

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia memiliki geografi yang terbentang dari Sabang sampai Merauke. Karena itu, Indonesia memiliki 1340 suku bangsa dan 300 kelompok etnik (hasil sesus penduduk Badan Pusat Statistik 2010). Setiap suku memiliki budaya tersendiri menjadikan Indonesia sebagai negara yang multikultural yang kaya akan kebudayaan dan kesenian tradisionalnya. Tetapi seiring dengan majunya teknologi, kebudayaan dan kesenian tradisional yang dianggap kuno perlahan mulai ditinggalkan oleh generasi muda dan hanya diperhatikan ketika kekayaan budaya dan kesenian di klaim oleh pihak luar.

Pada tanggal 2 Oktober 2009, UNESCO menetapkan Batik sebagai Warisan Kemanusiaan untuk Budaya Lisan dan Tak Benda (*Masterpieces of the Oral and Intangible of Humanity*). Untuk memperingati pengakuan resmi Internasional sebagai warisan budaya dunia, pemerintah Indonesia menetapkan setiap tanggal 2 Oktober menjadi Hari Batik Nasional. Hal itu ditujukan untuk meningkatkan kesadaran akan batik sebagai warisan budaya Indonesia.

Terminologi *cultural heritage* (warisan budaya) digunakan oleh UNESCO untuk menggambarkan “*the legacy of physical artifacts and intangible attributes of a group or society that are inherited from past generations, maintained in the present and bestowed for the benefit of future generations*” yang dapat diartikan sebagai : peninggalan yang dapat berupa artefak nyata dan atribut tak benda dari sebuah kelompok atau masyarakat yang diwariskan dari generasi sebelumnya, dijaga oleh generasi sekarang dan diturunkan kepada generasi yang akan datang.

Warisan budaya tak benda (*intangible*) merupakan warisan budaya yang tidak memiliki bentuk fisik seperti tradisi lisan, seni pertunjukan, *social practices*, ritual, acara kebudayaan, pengetahuan, kegiatan mengenai alam dan alam semesta, atau pengetahuan atau kemampuan untuk menghasilkan kerajinan tradisional. Sampai saat ini, ada 594 budaya tak benda yang terdaftar sebagai warisan tak benda Indonesia. (<http://kwriu.kemdikbud.go.id>, diakses hari Jumat 2 Februari 2018 jam 3.30 WIB)

Pada bulan Agustus tahun 2017, Direktur Warisan dan Diplomasi budaya Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan menetapkan 33 kain tradisional menjadi warisan budaya tak benda Indonesia serta menyatakan bahwa pelestarian kain tradisional bukan hanya tanggung jawab pemerintah tetapi tanggung jawab bersama. Generasi Muda sebagai penerus bangsa harus mampu melestarikan dan mengembangkan warisan budaya Indonesia agar kesenian dan kebudayaan bangsa tidak hilang dari identitas bangsa Indonesia.

Dari 33 kain tradisional yang ditetapkan tersebut, sebagian besar diantaranya dibuat dengan teknik tenun. Hampir seluruh daerah di Indonesia memiliki keterampilan menenun dan memiliki ragam hias masing masing. Akan tetapi popularitas Tenun Indonesia sebagai kain tradisional dikalahkan oleh Batik terutama setelah ditetapkannya batik sebagai Warisan Kemanusiaan untuk Budaya Tak Benda oleh UNESCO. Selain harga tenun lebih mahal, masih banyak yang melihat tenun sebagai kain yang khusus dipakai pada acara formal saja. (<https://www.cnnindonesia.com>, diakses hari Kamis 23 Januari 2018 jam 21.35 WIB)

Kurangnya pengetahuan masyarakat Indonesia terutama generasi muda akan kain tenun menginspirasi penulis untuk merancang media yang tepat untuk memperkenalkan kembali Tenun Indonesia kepada generasi muda.

Media adalah saluran atau sarana yang dipakai untuk menyampaikan komunikasi. Media bisa memiliki banyak bentuk. Diantaranya adalah media cetak dan media digital.

Media cetak mulai tergeser dengan adanya media digital. Orang tidak lagi membaca berita dari koran atau majalah tetapi dari smartphone mereka. Dengan adanya internet, berita yang mereka baca di media digital juga lebih aktual dibandingkan dengan media cetak. Tetapi tidak semua media cetak ditinggalkan begitu saja. Media digital menghasilkan begitu banyak konten dan tidak semuanya disaring terlebih dahulu sehingga kemungkinan untuk menyebarkan konten *hoax* sangat besar. Konten dalam media cetak dapat dipertanggungjawabkan oleh penerbit sehingga dapat dipercaya.

Media cetak juga beradaptasi dengan media digital. Mereka merancang buku yang tidak saja mementingkan konten tetapi juga menarik perhatian pembaca dengan desain buku dan ilustrasi yang menarik. Karena itu, pasar buku ilustrasi terutama untuk dewasa meningkat

Buku Ilustrasi dirasa penulis sebagai media yang tepat untuk generasi muda Indonesia untuk memperkenalkan Tenun Indonesia. Selain itu buku merupakan sumber data yang lebih dipercaya sebagai sarana dokumentasi dan referensi dibandingkan dengan media digital.

1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, dapat diidentifikasi permasalahan yang muncul adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara yang tepat untuk meningkatkan pengetahuan dan kepedulian generasi muda Indonesia terhadap tenun yang terdapat di berbagai daerah di Indonesia?
2. Bagaimana merancang media yang tepat dalam memperkenalkan kembali Tenun Indonesia untuk generasi muda?

Ruang lingkup perancangan yang dipilih adalah generasi muda Indonesia termasuk sebagai generasi Y terutama yang lahir tahun 90an dimana pada tahun penulisan sedang berada dalam usia 18 sampai 27 tahun yang merupakan usia produktif kerja. Generasi Y juga merupakan generasi yang idealis sehingga akan mendukung “*good cause*” dan mudah dipengaruhi *trend* yang ada.

1.3 Tujuan Perancangan

Adapun tujuan dari perancangan buku ilustrasi ini adalah:

1. Memposisikan Tenun Indonesia sebagai kain yang menjadi sumber ide dalam kehidupan sehari-hari untuk meningkatkan pengetahuan dan kepedulian generasi muda Indonesia.
2. Merancang media yang tepat untuk memperkenalkan kembali Tenun Indonesia dalam bentuk buku ilustrasi yang menarik bagi generasi muda.

1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Melakukan Observasi langsung ke toko buku setempat mengenai buku ilustrasi untuk dewasa muda.

2. Kuisisioner

Menyebarkan kuisisioner kepada generasi muda Indonesia yang pada saat penulisan berusia 18 - 38 tahun. Kuisisioner disebarakan kepada 100 responden

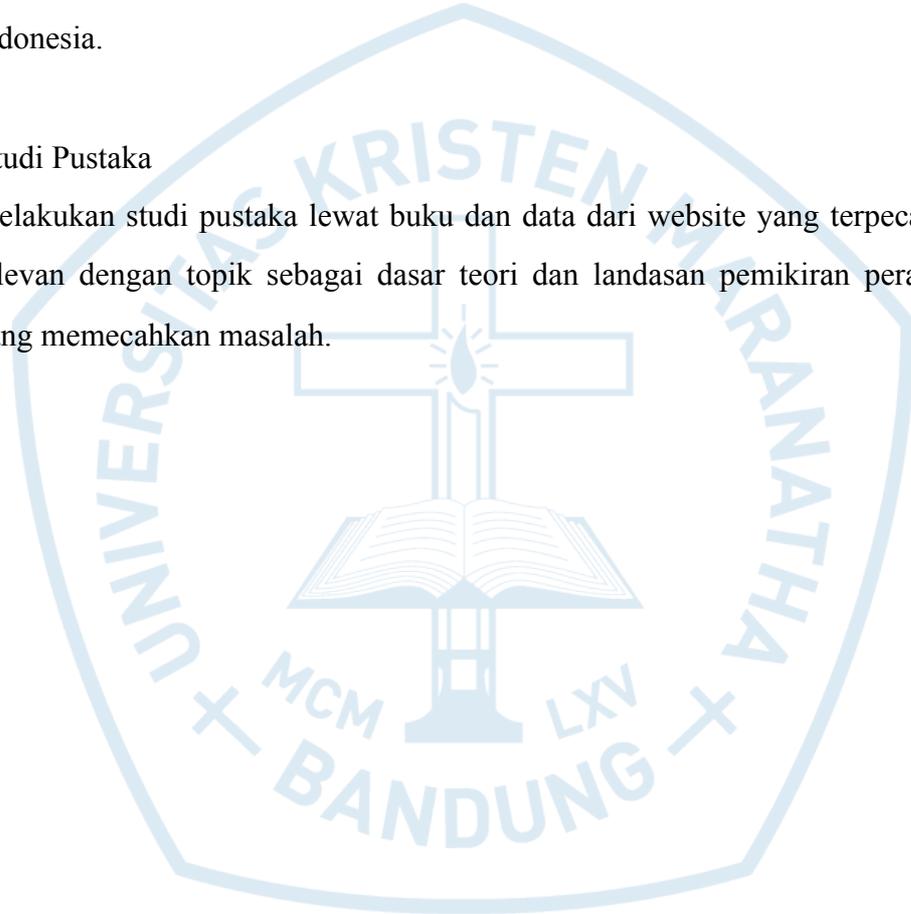
untuk mengetahui pemahaman dan pendapat responden mengenai kain tradisional Indonesia dan Buku Ilustrasi untuk dewasa muda.

3. Wawancara

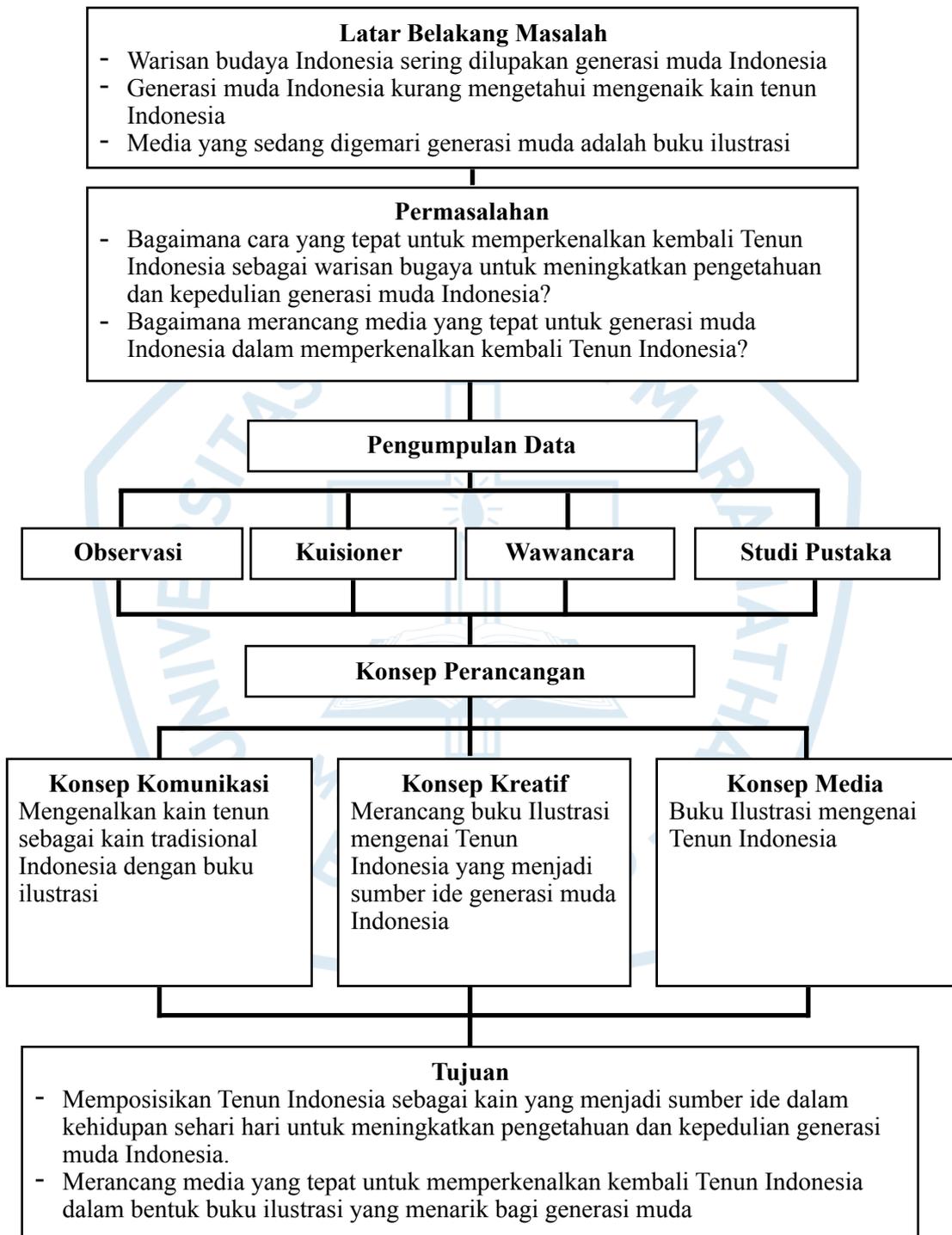
Melakukan wawancara kepada pihak terkait seperti penulis kontributor buku ‘Tenun : Handwoven Textiles of Indonesia’ yang diterbitkan oleh Cita Tenun Indonesia.

4. Studi Pustaka

Melakukan studi pustaka lewat buku dan data dari website yang terpercaya yang relevan dengan topik sebagai dasar teori dan landasan pemikiran perancangan yang memecahkan masalah.



1.5 Skema Perancangan



Gambar 1.1 Skema Perancangan
(Sumber : Data Penulis, 2018)