

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1. Latar Belakang

Salah satu sastra adat Minangkabau menyebut *alam takambang jadi guru*, yang berarti alam terkembang dijadikan guru. Falsafah tersebut memiliki makna bahwa segala sesuatu yang terjadi di alam dapat dijadikan pembelajaran dalam hidup. Dengan luasnya alam Minangkabau membuat orang Minangkabau dapat belajar banyak dari alam tersebut, salah satu hasilnya adalah kerambit.

Kerambit adalah senjata khas yang berasal dari Minangkabau berupa pisau genggam kecil dengan bentuk melengkung yang terinspirasi dari kuku harimau. Selain itu, ciri khas dari kerambit adalah terdapat lubang untuk jari telunjuk yang berada di ujung genggamannya sebagai sehingga akan sangat sulit untuk merampas kerambit dari penggunanya. Dalam bahasa Minangkabau, kerambit disebut sebagai *kurambiak* atau *karambiak*. Kerambit pada awalnya dibawa oleh perantau Minangkabau ke berbagai wilayah Indonesia dan Semenanjung Melayu (Wiraseptya & Afdhal, 2019). Perkembangan kerambit tentu tidak lepas dari Silek Minangkabau, yang merupakan silat khas Sumatera Barat. Anak muda suku Minangkabau sedari kecil sudah diajarkan seni bela diri silat atau dalam bahasa Minangkabau disebut sebagai *silek*. Bahkan, mereka diwajibkan untuk menguasai *silek* sebelum pergi merantau sebagai bekal pertahanan diri jika terjadi hal-hal yang mengancam keselamatan diri (Zona, 2019).

Kerambit semakin dikenal pada abad 21 melalui budaya populer, baik di Indonesia maupun di luar negeri. Kerambit muncul dalam perfilman Indonesia, seperti di film *Merantau* (2009) dan *The Raid 2: Berandal* (2014), sedangkan di luar negeri, kerambit mulai populer melalui buku *Karambit: Exotic Weapon of the Indonesian Archipelago* (2002) yang ditulis oleh Steve Tarani dan semakin populer dengan kemunculannya pada *game* Counter Striker: Global Offensive. Hingga kini, kerambit seringkali muncul dalam budaya populer di luar negeri, seperti film dan *game*. Penyebarluasan Silek Minangkabau dan kerambit tidak hanya dilakukan oleh praktisi silat saja, tetapi juga oleh

akademisi. Hal ini diwujudkan melalui pembuatan buku *Kurambik Minangkabau: Indak Lakang Dek Paneh, Indak Lapuak Dek Hujan* oleh Ferry Fernando yang berisikan informasi mengenai Kerambit Minangkabau dengan tujuan sebagai dokumentasi dan sebagai referensi dalam bahan ajar dan penelitian. Melalui buku tersebut, diharapkan kerambit tetap terjaga kelestariannya.

Meskipun penggunaan kerambit sudah sering muncul dalam persilatan, perfilman, seni pertunjukan, dan budaya populer lainnya, bentuk unik kerambit masih berpotensi untuk dikembangkan ke media visual lainnya. Salah satunya adalah melalui tipografi. Dalam tipografi, huruf berfungsi untuk menyampaikan pesan sekaligus memberikan nilai seni dari bentuk visual huruf sehingga huruf tersebut berpotensi untuk memberikan kesan tertentu kepada pembaca. Selain itu, huruf juga dapat dengan mudah tersebar karena komunikasi tertulis yang dipakai sehari-hari dan penerapannya yang fleksibel. Keterbukaan internet mendukung publikasi *typeface* untuk menyebar secara luas, terutama jenis huruf latin (Noordyanto, 2015).

Keterbukaan internet dimanfaatkan oleh kalangan desainer dengan membuat *typeface* yang menggabungkan unsur budaya. Hal ini dikarenakan unsur budaya yang direpresentasikan ke dalam *typeface* dapat berperan untuk membantu mempertahankan eksistensi budaya tersebut di ranah global (Noordyanto, 2015). Salah satu upaya untuk mengaplikasikan unsur budaya ke dalam *typeface* dilakukan oleh Ifdal Irman (2020) dalam perancangannya yang menginterpretasikan filosofi dari motif ukiran *itiak pulang patang*, sebuah motif ukiran yang ada pada rumah gadang Sumatera Barat. Motif *itiak pulang patang* memiliki beberapa makna bagi suku Minangkabau, salah satunya adalah mencerminkan norma yang berlaku suku Minangkabau, terutama bagi anak perempuan, di mana mereka harus kembali pulang sebelum larut malam. Hal ini diibaratkan seperti itik yang kembali ke kandangnya jika hari sudah mulai gelap. Makna lain dari motif *itiak pulang patang* adalah keselarasan dan keharmonisan dari tata pemerintahan layaknya barisan itik yang kembali ke kandang (Irman, 2020).



Gambar 1.1 Typeface Itiak Pulang Patang  
Sumber: Ifdal Irman (2020)

*Typeface* Itiak Pulang Patang di atas memiliki kesan yang mirip dengan motif *itiak pulang patang*. Hal ini dapat dilihat pada lekukan miring pada *typeface* yang repetitif seolah-olah seperti itik yang sedang berbaris sebagaimana disebutkan dalam makna ukiran motif *itiak pulang patang*. Penggunaan *typeface itiak pulang patang* ini dapat digunakan ke berbagai macam media sehingga penyebaran akan semakin mudah, seperti baliho, baju kaus, topi, gantungan kunci, hingga stiker.

Berdasarkan pemaparan di atas, *typeface* dapat mengekspresikan bentuk dan makna dari sebuah objek sehingga cocok dijadikan sebagai media untuk mengembangkan budaya serta mencapai jangkauan yang sangat luas. Oleh karena itu, penulis memutuskan untuk merancang *typeface* dengan berbasiskan bentuk kerambit dengan harapan *typeface* ini akan dapat membantu mempertahankan eksistensi dan menunjang penyebaran budaya Minangkabau dalam hal-hal yang berkaitan dengan kerambit dan silat.

## 1.2. Permasalahan

### 1.2.1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjabaran di atas, maka dapat diidentifikasi masalah, yaitu:

1. Unsur budaya yang direpresentasikan ke dalam *typeface* dapat berperan untuk membantu mempertahankan eksistensi budaya tersebut di ranah global.
2. Meskipun kerambit semakin populer di abad ke-21, namun kerambit masih belum banyak dikembangkan oleh pelaku industri kreatif selain dari film dan *game*.

### 1.2.2. Rumusan Masalah

1. Bagaimana cara merancang *typeface* yang merepresentasikan bentuk dari bagian-bagian kerambit?
2. Bagaimana cara untuk memudahkan penyebaran identitas budaya kerambit melalui *typeface*?

### 1.3. Ruang Lingkup

Penulis memberikan batasan mengenai permasalahan yang akan dibahas sesuai dengan disiplin ilmu penulis. Batasan penelitian adalah sebagai berikut:

#### A. Apa

Bentuk dari bagian-bagian kerambit beserta variasinya untuk menjadi sumber acuan perancangan.

#### B. Di mana

Penelitian dilakukan di Bandung. Perancangan karya dilakukan di Bandung.

#### C. Kapan

Penelitian dimulai pada November 2022.

#### D. Siapa

Secara umum, karya ini dapat digunakan oleh masyarakat luas selama *typeface* dapat memenuhi tujuan yang ingin dicapai pengguna. Namun secara khusus, karya ini ditujukan kepada masyarakat Minangkabau dan praktisi silat.

#### E. Why

Membantu mempertahankan eksistensi kerambit, baik nasional maupun global, dan menunjang penyebaran budaya Minangkabau dalam hal-hal yang berkaitan dengan kerambit dan silat.

#### F. Bagaimana

Merancang *typeface* berbasiskan bentuk senjata kerambit yang dapat digunakan untuk berbagai kebutuhan dan kalangan.

#### **1.4. Tujuan Perancangan**

Berikut ini adalah tujuan dari perancangan, yaitu:

- A. Memahami bentuk dari bagian-bagian kerambit beserta variasinya.
- B. Mengisi kurangnya ketersediaan *typeface* yang dapat mewakili *silek* Minangkabau dan kerambit.
- C. Memperkenalkan dan meyebarluaskan budaya kerambit melalui *typeface*.

#### **1.5. Metode Pengumpulan Data**

Untuk membantu dalam penelitian, pengumpulan data dilakukan dengan cara:

##### **A. Observasi**

Dilakukan pengamatan terhadap karakter bentuk kerambit. Hal yang diobservasi meliputi variasi bentuk dan cara penggunaannya.

##### **B. Wawancara**

Pada tahapan ini, bentuk kegiatan yang dilakukan adalah melakukan sesi tanya-jawab kepada narasumber terkait sejarah, perkembangan, jenis, dan bentuk kerambit.

##### **C. Studi Dokumentasi & Literasi**

Data dan informasi diambil melalui dokumen, buku, jurnal, atau artikel yang berkaitan dengan objek penelitian untuk mendapatkan informasi atau teori yang mendukung penelitian.

## 1.6. Kerangka Perancangan

<b>Fenomena</b>	
<ol style="list-style-type: none"><li>1. Kerambit semakin populer di abad ke-21 dalam budaya populer.</li><li>2. <i>Typeface</i> dijadikan sarana untuk menyebarkan budaya oleh desainer.</li></ol>	
<b>Isu</b>	<b>Opini</b>
<ol style="list-style-type: none"><li>1. Kerambit muncul pada film dan <i>game</i> yang sangat digemari oleh masyarakat, seperti di film <i>The Raid 2: Berandal</i>, <i>John Wick: Chapter 3</i>, hingga <i>game CS:GO</i> dan <i>Valorant</i>.</li><li>2. <i>Trend</i> memperkenalkan identitas budaya melalui <i>typeface</i> tidak hanya dilakukan oleh desainer Indonesia, tetapi juga oleh desainer Cina, Korea, Jepang, India, Arab, dan lain-lain.</li></ol>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Budaya populer muncul karena keterlibatan teknologi informasi yang mempopulerkan suatu produk budaya untuk menjadi produk industri dan menjadi komoditas (Hamid, dikutip dalam Indari, 2020).</li><li>2. Unsur budaya yang direpresentasikan ke dalam <i>typeface</i> bermaksud untuk membantu mempertahankan eksistensi budaya tersebut di ranah global (Noordyanto, 2015).</li></ol>
<b>Identifikasi Permasalahan</b>	
<ol style="list-style-type: none"><li>1. Unsur budaya yang direpresentasikan ke dalam <i>typeface</i> dapat berperan untuk membantu mempertahankan eksistensi budaya tersebut di ranah global.</li><li>2. Meskipun kerambit semakin populer, namun kerambit masih belum banyak dikembangkan oleh pelaku industri kreatif selain dari film dan <i>game</i>.</li></ol>	
<b>Rumusan Permasalahan</b>	
<ol style="list-style-type: none"><li>1. Bagaimana cara merancang <i>typeface</i> yang merepresentasikan bentuk dari bagian-bagian kerambit?</li><li>2. Bagaimana cara untuk memudahkan penyebaran identitas budaya kerambit melalui <i>typeface</i>?</li></ol>	

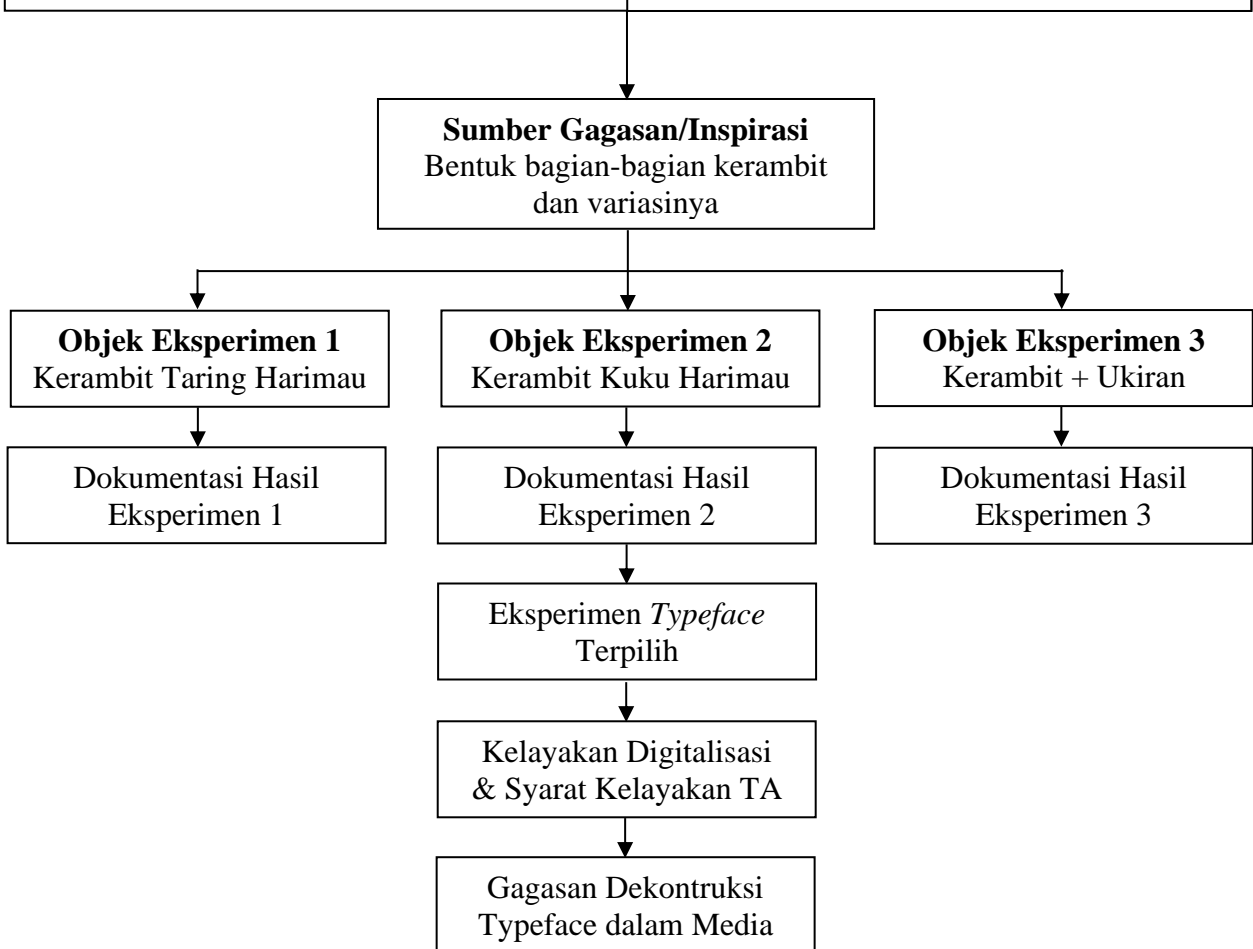
### Asumsi Perancangan

Perancangan adalah berupa *display typeface*. Meskipun visual dari *typeface* akan merepresentasikan bentuk dari kerambit sebagai fungsi utama, namun penulis bermaksud untuk mengambil jalan tengah di mana *typeface* berbasiskan bentuk kerambit ini juga dapat digunakan oleh pengguna untuk keperluan-keperluan yang mungkin tidak berkaitan dengan budaya Minangkabau, kerambit, atau silat. Hal ini bertujuan agar *typeface* tidak secara spesifik hanya merepresentasikan satu fungsi, tetapi juga dapat dengan fleksibel digunakan untuk berbagai keperluan.

#### Metode Pengumpulan Data

1. Wawancara

9. Studi dokumentasi dan literasi



Tabel 1.1 Kerangka perancangan  
Sumber: dokumentasi penulis

## 1.7 Pembabakan

### A. **BAB I Pendahuluan**

Memuat informasi tentang latar belakang permasalahan yang menjadi dasar diputuskannya untuk membuat perancangan. Bab ini juga mencakup permasalahan, ruang lingkup, tujuan perancangan, metode pengumpulan data, kerangka perancangan, dan pembabakan.

### B. **BAB II Dasar Pemikiran**

Bab ini menjelaskan landasan teori yang menjabarkan tipografi digital dan prinsip pembuatan *typeface*. Bagian awal bab ini membahas sejarah perkembangan sistem komunikasi visual, kemudian dilanjutkan prinsip tipografi, seperti *typeface*, anatomi huruf, huruf digital, keluarga huruf, sistem pengukuran, *legibility* dan *readability*, dan terakhir adalah klasifikasi *typeface*.

Klasifikasi *typeface* yang dipilih dalam perancangan karya adalah *display typeface*. Raizman (dikutip dalam Izdiharuddin dan Aryanto, 2021) mendeskripsikan *display typeface* adalah jenis huruf yang dibuat dengan rupa yang eksotis dan ditampilkan dalam ukuran besar pada media agar dapat menjadi daya tarik utama.

Bab II ditutup dengan metode penyelesaian masalah. Metode yang digunakan adalah SCAMPER, yaitu proses mencari ide yang menggunakan beberapa pertanyaan langsung untuk mendapatkan gagasan baru berupa penambahan atau modifikasi terhadap sesuatu (Serrat, 2017)

### C. **BAB III Data dan Analisis Masalah**

Mencantumkan hasil yang didapat melalui wawancara dan studi dokumentasi/literasi, analisis, kesimpulan analisis, dan analisis proyek sejenis. Pertanyaan wawancara dikembangkan dari rumusan masalah dan dilakukan pada lima narasumber, yaitu:

1. Edwel Yusri Datuk Rajo Gampo Alam sebagai guru besar/guru gadang di Perguruan Silat Harimau Minangkabau. Wawancara dilakukan pada tanggal 24 Mei 2023 di tempat latihan perguruan,



yaitu di Surau Balairung Balingka, jl. Karet Pasar Baru Timur 1 no. 8, DKI Jakarta.

2. Doni Saputra sebagai pengrajin kerambit sejak 2013 dan peneliti kerambit sejak 2020. Wawancara dilakukan via WhatsApp pada tanggal 4—28 Mei 2023.
3. Syofyan Nadar sebagai dewan guru Harimau Singgalang dan PPS Satria Muda Indonesia. Wawancara dilakukan via WhatsApp pada tanggal 27 April—4 Mei 2023.
4. Muhammad Andre Raberta sebagai guru Silek taralak Talago Biru. Wawancara dilakukan via WhatsApp pada tanggal 14—29 April 2023.
5. Gilly Prayoga Widiyanto sebagai penggiat dan kolektor kerambit sejak 2015. Wawancara dilakukan pada tanggal 11 Desember 2022 di rumah Narasumber yang berlokasi di Garut.

Sumber yang dijadikan studi dokumentasi dan literasi adalah bukti sejarah (bukti tertulis dan fisik) dan penelitian terdahulu. Bukti sejarah tertulis diperoleh dari catatan ekspedisi era kolonial Belanda, yaitu buku penelitian *Midden-Sumatra*, sedangkan bukti fisik yang dikaji adalah kerambit lama yang tersimpan di koleksi Nationaal Museum van Wereldculturen (NMVW) dan The Metropolitan Museum of Art (The MET). Penelitian-penelitian terdahulu yang dilakukan oleh peneliti dalam negeri yang turut penulis jadikan studi literasi adalah: *Kajian Ikonografis Senjata Tradisional Kurambiak Minangkabau Cakar Harimau Sumatera* (2019) oleh Tedy Wiraseptya dan Vernanda Em Afdhal; dan *Perancangan Buku Senjata Kurambik Khas Minangkabau Sumatera Barat* (2013) oleh Ferry Fernando. Penulis berkomunikasi secara pribadi dengan Tedy Wiraseptya sebagai peneliti kerambit terdahulu untuk memperoleh arahan dan informasi lebih dalam mengenai hasil penelitiannya. Penulis juga menelaah penelitian mengenai senjata lawi ayam sebagai senjata yang mirip dengan kerambit agar dapat membantu dalam mempertimbangkan perancangan karya. Penelitian-penelitian yang dimaksud adalah:

*Preserving Cultural Product Knowledge: The Design Characteristics and Intangible Qualities of Malay Traditional Hand-combat Artifact* (2014) oleh Siti Mastura M. I., Ramhah Bujang, dan Nor Azlin Hamidon; dan *Lawi Ayam: Aesthetic Experience and Design-User System Assesment of a Malay Weapon Artefact* (2017) oleh Siti Mastura M. I.

Bagian selanjutnya adalah analisis hasil yang didapat selama wawancara dan studi dokumentasi serta literasi. Data disusun, disajikan, dan dibandingkan untuk memperoleh kesimpulan: terminologi, falsafah, asal-usul, jenis, ukuran, bagian, dan perkembangan kerambit sehingga dapat menjawab rumusan masalah.

Bagian terakhir dari Bab III adalah objek eksperimen yang dipilih untuk perancangan karya. Objek eksperimen dipilih berdasarkan pertimbangan dari hasil analisis pada bagian sebelumnya.

#### **D. BAB IV Konsep dan Hasil Perancangan**

Bab ini akan menjelaskan pemecahan masalah berupa ide, konsep huruf, dan hasil perancangan.

#### **E. BAB V Penutup**

Memaparkan kesimpulan yang didapat dari perancangan.