

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Kebudayaan yang ada di Indonesia sangatlah beragam dan juga unik. Di Jawa Barat ada budaya Sunda yang berpusat di kota Bandung. Dalam budaya Sunda ini banyak hal yang menarik diantaranya Bahasa, Pakaian Adat, dan Upacara adatnya. Salah satu daya tarik budaya Sunda adalah pakaian adatnya yang unik dan khas. Pakaian adat Sunda yang selalu terlihat unik yaitu Iket Kepala nya atau biasa dikenal dengan nama Totopong.

Totopong memiliki nilai sejarah kebudayaan yang sangat menarik karena pada jaman dahulu Totopong ini digunakan oleh masyarakat Sunda untuk melindungi kepala dari roh jahat yang ada di udara, masyarakat sunda pada jaman dulu menganggap kepala sebagai bagian yang paling suci sehingga seringkali menjadi sasaran roh jahat untuk dirasuki.

Selain itu juga, Totopong digunakan sebagai penanda kasta pada masa itu. Warna dari Totopong sendiri pada awalnya hanya ada 2 yaitu hitam dan putih. Warna hitam digunakan untuk masyarakat biasa sedangkan warna putih digunakan untuk orang yang dianggap sepuh atau tokoh yang memiliki kedudukan sebagai pemuka agama, pejabat, dan priyayi. Nama Totopong sendiri dalam Bahasa Sunda berarti menggunakan tutup kepala menurut aturan tertentu. Totopong berasal dari kata *tepong* (bertemu) yang berarti bertemunya ujung kain karena dibentuk simpul sebagai perlambangan silaturahmi yang erat.

Pada tahun 2011 Totopong menjadi sebuah gaya busana baru di kota Bandung dan mulai digunakan kembali oleh Ridwan Kamil pada tahun 2013 di masyarakat Jawa Barat. Totopong dapat digunakan sebagai identitas pakaian adat dalam acara-acara tertentu, bahkan ada beberapa instansi sekolah yang mengharuskan menggunakan

pakaian adat beserta Totopongnya. Namun saat ini anak muda di kota Bandung belum begitu tertarik untuk menggunakan Ikat kepala sebagai gaya hidup sehari-hari karena banyak dari mereka yang belum mengetahui tentang makna dan sejarah kebudayaan dari Totopong.

Pada tanggal 21 September 2018 sempat diadakan wawancara dengan anggota dari Komunitas Iket Sunda mengenai Totopong yang diperjual belikan di kota Bandung. Menurutnya saat ini Iket Sunda yang dijual di pinggir jalan maupun di bazar sudah dibentuk menjadi topi dan tidak dapat dibentuk ke bentuk lainnya.

Pada masa sekarang sudah jarang anak muda yang membeli Iket Sunda yang masih berbentuk kain persegi panjang karena kurangnya informasi yang jelas tentang sejarah, motif, dan cara mengikat Totopong. Media yang menunjukkan cara mengikat Totopong pun kurang menarik untuk anak muda sehingga kurangnya minat untuk mengetahui sejarah dan makna tentang Totopong.

Hal yang dapat dilakukan dari permasalahan tersebut yaitu membuat media interaktif yang menarik tentang sejarah dan juga beragam motif dan cara mengikat Totopong.

## **1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup**

Untuk membantu menguraikan masalah yang ada, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana cara memperkenalkan sejarah, motif, dan cara mengikat Totopong kepada anak muda (SD & SMP) di kota Bandung ?
2. Bagaimana membuat media DKV yang informatif dan menarik untuk menjelaskan tentang sejarah, motif dan cara mengikat Totopong?

## **1.3 Tujuan Perancangan**

Perancangan ini memiliki tujuan utama yaitu memperkenalkan ikat kepala Sunda/Totopong kepada generasi muda dan juga menginformasikan cara mengikat Totopong agar masyarakat lebih tau banyak informasi tentang Totopong.

Berdasarkan tujuan yang dijelaskan di atas, maka penulis menjabarkan point-point penting dari manfaat perancangan ini :

1. Memperkenalkan sejarah, motif, dan cara mengikat Totopong secara jelas, informatif, dan menarik agar pesan dapat tersampaikan melalui media DKV yang sesuai dengan minat anak muda (Pelajar & Mahasiswa) di kota Bandung.
2. Merancang media DKV yang interaktif dengan platform digital tentang cara mengikat Totopong yang menarik agar lebih mudah diakses oleh anak muda (SD & SMP) di kota Bandung.

#### **1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data**

Beberapa metode untuk mengumpulkan data yang akan digunakan, sebagai berikut :

1. Kuisisioner

Kuisisioner dibagikan kepada 100 responden. Disebarkan melalui media sosial (google form) untuk mengetahui tentang wawasan responden terhadap sejarah, motif, dan cara mengikat Totopong serta ingin mengetahui media yang biasa digunakan oleh responden, serta gaya hidupnya. Dengan target pria dan wanita Pelajar Sd dan Smp (11 – 16) tahun.

2. Wawancara

Penulis melakukan wawancara secara langsung ke beberapa ahli (Tokoh Masyarakat) untuk mendapatkan informasi tentang Totopong.

Dan juga kepada masyarakat yang pernah menggunakan Totopong untuk mendapatkan informasi seberapa luas wawasan mengenai Totopong.

3. Studi Pustaka

Melakukan pengumpulan data dengan mencari sumber informasi yang dilakukan di perpustakaan/internet mengenai perilaku anak muda (Pelajar & Mahasiswa), Videografi, Web desain, dan referensi untuk menunjang pembuatan karya.

4. Observasi

Penulis akan mengobservasi dan mendokumentasikan secara langsung ke Komunitas Iket Sunda untuk mengamati kegiatan komunitas mengenai Totopong agar mendapat informasi yang jelas.

## 1.5 Skema Perancangan

