

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan negara yang kaya akan suku dan budaya. Hasil karya yang dihasilkan dari setiap daerah Indonesia memiliki keunikan dan keindahannya masing-masing, seperti kain batik, kain songket, serta kain tenun. Namun terkadang orang kurang mengetahui dan peka akan suku dan budaya negeri sendiri.

Kain songket biasanya berhubungan dengan kepercayaan, budaya, dan alam dari suatu daerah. Motif kain songket di setiap daerah berbeda karena setiap daerah memiliki ciri khasnya masing-masing. Salah satu kain songket yang menarik namun belum banyak diketahui masyarakat luas yaitu kain songket Sumbawa.

Kebudayaan Sumbawa yang masih terus dilestarikan hingga kini, salah satunya menyongket. Songket Sumbawa disebut juga 'Kre Alang' yang berarti kain songket yang berkilau karena kain songket Sumbawa selalu menggunakan benang emas. Benang emas ini juga yang menjadi salah satu keunikan kain songket Sumbawa.

Keunikan kain songket Sumbawa lainnya adalah ragam hias (motif) yang memiliki filosofi yang mendalam di setiap motifnya. Motif ini berasal dari pelarian 1 motif yaitu 'kemang setange' yang dikomposisikan sehingga memiliki arti yang berbeda. Namun sayangnya masyarakat Sumbawa sendiri kurang mengenal arti dari semua motif kain songket Sumbawa karena tidak adanya lembaga yang menyimpan dokumen khusus untuk motif dari kain songket Sumbawa. Bahkan orang yang membuat kain tersebut pun tidak mengetahui hal ini karena mereka hanya mengejar sisi ekonomi saja dari pembuatan kain songket.

Hal inilah yang menjadi hambatan untuk masyarakat luar Sumbawa untuk mengenal Sumbawa sekaligus mengetahui kain songket Sumbawa serta keunikan dan keindahan yang ada di dalam kain tersebut sedangkan sesungguhnya kebudayaan ini

seharusnya dapat tersebar luas di luar Sumbawa, khususnya generasi muda Indonesia.

Oleh karena itu, peranan Desain Komunikasi Visual (DKV) penting untuk memperkenalkan kain songket Sumbawa beserta motifnya agar dikenal masyarakat Indonesia agar kebudayaan Indonesia ini tidak punah dan dilestarikan oleh generasi muda penerus bangsa ini, sekaligus mengangkat nama Sumbawa yang juga kurang terkenal melalui media buku. Buku merupakan media yang *representative* sehingga tepat untuk dijadikan referensi bagi generasi muda Indonesia agar mereka dapat lebih mencintai produk lokal dan dapat berkontribusi dalam pengembangan usaha kain songket Sumbawa.

1.2 Permasalahan dan Ruang lingkup

1. Bagaimana memperkenalkan kain songket Sumbawa untuk generasi muda di Indonesia?
2. Bagaimana merancang media DKV yang menarik bagi *target audience* untuk mengenal kain songket Sumbawa?

1.3 Tujuan Perancangan

1. Memperkenalkan kain songket Sumbawa kepada generasi muda Indonesia melalui media DKV yang menarik.
2. Merancang media DKV (*coffee table book*) yang menggunakan banyak gambar dan teks yang singkat agar dapat menarik target audience untuk mengenal kain songket Sumbawa.

1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data

Hal yang dilakukan penulis untuk mengumpulkan data laporan penelitian Tugas Akhir meliputi:

- Observasi

Mengunjungi desa penyongket yang berada di Sumbawa, Nusa Tenggara Barat untuk mengetahui secara mendalam tentang kain tenun Sumbawa.

- Wawancara

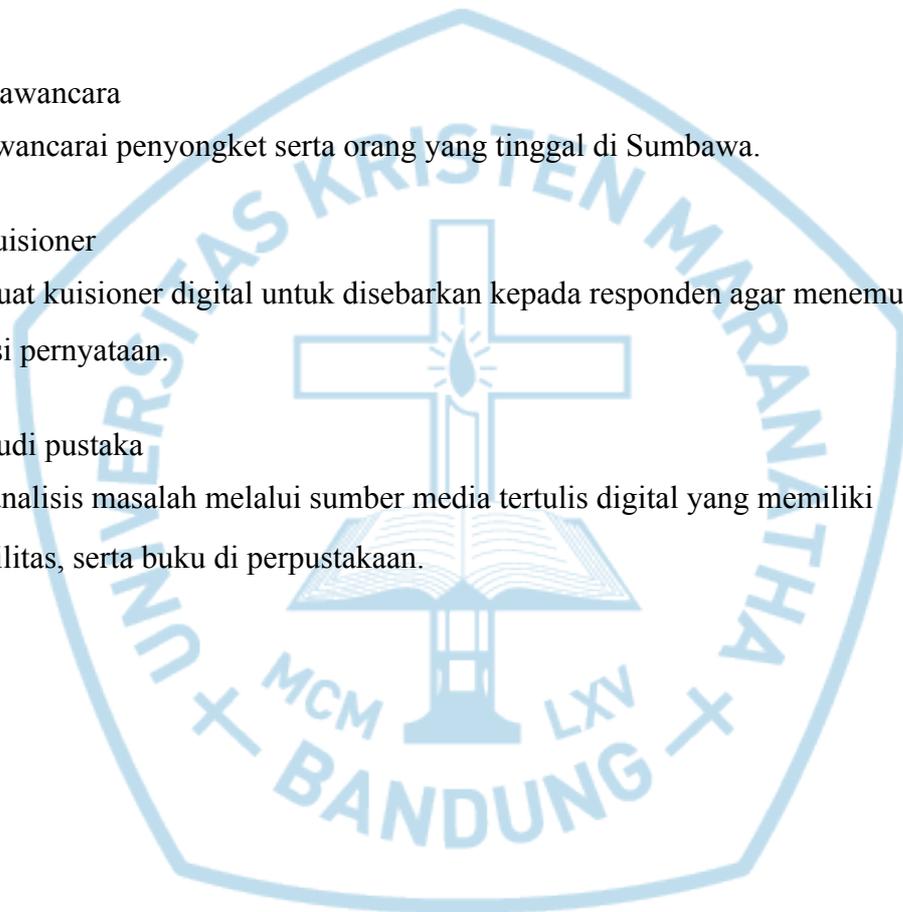
Mewawancarai penyongket serta orang yang tinggal di Sumbawa.

- Kuisisioner

Membuat kuisisioner digital untuk disebarakan kepada responden agar menemukan validasi pernyataan.

- Studi pustaka

Menganalisis masalah melalui sumber media tertulis digital yang memiliki kredibilitas, serta buku di perpustakaan.



1.5 Skema Perancangan

