

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan negara yang memiliki keberagaman suku bangsa. Keberagaman membuat Indonesia menjadi kaya akan budaya dan adat istiadat, salah satunya terletak pada pakaian adat dan kain tradisional khas setiap daerah di Indonesia.

Kain tenun merupakan salah satu ragam kain tradisional di Indonesia, selain merupakan seni kerajinan tradisional dan menjadi pakaian adat di beberapa daerah, kain tenun juga terkenal dengan keindahannya. Kain tenun merupakan kain yang dibuat dengan cara menenun kain dari helai benang pakan dan benang lungsi yang sebelumnya diikat.

Tenun di Indonesia tersebar di berbagai daerah, namun hanya sedikit yang masih terjaga eksistensinya karena tergerus oleh perkembangan zaman, baik dari pengrajinnya sendiri maupun dari daerahnya. Ilmu menenun dan sejarah tenun akan menghilang apabila generasi muda tidak lagi berminat untuk ikut melestarikan. Di beberapa daerah di Provinsi Lampung yang dulunya terdapat cukup banyak kampung pengrajin kain tenun, namun sudah tidak lagi bertahan sampai sekarang, salah satu faktor yang menyebabkan hilangnya kerajinan tenun di beberapa daerah tersebut karena tidak adanya minat dari generasi muda sekarang untuk menekuni pekerjaan tersebut. Bertenun butuh ketenangan, kesabaran, dan ketelitian, suatu sikap yang sudah jarang ditemui pada generasi sekarang.

Salah satu daerah yang masih mengembangkan kerajinan tenun di Indonesia adalah Negri Katon Lampung. Keunikan dari Tenun Tapis Negri Katon Lampung adalah dari proses pembuatannya yang serba manual serta kekhasan motif Tapis yang dimilikinya.

Motifnya relatif berukuran kecil dan halus sehingga terlihat mewah, yang diwariskan secara turun temurun sehingga tetap lestari hingga kini.

Dari permasalahan di atas terlihat adalah penting untuk mempromosikan tenun terutama bagi generasi muda. Untuk itu diperlukan sebuah media sebagai alat untuk mempromosikan Tenun Tapis Lampung agar lebih banyak masyarakat terutama generasi muda Indonesia mengetahui dan mengenal kain tenun cantik karya bangsa ini.

1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan di atas, maka setelah melakukan penelitian dan dari jawaban kuisisioner yang diajukan, maka dirumuskan pokok-pokok permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana agar Kain Tapis Negri Katon Lampung mampu di kenal Masyarakat Indonesia, Mengingat ini adalah hasil karya Budaya Indonesia ?
2. Bagaimana merancang media desain komunikasi visual yang menarik agar tata letak dan menyusun strategi dapat tepat dan layak ?

Berdasarkan pokok-pokok permasalahan di atas, promosi akan difokuskan melalui media videografi, fotografi, *billboard* Baliho, dan *social media*, poster, dan *Packaging* Adapun target utamanya adalah generasi muda dengan rentang usia 25-35 tahun yang tertarik dengan kebudayaan tenun tradisional Indonesia.

1.3 Tujuan Perancangan

Berdasarkan pokok-pokok permasalahan di atas, maka melalui pembahasan dalam penulisan ini akan dipaparkan sebagai berikut :

1. Mempromosikan Tenun Tapis Negri Katon Lampung untuk meningkatkan rasa cinta terhadap budaya Indonesia melalui media DKV.
2. Membuat media desain komunikasi visual yang menarik dalam bentuk videografi, fotografi, *billboard*, poster dan media interaktif yang menarik bagi generasi muda.

1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data

Dalam proses pengumpulan data, digunakan teknik observasi, wawancara, menyebar kuesioner dan studi pustaka.

1. Observasi

Untuk mengumpulkan data, penulis melakukan observasi langsung ke lapangan, agar penulis dapat melihat gambaran langsung mengenai hal-hal yang akan disampaikan dan ditampilkan dalam media promosi.

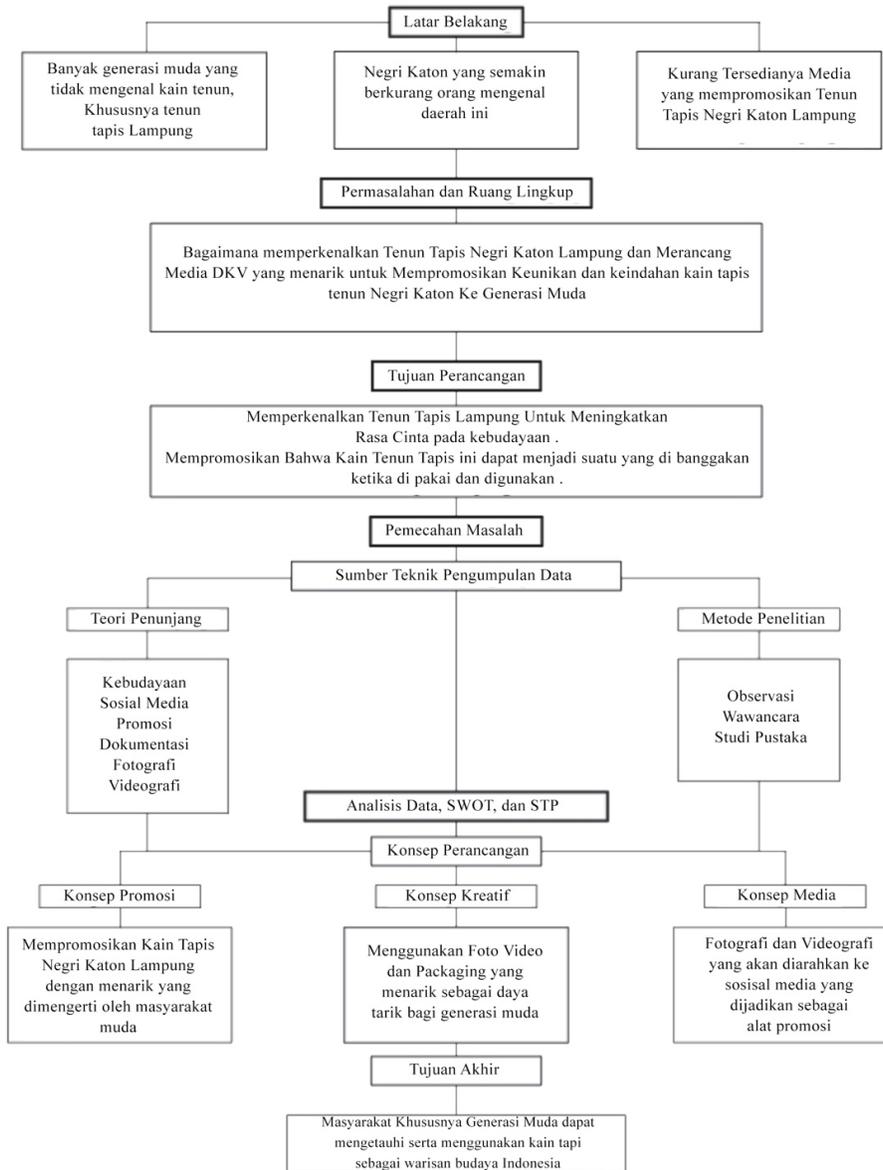
2. Wawancara

Melalui wawancara dengan tanya jawab langsung diharapkan penulis dapat memperoleh keterangan langsung dari pengrajin Tenun Tapis, sehingga pembuatan media promosi lebih akurat.

3. Studi Pustaka

Penulis mengunjungi perpustakaan , membaca buku tentang sejarah kain tenun tapis Lampung serta melalui media internet mencari informasi yang bisa membantu penulis mendapatkan informasi tambahan untuk melengkapi penulisan.

1.5 Skema Perancangan



Tabel 1.1 (Skema Perancangan)
Sumber : Data Pribadi