



PERANCANGAN FONT MOTIF LATAR BATIK "MO' RAMO" SEBAGAI PROMOSI KAB. PAMEKASAN

Ach. Farhannur Islam¹

¹Universitas Negeri Malang

achfarhannurislam@gmail.com¹

ARTICLE INFO	ABSTRAK
Article history: Received: 30 Desember 2025 Revised: 20 Mei 2025 Accepted: 25 November 2025	<i>Batik is an invaluable cultural heritage of Indonesia, with each region offering distinct motifs. Among these is the Mo' Ramo' motif, a hallmark of Pamekasan, Madura, symbolizing strength and resolve. Despite its historical and philosophical significance, the production of Mo' Ramo' batik has declined due to time-intensive crafting processes and high costs, risking its extinction. This study aims to preserve the Mo' Ramo' motif through digital innovation by developing a font inspired by its unique patterns. The Design Thinking framework, encompassing empathize, define, ideate, prototype, and test phases, was employed to ensure user-centered outcomes. The results showcase a font named "Akarramo," which seamlessly integrates Mo' Ramo' elements while maintaining legibility and visual appeal. Testing indicated its potential for use in promotional materials and as a tool for cultural preservation. This innovative approach demonstrates the viability of typography as a medium for safeguarding traditional art forms while enhancing public awareness of Pamekasan's cultural heritage. The findings provide a foundation for further explorations of batik-based typography, fostering a sustainable fusion of tradition and modernity.</i>
Keywords: Batik, Font, Mo' Ramo', Tipografi, Madura,	

1. PENDAHULUAN

Batik merupakan warisan budaya Indonesia yang memiliki nilai seni dan filosofi tinggi. Salah satu jenis batik yang unik adalah Batik Mo' Ramo', motif khas dari Pamekasan, Madura, yang mengilustrasikan kekuatan dan tekad manusia melalui pola akar-akaran. Meski memiliki nilai budaya yang mendalam, popularitas dan produksi motif ini menurun karena waktu pengerjaan yang panjang serta harga yang tinggi. Hal ini mengakibatkan risiko kepunahan motif Mo' Ramo', sehingga diperlukan upaya pelestarian yang inovatif dan relevan dengan era digital.

Kajian sebelumnya telah menunjukkan keberhasilan transformasi elemen budaya ke dalam desain tipografi sebagai media pelestarian. Misalnya, "Maduranesia Typeface" oleh Noordiyanto (2014) yang mengangkat motif ukiran Sumenep, dan "Parang Typeface" oleh Putra (2010) yang

mengadaptasi motif Batik Parang. Kedua penelitian ini menekankan pentingnya memadukan nilai budaya dengan media digital untuk meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap kekayaan budaya Indonesia. Selain itu, karya Risdaryono (2015) yang mengembangkan "Anyaman Bambu Typeface" dari motif Batik Cimahi menunjukkan efektivitas font sebagai media promosi dan pelestarian budaya.

Namun, belum ada penelitian yang mengimplementasikan motif Batik Mo' Ramo' ke dalam bentuk font digital. Kesenjangan ini menjadi peluang untuk memperkenalkan motif ini kepada khalayak luas melalui desain inovatif. Penelitian ini bertujuan mengembangkan font "Akarramo" sebagai media pelestarian motif Batik Mo' Ramo' dengan pendekatan Design Thinking, yang mencakup tahap *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Kebaruan penelitian ini terletak pada penggabungan elemen tradisional dengan teknologi digital untuk menciptakan media yang adaptif dan fungsional.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Design Thinking yang terdiri dari lima tahap: *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Tahap *empathize* dilakukan melalui observasi motif Batik Mo' Ramo', wawancara dengan pengrajin di Desa Toket, dan studi pustaka untuk memahami elemen visual dan filosofi motif tersebut. Tahap *define* merumuskan permasalahan utama, yaitu kurangnya media promosi digital yang menyebabkan motif ini terancam punah. Dalam tahap *ideate*, solusi berupa pengembangan font digital dirancang dengan konsep visual yang mencerminkan karakteristik unik motif Mo' Ramo'. *Prototype* font dikembangkan melalui sketsa manual dan digitalisasi menggunakan perangkat lunak desain, dengan penyesuaian tipografi untuk memastikan keterbacaan. Tahap *test* mengevaluasi prototipe melalui simulasi penggunaan di media digital dan cetak, diikuti dengan iterasi berdasarkan umpan balik. Hasilnya, font "Akarramo" menjadi media yang relevan untuk melestarikan budaya Batik Mo' Ramo' secara modern dan adaptif.

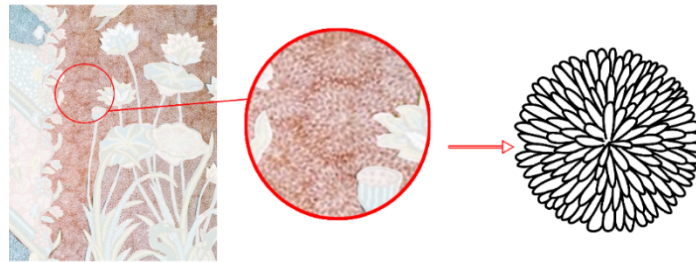
3. PEMBAHASAN

3.1. Deskripsi Data

Deskripsi data merupakan kumpulan data-data yang diperoleh dari beberapa teknik dimana pada proses perancangan ini, perancang mengumpulkan data melalui teknik wawancara, observasi, dan studi kepustakaan. Selanjutnya hasil dari data-data yang diperoleh dijabarkan sebagai berikut:

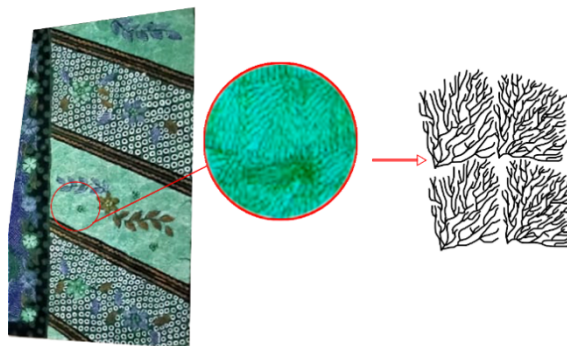
1. Observasi

Motif batik mo' ramo' bukanlah motif yang jika ditafsirkan dalam desain merupakan motif yang menjadi focal point dari sebuah desain batik, namun motif mo' ramo' adalah motif yang menjadi pengisi pada ruang kosongnya. Dalam observasi beberapa karya batik, perancang menemukan bahwa pada setiap jenis motif mo' ramo', masing-masing memiliki bentuk dasar berupa garis dan bidang atau salah satunya.



Gambar 1. Breakdown batik mo' ramo' oser
 (Sumber: Dokumentasi Perancang)

Motif mo' ramo' oser adalah jenis motif atau pola yang iramanya dibuat memusat dengan bentuk dasar adalah bentuk oval/tidak memiliki sudut. pola ini dilakukan terus menerus pada seluruh helai kain yang ditempati gambar Utama.



Gambar 2. Breakdown batik mo' ramo'
 (Sumber: Dokumentasi Perancang)

Kain batik diatas merupakan salah satu helai kain dari satu set batik yang dibuat oleh Mas Ahmad, menggunakan unsur flora dan fauna sebagai motif utama dan mo' ramo' sebagai latarnya.

2. Wawancara

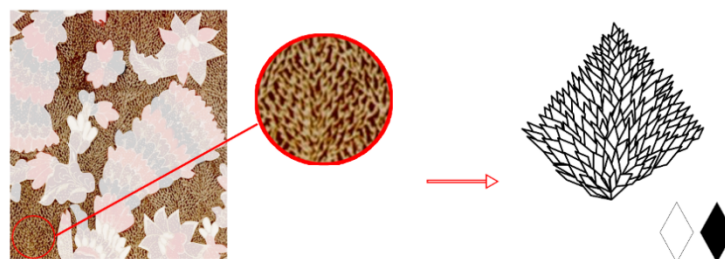
Wawancara dilakukan untuk mendapatkan jawaban dari Akhmad Safiudin sebagai narasumber dengan mengajukan beberapa pertanyaan yang hasilnya sebagai berikut.

Sejarah motif batik mo' ramo'	- Berkembang mulai sekitar 700 tahun yang lalu tepatnya pada zaman kejayaan Majapahit - Dilestarikan secara turun menurun - Memiliki arti pendirian kuat suatu tekad dalam diri manusia.
Keunggulan motif batik mo' ramo'	- Dapat dikombinasikan dengan motif yang lain atau sebagai motif latar - Dikerjakan pengrajin tunggal dan tidak kolektif
Faktor kelangkaan motif	- Minat konsumen menurun - Waktu pengerjaan yang lama - Dikerjakan dengan sistem pre-order(pesanan)

Tabel 1: Hasil wawancara
(Sumber: Dokumentasi perancang)

3. Studi Kepustakaan

Studi Kepustakaan dilakukan untuk mendapatkan data dukungan seperti dalam buku Album Budaya Batik Madura (2013) menjelaskan bahwa motif batik mo' ramo' merupakan motif batik pesisir dikarenakan semua hasil produksi batik di madura termasuk dalam motif batik pesisir. Data yang diperoleh antara lain :



Gambar 3. Breakdown batik mo' ramo' bajhik
(Sumber: Dokumentasi Perancang)

Gambar merak dan dengan warna bulu coklat tua, coklat muda, dan merah merupakan unsur focal point dikarenakan selalu menjadi bagian pertama yang dirangsang oleh mata saat melihat keseluruhan desain batik. setelah itu, gambar bunga dengan warna coklat muda dan merah menjadi gambar sekunder dari batik ini. kedua gambar tersebut kemudian disusun menjadi sebuah motif batik. Setelah pembuatan gambar merka dan bunga secara berulang selesai, selanjutnya dibuatlah pola mo' ramo' sebagai pengisi ruang kosong dari kain batik. motif mo' ramo' yang diaplikasikan adalah motif mo' ramo' bajhik dengan bentuk dasar bidang jajar genjang dan layang-layang.

Tipografi atau *Typography* berasal dari kata Typo (type) dan Graph (*drawing*) yang dimana secara bahasa bermakna menggambar dengan huruf (Haswanto, 2009). Selaras dengan dimana tipografi merupakan sebuah cabang ilmu yang mempelajari tentang seni dan desain huruf dengan peran penting dari setiap masa (Kanta & Artayasa, 2022).

4. Triangulasi dan Analisa SWOT(Define)

Triangulasi data berfungsi untuk menilai keabsahan suatu data. Dalam perancangan ini triangulasi sumber dilakukan untuk mencari keabsahan data yang diperoleh melalui wawancara, observasi, dan studi kepustakaan yang telah dilakukan.

Jenis motif	Makna Motif	Bentuk motif	Bentuk dasar
Mo' ramo'	Kekuatan dasar pola pikir		
Mo' ramo' bajhik	Keteraturan tingkah laku		
Mo' ramo' oser	Pusat pikiran (fokus)		

Tabel 2: Hasil Triangulasi Data
 (Sumber: Dokumentasi perancang)

Analisa SWOT dilakukan perancang untuk memperoleh sebuah simpulan dari data-data serta mengetahui aspek-aspek *strength*, *weakness*, *opportunity*, dan *threat* dari batik motif mo' ramo' yang dijabarkan sebagai berikut:

1. *Strength* atau kekuatan yang dimiliki font dengan motif batik mo' ramo' adalah:
 - Semua bentuk motif memiliki bentuk dasar yang dapat digunakan sebagai variasi bentuk font
2. *Weakness* atau kelemahan dari produk motif batik mo' ramo' antara lain:
 - motifnya tidak menjadi focal point dari sebuah karya.
3. *Opportunity* atau peluang yang dapat dimanfaatkan adalah sebagai berikut:

- Sedikitnya font yang dibuat sebagai bentuk pelestarian dan promosi Kab. Pamekasan.
4. *Threat* atau ancaman yang harus dihindari adalah:
- Semakin maraknya pembuatan font bergaya modern dan umumnya sans serif yang diminati.

Hasil analisa dari data-data tersebut selanjutnya akan dimasukkan ke dalam tabel matriks untuk mengetahui strategi-strategi yang akan digunakan oleh perancang yang hasilnya adalah sebagai berikut:

Eksternal Internal	<i>Strength</i>	<i>Weakness</i>
	• <u>Semua bentuk motif memiliki bentuk dasar yang dapat digunakan sebagai variasi bentuk font</u>	• <u>motifnya tidak menjadi focal point dari sebuah karya</u>
<i>Opportunities</i>	S-O	W-O
• <u>Sedikitnya font yang dibuat sebagai bentuk pelestarian dan promosi Kab. Pamekasan</u>	<u>Semua motif memiliki bentuk dasar sehingga dapat digunakan dalam berbagai variasi anatomi huruf sekaligus menjadi bentuk pelestarian dan promosi Kab. Pamekasan</u>	<u>Meskipun memiliki peluang yang baik dengan mengimplementasikannya ke dalam bentuk font, akan susah dikenali dikarenakan motifnya yang tidak menjadi focal point.</u>
<i>Threats</i>	S-T	W-T
• <u>Semakin maraknya pembuatan font bergaya modern dan umumnya sans serif yang diminati</u>	<u>Meskipun memiliki motif khas dan fleksibel. Namun penggunaan font sekarang lebih cenderung menggunakan jenis sans serif</u>	<u>Memiliki motif yang tidak menjadi focal point dari sebuah karya serta minat penggunaan font sans serif yang tinggi, namun bagaimanapun pelestarian akan motif batik mo' ramo' harus dilakukan.</u>

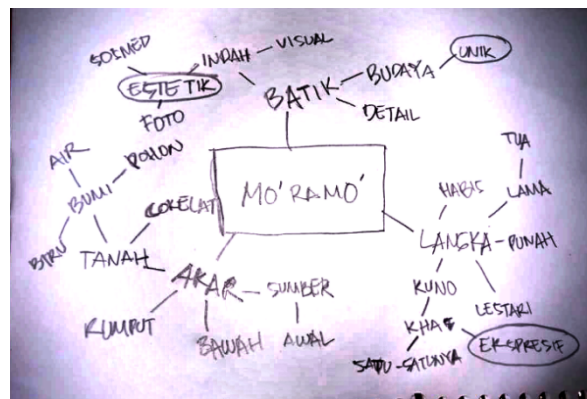
Tabel 3: Matriks SWOT
(Sumber: Dokumentasi Perancang)

Dari strategi-strategi yang dihasilkan, perancang memilih strategi S-O sebagai acuan dalam perancangan font. Hal ini sesuai dengan peluang yang dimiliki yaitu sedikitnya font yang diciptakan sebagai bentuk pelestarian sekaligus meningkatkan kesadaran motif batik mo' ramo'. Hal itu akan selaras dengan fleksibilitas motif batik yang menjadi faktor kekuatan atau strength dari produk motif batik mo' ramo'.

3.2. Pembahasan

1. Brainstorming(ideate)

Brainstorming merupakan metode kreatif dalam menyelesaikan masalah dengan cara menghasilkan sejumlah gagasan secara cepat. Dalam prosdes ini perancang memakai teknik mind mapping untuk menghasilkan beberapa kata kunci yang akan menjadi panduan karakter dari font nantinya. Tahapan brainstorming menghasilkan bebrapa kata kunci yaitu unik, ekspresif, dan estetis.



Gambar 4. Brainstorming
 (Sumber: Dokumentasi Perancang)

2. Transformasi

Pendalaman konsep tentang rancangan font dilakukan. Salah satu caranya dengan melakukan seleksi atau pemilihan unsur-unsur yang tersedia pada motif batik mo'-ramo' sebagai penentu untuk dijadikan unsur atau identitas utama dalam karakter fontnya. Perancang memutuskan untuk menggunakan satu bentuk dasar dari motif mo'-ramo' serta dua bentuk motif dari tiga jenis motif batik yang dianalisa.

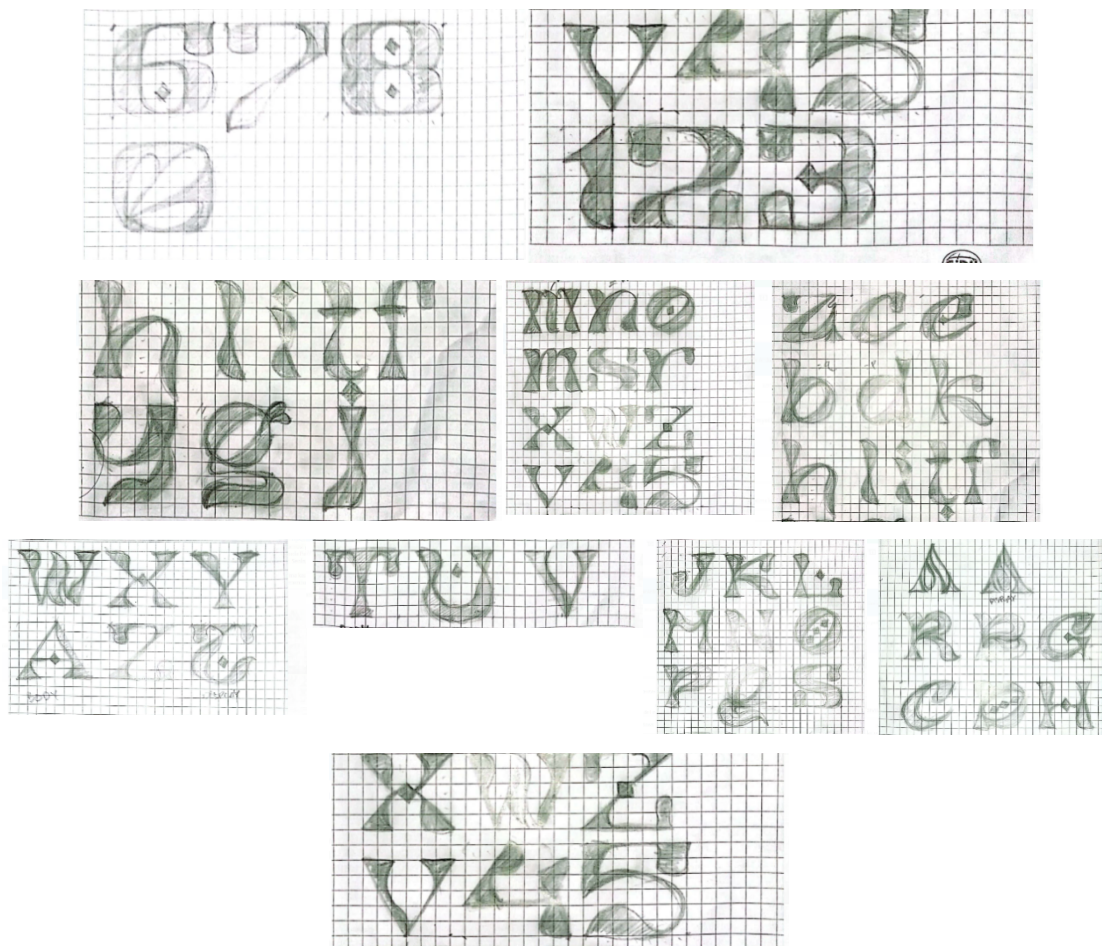
Unsur yang akan diaplikasikan ke dalam font		
Bentuk dasar dari motif mo' ramo'	Bentuk motif mo' ramo' bajhik	Bentuk motif mo' ramo' oser

Tabel 4: Unsur-Unsur Batik mo' ramo'
 (Sumber: Dokumentasi perancang)

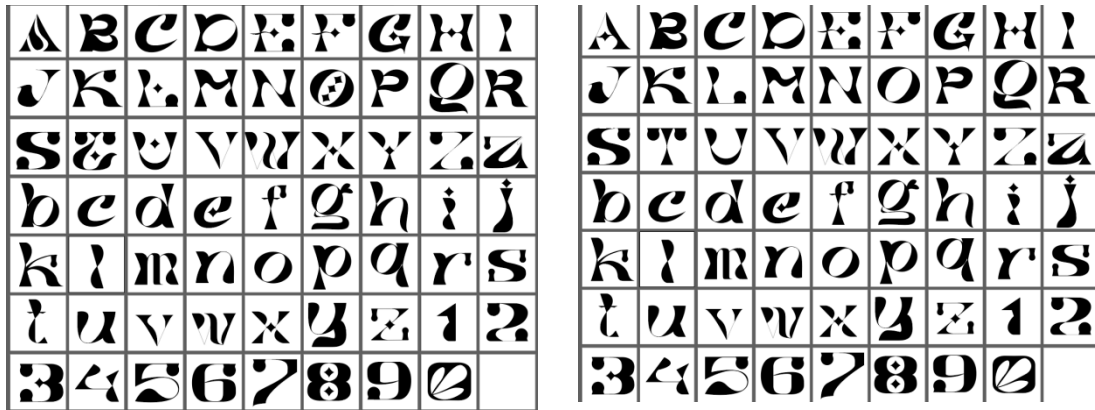
Setelah mendapatkan unsur yang akan dijadikan identitas, langkah selanjutnya adalah transformasi atau perubahan bentuk. Transformasi ini dilakukan dengan cermat, tanpa menghilangkan identitas yang telah ada sebelumnya. Transformasi tersebut juga perlu memperhatikan aturan pembuatan huruf dan anatomi huruf yang berlaku, termasuk bentuk *stem*, *bar*, *leg*, *tail*, dan *spine*.

3. Finalisasi dan Digitalisasi (*Prototype*)

Setelah tahapan transformasi selesai, langkah berikutnya adalah pembuatan rancangan untuk setiap karakter. Proses ini melibatkan desain dari huruf besar (uppercase) A sampai Z, huruf kecil (*lowercase*) a sampai z, serta angka 0 sampai 9. Setelah melalui finalisasi bentuk karakter, langkah selanjutnya adalah digitalisasi. Dalam batasan media yang telah dijelaskan, bentuk font terbatas hanya pada bentuk digital. Proses digitalisasi dilakukan menggunakan aplikasi Adobe Illustrator.



Gambar 5. Hasil Finalisasi karakter-karakter huruf dan angka
(Sumber: Dokumentasi Perancang)



Gambar 5. Hasil Digitalisasi menggunakan Adobe Illustrator
 (Sumber: Dokumentasi Perancang)

4. Eksporting dan Hasil

Langkah selanjutnya adalah penentuan *kerning*, *tracking*, dan *leading*. Mengatur kerning merupakan langkah penting dalam proses pembuatan font. Hal ini melibatkan penyesuaian jarak antara huruf-huruf dalam teks untuk menciptakan konsistensi dan keterbacaan yang optimal.



Gambar 6. Hasil pengaturan kerning, tracking, dan leading
 (Sumber: Dokumentasi Perancang)

Setelah selesai proses *kerning*, *tracking*, dan *leading*, proses terakhir pada tahapan produksi adalah *exporting* dalam bentuk Tru Type Font (.ttf) dengan menggunakan aplikasi *High-Logic* FontCreator. Berikut perancang menunjukkan hasil *exporting* dalam bentuk font *waterfall*, yaitu representasi visual dari sebuah font yang menampilkan teks pada berbagai ukuran secara bertingkat.

10 *The five boxing wizards jump quickly*
11 *The five boxing wizards jump quickly*
12 *The five boxing wizards jump quickly*
14 *The five boxing wizards jump quickly*
16 *The five boxing wizards jump quickly*
18 *The five boxing wizards jump*
 quickly
20 *The five boxing wizards jump*
 quickly
22 *The five boxing wizards jump*
 quickly

Gambar 7. Waterrfall font Akarramo
(Sumber: Dokumentasi Perancang)

5. Penerapan Media

Beberapa penerapan media yang dilakukan diantaranya sebagai city branding dari Kab. Pamekasan, Sebagai Aset Utama dalam acara Gebyar Batik Pamekasan, serta pembuatan website font tester dari font “Akarramo”

a. City Branding

Pada kali ini, perancang melakukan *brainstorming* yang menghasilkan "Pamekasan-Tradisi yang Hidup" atau "Pamekasan-Heritage of Madura Everlasting" dalam Bahasa Inggris. Pemilihan "*Heritage of Madura Everlasting*" (*HOME*) sebagai *city branding* Kabupaten Pamekasan memiliki makna yang mendalam, baik secara harfiah maupun simbolis. Berikut hasil penerapan font sebagai *city branding*.

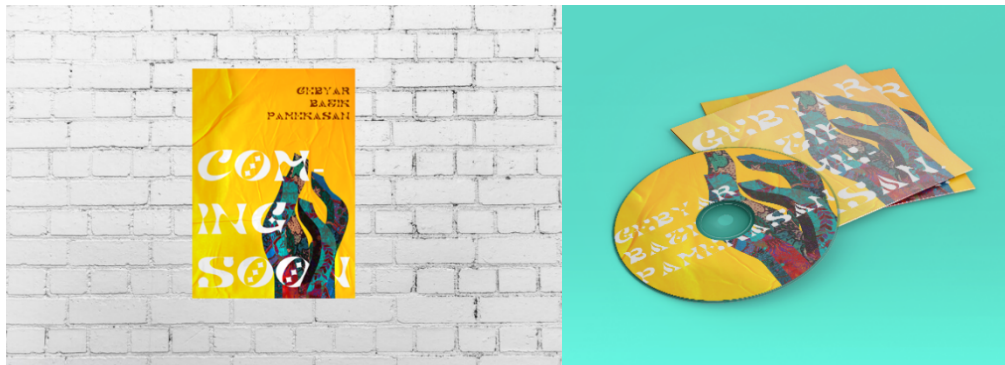




Gambar 8. Penerapan City Branding
 (Sumber: Dokumentasi Perancang)

b. Gebyar Batik Pamekasan

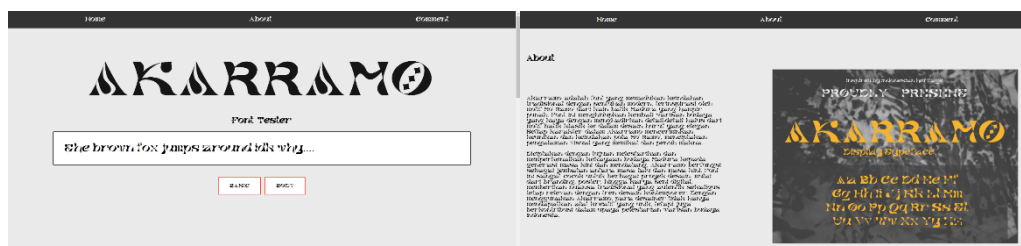
Font Akarramo berperan sebagai aset utama dalam event Gebyar Batik Pamekasan, berfungsi untuk menciptakan identitas visual yang kuat dan autentik. Dengan desain yang terinspirasi oleh motif batik Madura, font ini tidak hanya menghormati warisan budaya lokal tetapi juga memberikan kesan yang khas dan mudah diingat.



Gambar 9. Penerapan Aset acara Gebyar Batik
(Sumber: Dokumentasi Perancang)

c. Website Font Tester

Untuk memenuhi tujuan dari perancangan ini, pembuatan media berbasis digital dengan menggunakan font yang telah selesai dirancang adalah langkah yang diperlukan. Proses ini melalui beberapa tahapan, termasuk penentuan media, rough sketch, dan konsep media, penyiapan asset, pembuatan media, serta hasil komunikasi media visual yang efektif. Keseluruhan proses ini bertujuan untuk menciptakan sebuah media digital yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga memenuhi kebutuhan dan tujuan komunikasi yang ditetapkan.



Gambar 10. Hasil Website Font Tester
(Sumber: Dokumentasi Perancang)

4. KESIMPULAN

Font "Akarramo" berhasil menggabungkan motif Batik Mo' Ramo' dengan elemen visual khas seperti pola akar-akaran dan gelombang, sebagai upaya pelestarian budaya lokal Kabupaten Pamekasan. Melalui pendekatan design thinking yang sistematis, dari tahap emphasize hingga test, font ini tidak hanya menawarkan estetika dan keterbacaan yang baik, tetapi juga memperkenalkan nilai filosofis motif tersebut. Pengguna memberikan tanggapan positif, terutama dalam media promosi, menilai font ini mampu memperkenalkan budaya Pamekasan secara global dan meningkatkan apresiasi terhadap seni lokal, khususnya di kalangan generasi muda digital. Dengan fleksibilitasnya, font "Akarramo" memperkuat identitas budaya sekaligus membuka peluang

integrasi seni tradisional dengan teknologi, menciptakan sinergi antara warisan budaya dan komunikasi modern.

DAFTAR PUSTAKA

- Sihombing, Danton. (2015). *Tipografi dalam desain grafis*. Gramedia Pustaka Utama
- Baderan, J.K., & Indrajit, R.E. (2020). *Design Thinking Membangun Generasi Emas Dengan Konsep Merdeka Belajar*. ANDI
- Sekretariat Direktorat Jenderal Kebudayaan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2013). *Album Budaya 2013: Batik Madura*. (Prof. Kacung Marijan, M.A., Ph.D., Penasihat). Cetakan pertama. Jakarta: Sekretariat Direktorat Jenderal Kebudayaan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Irawan, B., & Tamara, P. (2013). *Dasar-Dasar Desain*. Griya Kreasi.
- Wahyuningsih, S. (2015). *Desain Komunikasi Visual*. UTM PRESS.
- Hani, F. A., & Magnadi, R. H. (2016). *Analisis pengaruh pemilihan media, intensitas penayangan media, daya tarik pesan pada media terhadap brand awareness dengan kualitas komunikasi pemasaran sebagai variabel intervening (Studi pada Pikatan Waterpark Temanggung)*. Diponegoro Journal of Management, 5(3), 1-13.
- Miawaty, F. (2021). *Mengungkap dampak COVID-19 pada UMKM sektor kuliner (Studi kasus: UMKM kuliner di wilayah Rawamangun)* [Skripsi, Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Indonesia Jakarta]. <http://repository.stei.ac.id/4853/>
- Cahyadi, D. (2016). Perancangan typeface aksara Latin berdasarkan aksara Lontara Bugis-Makassar. *Jurnal Scientific Pinisi*, 2(2), 103-109. Diakses dari <http://ojs.unm.ac.id/index.php/phinisi/article/view>
- Lumenta, N. H. (2014). Typeface “Garuda Batik” sebagai duta budaya Indonesia. *Jurnal Fakultas Desain*, 1(1), Juli. <https://doi.org/10.34148/artika.v1i1.28>
- Swaratama, E., Yamani, A. Z., & Fauziah, E. (2020). Efektivitas perancangan typeface dengan metode ikonografi. *Jurnal Bahasa Rupa*, 3(2), April. <https://doi.org/10.31598/bahasarupa.v3i2.518>
- Wantoro, W., & Kasmana, K. (2017). Perancangan font Tapych berbasis karakter visual motif kain Tapis Lampung. *Andharupa*, 3(1), 81-91.
- Zahroh, F. (2019). *Peran kerajinan batik tulis Tanjung Bumi dalam meningkatkan kesejahteraan masyarakat dan pendapatan masyarakat di Desa Macajah* [Skripsi, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya]. Core.ac.uk. <https://core.ac.uk>
- Suminto, R. A. S. (2015). Batik Madura: Menilik ciri khas dan makna filosofinya. *CORAK Jurnal*

Seni Kriya, 4(1), Mei-Oktober. [https:// journal.isi.ac.id](https://journal.isi.ac.id)

Muttakin Raden, A. Z., & Qeis, M. I. (2017). Vernacular typography on the batik label as a representation of typeface diversity. *Typography Day 2017*. Diakses dari https://typoday.in/2017/spk_papers/agung-zainal-muttakin-raden-typoday-2017.pdf