

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Suku Dayak dikenal sebagai suku yang memiliki budaya berupa ukiran. Seni ukir suku Dayak digunakan juga sebagai ukiran pada perisai, tikar, tato dan warisan budaya. Seni ukir suku Dayak banyak diterapkan pada media seperti perisai, tikar, tato, dan warisan budaya lainnya, dan juga menampilkan ciri khas motif berupa bentuk makhluk mitologis, floral, dan fauna (Putri, 2024). ukiran Dayak memiliki fungsi penting sebagai simbol budaya dan identitas masyarakat Dayak, sekaligus menjadi sarana komunikasi spiritual antara manusia, Tuhan, dan alam semesta (Tawai, 2025).

Sayangnya budaya ukiran Dayak yang sebenarnya merupakan warisan budaya Nusantara justru mulai menghilang tergantikan gaya hidup *modern*. Hal ini dibuktikan oleh Wulandari (2023) bahwa generasi muda condong ke gaya hidup *modern* dan mulai meninggalkan budaya lokal. Fenomena pengaruh globalisasi ini diperkuat dengan pernyataan Kementerian Sekretariat Negara Republik Indonesia (2024) bahwa dikarenakan globalisasi, budaya lokal Indonesia mulai terkikis. Sehingga dibutuhkan suatu cara agar bisa beradaptasi dengan perkembangan zaman yang relevan dengan generasi muda. Hal ini dibuktikan oleh Smith (2018) bahwa dengan menciptakan suatu hal yang relevan membuat generasi muda lebih menghargai warisan nenek moyangnya. Salah satunya dari sisi komunikasi, terutama dalam sistem tata tulis. Terbukti melalui upaya pelestarian budaya media tipografi yang ditemukan pada revitalisasi Aksara Jawa, dengan melakukan digitalisasi dalam bentuk *font*. Dikarenakan aksara Jawa yang tergeser oleh *font* latin sehingga dibuat media pelestarian yang relevan dengan perkembangan teknologi. Hal ini dapat dibuktikan juga oleh Haswanto (2009) bahwa pendekatan tipografi sebagai adaptasi unsur budaya merupakan salah satu strategi untuk menjaga sekaligus memperkaya budaya dalam bentuk praktik desain komunikasi

visual di era modern. Sistem tata tulis merupakan hal penting dalam aturan menulis yang biasa meliputi ejaan, tanda baca, struktur kalimat, dan penulisan kata. Di Indonesia, tata tulis memiliki buku pendoman yang diacu oleh PUEBI (Pendoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia). Pernyataan ini diperkuat oleh Hasanah dan Utami (2022), bahwa tata tulis merupakan hal yang penting karena dapat mempengaruhi pesan yang akan disampaikan. Pesan tersebut disampaikan melalui *typeface* latin yang paling umum digunakan sebagai komunikasi.

Sistem tata tulis ada beragam, salah satunya merupakan alfabet atau disebut juga *typeface* latin. *Typeface* merupakan sebuah alat utama komunikasi visual yang memiliki karakteristik suatu visual (Cullen, 2012, h.7) yang berkaitan erat dengan sistem tata tulis. Selain berfungsi sebagai sistem tata tulis, *typeface* juga salah satu elemen utama dalam pekerjaan desain grafis. Desainer grafis memanfaatkan *typeface* pada berbagai media komunikasi visual, seperti identitas merek, poster, kemasan, media promosi, dan publikasi digital. Sehingga desainer grafis menjadi salah satu kelompok yang sering berinteraksi dengan penggunaan *typeface*. Dalam hal ini *typeface* dapat dibentuk dari ukiran Dayak sehingga penulis berpendapat sebagai usaha memperkaya budaya Dayak. Hal ini diperkuat dengan pernyataan bahwa huruf yang disusun dan tetap mudah dibaca dapat memperkuat hierarki visual dalam tipografi (Yazar, 2020). *Gen Z* tumbuh dalam lingkungan yang disekitari oleh digital yang mempertemukan mereka dengan berbagai budaya dan membentuk identitas yang beragam (Tirocchi, 2024). Dengan menciptakan suatu media digital yang memiliki unsur ukiran budaya Dayak, dengan harapan agar generasi muda tetap teredukasi dengan unsur budaya ukiran Dayak dan media yang digunakan juga menyesuaikan dengan media yang umum digunakan oleh generasi muda yaitu media digital.

Maka dari itu, penulis bermaksud merancang *typeface* latin yang mengadaptasi unsur visual ukiran Dayak sebagai upaya memperkaya warisan budaya ke dalam sistem tata tulis yang umum digunakan oleh generasi muda. Perancangan ini bertujuan menghadirkan sebuah *typeface* yang tidak hanya memiliki fungsi sebagai media komunikasi visual, tetapi juga mampu

merepresentasikan karakteristik budaya ukiran Dayak melalui bentuk huruf yang tetap memperhatikan aspek estetika dan keterbacaan. Dengan demikian, *typeface* yang dirancang diharapkan dapat menjadi alternatif bagi desainer grafis maupun masyarakat dalam mengaplikasikan unsur budaya lokal pada berbagai media komunikasi visual. Selain itu, hasil perancangan ini diharapkan mampu memperkenalkan kembali budaya ukiran Dayak kepada generasi muda melalui media cetak maupun digital sehingga dapat berkontribusi dalam upaya pelestarian dan pengembangan warisan budaya Indonesia.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di jabarkan, berikut ini merupakan masalah yang ditemukan oleh penulis, yaitu :

1. Generasi muda lebih tertarik ke hal *modern* dibanding budaya Dayak.
2. Dibutuhkan warisan budaya berupa sistem tata tulis menjadi *typeface* latin dengan mengadaptasi budaya ukiran Dayak.

Maka dari itu, berikut ini merupakan rumusah masalah yang ditentukan oleh penulis, yaitu bagaimana perancangan *typeface* latin yang mengadaptasi ukiran Khas Dayak?

1.3 Batasan Masalah

Melihat dari luasnya pembahasan yang dibahas pada rumusah masalah, penelitian akan dibatasi dengan beberapa aspek. Pertama-tama objek perancangan akan diciptakan dalam bentuk *type specimen book* yang menampilkan perancangan *typeface* Latin hasil adaptasi visual ukiran Dayak. Kemudian target dari perancangan ini ditujukan kepada generasi muda baik laki-laki maupun perempuan dengan rentang usia 18-28 tahun dan minimal pendidikan SMA, khususnya peminat seni dan desain, mahasiswa desain, desainer grafis yang menggunakan tipografi dalam proses perancangan komunikasi visual. Konten perancangan yang akan diangkat adalah budaya yang dibuat menjadi *typeface* latin hasil adaptasi dari ukiran khas Dayak.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari penelitian ini adalah merancang *typeface* latin hasil adaptasi dari ukiran khas Dayak sebagai upaya menambah representasi warisan budaya ukiran Dayak melalui pendekatan desain komunikasi visual, serta menyediakan alternatif huruf yang dapat dimanfaatkan oleh desainer grafis, khususnya dalam perancangan media visual yang mengangkat unsur budaya Kalimantan Barat.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Perancangan ini diharapkan memiliki manfaat tidak hanya untuk penulis, namun juga untuk masyarakat dan juga Universitas Multimedia Nusantara. Manfaat dibagi menjadi dua bagian yaitu praktis dan teoritis.

1. Manfaat Teoretis:

Penelitian ini diharapkan memiliki manfaat teoritis untuk penulis dengan manfaat berupa suatu rancangan *typeface* dapat membantu penulis untuk memahami mengenai rancangan buku *type specimen* dan juga dapat menjadi referensi dan ide bagi fakultas seni dan desain mengenai ilmu *typeface*, *typography*, mengenai ilmu pengetahuan desain komunikasi visual khususnya mengenai *typeface* adaptasi ukiran khas Dayak.

2. Manfaat Praktis:

Penelitian ini diharapkan memiliki manfaat bagi masyarakat baik pelajar, dan mahasiswa dapat menggunakan *typeface* berikut sebagai media komunikasi untuk menyampaikan pesan, edukasi, bahkan informasi baik secara general dan juga untuk hal yang berhubungan dengan informasi dari ukiran Khas Dayak berikut.