



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

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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

Suku Sumba merupakan suku yang menempati wilayah Kabupaten Sumba Barat dan Sumba Timur di Pulau Sumba, Nusa Tenggara Timur. Sumba memiliki kepercayaan yang sangat kuat kepada Marapu, yaitu kepercayaan kepada roh leluhur. Budaya dan adat istiadat masyarakat Sumba selalu mengacu kepada kepercayaan Marapu, seperti upacara adat kematian, prosesi pernikahan, rumah adat, kostum adat, kain tenun, dan berbagai pertunjukan budaya. Dalam berkomunikasi, masyarakat Sumba menggunakan dua bahasa yaitu Bahasa *Meiwewa* dan Bahasa *Kambera*. Logat yang paling populer merupakan logat *Wewewa* pada Sumba Barat, dan logat *Kambera* pada Sumba Timur. Hubungan sejarah Sumba di masa lalu dengan sendirinya memperkaya perbendaharaan kata-kata dalam bahasa Sumba hingga sekarang.

Menurut budayawan dan pendiri Rumah Budaya Sumba, Pastor Peter Robert Ramone, C. Ss. R., dalam Kompas harian 28 Agustus 2018, Sumba merupakan Pulau yang sangat indah untuk dijelajahi dengan budaya yang apik, namun Sumba sudah seperti pulau yang terlupakan dan tenggelam diantara nama Flores dan Timor. Agust Dapa Loka, seorang sastrawan dan budayawan asli Sumba pun menambahkan bahwa Sumba sebagai bagian dari Indonesia hanya ibarat ilalang yang tak cukup kuat mendapat perhatian, karena itu Sumba harus terus “bersuara” di tengah hiruk pikuk yang ada di Negara ini. Hal tersebut juga terkait

khususnya dengan bahasa dan budaya dimana Sumba tidak memiliki aksara dalam sejarah kebudayaannya padahal memiliki budaya dan adat istiadat yang begitu kuat.

Kuper (1996) menuturkan bahwa ada tiga hal yang menunjukkan bahwa bahasa dan budaya saling berkaitan: bahasa adalah bagian dari budaya; bahasa adalah indeks dari budaya; dan bahasa adalah simbol budaya. Maka dari itu, diperlukan identitas bagi karakteristik budaya Sumba yang mampu menyesuaikan dengan zaman yang terus berkembang. Huruf latin telah digunakan Indonesia secara umum sebagai Bahasa tulis dan komunikasi sejak masa kolonial Belanda hingga zaman *modern* seperti sekarang. *Typeface* merupakan rancangan karakter pada dunia *digital* yang menjadi komponen utama dalam penyampaian pesan, yang mencakup penyampaian ekspresi, emosi, dan memberikan kesan simbolik. Maka dari itu, untuk mengikuti perkembangan zaman, penulis merancang *typeface* hasil adaptasi budaya Sumba berupa huruf latin agar budaya Sumba dapat terus terekognisi dan menambah khassanah Nusantara dengan keberadaan *typeface* itu sendiri.

## **1.2. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana merancang *typeface* Latin hasil adaptasi budaya Sumba?

## **1.3. Batasan Masalah**

Agar pembahasan tidak menyimpang dari pokok masalah yang ada, penulis membatasi permasalahan pada:

Target audiens:

1. Geografis: Target primer merupakan masyarakat urban Indonesia, dan sekunder masyarakat urban di Asia Tenggara.
2. Demografis: Target primer yang dituju usia 20-40 tahun, mahasiswa seni maupun desainer grafis, dan praktisi desain profesional.
3. Psikografis: Masyarakat modern yang memiliki ketertarikan terhadap tipografi dan budaya Indonesia khususnya budaya Sumba.

Untuk media yang dirancang penulis:

1. Huruf digital (*font*) dalam format .ttf hasil adaptasi budaya Sumba, yang aplikatif untuk kegiatan berkomunikasi visual.
2. Menggunakan sistem bahasa Latin *standart*.
3. *Typefamily* yang meliputi *regular* dan *regular italic*.
4. *Type specimen book* sebagai *guide* penggunaan *typeface*.

#### **1.4. Tujuan Tugas Akhir**

Merancang *typeface* hasil adaptasi budaya Sumba yang aplikatif untuk berkomunikasi visual, dan merepresentasikan budaya Sumba dalam huruf latin sebagai kekayaan khassanah Nusantara Indonesia.

#### **1.5. Manfaat Tugas Akhir**

Pertama, dengan melahirkan *typeface* hasil adaptasi budaya Sumba, penulis akan mengetahui proses kreatif dibalik dirancangnya sebuah *typeface*. Kedua, *typeface* yang dirancang penulis dapat memperkaya khasanah Nusantara yang dapat

digunakan untuk berbagai jenis literatur atau media yang dirasa sesuai. Ketiga, *typeface* adaptasi Sumba dapat menjadi jembatan bagi desainer grafis menyampaikan budaya Indonesia, dan dapat menjadi referensi bagi para mahasiswa desainer grafis dalam perancangan *typeface*.