

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Tinggalan manusia masa lampau merupakan gambaran gagasan yang tercipta karena adanya jaringan ingatan, pengalaman, dan pengetahuan yang diaktualisasikan ke dalam suatu aktivitas yang menghasilkan benda maupun jejak budaya. Benda dan jejak budaya yang di tinggalkan manusia pada masa lampau dapat berupa rumah adat, patung, pedang, marga, adat-istiadat, dan juga kesenian.

Kesenian yang dihasilkan oleh manusia pada zaman dahulu di Indonesia sangat lah beragam, termasuk juga peninggalan jejak budaya pada suku Batak. Suku batak adalah salah satu suku yang berada di provinsi Sumatera Utara. Kebudayaan batak berasal dari hasil pembauran kebudayaan pra Hindu lama dan pembauran dengan India, yaitu agama Budha dan Hindu, yang muncul pada abad ke 5. Kebudayaan pra Hindu disebut juga dengan kebudayaan megalitik kuno yang menjadi ciri khas kesenian dan budaya batak sekarang (Jamaludin, 1985:239).

Jejak budaya yang saat ini masih ada dan di pergunakan oleh masyarakat batak toba salah satunya adalah bangunan rumah adat disebut juga rumah bolon. Keunikan dari rumah bolon ini terdapat pada konstruksinya dan juga hiasan-hiasan yang berada pada depan rumah bolon. Hiasan pada rumah bolon ini disebut juga dengan gorga. Gorga berarti hiasan Gorga dapat disimpulkan sebagai hiasan yang terletak pada bagian

luar ruangan (exterior).

Menurut Warneck pada buku Kamus Budaya Batak Toba Indonesia, 2001 (dalam Beheri Goltom. 2010. hal 8) pengertian gorga yaitu : Gorga adalah ragam ukir, pewarnaan dinding rumah dengan tiga warna dasar yaitu : merah, hitam, dan putih yang melambangkan tiga bagian alam semesta (kosmos) yaitu Banua Toru (alam bagian bawah, di bawah tanah, bukan neraka), Banua Tonga (kosmos bagian tengah, permukaan Bumi tempat manusia, binatang-binatang dan tumbuh-tumbuhan hidup), Banua Ginjang (kosmos bagian atas: langit, tempat bersemayam para dewa). Ketiga warna gorga juga melambangkan tiga penguasa alam semesta yaitu Batara, Guru penguasa Banua Toru dilambangkan dengan warna hitam, Debata Sori penguasa Banua Tonga dilambangkan dengan warna merah, dan Mangala Bulan penguasa Banua Ginjang, dilambangkan dengan warna putih. Ketiga dewa yang dikenal dengan sebutan 'Debata Sitolu Sada', atau tritunggal dewa dan tiga bagian alam semesta ini sangat mempengaruhi hampir seluruh kebudayaan Batak.

Seni gorga dalam khasanah ilmu kesenirupaan lazim disebut juga dengan lukisan ragam hias, baik itu dibuat melalui teknik melukis, menenun, maupun teknik memahat. Kesamaan bentuk dari teknik tersebut merupakan pengungkapan pengalaman estetika yang pengucapan pengalaman estetika yang ditumpahkan dalam bidang dua dimensional dengan menggunakan garis dan warna. Gorga merupakan salah satu media pengungkapan makna simbolis yang sangat berkembang pada budaya batak Toba yang dikenal sebagai memiliki nilai dan makna mistis.

Ornamen Batak Toba atau gorga adalah berbentuk motif / corak. Seperti yang diuraikan oleh Jamaludin S. Hasibuan, dalam bukunya "Art Et Culture / seni Budaya Batak" 1985, Hal

20/242 bahwa “dapat dikatakan bahwa corak batak sifatnya sederhana dan tegas, baik pada pahatan kecil maupun besar, yang disertai ataupun tanpa hiasan pola geometris. Sebagai motif hiasnya, sering digunakan pilin berganda atau bentuk sulur sebagai pengisi ruang yang dapat dihias”.

Sementara menurut Baginda Sirait dalam bukunya Pengumpulan Dan Dokumentasi Ornamen Tradisional di Sumatera Utara, gorga dapat dibagi menurut bentuknya berdasarkan jenis dan motif/coraknya yaitu: ornamen berbentuk manusia, hewan, Raksasa (khayalan), tumbuh-tumbuhan, geometris, dan alam atau kosmos (Sirait,1984:hal 6.

Berbagai penulisan yang pernah dilakukan, secara umum gorga Batak Toba dapat digolongkan atas enam jenis yakni ornamen berbentuk manusia (gorga tarus), hewan (Hoda-hoda, Boraspati, Sijonggi), raksasa /khayalan (jenggar, gaja dompak, singa-singa, ulu paung), tumbuh-tumbuhan (sitompi, dalihan natolu, simeol-eol, simeol-eol marsialoan, simarogung-ogung, sitagan, , hariara sundung di langit), geometris (ipon- ipon, iran-iran), dan alam atau kosmos (simataniari, desa naualu).

Karena pentingnya pengetahuan akan konsep dan nilai budaya Batak Toba, sehingga peneliti mencoba untuk konsisten menciptakan buku mengenai ragam gorga yang mempunyai makna simbolik pada masyarakat Batak Toba. Hal ini dilatar belakangi karena ketertarikan peneliti terhadap bentuk, makna dan penempatan gorga pada peninggalan kebudayaan tradisional Batak Toba.

Peneliti sebagai orang Batak Toba, tumbuh besar di tanah Batak dan keturunan asli dari suku Batak Toba dengan marga Nadeak. Tertarik pada ragam hias pada rumah batak toba yang disebut dengan gorga dan menjadikan gorga sebagai sumber ide dalam pembuatan buku, disamping untuk melestarikan kebudayaan Batak Toba juga untuk mengembangkan gorga

Batak Toba agar dapat semakin memahami dan mengerti segala sesuatu tentang ragam hias gorga, dan menjelaskan secara detail tentang apa yang membedakan ragam hias gorga dengan ragam hias lainnya di Indonesia. Buku ini nantinya sebagai media publikasi yang baik kepada penggemar ragam hias yang dikemas dengan visual yang memperlihatkan motif ragam hias gorga.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang diatas dapat dirumuskan masalah yaitu,

1. Bagaimana proses perancangan buku gorga motif hias batak toba yang menarik secara visual sehingga dapat menjadi media publikasi kepada penggemar motif hias dan juga kepada orang-orang yang ingin mempelajari ragam hias gorga sehingga dapat dipahami dan juga dilestarikan kebudayaan gorga tersebut?
2. Bagaimana proses penerapan *art directing* dan *copy writing* serta penerapan *layout* pada perancangan buku Gorga motif Hias Batak Toba?
3. Bagaimana aplikasi media promosi perancangan buku gorga motif hias batak toba yang menarik secara visual?

1.3 BATASAN MASALAH

Batasan masalah pada perancangan buku ini adalah :

1. Gorga merupakan ragam hias tradisional masyarakat batak toba yang dapat dijadikan sumber inspirasi dalam pembuatan buku.
2. Makna-makna dari setiap gorga yang terdapat pada *exterior* rumah adat batak toba.

3. Pola-pola dan symbol pada gorga yang mempunyai bentuk berbeda- beda dengan ragam hias di daerah Indonesia yang dapat divisualisasikan kedalam buku.

1.4 MAKSUD dan TUJUAN PERANCANGAN

Maksud dan Tujuan perancangan buku ini adalah:

1. Mengetahui proses perancangan buku gorga motif hias batak toba yang menarik secara visual sehingga dapat menjadi media publikasi kepada penggemar ragam hias dan juga kepada orang- orang yang ingin mempelajari ragam hias gorga sehingga dapat dipahami dan juga dilestarikan kebudayaan gorga tersebut.
2. Mengetahui proses penerapan *art directing* dan *copy writing* serta *layout* pada perancangan buku Gorga motif Hias Batak Toba
3. Mengetahui pada perancangan buku Gorga motif Hias Batak Toba.

1.5 METODE PENGUMPULAN DATA

Metode pengumpulan data merupakan teknik atau cara yang dilakukan untuk mengumpulkan data. Beberapa cara yang dipakai dalam mengumpulkan data untuk perancangan buku tersebut adalah sebagai berikut.

1.5.1 Metode Observasi

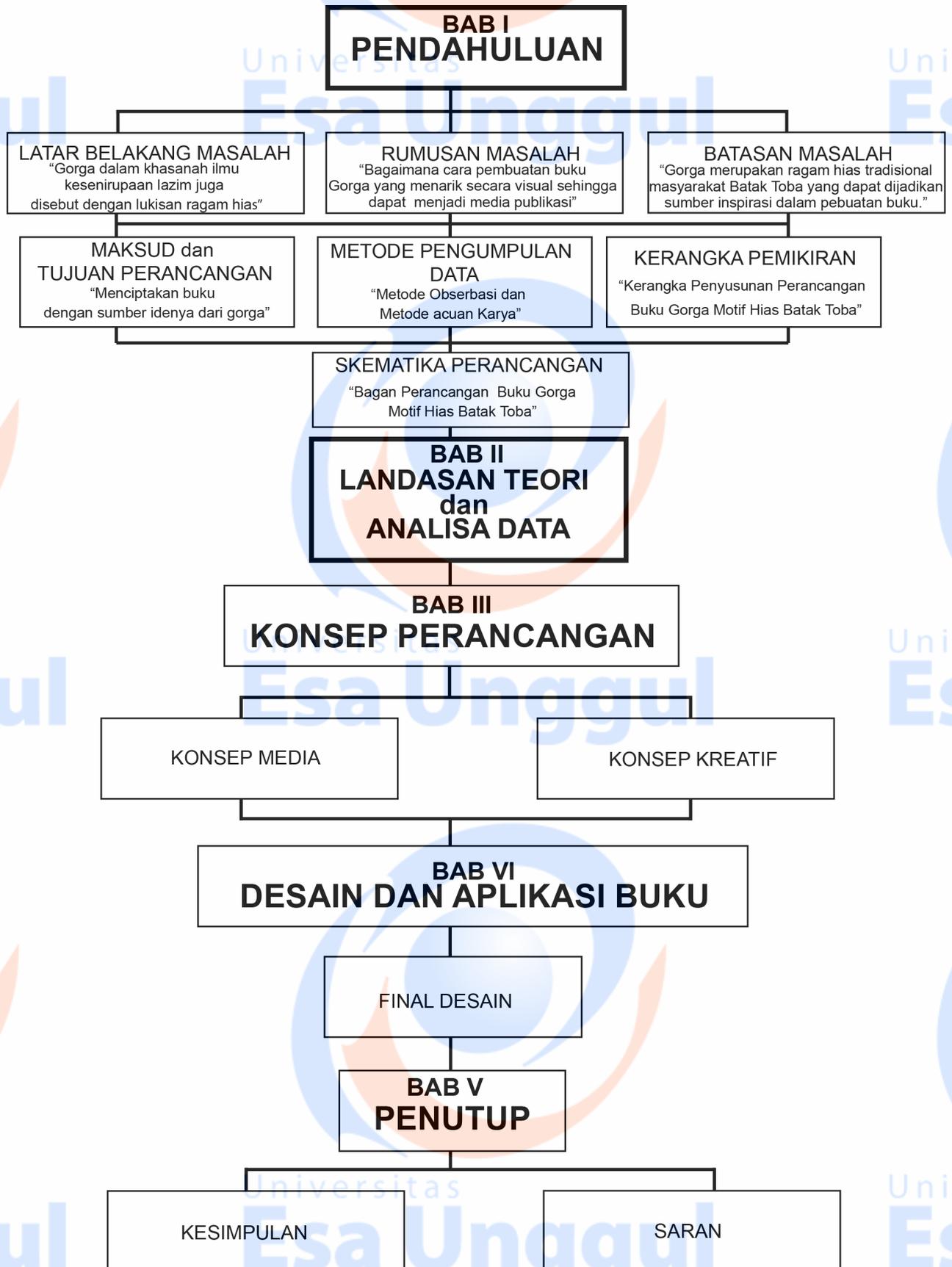
Observasi merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang tidak hanya mengukur sikap dari responden (wawancara dan angket), namun juga dapat digunakan untuk merekam berbagai fenomena yang terjadi (situasi atau kondisi). Teknik ini digunakan bila penelitian ditujukan untuk mempelajari perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam, dan dilakukan pada responden yang tidak terlalu besar. Pengumpulan data dengan metode observasi dilakukan secara langsung dengan menggunakan mata tanpa ada pertolongan alat standar.

Dalam hal ini, peneliti melakukan observasi terhadap seniman-seniman batak yang masih aktif dalam membuat gorga batak toba agar nantinya dapat divisualisasikan dalam bentuk buku. Dalam buku akan terdapat banyak unsur desain yang disesuaikan dengan motif-motif gorga batak toba.

1.5.2 Metode Acuan Karya

Metode acuan karya adalah metode pengumpulan data yang didasarkan pada karya-karya yang telah ada, dengan melihat unsur-unsur yang ada di dalamnya. Perancangan buku ini akan mengacu pada unsur-unsur karya yang telah dihasilkan sebelumnya, serta mengacu pada teori-teori yang digunakan untuk merancang sebuah buku.

1.6 KERANGKA PEMIKIRAN



1.7 SKEMATIKA PERANCANGAN

Konsep skematika perancangan digunakan untuk mendukung pemecahan masalah yang di perlukan data-data teori yang ada serta data yang ada di lapangan. Skema ini akah memberikan arahan perjalanan desain dari latar belakang permasalahan yang diwujudkan melalui media komunikasi visual terpilih yang di gambarkan sebagai berikut

•TEMA

Perancangan Media Komunikasi Visual Sebagai Sarana Perancangan Buku Gorga Motif Hias Batak Toba

•LATAR BELAKANG MASALAH

Menciptakan Buku Mengenai Gorga Yang Mempunyai Makna Simbolik Pada Masyarakat Batak Toba

•JUDUL

PERANCANGAN BUKU GORGA: MOTIF HIAS BATAK TOBA

•RUMUSAN MASALAH

1. Bagaimana proses merancang buku gorga motif hias batak toba yang yang menarik secara visual sehingga dapat menjadi media publikasi kepada penggemar ragam hias dan juga kepada orang- orang yang ingin mempelajari ragam hias gorga sehingga dapat dipahami dan juga dilestarikan kebudayaan gorga tersebut?
2. Bagaimana membuat media pendukung perancangan buku gorga motif hias batak toba yang menarik secara visual?

•TUJUAN

1. Mengetahui proses perancangan buku gorga motif hias batak toba.
2. Mengetahui proses perancangan media promosi untuk mendukung perancangan buku motif hias batak toba.

•SASARAN

Semua Kalangan usia 15 tahun ke atas

•LANDASAN TEORI DAN ANALISIS DATA

•KONSEP PERANCANGAN

•DESAIN DAN APLIKASI BUKU

•FINAL DESAIN

Dapat disimpulkan dari judul tema yang di angkat, di rumuskan kemudian baru dipecahkan oleh desainer melalui perancangan media komunikasi visual. Dalam memecahkan masalah tersebut diperlukan data-data dengan cara mengumpulkan suvey di lapangan Data tersebut dapat dianalisa sehingga dengan data tersebut dapat menghasilkan sintesa terhadap permasalahan yang ada dimana menyangkut unsur visual dan kriteria desain. Dari unsur tersebut , unsur visual dan kriteria desain yang bersadarkan sintesa di buatlah alternatif pra desain yang kemudian dilakukan analisa pra desain untuk menentukan desain yang terpilih, desain tersebut sesuai dengan kriteria desain . Setelah mendapatkan desain yang terpilih, makan dilanjutkan dengan proses cetak dengan menggunakan kriteria model cetak yang sesuai sehingga mewujudkan desain yang sesuai untuk target tujuan.