

PERANCANGAN *TYPEFACE* ADAPTASI DARI MOTIF RUMPUN BILULUK KABUPATEN ACEH BARAT DAYA

Ampoen Fachrial¹, dan Harissman²

^{1, 2} Prodi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Padangpanjang, Jl. Bahder Johan, Kota Padangpanjang 27128 Sumatera Barat-Indonesia. Telp-(0752)82077. Fax-(0752)82803

Email korespondensi: ampoenfachrial@gmail.com

Email: harismanomar@gmail.com

Received: 15 Mei 2026

Revised: 3 Juni 2026

Accepted: 29 Juni 2026

Abstract: *The design of a typeface adapted from the rumpun biluluk motif represents an effort to preserve the culture of Southwest Aceh through the medium of typography. The rumpun biluluk motif, inspired by the traditions of manoe pucok and the pho dance, is modified into visual elements of letters to create a new identity in the field of typography. This research employs a qualitative method through literature study, observation, and 5W+1H analysis. The design process encompasses idea synthesis, form exploration, stylization, manual sketching, digitization using Adobe Illustrator, and font programming with FontLab. The resulting typeface, named Rumbiya Typeface, is categorized as a display typeface in OTF (OpenType Font) format, which can be utilized across various digital devices. Rumbiya Typeface functions not only as a graphic design work but also as a cultural preservation strategy, reinforcing the existence of the rumpun biluluk motif and opening opportunities for its application in communication media and creative products. Thus, this work is expected to serve as a new visual identity that represents the cultural richness of Southwest Aceh.*

Keywords: *Display Typeface, Motif Rumpun Biluluk, Rumbiya Typeface, Typeface*

Abstrak: Perancangan *typeface* adaptasi dari motif rumpun biluluk merupakan upaya pelestarian budaya Aceh Barat Daya melalui media tipografi. Motif rumpun biluluk yang terinspirasi dari adat *manoe pucok* dan tarian *pho*, dimodifikasi menjadi elemen visual huruf untuk menciptakan identitas baru dalam dunia tipografi. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan studi literatur, observasi, serta analisis 5W+1H. Proses perancangan meliputi sintesis ide, eksplorasi bentuk, stilasi, sketsa manual, digitalisasi dengan Adobe Illustrator, hingga pemrograman font melalui Fontlab. *Typeface* yang dihasilkan, bernama Rumbiya *Typeface*, dikategorikan sebagai *display typeface* dengan format OTF (*Open Type Font*) yang dapat digunakan pada berbagai perangkat digital. Rumbiya *Typeface* tidak hanya berfungsi sebagai karya desain grafis, tetapi juga sebagai strategi pelestarian budaya, memperkuat eksistensi motif rumpun biluluk, serta membuka peluang pemanfaatan dalam media komunikasi dan produk kreatif. Dengan demikian, karya ini diharapkan mampu menjadi identitas visual baru yang merepresentasikan kekayaan budaya Aceh Barat Daya.

Kata kunci: *Display Typeface, Motif Rumpun Biluluk, Rumbiya Typeface, Typeface*

PENDAHULUAN

Aceh merupakan bangsa kaya akan seni dan budaya yang dimiliki oleh masyarakatnya, warisan seni dan budaya Aceh lahir dari beragamnya suku bangsa yang ada di Aceh, suku bangsa yang ada di Provinsi Aceh terbagi dalam sembilan subsuku bangsa, yaitu Aceh, Alas, Aneuk Jamee, Gayo, Kluet, Simeulue, Singkil serta Haloban (Pulau Banyak). Salah satu warisan seni dan budaya tersebut adalah motif dengan kearifan lokal yang dikembangkan atau dipertahankan setiap daerah sebagai identitas atau ciri khas dari daerah tersebut. Motif dengan kearifan lokal di Aceh terpengaruhi oleh adat dan kebiasaan daerah setempat. Setiap wilayah tentunya memiliki budaya yang menjadi ciri khas untuk mengenalkan kekayaan alam di masing-masing daerah.

Motif rumpun biluluk merupakan salah satu kreasi motif etnis yang berasal dari kabupaten Aceh Barat Daya. Kabupaten Aceh Barat Daya terbentuk melalui pemekaran pada 10 April 2022 dari Kabupaten Aceh Selatan, sehingga pengaruh adat dan budaya Aceh Barat Daya memiliki kesamaan dengan Aceh Selatan. Terciptanya motif rumpun biluluk ini untuk merepresentasikan identitas serta ciri khas adat dan budaya yang dimiliki oleh Kabupaten Aceh Barat Daya itu sendiri. Saat ini motif rumpun biluluk tergolong motif baru di Aceh, motif rumpun biluluk diciptakan pada tahun 2021 oleh Drh. Cut Hasnah Nur, Nur Afni Muliana, S. Pd, dkk, kemudian motif rumpun biluluk di perkenalkan pada kegiatan Seminar Bedah Motif Rumpun Biluluk dan Adat *Manoe Pucok / Pho* yang di gelar oleh Dharma Wanita Persatuan (DWP) Kabupaten Aceh Barat Daya pada tahun 2022.

Motif rumpun biluluk terinspirasi dari adat budaya *manoe pucok* yang berasal dari tarian *pho*, kata *pho* berasal dari kata *peuba-e po*, *peuba-e* artinya meratok atau meratap. *Pho* Adalah panggilan penghormatan dari rakyat atau hamba kepada Yang Maha Kuasa (yang memiliki), seperti : "*Po Teu Allah*", sebagai sebutan untuk mengagungkan Allah SWT. Adapun sebutan lainnya seperti "*Teuku Po*", sebagai sebutan untuk menghormati golongan bangsawan, kemudian sebutan "*Ureung Po*" ditujukan untuk penghormatan terhadap hak kepemilikan dari seseorang.

Tarian *pho* adalah sebuah bentuk seni yang melibatkan tarian dan nyanyian oleh perempuan yang tercipta dari kisah legenda "*Si Malelang*" dan "*Si Madion*" pada masa kerajaan Kuala Batee. Kisah legenda tentang anak laki-laki "*Si Malelang*" dan anak perempuan "*Si Madion*" yang di fitnah oleh seseorang yang cemburu karena telah di tolak pinangannya terhadap gadis cantik si Madion. Kemudian ia segera melaporkan kedua anak tersebut kepada raja karena telah melakukan perbuatan yang dilarang oleh agama.

Pada proses pelaksanaan tari *pho* ada beberapa fase (babak), yaitu: *Saleum, Bineuh, Tron Tajak Manoe, Jak Kutimang, dan Ayon Aneuk. Tron Tajak Manoe* merupakan gerak tarian yang menggambarkan cara seorang ibu memandikan anaknya, dari sini lah lahirnya adat budaya *manoe pucok*. *Manoe* yang artinya mandi dan *Pucok* artinya daun muda, daun yang dimaksud daun kelapa yang masih muda. *Manoe Pucok* merupakan suatu upacara yang terdapat di acara pernikahan dan khitanan (Sunat Rasul), *manoe pucok* dalam pandangan masyarakat Aceh memiliki makna sebuah pernyataan yang dilambangkan melalui ritual penyucian diri sebelum memulai kehidupan yang baru, pada proses pelaksanaan *manoe pucok* dibutuhkan beberapa perlengkapan, seperti *nyiu*, perlengkapan *peusjuk*, air limau (*ie limee*), *dalong*, dan *ija seunalen manoe*. *Nyiu* merupakan kerajinan dari daun kelapa yang masih muda yang dianyam membentuk beberapa motif ornamen, bentuk motif nya yaitu motif Buah *Biluluk* yang jantan dan yang betina, motif *rajo baselo*, motif *kari-kari*, motif *pucok rebong*, motif *jari sipasen*, dan motif lipatan tikar. Di wilayah Aceh Barat Daya, setiap acara upacara pernikahan dan khitanan yang tidak menyertakan kerajinan *nyiu* dianggap tidak memiliki sakral, karena kerajinan *nyiu* merupakan elemen penting dari tradisi yang masih dilestarikan oleh masyarakat Aceh Barat Daya.

Sejalan dengan kemajuan zaman, adat dan budaya mulai tersisih oleh waktu yang membuat masyarakat kekurangan pemahaman tentang adat dan budaya yang mereka miliki sehingga dengan mudah terlupakan. Upaya untuk melestarikan adat budaya *manoe pucok* salah satunya dengan menciptakan motif, pencipta memodifikasikan bentuk-bentuk perlengkapan *manoe pucok*, yaitu *nyiu* menjadi rangkaian motif etnik yang dapat diaplikasikan pada kain, pakaian, dan peralatan lain yang dipakai dalam kehidupan sehari-hari. Motif rumpun biluluk telah didaftarkan Hak Cipta kepada Direktorat Jendral Kekayaan Intelektual (DJKI), sebagai bentuk keseriusan dalam mengangkat serta menjaga motif rumpun biluluk sebagai aset kebudayaan yang dimiliki oleh Kabupaten Aceh Barat Daya.

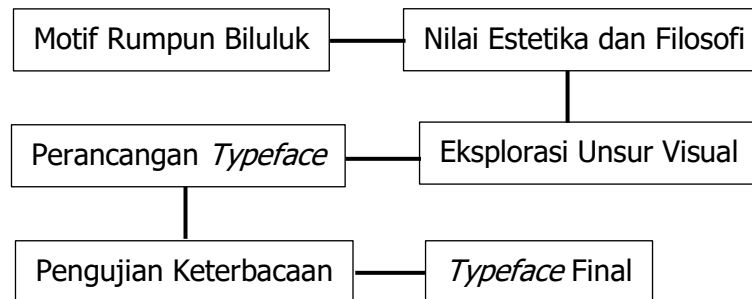
Motif rumpun biluluk perlu adanya upaya pengembangan untuk menjaga aset kebudayaan yang sarat akan nilai sejarah, filosofis, dan keunikan tersendiri. Salah satu upaya yang perancang lakukan untuk meningkatkan eksistensi serta menggali potensi dari motif rumpun biluluk adalah dengan cara mengadaptasinya ke dalam bentuk *typeface*. Pada kehidupan sehari-hari, bahasa tulis terbukti efektif sebagai sarana komunikasi, karena mampu merepresentasikan secara nyata struktur gagasan yang tersimpan di dalam pikiran. Huruf adalah unsur pokok dalam bahasa tulis, sekaligus fondasi utama dalam pembentukan kata dan kalimat. Huruf dengan rangkaian tertentu bukan saja hanya dapat menyampaikan suatu

gagasan pemikiran, tetapi juga memiliki kemampuan untuk menyuarakan suatu citra atau kesan tertentu secara visual (Sihombing, 2001:2). Kontribusi dari perancangan *typeface* ini, diharapkan mampu menjadi sarana untuk memperkenalkan serta melestarikan adat dan budaya Kabupaten Aceh Barat Daya, serta meningkatkan kesadaran bagi penerus bangsa dalam menggali potensi kebudayaan bangsa Indonesia yang kaya akan keberagaman.

METODE

Metode yang digunakan dalam perancangan *typeface* adaptasi dari motif rumpun biluluk adalah dengan mengumpulkan informasi yang relevan tentang motif rumpun biluluk sebelum melakukan perancangan *display typeface* merupakan bagian terpenting, untuk menemukan informasi tersebut menggunakan metode pendekatan kualitatif, yaitu pendekatan yang cenderung menggunakan analisis dan deskriptif, seperti studi literasi, dan observasi. Setelah pengumpulan data, maka diperlukan suatu metode analisis yang tetap dipakai untuk perancangan ini. Perancangan ini memanfaatkan metode analisis data 5W+1H sebagai dasar kajian (Febriansyah et al., 2024). Metode analisis data yang digunakan untuk menguraikan tujuan perancangan *display typeface* motif rumpun biluluk. Langkah awal dalam perancangan tujuan, strategi, dan program kreatif adalah dengan menetapkan karakter audiens berdasarkan faktor geografis, demografis, dan psikografis.

Proses perancangan *typeface* ini memerlukan kerangka atau struktur sebagai acuan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan (Sepriati Najiyah & Patriansah, 2024). Adapun beberapa tahapan yang harus dilalui sebelum mencapai desain akhir pada *typeface* ini, yaitu dengan sintesis, penjaringan ide, proses eksplorasi bentuk dan stilasi, *scanning* dan *editing*, dan aplikasi media. Dalam perancangan *typeface* motif rumpun biluluk ini, media utama ditetapkan berupa hasil rancangan *typeface* dalam bentuk data digital dengan format OTF (*Open Type Font*), yang dapat diinstal pada sistem operasi komputer dan digunakan sesuai kebutuhan. Perancangan ini tidak hanya menghasilkan media utama, tetapi juga media pendukung yang bertujuan untuk mendukung fungsi media utama pada perancangan *typeface* motif rumpun biluluk dan juga sebagai media promosi pada perancangan ini. Berikut bagan penelitian, lihat Bagan 1 di bawah.



Bagan 1 Kerangka Pikir Perancangan
Sumber: Ampoen Fachrial (2026)

HASIL DAN DISKUSI

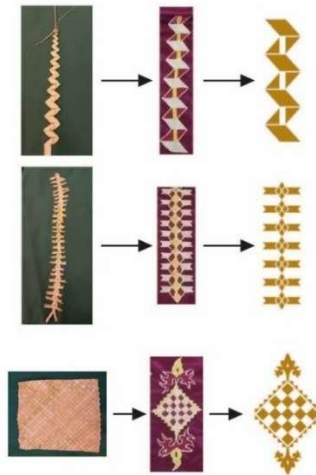
Motif rumpun biluluk dari Kabupaten Aceh Barat Daya merupakan konsep perancangan dalam menciptakan *typeface* baru yang memiliki ciri khas, dengan memasukkan nilai-nilai yang terkandung dari motif rumpun biluluk, serta mengedepankan unsur-unsur penting dalam melakukan perancangan *typeface*, seperti *legibility*, *readability*, dan *clarity* dari sebuah *typeface*. Perancangan *typeface* adaptasi dari motif rumpun biluluk nantinya akan dikategorikan kedalam *display typeface* yang memiliki bentuk estetis pada setiap anatomi hurufnya.

Konsep penciptaan yang di terapkan pada proses perancangan ini akan memiliki desain akhir berupa *typeface* yang dapat memvisualkan bentuk motif rumpun biluluk ke dalam media yang lain, yaitu berupa tipografi. Adapun *typeface* yang akan dirancang terdiri dari huruf besar (*Uppercase*), huruf kecil (*lowercase*), angka (*number*), dan tanda baca (*punctuation*) yang dapat merepresentasikan motif rumpun biluluk dari masing-masing anatomi *typeface*, tidak perlu disusun menjadi sebuah kalimat, karena hal ini juga sejalan dengan fungsi utama dari *display typeface* yang biasanya digunakan sebagai *headline*. Setelah melakukan riset dan analisis data, proses perancangan *typeface* dilanjutkan dengan tahapan eksplorasi visual dengan melalui tahapan berikut:

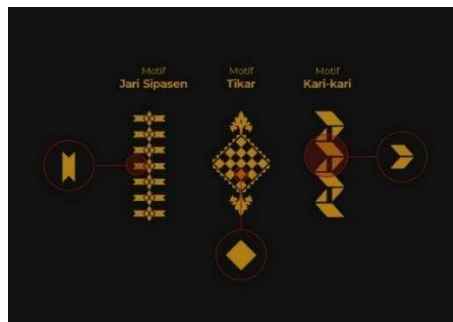
Studi Ikonik

Proses *brainstorming* dalam studi ikonik bertujuan untuk mengidentifikasi karakteristik dari motif rumpun biluluk dengan cara stilasi terhadap bentuk motif. Pada tahap ini, penulis menghimpun data-data yang secara umum ditemukan pada motif rumpun biluluk. Metode ini berhubungan antara tanda dengan objek atau acuan yang bersifat kemiripan bentuk. Pencarian ikon dilakukan untuk menentukan bagian bagian penting dari motif rumpun biluluk yang kemudian

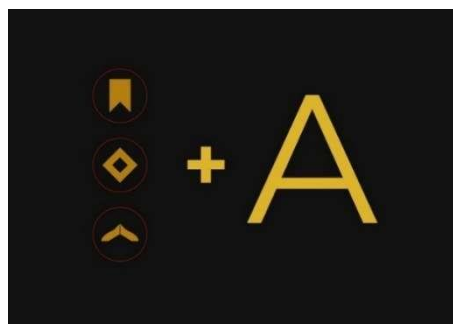
diadaptasi ke dalam bentuk anatomi huruf, guna menciptakan desain *typeface* yang mampu menampilkan karakter visual dari motif rumpun biluluk.



Gambar 2 Transformasi dari *nyiu* ke motif rumpun biluluk
Sumber: Ampoen Fachrial (2026)



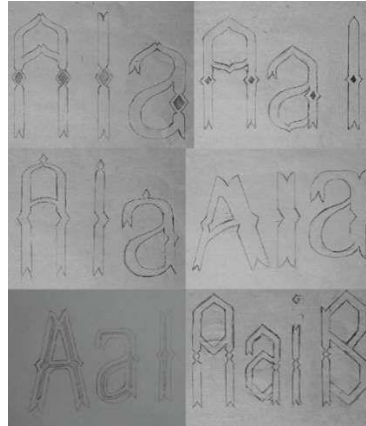
Gambar 2 Studi ikonik pada motif rumpun biluluk
Sumber: Ampoen Fachrial (2026)



Gambar 3 Metode transformasi pada *typeface*
Sumber: Ampoen Fachrial (2026)

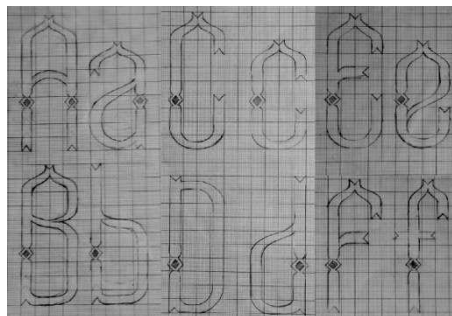
Proses Sketsa

Setelah menemukan bentuk ikonik dari motif rumpun biluluk, proses dilanjutkan dengan sketsa manual, di mana bentuk ikonik ditransformasikan ke dalam anatomi bentuk huruf latin dengan menggunakan beberapa alternatif sketsa, seperti yang ditampilkan pada gambar dibawah ini:

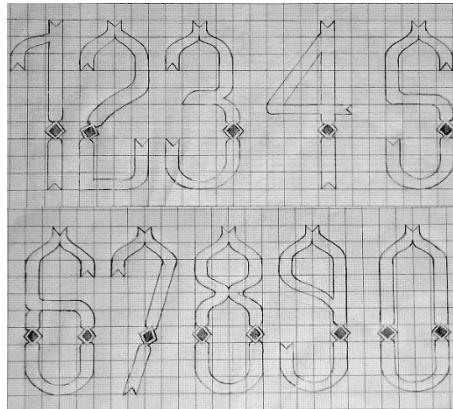


Gambar 4 Alternatif sketsa *typeface*
Sumber: Ampoen Fachrial (2026)

Setelah menemukan bentuk dari anatomi pada sketsa, kemudian dikembangkan dan disempurnakan lagi ke bentuk anatomi-anatomi huruf lainnya, agar menghasilkan *unity* yang kuat, dengan tetap merepresentasikan motif rumpun biluluk



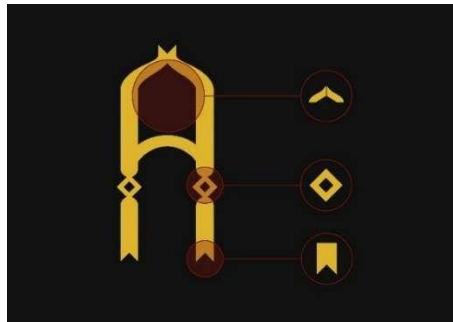
Gambar 5 Sketsa final *uppercase* dan *lowercase typeface*
Sumber: Ampoen Fachrial (2026)



Gambar 6 Sketsa final *numeral typeface*
Sumber: Ampoen Fachrial (2026)

Proses Transformasi

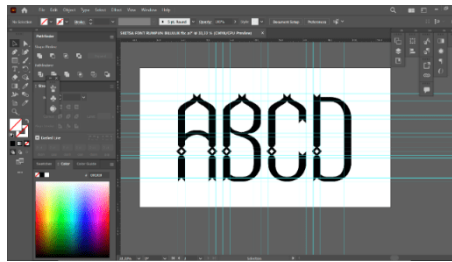
Proses transformasi dilakukan setelah menemukan final sketsa dari beberapa alternatif sketsa, proses transformasi dalam perancangan *typeface* ditunjukkan dengan satu *figure* yang mewakili masing-masing karakter huruf, baik huruf besar (*Uppercase*), huruf kecil (*Lowercase*), angka (*Numeral*), dan tanda baca (*Punctuation*)



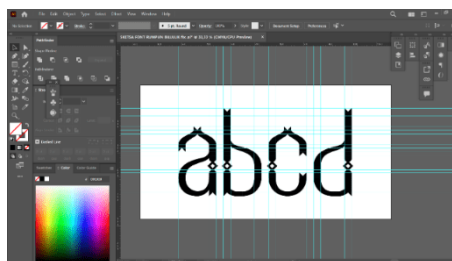
Gambar 7 Proses transformasi pada *typeface*
Sumber: Ampoen Fachrial (2026)

Proses Digital

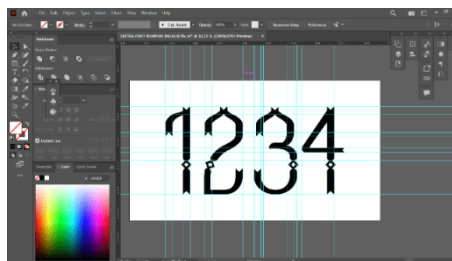
Setelah menentukan bentuk-bentuk anatomi *typeface* melalui eksplorasi bentuk motif yang kemudian di transformasikan kedalam anatomi huruf dengan menggunakan sketsa manual, selanjutnya dilakukan proses *vectoring* anatomi dari masing-masing huruf menggunakan software Adobe Illustrator.



Gambar 8 Digitalisasi *uppercase* menggunakan *software* adobe illustrator
Sumber: Ampoen Fachrial (2026)



Gambar 9 Digitalisasi *lowercase* menggunakan *software* adobe illustrator
Sumber: Ampoen Fachrial (2026)



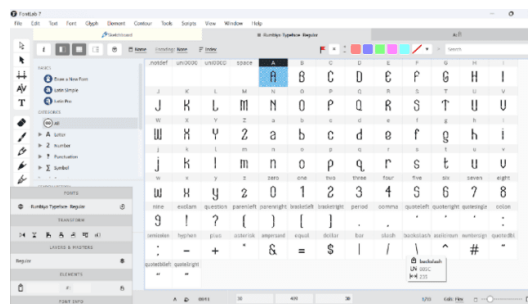
Gambar 10 Digitalisasi *numeral* menggunakan *software* adobe illustrator
Sumber: Ampoen Fachrial (2026)

Setelah melakukan digitalisasi dari sketsa manual kemudian didapatkan bentuk-bentuk final dari rancangan *typeface*. Proses digitalisasi dilanjutkan dengan perbaikan-perbaikan terhadap anatomi bentuk huruf agar memperoleh *unity* dari keseluruhan *typeface*. Berikut ini adalah desain final *typeface* dari motif rumpun biluluk.



Gambar 11 Hasil desain final *typeface*
Sumber: Ampoen Fachrial (2026)

Setelah memperoleh hasil desain final *typeface* dengan berbentuk file *vector* melalui *software* Adobe Illustrator, selanjutnya rancangan dari huruf di *export* ke *software* Fontlab agar dapat difungsikan sebagai *font* yang digunakan pada perangkat digital.



Gambar 12 Pemograman final *typeface* pada *software* fontlab
Sumber: Ampoen Fachrial (2026)

Proses pemograman *final typeface* menjadi *font* dilakukan pada *software* fontlab, hasil desain dari *final typeface* yang sudah di *export* dari *software* Adobe Illustrator, dilanjutkan dengan proses mengatur *metrics* dan *kerning* pada *typeface* agar saat digunakan dalam bentuk kata maupun kalimat tetap dapat terbaca dengan baik

Studi Warna

Studi warna yang diusung pada perancangan ini yang dapat mewakili marwah serta karakteristik Aceh khususnya Aceh Barat Daya. Warna yang

digunakan pada konsep dasar proses perancangan ini tentunya memiliki makna dan alasan yang berkaitan dengan budaya Aceh.

1. Warna Hitam, melambangkan kekuatan dan keteguhan, dalam kehidupan masyarakat Aceh yang dikenal tangguh dengan sikap tidak mudah menyerah terutama dalam menghadapi ujian hidup dan sejarah perjuangan yang Panjang.
2. Warna Kuning, dalam budaya Aceh memiliki makna yang sangat penting, terutama berkaitan dengan kemuliaan dan simbol kekuasaan dalam adat Aceh.
3. Warna Hijau sangat mempengaruhi adat dan budaya masyarakat Aceh Barat Daya, warna hijau melambangkan kesuburan karena Aceh Barat Daya dikenal dengan julukan *Nanggroe Breuh Sigupai* yaitu Negeri Beras Sigupai yang merupakan komoditi utama penghasilan masyarakat Aceh Barat Daya, kemudian warna hijau juga melambangkan keagamaan dan ulama karena warna hijau identik dengan agama islam.
4. Warna merah melambangkan keberanian dalam menegakkan keadilan menurut kepercayaan masyarakat Aceh.

Studi Hitam Putih

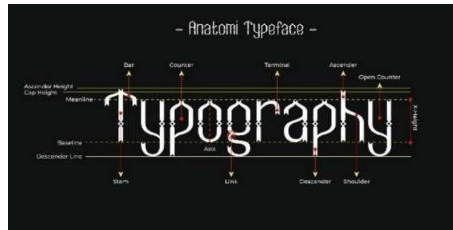
Studi hitam putih merupakan salah satu pendekatan dalam dunia seni visual yang digunakan dengan menempatkan huruf pada ruang positif dan negatif. Pendekatan ini bertujuan untuk menguji *legibility* berdasarkan bentuk fisik huruf. Tingkat kestabilan *legibility* dapat dilihat dari tingkat kestabilan dari bentuk fisik huruf ketika ditempatkan pada *background* yang berbeda-beda. Secara umum, tingkat keterbacaan huruf ini juga dipengaruhi oleh tampilan dari bentuk fisik huruf, ukuran, dan penempatan.



Gambar 13 Studi hitam putih
Sumber: Ampoen Fachrial (2026)

Anatomi Huruf

Anatomi huruf adalah metode dalam menganalisis aspek fisik dari bentuk huruf. Setiap huruf memiliki aspek organ yang beragam, ketika digabungkan akan menghasilkan identifikasi visual yang dapat membedakan satu huruf dengan yang lainnya. Berikut adalah istilah yang secara umum digunakan untuk penamaan setiap komponen visual yang terstruktur dari fisik huruf :

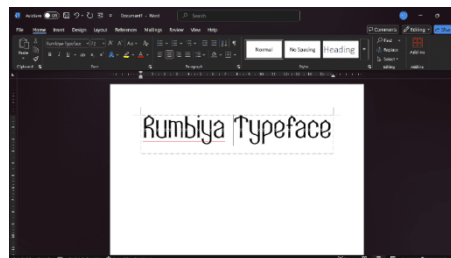


Gambar 14 Anatomi rumbiya *typeface*
Sumber: Ampoen Fachrial (2026)

Hasil Karya

Rumbiya *Typeface* di program dengan format OTF (*Open Type Font*) agar pengaplikasian rumbiya *typeface* mudah, dengan proses *install soft data font* pada *operation system* komputer yang kemudian sudah aktif dan otomatis tersimpan pada *tool* pemilihan jenis *font* pada *software* di perangkat komputer. Proses tersebut menjadikan *font* Rumbiya *Typeface* salah satu alternatif pilihan dalam kebutuhan aplikasi desain grafis. *Font* Rumbiya *Typeface* yang telah aktif dapat dilihat pada contoh berikut ini:

Font Rumbiya *Typeface*



Gambar 15 Penerapan *font* rumbiya *typeface* pada *software* word
Sumber: Ampoen Fachrial (2026)



Gambar 16 Penerapan *font* rumbiya *typeface* pada *software* adobe illustrator
Sumber: Ampoen Fachrial (2026)



Gambar 17 Penerapan *font* rumbiya *typeface* pada *software* adobe photoshop
Sumber: Ampoen Fachrial (2026)



Gambar 18 Cover media pengenalan rumbiya *typeface*
Sumber: Ampoen Fachrial (2026)



Gambar 19 Media pengenalan perancangan rumbiya *typeface*
Sumber: Ampoen Fachrial (2026)



Gambar 20 Tampilan seluruh karakter rumbiya *typeface*
Sumber: Ampoen Fachrial (2026)

Tampilan desain Rumbiya *Typeface* yang telah dirancang, kemudian ditampilkan dengan memadukan ornamen motif rumpun biluluk didalamnya. Kata

Rumbiya diambil dari singkatan Rumpun Biluluk Aceh Barat Daya, nama yang dipilih agar mudah diingat dengan membawa identitas baru didalam dunia tipografi.

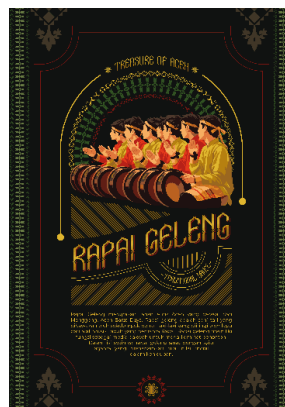
Poster

Penerapan Rumbiya *Typeface* pada poster yang bertemakan budaya sangat membantu merepresentasikan kekayaan adat dan budaya Aceh khususnya Aceh Barat Daya, penerapan pada media poster festival dan pengenalan budaya dapat menjadi referensi sekaligus solusi untuk perkembangan dalam dunia desain grafis yang berkaitan dengan kebudayaan. Kesatuan antara tipografi dan informasi yang ingin disampaikan kepada *audiens*. Desain poster ini memadukan ilustrasi dan penggunaan tipografi dari *font rumbiya typeface* untuk menghasilkan desain yang unik dan menarik.



Gambar 21 Poster festival rapai geleng

Sumber: Ampoen Fachrial (2026)



Gambar 22 Poster pengenalan tari tradisional rapai geleng

Sumber: Ampoen Fachrial (2026)

Merchandise

Merchandise merupakan salah satu media yang digunakan untuk memperkenalkan Rumbiya *Typeface*, dengan cara menjadikan *merchandise* kepada sebagai buah tangan agar Rumbiya *Typeface* dapat lebih mudah dikenal dan diingat serta menjangkau target audiens yang lebih luas.



Gambar 23 Simulasi pada *t-shirt*
Sumber: Ampoen Fachrial (2026)



Gambar 24 Simulasi pada *tote bag*
Sumber: Ampoen Fachrial (2026)



Gambar 24 Simulasi pada *sticker*
Sumber: Ampoen Fachrial (2026)



Gambar 24 Simulasi pada *key chain*
Sumber: Ampoen Fachrial (2026)

Graphic Standard Manual Book

Graphic Standard Manual Book digunakan sebagai panduan bagi pengunjung pameran agar dapat memahami bagaimana proses perancangan *Rumbiya Typeface*, dan *Graphic Standard Manual Book* juga dapat digunakan oleh desainer sebagai pedoman dalam menggunakan *Rumbiya Typeface* didalam karya desain.



Gambar 25 *Graphic standard manual book*
Sumber: Ampoen Fachrial (2026)

Motion Graphic

Motion graphic ini berguna sebagai media interaktif saat pameran berlangsung, setiap *scene* pada *motion graphic* berisi infografis tentang pengenalan *Rumbiya Typeface*



Gambar 26 *Motion Graphic*
Sumber: Ampoen Fachrial (2026)

3d Landmark Rumbiya Typeface

Landmark Rumbiya Typeface di buat sebagai media pendukung yang berguna menarik perhatian audiens agar tertarik untuk menggunakan *Rumbiya Typeface*.



Gambar 27 *3D Landmark Rumbiya Typeface*
Sumber: Ampoen Fachrial (2026)

X-Banner

X-Banner berguna sebagai media pendukung serta memberikan informasi tentang perancangan *Rumbiya Typeface* kepada audiens.



Gambar 28 *X-banner perancangan rumbiya typeface*
Sumber: Ampoen Fachrial (2026)

KESIMPULAN

Perancangan *typeface* adaptasi dari motif rumpun biluluk tidak hanya sekedar menjadikannya sebagai sebuah karya desain grafis, namun juga strategi dalam pelestarian adat dan budaya. Metode penciptaan karya yang menggunakan pendekatan teori semiotika dan estetika untuk menghasilkan karya yang indah dan bermakna, serta menerapkan aspek-aspek penting yang ada didalam tipografi seperti *legibility*, *readability*, dan *clarity*. Pemahaman terhadap ilmu mengenai adaptasi menjadi aspek penting dalam perancangan ini, sebab fokus utamanya adalah mengadaptasi huruf dari karya seni berupa motif. Dalam proses adaptasi, terdapat proses pemindahan atau transformasi, yakni dikarenakan dalam adaptasi menitik beratkan pada sebuah proses perubahan bentuk sebagai hasil kerja atau hasil akhir karya yang diadaptasi.

Dalam perancangan ini, adaptasi dipahami sebagai proses penciptaan desain huruf dengan mengacu pada ciri visual motif rumpun biluluk dari Kabupaten Aceh Barat Daya. Penciptaan karya *typeface* yang dihasilkan masuk kedalam kategori *display*, yang mampu menjadi solusi dalam penerapan tipografi pada media-media informasi yang berkaitan dengan budaya, dengan hasil akhir dalam bentuk *soft data* yang dapat di *install* dan digunakan langsung pada perangkat komputer dengan format OTF (*Open Type Font*) di berbagai *software* seperti (*Adobe Family*, *Microsoft 365 Family*, dan lain sebagainya). Sehingga *typeface* dari perancangan ini diharapkan mampu menjadi identitas visual baru, memperkuat eksistensi motif rumpun biluluk, serta membuka peluang pemanfaatan dalam media komunikasi dan produk kreatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Febriansyah, T., Patriansah, M., Aji Windu Viatra, dan, & Komunikasi Visual, D. (2024). Kampanye Visual Makanan Khas Kota Palembang Berbahan Baku Ikan. *VisART: Jurnal Seni Rupa*, 2(2), 416–435.
<https://doi.org/https://doi.org/10.61930/visart.v2i2.847>
- Sepriati Najiyah, D., & Patriansah, M. (2024). Analisis Semiotika Pada Poster “Efek Samping Sedentary Lifestyle” Menggunakan Pendekatan Ferdinand De Saussure. *VisART: Jurnal Seni Rupa*, 2(1), 242–255.
<https://doi.org/https://doi.org/10.61930/visart.v2i1.686>

- A, Kusrianto. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Edisi Pertama. Yogyakarta : CV. Andi offset
- Afifi, M. A. A dan Supatmo, S. 2023. *Perancangan Typeface Manifestasi Motif Hias Jlamprang Pekalongan*. Jurnal. Semarang: Unnes Journals
- Junaedi, Eni. 2016. *Estetik Jalinan Subjek, Objek dan Nilai*. Yogyakarta: Artciv
- Maharsi, Indiria. 2013. *Tipografi Tiap Font Memiliki Nyawa dan Arti*. Jakarta: PT. Buku Seru
- Pengurus IMS Jakarta. 1986. *Himpunan Data Sejarah Dan Kebudayaan*. Jakarta: Pengurus IMS Jakarta
- Rustan, Suriyanto. 2011. *Huruf, Font dan Tipografi*. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama
- Sihombing, Danton. 2001. *Tipografi dalam Desain Grafis*. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama
- Sobur, Alex. 2009. *Semiotika Komunikasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sony Kartika, Dharsono. 2004. *Seni Rupa Modern*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Sony Kartika, Dharsono. 2016. *Kreasi Artistik Perjumpaan Tradisi Modern dalam Paradigma Kekaryaannya Seni*. Karangenyar: Citra Sains.

Sumber Lainnya:

- Affandi, Ahmad. 2023. "Perancangan *Typeface* Terinspirasi dari Motif Pucuk Rebung Sekuntum Melayu Riau" Skripsi. Padangpanjang: Institut Seni Indonesia Padangpanjang.
- Afifi, M. A. A dan Supatmo, S. 2023. *Perancangan Typeface Manifestasi Motif Hias Jlamprang Pekalongan*. Jurnal. Semarang: Unnes Journals
- Darmawan, Oka. 2022. *Perancangan Typeface Adaptasi Motif Ukir Kasatriyan*. Jurnal. Yogyakarta: UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta
- Maryadi, Rizal Putra. 2022. "Perancangan *Typeface* Terinspirasi dari Motif Ragam Hias Saluak Laka di Minangkabau Sumatera Barat". Skripsi. Padangpanjang: Institut Seni Indonesia Padangpanjang.
- Maulia, Hendra. 2019. "Perancangan Rencong *Typeface* Terinspirasi dari Senjata Tradisional Rencong Aceh". Skripsi. Padangpanjang: Institut Seni Indonesia Padangpanjang.
- Purnomo, Ribut. 2017. *Perancangan Typeface dengan Tema Motif Ukir Jepara*. Jurnal. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya
- Sari, Permata. 2017. "Makna Simbolik Pada Perlengkapan Semanoe Pucok Di Desa Palak Hulu Kecamatan Susoh". Skripsi. Unsyiah.

Wahid, Usman. 2023. "Perancangan *Typeface* yang Terinspirasi dari Motif *Gimbang* Mandailing Sumatera Utara". Skripsi. Padangpanjang: Institut Seni Indonesia Padangpanjang.