

Bab I Pendahuluan

I.1 Latar Belakang

Budaya merantau di Minangkabau terjadi karena masyarakat Minangkabau adalah salah satu etnik kelompok matrilineal terbesar didunia. Amir B.dalam Ermansyah (2007:96) mendefinisikan merantau adalah kegiatan meninggalkan kampung halaman dan menetap di tempat lain yang dianggap dapat memberi kehidupan yang layak, dan mereka dianggap belum berhasil jika mereka belum merantau. Merantau bagi mahasiswa adalah sebuah kebiasaan. Kebiasaan tersebut telah dilakoni oleh pria yang bertujuan untuk membuat perubahan kepada kehidupan yang lebih baik.

Kini budaya merantau tak hanya di lakukan oleh kaum pria, kaum wanitapun juga bisa merantau. Pada era sekarang merantau tidak hanya untuk mencari pekerjaan, merantau jugadilakukan untuk menimba ilmu di daerah dan negeri orang untuk mencari sebuah kemajuan, sehingga ilmu yang didapat saat merantau dapat dibagikan dan dikembangkan di kampung halaman. Salah satu tempat tujuan merantau adalah Bandung. Bandung memiliki beberapa Universitas dan salah satunya adalah Telkom University. Jumlah orang Minang di Telkom University sangat banyak. Terhitung mahasiswa aktif di tahun ajaran 2018-2019 adalah 800 orang (UKM Rumah Gadang,USBM). Maka dari itu di Telkom University memiliki Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) berbasis seni dan budaya, salah satunya UKM untuk orang minang.

UKM Minang yang berada di Universitas Telkom adalah UKM Rumah Gadang, UKM ini terbentuk pada 11 desember 2013. Penulis memilih UKM Rumah Gadang sebagai wadah penelitian karena UKM ini baru berusia enam tahun dan masih memiliki banyak hal yang baru dijejaki, dan UKM ini adalah UKM yang menyelenggarakan *Alek* (Pesta) setiap tahunnya. *Alek* yaitu kegiatan yang di laksanakan di UKM ini untuk melestarikan seni tari, seni musik, seni drama, seni *randai*, seni *silek*, mempelajari tutur budaya,olah raga dan sebagainya. Selain itu *Alek* juga bertujuan untuk mempertemukan masyarakat Minangkabau dirantau,

sebagai ajang berkumpul, mengingatkan kembali akan adat dan budaya Minangkabau. Bagi masyarakat yang bukan orang Minangkabau atau keturunannya, acara ini sebagai pengenalan tradisi adat dan budaya Minangkabau. Setiap menyelenggarakan *Alek* Rumah Gadang ini, UKM ini selalu menawarkan produk *merchandise* untuk dijual, seperti baju kaos, stiker, gelas, *jersey*, gantungan kunci, jaket dan gelang. Namun UKM Rumah Gadang belum memiliki kebaruan dalam membuat produk *merchandise*. *Merchandise* yang di miliki oleh UKM Rumah Gadang belum begitu memiliki nilai kreativitas yang baik karena masih monoton pada logo UKM Rumah Gadang. Oleh karena itu adanya sebuah peluang untuk menciptakan produk *merchandise* yang mengingatkan nuansa Minangkabau, dengan pengembangan dari bentuk Rumah Gadang atau Rumah *Bagonjong*, yang dimana Rumah Gadang atau Rumah *Bagonjong* adalah rumah adat Tradisional Sumatera Barat yang semua aspek didalamnya memiliki makna dan filosofinya tersendiri, mulai dari bangunan, ukiran, ukuran, atap dan lain-lain. Tujuan dari penelitian ini adalah membuat produk *merchandise* yang bisa dijual saat penyelenggaraan acara *Alek* Rumah Gadang.

I.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, permasalahan yang akan di teliti pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Belum adanya perancangan produk dan motif yang variatif dan kuat dari segi fungsi dan nilai estetika untuk pembuatan *merchandise* yang digunakan sebagai produk jual di acara *Alek* Rumah Gadang.
2. Adanya potensi pengembangan bentuk visual dari arsitektur Rumah Gadang yang dapat diolah dan diaplikasikan sebagai motif baru untuk produk *merchandise*.

I.3 Rumusan Masalah

Rumusan permasalahan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara menciptakan produk dan motif baru pada *merchandise* yang memiliki nilai yang lebih di *Alek* Rumah Gadang dari segi fungsi dan etetika.

2. Bagaimana cara memanfaatkan potensi dari bentuk arsitektur Rumah Gadang menjadi motif baru dan produk *merchandised* Alek Rumah Gadang

I.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Inspirasi

Inspirasi yang di pilih adalah Rumah Gadang atau Rumah *Bagonjong*. Rumah Gadang ini adalah simbol orang Minangkabau sebagai tempat tinggal. Rumah Gadang juga sebagai iringan seluruh adat orang Minangkabau. Bentuk yang kokoh, memiliki banyak ukiran ,atap yang meruncing keatas, dan setiap unsur pada Rumah Gadang memiliki filosofinya sendiri. Dan aspek tambahan pada inspirasi ini iakah motif Kaluak Paku dan Pucuk Rabuang yang terdapat pada ukiran Rumah Gadang.

2. Teknik

Teknik yang digunakan adalah Teknik *digital printing*. Perkembangan teknologi yang begitu pesat tak bisa dipungkiri lagi,salah satunya dengan kehadiran mesin *digital printing* ini. *Digital printing* sangat memudahkan dalam proses percetakan motif pada kain dengan waktu yang singkat untuk percetakan secara masal, kita dapat mendesain motif yang kita inginkan dan dengan mesin ini kita tidak perlu takut akan berbeda dengan hasilnya.

3. Produk

- . Membuat beberapa produk *merchandise* yang bisa dinikmati oleh wanita dan pria.
- . Membuat produk bernuansa Minangkabau yang terinspirasi dari Rumah Gadang yang juga memiliki detail Minang agar dapat mengingatkan akan nuansa kampung halaman.

I.5 Tujuan

Tujuan utama yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Membuat *merchandise* dengan desain yang menarik yang terinspirasi dari Rumah Gadang atau Rumah *Bagonjong*.
2. Menciptakan produk *merchandise* dengan kebaruan pada produk dan motif untuk acara *Alek* UKM Rumah Gadang yang mengingatkan akan nuansa Minangkabau.
3. Meningkatkan nilai estetika yang semestinya dimiliki oleh Rumah Gadang atau Rumah *Bagonjong* dalam bentuk motif baru.

I.6 Manfaat

Dengan dilakukannya penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Peneliti dapat meningkatkan kreatifitas dalam perancangan dengan memanfaatkan inspirasi Rumah Gadang.
2. Peneliti tahu bagaimana cara proses pembuatan sebuah produk dengan baik dan sistematis.
3. UKM Rumah Gadang mendapatkan referensi motif untuk kedepannya.
4. UKM Rumah Gadang mendapatkan pembaharuan produk *merchandise* yang dapat di jual di *Alek* Rumah Gadang.

I.7 Metode Penelitian

Penulis melakukan pengumpulan data dengan empat metode, yaitu kualitatif dan kuantitatif berupa studi literatur, wawancara, observasi, eksperimentatif sebagai berikut:

1. Studi Literatur

Penulis mengumpulkan data fakta, pendapat dan teori pendukung melalui jurnal, situs internet dan artikel untuk panduan dalam pengolahan data.

2. Wawancara

Penulis melakukan wawancara kepada anggota Rumah Gadang yang mengikuti *Alek* setiap tahunnya. Juga mewawancarai ketua Panitia Acara *Alek* 2019, dan

Ketua panitia *Sponsorship Alek 2019* sebagai pendukung data fakta yang dihadapi pada *Alek Rumah Gadang* sebenarnya.

3. Observasi

Penulis melakukan observasi dengan cara menanyakan dan mengamati apa saja produk *merchandise* dimiliki oleh UKM Rumah Gadang. Juga melakukan observasi langsung ke Rumah Gadang di Batusangkar.

4. Eksperimenatif

Penulis membuat beberapa bentuk motif stilasi yang terinspirasi dari Rumah Gadang atau Rumah *Bagonjong* untuk produk Merchandise pada acara *Alek Rumah Gadang*.

I.8 Sistematika Penulisan

Penyajian penulisan dalam penelitian ini, terdiri dari 4 Bab dengan sistematika penulisan sebagai berikut :

Bab I : Pendahuluan

Berisi tentang permasalahan dan latar belakang dari objek penelitian yaitu Rumah Gadang sebagai inspirasi motif untuk pembuatan produk merchanside untuk acara *AlekRumah Gadang*, manfaat serta tujuan penelitian yang sedang diteliti untuk mencari solusi dari masalah yang dihadapi.

Bab II : Studi Literatur

Berisikan teori-teori yang mendukung relevan dan terpercaya dari permasalahan yang digunakan sebagai landasan dalam proses perancangan penelitian tugas akhir

Bab III: Konsep Perancangan

Berisi Penjabaran konsep dan tema perancangan serta hasil observasi dan *image board*.

Bab IV: Kesimpulan

Berisi pemaparan tentang kesimpulan peneliti.