

**VERNASANDEQ
PENCIPTAAN TIPOGRAFI VERNAKULAR
TERINSPIRASI DARI PERAHU SANDEQ MANDAR
DI SULAWESI BARAT**

Oleh Nurabdiansyah

ABSTRAK

Ide dasar penciptaan ini adalah terkikisnya kepedulian generasi muda terhadap kekayaan budaya nusantara, dengan tipografi vernakular sebagai subjek dan perahu Sandeq Mandar sebagai sumber inspirasi penciptaan. Metode yang digunakan adalah mendesain ulang proses kerja tipografi vernakular dengan studi ikonik demi menampilkan keunikan proses tipografi vernakular sekaligus citra visual perahu Sandeq dalam sebuah typeface. Penciptaan tipografi yang terinspirasi dari tipografi vernakular sudah lazim dilakukan, tapi penciptaan tipografi yang mengadaptasi proses kerja penulisan nama perahu *Sandeq* Mandar belum pernah dilakukan sejauh ini.

Berlandaskan ide dan sikap pandang kreatif, penciptaan ini mencoba menggugah desainer-desainer muda untuk merasakan keunikan karakter tipografi vernakular yang dikerjakan secara manual dan keistimewaan perahu Sandeq Mandar sebagai salah satu kekayaan budaya bahari nusantara. Melalui tipografi vernakular, para desainer muda berpeluang melatih *craftmanship*-nya dan menemukan celah kreatif baru dalam dunia desain dan tipografi, sedangkan melalui perahu Sandeq, para desainer muda dilatih untuk peduli pada berbagai kekayaan budaya nusantara dan menjadikannya sebagai inspirasi dalam menciptakan karya-karya desain komunikasi visual.

Penciptaan ini diharapkan dapat menambah khazanah keilmuan Desain Komunikasi Visual khususnya tipografi dan menegaskan kemampuan ilmu DKV sebagai media untuk menjaga dan melestarikan budaya warisan nusantara khususnya perahu *Sandeq* Mandar.

Kata – kata Kunci : Tipografi vernakular, desain vernakular, Sandeq Mandar

I. PENDAHULUAN

Salah satu kekayaan budaya visual nusantara yang menarik dijadikan inspirasi dalam perancangan *typeface* adalah tipografi vernakular. Tipografi vernakular adalah kekayaan budaya nusantara dalam bidang visual. Desain grafis yang banyak ditemui di jalanan ini adalah bagian unik dari perkembangan desain komunikasi visual yang lazim ditemui di Indonesia. Desain grafis vernakular lebih dari sekedar ornamen visual di jalanan tapi dimaknai lebih jauh sebagai evolusi budaya visual yang telah lama berkembang dalam perikehidupan masyarakat di Indonesia.

Salah satu budaya tipografi yang menarik untuk diamati adalah tipografi vernakular pada penulisan nama perahu *Sandeq*. Perahu *Sandeq* berasal dari Mandar, sebuah suku bangsa yang umumnya bermukim di bagian barat pulau Sulawesi terutama di Sulawesi Barat. Budaya visual berupa di bidang tipografi khususnya penulisan nama perahu telah lama berkembang di Mandar. Penulisan nama perahu ini semakin berkembang sejak seringnya diadakan event-event yang melibatkan perahu *Sandeq*. Para pemilik perahu butuh untuk menandai perahunya masing-masing sehingga mudah dikenali. Lebih dari itu, pemberian nama dan penulisan pada perahu bagi orang Mandar menjadi *ussul* atau doa bagi sang pemilik. Nama yang bagus diyakini akan memberi hasil/harapan seperti yang diinginkan.

Penciptaan ini dimaksudkan sebagai solusi untuk merangsang ketertarikan generasi muda Mandar mengenali dan melestarikan kekayaan budaya visual nusantara berupa tipografi dan desain grafis vernakular dan kekayaan budaya bahari nusantara dalam wujud perahu *Sandeq*. Perancangan dilakukan melalui pemahaman

karakter unik tipografi vernakular pada perahu *Sandeq* dan perahu *Sandeq* itu sendiri baik dari segi bentuk, citra visual maupun nilai filosofi yang terkandung didalamnya. Perancangan ini menjadi semacam pintu bagi generasi muda untuk mempelajari tipografi sekaligus mengenali perahu *Sandeq* dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya.

Berdasar dari latar belakang yang diuraikan, maka rumusan masalah dari penciptaan ini adalah : “Bagaimana menciptakan *typeface* vernakular yang terinspirasi dari tipografi vernakular dan perahu *Sandeq* Mandar”

Ide dasar dalam penciptaan ini adalah : memperkenalkan tipografi vernakular sekaligus perahu *Sandeq* Mandar sebagai kekayaan budaya nusantara. Tujuannya adalah menciptakan sebuah *typeface* dengan mengambil tipografi vernakular dan perahu *Sandeq* Mandar sebagai inspirasi penciptaan, yang dilakukan dengan prinsip-prinsip tipografi vernakular, mampu menampilkan ciri khas tipografi, filosofi dan citra visual perahu *Sandeq* Mandar disatu sisi dan keunikan penciptaan tipografi vernakular disisi lain. Manfaat yang diharapkan diperoleh dari penciptaan ini adalah membantu mahasiswa dan pengajar khususnya mereka yang berkecimpung dalam dunia tipografi dan desain komunikasi visual untuk memahami latar belakang dan pengetahuan mengenai proses penciptaan tipografi vernakular. Untuk civitas akademika, penciptaan ini akan menambah pustaka baru tentang tipografi vernakular melengkapi pustaka penciptaan tipografi yang telah ada sebelumnya. Sedangkan bagi masyarakat secara umum, manfaat penciptaan ini adalah menambah referensi baru sebuah bentuk huruf untuk sebuah rancangan desain, membantu memperkenalkan dan merangsang keinginan untuk mengetahui

lebih jauh tentang tipografi vernakular dan perahu *Sandeq* sebagai kekayaan budaya nusantara.

II. HASIL PENCIPTAAN

1. Studi Bentuk Dasar Huruf

Bentuk dasar huruf *typeface Sandeq* diambil dari tipografi vernakular penulisan nama perahu yang berkembang dikalangan nelayan Mandar. Seperti ciri khas tipografi vernakular, bentuk huruf yang digunakan dalam penulisan nama perahu sangat beragam.

Dari pengamatan sederhana yang dilakukan di lapangan, tipe huruf yang dominan digunakan dalam penulisan nama perahu *Sandeq* adalah tipe *sans serif* dan *slab serif*, ditulis miring (*italic*). Ada juga yang menggunakan tipe *script*. Secara umum kesan yang tercipta ketika melihat huruf pada nama sebuah perahu *Sandeq* adalah huruf yang bergerak dan dinamis. Ini sesuai dengan citra perahu *Sandeq* yang gesit dan lincah.

Dari sekian banyak perahu *Sandeq*, nama perahu yang akan diambil sebagai dasar bentuk huruf adalah perahu "*Arawungan Ratu Pantai*". Bentuk dasar huruf pada "*Arawungan Ratu Pantai*" adalah *italic*, dengan perbedaan *stroke* tebal dan tipis yang tidak ekstrim tapi tetap jelas. Bentuk *italic* memberi kesan bergerak dan lincah.



Gambar 01. Inspirasi bentuk dasar huruf VernaSandeq

Jika menggunakan versi digital, ada beberapa jenis *font* yang memiliki *personality* yang dinamis seperti contoh diatas dan juga bisa dijadikan inspirasi bentuk dasar huruf. Dari sekian banyak *font* tersebut, salah satunya adalah seri *font* *Serpentine*.

2. Studi Ikonik

Studi ikonik dimulai dengan mengidentifikasi bentuk atau ciri khas perahu *Sandeq* yang paling ikonik. Menurut *Ridwan Alimuddin* (2009), ada tiga ciri khas utama dari perahu *Sandeq* yaitu : Bentuk ujung haluan dan buritan (*Paccong*) berbentuk limas segitiga, posisi ikatan *Tadiq* terhadap cadik dan katir, serta bentuk layar yang segitiga. Ketiga ciri khas ini dapat ditemukan pada seluruh jenis *Sandeq*. Ciri khas lain dari *Sandeq* terletak pada warnanya yang dominan putih. Warna putih menjadi warna dasar keseluruhan perahu *Sandeq* bahkan hingga warna layar.

Dari ketiga ciri khas utama *Sandeq* tersebut, kemudian dipilih salah satu yang bisa merepresentasikan *Sandeq*. Dalam mengidentifikasi penanda *Sandeq* ini, bagian-bagian yang paling ikonik dari suatu benda visual dipilih untuk mewakili benda keseluruhan. Merujuk teori *Pierce* dalam *Sumbo Tinarbuko* (2010), tanda

dalam gambar dapat digolongkan ke dalam ikon, indeks dan simbol. Ikon adalah tanda yang mirip dengan objek yang diwakilinya. Dapat pula dikatakan bahwa ikon adalah tanda yang memiliki ciri-ciri sama dengan apa yang dimaksudkan. Teori lain yang digunakan dalam studi ikonik adalah prinsip *Gestalt*. Dalam prinsip *Gestalt*, proses membangun persepsi visual dilakukan melalui pengorganisasian komponen-komponen sensasi yang memiliki hubungan pola ataupun kemiripan menjadi kesatuan yang utuh.

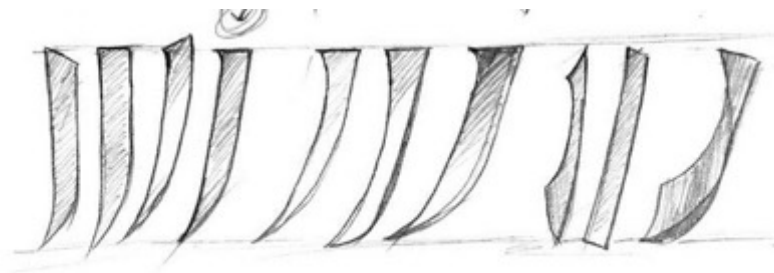
Berdasar pada rangkaian teori tersebut, *Paccong* (bentuk haluan dan buritan perahu *Sandeq*) kemudian diidentifikasi sebagai ikon *Sandeq*. *Paccong* adalah bagian *Sandeq* yang paling mudah dikenali dan menjadi penanda *Sandeq*. Bentuk *Paccong* yang khas juga hanya bisa ditemukan pada perahu *Sandeq* dan tidak ditemukan pada perahu tradisional lainnya.



*Gambar 02. Paccong (bentuk ujung haluan dan buritan) adalah bagian Sandeq yang paling gampang dikenali
Sumber: Nur Abdiansyah*

Studi ikonik kemudian dilakukan dengan mengambil bentuk dasar *Paccong*. Studi ini menekankan pencarian ikon *Sandeq* yang nantinya akan diaplikasikan

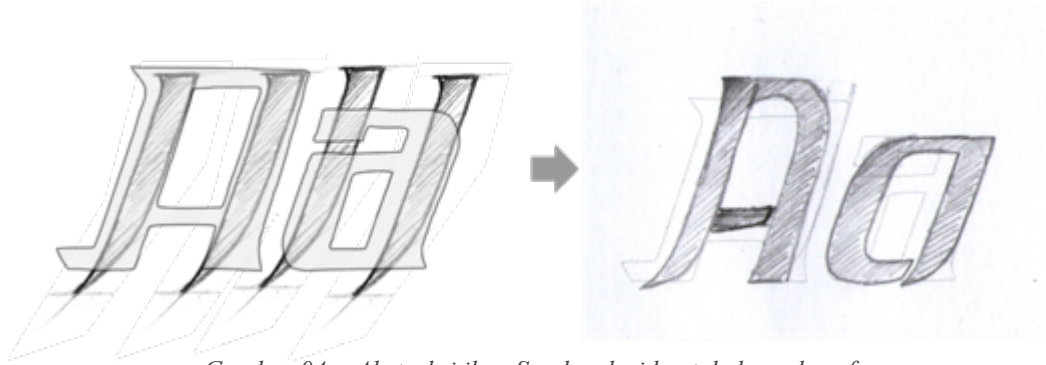
pada bentuk dasar huruf. Pendekatan teori metafora dilakukan pada studi ikonik *Sandeq*. Dalam peminjaman makna, ada tiga pendekatan metafora yang dapat diambil yakni mimesis, stilasi dan abstraksi. Dalam studi ikonik ini, pola peminjaman makna dengan menggabungkan dua objek dilakukan dengan cara stilasi. Stilasi atau pengayaan adalah proses peniruan dari satu objek dengan cara melebih-lebihkan satu bagian dan mengurangi bagian yang lain. Faktor kemiripan yang terjadi pada stilasi masih dapat tertangkap oleh persepsi. Tetapi kualitas visual yang tinggi masih dapat dicapai karena kompromisitas masih sangat dimungkinkan.



Gambar 03. Proses stilasi pada *Paccong*, ikon perahu *Sandeq*

3. Penjaringan Ide

Berdasarkan stilasi ikon yang telah dilakukan, penjaringan ide bentuk *typeface* kemudian dilanjutkan dengan menggabungkan ikon dengan bentuk dasar huruf yang telah dibuat sebelumnya. Transformasi kedua objek ini kemudian dilakukan dengan cara abstraksi yakni proses peminjaman makna dalam metafora yang lebih bersifat mendasar, esensial sehingga bisa saja terjadi perbedaan signifikan antara objek yang diolah dengan objek yang menjadi inspirasi.



Gambar 04. Abstraksi ikon Sandeq dari bentuk dasar huruf

4. Penyempurnaan Bentuk Dasar *Typeface*

Sketsa bentuk dasar *typeface* kemudian dikembangkan kedalam bentuk susunan alfabet lengkap *uppercase* dan *lowercase*.



Gambar 05. Bentuk dasar *typeface* Uppercase dan Lowercase

Penyempurnaan bentuk dan hasil akhir *typeface* dilakukan dengan adaptasi teknik tipografi vernakular. Dalam tahap ini, bentuk dasar *typeface* yang dihasilkan kemudian diwarnai. Mengikuti prinsip vernakular yang senang “meniru”, pewarnaan *typeface* vernakular *Sandeq* meniru pola pewarnaan tipografi vernakular pada penulisan nama perahu *Sandeq* yang sudah ada.



Gambar 06. Proses pewarnaan dikerjakan secara manual



Gambar 07. Hasil akhir pewarnaan typeface

5. Strategi Komunikasi

Strategi Kreatif untuk mengkomunikasikan penciptaan *VernaSandeq* dirumuskan berdasarkan analisis target sasaran, antara lain:

- a. Mengadakan pameran tentang penciptaan *typeface VernaSandeq*. Pameran ini berisi seluruh proses yang dilakukan dalam penciptaan *VernaSandeq* beserta rencana media sosialisasi lain yang akan dibuat. Publikasi pameran

ini juga menggunakan media sosial *online* seperti *Facebook* dan blog/website

- b. Aplikasi *typeface VernaSandeq* pada dinding, dibuat seperti mural/*graffity*. Target sasaran dekat dengan aktivitas kreatif seperti membuat mural atau *graffity* bersama komunitasnya. Target sasaran juga akan diajak membuat mural/*graffity* menggunakan *typeface VernaSandeq*.
- c. Membuat *typeface VernaSandeq* dalam format digital yang dapat diaplikasikan pada perangkat komputer seperti format *TTF (True Type Font)*.
- d. Aplikasi *typeface VernaSandeq* dalam penulisan nama perahu. Menulis nama salah satu perahu *Sandeq* dengan menggunakan *typeface VernaSandeq*. Strategi ini juga dilakukan dengan mengajak target sasaran terlibat langsung dalam proses pengerjaannya.
- e. Aplikasi *typeface VernaSandeq* pada cinderamata/souvenir yang dekat dengan keseharian target sasaran.

IV. PEMBAHASAN

1. Penjaringan Ide

Proses penciptaan *typeface* vernakular *Sandeq* dimulai dengan penjaringan ide visual berlandaskan karakter tipografi vernakular, kemudian mengeksplorasi bentuk ikonik dari perahu *Sandeq*, kemudian dimodifikasi dan direkayasa bentuknya dan dikerjakan secara manual untuk mengadaptasi karakter tipografi

vernakular sekaligus perahu *Sandeq* sehingga menjadi objek visual baru berupa *typeface* vernakular *Sandeq*. Typeface ini kemudian diberi nama *VernaSandeq*. Typeface ini disatu sisi menampilkan karakter tipografi vernakular dan disisi lain mampu mewakili citra visual perahu *Sandeq* yang lincah, anggun dan dinamis.

2. Bentuk dasar huruf

Jika dibandingkan dengan tipe huruf yang ada sekarang, dari sekian banyak *font* yang kita kenal, bentuk dasar yang digunakan memiliki kemiripan dengan seri *font* *Serpentine*. Kemiripan bentuk huruf dalam penciptaan ini adalah hal yang dapat dipahami, karena penciptaan ini pada prinsipnya menekankan proses kerja vernakular. Salah satu keunikan desain vernakular adalah kebiasaannya meniru bentuk-bentuk yang sudah ada sebelumnya kemudian diterjemahkan sendiri melalui proses kerja yang dikerjakan secara manual. Para pembuat tipografi vernakular biasanya meniru bentuk huruf yang sudah ada baik manual maupun digital, tapi tetap dikerjakan secara manual.

3. Sintesis dan Modifikasi Perwajahan Huruf

Langkah yang dilakukan adalah dengan menstilasi ikon perahu *Sandeq* dengan bentuk dasar huruf. Proses stilasi bentuk ikonik *Sandeq* dan bentuk dasar huruf dilakukan secara bebas dan tidak terlalu kaku mengikuti kaidah-kaidah tipografi secara formal tapi tetap dengan pendekatan teori metafora. Sintesis dan modifikasi dalam perwajahan huruf yang dilakukan dalam penciptaan *typeface* ini dilakukan dalam dua tahap yakni tahap studi ikonik yang menstilasi bagian perahu *Sandeq* yang paling ikonik (*Paccong*, bentuk haluan dan buritan) dan tahap

penggabungan studi ikonik dengan bentuk dasar huruf dengan pendekatan model abstraksi dalam metafora.

4. Bentuk Dasar Perwajahan *Typeface VernaSandeq*

Dari metode penggabungan makna yang telah dilakukan, kemudian diperoleh model utama huruf yang kemudian dikembangkan menjadi abjad lainnya, A-Z baik uppercase maupun lowercase, serta angka dan tanda baca kemudian diberi warna. Pola pewarnaan meniru secara utuh (mimesis) pola warna yang telah ada pada tipografi penulisan nama *Sandeq* sebelumnya.

Meniru pola atau bentuk desain pada bentuk-bentuk yang telah ada sebelumnya adalah salah satu ciri khas vernakular. Istilah meniru disini tidak sama dengan menjiplak karya yang sudah ada, tapi menjadikan bentuk-bentuk yang sudah ada tersebut sebagai acuan dalam membuat bentuk yang baru. Berkembangnya tipografi vernakular di tengah masyarakat salah satunya disebabkan kebiasaan meniru desain yang sudah ada. Desain yang sama kemudian diterjemahkan kedalam bentuk baru secara manual berdasarkan *craftmanship*-nya masing-masing. Kemampuan mengerjakan secara manual yang berbeda-beda pada masing-masing individu inilah yang kemudian menjadikan karya desain vernakular itu tetap memiliki perbedaan satu sama lain.

V. KEPUSTAKAAN

- Alimuddin, Muhammad Ridwan. (2009). *SANDEQ Perahu Tercepat Nusantara*. Penerbit Ombak - Forum Studi Dokumentasi Sejarah Kebudayaan Mandar-Yayasan Ad-Daras Matakali. Yogyakarta.
- Barrett, Terry. (2001). *Making Art: Form and Meaning*. McGraw-Hill. New York.
- Gissela. (2012) *Perancangan Komunikasi Visual Huruf yang berkarakter Warung Tenda di Jakarta sebagai Salah Satu Huruf Vernakular Khas Indonesia*. Universitas Bina Nusantara. Jakarta.
- Lawson, Bryan. (2007). *Bagaimana Cara Berpikir Desainer*. Jalasutra. Yogyakarta.
- Safanayong, Yongki. (2006) *Desain Komunikasi Visual Terpadu*, Jakarta: Arte Intermedia. Jakarta.
- Sihombing, Danton, MFA. (2001). *Tipografi dalam Dalam Desain Grafis*, Jakarta: PT Gramedia. Jakarta.
- Tabrani, Primadi. (2009). *Bahasa Rupa*. Kelir. Bandung. 2009
- Tinarbuko, Sumbo. (2009). *Semiotika Komunikasi Visual (Edisi Revisi)*. Jalasutra. Yogyakarta.
- Yunianto, Ipung Kurniawan. (2012). *Perancangan tipografi Lawung dengan pendekatan bentuk Canting & Folklore Kampung Batik Laweyan*. ISI Yogyakarta.
- Tim Penulis DKV ISI Yogyakarta. (2009). *Irama Visual, Dari Toekang Reklame sampai Komunikator Visual*. Jalasutra. Yogyakarta.

Artikel & Jurnal:

Bjornard, Kristian. (2010) *Principles of Vernacular Design (and their application today)*. AIGA Toledo, Ohio.

Haswanto, Naomi. Alvanov Zpalanzani. Riama Maslam Sihombing. (2008). *Vernacular Typography of Bandung As Source of Typography: Visual Communication Design of ITB Student Typography Assignment Case Study*. Artepolis 2. Bandung.

Kertasari, Njoo Dewi Candra. (2011) *Desain Typeface Huruf Latin Berkarakter Aksara Nusantara (HLBAN) sebagai Ragam Bentuk Tulisan dalam Era Pascamodern; Sebuah Perkembangan atau Distorsi Nilai Budaya?*.

Tanujaya, Bing Bejo. (2005). *Aplikasi Prinsip Gestalt pada Media Desain Komunikasi Visual*. Jurnal Nirmana Vol. 7 No. 1. Jurusan DKV-FSD UK Petra Surabaya.

Tinarbuko, Sumbo. (2003). *Semiotika Analisis Tanda pada Desain Komunikasi Visual*. Jurnal Nirmana Vol. 5 No. 1 – 2003. DKV-FSD UK Petra Surabaya.

Vivanco, Elvert Duran. (2010) *Vernacular Design: Moving Towards a Symbiotic Relationship Between Local and Global Commoditization*. Faculty of Design, Architecture and Building, University of Technology Sydney. Australia.