



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Sebagai negara kepulauan dengan beragam suku, Indonesia memiliki banyak budaya yang tidak dimiliki oleh bangsa lain. Menurut situs resmi Badan Pusat Statistik, jumlah suku di Indonesia mencapai 633 kelompok besar. Setiap suku memiliki cara tersendiri dalam berkomunikasi. Komunikasi dalam bentuk tertulis umumnya ditulis dengan aksara, dengan bentuk yang berbeda pada setiap suku. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, aksara merupakan sistem tanda grafis yang digunakan manusia untuk berkomunikasi dan mewakili sebuah ucapan. Menurut situs resmi Desain Grafis Indonesia, aksara dan huruf latin berkembang dari akar budaya yang sama yaitu Budaya Semit. Hal ini menunjukkan Aksara Nusantara dan huruf latin memiliki kedudukan yang sama, bukan pengembangan dari satu sama lain.

Aksara yang digunakan oleh suku di Nusantara merupakan hasil asimilasi dari Aksara Pallawa dengan kebudayaan setempat ketika peradaban Hindu masuk ke wilayah Nusantara (Desain Grafis Indonesia, 2015). Salah satu aksara yang termasuk Aksara Nusantara adalah Aksara Batak. Aksara Batak digunakan oleh masyarakat suku Batak untuk menulis di pustaha, yaitu naskah Batak yang berisikan ilmu pengobatan, etika perang, mistisisme, hingga cara memikat lawan jenis. Berdasarkan daerah penyebarannya, Aksara Batak memiliki lima varian yaitu Aksara Batak Toba, Karo, Dairi, Mandailing, dan Simalungun (Puadi, 2016).

Menurut Nelson (2010), saat ini banyak para pemilik pustaha yang salah mengartikan dan tidak memahami isi dari naskah tersebut. Hal ini ditemukan oleh Nelson saat menjadi murid Uli Kozok, profesor dari University of Hawaii, Manoa, yang melakukan penelitian dengan meminjam beberapa naskah Batak dari pemiliknya. Hasilnya, cerita pemilik naskah tersebut berbeda dengan temuan dari penelitian Kozok dan Nelson. Bahkan saat ini minim anak muda Batak yang dapat menghafal Aksara Batak (Faiq & Dewanto, 2013). Haswanto (2009) mengungkapkan hal ini disebabkan salah satunya oleh penggunaan huruf latin sebagai standar pada media komunikasi modern.

Salah satu cara agar dapat menyesuaikan Aksara Batak pada media komunikasi masa kini yang ditandai dengan penggunaan huruf latin adalah dengan melakukan adaptasi dengan perkembangan zaman. Sihombing (2015) menyatakan referensi sejarah dapat menjadi acuan menciptakan inovasi dalam tipografi dengan tetap memperhatikan estetika dan tingkat keterbacaan yang baik. Melimpahnya aksara di Indonesia dapat menjadi gagasan untuk dieksplorasi menjadi huruf latin (Haswanto, 2009). Oleh karena itu, perancangan *typeface* latin adaptasi dari Aksara Batak Mandailing untuk kegiatan komunikasi visual yang lebih umum menjadi signifikan.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Bagaimana merancang *typeface* adaptasi dari Aksara Batak Mandailing menjadi huruf latin?

### 1.3. Batasan Masalah

Melihat luasnya pembahasan yang terdapat dalam permasalahan di atas, maka diperlukan batasan yang akan dibahas pada topik penelitian. Adapun batasan masalah tersebut adalah:

1. Target adalah desainer grafis dengan demografis berusia minimal 18 tahun, kondisi psikografis memiliki ketertarikan pada *typeface* yang berkarakteristik etnik.
2. *Typeface* merupakan hasil adaptasi dari Aksara Batak Mandailing.
3. Perancangan *typeface* menggunakan bahasa latin standar ISO 8859-1.
4. Perancangan *typeface* meliputi *typographic space* dan *measurement*.
5. Perancangan *type family* meliputi *regular*, *bold*, dan *italic*.
6. *Type specimen book* dari *typeface*.

### 1.4. Tujuan Tugas Akhir

Merancang *typeface* huruf latin hasil adaptasi dari Aksara Batak Mandailing yang dapat diaplikasikan dalam kegiatan komunikasi visual berdasarkan prinsip tipografi.

### 1.5. Manfaat Tugas Akhir

Tugas akhir ini memiliki tiga manfaat spesifik, yaitu bagi penulis, masyarakat, dan Universitas Multimedia Nusantara. Pertama, manfaat bagi penulis adalah memahami proses kreatif teroganisir perancangan sebuah *typeface*. Selain itu

penulis juga akan memahami proses untuk merancang sebuah buku melalui pembuatan *type specimen book*. Kedua, bagi desainer grafis *typeface* ini dapat membantu perancangan media komunikasi dengan kesan dari Aksara Batak Mandailing. Media komunikasi tersebut dapat bertujuan menyampaikan informasi dan cerita terkait adat Batak, maupun informasi lain yang membutuhkan *typeface* dengan kesan, emosi, serta bentuk sesuai. Terakhir, bagi Universitas Multimedia Nusantara, *typeface* ini dapat menambah referensi literatur perpustakaan dan bahan pembelajaran bagi mahasiswa desain grafis khususnya yang akan mengerjakan tugas akhir dengan disiplin ilmu tipografi terutama dalam perancangan *typeface* adaptasi dari aksara Nusantara.

UMMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA