

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Indonesia terdiri dari begitu banyak pulau. Tak hanya itu, Indonesia juga memiliki kekayaan budaya yang beragam. Kebudayaan Indonesia tentunya datang dari berbagai daerah yang sampai sekarang masih tetap dilestarikan oleh masyarakat asli di daerah tersebut. Setiap daerah tentunya memiliki kebiasaan hidup, tradisi, dan juga ciri khas tersendiri yang sudah menjadi identitas mereka. Mulai dari bahasa, pakaian, rumah, maupun kesenian berupa lagu dan tari-tarian.

Sumatera Barat adalah salah satu wilayah Republik Indonesia yang terletak di pulau Sumatera yang terdiri dari 19 Kabupaten dan 7 daerah kota. Salah satu kabupatennya adalah Kabupaten Sijunjung. Ibu kota kabupaten ini adalah Muaro Sijunjung. Sebelum tahun 2004, kabupaten Sijunjung merupakan kabupaten terluas ketiga di Sumatra Barat dengan nama Kabupaten Sawahlunto Sijunjung. Namun sejak dimekarkan (yang menghasilkan kabupaten Dharmasraya), kabupaten ini menjadi kabupaten tersempit kedua di Sumatra Barat. Kabupaten ini berbatasan langsung dengan kabupaten Kuantan Singingi, Riau di sebelah timur, kabupaten Tanah Datar dan kota Sawahlunto di sebelah barat, serta kabupaten Solok dan kabupaten Dharmasraya di sebelah

selatan. Saat ini, kabupaten Sijunjung memiliki luas 3.130,80 km<sup>2</sup> yang terdiri dari 8 kecamatan dengan jumlah penduduk lebih dari 202.000 jiwa.

Padang Ranah dan Tanah Bato merupakan salah satu daerah di Kabupaten Sijunjung yang terletak di antara dua sungai, yaitu Batang Sukam dan Batang Kulampi. Kedua daerah ini memiliki enam suku yaitu suku *Piliang, Caniago, Melayu, Tobo, Panai dan Bendang*, dan memiliki penghulu di setiap sukunya. Karakteristik umum desa tradisional di Minangkabau masih terlihat, seperti *basosok bajurami, balabuah batapian, barumah batanggo, basawah baladang, babalai bamusajik*, dan *bapandam bapakuburan*. Daerah ini memiliki alam yang sangat indah dan masyarakat yang ramah. Daerah ini dikenal karena memiliki banyak rumah gadang. Rumah gadang ini milik kaum masing-masing suku di daerah tersebut. Menariknya, walaupun masyarakat telah membangun rumah sendiri, masyarakat tetap menjaga Rumah Gadang dengan menempatkannya. Hal ini salah satu cara masyarakat untuk menjaga aset budaya, sehingga rumah gadang ini menjadi ikon daerah dan menarik para wisatawan. Masyarakat masih memegang nilai-nilai budaya, seperti nilai kegotoroyongan. Nilai ini masih terlihat dari masyarakat setempat yang saling bahu-membahu jika ada pergelaran atau pesta. Selain itu, masyarakat daerah ini masih memegang erat adat istiadat mereka salah satunya dengan melaksanakan upacara-upacara tradisional, seperti upacara *batagak gala, basiriah tando*, penyelenggaraan mayat, *bakaua adat*, musyawarah *tobo* atau *batobo*, turun mandi, dan *manapati mamak (mangaku mamak)* yang pada saat ini sudah jarang dilakukan masyarakat di daerah lain. Tradisi ini adalah beberapa ciri khas yang sejalan dengan sistem matrilineal yang diadopsi oleh sebagian besar

klan Minangkabau. Keunikan yang dimiliki daerah Padang Ranah dan Tanah Bato mulai dari sistem adat yang masih berlaku, ikon budaya yang menarik hingga masyarakat yang unik menjadikan kedua daerah ini diakui sebagai perkampungan adat melalui Surat Keputusan dari Menteri Pendidikan dan Kebudayaan semenjak 6 Juli 2017. Menariknya lagi daerah ini juga diusulkan sebagai warisan dunia dan desa perkampungan adat kepada UNESCO (Website resmi Kabupaten Sijunjung, 2017). Namun, banyak hal yang harus diperbaiki supaya daerah ini diakui oleh dunia.

Berdasarkan uraian diatas, Perancang merancang media informasi Warisan Budaya Kampung Adat Sijunjung melalui media audio visual sehingga pesan yang disampaikan menjadi efektif dan efisien . Menggunakan Audio Visual sebagai media utama , dan dengan demikian perlu dirancang sebuah media yang dapat meningkatkan Minat target audience untuk mengetahui Nagari Kampung Adat Sijunjung ini. Tema yang di pilih adalah Perancangan Media Informasi Warisan Budaya Kampung Adat Sijunjung.

## **B. Identifikasi Masalah**

Dari berbagai hal yang di utarakan maka identifikasi masalah yang terjadi adalah ;

1. Kurangnya media informasi Warisan Budaya Kampung Adat Sijunjung
2. Media informasi yang sudah ada belum efektif mempengaruhi minat Audience.

3. Media Informasi Warisan Budaya Kampung Adat Sijunjung yang sudah ada merupakan media berupa website/blog.

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka perancang membatasi masalah :

1. Merancang media informasi yang efektif untuk Warisan Budaya Kampung Adat Sijunjung.
2. Meningkatkan minat target audience untuk mengetahui Warisan Budaya Kampung Adat Sijunjung.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalah yang bisa disampaikan adalah Bagaimana merancang media informasi Warisan Budaya Kampung Adat Sijunjung melalui audio visual dengan efektif dan efisien?

### **E. Tujuan Perancangan**

1. Mendapatkan suatu rancangan audio visual untuk media informasi Warisan Budaya Kampung Adat Sijunjung yang efektif .
2. Sebagai sarana Informasi bagi Kabupaten Sijunjung dalam pengembangan minat target audience terhadap warisan budaya yang terdapat di Kampung Adat Sijunjung.

### **F. Manfaat Perancangan**

1. **Bagi Masyarakat**

- a) Memperkenalkan Warisan Budaya Kampung Adat Sijunjung secara luas sebagai warisan budaya yang berada pada provinsi Sumatra barat.
- b) Menambah pengetahuan tentang warisan Budaya yang dimiliki oleh Kampung Adat Sijunjung.

## **2. Bagi Penulis**

- a) Sebagai syarat kelulusan bagi mahasiswa Desain Komunikasi Visual untuk mencapai sederajat sarjana (S1).
- b) Penulis dapat berfikir secara sistematis dalam rangka pengaplikasian disiplin ilmu yang telah diperoleh di bangku kuliah untuk kemudian di pakai dalam rancangan pekerjaan setelah kelulusan.

## **3. Bagi Universitas**

Menambah referensi bagi akademis, diharapkan dapat menambah dokumen perpustakaan, serta sebagai bahan masukan atau perbandingan bagi rekan-rekan mahasiswa yang akan mengadakan penelitian terhadap masalah sejenis di masa yang akan data

## BAB II

### KAJIAN TEORI

#### A. Tinjauan Umum

##### 1. Defenisi Desain

Pada awalnya istilah design dan designing mengandung pengertian yang terbatas pada aktivitas para arsitek, ahli teknik dan para perancang bidang lain yang menghasilkan gambar yang diperlukan dalam rangka pelaksanaan pembuatan sebuah barang (karya desain).

Melalui riset tentang masalah desain (1987), Axel von Saldem tekag menemukan bahwa pada akhir abad 16 di Italia terdapat kata disegno interno yang berarti karya yang sudah dilaksanakan (Burdek dalam Widagdo, “Estetika dalam Perjalanan Sejarah – Arti dan Peranannya dalam Desain”, Simposium Internasional Ilmu Desain, di ITB, 2005). Dari sinilah asal kata design atau desain. Yang jelas, dalam pengertian awal, kata desain selalu mengandung penekanan pada dihasilkannya gambar rencana (drawing).

Menurut M. Asimow (Amerika Serikat, 1962) *Decision making in the face of uncertainty with high penalties for error* (pengambilan keputusan menghadapi ketidak-pastian dengan resiko tinggi bila melakukan kekeliruan).