

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang masalah

Di era modern ini, banyak aspek budaya Indonesia mulai kurang diminati dan dilupakan. Kurangnya minat generasi muda terhadap budaya Indonesia dapat disebabkan oleh beberapa faktor yang saling berhubungan. Pertama, dampak globalisasi dan perkembangan teknologi telah membawa arus informasi dan budaya dari luar yang cenderung lebih menonjol dalam kehidupan sehari-hari. Kemudian, pengaruh media massa dan hiburan internasional juga dapat membuat budaya lokal terlihat kurang menarik atau kurang modern dalam pandangan beberapa generasi muda. Selain itu, perubahan gaya hidup dan prioritas juga berperan dalam kurangnya minat terhadap budaya tradisional. Fokus pada hal-hal yang dianggap lebih praktis atau terkait dengan tren saat ini dapat membuat generasi muda kurang memiliki waktu dan motivasi untuk memahami, mempelajari, atau mengapresiasi budaya lokal secara mendalam.

Salah satu faktor lainnya yang juga berhubungan adalah kurangnya karya-karya anak bangsa yang dieksekusi dengan baik dan mampu bersaing dalam skala nasional maupun internasional. Kurangnya inovasi dan eksekusi yang tepat dalam mengemas budaya tradisional menjadi karya yang menarik dan relevan dalam dunia modern dapat membuat budaya lokal terlihat ketinggalan zaman atau tidak sesuai dengan kebutuhan saat ini. Jika tidak ada upaya serius untuk melestarikan dan menghidupkan kembali warisan budaya ini, dikhawatirkan akan terjadi kepunahan budaya yang berharga bagi bangsa Indonesia.

Davidson (1991:2) mendefinisikan warisan budaya sebagai hasil fisik dari tradisi dan pencapaian spiritual dari masa lalu yang membentuk identitas suatu kelompok atau bangsa. Dengan demikian, warisan budaya mencakup unsur fisik (*tangible*) dan nilai-nilai budaya (*intangible*) dari masa lampau. Beberapa contoh warisan budaya non fisik Nusantara adalah tarian daerah, Bahasa daerah, dan lagu daerah. Sedangkan beberapa contoh warisan budaya fisik Nusantara adalah rumah adat, pakaian adat, dan senjata tradisional.

Pelestarian budaya Indonesia selama ini dilakukan melalui berbagai cara. Pihak pemerintah melakukan beberapa upaya untuk melestarikan kebudayaan masyarakat Indonesia yaitu mendaftarkan budaya nasional UNESCO, membuat acara pergelaran kebudayaan, memberikan hak paten terhadap setiap kebudayaan, dan lain-lain. Sedangkan dari pihak masyarakat, pelestarian budaya dilakukan dengan melaksanakan kegiatan adat istiadat, mewariskan budaya fisik dan non fisik kepada penerusnya, dan menghidupi kebudayaan itu sendiri dalam kehidupan sehari-harinya.

Sering kali fokus tertuju pada aspek-aspek seperti rumah adat, pakaian adat daerah, tarian tradisional, serta lagu-lagu daerah. Namun, senjata tradisional sering terabaikan, padahal seharusnya senjata ini juga menjadi perhatian utama. Padahal, senjata tradisional Nusantara menyimpan nilai dan makna yang sangat berharga bagi masyarakat Indonesia. Senjata tradisional adalah warisan budaya nenek moyang yang dulu digunakan untuk melukai, membunuh, atau menghancurkan sesuatu, dimana bentuk perwujudannya mengikuti tradisi pada masa itu (Indonesia Kaya ,2023). Sebagai warisan budaya nenek moyang, senjata tradisional memiliki peran yang krusial dalam menjaga dan merawat identitas serta peradaban bangsa. Selain itu, senjata tradisional memiliki simbolisme kuat sebagai lambang keberanian dan kekuatan. Digunakan untuk perlindungan diri dan kegiatan berburu, senjata-senjata ini bukan hanya instrumen fisik, tetapi juga penanda unik identitas daerah atau suku bangsa. Kompleksitas seni juga terkandung dalam senjata tradisional, dengan rancangan yang artistik dan terperinci, ukiran serta hiasan mencerminkan kepiawaian dan inovasi pengrajin. (Teniwut. (2023)(Haq, et al. (2017))

Dengan nilai dan makna ini, senjata tradisional Nusantara bukan hanya benda bersejarah, tetapi juga aset berharga yang dapat diolah dan dimanfaatkan dengan kreativitas untuk memberikan dampak positif dalam budaya, seni, pendidikan, serta inovasi modern. Dengan cara ini, kita dapat memastikan bahwa nilai dan makna dari warisan budaya kita dapat menyadarkan masyarakat dengan tetap relevan dan berharga bagi masa kini dan masa depan.

Di masa modern ini, Upaya-upaya yang menyadarkan masyarakat akan budaya nusantara mulai ditinggalkan sebagai akibat dari globalisasi. Akibatnya, banyak generasi muda Indonesia yang tidak terpapar oleh budaya Indonesia. Padahal, generasi muda merupakan tulang punggung masa depan Indonesia yang memiliki peran penting sebagai aset bangsa dalam melestarikan budaya. Para generasi muda indonesia memiliki potensi untuk membawa perubahan positif dalam menjaga dan menghidupkan kembali nilai-nilai tradisional dan budaya Indonesia. Tanggung jawab generasi muda untuk melestarikan budaya Indonesia bukan hanya soal mempertahankan warisan nenek moyang, tetapi juga tentang menghidupkan semangat kearifan lokal dalam konteks modern.

Di sisi lain, teknologi dan inovasi digital berkembang dengan sangat cepat. Hal ini berdampak ke semua bidang khususnya industri kreatif dan hiburan. Dalam era di mana game, komik, karya fiksi, dan media hiburan lainnya semakin mendominasi, hal ini dapat menjadi pintu masuk untuk menghadirkan senjata tradisional dengan cara yang modern dan relevan dengan generasi muda sekarang. Senjata-senjata tradisional Indonesia, seperti keris, kujang,

atau mandau, dan masih banyak lagi bisa digunakan dalam cerita-cerita yang menarik, menciptakan konsep senjata yang dimodifikasi berdasarkan nilai-nilai kebudayaan yang sudah ada. Dalam hal ini, konsep cerita dan senjata tradisional yang dimodifikasi tersebut akan dipaparkan berupa ilustrasi di dalam *art book*.

Penggunaan gambar dan ilustrasi yang memukau akan memikat perhatian pembaca, terutama generasi muda, untuk lebih memperhatikan dan menghargai senjata-senjata tradisional tersebut. Selain itu, *art book* tidak hanya sekedar menyajikan gambar, melainkan juga memberikan informasi mendalam tentang sejarah dan makna simbolis, yang dibungkus dalam cerita fantasi yang menarik. Hal ini akan memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang budaya Indonesia dan meningkatkan rasa kebanggaan terhadap warisan budaya. sebagai karya cetak, *art book* akan menjadi referensi abadi tentang senjata tradisional Indonesia bagi generasi mendatang. Dengan demikian, pengetahuan tentang budaya ini dapat dilestarikan secara berkelanjutan dan menjadi warisan budaya yang abadi.

1.2 Rumusan masalah

Bagaimana merancang *art book* “Saktisangraha” sebagai upaya untuk meningkatkan kesadaran anak muda akan senjata tradisional Indonesia ?

1.3 Tujuan perancangan

Merancang *art book* “Saktisangraha” sebagai upaya untuk meningkatkan kesadaran akan senjata tradisional Indonesia

1.4 Batasan lingkup perancangan

Art Book “Saktisnagraha” akan difokuskan pada *concept art* senjata tradisional Indonesia dari berbagai daerah dan suku. Senjata-senjata tersebut akan diilustrasikan dengan baik untuk menunjukkan keindahan serta nilai filosofis, historis, dan budayanya. Namun, *art book* “Saktisangraha” ini tidak akan mencakup proses pembuatan senjata secara teknis maupun aspek politik yang terkait.

1.5 Manfaat perancangan

1.5.1 Bagi Target Audience

Mahasiswa akan mendapatkan manfaat dalam bentuk pengetahuan yang lebih mendalam mengenai senjata tradisional Indonesia dan nilai-nilai budayanya. *art book* “Saktisnagraha”

dapat menjadi referensi dan sumber inspirasi bagi mahasiswa seni, sejarah, dan studi budaya Indonesia.

1.5.2 Bagi Institusi

Institusi pendidikan dan kebudayaan dapat memanfaatkan *art book* “Saktisnagraha” sebagai salah satu media edukasi kreatif untuk pelestarian budaya Indonesia dan meningkatkan apresiasi terhadap senjata tradisional.

1.5.3 Bagi Perusahaan

Perusahaan seni dan penerbitan dapat melihat potensi *art book* “Saktisnagraha” sebagai produk yang menarik dan dapat diminati oleh pasar. Selain itu, perusahaan juga turut berkontribusi dalam pelestarian budaya Indonesia dengan menyebarkan *art book* “Saktisnagraha” kepada khalayak lebih luas.

1.6 Metode penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan pendekatan riset naratif. Metode dan pendekatan ini dipilih karena topik penelitian berkaitan dengan aspek antropologi, humaniora, dan psikologi yang melibatkan beragam. Penelitian ini berfokus pada pengumpulan cerita dan informasi dari berbagai individu yang dapat menggambarkan perjalanan budaya dan karya fiksi yang relevan dengan topik.

Untuk mengumpulkan data-data tersebut, penelitian ini akan menggunakan berbagai cara seperti wawancara mendalam dengan narasumber yang memiliki pengalaman dan pengetahuan yang relevan, pengamatan untuk memahami secara langsung konteks budaya karya fiksi yang diamati, analisis dokumen yang berkaitan dengan topik, pengumpulan gambar dan ilustrasi yang mendukung narasi, serta mungkin sumber data lain yang relevan. Data-data yang terkumpul akan dianalisis secara mendalam untuk mengeksplorasi dan memahami perkembangan budaya yang diangkat dalam penelitian ini.

Selanjutnya, data-data ini akan disusun kembali menjadi kronologi atau narasi yang berkesinambungan untuk memberikan gambaran yang jelas tentang perkembangan gaya desain, ilustrasi, dan budaya yang relevan dengan generasi muda zaman sekarang. Pendekatan riset naratif akan membantu mengungkapkan hubungan sebab-akibat, perubahan, dan perkembangan dari berbagai peristiwa dan cerita yang dikumpulkan.

1.7 Data yang Dibutuhkan

1.7.1 Data Primer

Menurut Hasan (2002) data primer didapatkan dari wawancara, survei, eksperimen, dan sebagainya. Dalam perancangan ini, data primer diperoleh dengan wawancara, survei, dan pengamatan kepada narasumber yang memiliki pengalaman dan pengetahuan yang relevan. Data yang diperlukan adalah data-data tentang senjata tradisional dan data audiens.

1.7.2 Data Sekunder

Menurut Sugiyono (2018) data sekunder merupakan data yang diperoleh peneliti atau pengumpul data secara tidak langsung. Dalam perancangan ini, data sekunder diperoleh melalui buku, jurnal, skripsi, tesis cetak maupun digital tentang data mengenai senjata tradisional Nusantara dan gaya ilustrasi dan desain.

1.8 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data diperoleh melalui 3 cara, yaitu :

- studi kepustakaan, yaitu mengkaji informasi melalui media cetak maupun digital.
- observasi langsung, yaitu mendatangi museum
- wawancara terhadap narasumber.

1.8.1 Instrumen/Alat Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

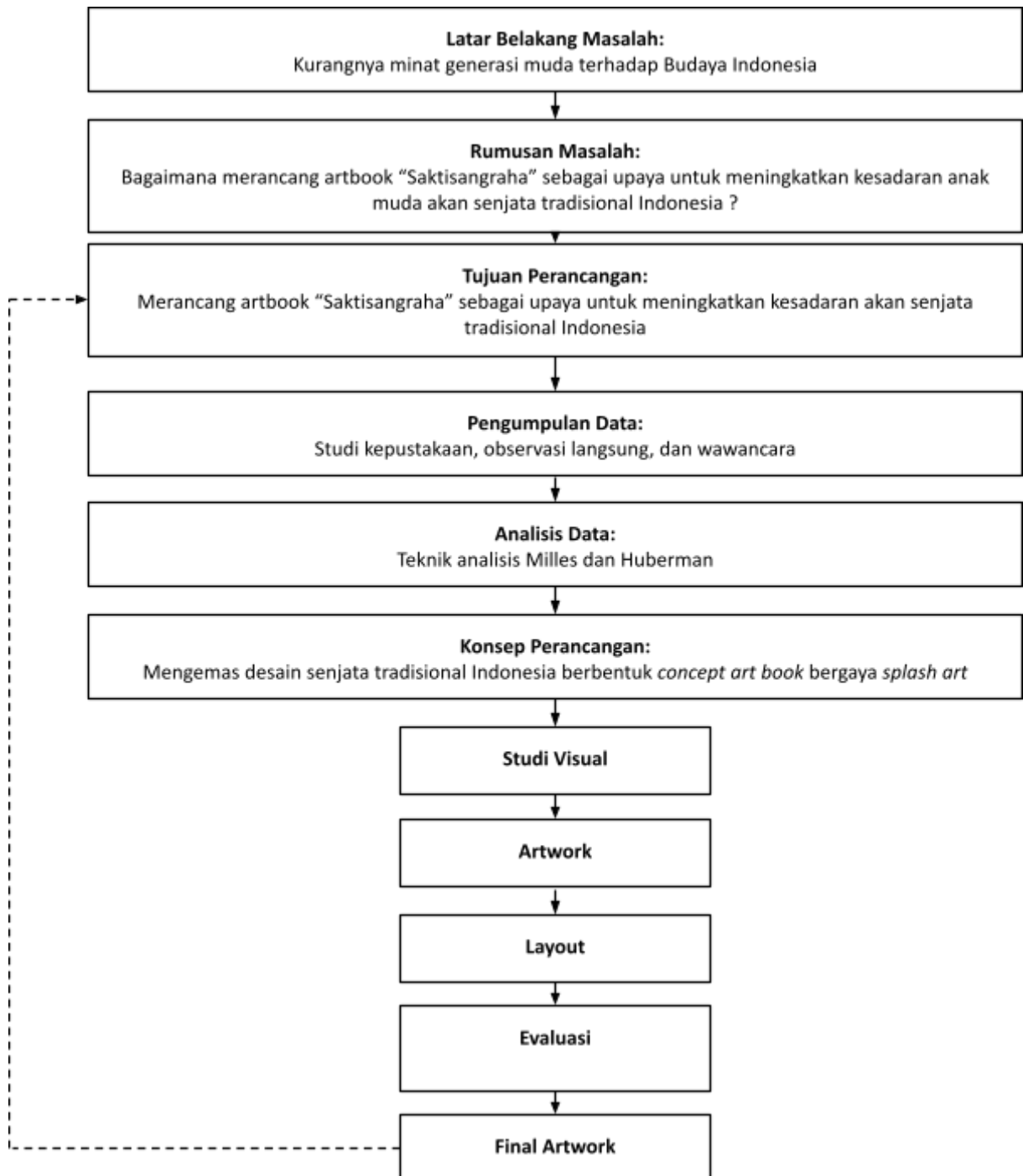
- **Handphone:** Digunakan sebagai alat untuk merekam dan mencatat hasil wawancara, selain itu handphone juga digunakan untuk memotret pada proses observasi benda dan survei lokasi.
- **Laptop:** Digunakan untuk membuat dan menyebarkan *google form* sebagai sarana pengumpulan data.

1.8.2 Metode Analisis Data

Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis *Milles* dan *Huberman*. Teknik analisis *Milles* dan *Huberman* menurut Sugiyono (2013) dilakukan dengan 3 langkah, data *reduction*, data *display*, dan *conclusion drawing/verification*. Data *reduction* dilakukan dengan memilah dan merangkum data yang ada sehingga data yang didapatkan mampu memberi gambaran yang lebih jelas. Data *display* dilakukan dengan cara menyajikan

data. Data yang disajikan kemudian disusun. Salah satu cara penyajiannya adalah dengan cara naratif. Penyusunan data ini mampu mempermudah peneliti untuk memahami apa yang sedang terjadi. *Conclusion drawing* dilakukan dengan menarik kesimpulan akhir.

1.8.3 Skematika Perancangan



Gambar 1.1 Skematika Perancangan

Sumber: Dokumentasi Pribadi