

BAB I

PENDAHULUAN

1. 1 Latar Belakang

Minangkabau adalah salah satu kelompok etnis terbesar di Indonesia yang memiliki tradisi dan budaya yang sudah mengakar kuat dalam kehidupan masyarakatnya. Masyarakat Minangkabau dikenal dengan nilai-nilai kultural yang khas, yang sangat dipengaruhi oleh sistem adat dan ajaran agama Islam. Salah satu komponen penting yang membentuk karakter dan sistem pendidikan masyarakat Minangkabau adalah tradisi surau. Dalam pemahaman masyarakat Minangkabau, surau lebih dari sekadar tempat ibadah, melainkan juga sebagai pusat pendidikan dan pembentukan karakter. Menurut Azra (2017), surau berfungsi sebagai institusi yang menggabungkan pendidikan agama, adat, dan pembentukan generasi muda dalam suatu sistem yang komprehensif. Dengan kata lain, surau bukan hanya sekadar tempat untuk menjalankan ritual ibadah, tetapi juga berfungsi sebagai wahana pendidikan yang menanamkan nilai-nilai kehidupan kepada generasi muda.

Sejak abad ke-16, tradisi surau telah berkembang menjadi pusat pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai aspek kehidupan masyarakat Minangkabau, seperti agama, adat, sosial, dan karakter. (Graves, 2010) menyatakan bahwa surau berfungsi sebagai lembaga pendidikan yang multidimensi, yang di dalamnya anak-anak dan remaja Minangkabau tidak hanya belajar tentang agama, tetapi juga tentang kehidupan sosial, nilai adat, serta karakter pribadi yang baik. Sebagian besar masa muda remaja Minangkabau dihabiskan di surau, yang menjadi tempat mereka mendapatkan bekal pengetahuan dan pembentukan kepribadian yang akan menjadi dasar dalam kehidupan sosial mereka.

Dalam konteks sosial budaya Minangkabau, surau memiliki posisi yang sangat strategis sebagai lembaga transmisi nilai adat dan agama. Surau berperan dalam menjaga prinsip dasar masyarakat Minangkabau yang dikenal dengan falsafah *adat basandi syarak, syarak basandi Kitabullah* (Dobbin, 2016). Falsafah ini menciptakan harmoni antara nilai-nilai tradisional Minangkabau dan ajaran Islam yang menjadi

landasan moral dan etika kehidupan masyarakat. Surau bukan hanya berfungsi sebagai tempat ibadah, tetapi juga sebagai wadah pembelajaran nilai-nilai sosial dan budaya yang membentuk identitas masyarakat Minangkabau.

Namun, memasuki abad ke-21, tradisi surau menghadapi tantangan yang semakin besar. Perubahan besar dalam sistem pendidikan, dengan dominasi pendidikan formal yang lebih terstruktur, mulai menggeser peran surau dalam masyarakat. Penelitian Latief (2019) menunjukkan bahwa pergeseran paradigma pendidikan di Indonesia, yang berfokus pada pendidikan formal, telah meagering peran tradisional surau sebagai lembaga pendidikan utama. Selain itu, Yasin (2023) mengungkapkan bahwa dominasi waktu belajar anak-anak Minangkabau kini lebih banyak tercurah pada pendidikan formal dan lembaga bimbingan belajar, sementara waktu yang dihabiskan di surau semakin berkurang.

Perubahan yang signifikan dapat dirasakan di kota-kota besar seperti Payakumbuh, salah satu pusat budaya Minangkabau yang berada di Luhak Limopuluah. Walaupun kota ini masih mencerminkan kehidupan tradisional Minangkabau, budaya surau kini mulai terpinggirkan oleh modernisasi dan urbanisasi. Menurut laporan Syafrizal & Ahmad (2021), antara tahun 2010 dan 2020, migrasi dari Payakumbuh ke kota-kota besar mengalami peningkatan, yang mengakibatkan terhambatnya transmisi pengetahuan tradisional, esensi, dan nilai-nilai yang melekat dalam tradisi surau. Proses penyebaran pengetahuan ini umumnya dilakukan secara lisan (Bodra, wawancara pribadi, 27 Maret 2025). Hal ini menunjukkan bahwa semakin banyak generasi muda yang tidak lagi mengenal atau memahami tradisi surau sebagai bagian penting dari kehidupan mereka.

Selain itu, perubahan gaya hidup yang semakin *modern* juga menambah tantangan bagi eksistensi surau dalam kehidupan masyarakat Minangkabau. Hamid & Rahmah (2023) mengidentifikasi bahwa generasi Z, yang lebih terbiasa dengan teknologi dan media informasi terbaru, menganggap metode pembelajaran di surau sebagai sesuatu yang terlalu konvensional dan kurang menarik. Sistem pendidikan yang lebih modern, dengan fasilitas yang lebih lengkap dan kurikulum yang lebih terstruktur, membuat surau kehilangan daya tariknya bagi generasi muda. Oleh karena

itu, ada kebutuhan mendesak untuk menghadirkan kembali esensi dan nilai-nilai tradisi surau dengan cara yang lebih relevan dan menarik bagi generasi masa kini.

Salah satu pendekatan yang dapat mengatasi tantangan ini adalah dengan memanfaatkan media informasi yang lebih modern dan menarik, seperti *zine*. *Zine* adalah publikasi mandiri dengan desain kreatif yang menggabungkan elemen visual dan teks untuk menyampaikan pesan dengan cara yang lebih informal dan dapat diakses oleh audiens muda (Berkawan Sekebun, wawancara pribadi, 25 April 2025). Menurut penelitian Husnul (2022) generasi muda lebih tertarik untuk mempelajari tradisi dan nilai-nilai budaya melalui media yang memiliki daya tarik visual dan sesuai dengan gaya hidup mereka yang serba cepat dan modern. Dengan demikian, *zine* dapat menjadi media yang efektif untuk mengenalkan kembali esensi pendidikan surau dengan cara yang lebih menyenangkan dan mudah dipahami.

Rahman (2021) berpendapat bahwa pelestarian esensi dan nilai-nilai tradisi *balik ka* surau sangat penting untuk memperkuat identitas kultural, transmisi nilai moral dan sosial, penguatan kohesi masyarakat, dan pelestarian warisan budaya. Mengingat bahwa generasi muda cenderung lebih tertarik pada media yang berbasis visual dan interaktif, pengembangan *zine* yang mengintegrasikan nilai-nilai tradisional surau dengan desain yang lebih modern dapat menjadi solusi yang efektif untuk memperkenalkan kembali tradisi ini. Melalui *zine*, esensi tradisi surau dapat disampaikan dengan cara yang lebih menarik dan relevan bagi generasi masa kini, sehingga mereka dapat lebih mudah menerima dan mengaplikasikan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Dengan demikian, perancangan *zine* untuk menghidupkan kembali tradisi surau menjadi sangat penting dan mendesak. Pendekatan ini tidak hanya akan membantu memperkenalkan kembali esensi pendidikan surau kepada generasi muda, tetapi juga akan memberikan mereka kesempatan untuk mengaplikasikan nilai-nilai tradisional dalam konteks kehidupan modern. Sebuah *zine* yang dirancang dengan tepat, menggabungkan elemen-elemen visual modern dan nilai-nilai budaya yang mendalam, dapat berfungsi sebagai jembatan yang menghubungkan generasi muda dengan akar budaya mereka. Oleh karena itu, desain *zine* yang mengintegrasikan aspek modern dan

tradisional menjadi sebuah langkah strategis yang penting dalam upaya pelestarian budaya Minangkabau yang berkelanjutan.

1. 2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, terdapat beberapa masalah utama terkait dengan pelestarian nilai-nilai dan esensi tradisi *Baliak ka surau* di Kota Payakumbuh, sebagai berikut:

1. Keterbatasan media informasi yang sesuai untuk menghubungkan nilai-nilai tradisional yang diajarkan di surau dengan kebutuhan generasi muda masa kini.
2. Minimnya dokumentasi dan informasi yang dapat memuat kegiatan dan nilai-nilai yang disampaikan di surau, karena penyebaran informasi hanya dilakukan secara lisan.
3. Perbedaan pandangan dan apresiasi terhadap tradisi surau di kalangan generasi muda, yang melihatnya sebagai sesuatu yang kurang menarik dan tidak sesuai dengan perkembangan zaman.

1. 3 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang dan identifikasi masalah di atas, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

"Bagaimana merancang media informasi berupa *zine* beserta implementasinya sebagai upaya merevitalisasi nilai-nilai dan esensi tradisi *Baliak ka surau* di Kota Payakumbuh?"

1. 4 Ruang Lingkup

Untuk memfokuskan pembahasan, ruang lingkup penelitian dibatasi pada aspek-aspek berikut:

Apa (What)

Perancangan media berupa *zine* beserta implementasinya untuk merevitalisasi nilai-nilai dan esensi tradisi *Baliak ka surau* yang menjadi akar budaya Minangkabau di Kota Payakumbuh.

Siapa (Who)

Target perancangan media informasi beserta implementasinya untuk merevitalisasi esensi dan nilai-nilai tradisi *Baliak ka surau* ini difokuskan pada:

Target Utama: Generasi muda kreatif Kota Payakumbuh, rentang usia 15-25 tahun.

Kapan (When)

Proses pengumpulan data dan perancangan perancangan media informasi beserta implementasinya untuk merevitalisasi nilai-nilai dan esensi tradisi *Baliak ka surau* di Kota Payakumbuh akan dimulai pada bulan Maret sampai April 2025.

Di mana (Where)

Proses penelitian dan perancangan konsep perancangan media informasi berupa *zine* beserta implementasinya untuk merevitalisasi nilai-nilai dan esensi tradisi *Baliak ka surau* adalah di Kota Bandung dan Kota Payakumbuh.

Mengapa (Why)

Sebagai upaya pelestarian seni budaya kearifan lokal, esensi, dan nilai-nilai yaitu tradisi *Baliak ka surau* yang mulai memudar, melalui pendekatan preferensi yang lebih terbaru.

Bagaimana (How)

Melalui perumusan strategi perancangan media informasi berupa *zine* beserta implementasinya untuk merevitalisasi esensi dan nilai-nilai tradisi *Baliak ka surau* yang didasarkan pada hasil penelitian dan analisis, dengan mengintegrasikan elemen elemen desain.

1. 5 Tujuan Penelitian

Dengan perancangan media informasi berupa *zine* tentang tradisi *Baliak ka surau* di Kota Payakumbuh, diharapkan dapat merevitalisasi tradisi tersebut, mengembalikan nilai-nilai dan esensinya, serta meningkatkan minat masyarakat untuk kembali menghargai dan melestarikan akar budaya Minangkabau.

1. 6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam studi ini melibatkan berbagai teknik pengumpulan data untuk mendapatkan informasi yang lebih komprehensif mengenai perancangan media *zine* untuk revitalisasi tradisi *Baliak ka surau* di Kota Payakumbuh.

Metode yang diterapkan meliputi observasi, wawancara, studi pustaka, kuesioner, dan analisis matriks.

1. 6. 1 Observasi

Observasi adalah metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati langsung objek atau fenomena yang menjadi fokus penelitian. Dalam Desain Komunikasi Visual (DKV), observasi menjadi alat yang sangat penting untuk memahami bagaimana audiens berinteraksi dengan elemen visual seperti poster, iklan, atau antarmuka digital. Proses observasi ini dapat dilakukan secara partisipatif, di mana peneliti ikut serta dalam aktivitas yang diamati, atau secara non-partisipatif, di mana peneliti hanya mengamati tanpa terlibat langsung.

Dalam penelitian ini, observasi akan dilakukan di Kota Payakumbuh pada periode Maret hingga April 2025. Peneliti akan mengamati bagaimana masyarakat Kota Payakumbuh berinteraksi dan melakukan aktivitas di Kawasan Surau. Tujuan observasi ini adalah untuk menilai sejauh mana masyarakat terlibat dalam tradisi tersebut.

Menurut Soewardikoen (2021), observasi adalah bagian integral dari tahap riset dalam kerangka *design thinking*, yang bertujuan untuk menggali wawasan mendalam sebelum menciptakan solusi desain. Observasi ini juga diharapkan dapat memberikan pemahaman tentang hambatan yang dihadapi masyarakat dalam mengakses informasi dan sejauh mana mereka mengapresiasi nilai-nilai yang disampaikan melalui media tersebut.

1. 6. 2 Wawancara

Wawancara adalah metode komunikasi langsung antara peneliti dan narasumber yang bertujuan untuk menggali informasi mendalam mengenai topik yang sedang diteliti. Dalam penelitian ini, wawancara digunakan untuk menggali pemahaman masyarakat terhadap tradisi *Baliak ka surau* dan bagaimana media *zine* dapat berfungsi sebagai sarana revitalisasi tradisi tersebut.

Wawancara akan dilakukan dengan tokoh masyarakat, pejabat dari Dinas Pendidikan Kota Payakumbuh, serta lembaga adat Minangkabau setempat, seperti Lembaga Kerapatan Adat Minangkabau (LKAM). Para narasumber ini akan memberikan wawasan mengenai peran surau dalam kehidupan sosial dan budaya masyarakat, serta pandangan mereka mengenai bagaimana *zine* bisa membantu menjembatani generasi muda dengan nilai-nilai adat dan budaya Minangkabau. Wawancara juga akan dilakukan dengan masyarakat umum, terutama generasi muda, untuk mengetahui sejauh mana mereka menghargai surau dan bagaimana mereka menanggapi kemungkinan penggunaan *zine* dalam menghidupkan kembali tradisi tersebut.

Menurut Soewardikoen (2021), wawancara dalam penelitian DKV berfungsi untuk mengeksplorasi karya visual, pembuat karya (desainer), dan audiens target. Pendekatan ini membantu peneliti memahami keterkaitan antara niat kreatif desainer, elemen desain yang dihasilkan, dan persepsi audiens terhadap karya tersebut.

1. 6. 3 Studi Pustaka

Studi pustaka merupakan teknik pengumpulan data sekunder yang dilakukan dengan mengkaji berbagai referensi tertulis, seperti buku, jurnal akademik, artikel daring, serta dokumen terkait lainnya. Dalam penelitian ini, studi pustaka bertujuan untuk membangun landasan teoretis dan kerangka konseptual yang mendukung perancangan *zine* sebagai media revitalisasi tradisi *Baliak ka surau*.

Studi pustaka ini akan mencakup teori-teori terkait Desain Komunikasi Visual (DKV), seperti teori perancangan media informasi, prinsip-prinsip desain komunikasi visual, teori warna, tipografi, ilustrasi, fotografi, dan teori layout. Selain itu, peneliti juga akan menelaah literatur mengenai *zine* sebagai bentuk media informasi yang memiliki karakteristik unik dalam menyampaikan pesan dengan cara yang lebih informal dan kreatif. Referensi ini diharapkan dapat memberikan wawasan tentang bagaimana *zine* dapat berfungsi sebagai

alat yang efektif dalam menghubungkan audiens muda dengan nilai-nilai tradisional, serta bagaimana desain visual dapat memperkuat pesan yang ingin disampaikan.

Menurut Soewardikoen (2021) studi pustaka membantu membangun dasar teoritis yang solid untuk proyek desain, sementara Noble dan Bestley (2019) menambahkan bahwa studi pustaka juga memungkinkan desainer untuk memperoleh wawasan tentang pendekatan desain yang telah terbukti efektif dalam konteks yang relevan.

1. 6. 4 Kuesioner

Kuesioner merupakan metode pengumpulan data kuantitatif yang menyajikan rangkaian pertanyaan tertulis kepada responden untuk mendapatkan informasi yang dapat dianalisis secara statistik. Dalam penelitian ini, kuesioner digunakan untuk mengukur persepsi masyarakat terhadap desain media *zine* yang dikembangkan, serta untuk memahami preferensi audiens mengenai elemen-elemen desain visual yang dapat menarik perhatian mereka.

Kuesioner akan disebarakan kepada masyarakat Kota Payakumbuh, terutama kepada generasi muda, untuk mengetahui apakah mereka tertarik dengan media *zine* dan apakah mereka merasa bahwa *zine* dapat membantu mereka lebih memahami dan menghargai nilai-nilai tradisi surau. Selain itu, kuesioner juga akan digunakan untuk menilai sejauh mana desain visual yang diusulkan dapat diterima oleh audiens dan bagaimana elemen-elemen desain (seperti warna, tipografi, dan ilustrasi) dapat meningkatkan daya tarik media tersebut.

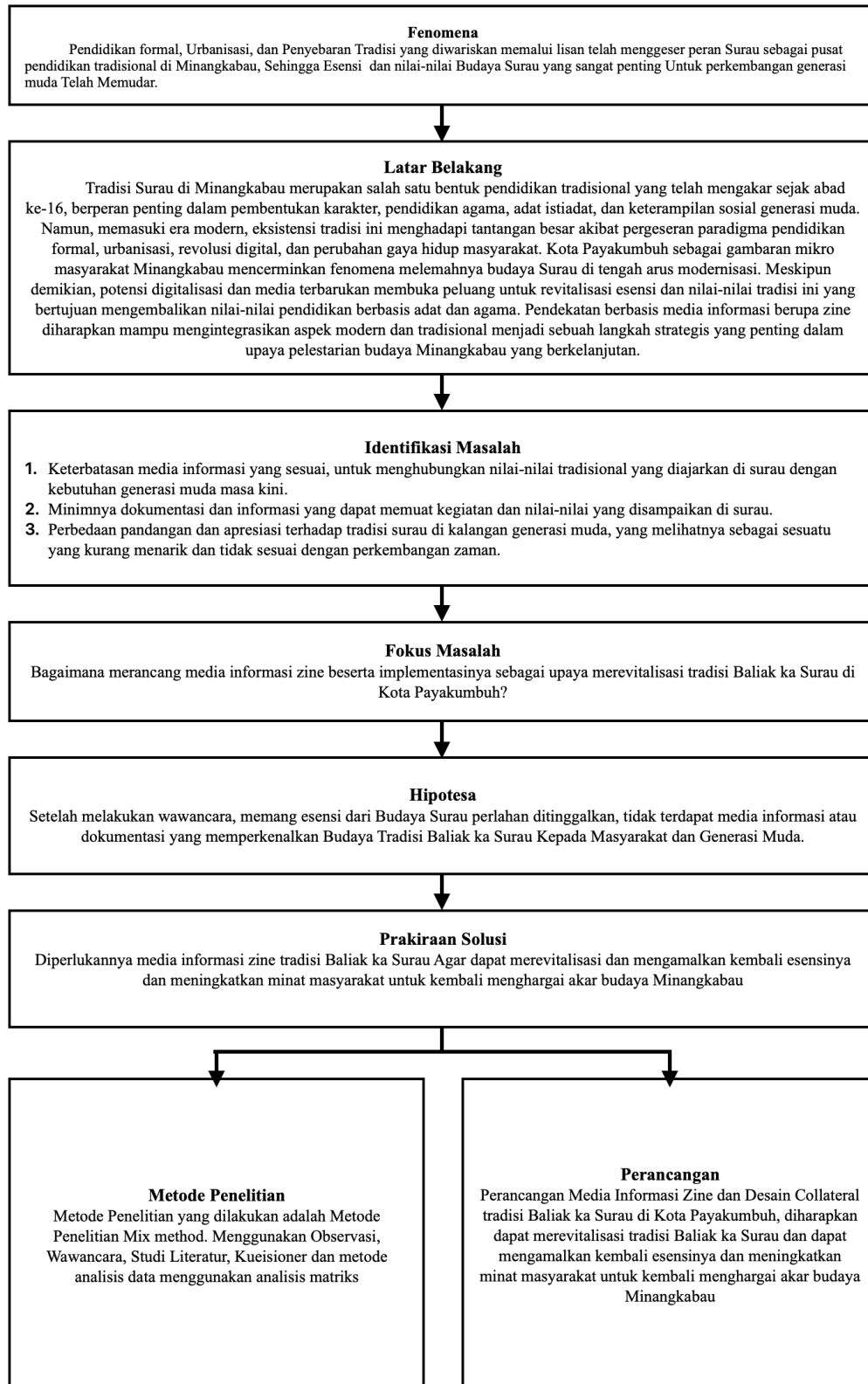
1. 6. 5 Analisis Matriks

Matriks adalah alat analisis yang digunakan untuk membandingkan elemen-elemen desain secara sistematis dalam format tabel yang terdiri dari baris dan kolom. Menurut Soewardikoen (2021), analisis matriks sangat berguna untuk menyajikan data visual secara terstruktur sehingga mempermudah proses interpretasi dan penarikan kesimpulan. Noble & Bestley

(2019) juga menekankan bahwa pendekatan sistematis seperti ini membantu desainer melakukan evaluasi kritis terhadap karya desain dengan cara yang lebih objektif. Dalam penelitian ini, analisis matriks akan digunakan untuk membandingkan tiga contoh *zine* yang relevan sebagai referensi untuk desain *zine* tradisi *Baliak ka surau*. Ketiga *zine* yang akan dianalisis adalah *Zineflix 2020*, *Ranji Zine*, dan *Zine Paturukat Tradisional Mentawai "TITI"*.

Matriks ini akan membantu peneliti membandingkan berbagai elemen desain yang ada pada ketiga *zine* tersebut, seperti penggunaan warna, tipografi, layout, dan elemen visual lainnya. Peneliti akan mengevaluasi bagaimana setiap elemen desain tersebut berfungsi dalam menyampaikan pesan visual dan budaya. Proses analisis ini bertujuan untuk mengidentifikasi elemen-elemen desain yang efektif dan dapat diterapkan dalam perancangan *zine Baliak ka surau*. Dengan demikian, analisis matriks ini akan memberikan panduan strategis bagi peneliti dalam merancang *zine* yang memiliki daya tarik visual yang kuat sekaligus mampu menyampaikan nilai-nilai tradisi dengan cara yang relevan bagi audiens muda.

1. 7 Kerangka Penelitian



1. 8 Pembabakan

BAB I PENDAHULUAN

Bagian ini membahas tentang latar belakang masalah, permasalahan yang mencakup, identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, metode pengumpulan data, kerangka perancangan dan pembabakan.

BAB II DASAR TEORI

Bagian ini membahas terkait dasar pemikiran yang akan menjadi referensi untuk menjabarkan masalah. Pada bab ini berisikan tinjauan Pustaka yang di dalamnya terdapat teori yang mendukung penelitian.

BAB III DATA DAN ANALISIS DATA

Dalam bagian ini membahas rangkaian dari hasil pengumpulan data yang telah dilakukan melalui metode yang telah dijelaskan sebelumnya pada BAB I dan dengan analisis data yang diperoleh melalui analisis, analisis pada proyek sejenis serta kuisioner untuk khalayak.

BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Bagian ini berisi mengenai konsep atau pesan yang akan disampaikan, konsep kreatif, konsep media, konsep visual serta hasil dari perancangan pada proyek ini.

BAB V PENUTUP

Bagian ini berisi tentang Kesimpulan, saran dan juga penutup dari hasil penelitian.