

ABSTRAK

Kerambit semakin dikenal pada abad ke-21 melalui budaya populer di luar negeri, seperti film dan *game*. Namun sayangnya, kerambit masih belum banyak dikembangkan oleh pelaku industri kreatif dalam negeri selain dari film *Merantau* (2009) dan *The Raid 2: Berandal* (2014). Selain itu, minimnya penelitian kerambit oleh akademisi mempersulit bagi masyarakat awam untuk mengakses informasi yang kredibel mengenai kerambit. Jika kondisi ini dibiarkan, bisa saja kerambit Minangkabau tergerus oleh pengaruh modern. Oleh karena itu, penelitian mengenai kerambit sekaligus perancangan karya berupa *display typeface* bertujuan untuk mempertahankan eksistensi kerambit di dalam negeri dan di ranah global. Untuk mewujudkan *typeface* yang merepresentasikan identitas kerambit, maka diperlukan data sebagai berikut, yaitu: terminologi, jenis, anatomi, sejarah, falsafah, dan perkembangan kerambit hingga saat ini. Jenis data yang dikumpulkan adalah kualitatif, dengan metode pengumpulan melalui observasi, wawancara, dan studi dokumentasi serta literasi.

Kata kunci: kerambit, senjata tradisional, Minangkabau, rupa huruf