

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam bahasa Sansekerta kata kebudayaan berasal dari kata *budh* yang berarti akal, yang kemudian menjadi kata *budhi* atau *bhudaya* sehingga kebudayaan diartikan sebagai hasil pemikiran atau akal manusia. Pendapat lain mengatakan bahwa budaya berasal dari kata *budi* dan *daya*. *Budi* adalah akal yang merupakan unsur rohani dalam kebudayaan, sedangkan *daya* adalah perbuatan atau ikhtiar sebagai unsur jasmani. Sehingga kebudayaan diartikan sebagai hasil dari akal dan ikhtiar manusia (Supartono Widjosiwoyo, 2009:30-31). Dalam makna ini, kebudayaan berarti sesuatu yang lahir dari akal pikir manusia yang kemudian menjadi sesuatu yang berharga karena menyimpan ingatan atau memori yang bermakna bagi perkembangan manusia itu sendiri. Bagi bangsa Indonesia, kita sudah terbiasa dengan bentuk kebudayaan yang memiliki berbagai macam bentuk, seperti rumah tradisional, musik, bahasa daerah, dan juga pakaian tradisional yang digunakan dari masyarakat terdahulu yang dilestarikan secara turun-menurun dari generasi ke generasi selanjutnya.

Menurut CY Thambun (Mally Maelialah dan Pipin Tresna P, 2010:2) mengemukakan bahwa “Pakaian adat tradisional adalah pakaian yang sudah dipakai secara turun-menurun dan merupakan salah satu identitas yang dapat dibanggakan oleh sebagian besar pendukung kebudayaan”. Pakaian adat tradisional bagi bangsa Indonesia pun tidak hanya ada satu ragam macam, namun beratus pakaian adat tradisional yang mencirikan masing-masing daerah yang berada di Indonesia. Pakaian ini tidak mencakup satu provinsi/daerah saja namun mencakup suku dan kebudayaan yang dianut oleh berbagai macam pihak. Pakaian ini tidak hanya serta merta menjadi kain yang menempel pada tubuh kita, namun pakaian ini membawa jejak dan rekam sejarah yang diadaptasi dari berbagai cerita dan keyakinan dari pada pendahulu bangsa. Dengan perkembangan jaman yang berjalan,

pakaian-pakaian ini pun melalui berbagai macam tahap dari akulturasi hingga asimilasi.

Diantara banyaknya pakaian adat tradisional yang tersebar di penjuru negeri, Pakaian adat tradisional dari Palembang, Sumatra Selatan, mengadaptasi sebuah kain yang kemudian dinamai kain Songket Palembang. Kain Songket Palembang dikenal dengan kemewahan dan kemegahan yang ditampilkan melalui motif dan warna yang dimilikinya, hal ini dikarenakan penggunaan kain Songket Palembang pada zaman dahulu dikhususkan untuk raja-raja melayu dan bangsawan. Kain Songket Palembang sempat mengalami penurunan semenjak runtuhnya kerajaan-kerajaan melayu pada dahulu, namun, atas kecintaan terhadap kain Songket Palembang bagi masyarakat Palembang dan Melayu, kain ini pun dikenakan oleh masyarakat yang kemudian masih berlangsung hingga masyarakat umum Indonesia dapat menggunakan kain ini.

Keberadaan kain Songket Palembang telah melekat bagi masyarakat Palembang dan Melayu sekitarnya, kain ini menjadi kain yang dapat digunakan pada kegiatan sehari-hari ataupun acara khusus seperti pernikahan ataupun kegiatan formal lainnya. Kesenian dalam kain Songket Palembang menjadi lahan pekerjaan bagi para pengrajin yang masih melestarikan tradisi ini. Kain Songket Palembang ini pun memiliki berbagai jenis, diantaranya yaitu Songket Lepus, Tretes, dan Bungo Pacik. Berbagai jenis Songket memuat berbagai motif dan warna sehingga kain-kain Songket ini dapat dibedakan dari observasi semata. Dalam hal pengerjaan, kain Songket Palembang membutuhkan waktu yang berbeda-beda dilihat dari tingkat kesulitan motif, jenis bahan yang digunakan, dan warna yang disediakan. Umumnya, pengerjaan bisa menghabiskan waktu minimal seminggu hingga berbulan-bulan.

Kain Songket Palembang memiliki nilai budaya yang sangat dalam melirik unsur sejarah hingga proses pembuatannya, namun, seiring dengan berkembangnya jaman dan terbukanya keilmuan dan kebudayaan dari luar bangsa, kain Songket Palembang tentu mengalami perubahan value baik dari segi penggunaannya ataupun pembuatannya. Perubahan-perubahan yang

ada dapat memberikan pengaruh yang besar ataupun kecil bagi masyarakat, untuk menghindari perubahan yang cenderung mengarah pada hilangnya nilai budaya, diperlukan sebuah inovasi yang mampu mendorong nilai atau value dari kain Songket Palembang.

Menurut Koenjaraningrat (2002: 256), Inovasi adalah suatu proses pembaruan dari penggunaan sumber-sumber alam, energi, dan modal, pengetahuan baru dari tenaga kerja dan penggunaan teknologi baru yang semua akan menyebabkan adanya sistem produksi, dan dibuatnya produk-produk yang baru. Dengan demikian inovasi ini mengenai pembaruan kebudayaan yang khusus mengenai unsur teknologi dan ekonomi. Dalam usaha mengembangkan sebuah inovasi untuk memajukan kebudayaan daerah, diperlukan adanya akulturasi antara budaya yang hendak diangkat dengan kegiatan yang melekat pada masyarakat sekarang sehingga suatu kebudayaan memiliki fungsi yang dapat digunakan setiap hari. Proses akulturasi ini dapat memiliki dari beragam macam kegiatan sosial seperti bagaimana kita berbicara, melihat, dan salah satunya menulis.

Tentunya kita tidak bisa dilepaskan dari bagaimana teknologi mulai merambat ke segala sisi kehidupan. Menulis adalah menurunkan, menirukan atau melukiskan lambang-lambang grafik yang menggambarkan suatu bahasa yang dipahami oleh seseorang, sehingga orang lain tersebut dapat membaca lambang-lambang grafik tersebut, sehingga mereka dapat memahami bahasa dan gambaran grafik itu (Tarigan, 1985:2). hal ini sejalan dengan Abdurrahman dan Waluyo (2000:23) bahwa, menulis adalah penggambaran visual tentang pikiran, perasaan, dan ide dengan menggunakan bahasa tulis untuk keperluan komunikasi atau menyampaikan pesan tertentu. Tulisan menjadi cikal bakal bagaimana teknologi komunikasi mulai berkembang hingga menciptakan berbagai jenis tulisan (tipografi) yang dapat kita lihat pada saat ini. Berbagai jenis tipografi mampu membawakan nuansa atau cerita yang berbeda-beda, dilihat dari visual yang ditampilkan.

Upaya pelestarian kain Songket Palembang sebagai salah satu kain yang memiliki nilai sejarah akan didukung melalui keilmuan desain grafis

melalui sebuah perancangan tulisan/huruf. Pengaplikasian kain Songket Palembang kedalam sebuah huruf/tulisan yang diyakini mampu memperkenalkan kain Songket Palembang ke masyarakat yang lebih luas, dengan begitu, proses akulturasi akan tercipta tanpa menghilangkan kedua unsur yang ada, yakni nilai budaya dari kain Songket dengan kegiatan yang melekat pada masyarakat, yaitu menulis. Perancangan huruf/tulisan ini kemudian akan didukung dengan sebuah media pendukung yang berfungsi untuk membantu masyarakat awam untuk mengenal lebih dalam mengenai kain Songket Palembang.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi masalah dari latar belakang yang dipaparkan pada penelitian ini adalah :

a) Songket Palembang merupakan salah satu warisan nusantara yang sama pentingnya dengan kain nasional lainnya, akan tetapi pengangkatan budaya terutama pada pakaian tradisional masih sebatas pakaian kebaya yang cenderung menggunakan kain motif batik.

b) Songket Palembang memiliki nilai sejarah yang mendalam yakni bagaimana pengemasan sebuah hikayat masyarakat Palembang yang dikisahkan secara turun-menurun melalui secarcik kain. Keberadaan kain Songket yang sudah mulai memudar di kalangan masyarakat Indonesia pun mulai mengkhawatirkan.

c) Songket Palembang sudah didaftarkan sebagai warisan budaya tak benda Malaysia pada tahun 2021, hal ini mendorong warga Indonesia untuk memiliki sebuah inovasi baru terhadap kain Songket Palembang sehingga mampu bersaing dengan kain Songket yang dimiliki oleh Malaysia.

d) Songket Palembang cenderung sulit untuk tembus pasar nasional maupun internasional dikarenakan peminatnya yang masih kurang banyak.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana merancang keluarga rupa huruf berbasis Songket Palembang sebagai bentuk identitas visual asal Palembang?

1.3 Ruang Lingkup

Pembatasan masalah dilakukan agar penelitian ini dapat terfokuskan dengan baik. Pembatasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- Apa
Variasi motif dan warna pada kain Songket khas Palembang yang disebar-luaskan melalui pedagang ataupun pihak yang berwenang.
- Siapa
Perancangan ditujukan untuk target audiens dimana target merupakan masyarakat dewasa (18-25 tahun) sebagai target audiens primer, sedangkan masyarakat muda (12-17 tahun) sebagai target audiens sekunder.
- Kapan
Penulisan, akumulasi data, dan perancangan akan dimulai dari awal Maret hingga Agustus 2023.
- Dimana
Penulisan akan mengambil sumber dari berbagai sumber yang bersumber pada kota asal objek yakni Kota Palembang, Sumatra Selatan. Kemudian perancangan akan dilakukan di Kabupaten Bandung, Jawa Barat sebagai tempat domisili asal
- Mengapa
Perancangan bertujuan untuk meningkatkan *awareness* dari masyarakat mengenai keberadaan kain Songket Palembang melalui rancangan keluarga rupa huruf.

- Bagaimana
Perancangan memiliki rumusan masalah yaitu bagaimana merancangan output yaitu keluarga rupa huruf yang mampu membawakan ciri khas dari Songket Palembang.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditetapkan, maka tujuan dari pada penelitian ini adalah mampu memperkenalkan kain Songket Palembang sebagai salah satu budaya warisan Nusantara melalui sebuah perancangan keluarga rupa huruf yang diadaptasi dari ciri khas atau keunikan dari motif dan warna Songket Palembang agar dapat menarik perhatian dan melestarikan keberadaan kain Songket Palembang yang sudah mulai memudar pada era globalisasi saat ini.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif. Metode Penelitian Kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, dimana peneliti adalah sebagai instrument kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari generalisasi (Sugiyono, 2019:18). Pada penelitian ini, metode penelitian kualitatif merupakan pilihan yang terbaik, melihat dengan objek penelitiannya berupa kain Songket Palembang yang terkenal akan motif dan warna yang dipadukan. Metode Penelitian akan mengambil data lapangan yang faktual, sehingga pengumpulan data akan menggunakan beberapa rujukan sebagai berikut:

A. Observasi

Metode Observasi adalah teknik pengumpulan data yang mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lain. Observasi juga tidak terbatas pada orang,

tetapi juga objek-objek alam yang lain. Melalui kegiatan observasi, peneliti dapat belajar tentang perilaku dan makna dari perilaku tersebut. (Sugiyono, 2018:229). Kemudian menurut Yusuf (2013: 284) ia menjelaskan kunci keberhasilan observasi terdapat pada sang penulis penelitian karena kesimpulan dari metode observasi yang terpaku pada pengamatan sang penulis penelitian. Mengaitkan definisi tersebut, penelitian ini akan mencoba untuk mengobservasi 3 proyek sejenis yang menggunakan kain nusantara sebagai dasar dari perancangan typeface. Observasi akan mencoba mengamati proyek-proyek tersebut dengan menggunakan sebuah matriks perbandingan, sehingga dapat memudahkan untuk menentukan keunikan dari masing-masing proyek. Penelitian kali ini mengambil contoh dari “Banjarese Typeface” karya Rakhmat Jaka Perkasa, “Salaka Typeface” karya Rizaldi Putra dan “Kuwari Typeface” karya Fadila Disma.

B. Wawancara

Menurut Esterberg dalam Sugiyono (2019), wawancara adalah pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu. Kemudian Esterberg pun mengemukakan beberapa macam wawancara, yaitu: wawancara terstruktur, wawancara semi terstruktur, dan tidak terstruktur. Mengaitkan definisi tersebut, penelitian akan melakukan wawancara secara terstruktur maupun tidak terstruktur dengan berbagai narasumber diantaranya yaitu; Pendesain dan penenun dari bisnis “Tigo Songket Palembang” yaitu Nyayu Rogaya dan Nyayu Fatimah, co-founder dari Type Dialogue yaitu Desainer Aditya Wiraatmaja, dan Pengajar matakuliah Tipografi Nusantara yaitu Dosen Rahmiati Aulia. Narasumber dipilih dari pemahaman dan

pengalaman yang telah didapat selama bertahun-tahun mendalami masing-masing pekerjaan. Hasil dari narasumber ini akan menjadi landasan untuk menentukan jalan eksperimental dan perancangan.

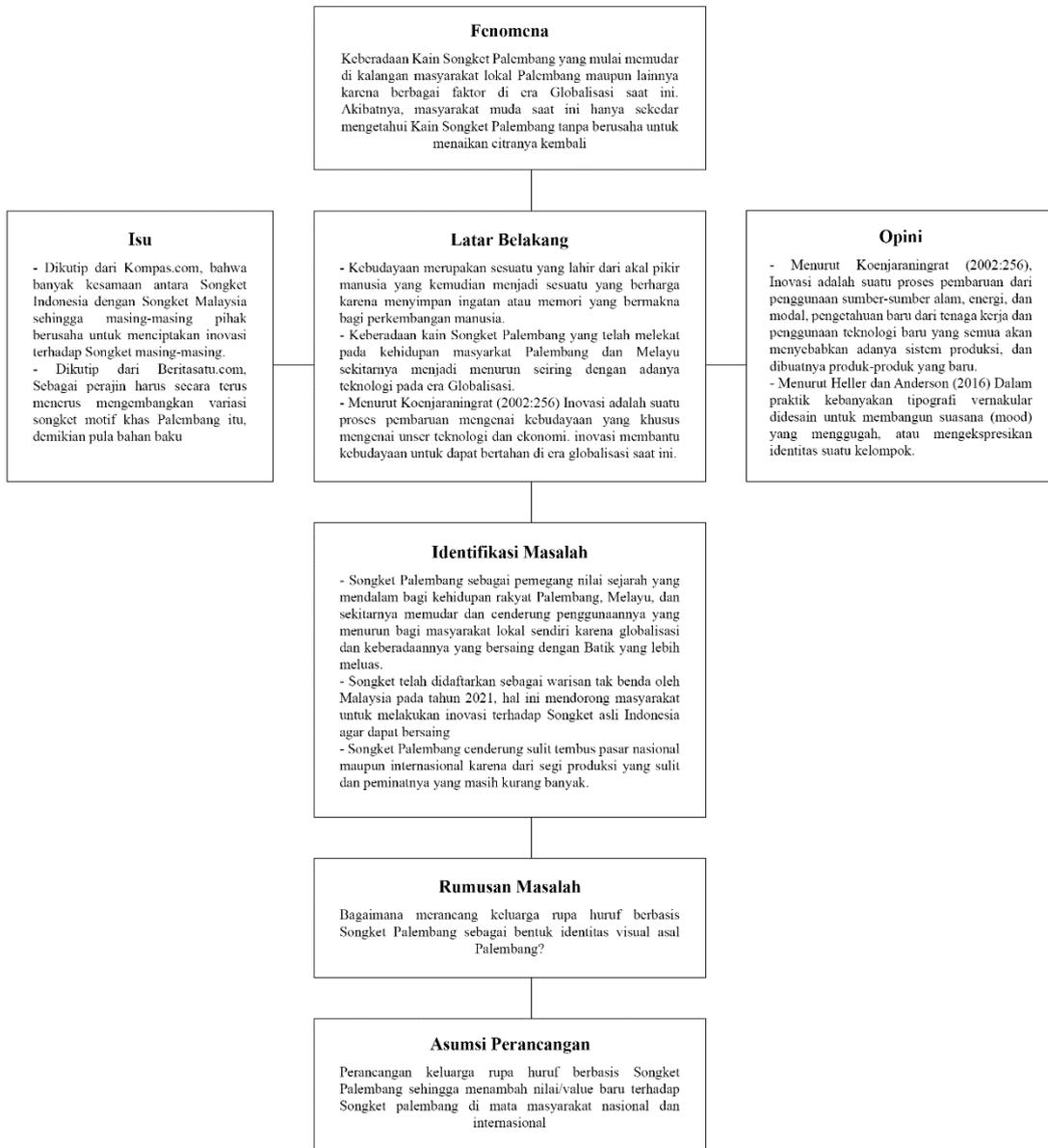
C. Studi Pustaka

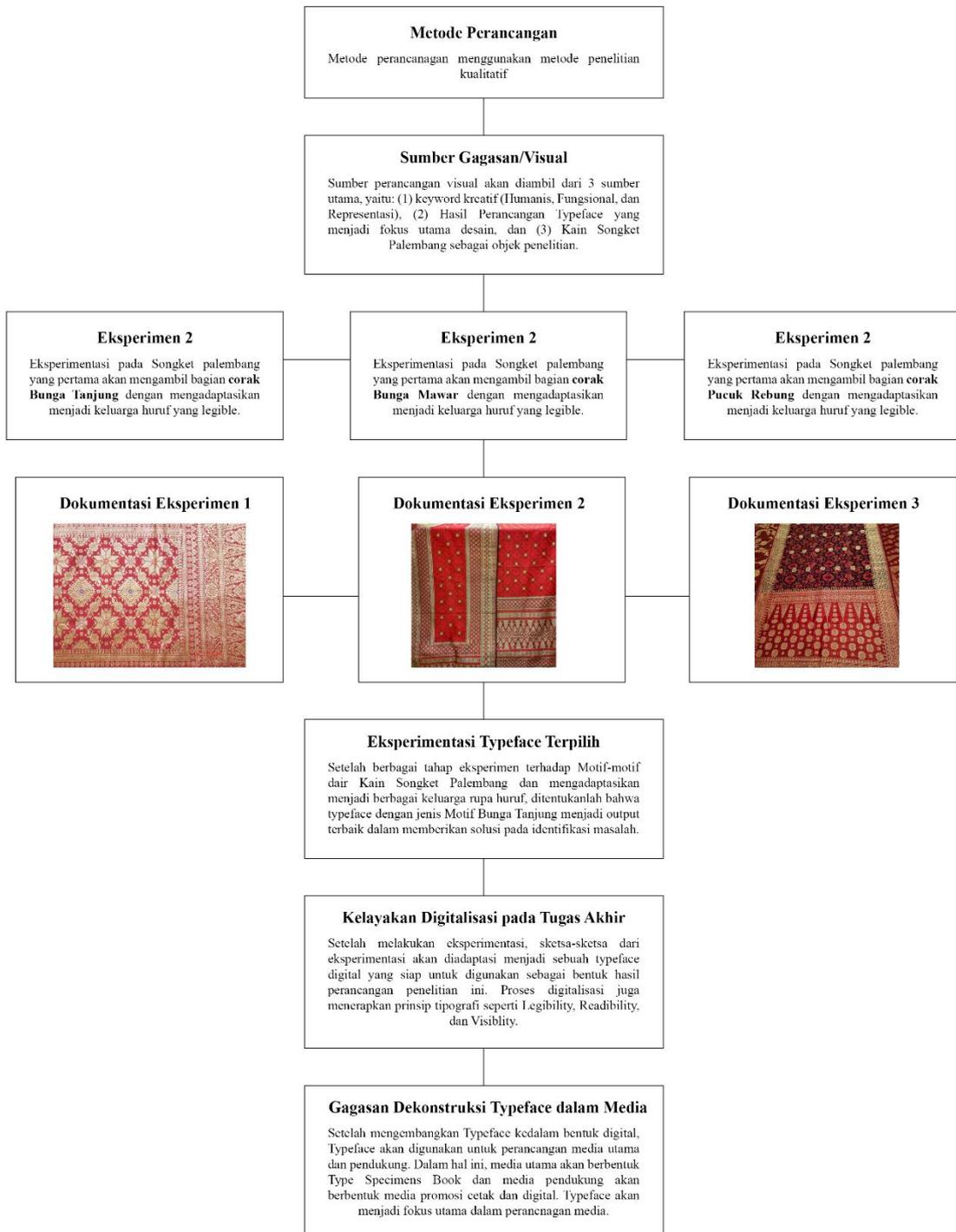
Studi pustaka dikemukakan oleh Sugiyono (2012) yaitu metode kajian teoritis, referensi serta literatur ilmiah lainnya yang berkaitan dengan budaya, nilai dan norma yang berkembang pada situasi sosial yang diteliti. Dengan mengaitkan pada definisi, penelitian ini akan menggunakan pustaka yang didapatkan dengan berbagai teori dan data yang bersumber dari berbagai buku dan jurnal yang didapatkan dari sumber terpercaya seperti perpustakaan dan tesis/disertasi peneliti pada topik yang sama. Studi pustaka ini juga mencakup rangkaian pendapat ahli yang akan tersebar pada setiap bagian laporan penelitian ini.

1.6 Metode Analisis Data

Analisis visual atau dapat disebut sebagai kritik seni, disebutkan oleh Sachari (2005:119) bahwa kajian kritik seni adalah mengamati sebuah objek yang mengandung dimensi kritis seperti dinamika gaya, teknik pengungkapan, tema berkarya, ideologi estetika, pengaruh gaya hidup, hubungan dengan audiens, dan berbagai hal yang memiliki dampak dengan lingkungan sekitar. Berdasarkan definisi yang telah disebutkan, analisis visual akan membantu dalam proses mencerna distilasi atau adaptasi visual apa saja yang dapat dimuat dalam keluarga rupa huruf tanpa menghilangkan unsur penting dalam pembuatan rupa huruf. Analisis visual akan memperhatikan objek utama yakni kain Songket Palembang maupun referensi rupa huruf yang beredar di internet, tentunya dengan sumber yang kredibel dan aktual.

1.7 Kerangka Penelitian





Gambar 1.1 Kerangka Penelitian
(Sumber: dokumen pribadi)

1.8 Pembabakan

- **BAB I Pendahuluan**

Bab I akan menjelaskan mengenai permasalahan dan topik yang ingin dibawakan yaitu kain Songket Palembang beserta output yang diperkirakan akan menjadi jawaban dari permasalahan yang dibawakan. Bab I akan memuat Latar Belakang, Permasalahan, Tujuan Penelitian, Metode Pengumpulan Data dan Analisis, Kerangka Perancangan, dan Pembabakan.

- **BAB II Landasan Teori**

Pada bab II yaitu Landasan Teori akan berisikan teori-teori yang diperlukan dalam merancang dan menyusun analisis sesuai dengan pendapat para ahli dan pelaku industri yang sesuai pada bidang yang disangkut-pautkan. Bab II akan membahas mengenai Pengantar Kebudayaan dan Konsep Kontemporer yang disampaikan melalui esensi Osmosis dan Neo Indonesiana, lalu diikuti dengan teori Tipografi dan apa-apa yang mengiringi keilmuan tipografi tersebut, dilanjut dengan teori Tipografi Vernakuler sebagai penggabungan ilmu tipografi dengan desain vernakuler. Selain dari teori tipografi, ada pula teori Media Informasi yang disertai dengan teori Buku sebagai Media Informasi, dari teori buku inilah kemudian menurun menjadi teori *Layout*, *Grid*, dan *Color System*.

- **BAB III Data dan Analisis Data**

Pada bab III yaitu Data dan Analisis akan memuat penjelasan mengenai metode dan cara pengambilan data yang digunakan untuk penelitian. Metode dan cara pengambilan yang telah disebutkan pada bab I akan dimuat secara detail melalui data yang telah didapatkan. Bab III akan memuat Data Institusi Pemberi Proyek yakni Dinas Kebudayaan Kota Palembang, lalu diiringi oleh Data Produk pada penelitian yakni Kain Songket Palembang, setelahnya diikuti oleh Data Wawancara Ahli dan Data Studi Literatur dan Dokumentasi, Data-data yang telah

didapatkan kemudian dirangkum kedalam Analisis Data dan Penarikan Kesimpulan.

- **BAB IV Konsep dan Hasil Perancangan**

Pada bab IV akan menampilkan proses dan hasil rancangan dari output keluarga rupa huruf dengan menyesuaikan bentuk solusi dari permasalahan pada bab I, teori-teori pada bab II, dan data dan analisis dari bab III. Bab IV akan menjadi hasil final yang telah disetujui baik dari pihak yang bersangkutan pada pengambilan data dan dosen pembimbing yang mengawasi selama berjalannya penelitian ini. Bab IV akan memuat secara rinci Konsep Perancangan, mulai dari Konsep Pesan, Konsep Kreatif, Konsep Media, Konsep Visual, Konsep Bisnis, Proses dan Hasil Perancangan.

- **BAB V Penutup**

Pada bab V penutup adalah bab yang membahas mengenai Kesimpulan dari hasil penelitian dan Saran dari awal mulai penulisan hingga akhir perancangan. Bab V diharuskan untuk mampu menjawab asumsi yang telah dibuat pada Bab I. Saran dan masukan pada Bab V ini akan dimuat sebagai acuan untuk kedepan baik dari pihak penulis, pihak yang bersangkutan dalam pembuatan penelitian, dan pihak pembaca.