

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Indonesia adalah negara yang mempunyai keanekaragaman budaya dan komunitas masyarakat yang unik seperti ras, suku, agama, dan etnis. Kebudayaan di Indonesia meliputi kebudayaan nasional dan kebudayaan daerah. Menurut **Koentjaraningrat**, kebudayaan daerah sendiri berarti suatu kebiasaan dalam wilayah atau daerah tertentu yang diwariskan secara turun temurun oleh generasi terdahulu pada generasi berikutnya pada ruang lingkup daerah tersebut. Di Indonesia terdapat banyak sekali budaya daerah yang berbeda – beda dan menyebar di seluruh wilayah Indonesia, hal ini merupakan salah satu kekayaan bangsa yang sangat penting dan tidak ternilai harganya.

Budaya daerah terdiri dari aspek – aspek yang menjadi ciri khas dari budaya ini sendiri, seperti makanan, rumah adat, tarian, alat musik, bahasa, lagu daerah, baju daerah, pentas seni dan legenda. Salah satu aspek budaya daerah yang harus dilestarikan adalah legenda. Legenda merupakan cerita rakyat sebagai suatu kejadian yang pernah terjadi, yaitu sekelompok cerita yang berkisar pada suatu tokoh atau kejadian tertentu, misalnya di Jawa Barat legenda mengenai Sangkuriang yang merupakan asal usul dari objek wisata Gunung Tangkuban Perahu. Mengetahui dan mempelajari aspek – aspek yang menjadi bagian dari legenda ini sama saja dengan mempelajari budaya daerah itu sendiri.

Seiring berkembangnya waktu, kepedulian terhadap legenda dari cerita rakyat semakin berkurang, hal ini dapat dilihat dari kurangnya minat masyarakat terhadap kebudayaan daerah. Ada beberapa alasan yang membuat kebudayaan daerah kurang diminati, antara lain karena kurangnya pembaharuan dan terobosan baru yang dapat menarik para masyarakat, selain itu pemerintah daerah setempat kurang memperhatikan perkembangan kebudayaan daerah yang seharusnya terus

dilestarikan keberadaannya, juga karena masuknya pengaruh kebudayaan asing yang merupakan ancaman dari luar.

Kebudayaan daerah lama – kelamaan akan ditinggalkan jika tidak ada yang dapat menarik masyarakat. Salah satunya adalah kita, sebagai orang Sunda wajib memberikan inovasi baru dalam melestarikan kebudayaan daerah kita sendiri.

Kebudayaan daerah yang harus dilestarikan adalah legenda Sangkuriang, salah satu legenda yang berasal dari kebudayaan Sunda, Jawa Barat yang berhubungan dengan Gunung Tangkuban Perahu. Karena itu dibutuhkan perancangan mengenai legenda Sangkuriang untuk memperkaya objek wisata di Gunung Tangkuban Perahu.

Penulis sebagai desainer grafis tertarik untuk membuat perancangan DKV yang dapat membuat masyarakat, khususnya wisatawan mengetahui legenda Sangkuriang dan hubungannya dengan asal usul Gunung Tangkuban Perahu. Jika kebanyakan legenda Sangkuriang diperkenalkan melalui buku dan pentas seni, penulis ingin memperkenalkannya dengan sesuatu yang berbeda, yaitu dengan menggunakan *Environmental Graphic* 3 dimensi yang menyatu dengan alamnya di Gunung Tangkuban Perahu, melakukan promosi dengan membuat media brosur yang menceritakan legenda Sangkuriang di dalamnya, dan juga membuat *signage* di Gunung Tangkuban Perahu yang berhubungan dengan Sangkuriang.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Permasalahan yang akan dibahas adalah :

- Bagaimana cara mempromosikan legenda Sangkuriang dengan cara yang berbeda sebagai salah satu kebudayaan Sunda yang diperkenalkan kepada wisatawan di Gunung Tangkuban Perahu?

### 1.3 Tujuan Perancangan

- Untuk mempromosikan kebudayaan Sunda khususnya legenda Sangkuriang kepada wisatawan melalui *environmental graphics*, yang mengungkapkan asal usul dari Gunung Tangkuban Perahu sehingga dapat memperkaya objek wisata di Gunung Tangkuban Perahu itu sendiri. Juga dengan desain yang menarik serta melakukan promosi yang dapat membuat legenda Sangkuriang dan Gunung Tangkuban Perahu terus dipopulerkan sebagai kebudayaan Sunda, Jawa Barat.

### 1.4 Teknik Pengumpulan Data

Data – data mengenai kesenian Sunda ini, penulis dapatkan melalui :

- Observasi : melakukan pengamatan langsung di Gunung Tangkuban Perahu pada tempat tempat yang terdapat *sign system* juga letak *Environmental Graphic Design* yang akan dibuat.
- Wawancara : melakukan tanya-jawab kepada petugas yang mengetahui sejarah Gunung Tangkuban Perahu.
- Literatur : buku- buku yang berhubungan dengan kebudayaan Sunda dan cerita rakyat Sangkuriang.
- Kuesioner: membagikan kuesioner kepada wisatawan mengenai pengetahuan dan ketertarikan mereka akan legenda Sangkuriang.

## 1.5 Skema Perancangan

