

Eksplorasi Visual Motif Asei Sentani pada *Typeface* Latin melalui Metode *Design Thinking*

Agung Dwi Saputro, Feby Seru
Universitas Cenderawasih, Jayapura, Indonesia

Informasi Artikel

Genesis Artikel:

Diterima, 17-09-2025
Direvisi, 08-03-2026
Disetujui, 04-05-2026

Kata Kunci:

Design Thinking;
Motif Asei;
Typeface.

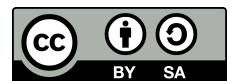
ABSTRAK

Motif Asei merupakan kekayaan visual budaya Papua yang berasal dari tradisi lukisan kulit kayu masyarakat Kampung Asei di wilayah Danau Sentani. Motif ini memiliki ciri khas berupa garis ritmis, pola spiral, serta bentuk flora dan fauna yang merepresentasikan hubungan masyarakat dengan alam. Namun, pemanfaatannya dalam media desain digital, khususnya perancangan tipografi Latin, masih terbatas sehingga potensinya belum banyak dieksplorasi dalam desain modern. Penelitian ini bertujuan merancang *typeface* Latin yang mengadaptasi karakter visual motif Asei sebagai bentuk digitalisasi budaya lokal Papua sekaligus menguji fungsionalitas dan *usability* font yang dihasilkan. Metode yang digunakan adalah *Design Thinking* dengan tahapan *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Proses perancangan dilakukan melalui pengamatan visual motif Asei, stilasi bentuk, pembuatan sketsa huruf, serta pengembangan font digital menggunakan perangkat lunak desain. Pengujian dilakukan melalui *Black Box Testing* dan *usability testing* terhadap pengguna. Hasil penelitian menunjukkan bahwa motif Asei dapat diadaptasi secara efektif ke dalam *typeface* Latin tanpa mengurangi keterbacaan huruf. Font yang dihasilkan berjalan stabil pada berbagai aplikasi desain dan memperoleh nilai *usability* rata-rata 4.68 dari skala 5. Penelitian ini berkontribusi pada pengembangan tipografi berbasis budaya lokal serta pelestarian identitas visual budaya Papua dalam media digital.

ABSTRACT

The Asei motif is a visual treasure of Papuan culture originating from the bark painting tradition of the Asei Village community in the Lake Sentani area. This motif is characterized by rhythmic lines, spiral patterns, and shapes of flora and fauna that represent the community's relationship with nature. However, its use in digital design media, especially Latin typography design, is still limited so its potential has not been widely explored in modern design. This study aims to design a Latin typeface that adapts the visual character of the Asei motif as a form of digitalization of local Papuan culture while simultaneously testing the functionality and usability of the resulting font. The method used is Design Thinking with the stages of empathize, define, ideate, prototype, and test. The design process is carried out through visual observation of the Asei motif, shape stylization, letter sketching, and digital font development using design software. Testing is carried out through Black-Box Testing and user usability testing. The results show that the Asei motif can be effectively incorporated into a Latin typeface without compromising letter readability. The resulting font runs stably on various design applications and obtains an average usability score of 4.68 on a scale of 5. This research contributes to the development of local culture-based typography and to the preservation of Papuan culture's visual identity in digital media.

Copyright ©2026 The Authors.
This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Penulis Korespondensi:

Agung Dwi Saputro,
Program Studi Sistem Informasi,
Universitas Cenderawasih,
Email: dwisaputro321@gmail.com

How to Cite:

A. D. Saputro, & F. Seru, "Eksplorasi Visual Motif Asei Sentani pada *Typeface* Latin melalui Metode *Design Thinking*," *Jurnal SASAK: Desain Visual dan Komunikasi*, vol. 8, no. 1, pp. 1–10, Mei 2026. DOI: [10.30812/sasak.v8i1.5691](https://doi.org/10.30812/sasak.v8i1.5691).

1. PENDAHULUAN

Perkembangan desain tipografi di era digital mengalami kemajuan yang signifikan seiring dengan meningkatnya kebutuhan komunikasi visual pada berbagai media digital. Tipografi tidak hanya berfungsi sebagai alat penyampaian informasi, tetapi juga menjadi bagian penting dalam membangun identitas visual budaya dan masyarakat [1–3]. Dalam beberapa dekade terakhir, eksplorasi tipografi berbasis budaya lokal mulai berkembang sebagai upaya untuk mengintegrasikan nilai-nilai budaya ke dalam desain grafis modern [4]. Integrasi unsur budaya lokal dalam tipografi dinilai mampu memperkuat identitas visual sekaligus menjadi sarana pelestarian budaya dalam konteks media digital yang terus berkembang [5–7].

Di Indonesia, berbagai penelitian mengenai tipografi berbasis budaya lokal telah dilakukan dengan mengadaptasi motif tradisional ke dalam bentuk huruf Latin. Beberapa studi menunjukkan bahwa elemen visual seperti ornamen, pola, maupun simbol budaya dapat diolah menjadi karakter tipografi yang memiliki nilai estetika sekaligus makna budaya [8]. Namun demikian, sebagian besar eksplorasi tipografi berbasis budaya lokal masih berfokus pada budaya di wilayah Indonesia bagian Barat, seperti Jawa, Bali, dan Sumatra [9]. Berdasarkan kajian-kajian tersebut, integrasi budaya dari wilayah Indonesia Timur, khususnya Papua, dalam desain tipografi modern masih menunjukkan ruang pengembangan yang luas.

Salah satu kekayaan visual budaya Papua yang memiliki potensi besar untuk dikembangkan dalam desain tipografi adalah motif Asei Sentani. Motif ini berasal dari tradisi lukisan kulit kayu masyarakat Kampung Asei yang berada di kawasan Danau Sentani, Papua. Lukisan kulit kayu Asei dikenal memiliki karakter visual yang khas berupa garis ritmis, pola spiral, serta stilasi bentuk flora dan fauna yang menggambarkan hubungan masyarakat dengan lingkungan alam sekitarnya [10]. Selain memiliki nilai estetika yang tinggi, motif Asei juga mengandung makna simbolik yang berkaitan dengan kehidupan sosial, spiritual, serta identitas budaya masyarakat setempat [11]. Meskipun memiliki kekayaan visual yang kuat, pemanfaatan motif Asei dalam media desain digital, khususnya dalam perancangan tipografi Latin, masih sangat terbatas.

Beberapa penelitian terdahulu telah mengkaji integrasi unsur budaya lokal dalam desain huruf. Noordyanto, Sayatman, dan Ramadhani [12] merancang *typeface* Latin dengan mengadaptasi ukiran Are'Lancor sebagai identitas budaya Madura menggunakan pendekatan *Design Thinking*. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa integrasi elemen budaya lokal dapat menghasilkan karakter huruf yang unik sekaligus merepresentasikan identitas budaya tertentu. Selanjutnya, Sari, Artayasa, dan Anindita [4] meneliti *vernacular typography* pada kerajinan bambu kebon di Bali dan mengadaptasinya menjadi *digital typeface*. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa motif tradisional dapat diterjemahkan menjadi bentuk huruf digital melalui proses stilasi visual. Selain itu, Yanuarsari dan Setiawan [11] mengembangkan *Sam Contemporary Font* berdasarkan ornamen kuil Sam Poo Kong sebagai elemen visual utama. Namun demikian, hasil desain tersebut masih lebih menekankan aspek dekoratif dan belum sepenuhnya menguji keterbacaan huruf secara sistematis.

Kajian lain yang dilakukan oleh Perdana [5] memberikan tinjauan mengenai perkembangan tipografi pada aksara tradisional Indonesia dan transisinya ke huruf Latin. Penelitian tersebut memberikan gambaran mengenai potensi integrasi unsur budaya dalam tipografi modern. Selain itu, penelitian oleh Septriana, Purwanti, dan Rishandi [13] menyoroti peran komunikasi visual dalam ornamen sebagai identitas budaya Indonesia. Penelitian tersebut menekankan pentingnya pengembangan desain visual berbasis budaya lokal sebagai bagian dari pelestarian identitas budaya dalam media modern. Dalam konteks desain tipografi kontemporer, pendekatan berbasis budaya lokal juga semakin berkembang sebagai strategi untuk menghasilkan desain yang tidak hanya fungsional, tetapi juga memiliki nilai kultural yang kuat [14].

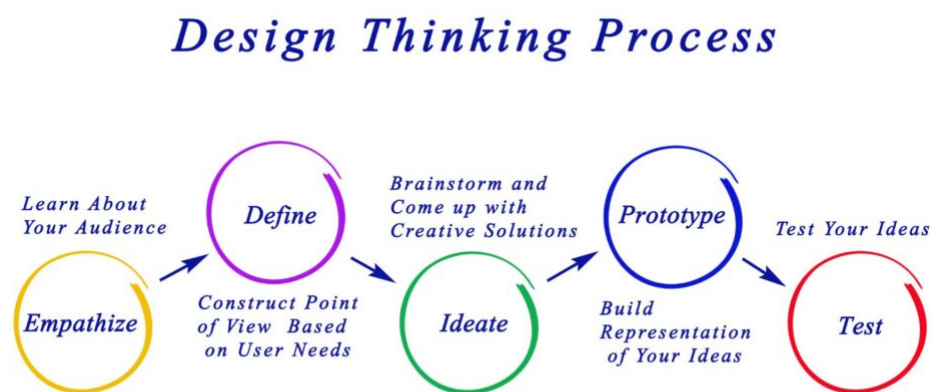
Berdasarkan kajian terhadap penelitian-penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa eksplorasi tipografi berbasis budaya masih didominasi oleh budaya dari wilayah Indonesia bagian Barat serta lebih menekankan aspek estetika visual dibandingkan pengujian fungsi dan keterbacaan huruf secara sistematis. Selain itu, penelitian yang secara khusus mengadaptasi motif budaya Papua, terutama motif Asei Sentani, ke dalam bentuk *typeface* Latin digital masih sangat terbatas. Padahal, motif Asei memiliki karakter visual yang khas dan potensial untuk dikembangkan sebagai identitas visual dalam desain tipografi modern. Oleh karena itu, penelitian ini hadir untuk mengisi kesenjangan tersebut melalui perancangan *typeface* Latin berbasis motif Asei Sentani yang tidak hanya menonjolkan nilai estetika budaya, tetapi juga mempertimbangkan aspek fungsionalitas, keterbacaan, dan *usability* pada media digital.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi motif Asei Sentani sebagai inspirasi visual dalam perancangan *typeface* Latin dengan menggunakan pendekatan *Design Thinking*. Pendekatan ini memungkinkan proses perancangan dilakukan secara sistematis dan iteratif, mulai dari tahap identifikasi karakter visual motif hingga pengujian keterbacaan dan *usability* huruf yang dihasilkan. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah *typeface* Latin berbasis motif Asei Sentani yang tidak hanya berfungsi secara teknis pada berbagai media digital, tetapi juga mampu merepresentasikan identitas visual budaya Papua melalui pendekatan tipografi modern. Selain itu, penelitian ini memberikan kontribusi dalam pengembangan desain tipografi berbasis budaya lokal serta mendukung upaya digitalisasi dan pelestarian identitas visual budaya Papua dalam media desain kontemporer.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Design Thinking* sebagai pendekatan utama dalam proses perancangan *typeface* berbasis motif Asei Sentani. *Design Thinking* adalah pendekatan yang berpusat pada manusia terhadap inovasi yang diambil dari perangkat perancang untuk mengintegrasikan kebutuhan pengguna, potensi teknologi, dan syarat kesuksesan bisnis [15]. Pendekatan ini dipilih karena mampu memberikan proses perancangan yang bersifat sistematis, iteratif, dan adaptif terhadap kebutuhan pengguna, sehingga hasil desain yang dihasilkan tidak hanya memiliki nilai estetika, tetapi juga fungsionalitas yang baik [16].

Pada tahapan evaluasi, penelitian ini menggunakan dua jenis pengujian, yaitu pengujian fungsi dan pengujian *usability*. Pengujian fungsi dilakukan menggunakan metode *Black Box Testing* dengan menguji seluruh skenario masukan terhadap keluaran yang diharapkan untuk memastikan reliabilitas dan konsistensi sistem font yang dikembangkan [17]. Sementara itu, pengujian *usability* dilakukan menggunakan skala Likert untuk mengetahui tingkat persepsi dan kepuasan pengguna terhadap font yang dihasilkan. Menurut Sugiyono [18], skala Likert merupakan instrumen pengukuran yang digunakan untuk menilai sikap, pendapat, dan persepsi seseorang terhadap suatu fenomena melalui pilihan jawaban yang bersifat bertingkat, mulai dari sangat tidak setuju hingga sangat setuju. Pendekatan ini banyak digunakan dalam evaluasi sistem interaktif karena mampu menghasilkan data kuantitatif terkait kenyamanan penggunaan, keterbacaan, dan pengalaman pengguna terhadap suatu produk digital [19].



Gambar 1. *Design Thinking* (digitalskola.com)

Berdasarkan Gambar 1, metode *Design Thinking* dalam penelitian ini terdiri atas lima tahapan, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Tahapan *empathize* dilakukan dengan melakukan observasi visual terhadap motif Asei melalui dokumentasi lukisan kulit kayu serta studi literatur mengenai karakter visual dan makna simboliknya. Proses ini bertujuan untuk memahami karakteristik visual motif Asei sebagai dasar dalam proses perancangan huruf. Selanjutnya, pada tahapan *define*, dilakukan perumusan masalah utama penelitian, yaitu bagaimana mengadaptasi karakter visual motif Asei ke dalam bentuk huruf Latin tanpa mengurangi tingkat keterbacaan huruf tersebut. Tahapan ini menjadi dasar dalam menentukan arah desain serta batasan visual yang akan diterapkan pada proses perancangan [20, 21].

Tahapan berikutnya adalah *ideate*, yaitu proses eksplorasi berbagai alternatif bentuk huruf dan pengembangan sketsa yang mengintegrasikan elemen visual motif Asei ke dalam anatomi huruf Latin. Pada tahapan ini dilakukan berbagai percobaan bentuk untuk memperoleh keseimbangan antara nilai estetika budaya dan fungsi tipografi. Setelah konsep visual diperoleh, tahapan dilanjutkan ke proses *prototype*, yaitu mengembangkan sketsa huruf menjadi bentuk digital menggunakan perangkat lunak desain [22, 23]. Proses digitalisasi ini dilakukan untuk menghasilkan font yang dapat digunakan pada berbagai aplikasi desain maupun media digital lainnya. Tahapan terakhir adalah *test*, yang dilakukan untuk mengevaluasi fungsi dan keterbacaan font yang dihasilkan. Pengujian fungsi dilakukan menggunakan metode *Black Box Testing*, sedangkan pengujian *usability* dilakukan menggunakan skala Likert dengan melibatkan responden pengguna untuk menilai aspek keterbacaan, estetika visual, dan kenyamanan penggunaan font [24, 25].

3. HASIL DAN ANALISIS

Pada bagian ini disajikan hasil dan analisis dari penelitian yang telah dilakukan terkait perancangan *typeface* Latin berbasis motif Asei Sentani. Hasil penelitian dibagi ke dalam tiga subbagian utama, yaitu hasil perancangan *typeface*, hasil pengujian fungsi menggunakan metode *Black Box Testing*, serta hasil pengujian *usability* terhadap pengguna. Pembagian ini dilakukan untuk menjelaskan secara sistematis proses perancangan, performa teknis font yang dihasilkan, serta tingkat penerimaan pengguna terhadap aspek estetika dan keterbacaan.

3.1. Hasil Perancangan

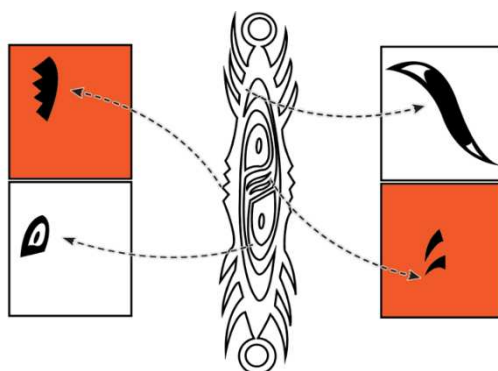
Hasil pengamatan mendalam terhadap motif Asei menunjukkan bahwa motif ini memiliki beberapa karakter visual utama yang sangat kuat dan konsisten, yaitu garis lengkung, pola spiral, bentuk berulang, ritme visual, serta stilasi unsur flora dan fauna. Garis-garis pada motif Asei cenderung tidak kaku, melainkan mengalir dan membentuk irama yang dinamis sehingga menampilkan kesan organik yang dekat dengan alam. Selain itu, beberapa motif memperlihatkan pola perulangan yang teratur, baik dalam bentuk lengkung, susunan titik, maupun pengisian bidang, yang menciptakan kesan harmonis dan dekoratif. Hasil pengamatan juga menunjukkan bahwa motif Asei tidak hanya berfungsi sebagai hiasan visual, tetapi juga mengandung nilai simbolik yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat, hubungan manusia dengan alam, serta identitas budaya setempat. Dari sisi bentuk, motif Asei memiliki kecenderungan visual berupa tarikan garis yang tebal-tipis, pertemuan antargaris yang lembut, serta komposisi bidang yang padat namun tetap seimbang. Karakter-karakter inilah yang kemudian menjadi dasar utama dalam proses transformasi motif ke dalam desain huruf.

Gambar 2 menunjukkan bentuk visual motif Asei yang digunakan dalam proses perancangan *typeface* Latin. Pada bagian kiri terlihat motif asli lukisan kulit kayu Asei Sentani yang memiliki karakter visual berupa garis lengkung, pola berulang, serta bentuk geometris organik yang tersusun secara ritmis. Sementara itu, pada bagian kanan ditampilkan hasil penyederhanaan (stilasi) motif menjadi bentuk visual yang lebih sederhana untuk memudahkan proses integrasi ke dalam struktur huruf Latin. Proses stilasi dilakukan dengan tetap mempertahankan karakter utama motif, seperti pola lengkung dan ritme visual, sehingga diharapkan identitas budaya Asei tetap terlihat pada hasil desain huruf yang dikembangkan.



Gambar 2. Bentuk Visual Motif Asei

Implementasi motif Asei ke dalam bentuk dasar huruf dilakukan melalui beberapa tahapan sistematis. Tahapan pertama adalah identifikasi elemen visual dominan dari motif, yaitu memilih bagian-bagian motif yang paling representatif untuk diterjemahkan ke dalam struktur huruf, seperti lengkungan spiral, ujung garis yang meruncing atau membulat, serta pola pengulangan pada bidang tertentu. Tahap kedua adalah proses stilasi, yaitu menyederhanakan bentuk motif yang awalnya kompleks menjadi unsur visual yang lebih sederhana agar dapat diterapkan pada anatomi huruf Latin. Pada tahapan ini, motif tidak dipindahkan secara utuh ke dalam huruf, melainkan mengambil esensi bentuk visualnya agar hasil akhir tetap terbaca sebagai huruf dan bukan sekadar ornamen. Tahap ketiga adalah integrasi stilasi motif ke dalam struktur huruf dasar, yaitu menempatkan unsur lengkung, ritme garis, dan detail dekoratif pada bagian tertentu. Dengan cara ini, ciri visual motif Asei tetap hadir, tetapi tidak merusak proporsi dasar huruf. Hasilnya dapat dilihat pada Gambar 3.



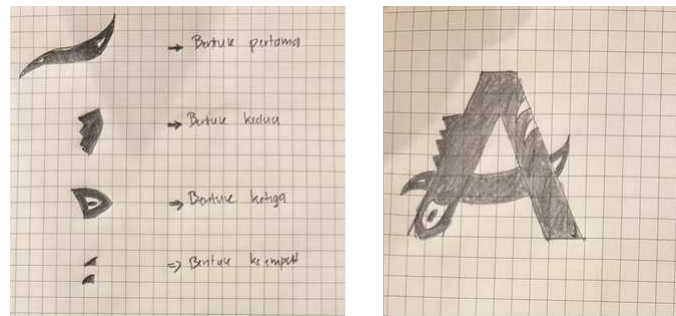
Gambar 3. Stilasi Bentuk Visual Motif Asei

Bentuk dasar yang dipilih adalah huruf *Myriad Pro Regular*. *Myriad Pro Regular* merupakan jenis huruf *sans serif*. Jenis huruf ini bersifat netral dan serbaguna sehingga dapat memenuhi berbagai kebutuhan penggunaan serta memiliki bentuk yang sederhana [13]. Selain itu, jenis huruf ini juga memiliki proporsi yang seimbang serta tingkat keterbacaan yang tinggi pada berbagai ukuran teks. Karakter huruf yang bersifat netral dan fleksibel memungkinkan proses modifikasi bentuk huruf dilakukan tanpa menghilangkan identitas huruf Latin. Struktur anatomi huruf pada *Myriad Pro*, seperti bagian *stem*, *bowl*, *arm*, *terminal*, dan *tail*, memudahkan proses integrasi elemen visual dari motif Asei ke bentuk huruf. Dengan menggunakan *Myriad Pro Regular* sebagai karakter dasar, modifikasi yang dilakukan tetap dapat mempertahankan keseimbangan antara nilai estetika budaya dan fungsi keterbacaan tipografi. Bentuk dasar dari font *Myriad Pro* dapat dilihat pada Gambar 4.

Gambar 4. Studi Visual Bentuk Dasar Huruf *Myriad Pro*

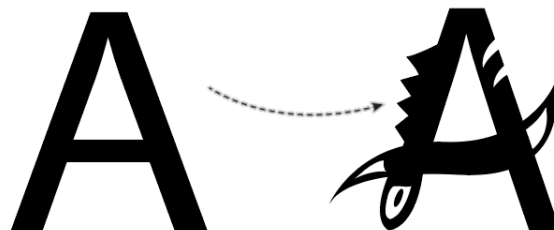
Setelah menentukan huruf dasar yang akan digunakan pada penelitian ini, selanjutnya dilakukan proses penggabungan hasil objek ornamen yang dipilih. Sebelum masuk pada proses desain digital, terlebih dahulu dilakukan proses sketsa huruf. Pada Gambar 5, bagian kiri gambar menampilkan beberapa hasil seleksi bentuk ornamen yang dipilih dari motif Asei, kemudian dikelompokkan menjadi beberapa unsur utama, yaitu bentuk pertama, bentuk kedua, bentuk ketiga, dan bentuk keempat. Masing-masing bentuk tersebut dianalisis berdasarkan karakter visualnya, seperti arah lengkungan, ketajaman sudut, ketebalan bidang, serta potensi penerapannya pada struktur huruf. Proses ini penting karena tidak semua unsur ornamen dapat langsung diterapkan ke huruf, sehingga perlu dipilih elemen yang paling representatif dan paling memungkinkan untuk diadaptasi tanpa merusak keterbacaan.

Pada bagian kanan gambar diperlihatkan hasil penggabungan beberapa unsur ornamen tersebut ke dalam huruf A yang menggunakan kerangka dasar *Myriad Pro Regular*. Bentuk huruf A tetap mempertahankan struktur utamanya sebagai huruf Latin, namun telah dimodifikasi dengan memasukkan elemen visual motif Asei pada bagian *stroke* miring, area sambungan, serta detail dekoratif di sisi huruf. Penerapan ornamen dilakukan secara selektif sehingga unsur budaya hadir sebagai identitas visual, bukan sekadar tempelan atau hiasan. Hal ini menunjukkan bahwa proses perancangan dilakukan dengan mempertimbangkan keseimbangan antara estetika lokal dan fungsi tipografi.



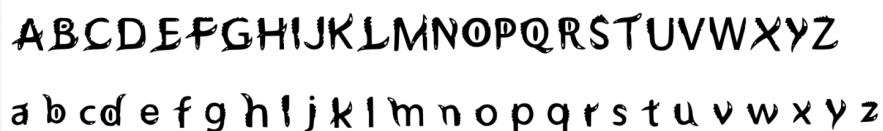
Gambar 5. Seleksi Elemen dan Proses Integrasi ke Huruf "A" *Myriad Pro Regular*

Tahapan selanjutnya dilakukan menggunakan aplikasi desain *Adobe Illustrator* untuk mengubah desain yang awalnya hanya berupa sketsa menjadi aset digital. Hasil yang diperoleh dapat dilihat pada Gambar 6, yang menunjukkan perubahan signifikan dari font dasarnya, yaitu *Myriad Pro Regular*, menjadi font berbasis motif Asei.



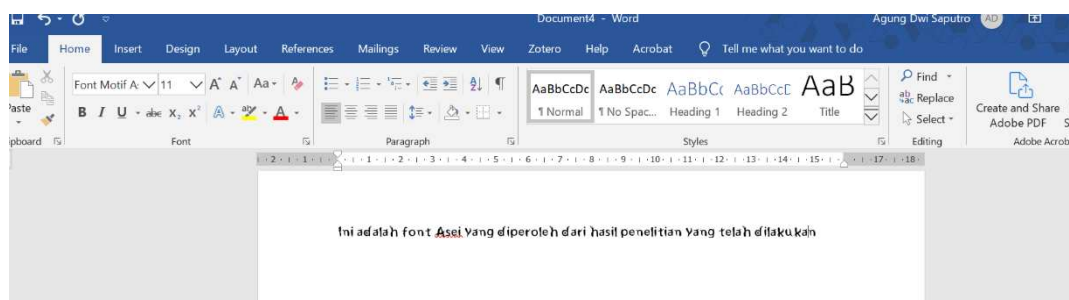
Gambar 6. Perubahan Font "A" *Myriad Pro Regular*

Setelah semua huruf mengalami perubahan menjadi bentuk yang baru, tahapan selanjutnya adalah mengubah desain-desain huruf tersebut menjadi font yang dapat digunakan di berbagai aplikasi, seperti aplikasi *office* maupun aplikasi desain seperti *Adobe Illustrator*. Proses ini dilakukan dengan bantuan *Calligraphr*. *Calligraphr* merupakan situs berbasis web yang menyediakan alat untuk membuat font dari tulisan tangan secara mudah. Pada Gambar 7 diperlihatkan tampilan karakter visual dari font motif Asei yang telah dibuat.



Gambar 7. Perubahan Semua Huruf

Hasil akhir penelitian ini berupa font yang dapat diaplikasikan pada berbagai platform digital maupun media cetak. Font yang telah dirancang memiliki tingkat keterbacaan dan fleksibilitas penggunaan yang baik sehingga dapat digunakan dalam berbagai kebutuhan desain dan penulisan. Pada Gambar 8 ditunjukkan implementasi penggunaan font Asei pada platform *Microsoft Word* sebagai salah satu contoh penerapan hasil perancangan font.

Gambar 8. Penerapan Font pada *Office Word*

3.2. Hasil Pengujian BalckBox

Berdasarkan hasil pengujian menggunakan metode *Black Box Testing* pada Tabel 1, seluruh fungsi utama dari font yang dikembangkan dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Pengujian dilakukan terhadap sepuluh skenario uji yang meliputi proses instalasi font, pengetikan huruf Latin A–Z dan a–z, penggunaan tanda baca dan angka, perubahan ukuran font, perubahan warna teks, penggunaan font pada aplikasi desain seperti *Adobe Illustrator*, kompatibilitas sistem operasi, ekspor dokumen ke format PDF, pengaturan ketebalan dan jarak spasi, serta uji keterbacaan oleh responden.

Tabel 1. Hasil Pengujian Blackbox

No	Skenario Uji	Langkah Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Hasil Aktual	Status
1	Instalasi font	Instal file .ttf / .otf di OS	Font terinstal dan muncul dalam daftar font	Font muncul di daftar font sistem	Berhasil ☑
2	Pengetikan huruf A–Z dan a–z	Mengetik semua huruf Latin di MS Word	Semua karakter tampil sesuai desain motif Asei	Semua huruf tampil sesuai bentuk	Berhasil ☑
3	Tanda baca dan angka	Mengetik angka 0–9 dan tanda baca umum	Semua simbol tampil konsisten	Karakter tampil baik	Berhasil ☑
4	Ukuran font	Mengubah ukuran 8–72 pt	Proporsi dan kejelasan bentuk tetap baik	Tidak ada distorsi visual	Berhasil ☑
5	Warna font	Mengubah warna teks	Warna dapat diterapkan dengan baik	Warna tampil sesuai pengaturan	Berhasil ☑
6	Penggunaan di Adobe Illustrator	Mengimpor teks dengan font Asei	Font tampil konsisten dan tidak bergeser	Semua karakter muncul sesuai	Berhasil ☑
7	Kompatibilitas OS	Menampilkan font di Windows, macOS, Android	Font dapat dibaca dan digunakan di semua OS	Font tampil sempurna di ketiga OS	Berhasil ☑
8	Ekspor ke PDF	Menyimpan dokumen menjadi PDF	Bentuk huruf tetap sama	Tidak terjadi perubahan bentuk	Berhasil ☑
9	Ketebalan dan jarak spasi	Mengatur <i>bold</i> , <i>spacing</i> , dan <i> Kerning</i>	Bentuk huruf tidak rusak, jarak stabil	Semua parameter berfungsi normal	Berhasil ☑
10	Uji keterbacaan	5 responden membaca teks dengan font Asei	Huruf mudah dibaca dan estetik	90% responden menilai mudah dibaca	Berhasil ☑

3.3. Hasil Pengujian Usability

Pengujian *usability* dilakukan dengan melibatkan 10 responden untuk menilai aspek keterbacaan, kejelasan bentuk huruf, konsistensi desain, estetika visual, keterterimaan budaya, kenyamanan penggunaan, kesesuaian tema, serta keinginan pengguna untuk menggunakan kembali font tersebut. Hasil pengujian menunjukkan bahwa font yang dikembangkan memperoleh nilai rata-rata 4.68 dari skala 5, yang termasuk dalam kategori sangat baik. Hasil ini menunjukkan bahwa font yang dirancang tidak hanya berfungsi secara teknis, tetapi juga dapat diterima secara positif oleh pengguna dari segi estetika dan identitas budaya. Hasil pengujian *usability* dapat dilihat pada Tabel 2.

Temuan penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Noordiyanto, Sayatman, dan Ramadhani [12] yang menyatakan bahwa integrasi unsur budaya lokal ke dalam desain tipografi dapat menghasilkan karakter huruf yang unik sekaligus memperkuat identitas visual suatu budaya. Selain itu, penelitian Sari, Artayasa, dan Anindita [4] juga menunjukkan bahwa motif tradisional dapat diadaptasi menjadi bentuk huruf digital melalui proses stilasi visual tanpa menghilangkan karakter budaya aslinya. Dengan demikian, hasil penelitian ini memperkuat temuan sebelumnya bahwa eksplorasi budaya lokal dalam desain tipografi dapat menjadi strategi efektif dalam mengembangkan desain visual yang inovatif sekaligus mendukung pelestarian budaya.

Tabel 2. Hasil Pengujian *Usability*

No	Aspek Penilaian	Indikator	Skala 1–5 (Rata-rata)	Keterangan
1	Keterbacaan	Huruf mudah dibaca dalam ukuran kecil maupun besar	4.6	Baik
2	Kejelasan Bentuk	Bentuk tiap huruf mudah dibedakan antar karakter	4.7	Sangat Baik
3	Konsistensi Desain	Ketebalan dan gaya motif seragam di semua huruf	4.5	Baik
4	Estetika Visual	Desain huruf menarik dan selaras dengan motif Asei	4.8	Sangat Baik
5	Keterterimaan Budaya	Nilai motif Papua terasa kuat tanpa mengurangi fungsi baca	4.9	Sangat Baik
6	Kenyamanan Penggunaan	Nyaman digunakan dalam paragraf panjang	4.4	Baik
7	Kesesuaian Tema	Sesuai untuk media promosi budaya dan pendidikan	4.9	Sangat Baik
8	Keinginan Menggunakan Kembali	Pengguna tertarik memakai font ini lagi	4.6	Baik
Rata-rata Total			4.68	Sangat Baik

4. KESIMPULAN

Penelitian ini berhasil menghasilkan sebuah font Latin berbasis motif Asei Sentani sebagai bentuk inovasi dalam pengembangan tipografi berbasis budaya lokal Papua. Hasil penelitian menunjukkan bahwa font yang dirancang tidak hanya berfungsi secara teknis pada berbagai platform dan aplikasi desain digital, tetapi juga dapat diterima secara positif oleh pengguna dari segi keterbacaan, estetika visual, dan representasi identitas budaya. Melalui proses stilasi visual, karakter khas motif Asei berhasil diadaptasi ke dalam bentuk huruf Latin tanpa menghilangkan fungsi utama tipografi sebagai media komunikasi visual. Berdasarkan proses perancangan dan pengujian yang dilakukan, diperoleh hasil bahwa Font Motif Asei Sentani berfungsi dengan baik secara teknis dan diterima secara positif oleh pengguna. Hasil pengujian *Black Box Testing* menunjukkan tingkat keberhasilan 100% pada 10 skenario pengujian yang mencakup aspek instalasi, tampilan karakter, kompatibilitas sistem operasi, ekspor dokumen, hingga keterbacaan. Hal ini menunjukkan bahwa font dapat digunakan secara stabil di berbagai platform dan aplikasi desain tanpa mengalami kesalahan tampilan atau format. Sementara itu, hasil uji *usability* dengan melibatkan 10 responden menunjukkan nilai rata-rata sebesar 4.68 dari 5 yang termasuk dalam kategori sangat baik. Pengguna menilai bahwa font memiliki tingkat keterbacaan yang tinggi, konsistensi bentuk huruf yang baik, serta nilai estetika dan simbolik yang kuat. Responden juga menilai bahwa font ini mampu mencerminkan kekayaan budaya Papua. Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan *Asei Sentani Typeface* dalam beberapa varian gaya huruf, seperti *Bold*, *Italic*, dan *Decorative*, sehingga dapat digunakan secara lebih luas.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan ucapan terima kasih dan apresiasi yang setinggi-tingginya kepada Universitas Cenderawasih serta seluruh pihak yang telah memberikan dukungan dan bantuan selama pelaksanaan penelitian ini.

REFERENSI

- [1] M. N. Damayanti, "The Vernacular Typography of Street Vendors : Migrant Cultural Identity in Surabaya," *The International Journal of Visual Design*, vol. 10, no. 4, pp. 17–28, 2016. DOI: [10.18848/2325-1581/CGP/v10i04/17-28](https://doi.org/10.18848/2325-1581/CGP/v10i04/17-28)
- [2] F. Fadira, "Exploring Interactive Typography as a Visual Communication Medium to Enhance Generation Z Engagement on Digital Platforms," *Pixel : Jurnal Ilmiah Komputer Grafis*, vol. 18, no. 1, pp. 230–237, Jul. 28, 2025. DOI: [10.51903/pixel.v18i1.3126](https://doi.org/10.51903/pixel.v18i1.3126)
- [3] M. Musliadi, R. F. Wahyudi, M. Muhlis, dan W. Wahyudi, "Bahasa Visual dalam Iklan Digital: Studi Semiotika pada Platform Media Sosial," *RETORIKA : Jurnal Kajian Komunikasi dan Penyiaran Islam*, vol. 7, no. 1, pp. 27–39, Apr. 30, 2025. DOI: [10.47435/retorika.v7i1.3683](https://doi.org/10.47435/retorika.v7i1.3683)
- [4] N. L. D. I. D. Sari, I. W. Mudra, dan N. K. P. Sarjani, "Vernacular Typography Design of Bamboo Keben Craft as an Opportunity of Creating Digital Typeface," *Harmonia: Journal of Arts Research and Education*, vol. 22, no. 1, pp. 187–199, Jul. 1, 2022. DOI: [10.15294/harmonia.v22i1.34861](https://doi.org/10.15294/harmonia.v22i1.34861)
- [5] A. Perdana, "The Typography of Traditional Scripts of Indonesia: A brief overview," in Bandung: Further Reading Press, Nov. 1, 2021, pp. 30–41.

- [6] A. Ananta, I. Qomarats, dan R. P. Maryadi, "Budaya visual minangkabau pada motif ragam hias saluak laka sebagai inspirasi desain "typeface salaka"," *Artchive: Indonesia Journal of Visual Art and Design*, vol. 4, no. 1, pp. 17–31, 2023. DOI: [10.53666/artchive.v4i1.3764](https://doi.org/10.53666/artchive.v4i1.3764)
- [7] A. K. Raaziqiin, L. Hidayat, dan R. H. Kusumohendrarto, "Digital Media in The Preservation of Javanese Script Typeface Cultural Identity," *AKSA: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, vol. 6, no. 1, pp. 859–868, Nov. 29, 2022. DOI: [10.37505/aksa.v6i1.73](https://doi.org/10.37505/aksa.v6i1.73)
- [8] U. N. Shabiriani, "Semiotics Study on Asei Bark Painting Patterns," *Jurnal Bahasa Rupa*, vol. 5, no. 2, pp. 134–143, Apr. 21, 2022. DOI: [10.31598/bahasarupa.v5i2.926](https://doi.org/10.31598/bahasarupa.v5i2.926)
- [9] A. Putri, H. Suroto, dan G. M. Sudarmika, "The development of bark painting from the 20th century to the present era in aseii village, sentani, papua," *Berkala Arkeologi*, vol. 45, no. 1, pp. 77–95, Apr. 26, 2025. DOI: [10.55981/jba.2025.6654](https://doi.org/10.55981/jba.2025.6654)
- [10] W. Yektingtyas dan J. Modouw, "Infusing Culture in English Learning: An Attempt to Preserve Cultural Heritages in Jayapura Municipality, Papua," *LLT Journal: A Journal on Language and Language Teaching*, vol. 20, no. 1, pp. 40–48, Mar. 26, 2017. DOI: [10.24071/llt.v20i1.506](https://doi.org/10.24071/llt.v20i1.506)
- [11] D. H. Yanuarsari dan A. Setiawan, "Development of "Sam Contemporary Font" Typeface Based on Sam Poo Kong Temple Ornament," *Gelar : Jurnal Seni Budaya*, vol. 20, no. 2, pp. 85–91, Dec. 2, 2022. DOI: [10.33153/blr.v20i2.4452](https://doi.org/10.33153/blr.v20i2.4452)
- [12] N. Noordyanto, S. Sayatman, dan N. Ramadhani, "Designing A Typeface by Adapting Are'Lancor : Madura Cultural Identity in Latin Letters," *Ultimart: Jurnal Komunikasi Visual*, vol. 15, no. 1, pp. 48–64, Jun. 27, 2022. DOI: [10.31937/ultimart.v15i1.2552](https://doi.org/10.31937/ultimart.v15i1.2552)
- [13] S. W. Septarina, R. Purwanti, dan R. Risandhy, "The Role of Visual Communication in Ornament as an Indonesia Cultural Identity," in *Proceedings of the International Conference on Cultural Studies (ICCuS 2023)*, P. A. W. Wibowo, D. Susanto, dan M. Mibtadin, Eds., vol. 824, Paris: Atlantis Press SARL, 2024, pp. 101–107, ISBN: 978-2-38476-211-8 978-2-38476-212-5. DOI: [10.2991/978-2-38476-212-5_10](https://doi.org/10.2991/978-2-38476-212-5_10)
- [14] S. Xiao, L. Wang, X. Ma, dan W. Zeng, "TypeDance: Creating Semantic Typographic Logos from Image through Personalized Generation," in *Proceedings of the CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, Honolulu HI USA: ACM, May 11, 2024, pp. 1–18, ISBN: 979-8-4007-0330-0. DOI: [10.1145/3613904.3642185](https://doi.org/10.1145/3613904.3642185)
- [15] E. Kurniasari, R. N. Reyhandera, O. Oktaviani, dan S. B. Kembaren, "Penerapan Metode Design Thinking Dalam Perancangan UI/UX Aplikasi Tafsir Mimpi Menggunakan Figma," *Jurnal Minfo Polgan*, vol. 13, no. 2, pp. 2212–2221, Jan. 7, 2025. DOI: [10.33395/jmp.v13i2.14415](https://doi.org/10.33395/jmp.v13i2.14415)
- [16] D. P. Aprilia dan A. Aminudin, "Implementasi Metode Design Thinking pada Perancangan User Interface Aplikasi Rumah Baca Cerdas Library Mobile," *KLIK: Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer*, vol. 4, no. 6, pp. 2850–2859, Jun. 25, 2024. DOI: [10.30865/klik.v4i6.1914](https://doi.org/10.30865/klik.v4i6.1914)
- [17] A. S. Wulandari, A. Saepudin, M. P. Kinanti, Z. Sudesi, A. Saifudin, dan Y. Yulianti, "Pengujian Aplikasi Sistem Informasi Akademik Berbasis Web Menggunakan Metode Black Box Testing Equivalence Partitioning," *Jurnal Teknologi Sistem Informasi dan Aplikasi*, vol. 5, no. 2, p. 102, May 30, 2022. DOI: [10.32493/jtsi.v5i2.17561](https://doi.org/10.32493/jtsi.v5i2.17561)
- [18] S. Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, Cet. 3. Bandung: Alfabeta, 2021, 444 pp., ISBN: 978-602-289-533-6.
- [19] F. G. Sembodo, G. F. Fitriana, dan N. A. Prasetyo, "Evaluasi Usability Website Shopee Menggunakan System Usability Scale (SUS)," *Journal of Applied Informatics and Computing*, vol. 5, no. 2, pp. 146–150, Nov. 1, 2021. DOI: [10.30871/jaic.v5i2.3293](https://doi.org/10.30871/jaic.v5i2.3293)
- [20] D. A. Sekarani, R. Aryani, dan M. R. A., "Perancangan UI/UX Sistem E-training Berbasis Web Menggunakan Metode Design Thinking," *Jurnal Pendidikan Tambusai*, vol. 9, no. 3, pp. 30 748–30 762, Oct. 9, 2025. DOI: [10.31004/jptam.v9i3.32123](https://doi.org/10.31004/jptam.v9i3.32123)
- [21] P. Ramadhan, S. Wahyuni, dan R. R. Putra, "Metode Design Thinking dalam Design UI/UX Web Profile Maka Studio Berbasis Prototype," *Jurnal Minfo Polgan*, vol. 14, no. 2, pp. 1541–1549, Jul. 28, 2025. DOI: [10.33395/jmp.v14i2.15063](https://doi.org/10.33395/jmp.v14i2.15063)
- [22] I. P. T. S. Pradipta dan I. N. T. A. Putra, "Implementasi Design Thinking pada Perancangan UI/UX Aplikasi Harmony Blood," *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan*, vol. 13, no. 2, Apr. 10, 2025. DOI: [10.23960/jitet.v13i2.6425](https://doi.org/10.23960/jitet.v13i2.6425)
- [23] A. R. Hermawan, "Perancangan User Interface dan User Experience Website E-Voting Menggunakan Metode Design Thinking," *AUTOMATA*, vol. 4, no. 2, pp. 1–7, Nov. 14, 2023. [Online]. Available: <https://journal.uui.ac.id/AUTOMATA/article/view/28840>
- [24] M. E. K. Dick dan M. Woloszyn, "Influence of typographic properties on user experience in digital interfaces," *Estudos em Design*, vol. 31, no. 2, Jul. 27, 2023. DOI: [10.35522/eed.v31i2.1711](https://doi.org/10.35522/eed.v31i2.1711)

- [25] G. G. Hui dan A. Bin Hasan, “The Influence of Typeface Design on Cultural Identity: A Study at Hebei Academy of Fine Arts,” *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, vol. 15, no. 7, Pages 430–437, Jul. 10, 2025. DOI: [10.6007/IJARBS/v15-i7/25907](https://doi.org/10.6007/IJARBS/v15-i7/25907)