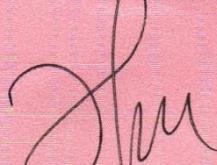
***TYPEFACE* FILOSOFI KEPEMIMPINAN MINANGKABAU JENIS
HURUF ROMAN**

Nama : Dinda Nur'aini
NIM : 18027040
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Departemen : Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 12 April 2022

Disetujui dan disahkan oleh:

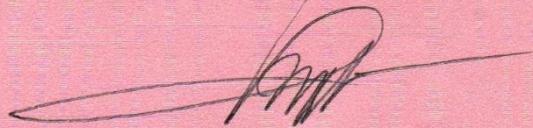
Dosen Pembimbing



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

Mengetahui:

Kepala Departemen Seni Rupa



Drs. Mediagus, M.Pd.
NIP. 19620815.199001.1.001

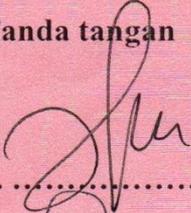
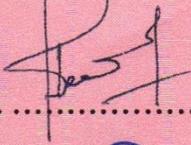
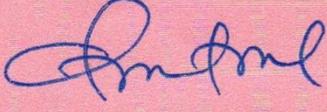
HALAMAN PENGESAHAN

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

Judul : *Typeface* Filosofi Kepemimpinan Minangkabau Jenis Huruf Roman
Nama : Dinda Nur'aini
NIM : 18027040
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Departemen : Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 15 Agustus 2022

Tim Penguji

	Nama/NIP	Tanda tangan
1. Pembimbing	: <u>Hendra Afriwan, S.Sn., M.Sn.</u> NIP. 19770401.200812.1.002	1. 
2. Penguji 1	: <u>Eliva Pebriyeni, S.Pd., M.Sn.</u> NIP. 19830201.200912.2.001	2. 
3. Penguji 2	: <u>Dini Faisal, S.Ds., M.Ds.</u> NIP. 19840909.201404.2.003	3. 

Mengetahui:

Kepala Departemen Seni Rupa



Drs. Mediagus, M.Pd.
NIP. 19620815.199001.1.001

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Karya tulis saya, *Skripsi/Karya Akhir dengan judul

Typeface filosofi Kepemimpinan Minangkabau jenis Huruf Roman

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, 25 Juli 2022

Saya yang menyatakan,



Dinda Nufaini

NIM. 18027040

***Typeface* Filosofi Kepemimpinan Minangkabau Jenis Huruf Roman**

Dinda Nur'aini¹, Hendra Afriwan² 2022

Program Studi Desain Komunikasi Visual

Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang

ABSTRAK

Filosofi kepemimpinan Minangkabau merupakan pesan yang terkandung pada motif ukir yang ada di Rumah Gadang. Salah satunya adalah motif ukir *tirai rang ampek angkek*. Motif ini memiliki pesan bahwa dalam adat Minangkabau menuntut kearifan dan desa bertindak serta bekerja sebagai hasil kearifan bijaksana dalam suatu kepemimpinan. Kepemimpinan Minangkabau dikenal dengan sebutan *niniak mamak, panghulu, datuak, alim ulama*, dan *cadiak pandai*, serta memiliki ciri khas melalui atribut-atributnya sebagai tanda atau lambang dari seorang pemimpin. Namun kurangnya ketertarikan, perhatian, dan minat masyarakat terhadap warisan budaya lokal, khususnya budaya Minangkabau. Maka diperlukan sebuah inovasi baru berupa perancangan *typeface*, agar identitas kepemimpinan Minangkabau dapat ditemukan dan dikenali. Tujuan perancangan ini adalah untuk merancang *typeface* berdasarkan filosofi kepemimpinan Minangkabau jenis huruf Roman yang dieksplorasi dan dikembangkan menjadi bentuk huruf bertema budaya lokal. Metode yang digunakan dalam perancangan ini adalah metode 4D melalui analisis data 5W+1H. Hasil dari perancangan ini adalah menghasilkan *typeface* baru jenis huruf Roman meliputi karakter huruf besar (*uppercase*), huruf kecil (*lowercase*), angka (*numerals*), dan tanda baca (*punctuation*) yang disajikan dalam bentuk visual melalui media, yaitu *manual book*, poster, *signage*, stiker, *x-banner*, *post instagram*, dan *motion graphic*.

Kata Kunci: Filosofi Kepemimpinan Minangkabau, *Typeface*, Huruf Roman

Typeface Filosofi Kepemimpinan Minangkabau Jenis Huruf Roman

Dinda Nur'aini¹, Hendra Afriwan² 2022

Program Studi Desain Komunikasi Visual

Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang

ABSTRACT

The philosophy of Minangkabau leadership is a message contained in the carving motifs in Rumah Gadang. One of them is the tirai rang ampek angkek carving motif. This motif has a message that in Minangkabau customs requires wisdom and nagari to act and work as a result of wise wisdom in a leadership. Minangkabau leadership is known as niniak mamak, panghulu, datuak, alim ulama, and cadaiak pandai, and has distinctive characteristics through its attributes as a sign or symbol of a leader. However, the lack of interest, attention, and public interest in local cultural heritage, especially Minangkabau culture. Then a new innovation is needed in the form of typeface design so that the identity of Minangkabau leadership can be found and recognized. The purpose of this design is to design a typeface based on the Minangkabau leadership philosophy of Roman typeface that is explored and developed into a local culture-themed typeface. The method used in this design is the 4D method through 5W+1H data analysis. The result of this design is to produce a new Roman typeface including uppercase, lowercase, numerals, and punctuation characters presented in visual form through media, namely manual books, posters, signage, stickers, x-banners, instagram posts, and motion graphics.

Keywords: *Minangkabau Leadership Philosophy, Typeface, Roman Lettering*

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 "*Typeface* Filosofi Kepemimpinan Minangkabau Jenis Huruf Roman" 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. Bapak Drs. Mediagus, M.Pd., selaku kepala departemen Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni.
2. Ibu Dini Faisal, S.Ds., M.Ds., selaku ketua program studi Desain Komunikasi Visual sekaligus sebagai dosen penguji II yang telah bersedia meluangkan waktu, memberikan arahan, tanggapan, saran, dan motivasi dalam penulisan karya akhir ini.
3. Bapak Riri Trinanda, S.Pd., 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. 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, 21 April 2022

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
SURAT PERNYATAAN.....	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Pembatasan Masalah	3
D. Rumusan Masalah	3
E. Orisinalitas	4
F. Tujuan Perancangan	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA	5
A. Kajian Praksis.....	5
1. Filosofi Kepemimpinan Minangkabau	5
2. Atribut-atribut pemimpin di Minangkabau.....	6
3. Jenis huruf Roman	12
4. Alasan Merancang	14
B. Kajian Teoritis.....	14
1. Teori Tipografi	14
2. Teori <i>Typeface</i>	15
3. Anatomi Huruf.....	15
4. Aplikasi yang Digunakan	18
C. Karya yang Relevan	19
D. Kerangka Konseptual	22

BAB III METODE PERANCANGAN.....	23
A. Metode Perancangan	23
B. Teknik Pengumpulan Data	24
C. Teknik Analisis Data.....	24
D. Pendekatan Kreatif	26
1. Penjaringan ide	26
2. Penyempurnaan bentuk <i>typeface</i>	27
3. Transfer gambar.....	27
4. Editing dan finishing	27
E. Media Utama dan Media Pendukung	27
F. Jadwal Kerja.....	28
BAB IV PERANCANGAN	29
A. <i>Define</i> (Pendefinisian).....	29
B. <i>Design</i> (Perancangan).....	29
1. Studi Pengembangan Ikonik atau Pola Dasar	30
2. Sintesis Ikonik atau Pola Dasar ke Bentuk Huruf	31
C. <i>Develop</i> (Pengembangan).....	34
1. Layout Kasar.....	34
2. <i>Layout</i> Eksekusi.....	36
3. <i>Layout</i> Komprehensif	36
4. Layout Final dan Final Desain Huruf	38
a. Proses Digital.....	39
b. Final Digital.....	41
c. Detail Huruf.....	43
D. <i>Disseminate</i> (Penyebaran).....	48
1. Media Utama	48
a. Layout Kasar	48
b. <i>Layout</i> Eksekusi.....	49
c. <i>Layout</i> Komprehensif	50
2. Media Pendukung	50
a. Layout Kasar	50
b. <i>Layout</i> Eksekusi.....	51

c. <i>Layout</i> Komprehensif	52
3. Final Desain Media.....	56
a. Manual Book	56
b. Poster	56
c. <i>Signage</i>	58
d. Stiker.....	59
e. X-Banner	59
f. Post Instagram	61
g. Motion Graphic	61
E. Biaya Produksi Media	62
BAB V PENUTUP.....	63
A. Kesimpulan.....	63
B. Saran.....	64
DAFTAR RUJUKAN	65
LAMPIRAN	67

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Motif Tirai Rang Ampek Angkek	5
Gambar 2 Saluak/desta/deta	7
Gambar 3 Baju Hitam Gadang/Lapang.....	7
Gambar 4 Salempang/sandang	8
Gambar 5 Sarawa (celana)	9
Gambar 6 Sasampiang/sisampiang	9
Gambar 7 Cawek (ikat pinggang)	10
Gambar 8 Keris	11
Gambar 9 Tungkek (tongkat).....	11
Gambar 10 Anatomi Huruf	16
Gambar 11 Ruang Sudut Negatif Huruf.....	18
Gambar 12 Ikon Aplikasi Adobe Illustrator.....	18
Gambar 13 Ikon Aplikasi FontLab 7	19
Gambar 14 Final Desain Uppercase Tema Motif Ukir Jepara.....	20
Gambar 15 Hasil akhir Font Taypch untuk Huruf Kapital (uppercase).....	21
Gambar 16 Proses Mind Mapping secara Manual	26
Gambar 17 Data Visual dan Proses Stilasi dari Tungkek (Tongkat)	30
Gambar 18 Pola ke Bentuk Huruf.....	31
Gambar 19 Rancangan Huruf Kelompok Garis Vertikal dan Horizontal	32
Gambar 20 Rancangan Huruf Kelompok Garis Tegak Miring.....	33
Gambar 21 Rancangan Huruf Kelompok Garis Vertikal dan Kurva	33
Gambar 22 Rancangan Huruf Kelompok Garis Kurva	34
Gambar 23 Layout Kasar Alternatif 1.....	35
Gambar 24 Layout Kasar Alternatif 2.....	35
Gambar 25 Layout Kasar Alternatif 3.....	36
Gambar 26 Alternatif Layout Komprehensif	37
Gambar 27 Alternatif Layout Final.....	39
Gambar 28 Artboard Adobe Illustrator	40
Gambar 29 Artboard FontLab 7	41
Gambar 30 Uppercase	42
Gambar 31 Lowercase.....	42
Gambar 32 Numerical dan Punctuation	43
Gambar 33 Anatomy of Type TiRA-A	44
Gambar 34 Eksplorasi Bentuk Dasar menjadi Huruf.....	45
Gambar 35 Ukuran Point Huruf.....	46
Gambar 36 Aplikasi Display Initial	47
Gambar 37 Aplikasi Display pada judul dan sub judul.....	47
Gambar 38 Aplikasi Display pada Pull Quote	47
Gambar 39 Alternatif 1 Manual Book	48
Gambar 40 Alternatif 2 Manual Book	49
Gambar 41 Layout Komprehensif Manual Book.....	50

Gambar 42 Alternatif Media Pendukung	51
Gambar 43 Layout Komprehensif Poster Nama	52
Gambar 44 Layout Komprehensif Poster Official A-Z.....	53
Gambar 45 Layout Komprehensif Signage.....	53
Gambar 46 Layout Komprehensif Stiker	54
Gambar 47 Layout Komprehensif Poster Type Specimen.....	54
Gambar 48 Layout Komprehensif X-Banner	55
Gambar 49 Manual Book.....	56
Gambar 50 Poster Nama	57
Gambar 51 Poster Official A-Z.....	57
Gambar 52 Poster Type Specimen.....	58
Gambar 53 Signage Open and Close	58
Gambar 54 Stiker	59
Gambar 55 X-Banner	60
Gambar 56 Post Instagram.....	61
Gambar 57 Motion Graphic	62

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Jadwal pelaksanaan	28
Tabel 2 Anggaran biaya produksi media	62

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Filosofi kepemimpinan Minangkabau merupakan pesan yang terkandung pada motif ukir yang ada di Rumah Gadang. Motif ukir di Rumah Gadang, terdiri dari berbagai macam jenis motif ukir. Salah satu motif ukir Rumah Gadang yang memiliki pesan filosofi kepemimpinan Minangkabau adalah motif *tirai rang ampek angkek*. Pesan yang terkandung pada motif ini menjelaskan bahwa dalam adat Minangkabau menuntut kearifan dan desa bertindak serta bekerja sebagai hasil kearifan bijaksana dalam suatu kepemimpinan. (Zulfikri, 2009) Kepemimpinan ini dapat diartikan sebagai sikap atau perilaku seorang pemimpin dalam memimpin.

Kepemimpinan Minangkabau biasa dikenal dengan sebutan *niniak mamak, panghulu, alim ulama*, dan *cadiak pandai*. Selain itu kepemimpinan Minangkabau jika ditelusuri ke tiap-tiap daerah dikenal dengan sebutan *datuak*. *Datuak* dalam sejarah Minangkabau terkenal dengan dua kepemimpinan, yaitu kepemimpinan dari *Datuak Katumangguangan* dan *Datuak Parpatiah Nan Sabatang*. Kepemimpinan kedua *datuak* tersebut, memiliki kepemimpinan yang berbeda-beda dan memiliki ciri khasnya dalam memimpin. Ciri khas tersebut dapat dijumpai melalui atribut-atribut dari seorang *datuak*. Atribut-atribut seorang *datuak* terdiri dari *saluak/desta/deta* (penutup kepala), *baju, salempang/sandang, sarawa* (celana), *sasampiang/sisampiang, cawek* (ikat pinggang), *keris, tungkek* (tongkat) (Amelia, Nadya, dkk. 2017).

Atribut-atribut kepemimpinan Minangkabau ini sudah seperti lambang atau ciri khas dari seorang pemimpin Minangkabau khususnya dalam suatu acara adat. Seiring berkembangnya zaman, terkadang masyarakat setempat tidak mengerti dan mengenal pakaian adat mereka sendiri. Masyarakat Indonesia sendiri kurang mengetahui apa maksud dan makna filosofi yang terkandung didalam pakaian daerahnya, terutama di Minangkabau. Pakaian *panghulu* juga kurang dikenal masyarakat setempat, khususnya pada generasi muda. Padahal pakaian ini memiliki arti dan makna filosofi yang terkandung pada setiap bagian pakaian (Amelia, Nadya, dkk. 2017). Hal ini juga tidak terlepas dari kurangnya ketertarikan, perhatian, dan minat masyarakat terhadap warisan budaya lokal. Untuk itu, diperlukan sebuah inovasi baru agar identitas kepemimpinan Minangkabau ini dapat ditemukan serta dikenali. Sehingga inovasi baru yang akan dirancang adalah merancang sebuah *typeface* baru. Perancangan ini dirancang untuk mengeksplorasikan dan mengembangkan filosofi kepemimpinan Minangkabau terhadap kehidupan sehari-hari berdasarkan kearifan lokal budaya berupa atribut kepemimpinan Minangkabau ke bentuk huruf, karena belum dijumpai eksplorasi perancangan ini. (Purnomo, Ribut, dkk. 2017:566)

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. (Purnomo, Ribut, dkk. 2017:566) Berdasarkan permasalahan yang dijelaskan sebelumnya, maka penulisan untuk perancangan ini berjudul ***Typeface* Filosofi Kepemimpinan Minangkabau Jenis Huruf Roman**.

B. Identifikasi Masalah

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

1. Masyarakat Minangkabau, khususnya pada generasi muda kurang mengetahui apa maksud dan makna filosofi yang terkandung didalam pakaian *panghulu*.
2. Jarang ditemukan eksplorasi filosofi kepemimpinan Minangkabau dalam rancangan grafis.
3. Belum ada eksplorasi dalam rancangan *typeface* dari filosofi kepemimpinan Minangkabau.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang dirumuskan, maka batasan masalah dari karya ini adalah untuk merancang *typeface* berdasarkan filosofi kepemimpinan Minangkabau dengan jenis huruf Roman.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah yang dijelaskan, maka dapat ditemukan rumusan masalah dari karya akhir ini adalah bagaimana

merancang *typeface* berdasarkan filosofi kepemimpinan Minangkabau dengan jenis huruf Roman?

E. Orisinalitas

Orisinalitas dari karya akhir ini adalah eksplorasi tipografi berdasarkan filosofi kepemimpinan Minangkabau yang direfleksikan melalui atribut-atribut seorang *datuak* berkarakter tradisional. Jika dikaji dengan karya sebelumnya yang sama-sama mengkaji dengan tema budaya tradisional, umumnya mencoba inovasi perancangan tipografi melalui motif dari ukir jepara dan motif pada kain tapis. Sehingga hal ini menjadi tantangan bagi penulis untuk mengembangkan karya tipografi yang bertemakan budaya tradisional dengan karakter berdasarkan filosofi kepemimpinan Minangkabau melalui atributnya. Perancangan *typeface* berdasarkan filosofi kepemimpinan Minangkabau dengan jenis huruf Roman bagi penulis merupakan sebuah referensi dan inovasi baru.

F. Tujuan Perancangan

Berdasarkan rumusan masalah dan orisinalitas karya akhir ini, maka dapat disimpulkan bahwa tujuan perancangan karya akhir ini adalah untuk merancang *typeface* berdasarkan filosofi kepemimpinan Minangkabau jenis huruf Roman yang dieksplorasi dan dikembangkan menjadi bentuk huruf bertema budaya lokal.

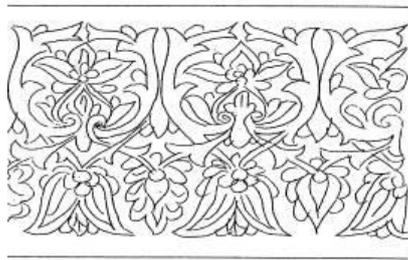
BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Praksis

1. Filosofi Kepemimpinan Minangkabau

Filosofi kepemimpinan Minangkabau merupakan pesan yang terkandung pada beberapa seni ukir yang ada di Rumah Gadang, Sumatera Barat. Salah satu seni ukir yang memiliki pesan tentang kepemimpinan Minangkabau adalah *motif tirai rang ampek angkek*.



Gambar 1 Motif *Tirai Rang Ampek Angkek*
(Sumber: Zulfikri, 2009)

Gambar 1 merupakan bentuk dan visualisasi dari motif *tirai rang ampek angkek*. Pada gambar tersebut memiliki makna filosofi yang terkandung didalamnya, diantaranya:

*Di lingkuang paserek jo pasebang
Salilik biliak nan dalam
Kacubuang bungo baputiak
Harum sarupo sari manjari
Asa nan dari Ampek Angkek
Agam Biaro Balai Gurah
Liuak bapilin aka jo daun
Di dalam daun putiak manyumbua
Alamaiknyo mudo mangucambah
Barulah tuo mamakan ragam
Batindak budi jo aka*

Balimpah baso jo basi
Endah di dalam itu pulo
Tandonyo rumah barajo Qali
Tibo di kampuang barajo mamak
Rumah gadang batunganai
Di lingkuang adat jo pusako
Pusako Agam balai Gurah
Di dalam Alam Minangkabau
 (Zulfikri, 2009)

Berdasarkan makna dan filosofi tersebut dapat disimpulkan bahwa dalam adat Minangkabau menuntut kearifan dan desa bertindak serta bekerja sebagai hasil kearifan bijaksana dalam suatu kepemimpinan. (Zulfikri, 2009) Kepemimpinan ini dapat diartikan sebagai sikap atau perilaku seorang pemimpin dalam memimpin. Kepemimpinan Minangkabau biasanya terdiri dari *niniak mamak*, *panghulu*, *datuak*, *alim ulama*, dan *cadiak pandai*. Kepemimpinan ini memiliki ciri khasnya masing-masing, khususnya melalui atribut-atribut.

2. Atribut-atribut pemimpin di Minangkabau

Berikut ini atribut-atribut yang digunakan dari salah satu pemimpin di Minangkabau yaitu atribut seorang *panghulu/datuak*, diantaranya sebagai berikut:

a. *Saluak/desta/deta* (penutup kepala)

Saluak/desta/deta adalah tutup kepala yang terbuat dari bahan batik (katun) yang dikenakan laki-laki saat upacara adat di daerah Minangkabau sebagai lambang kepimpinan mengikut tradisi Minangkabau yang harus difahami dan diamalkan dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, pada penutup kepala tersebut dijumpai bentuk

lipatan dengan beberapa tingkatan yang melambangkan banyak Undang-Undang yang harus dipatuhi. (Amelia, Nadya, dkk. 2017; Marthala, 2014: 68)



Gambar 2 *Saluak/desta/deta*
(Sumber: Amelia, Nadya, dkk. 2017)

Gambar 2 merupakan salah satu contoh bentuk visual dari *saluak/desta/deta* yang terbuat dari kain katun batik.

b. Baju

Baju pemimpin Minangkabau adalah baju hitam *gadang* (besar) atau *lapang* (longgar) dengan bahan yang terbuat dari beludru atau kain saten yang melambangkan seorang pemimpin itu harus tabah, memiliki kelapangan hati dalam melaksanakan tugas dan kewajibannya, sehingga apa yang dimaksud tercapai dengan sebaik-baiknya. (Amelia, Nadya, dkk. 2017)



Gambar 3 Baju Hitam *Gadang/Lapang*
(Sumber: Amelia, Nadya, dkk. 2017)

Gambar 3 merupakan salah satu contoh bentuk visual dari baju hitam *gadang* (besar) atau *lapang* (longgar) dengan bahan yang terbuat dari beludru.

c. *Salempang/sandang*

Salempang/sandang adalah kain yang dipakai dan diletakkan dibahu, serta terbuat dari kain batik halus, sarung bugis, kain songket dan kain samiri yang melambangkan ketetapan hukum, yaitu seorang pemimpin berkecukupan dalam menyediakan apapun sejalan dengan ilmu adat, siap menerima anak kemenakan yang telah kembali dari keingkaran dan tunduk kepada kebenaran adat, dan segala keputusan harus dengan kesepakatan bersama. (Amelia, Nadya, dkk. 2017; Marthala, 2014: 101-102)



Gambar 4 *Salempang/sandang*
(Sumber: Amelia, Nadya, dkk. 2017)

Gambar 4 merupakan salah satu contoh bentuk visual dari *salempang/sandang* yang terbuat dari kain batik halus.

d. *Sarawa* (celana)

Sarawa (celana) berwarna hitam, terbuat dari kain beludru atau kain saten, yang melambangkan kejujuran, yaitu seorang pemimpin senantiasa melangkahakan kakinya ke jalan yang benar demi anak

kemenakan dan orang-orang senegeri dan selalu berada di jalan yang lurus. (Amelia, Nadya, dkk, 2017; Marthala, 2014: 93-95)



Gambar 5 *Sarawa* (celana)
(Sumber: Amelia, Nadya, dkk. 2017)

Gambar 5 merupakan salah satu contoh bentuk visual dari *sarawa* (celana) terbuat dari kain beludru.

e. *Sasampiang/sisampiang*

Sasampiang/sisampiang adalah kain yang dipakai dipinggang sampai lutut dan terbuat dari bahan songket yang melambangkan ketetapan/kepastian, yaitu apa yang sudah menjadi norma adat tidak boleh ditambah atau dikurang karena ketentuan dibuat berdasarkan hukum adat untuk keperluan masyarakat setempat melalui proses yang panjang. (Marthala, 2014: 96-97)



Gambar 6 *Sasampiang/sisampiang*
(Sumber: Amelia, Nadya, dkk. 2017)

Gambar 6 merupakan salah satu contoh bentuk visual dari *sasampiang/sisampiang* terbuat dari bahan songket.

f. *Cawek* (ikat pinggang)

Cawek (ikat pinggang) adalah bahagian dari pakaian dan dipakai oleh seorang pemimpin Minangkabau yang terbuat dari kain songket dan ujungnya *berjumbai-jumbai*, melambangkan tugas dan tanggung jawab, yaitu memelihara anak kemenakan dengan membimbing, memperhatikan pendidikannya, dan membimbing dalam pergaulan, serta memelihara harta pusaka (Marthala, 2014: 99-100)



Gambar 7 *Cawek* (ikat pinggang)
(Sumber: Amelia, Nadya, dkk. 2017)

Gambar 7 merupakan salah satu contoh bentuk visual dari *cawek* yang terbuat dari kain songket dan ujungnya *berjumbai-jumbai* (ikat pinggang).

g. Keris

Keris adalah bahagian dari pakaian seorang pemimpin Minangkabau berupa senjata yang melambangkan kebesaran dan kekuasaan, hanya boleh dipakai oleh seorang pemimpin Minangkabau

dalam upacara-upacara adat. Keris bukan digunakan sebagai senjata membela diri atau untuk memotong dan memutus sesuatu, tetapi keris adalah senjata sebagai lambang. (Marthala, 2014: 107-109)



Gambar 8 Keris
(Sumber: Amelia, Nadya, dkk. 2017)

Gambar 8 merupakan salah satu contoh bentuk visual dari keris.

h. *Tungkek* (tongkat)

Tungkek (tongkat) sebagai pelengkap, apabila seorang pemimpin bepergian, terutama pada upacara-upacara adat yang terbuat dari bahan kayu, dan melambangkan bahwa seorang pemimpin bukan orang yang telah tua umurnya, melainkan orang yang dituakan dalam sebuah negeri, serta sebagai penunjuk jalan yang lurus dan penegak kebenaran. (Amelia, Nadya, dkk, 2017; Marthala, 2014: 110)



Gambar 9 *Tungkek* (tongkat)
(Sumber: Amelia, Nadya, dkk. 2017)

Gambar 9 merupakan salah satu contoh bentuk visual dari *tungkek* (tongkat) yang terbuat dari bahan kayu.

Berdasarkan penjelasan atribut-atribut pemimpin Minangkabau diatas, maka konsep perancangan *typeface* yang akan dirancang adalah memilih *tungkek* (tongkat) sebagai rancangan karya berupa huruf dan

typeface baru. Pemilihan *tungkek* (tongkat) ini cukup kuat mewakili akan kepemimpinan, karena dalam pepatah dijelaskan sebagai berikut: *Pamenannyo tungkek kayu kamat, ujuang tanduak kapalo perak, panungkek adat jo pusako, barieh tatagak nak jan condong, sako nan kokoh diinggiran. Ingek samantaro sabalun kanai, gantang nak tagak jo lanjuangnyo*. Pepatah tersebut memiliki pesan bahwa tongkat yang dibawa seorang pemimpin merupakan kelengkapan pakaiannya bukan untuk menunjukkan pemimpin itu tua umurnya, melainkan seorang pemimpin itu dituakan oleh kaum, suku, dan negerinya, didahulukan selangkah, ditinggikan seranting. (Marthala, 2014: 110; Tanamonews.com, 2021) Sehingga bentuk dari *tungkek* (tongkat) ini akan dieksplorasi dan dikembangkan melalui beberapa tahapan untuk bisa menjadi sebuah huruf dan *typeface* baru dengan jenis huruf Roman. Pemilihan jenis huruf Roman ini dipilih karena memiliki kesan klasik, yang mana kata klasik tersebut apabila dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari memiliki makna bernuansa tradisional dan dirasa cukup solutif divisualisaikan dengan *tungkek* (tongkat).

3. Jenis huruf Roman

Jenis huruf Roman ini dikategorikan sebagai huruf serif. *Font* ini awalnya didasarkan pada gaya huruf dari Roma kuno yang populer selama *Renaissance* dan terus berkembang menjadi *font* serif klasik saat ini. Banyak *font* yang paling sering dipakai adalah *font* Roman Serif-*Times* Romawi atau dikenal dengan *font Times New Roman*. Jenis *font* Roman ini banyak

dipublikasikan dengan teks-teks panjang, seperti surat kabar, majalah, buku, dan sebagainya. Akan tetapi jenis *font* Roman ini tidak sering digunakan pada halaman *web*, karena resolusi layar dari beberapa monitor komputer tidak cukup untuk membuat serif kecil dengan jelas. (Bear, 2022)

Jenis *font* Roman menurut Jacci Howard Bear (2022) dikategorikan sebagai gaya lama, transisi, atau modern (juga disebut neoklasik), diantaranya sebagai berikut:

- a. *Font* gaya lama adalah yang pertama dari tipografi Romawi modern. Diciptakan sebelum pertengahan abad ke-18. Tipografi lain yang dikembangkan kemudian dimodelkan pada *font* asli ini juga disebut *font* gaya lama, diantaranya: *Berkeley Oldstyle*, *Serif Warisan*, *Bembo*, *Caslon*, *Garamond*, dan *Palatino*.
- b. *Font* transisi dikaitkan dengan karya John Baskerville, tipografer, dan *printer* pada pertengahan abad ke-18. Dia memperbaiki metode percetakan sampai bisa memproduksi garis-garis halus yang sebelumnya tidak mungkin. Beberapa *font* yang berasal dari perbaikannya adalah: *Baskerville*, *Perpetua*, *Americana*, *Georgia*, *Times New Roman*, dan *Slimbach*.
- c. *Font* modern atau neoklasik diciptakan pada abad akhir ke-18. Kontras antara sapuan huruf tebal dan tipis dramatis. Contohnya adalah: *Bodoni*, *Fenice*, *Walbaum*, *Didot*, *Gajah*, *Antigua*.

4. Alasan Merancang

Alasan merancang *typeface* ini karena terkadang masyarakat setempat tidak mengerti dan mengenal pakaian adat mereka sendiri. Masyarakat Indonesia sendiri kurang mengetahui apa maksud dan makna filosofi yang terkandung didalam pakaian daerahnya, terutama di Minangkabau. Sehingga dalam perancangan ini memilih atribut dari seorang pemimpin Minangkabau yaitu *tungkek* (tongkat) sebagai rancangan pada karya akhir ini yang akan dieksplorasi dan dikembangkan menjadi bentuk huruf berdasarkan kearifan lokal jenis huruf Roman. Perancangan ini memiliki tujuan untuk merancang *typeface* berdasarkan filosofi kepemimpinan Minangkabau jenis huruf Roman yang dieksplorasi dan dikembangkan menjadi bentuk huruf bertema budaya lokal.

B. Kajian Teoritis

1. Teori Tipografi

Tipografi berasal dari istilah Yunani, *τύπος* (*typos*) dan *γράφειν* (*graphein*). Arti harfiah dari tipografi adalah bentuk tulisan. Tulisan sendiri terdiri dari huruf dan angka yang dimana bentuk tulisan tersebut merupakan sebuah gambar karena dalam perkembangannya, tipografi bermula dari sebuah *pictogram* atau *pictograph* di dinding-dinding gua (AldiLazuardi, 2018). Dapat dikatakan bahwa tipografi adalah sebuah tulisan dari rangkaian kata, baik itu huruf maupun angka. Selain itu tipografi juga merupakan salah satu bahasa dalam desain grafis yang tidak berdiri sendiri secara eksklusif, ia

sangat erat terkait dengan bidang keilmuan lain seperti komunikasi, teknologi, psikologi dan lainnya (Rustan, 2011:2).

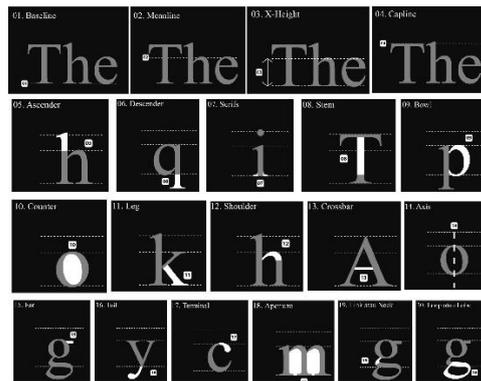
2. Teori *Typeface*

Istilah *typeface* lebih mengarah kepada bentuk atau desain huruf yang digunakan. *Typeface* sering disamakan dengan *font*, padahal keduanya memiliki pengertian yang berbeda. Tercermin dari namanya, *face* adalah sisi atau bagian permukaan yang paling atas. Pada saat percetakan, hanya bagian *face* yang akan bersentuhan dengan kertas. Hal ini merupakan awal mulanya istilah munculnya kata *typeface*. (Rustan, 2011: 13-18)

Typeface juga dapat diartikan sebagai sekumpulan karakter yang memiliki kesamaan ciri-ciri visual. Walaupun tidak sama persis, ada bagian anatomi pada huruf yang satu, dipakai lagi pada huruf yang lain juga, hal inilah yang memberi kesan *unity* sebuah *typeface*. Beberapa aspek yang mengesankan konsisten dalam satu *typeface* antara lain: bentuk *stroke*, bentuk *terminal*, *serif*, kontras (tebal-tipis *stroke*), *angle of stress*, *x-height ratio*, dan *set width*. (Rustan, 2011: 32)

3. Anatomi Huruf

Anatomi huruf adalah salah satu langkah awal dalam mempelajari tipografi. Seperti halnya tubuh manusia, huruf memiliki berbagai organ yang berbeda. Gabungan seluruh komponen dari suatu huruf merupakan identifikasi visual yang dapat membedakan antara huruf yang satu dengan yang lain. (AldiLazuardi, 2018)



Gambar 10 Anatomi Huruf
(Sumber: AldiLazuardi, 2018)

Gambar 10 merupakan anatomi huruf yang terdiri dari *baseline*: garis maya lurus horizontal yang menjadi batas dari bagian bawah pada setiap huruf besar, *meanline*: garis maya lurus horizontal yang menjadi batas dari bagian pada badan setiap huruf kecil, *x-height*: jarak ketinggian dari *baseline* sampai ke *meanline*, *capline*: garis maya lurus horizontal yang menjadi batas dari bagian teratas setiap huruf besar, *ascender*: bagian dari huruf kecil yang posisinya tepat berada antara *meanline* dan *capeline*, *descender*: bagian dari huruf kecil yang posisinya tepat berada di bawah *baseline*, *serifs*: huruf yang dapat dibedakan dari penambahan pada ujung *stroke*, *stem*: garis tegak seperti ‘B’ dan garis diagonal utama seperti ‘V’, *bowl*: kurva parabola tertutup dan terbuka yang menciptakan kesan ruang didalamnya, *counter*: bagian dalam dari *bowl*, *leg*: bagian bawah huruf yang memiliki kesan menompang huruf, *shoulder*: bentuk lengkung yang biasanya merupakan pangkat *leg*, *crossbar*: bagian huruf yang menghubungkan antara *stem* utama dengan *stem* lainnya pada sebuah huruf, contoh: ‘H’ dan ‘A’, *axis*: garis tidak nampak ruang membagi sebuah huruf sehingga bagian atas dan bawah akan membentuk sebuah *axis*, *ear*:

ditemukan pada huruf ‘g’, terletak pada bagian atas kanan, **tail**: bagian yang berada dibawah garis *descender*, **terminal**: bagian ujung (lurus atau lengkung) dari setiap *stroke* yang tidak mengikutsertakan bagian serif, **aperture**: ruang negative atau jarak dari sisa *stroke* pada sebuah huruf, **link** atau **neck**: tarikan garis yang biasanya melengkung, berfungsi sebagai penghubung antara *bowl* dan *loop* atau *lobe*, dan **loop** atau **lobe**: bagian huruf ‘g’ yang ada dibawah garis *baseline* yang terhubung kepada *bowl*. (AldiLazuardi, 2018)

Sihombing, 2015:130 menjelaskan apabila ditinjau dari sudut geometri, maka garis dasar mendominasi struktur huruf dalam *alphabet* dapat dibagi menjadi empat kelompok besar, diantaranya:

- a. Kelompok garis vertical dan horizontal, seperti: E, F, H, I, L.
- b. Kelompok garis tegak miring, seperti: A, K, M, N, V, Z, X, Y, W.
- c. Kelompok garis vertical dan kurva, seperti: B, D, G, J, P, R, U.
- d. Kelompok garis kurva, seperti: C, O, Q, S.

Sihombing, 2015: 131 juga menjelaskan apabila mengkaji keberadaan bidang negatif (*counterform*) dari seluruh huruf, maka secara garis besar dapat dipecahkan menjadi tiga kelompok, diantaranya:

- a. Bidang negatif bersudut lengkung, seperti: B, C, D, G, O, P, Q, R, S, U.
- b. Bidang negatif bersudut persegi empat, seperti: E, F, H, I, L, T.
- c. Bidang negatif bersudut persegi tiga, seperti: A, K, M, N, V, W, X, Y, Z.



Gambar 11 Ruang Sudut Negatif Huruf
(Sumber: Wikarya, 2015)

4. Aplikasi yang Digunakan

Aplikasi yang akan digunakan pada perancangan karya akhir ini adalah menggunakan aplikasi *adobe illustrator* dan aplikasi *fontlab 7*. Berikut ini penjelasan mengenai aplikasi yang akan digunakan, diantaranya:

a. Aplikasi *Adobe Illustrator*



Gambar 12 Ikon Aplikasi *Adobe Illustrator*
(Sumber: www.logo.wine)

Gambar 12 merupakan ikon dari aplikasi *adobe illustrator* yaitu aplikasi perangkat lunak yang digunakan untuk membuat gambar, ilustrasi, dan karya seni. *adobe illustrator* dirilis sejak 1987 dan terus diperbaharui secara berkala. Saat ini, *adobe illustrator* digolongkan sebagai bagian dari *Adobe Creative Cloud*. (Kurniawan, Andre, 2022) Aplikasi ini akan digunakan sebagai proses rancangan awal untuk membuat *font* yang kemudian diproses ke aplikasi berikutnya yaitu

aplikasi *fontlab*. Selain itu aplikasi ini, juga akan digunakan sebagai proses-proses dalam pembuatan karya-karya lainnya.

b. Aplikasi *FontLab 7*



Gambar 13 Ikon Aplikasi *FontLab 7*
(Sumber: www.fontlab.com)

Gambar 13 merupakan ikon dari aplikasi *fontlab 7* yaitu aplikasi perangkat lunak *font* yang dikembangkan oleh *FontLab Ltd., Inc.* yang memiliki pengeditan/pengembangan *font* yang populer. Sejak awal 2000-an, aplikasi ini telah menjadi perangkat lunak yang dominan untuk pengembangan *font* digital komersial/ritel. (TokenEx, 2022) Aplikasi ini akan digunakan sebagai proses pembuatan *font* baru setelah rancangan awal pada aplikasi *adobe illustrator*. Pada aplikasi ini akan diterapkan bagaimana proses pengeditan/pengembangan terhadap *font* baru yang akan dibuat.

C. Karya yang Relevan

Karya yang relevan pada perancangan kali ini adalah mengacu kepada tema *typeface* budaya lokal. Contoh karya *typeface* yang mengacu dengan tema

budaya lokal adalah perancangan *typeface* dengan tema motif ukir Jepara dan perancangan *font tapych* berbasis karakter visual motif kain tapis Lampung



Gambar 14 *Final Desain Uppercase* Tema Motif Ukir Jepara
(Sumber: Purnomo, Ribut, dkk, 2017: 572)

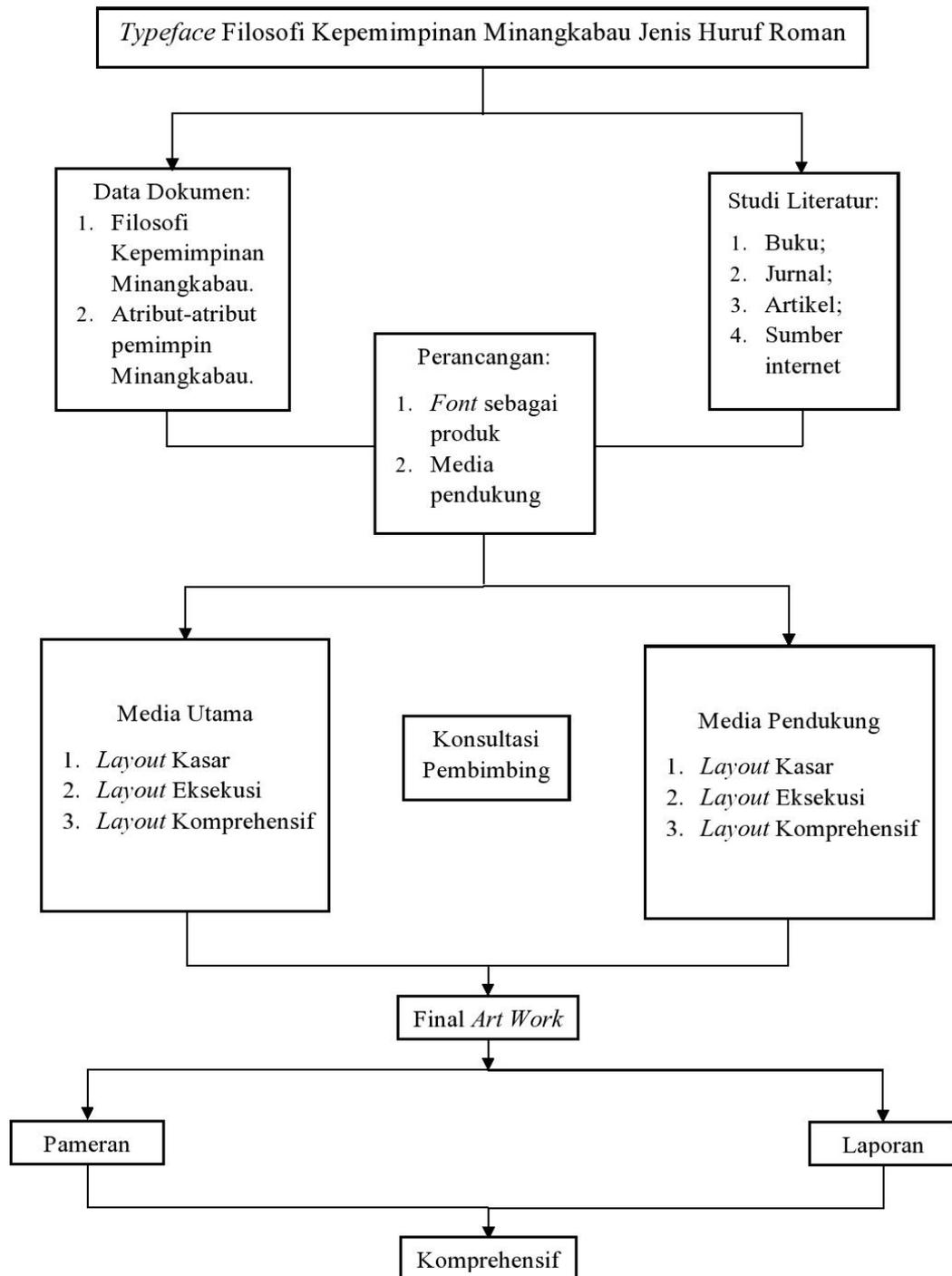
Gambar 14 merupakan karya *final design uppercase* dari perancangan *typeface* dengan tema motif ukir jepara. Perancangan *typeface* ini dirancang oleh Ribut Purnomo dan Tri Cahyo Kusumandyoko, S.Sn., M.Ds. pada tahun 2017. Perancangan *typeface* ini diterapkan melalui motif ukir jepara dengan jenis huruf serif dan karya ini diberi nama Jeparonesia. Relevansi karya ini dengan perancangan *typeface* filosofi kepemimpinan adalah unit motif yang dirancang menjadi bentuk huruf, sedangkan pada perancangan *typeface* filosofi kepemimpinan unit *tungkek* (tongkat) yang dirancang menjadi bentuk huruf.



Gambar 15 Hasil akhir *Font Tapych* untuk Huruf Kapital (*uppercase*)
(Sumber: Wantoro, dkk, 2017)

Gambar 15 merupakan karya *hasil akhir* untuk Huruf Kapital (*uppercase*) perancangan *font tapych* berbasis karakter visual motif kain tapis Lampung. Perancangan *typeface* ini dirancang oleh Wantoro dan Kankan Kasmana pada tahun 2017. Perancangan *typeface* ini diterapkan melalui *keyvisual* motif kapal pada tapis Lampung, sehingga setiap huruf memiliki serif. Relevansi karya ini dengan perancangan *typeface* filosofi kepemimpinan adalah menambah kesan serif pada huruf, sedangkan pada perancangan *typeface* filosofi kepemimpinan menambahkan kesan serif pada beberapa huruf.

D. Kerangka Konseptual



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan pada penjelasan sebelumnya, maka kesimpulan yang dapat diambil pada karya akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Perancangan *typeface* *TiRA-A* merupakan *typeface* jenis huruf Roman yang dirancang berdasarkan filosofi kepemimpinan Minangkabau melalui atributnya, yaitu *tungkek* (tongkat).
2. Perancangan *typeface* ini dirancang melalui metode perancangan 4D, diantaranya pertama *define* (pendefinisian) yaitu proses untuk menentukan dasar permasalahan, kedua *design* (perancangan) yaitu proses *mind mapping*, *mood board* melalui tahap studi pengembangan, dan rancangan awal dari perancangan huruf atau *typeface* baru dengan beberapa alternatif, serta menentukan aplikasi yang akan digunakan, ketiga *develop* (pengembangan) yaitu proses pengembangan huruf atau karya dari manual ke tahap digital melalui bimbingan dan konsultasi dengan dosen pembimbing, dan *disseminate* (penyebaran) yaitu proses penciptaan huruf atau *typeface* baru melalui media utama dan media-media pendukung.
3. Perancangan *typeface* ini menjadi inspirasi baru, bertema budaya lokal jenis huruf Roman dan bisa diplikasikan sebagai rancangan desain grafis yang bertemakan budaya lokal Minangkabau, khususnya untuk judul atau pun sub-judul dengan ukuran terkecil antara 20pt atau 21pt dan dapat diterapkan pada semua aplikasi yang ada di komputer.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang dijelaskan diatas, adapun saran yang bisa diambil pada karya akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Perancangan *typeface* bertemakan budaya lokal ini, diharapkan dapat menjadi kearifan lokal yang terjaga dan dikenali oleh masyarakat semua kalangan untuk bisa melestarikan budaya negeri. Selain itu, diharapkan perancangan *typeface* ini menjadi inspirasi baru bagi para desainer untuk melanjutkan pelestarian budaya Indonesia di berbagai daerah dengan kreatif dan inovatif.
2. Penulis mengharapkan kritik ataupun saran dari para pembaca untuk penulisan karya akhir ini dan diharapkan penulisan karya akhir ini dapat menjadi sumber literatur maupun wawasan dalam bidang seni dan desain khususnya tentang ilmu tifografi.

DAFTAR RUJUKAN

- Adminlp2m. 2022. *Mengenal Metode Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model 4D*, (Online), (<https://lp2m.uma.ac.id/2022/03/04/mengenal-metode-pengembangan-perangkat-pembelajaran-model-4d>), diakses 11 Mei 2022).
- AldiLazuardi. 2018. *Tipografi: Fungsi, Anatomi, dan Klasifikasi*, (Online), (<https://aldilazu.wordpress.com/2018/04/29/tipografi-fungsi-anatomi-dan-klasifikasi/>), diakses 02 April 2022).
- Amelia, Nadya, Ngusman, dan Novita Juita. 2017. *Nama dan Makna Bagian-Bagian Pakaian Penghulu Minangkabau di Kenagarian Kacang Kecamatan X Koto Singkarak Kabupaten Solok*, (Online), (<http://ejournal.unp.ac.id/>), diakses 16 Maret 2022).
- Bear, Jacci Howard. 2022. *Klasifikasi Font Roman*, (Online), (<https://id.eyewated.com/klasifikasi-font-roman/>), diakses 02 April 2022).
- FontLab Ltd., Inc. 2015-2022. *FontLab 7*, (Online), (<https://www.fontlab.com/font-editor/fontlab/>), diakses pada 11 Mei 2022).
- Kurniawan, Andre. 2022. *Fungsi AI, Ketahui Cara Menggunakannya Bagi Pemula*, (Online), (<https://m.merdeka.com/jabar/mengenal-fungsi-adobe-illustrator-dan-tips-cara-menggunakannya-klm.html>), diakses 11 Mei 2022).
- LOGOwine. 2022. *Adobe Illustrator Logo Download*, (Online), (https://www.logo.wine/amp/logo/Adobe_Illustrator), diakses 11 Mei 2022).
- Marthala, Agusti Efi. 2014. Cetakan Kedua. *Penghulu dan Filosofi Pakaian Kebesaran Konsep Kepemimpinan Tradisional Minangkabau*. Bandung: Humaniora.
- Purnomo, Ribut dan Tri Cahyo Kusumandyoko. 2017. Perancangan *Typeface* dengan Tema Motif Ukir Jepara. *Jurnal Seni Rupa*, (Online) Vol. 05, No. 03, Tahun 2017 (565-573), (core.ac.uk), diakses 08 Maret 2022).
- Rustan, Surianto. 2011. *Huruf Font Tipografi*. Jakarta: Gramedia. Pustaka Utama.
- Sihombing, Danton MFA. 2015. *Tipografi dalam Desain Grafis*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Tanamonews.com. 2021. *Arti dan Makna Pakaian Penghulu Adat Minang di Sumatera Barat*, (Online), (<https://www.tanamonews.com/2021/01/arti-dan-makna-pakaian-penghulu-adat/>), diakses 25 Mei 2022).