

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Indonesia mempunyai kekayaan budaya dan suku yang sangat beragam, baik sejarah, seni, budaya, kerajinan tradisional, perhiasan, hingga kuliner, yang bermula dari keberagaman dan perbedaan masyarakat Indonesia. Faktor-faktor seperti adat istiadat, suku, dan geografi mempengaruhi perkembangan budaya masing-masing daerah sehingga menghasilkan keanekaragaman yang kaya. Meskipun Indonesia kaya akan warisan budaya, kerajinan, dan kuliner, namun masih banyak masyarakat yang kurang begitu tertarik dengan Indonesia karena kurangnya informasi dan ketertarikan terhadap warisan budaya. Padahal, warisan budaya ini menjadi identitas kuat yang membedakan suatu daerah. (Rifki Amrullah & Denny Nugraha SSn, 2020).

Lampung merupakan sebuah daerah di Indonesia, memiliki kekayaan warisan budaya yang meliputi beragam etnis dan seni tradisional. Lampung menjadi tempat tinggal bagi berbagai etnis, termasuk masyarakat Jawa, masyarakat asli Lampung, masyarakat Sunda, masyarakat Minangkabau, masyarakat Bali, serta masyarakat Tionghoa, Melayu, dan lainnya.

Keanekaragaman etnis ini menyebabkan Lampung memiliki beragam warisan budaya, termasuk seni kerajinan dan warisan budaya lainnya. Selain faktor keberagaman etnis, letak geografis Lampung yang ideal juga berperan penting dalam kekayaan warisan budayanya. Dengan lokasi yang strategis di antara berbagai pulau di Indonesia, Lampung memiliki akses ke berbagai kekayaan alam dan sumber daya, yang menjadi dasar bagi pembentukan seni dan budaya lokal.

Budaya daerah merupakan budaya dengan asal usulnya dari suatu daerah tertentu yang kemunculannya diakui oleh masyarakat sekitar, karena mereka sudah diwarisi secara turun menurun dari nenek moyang. Lampung memiliki akan keberagaman budaya yang dimulai dari bahasa, adat istiadat, kesenian, keberagaman fauna dan lainnya. Namun, di era modern ini, terjadi

penurunan perhatian terhadap adat dan budaya, oleh sebagian besar warga Lampung. (Hidayat. M.T & Moussadecq, 2024).

Penulis membuat kuesioner untuk mengetahui seberapa jumlah pengetahuan mengenai kebudayaan peninggalan nenek moyang adat



*Gambar 1.1 Data kuesioner Pengetahuan Budaya Lampung*

lampung, yang di dapat sebagai berikut.

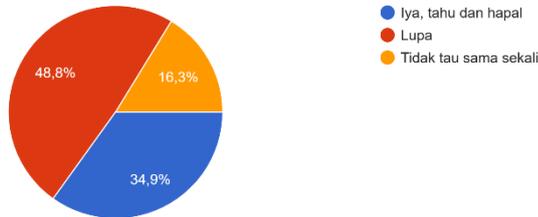
(sumber: dokumentasi pribadi, 2024)

Data di atas yang diisi oleh 43 dalam gambar 1.1 pemuda dengan persentase yang di dapat dari pertanyaan di atas adalah (76,7% menjawab tau sedikit, 23% iya dan 0% tidak sama sekali), karena hal itu dapat di lihat bahwa masih kurangnya pengetahuan tentang kebudayaan di Lampung, oleh karena itu penulis membuat perancangan yang berisi tentang informasi kebudayaan Lampung yang di harapkan dapat membawa pengetahuan tentang budaya dan mengembangkan kesadaran akan pentingnya warisan kebudayaan, serta berperan sebagai agen perubahan untuk melestarikannya. Dengan kreativitas, semangat, dan dedikasi mereka, generasi muda dapat menjadi pilar utama dalam memastikan bahwa budaya Lampung tetap hidup dan berkembang di era modern ini.

Masyarakat Lampung terbagi menjadi dua kelompok adat utama: Pepadun dan Saibatin (Lampung Peminggir), masyarakat Lampung juga menggunakan dua dialek utama, yaitu dialek 'A' dan 'O'. Mayoritas masyarakat Lampung Sai batin menggunakan dialek 'A', sementara sebagian besar masyarakat Lampung Pepadun, seperti di Way Kanan, lebih dominan menggunakan dialek 'O', karena keberagaman dan perbedaan tersebut bumi

lampung di sebut “*Sai Bumi Ruwa Jurai*”, yang memiliki arti “Satu Bumi Dua Jiwa” dan menjadi semboyan provinsi Lampung. Perbedaan dan

Apa kamu tahu baju adat sai batin dan pepadun?  
43 jawaban

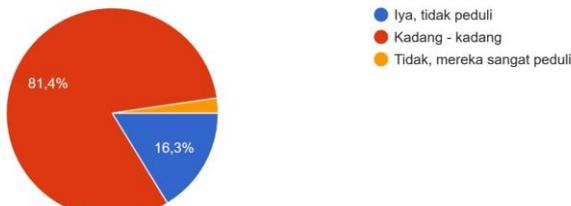


keanekaragaman itu berpengaruh di pakaian adat, perkawinan dan silsilah keturunan yang paling mencolok. (Fernanda & Samsuri, 2020).

Gambar 1.2 Data Pengetahuan Baju Adat Lampung

(sumber: dokumentasi pribadi, 2024)

Menurutmu apakah pemuda/i modern kurang peduli dengan kebudayaan Lampung?  
43 jawaban



Gambar 1.3 Data Kepedulian Pemuda Terhadap Kebudayaan

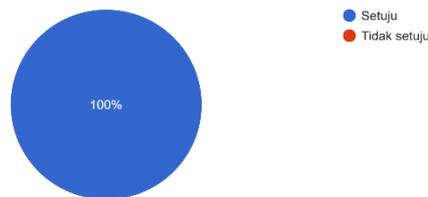
(sumber: dokumentasi pribadi, 2024)

Data yang di isi 43 responden pada gambar 1.2, Pemuda di Lampung banyak yang Lupa tentang baju adat lampung yaitu sai batin dan pepadun, dengan perolehan persentase, (48% menjawab lupa, 34% menjawab iya, tahu dan hapal dan 16,3% menjawab tidak tahu sama sekali).

Data di atas yang diisi oleh 43 responden dalam gambar 1.3 dengan persentase, (81,4% menjawab kadang-kadang, 16,3% menjawab iya, tidak peduli dan 2,3% menjawab tidak), mereka sangat peduli, kuesioner ini menjawab kurangnya kepedulian generasi pemuda dan mereka cukup banyak melupakan kebudayaan Lampung.

Salah satu cara untuk melestarikan kebudayaan adalah merancang produk kreatif sebagai salah satu media untuk pengenalan budaya lewat hal – hal yang disukai pemuda dan untuk mengingatkan mereka bahwa di Lampung ada budaya yang terlupakan oleh mereka. Dengan permasalahan itu media yang dapat digunakan dengan tetap memporoskan kepada visual di banding dengan tulisan adalah media *Art book*, dengan judul “*Sai Bumi Ruwa Jurai*” yang diambil dari selogan bumi Lampung yang pasti sangat familiar di telinga warga Lampung. *Art book* akan berisi visualisasi dari senjata tradisional, aksara Lampung, dan pakaian pernikahan adat (sai batin dan pepadun), dalam pemilihan media disini penulis membuat kuesioner agar media yang di gunakan dapat disukai khalayak ramai.

Apakah kamu setuju jika kebudayaan lampung di muat dalam ilustrasi dengan media art book? (seperti contoh di bawah ini)  
43 jawaban



Gambar 1.4 Pertanyaan pemilihan media

(sumber: dokumentasi pribadi, 2024)

Menurut Adisasmita mengemukakan bahwa Istilah "buku seni" berasal dari bahasa Perancis "*Livre de Peintre*", dalam bahasa Inggris disebut "Bibliophile" atau "*Artist's Book*", dan dalam bahasa Jerman dikenal sebagai "*Koenstlerbuch*" atau "*Mal erbuch*". "*Koenstler*" berarti seniman, "*Maier*" berarti pelukis, dan "*Buch*" berarti buku. Istilah tersebut mengacu pada buku yang merupakan media ungkap ekspresi dari seniman. Di

Indonesia, istilah ini lebih dikenal sebagai "buku seni" atau "*artist's book*". (Purnomo & Masdiono, 2020)

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “PERANCANGAN ILUSTRASI “*SAI BUMI RUWA JURAI*” MELALUI MEDIA *ART BOOK* SEBAGAI INFORMASI BUDAYA LAMPUNG”, dengan media *art book, designer* memiliki kesempatan untuk menyampaikan pesan-pesan, gagasan, dan kepedulian mereka terhadap budaya Lampung. Dengan menggabungkan berbagai elemen artistik seperti ilustrasi, tipografi, dan desain yang kekinian agar dapat diterima dengan baik oleh target audien.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Latar belakang permasalahan dapat diidentifikasi dari beberapa masalah yaitu:

1. Kurangnya kepedulian pemuda untuk mengenal budaya Lampung karena informasi yang belum mengikuti modernisasi.
2. Perlunya pembuatan *Art book* dan media kreatif sebagai informasi budaya Lampung dengan *visual art* yang kekinian.
3. Perbedaan pakaian adat Lampung sai batin & pepadun merupakan keunikan yang ada di Lampung belum banyak di ketahui.

## **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan permasalahan yang diidentifikasi dapat dirumuskan dalam penelitian yaitu: “Bagaimana cara membuat media kreatif dan *Art book* sebagai media informasi budaya Lampung yang dapat diterima pemuda di era modernisasi saat ini?”.

## **1.4 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan Permasalahan yang sudah di jabarkan di atas, maka tujuan dari Perancangan *Art book* adalah Sebagai sarana memperkenalkan budaya Senjata Traditional, Aksara Lampung, dan Pakaian pernikahan adat (sai batin dan pepadun), di era modern.

## **1.5 Batas Lingkup Perancangan**

Berdasarkan rumusan masalah dapat disimpulkan batasan masalah yang digunakan untuk membatasi pembahasan masalah agar tidak semakin luas sebagai berikut:

1. Perancangan ilustrasi dengan media *Art book* bertujuan sebagai media informasi pemuda untuk setidaknya tahu tentang budaya di tempat tinggalnya.
2. Perancangan ini memfokuskan tentang visualisasi budaya Lampung seperti Senjata Traditional, Aksara Lampung, dan Pakaian pernikahan adat (sai batin dan pepadun), bukan tentang sejarah yang mendalam.

## **1.6 Manfaat Perancangan**

Adapun manfaat perancangan ini sebagai berikut:

### **1.6.1 Bagi Mahasiswa**

Menambah ilmu dalam perancangan buku ilustrasi/*Art book* untuk pengembangan *creative thinking*, pengetahuan jenis buku, dan penambahan ilmu penulisan bagi Mahasiswa.

### **1.6.2 Manfaat Bagi Institusi**

Hasil Penelitian ini dapat digunakan sebagai pengetahuan untuk mahasiswa program studi S1 Desain Komunikasi Visual di Indonesia dan terkhususkan di Lampung.

### **1.6.3 Manfaat Bagi Lembaga**

Sebagai alat efektif untuk memberikan informasi budaya lampung secara visual, terutama pemuda di seluruh Provinsi Lampung dan Indonesia.