



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

Bahasa merupakan alat berkomunikasi yang digunakan oleh manusia di berbagai negara yang ada di dunia. Bahasa dapat berupa bicara maupun isyarat yang nantinya dapat disandikan ke dalam media kedua yaitu, tulisan, huruf *Braille*, dan bahasa siul. Salah satu negara yang memiliki berbagai macam bahasa adalah negara Indonesia. Indonesia merupakan negara yang memiliki beragam kekayaan budaya dari berbagai pulau yang ada didalamnya, kekayaan itu berupa, bahasa hingga ragam tulisan. Kekayaan bahasa di Indonesia salah satunya ada pada Suku bangsa Alifuru di kepulauan Maluku. Memiliki sekiranya 300 bahasa lisan yang menjadi sarana komunikasi hingga saat ini. Menceritakan sejarah leluhur melalui bahasa lisan secara turun temurun. Namun sayangnya, ketidak inginan masuknya budaya luar menjadikan suku bangsa Alifuru tidak memiliki ragam tulisan dan hanya mengandalkan bahasa lisan untuk berkomunikasi. Ketertutupannya terhadap dunia luar juga menjadikan sejarah suku bangsa Alifuru perlahan menghilang. Hal ini menjadikan penerus suku bangsa Alifuru memiliki kekeliruan dalam menafsirkan sejarah. Akan tetapi, suku bangsa Alifuru memiliki keunikan dalam mensandikan bahasa ke dalam media visual. Penggambaran ornamen alam sekitar menjadi tanda terima kasih masyarakat suku bangsa Alifuru kepada makhluk hidup.

Seiring berjalannya waktu, suku bangsa Alifuru mulai menyebar ke berbagai kota di Maluku salah satunya adalah kota Ambon. Ornamen – ornamen

yang digambarkan masyarakat suku bangsa Alifuru terdahulu telah menyebar ke berbagai tempat di Maluku dan dijadikan sebagai keindahan dalam pakaian, rumah adat, serta ukiran lainnya. Pembahasan ornamen Ambon ini menjadi penting karena identitas kota Ambon semakin menghilang. Jika hal ini terus berlanjut maka kota Ambon akan kehilangan identitasnya pada generasi yang akan datang. Dengan begitu, penulis ingin memperkenalkan identitas kota Ambon kepada masyarakat melalui perancangan *typeface* hasil adaptasi ornamen Ambon. Adaptasi ini bertujuan untuk memperbaharui serta menambah kekayaan budaya di Indonesia. Diharapkan perancangan *typeface* dapat menjadi salah satu aset budaya untuk membangun identitas kota Ambon.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dituliskan, maka penulis membuat rumusan masalah yang menjadi pokok bahasan, yaitu:

1. Bagaimana merancang *typeface* hasil adaptasi ornamen Ambon?

1.3. Batasan Masalah

Perancangan *typeface* hasil adaptasi ornamen Ambon harus memiliki batasan-batasan agar tidak terlalu luas saat pembahasannya. Pembahasan ini akan dibatasi seputar:

1. Demografi

- Target audiens dalam perancangan *typeface* hasil adaptasi ornamen Ambon adalah desainer grafis.
- Masyarakat Ambon agar bisa menggunakan *typeface* berdasarkan identitas kebudayaan Ambon.

- Umur 19-29 tahun yang membutuhkan *typeface* berdasarkan identitas kebudayaan Indonesia.

2. Geografi

Batasan masalah pada geografi ini dibagi menjadi 2 bagian, yaitu:

Primer:

- Desainer grafis yang membutuhkan *typeface* berdasarkan identitas kebudayaan Indonesia.

Sekunder:

- Masyarakat Ambon agar bisa menggunakan *typeface* berdasarkan identitas dan kebudayaan Ambon.

3. Psikografi

- Masyarakat yang peduli akan budaya Indonesia.
- Masyarakat Ambon yang belum mengetahui tentang ornamen Ambon.
- Target audiens dari perancangan *typeface* hasil adaptasi ornamen Ambon adalah desainer grafis yang memiliki ketertarikan terhadap identitas kebudayaan Ambon.

Dalam perancangan *typeface* juga memiliki batasan pada hasil huruf digital dengan sistem bahasa (*Unicode*) berupa Latin standar.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari tugas akhir ini adalah merancang *typeface* hasil adaptasi ornamen Ambon.

1.5. Manfaat Penelitian

Dalam perancangan *typeface* hasil adaptasi ornamen Ambon memiliki manfaat yang penulis bagi ke dalam 3 bagian, yaitu manfaat bagi penulis, masyarakat, dan bagi universitas.

- Manfaat bagi penulis adalah penulis dapat mempelajari dan memahami ornamen Ambon serta penulis dapat mempelajari lebih dalam mengenai perancangan *typeface*.
- Manfaat bagi masyarakat adalah dapat mengembangkan potensi melalui ornamen Ambon.
- Manfaat bagi universitas adalah dapat menjadi inspirasi serta referensi bagi mahasiswa dalam melaksanakan tugas akhir.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA