

Perancangan Display Type ‘NGOLU’ Terhadap Ulos Sadum Batak

The Design of ‘NGOLU’ Display Type Based on Bataknese Ulos Sadum

Yolanda Ruth Theophanie Taruli Tumisar¹⁾, Brian Alvin Hananto²⁾, Winoto Usman³⁾

^{1,2,3)}Desain Komunikasi Visual/Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan
Diajukan 11 Juni 2024 / Disetujui 12 Agustus 2024

Abstrak

Ulos Sadum merupakan satu dari banyak Ulos di koleksi Ulos Batak yang umumnya ditemukan pada acara adat pernikahan suku Batak. Umumnya ulos ini digunakan sebagai bentuk rasa syukur keluarga kepada kedua mempelai yang baru saja menikah. Ulos ini memiliki berbagai macam motif seperti bentuk abstrak, binatang, tumbuhan, dan manusia. Ditemukannya juga penggunaan elemen tipografi di dalam structure ulos tersebut. Selain itu, terdapat banyak sekali nilai – nilai penting seperti Dalihan Na Tolu yang merupakan filosofi kehidupan orang Batak tentang menjalani kehidupan dengan sesama masyarakat. Seiring berjalannya waktu, nilai – nilai budaya dari Suku Batak mulai bergeser yang diakibatkan oleh perkembangan zaman dan kemajuan teknologi. Dengan itu, diperlukannya upaya dalam memperkuat identitas dari suku Batak. Proses perancangan dimulai dengan melakukan riset terhadap berbagai elemen di dalam Ulos secara general dan juga pada Ulos Sadum yang akan diterapkan pada desain *Display Type* ‘NGOLU’. Proses perancangan dilakukan dengan mengikuti metode perancangan ‘*Typographic Design Process*’ oleh Rob Carter. Perancangan ini memiliki tujuan untuk menunjukkan bahwa dalam sebuah desain *Display Type* yang sering digunakan dan ditemukan dalam kehidupan sehari – hari sebagai media komunikasi dapat menyimpan makna yang mendalam dan dapat menjadi media utama dalam melestarikan sebuah budaya seni yang mulai memudar.

Kata Kunci: Desain Huruf, Ulos Sadum, Suku Batak

Abstract

*Ulos Sadum is one of many Ulos in the Bataknese Ulos collection that can be found in Bataknese wedding traditions. Usually it is used as a form of gratitude from the family to the two newly married couple. Ulos Sadum has many kinds of motifs such as an abstract form, animals, plants, and also human motifs. There is also the usage of typography on it's structure. Furthermore, it have a lot of strong and important values such as Dalihan Na Tolu which is a life philosophy of the Bataknese people in living with other people in the society. As time passed by, there's a shifting on those values that the Bataknese valued which is caused by the current development and technology. Therefore, an effort should be done to strengthen the identity of the Bataknese culture. The design process starts with research of the elements in Ulos generally and also specifically in Ulos Sadum which will be use in the design of ‘NGOLU’ display type. The process will follow the methods of *Typographic Design Process* by Rob Carter. This design has a purpose to show a display type design that are oftenly used and found in our daily lifes as a media of communication, could have a deeper meaning behind it and used as the main media to help conserve a culture that are starting to fade.*

Keywords: Type Design, Ulos Sadum, Bataknese

PENDAHULUAN

Suku Batak merupakan suku ketiga dengan jumlah terbanyak di Indonesia, berdasarkan pada Badan Pusat Statistik (BPS) pada tahun 2010 jumlah suku Batak berada di angka 8.466.969 jiwa yaitu sekitar 3,58% dari populasi di Indonesia (Computindo, n.d.). Suku ini berasal dari Sumatera Utara, bertepatan di rangkaian pegunungan Bukit-Barisan mengelilingi Danau Toba. Suku ini memiliki banyak sekali kelompok – kelompok dan terbagi menjadi 6

*email: 01023200037@student.uph.edu

kelompok suku yang masing – masing tersebar sekitar dari Danau Toba. Kelompok tersebut terdiri dari Batak Mandailing, Batak Angkola, Batak Toba Batak Pakpak atau Dairi, Batak Karo dan Batak Simaulung (Sibeth et al., 1991). Setiap kelompok suku Batak, memiliki banyak persamaan tetapi dengan adanya perbedaan pada pengalaman ataupun adat istiadat terdapatnya perbedaan dari setiap kelompoknya seperti pada sistem marga, agama, kesenian dll (Sibeth et al., 1991).



**Gambar 1 Peta Pembagian Area Suku Batak
(Sibeth, 1991)**

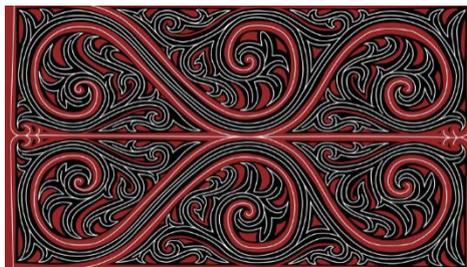
Suku Batak sendiri memiliki beragam jenis kesenian dan kekhasannya, salah satu artefak kesenian yang cukup terkenal dari suku ini merupakan Ulos. Ulos adalah sebuah kain tenun khas suku Batak yang sering digunakan sebagai pakaian sehari – hari sebagai selimut atau sebagai pakaian pada acara - acara adat Batak (Wattimena, 2018). Selain sebagai pakaian sehari – hari atau pada acara adat istiadat, Ulos memiliki juga fungsi simbolik. Fungsi tersebut yaitu menggunakan ulos sebagai ekspresi nilai – nilai agama, dalam upacara kehidupan dari suku Batak, pada seni pertunjukan, identitas suku, penentu stratifikasi sosial, dan juga sebagai bentuk ekspresi nilai – nilai estetika dari suku Batak (Wattimena, 2018). Dengan itu, Ulos menjadi salah satu bentuk artefak yang sangat penting dan tidak dapat terpisahkan dari jalannya kehidupan dari suku Batak.



**Gambar 2 Ulos Batak
(Niessen, 2009)**

Artefak seni maupun budaya dari suku Batak tidak hanya digunakan sekadar untuk nilai – nilai estetika dari suku tersebut. Namun setiap dari artefak seni memiliki nilai – nilai yang penting dan sangat erat kepada masyarakat suku Batak. Salah satu nilai penting yang seringkali ditemukan pada artefak seni dalam suku ini merupakan ‘Dalihan Na Tolu’. ‘Dalihan Na Tolu’ dalam bahasa Batak secara harafiah memiliki arti 3 (tiga) tungku api dasar. Tungku api umumnya ditemukan di dapur rumah orang suku Batak yang ditanam sedemikian rupa tinggi dan besarnya sehingga harmonis satu dengan yang lainnya (Firmando, 2021). Namun secara simbolik,

Dalihan Na Tolu merupakan filosofi kehidupan orang suku Batak dalam hidup bermasyarakat yang digunakan sebagai media penopang tata kehidupan (Sihombing, 2018). Pentingnya filosofi ini menjadi salah satu alasan banyaknya penggunaan nilai tersebut dalam berbagai jenis artefak kesenian dalam suku Batak. Sebagai contoh penarapannya pada rumah adat Gorga / Bolon yang merupakan rumah adat suku Batak Toba, dimana filosofi ini digunakan pada ukiran – ukiran hiasan rumah adat tersebut dan dinamakan sesuai dengan namanya yaitu Dalihan Na Tolu.



**Gambar 3 Ornamen Dalihan Na Tolu pada Rumah Gorga
(Medan Bisnis Daily, 2017)**

Ukiran Dalihan Na Tolu ini digambarkan dalam bentuk sulur yang menyerupai daun pakis yang saling mengikat antara satu dengan yang lain sebagai representasi dari sistem kemargaan dari suku Batak (Bantul, 2022). Selain itu terdapat juga penerapan ‘Dalihan Na Tolu’ pada berbagai jenis artefak seni lainnya seperti pada kain tenun khas suku Batak yaitu Ulos.

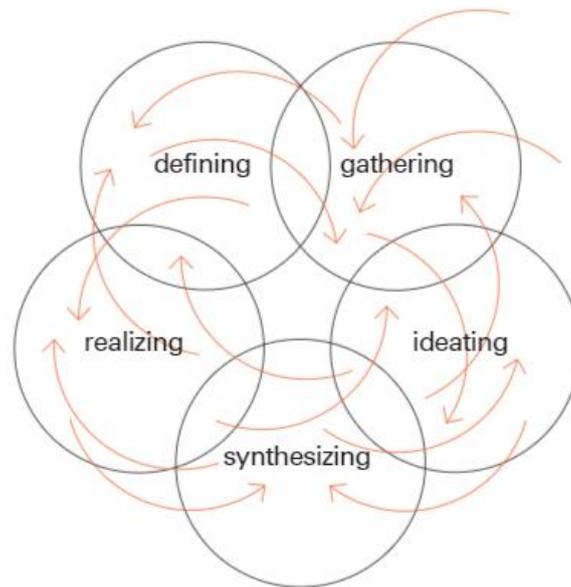
Namun dengan berjalannya waktu, perkembangan zaman dan kemajuan teknologi memberikan dampak yang besar kepada masyarakat suku Batak. Dengan zaman yang mulai berkembang, banyak pemuda suku Batak yang mencoba untuk merantau dari kampung halaman mereka untuk mengejar *Hamoraon* (Kekayaan), *Hagabeon* (Keturunan), dan *Hasangapon* (Kehormatan) (Pranata, 2018) di kota – kota besar seperti di Jakarta dengan tujuan untuk merubah nasib atau rejeki. Merantau ke kota – kota besar mengakibatkan masyarakat suku Batak menjadi lebih terkespos kepada perkembangan zaman dan teknologi sehingga nilai – nilai budaya mulai bergeser maupun memudar, seperti yang dikatakan oleh Menko bidang Kemaritiman dan Investasi Luhut Binsar pada Kongres Kebudayaan Batak (*Siaran Pers: Kongres I Kebudayaan Batak Toba, Luhut Binsar Pandjaitan: Budaya Batak Harus Dilindungi Dan Dikembangkan – BPODT – Badan Pelaksana Otorita Danau Toba*, n.d.). Maka dengan itu, diperlukannya upaya yang dapat membantu memperkuat identitas budaya suku Batak sehingga nilai – nilai tersebut dapat terus dilestarikan kedepannya.

Dalam perancangan ini, solusi yang dilakukan adalah dengan menggunakan media desain huruf sebagai salah satu elemen yang dapat merepresentasikan nilai – nilai tersebut untuk memperkuat identitas budaya. Desain ini menggunakan pendekatan desain huruf berupa *Display Type* ‘NGOLU’ dikarenakan huruf adalah salah satu media desain yang hampir setiap hari dilihat oleh manusia secara *virtual* maupun secara fisik. Dengan menggunakan desain huruf, perancangan ini menjadi relevan sebagai bentuk upaya dalam melestarikan dan menekankan filosofi ‘Dalihan Na Tolu’ seperti yang telah dilakukan pada artefak budaya lainnya seperti ukiran pada rumah adat Gorga / Bolon beserta juga pada Ulos. Selain itu, belum ditemukannya upaya untuk menerapkan nilai filosofi ‘Dalihan Na Tolu’ tersebut pada media desain huruf sehingga ini menjadi potensi yang besar untuk mengembangkan lebih lanjut kedalam media tersebut. *Display Type* ini diberikan nama ‘NGOLU’ yang berasal dari bahasa Batak yaitu hidup (Sarumpart et al.,1995) kata ini terpilih dengan tujuan untuk dapat menggambarkan kesan hidup yang ditekankan dalam filosofi kehidupan ‘Dalihan Na Tolu’ dan dapat mempermudah penyimak untuk dapat memahami tujuan dari *Display Type* ini.

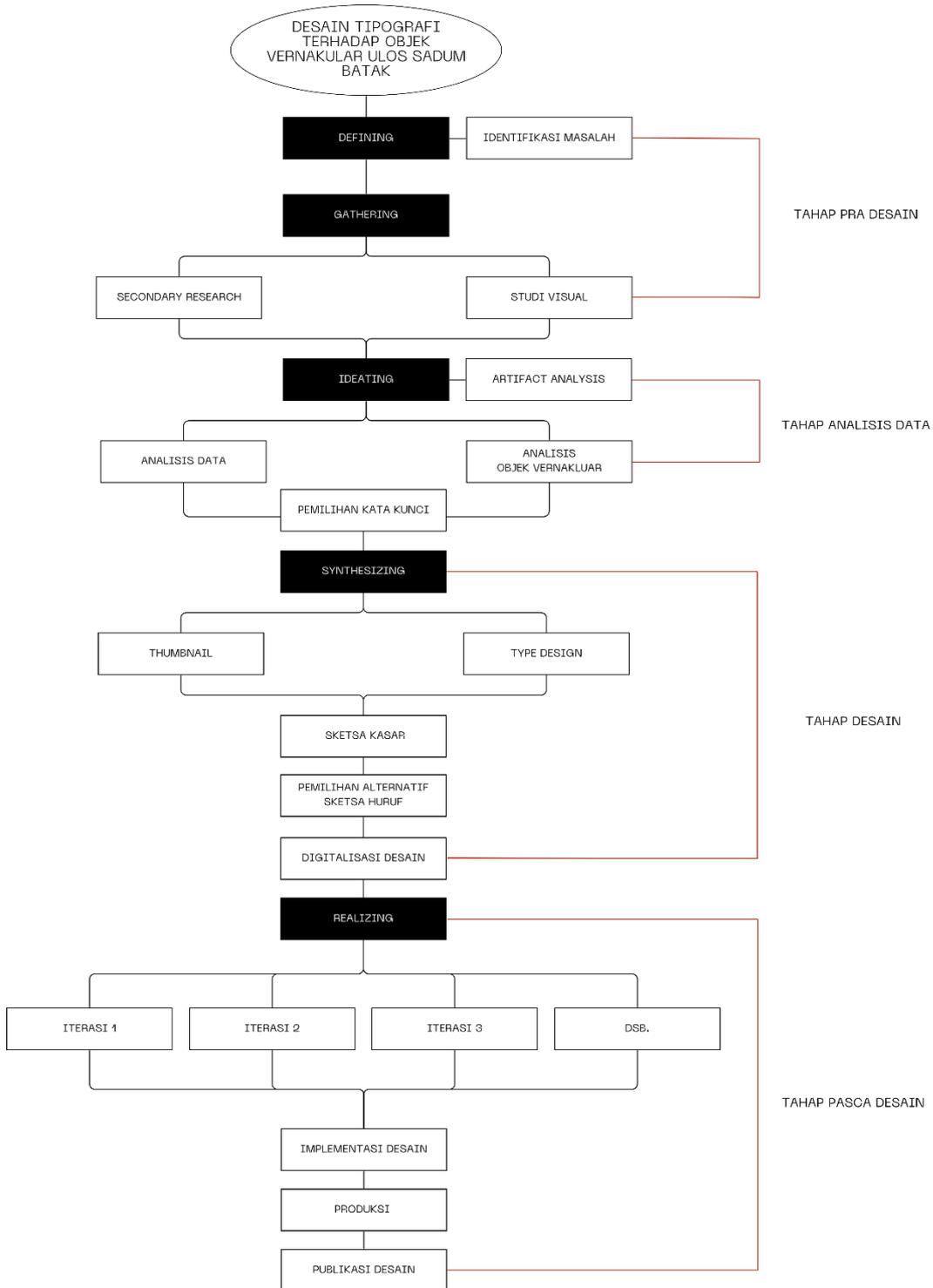
METODE PENELITIAN

Metode Perancangan

Perancangan desain huruf ini menggunakan metodologi desain milik Rob Carter yaitu *Typography Design Process*. Metodologi desain ini terbagi menjadi 5 bagian utama yaitu *Defining*, *Gathering*, *Ideating*, *Synthesizing*, dan *Realizing* (Carter et al., 2017). Tahapan lalu akan dibagi lagi menjadi 4 tahapan utama yaitu Pra Desain, Analisis Data, Desain dan Pasca Desain.



Gambar 4 Typography Design Process Diagram
(Carter, 2017)



Gambar 5 Diagram Proses Perancangan Desain (Personal, 2023)

Tahap Pra Desain (*Defining & Gathering*)

Tahapan ini dilakukan sebelum keseluruhan perancangan desain dimulai, pada tahap ini terdiri dari proses pengumpulan data terhadap subjek utama penelitian yaitu Ulos dan Ulos Sadum Batak. Di dalam tahap Pra Desain terdapat 2 proses utama yaitu *Defining* dimana mengidentifikasi permasalahan dan parameter yang ingin diangkat oleh topik terpilih. Selain itu terdapat juga *Gathering*, dimana dilakukannya bentuk tindak lanjut studi menggunakan metode riset *Secondary Research* yaitu proses penelitian yang dilakukan dengan mengumpulkan informasi dari riset primer dari yang sudah ada. Terdapat juga metode riset Studi Visual, dimana riset dilakukan dengan mengobservasi objek utama untuk memahami karakteristik visualnya. Proses ini memberikan penulis gambaran terhadap segala aspek permasalahan topik terpilih.

Tahap Analisis Data (*Ideating*)

Ideating merupakan tahap dimana analisis mendalam dimulai, setelah terkumpulnya informasi dan data yang telah dilakukan pada tahap *Defining & Gathering*. Tahap ini dilakukan dengan menggunakan metode *Artifact Analysis*, dimana proses analisis yang sistematis terhadap material, estetika dan kualitas dari sebuah objek yang dianalisis. Metode ini digunakan dengan tujuan untuk mencapai sebuah pengertian lebih mendalam terhadap objek analisis. Dalam perancangan ini analisis difokuskan dalam membahas latar belakang dari Ulos, yang dilanjutkan dengan menganalisis mempersempit analisis hanya pada Ulos Sadum beserta dengan elemen di dalamnya.

Tahap Desain (*Synthesizing*)

Tahap ini telah masuk kedalam proses mendesain dimana dilakukannya eksplorasi yang tidak dibatasi terhadap ide – ide baru namun tetap berkesinambungan dengan entitas yang terpilih. Didalam tahap ini digunakan 2 metode pendekatan desain, yaitu *Thumbnail* dan *Type Design*. Metode *Thumbnail* adalah metode yang dilakukan dengan menghasilkan sketsa alternatif dalam jumlah banyak sebagai bentuk eksplorasi tidak terbatas. Metode ini dilakukan sebagai usaha untuk memperluas potensi ide dan penyampaian ide kepada audiens. Sedangkan metode *Type Design*, dimana penulis melakukan berbagai jenis pendekatan eksplorasi sketsa desain huruf dengan tujuan untuk menciptakan sebuah desain yang dapat berperan sebagai media *storytelling* tanpa harus memvisualisasikan visual secara mentah di dalamnya.

Tahap Pasca Desain (*Realizing & Iterasi*)

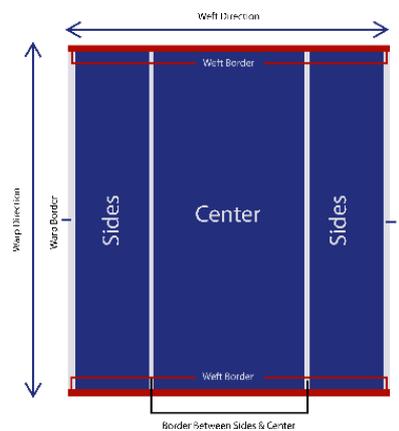
Seperti namanya yaitu *Realizing*, tahap ini merupakan tahap dimana seorang desainer akan mulai mengevaluasi ulang ide hingga desain yang telah terciptakan. Dalam proses perancangan ide merupakan sebuah entitas yang kurang stabil dimana ide dapat dengan mudahnya berubah – ubah. Tahap ini berguna untuk membangun kesadaran seorang desainer dalam memicu ide ataupun pendekatan baru yang dapat memberikan perspektif lain terhadap sebuah desain. Proses perancangan desain merupakan sebuah proses pertukaran ide yang terjadi terus – menerus (Skolso & Wedell, 2012). Desainer harus dapat memiliki sikap terbuka akan masukan – masukan yang diberikan dan dapat beradaptasi terhadap masukan tersebut dengan efisien. Salah satu bentuk adaptasi yang dapat dilakukan merupakan proses Iterasi, proses ini merupakan proses evaluasi dan perkembangan terhadap sebuah desain dimana dapat dilakukan tanpa batas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tinjauan Literatur

Ulos Batak

Ulos memiliki layout yang unik berbeda dengan kain tenun lainnya dimana kain ini memiliki visual yang berbeda dikarenakan prinsip – prinsip maupun aturan yang tidak dapat tergantikan. Visual pertama yang terlihat merupakan pembagian area dari Ulos, pembagian ini identik dengan prinsip pembuatan Ulos yaitu Tripartisi. Tripartisi merupakan pembagian penempatan Ulos yang terdiri dari 3 bagian, 2 bagian polos dengan ukuran lebih sempit yang mengapit 1 bagian tengah yang penuh dengan dekorasi dan cenderung memiliki ukuran yang lebih besar. Berikut pembagian 3 bagian ulos:



**Gambar 6 Anatomi Pembagian pada Ulos Batak
(Personal, 2023)**

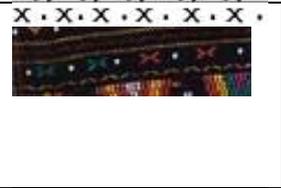
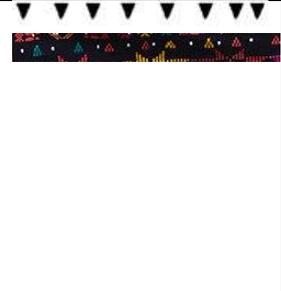
1. *Border Warp* (Vertikal)
Bagian ujung tenun yang memiliki konfigurasi sejajar dengan arahan dari *Warp* yang mengarah vertikal atau mengikuti dengan arahan sama dengan kolom.
2. *Sides*
Dua bagian yang identik satu dengan lainnya dan saling mengapit bagian tengah (*center*) dari Ulos.
3. *Center*
Bagian utama dari Ulos yang memiliki elemen motif – motif yang merepresentasikan nilai – nilai dari Ulos didalamnya. Umumnya akan berada di antara dua bagian polos yang mengapitnya.
4. *Border antara Center & Sides*
Garis *warp* yang berkonfigurasi vertikal atau satu arah dengan kolom, bagian ini digunakan sebagai pembatas antara bagian tengah yang penuh dengan pola dengan dua bagian samping yang polos.
5. *Border Weft* (Horizontal)
Merupakan bagian ujung dari kain tenun yang digunakan sebagai penutup dari kain tenun Ulos. Umumnya akan ditutup dengan melakukan *embroidery* / teknik mengembang.

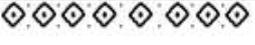
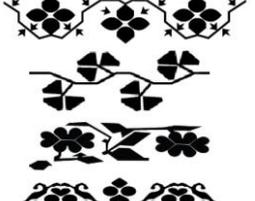
Ulos Sadum

Ulos memiliki berbagai jenis tipe dan kegunaannya masing – masing berdasarkan pada bentuk, ukuran, motif, teknik pembuatan, dan wilayah pembuatannya. Ulos Sadum adalah salah satu Ulos yang digunakan dalam adat pernikahan, Ulos ini digunakan sebagai bentuk ucapan syukur keluarga kepada kedua mempelai. Ulos ini memiliki arti simbolik yaitu kegembiraan (*hagabeon*) dan cinta (*holong*), yang sama dengan filosofi pernikahan dalam suku batak yang berbunyi *Suhi Ni Ampang Na Opat* dimana menekankan nilai cinta (*holong*), damai (*dame*), kegembiraan (*lasniroha*) dan harapan. Dengan demikian, visual dari Ulos Sadum ini memiliki visual yang lebih terang jika dibandingkan dengan Ulos lainnya. Selain itu Ulos ini memiliki kesan yang lebih dekoratif dikarenakan penggunaan motif yang sangat beragam (Niessen, 2009).

Dalam Ulos Sadum terdapat 2 elemen yang menjadi pembeda antara Ulos ini dengan yang lain, yaitu adanya penggunaan motif dan juga unsur tipografi. Motif – motif yang ditemukan pada ulos ini terbagi menjadi 4 kategori yaitu motif non-geometris, dekoratif, geometrid dan abstrak (Hariani & Kusumastuti, 2023). Berikut adalah tabel kompilasi akan motif – motif yang umumnya ditemukan pada Ulos Sadum:

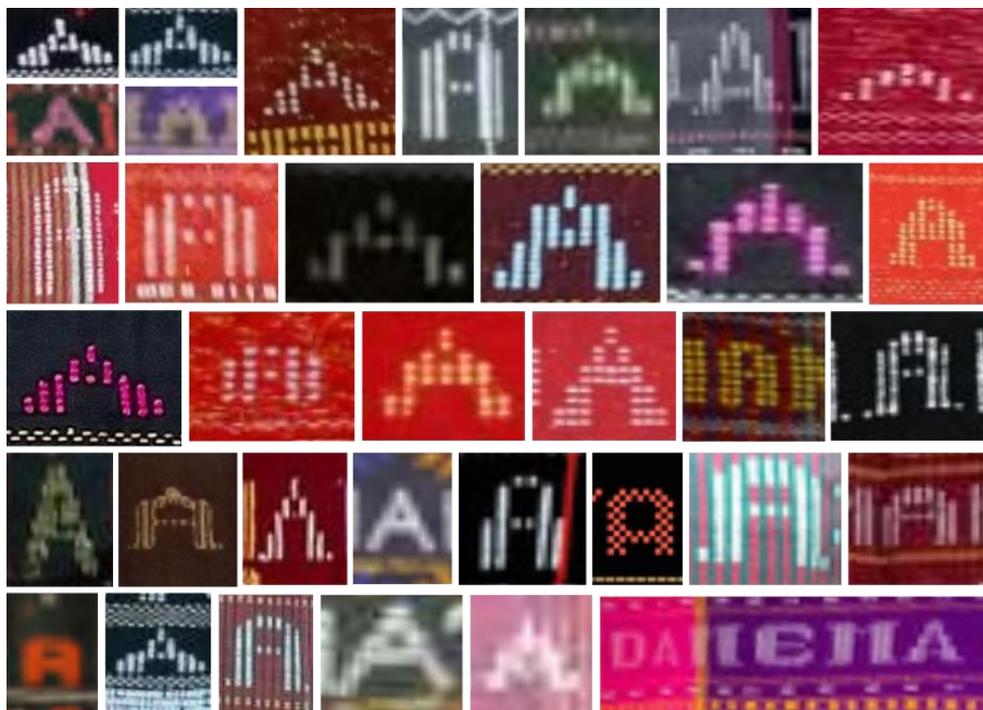
Tabel 1. Kompilasi Motif Ulos Sadum

Gambar Motif	Nama Motif	Arti Motif	
		Denotasi	Konotasi
	Suansuanan Jaung	Stilasi Tumbuhan Jagung	Kesuburan
	Jagar – Jagar	Hiasan	Kepatuhan semua penduduk kampung terhadap adat.
	Pusuk ni Robung	Pucuk Rebung yang berasal dari tanaman bambu	Sistem organisasi sosial mengenai dalian na tolu (tiga tungku sejarangan atau adat berkaum kerabat).
	Sirait	Hook	Tiga Kebahagiaan: <i>Hamoraon</i> (kekayaan), <i>Hagabeon</i> (keturunan), and <i>Hasangapon</i>

	Aropik / Bu rangir	Daun Sirih	(kehormatan) segala sesuatu yang menyangkut adat - istiadat harus terlebih dulu meminta pertimbangan / meminta izin pada raja maupun namora natoras.
	Sigumang	Kumbang Hitam diatas air	Penjaga dari kekuatan mistis
	Handang – Handang	Pagar	Penjaga
	Ador - ador	Tanaman merambat	Hidup Panjang, kesehatan dan keturunan
	Jolma – jolma	Orang	Kerjasama
	Bunga ni Sari Pipit	Tanaman asam	Ikhlas terhadap nasib
	Tulisan	Tulisan	Ucapan Syukur
	Biang – Biang	Anjing	Loyalitas
	Manuk – Manuk	Burung	Simbol penciptaan
	Hariara	Pohon Beringin	Pohon kehidupan (mitos penciptaan suku Batak)

	Ipon - ipon	Gigi	Keluarga Harmoni
	Sirait	Kait	Joy : 3H <i>Hamoraon</i> (wealth), <i>Hagabeon</i> (offspring), and <i>Hasangapon</i> (honor)
	Sisilon	Jiwa	Penjaga

Selain elemen motif, ditemukannya elemen tipografi di dalam rangkaian Ulos Sadum. Tulisan pada ulos tersebut merupakan sebuah ucapan syukur pembari ulos kepada kedua mempelai yang telah menikah. Analisis dilakukan terhadap penggunaan huruf pada Ulos Sadum, analisis dilakukan terhadap 34 kompilasi foto Ulos Sadum yang difokuskan kepada satu



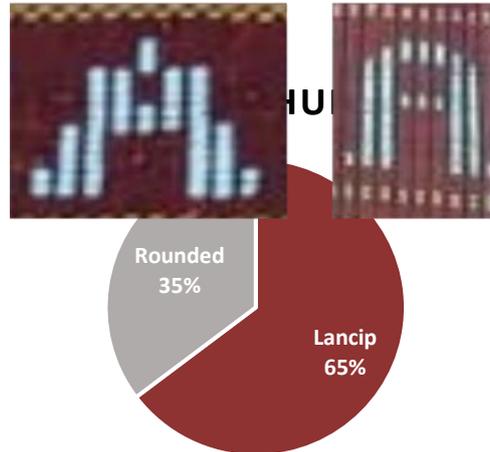
huruf saja yaitu huruf 'A'.

**Gambar 7 Kompilasi Huruf A dari Ulos Sadum
 (Personal, 2023)**

Bedasarkan analisis terhadap huruf tersebut, berikut merupakan kesimpulan yang didapat dari penggunaan huruf pada Ulos Sadum:

1. Bentuk dari Huruf

Gambar 8 Analisis Bentuk Huruf Ulos Sadum

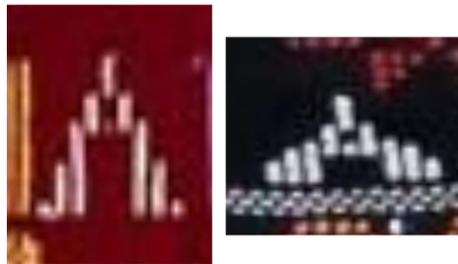


(Personal, 2023)

**Gambar 9 Grafik Bentuk Huruf pada Ulos Sadum
(Personal, 2023)**

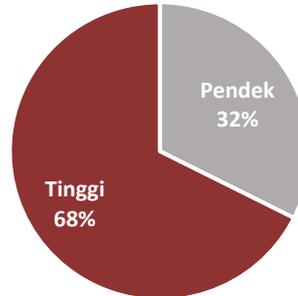
Bedasarkan hasil analisis pada huruf A, dapat disimpulkan bahwa terdapat berbagai pendekaran bentuk dari huruf yang digunakan pada Ulos tersebut. Terdapat huruf yang cenderung menggunakan bentuk rounded sebesar 35% yaitu 12 dari 34 huruf A. Namun mayoritas dari bentuk huruf memiliki bentuk yang lebih lancip sebesar 65% yaitu 22 dari 34 huruf pada Ulos.

2. X-Height atau Proporsi Tinggi Huruf



**Gambar 10 Analisis Proporsi Huruf Ulos Sadum
(Personal, 2023)**

PROPORSI HURUF



Gambar 11 Grafik Proporsi Huruf pada Ulos Sadum (Personal, 2023)

Bedasarkan hasil analisis terhadap huruf A, dapat disimpulkan proporsi X-Height dari huruf terbagi menjadi 2 yaitu proporsi yang pendek dan juga proporsi yang tinggi. Huruf yang memiliki proporsi pendek berada di 32% yaitu 11 dari 34 huruf. Melainkan untuk huruf dengan proporsi yang tinggi berada di 68% yaitu 23 dari 34 huruf.

3. Komposisi Teknis Huruf



Gambar 12 Analisis Komposisi Teknis Huruf pada Ulos Sadum (Personal, 2023)

Bedasarkan analisis, Ulos Sadum memiliki teknik pembuatan yang disebut sebagai Weft Patterning hal ini menyebabkan bentuk – bentuk motif maupun huruf pada ulso ini yang cenderung memiliki bentuk menyerupai bentuk kolom – kolom secara horizontal (Niessen, 2009). Sehingga jika dilihat pada komposisi pembuatan huruf, huruf terbuat dari kumpulan kolom – kolom horizontal. Jika diteliti jumlah dari kolom untuk menciptakan sebuah huruf A, diperlukannya sekitar 7 hingga 9 kolom menyamping.

Tipografi

Tipografi adalah sebuah seni yang mengatur mengatur dan mengolah huruf dalam medium tertentu untuk kepentingan artistik (keindahan) dan juga fungsional (keterbacaan) untuk kepentingan komunikasi (Hananto, 2020). Di dalam bidang Desain Komunikasi Visual tipografi diidentifikasi sebagai sebuah '*visual language*'. Tipografi secara tidak sadar memiliki peran yang penting dalam komunikasi dalam kehidupan manusia sehari – hari.

Dalam proses perancangan desain huruf atau tipografi secara sadar maupun tidak sadar dipengaruhi pada sejarah maupun budaya. Seorang desainer harus memiliki pemahaman yang mendalam mengenai budaya dan sejarah untuk menentukan arahan desain yang ingin diciptakan atau dilakukan dalam sebuah desain tipografi (Hunt, 2020). Dengan demikian seorang desainer perlu memerhatikan beberapa hal dalam mendesain sebuah desain huruf:

- Pengalaman maupun edukasi terhadap budaya terpilih atau digunakan,
- Penyiratan pesan atau makna dibelakang sebuah desain. Hal ini dapat diterapkan dari mood hingga detail teknis yang digunakan pada sebuah desain huruf,
- Perkembangan Tipografi, dengan berkembangnya zaman sistem huruf dan sistem desain akan terus mutlak berdasarkan kepada fakta – fakta budaya maupun sejarah yang mendukung sistem tersebut.

Konsep

Untuk perancangan ini diperlukannya kata kunci yang akan digunakan sebagai arahan dari sebuah desain. Berdasarkan pada analisis terhadap konten dan juga *form* (bentuk / visual) akan Dalihan Na Tolu, Ulos Batak, dan juga Ulos Sadum kata kunci yang terpilih merupakan:

a. Geometris

Geometris adalah sebuah kata sifat yang menurut Cambridge Dictionary adalah sebuah pola yang memiliki bentuk geometris seperti persegi, segitiga, atau persegi panjang (Geometris, 2023). Kata ini terpilih dikarenakan bentuk – bentuk yang dimiliki Ulos Sadum yang cenderung memiliki bentuk – bentuk yang geometris. Bentuk geometris tersebut akan diterapkan sebagai bentuk dasar dari desain huruf.

b. Harmonis

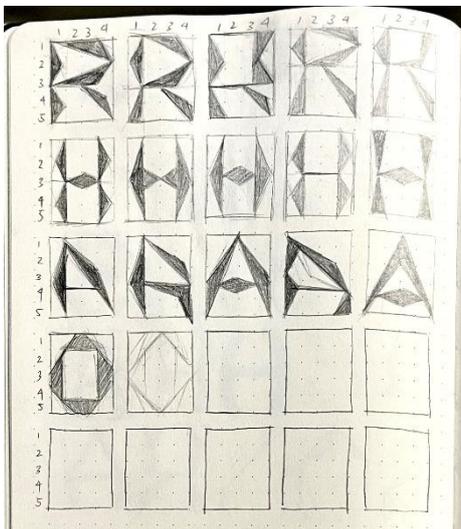
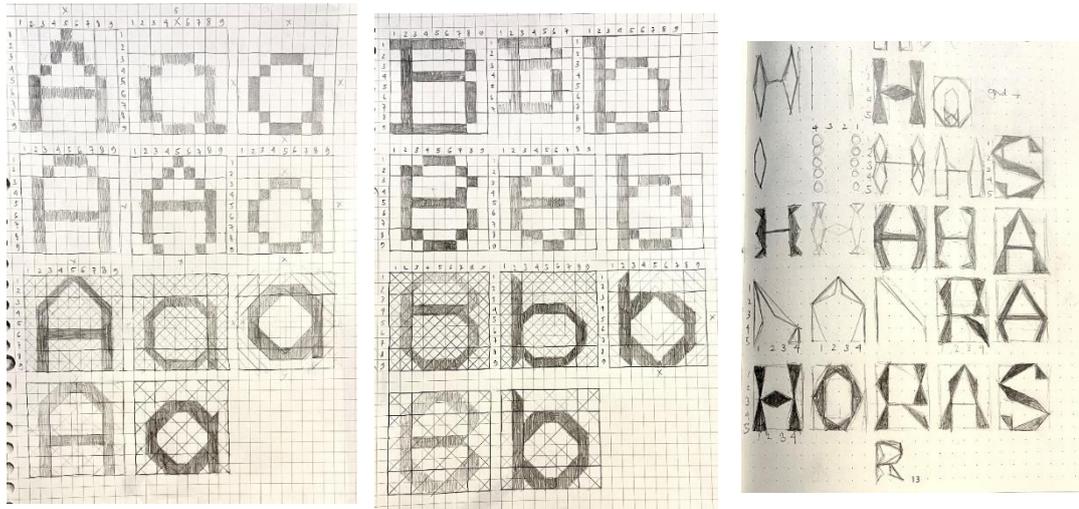
Harmonis adalah sebuah kata sifat yang digunakan untuk memberikan gambaran terhadap sebuah keadaan atau situasi. Situasi yang penuh dengan kerukunan dan keserasian merupakan gambaran paling tepat akan keadaan harmonis. Hal ini selaras dengan filosofi Dalihan Na Tolu dimana filosofi ini menekankan pentingnya hidup harmonis diantara masyarakat suku Batak. Nilai ini menjadi penting untuk dipertahankan, sehingga kata kunci ini terpilih untuk ditekankan sebagai pesan utama dari desain huruf ini.

Desain

Pada tahap mendesain Display Type ‘NGOLU’ ini dilakukan melalui 2 tahap yaitu Sketsa Kasar dan juga Digitalisasi Desain. Proses ini dilakukan menyerupai metode yang dibahas sebelumnya dimana eksplorasi visual dilakukan dengan melakukan sketsa dengan jumlah banyak untuk mencapai potensi dari desain huruf yang ingin dicapai.

A. Sketsa Kasar

Sketsa Kasar dilakukan dalam jumlah banyak dengan pendekatan yang berbeda – beda, pendekatan sketsa yang dilakukan terdiri dari perancangan grid dan juga eksplorasi bentuk – bentuk geometris yang di dasari dari bentuk motif ulos. Eksplorasi Sketsa tidak dibatasi kepada hanya beberapa huruf namun secara keseluruhan sebanyak 26 huruf atau satu *set* dari alfabet A hingga Z.



B. Digitalisasi Desain

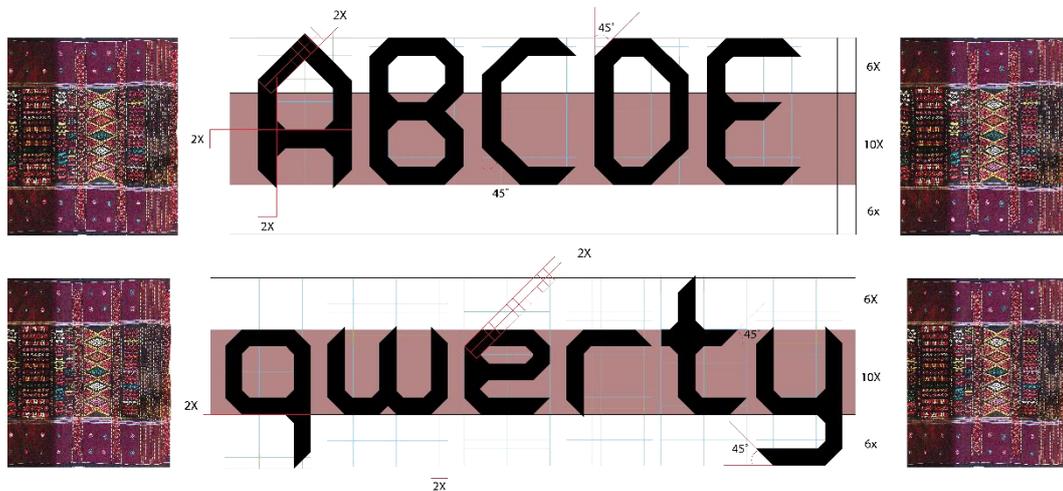
Setelah proses sketsa kasar, dilakukannya seleksi terhadap bentuk – bentuk huruf yang baik untuk dimasukan kepada tahap digitalisasi desain. Desain pertama dilakukan dalam *software* Adobe Illustrator sehingga bentuk dari setiap huruf tetap dapat di ubah dengan mudah ketika perlu dilakukannya perubahan. Selanjutnya, desain digital tersebut di *import* ke *software* Fontlab 8 yang membantu desainer untuk membuat file OTF.



Pada desain *display type* ‘NGOLU’ ini, desain terkonstruksi berdasarkan pada grid dimana dilakukan penggabungan 2 tipe *grid* yaitu *grid* berkonfigurasi tegak lurus dan *grid* berkonfigurasi 45 derajat sebagai dasar dari perancangan desain *display type*. Kedua *grid* diambil dari unsur di dalam Ulos. Untuk penggunaan *grid* tegak lurus dibuat menyerupai dengan kerangka pembuatan Ulos yang dibagi menjadi 2 arah yaitu *Weft* dan *Warp* yang sama seperti secara Horizontal maupun Vertikal. Sedangkan untuk *grid* 45 derajat diambil dari bentuk – bentuk motif geometris yang ada di Ulos Sadum seperti motif Ipon – Ipon.

Proporsi huruf dari desain *display type* ini di dasari dari pembagian *ratio* ukuran Ulos yang menyerupai *ratio* dari *perfect fifth* (1:5). Proporsi *ratio* juga diikuti dengan pembagian area *baseline* yang juga menggunakan dasar ukuran Ulos yang didukung dengan prinsip Tripartisi pada Ulos. Berikut merupakan pembagian ukuran dari area *baseline*:

Jenis Huruf	Area Huruf	Ukuran (X/grid)
Uppercase	Ascender	6 X
	X-Height	10 X
Lowercase	Ascender	6X
	X-Height	10 X
	Descender	6 X

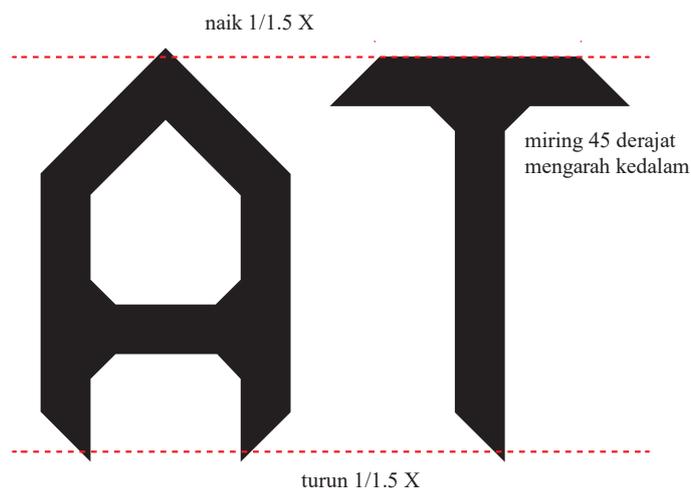


Dalam perancangan desain *display type* ini, terciptakan sebuah sistem yang digunakan untuk menjaga kekonsistenan dari sebuah desain huruf. Sistem yang diatur dikategorikan berdasarkan elemen yang digunakan pada anatomi huruf. Berikut merupakan aturan sistem yang tercipta:

a. *Stroke*

Stroke memiliki ketebalan sebesar $2X$ (*grid*) untuk seluruh tipe *Stroke*, penggunaan ukuran yang sama besar menciptakan kontras yang rendah dalam desain huruf tersebut. Untuk *Stroke* diagonal digunakan kemiringan sebesar 45° derajat mengikuti ukuran kemiringan dari *grid* yang telah ditentukan. Dengan menggunakan kemiringan 45° derajat, kesan dari huruf akan tetap konsisten dengan bentuk geometris yang ingin dicapai pada desain *display type*.

b. *Stem*



• *Ascender & Descender (Vertical Stem)*

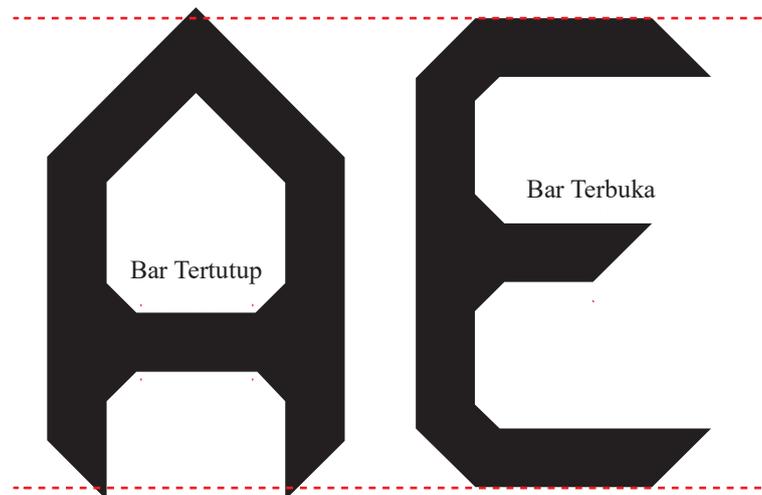
Di dalam sistem ini, setiap *Stem* yang berkonfigurasi vertikal yang menempel pada garis *Baseline*. *Stem* yang menempel *Ascender* maupun pada *Descender* dan *Baseline*, harus dinaikan (*Asc*) atau diturunkan (*Desc & B*) sebesar $1/1.5X$ atau *grid*. Sama dengan pembagian

Baseline, ukuran ini diambil dari proporsi dari Ulos yaitu *perfect fifth*. Untuk garis *Stem* tersebut juga harus dimiringkan sebesar 45 derajat ke arah dalam huruf atau ke arah tengah dari huruf untuk menciptakan bentuk geometris.

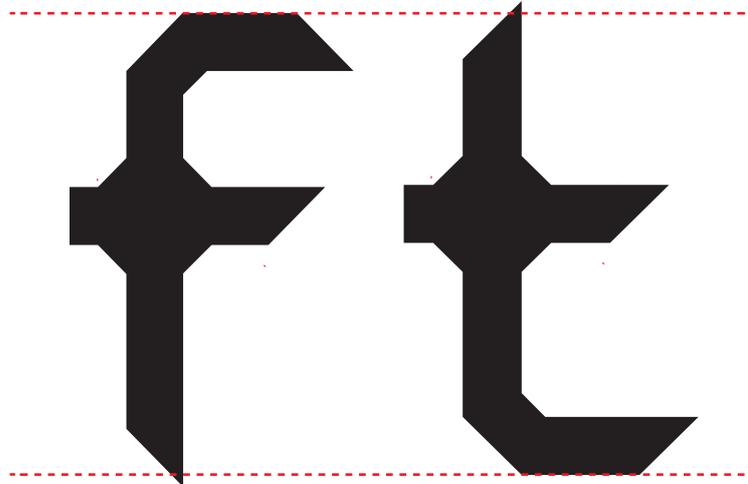
- *Stem Horizontal*
Stem Horizontal memiliki penerapan yang sama seperti pada *Stem Vertical* dimana kedua *Stem* tersebut dimiringkan sebesar 45 derajat mengarah kedalam dari huruf.
- *Stem Diagonal*
Stem Diagonal juga memiliki sistem yang menyerupai *Stem Vertical* dimana seluruh garis yang menempel pada garis – garis *baseline* perlu dinaikan maupun diturunkan sebesar 1/1.5 X atau *grid*

c. *Bar & Cross-Bar*

- *Bar Terbuka*
Bar terbuka merupakan *bar* yang berada pada huruf seperti E dan F, dimana posisi *bar* berada di bagian tengah huruf yang hanya menyambung kepada satu *stem* dari satu sisi. Pada *Bar* ini, khususnya pada *stem* yang tidak menempel pada *stem* lain perlu dimiringkan sebesar 45 derajat mengarah keatas.



- *Bar Tertutup*
Bar tertutup merupakan *Bar* yang kedua sisinya menempel ke *stem* lain. Biasanya ditemukan pada huruf A dan H. Pada *bar* ini tidak diberikan sistem yang sama dengan *Bar* terbuka, namun adanya penambahan *brackets* yang merupakan elemen penyambung antara 2 *stem* yang saling bersilangan. *Brackets* perlu dimiringkan sebesar 45 derajat.
- *Cross-Bar*



Sedangkan untuk elemen *Cross-Bar* yang ditemukan pada huruf *Lowercase f* dan *t* juga memiliki penerapan sistem yang sama dengan *Stem* lainnya yang memiliki kemiringan sebesar 45 derajat. Namun penerapan yang berbeda pada *cross-bar* adalah kemiringan tersebut hanya diterapkan pada 1 sisi dari *bar* itu saja. Hal ini dilakukan untuk menciptakan sebuah *balance* yang seimbang pada *Cross-Bar* tersebut.

d. *Bowl*



Elemen *Bowl* pada anatomi huruf digambarkan dengan bentuk yang geometris dengan bentuk *curve* yang mengikuti kemiringan *grid* yaitu sebesar 45 derajat.

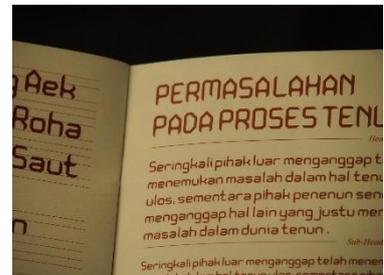
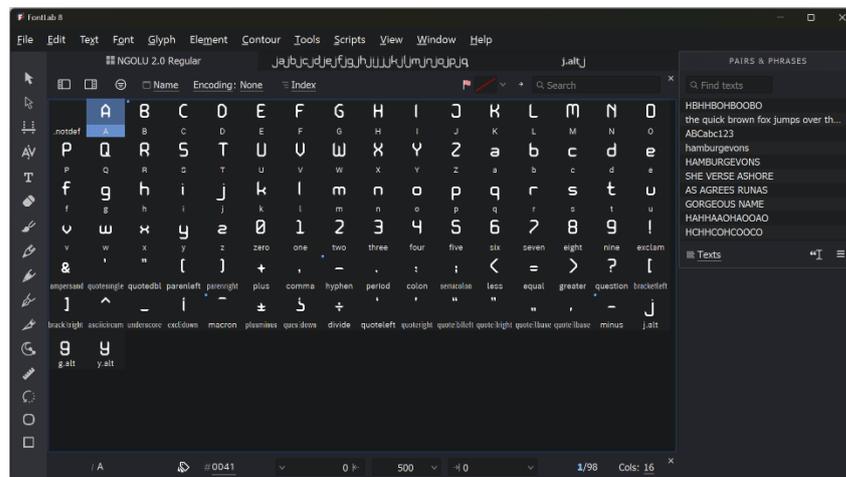
e. *Arm & Leg*



Untuk *Arm* dan *Leg* pada sistem ini dilakukan pengecualian dimana tidak menyerupai dengan sistem yang telah diterapkan pada *Diagonal Stem*. Untuk kemiringan pada *Arm* dan *Leg* akan disumbukan ke bagian tengah dari area desain huruf, hal ini dilakukan untuk menciptakan sebuah bentuk persilangan huruf yang tepat pada *grid*.

Implementasi Desain

Sebagai bentuk finalisasi dari desain Display Type ‘NGOLU’, desain huruf ini dicoba untuk diterapkan kedalam berbagai jenis media. Dua media utama yang digunakan merupakan dalam bentuk File OTF beserta dengan penerapannya pada Type Specimen yang digunakan juga sebagai media yang menjelaskan desain huruf secara singkat.



SIMPULAN

Sebagai penutup, penulis menyimpulkan bahwa tipografi yang merupakan seni mengatur dan mengelola huruf dalam medium tertentu untuk kepentingan artistik dan juga fungsional (keterbacaan) untuk kepentingan komunikasi dapat digunakan sebagai salah satu solusi dalam menjawab permasalahan mudahnya budaya maupun nilai – nilai penting dikarenakan perkembangan zaman dan kemajuan teknologi. Hal ini dicapai dengan menggunakan tipografi sebagai media komunikasi untuk menyampaikan pesan maupun nilai – nilai budaya yang dianut dalam suku Batak yaitu Dalihan Na Tolu kedalam rangkaian Display Type ‘NGOLU’. Selain itu media tipografi ini menjadi solusi yang tepat bagi permasalahan ini dikarenakan tipografi merupakan salah satu media yang hampir setiap hari audiens temukan secara fisik maupun digital.

Dari proses perancangan desain Display Type ‘NGOLU’, penulis menyadari bahwa betapa kaya nya nilai – nilai budaya yang dimiliki sebuah suku dalam satu bentuk artefak budaya. Dalam kehidupan sehari – hari mungkin artefak tersebut hanya dianggap memiliki kegunaan yang tidak begitu penting karena hanya digunakan sebagai sebuah busana pendukung dalam acara – acara adat. Namun setelah melakukan riset lebih dalam, seluruh elemen yang ada di dalam Ulos memiliki kesinambungan satu dengan yang lain dan menjadi menarik ketika digunakan sebagai entitas utama dalam sebuah media desain.

Setelah melewati masa perancangan hingga desain menjadi sebuah Display Type yang dapat digunakan, penulis mendapatkan banyak sekali pelajaran dalam melakukan riset hingga dalam hal teknis pembuatan tipografi. Salah satu proses yang menurut penulis menjadi krusial merupakan masuk atau feedback dari audiens. Ketika sebuah display type telah di desain, display type tersebut tidak hanya digunakan oleh desainer tersebut saja tapi juga digunakan dan dilihat oleh masyarakat luas. Sehingga ketika membuat sebuah desain, perlunya dilakukan percobaan dengan meminta masukan dari audiens lain terhadap desain yang diciptakan. Dengan masukan – masukan tersebut, penulis menemukan banyak sekali perspektif baru dalam memandang desain display type ini.

Bedasarkan perancangan ini penulis menyadari bahwa masih banyak sekali kekurangan yang dihadapi desain Display Type ‘NGOLU’ tersebut. Dimulai dari keterbatasan penggunaan huruf dikarenakan bentuknya yang sangat geometris sehingga tidak semua elemen atau pairing typeface dapat digunakan dengan Display Type ‘NGOLU’ ini. Terdapat juga keterbatasan penggunaan lowercase dari desain yang begitu rumit, sehingga ketika digunakan dengan elemen lain terkesan terlalu kompleks dibandingkan jika menggunakan uppercase saja. Jika penulis memiliki waktu yang lebih panjang dalam melakukan perancangan ini, penulis akan mencoba untuk dapat memperbaiki dan mengembangkan desain menjadi lebih baik sehingga dapat digunakan secara lebih luas oleh banyak desainer lainnya.

Ucapan terimakasih disampaikan kepada pihak – pihak yang terlibat dalam pembuatan proses perancangan Display Type ‘NGOLU’ ini: Lembaga Penelitian & Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Pelita Harapan untuk penelitian No. P-034-S_SoD/I/2024, tim dosen pembimbing yang telah membantu saya menyelesaikan perancangan ini: Pak Brian Alvin Hananto, S.Sn., M.Ds.; Pak Drs Winoto Usman; Dosen – dosen penguji yang telah memberikan masukan: Bapak Chandra Djoko dan Ibu Anastasia; Kakak tingkat yang telah memberikan masukan – masukan krusial kedalam perancangan ini: Lorentius Calvin dan Fredella Agatha.

DAFTAR PUSTAKA

- Agatha, F. (2022). Perancangan display type “pantjoran” berbasis objek vernakular daerah Pecinan Glodok. *Universitas Pelita Harapan Repository*. <http://repository.uph.edu/id/eprint/48174>
- Agustina, C., & Bahri, S. (2015). MAKNA DAN FUNGSI ULOS DALAM ADAT MASYARAKAT BATAK TOBA DI DESA TALANG MANDI KECAMATAN MANDAU KABUPATEN BENGKALIS. *Jurnal Online Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Riau*, 3(1), 1–15. <http://jom.unri.ac.id/index.php/JOMFSIP/article/view/8523/8191>
- Alscher, D. (2019, May 21). *A Comprehensive Guide to Typography Terms*. G2 - Business Software Reviewers. <https://www.g2.com/articles/typography-terms>
- Carter, R., Maxa, S., Sanders, M., Meggs, P. B., & Day, B. (2017). *Typographic design: Form and Communication*. John Wiley & Sons.
- Computindo, G. (n.d.). *PPID*. <https://ppid.kaltimprov.go.id/index.php/berita/yuk-simak-berbagai-jenis-suku-di-indonesia#:~:text=Indonesia%20memiliki%20lebih%20dari%20300,menurut%20sensus%20BPS%20tahun%202010>
- Desiani, I. F. (2022). SIMBOL DALAM KAIN ULOS PADA SUKU BATAK TOBA. *Jurnal Ilmu Budaya*, 18(2).
- Erlyana, Y. (2016). KAJIAN VISUAL KERAGAMAN CORAK PADA KAIN ULOS. *Jurnal Dimensi DKV: Seni Rupa Dan Desain*, 1(1), 35–46. <https://doi.org/10.25105/jdd.v1i1.408>
- Finizola, F., Coutinho, S. G., & Cavalcanti, V. P. (2014). Vernacular design: a discussion on its concept. *Blucher Design Proceedings*. <https://doi.org/10.5151/design-icdhs-107>
- Firmando, H. B. (2021). Kearifan Lokal Sistem Kekerabatan Dalihan Na Tolu dalam Merajut Harmoni Sosial di Kawasan Danau Toba. *Aceh Anthropological Journal*, 5(1), 16. <https://doi.org/10.29103/aa.v5i1.4613>
- geometric*. (2023). <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/geometric>
- Hananto, B. A. (2020). TINJAUAN TIPOGRAFI DALAM KONTEKS INDUSTRI 4.0. *SENADA (Seminar Nasional Desain Dan Arsitektur)*, 3, 132–139. <https://eprosiding.std-bali.ac.id/index.php/senada/article/view/278>
- Harahap, N., & Ernis. (2020). ANALISIS BENTUK RAGAM HIAS, FUNGSI DAN MAKNA ULOS BATAK DALAM ADAT MASYARAKAT MANDAILING SUMATRA UTARA. *Program Studi Pendidikan Seni Rupa FBS UNP*, 09, 2302–3236. <https://doi.org/10.24036/stjae.v9i2.108628>
- Hariani, E., & Kusumastuti, A. A. (2023). STUDY OF FUNCTIONS, MOTIFS, AND SYMBOLIC MEANINGS OF TOBA BATAK ULOS SADUM WOVEN FABRICS IN NORTH SUMATRA. *Fashion and Fashion Education Journal*, 12(1), 32–47. <https://doi.org/10.15294/ffej.v12i1.68019>
- Heller, S., & Anderson, G. (2016). *The Typography Idea Book: Inspiration from 50 Masters (Type, Fonts, Graphic Design)*. Laurence King Publishing.
- Hunt, R. (2020). *Advanced Typography: From Knowledge to Mastery*. Bloomsbury Publishing.

- Juliana, N. (2015). Ragam hias ulos sadum mandailing. *Jurnal Keluarga Sehat Sejahtera*, 13(25). <http://digilib.unimed.ac.id/1335/>
- Landa, R. (2018). *Graphic Design Solutions*. Cengage Learning.
- Lubis, J. R., Sandi, D. M., & Risaharti, R. (2020). KEBERAGAMAN JENIS ULOS DALAM KAJIAN VISUAL DIGITAL DI ERA MILENIAL. *Seminar Nasional Multi Disiplin Ilmu Universitas Asahan*. <http://jurnal.una.ac.id/index.php/semnasmudi/article/download/1519/1236>
- Mahoney, K. D. (n.d.). *Latin Definition for: vernaculus, vernacula, vernaculum (ID: 38590) - Latin Dictionary and Grammar Resources - Latdict*. <https://latin-dictionary.net/definition/38590/vernaculus-vernacula-vernaculum>
- Marpaung, J. V. (2015). KAJIAN ESTETIKA PENERAPAN RAGAM HIAS KAIN ULOS RAGI HOTANG BATAK TOBA PADA BUSANA SIAP PAKAI. *Inosains*, 10(2). <http://ejurnal.esaunggul.ac.id/index.php/inosains/article/download/1367/1245>
- Martin, B., Hanington, B., & Hanington, B. M. (2012). *Universal methods of design: 100 Ways to Research Complex Problems, Develop Innovative Ideas, and Design Effective Solutions*. Rockport Pub.
- modular. (2023). <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/modular>
- Niessen, S. A. (2009). *Legacy in cloth: Batak Textiles of Indonesia*. Brill.
- Pranata, D. (2018). PERGESERAN KEBUDAYAAN ETNIS BATAK : (Studi Kasus Adat Perkawinan Orang Batak Yang Bertempat Tinggal di Kecamatan Cengkareng, Jakarta Barat). *Universitas Negeri Jakarta*. <https://efaidnbmnnnibpcajpcgglefindmkaj/https://core.ac.uk/download/pdf/223126435.pdf>
- Rawson, B. (2010). Degrees of freedom. In *Oxford University Press eBooks* (pp. 195–222). <https://doi.org/10.1093/acprof:oso/9780199582570.003.0009>
- Sarumpaet, J. P., Sarumpaet, S., & Toha-Sarumpaet, R. K. (1995). *Kamus Batak-Indonesia*. <https://ci.nii.ac.jp/ncid/BA54827645>
- Siaran pers: Kongres I Kebudayaan Batak Toba, Luhut Binsar Pandjaitan: Budaya Batak harus dilindungi dan dikembangkan – BPODT – Badan Pelaksana Otorita Danau Toba*. (n.d.). <https://www.bpodt.id/siaran-pers-kongres-i-kebudayaan-batak-toba-luhut-binsar-pandjaitan-budaya-batak-harus-dilindungi-dan-dikembangkan/>
- Siaran pers: Pra Kongres Kebudayaan Batak Toba, BPODT: Langkah Maju Pelestarian Budaya Batak – BPODT – Badan Pelaksana Otorita Danau Toba*. (n.d.). <https://www.bpodt.id/siaran-pers-pra-kongres-kebudayaan-batak-toba-bpodt-langkah-maju-pelestarian-budaya-batak/>
- Sibeth, A., Kozok, U., & Ginting, J. R. (1991). *The Batak: Peoples of the Island of Sumatra : Living with Ancestors*. Thames & Hudson.
- Sihombing, A. A. (2018). Mengenal Budaya Batak Toba Melalui Falsafah “Dalihan Na Tolu” (Perspektif Kohesi dan Kerukunan). *Jurnal Lektur Keagamaan*. <https://doi.org/10.31291/jlk.v16i2.553>
- Sihombing, D. (2015). *Tipografi dalam Desain Grafis*. Gramedia Pustaka Utama.
- Skolos, N., & Wedell, T. (2012). *Graphic Design Process: From Problem to Solution*. Hachette UK.

- Takari, M. (Ed.). (2009). ULOS DAN SEJENISNYA DALAM BUDAYA BATAK DI SUMATERA UTARA: MAKNA, FUNGSI, DAN TEKNOLOGI. *Seminar Antarabangsa Tenunan Nusantara*.
<https://doi.org/10.13140/RG.2.1.3025.1925>
- Ulos Sadum. (2017, March). Kami Suku Batak. https://4.bp.blogspot.com/-fgh6pvbfTHs/WNOaEPw2_QI/AAAAAAAAAsE/QF09iZKvPBsktr1k0ZpxHHGnq3KWxZ6UACEw/s320/Sadum%2BAngkola%2BLima.jpg
- Vergouwen, J. (1964). *The social organisation and customary law of the Toba-Batak of Northern Sumatra*. Springer.
- Verna on JSTOR. (n.d.). www.jstor.org. <https://www.jstor.org/stable/264631>
- Wattimena, T. E. & S. (2018). *Pesona kain Indonesia: kain ulos Danau Toba*. Gramedia Pustaka Utama.
- Wijaya, P. Y. (1999). TIPOGRAFI DALAM DESAIN KOMUNIKASI VISUAL. *NIRMANA*, 1(1).
- Willen, B., & Strals, N. (2009). *Lettering & type: Creating letters and designing typefaces*. Princeton Architectural Press.