BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Di beberapa negara seperti Eropa kita dapat melihat bahwa keluarga mereka memiliki simbol atau perlambang khusus yang mewakili nama keluarga yang disebut *Family Crest*. Pada awalnya simbol tersebut digunakan pada masa perang dan biasa disebut *Coat of Arms*. Fungsinya pada saat itu berguna sebagai penanda pasukan saat perang, cap pada surat resmi atau pada keluarga yang berkedudukan tinggi dapat menjadi penanda status yang bersangkutan. Seiring berjalannya waktu, kegunaan *Coat of Arms* mengalami perubahan fungsi. Awalnya pada masa Romawi Kuno, *Coat of Arms* didesain sedemikian rinci untuk menandai dengan jelas pasukan sebuah negara, mulai dari pangkat, divisi, bahkan sampai slogan perang. Bentuknya pun diatur dan mempunyai makna masing-masing. Dalam satu bentuk *Coat of Arms* yang konvensional biasanya menggunakan gambar hewan yang memegang panji bertuliskan rincian posisi militer seseorang. Di bagian atasnya, terdapat gambar helm perang yang membawahi slogan perang kelompok militer tersebut. Untuk simbol keluarga yang cukup tinggi keberadaannya hingga dapat mewakili suatu wilayah, biasanya desainnya menjadi lebih rumit karena dimasukkan pula identitas khas masing-masing wilayah yang terwakili. Contohnya seperti bendera, warna, tumbuhan atau bunga khas wilayah tersebut (Eve, 1907: 126).

Pada sekitar abad 13 simbol keluarga yang mencirikan kekhasan itu mulai dipakai tidak hanya untuk militer, para bangsawan Eropa menaruhnya pada bendera atau emblem keluarga tanpa mengubah desain tersebut. Namun karena kerumitan desain pada *Coat of Arms*, diambil satu bagian saja dari untuk dijadikan simbol keluarga atau *Family Crest*. Seperti yang tertera di kutipan berikut:

“The crest is one component of a coat-of-arms, which can be used as a simplified symbol when the full coat-of-arms is too detailed e.g. on engraved cutlery” (<https://genealogy.stackexchange.com/questions/>)

1964/whats-the-difference-between-a-family-crest-and-a-coat-of-arms).

“*Crest* adalah salah satu komponen dari *Coat of Arms* yang bisa digunakan sebagai simbol sederhana saat *Coat of Arms* terlalu detil untuk digunakan contohnya pada ukiran alat makan.”

Para bangsawan yang memiliki *Coat of Arms* dapat menurunkannya pada keluarga mereka berdasarkan hukum atau garis darah. Peraturan ini berbeda-beda di tiap negara, sehingga ada pula keluarga yang tidak memiliki simbol keluarga. Akhirnya beberapa keluarga pedagang membentuk *Family Crest*nya sendiri. Begitu pula unit-unit fasilitas umum seperti rumah sakit dan sekolah, walaupun ada pula unit fasilitas umum yang menggunakan *Family Crest* tertentu dikarenakan adanya hak kepemilikan keluarga tersebut atau karena keluarga tersebut memberikan banyak donasi.

Lalu bagaimana dengan negara Jepang? Sebagai negara yang juga tidak lepas dari peperangan, Jepang pun memiliki simbol untuk mewakili satu keluarga walau kemunculannya bukan pada saat peperangan mulai muncul seperti *Coat of Arms*. Penggunaannya tidak jauh berbeda dari *Coat of Arms*, ada *mon* (紋) atau *monshou* (紋章) atau *mondokoro* (紋所), dan *kamon* (家紋). *Mon* nyaris bersifat sama seperti *Coat of Arms* yang merupakan lambang pribadi seseorang. Namun *mon* juga bisa merujuk pada semua simbol seperti lambang organisasi, tanda baca, tanda lalu lintas dan lain lain. Berbeda dengan *kamon* yang merupakan lambang suatu keluarga.

Sejarah timbulnya *kamon* sedikit berbeda dari *Coat of Arms* yang awalnya berfungsi di peperangan kemudian menjadi perlambang keluarga. *Mon* awalnya adalah lambang motif yang dipakai para bangsawan di abad ke-11. Lalu Klan Fujiwara mulai memerintahkan agar setiap keluarga menggunakan simbol untuk mewakili nama keluarga mereka. Simbol yang mewakili keluarga inilah yang kemudian disebut sebagai *kamon*. Karena telah ada sejak lama, *kamon* juga dapat menjadi acuan akar sebuah keluarga. Seperti yang dapat dibaca dalam kutipan berikut, “家紋は「家の象徴」である。単に自分の家を表す「印」であるだけではなく、その家の” ルーツ” ともいえる大切なものだ。”(Morimoto,

2013:10). “*Kamon* adalah simbol keluarga. Bukan hanya tanda sederhana yang mewakili sebuah keluarga, tapi juga hal penting yang menampilkan akar keluarga tersebut.”

Setelah mendapat perintah untuk menggunakan simbol keluarga, para pejabat tinggi istana kemudian mulai mendapat desain simbol yang baku. Desain itu kemudian mereka gunakan pada alat transportasi yang mereka pakai. *Kamon* itu kemudian mulai digambar pada kain untuk *kimono* formal yang dikenakan. Setelah lewat periode Heian dan kekuasaan dipegang oleh para *samurai* atau militer. Para klan *samurai* yang terdiri dari beberapa keluarga mulai memakai *kamon* pada bendera, senjata, perangkat makan, lampion, batu nisan, dan tanda pengenal kemah dan markas besar mereka saat perang.

Di abad ke-15 pada periode Muromachi, pemakaian *kamon* di kalangan para *samurai* makin meluas. Bersamaan dengan perang yang makin sering terjadi, dan makin seringnya pertempuran massal yang melibatkan banyak klan, *kamon* menjadi sangat berguna untuk mengenali klan yang menjadi sekutu atau klan lawan. Penggunaan *kamon* pun berubah fungsi menjadi sarana identifikasi lawan atau kawan, seperti fungsi awal *Coat of Arms* di Eropa saat pertama kali muncul. Hal ini membuat klan-klan *samurai* mendesain lambang keluarga mereka agar menjadi sesederhana mungkin dan mencolok agar mudah dikenali dari jauh. Pada periode *Sengoku*, *kamon* dipakai untuk menunjukkan identitas alat transportasi milik bangsawan dan peralatan militer, serta sebagai pengenal sebuah keluarga agar dapat dibedakan dari keluarga lainnya (Morimoto, 2009:24).

Berkenaan dengan bentuk desain *kamon*, para klan *samurai* sadar budaya mereka tidak setinggi budaya pejabat istana atau petinggi istana lainnya. Mereka pun meniru pemakaian lambang-lambang keluarga seperti yang dilakukan para pejabat tinggi istana. *Kamon* yang dipakai kalangan pejabat istana dan para petinggi lainnya biasanya sangat elegan dan berseni, misalnya: gambar bunga wisteria, peony, bunga iris, dan burung jenzang. Pejabat tinggi istana lebih menyukai motif burung dan bunga. Klan-klan *samurai* menyukai motif kipas lipat, naga, anak panah, mata panah, cangkul, capung, atau benda-benda yang tidak

asing bagi mereka. Motif cangkang kerang, naga, awan, kelelawar, atau topi berasal dari desain lambang yang dipakai Dinasti Ming.

Sebagai klan *samurai* yang membawahi beberapa keluarga, ada aturan di mana keluarga anggota klan diharuskan mengubah atau memberi variasi pada desain lambang keluarga mereka agar tidak sama dengan keluarga majikan. Contohnya seperti Toyotomi Hideyoshi yang menggunakan desain tiga kuntum daun pawlonia, berbeda dengan klan Oda tempat dia awalnya bernaung yang menggunakan desain *mokko*, yaitu bunga yang dikelilingi sarang burung. Desain lambang keluarga Toyotomi Hideyoshi ini sekarang menjadi lambang kantor Perdana Menteri Jepang (Honda, 2004:15-16).

Setelah Jepang sudah berada dalam keadaan damai dan tidak ada lagi perang di zaman Edo pada abad ke-17, penggunaan *kamon* makin meluas. *Kamon* pun beralih fungsi menjadi sekadar ornamen pada *kimono* formal. Desain-desain *kamon* yang menyolok dan aneh tidak lagi menjadi favorit. Desain-desain simetris justru lebih disukai. Motif-motif yang populer pada zaman Edo misalnya: serpihan salju, angsa liar, kelinci, gunung dan kabut, perahu layar, dayung, gelendong, sabit, gendang *tsuzumi*, gasing, alu, dan tangga. Desain *kamon* di dalam lingkaran menjadi populer. Sulaman lambang keluarga juga sering dipakai untuk dekorasi. Pada zaman Edo, rakyat biasa mulai terbiasa memakai *kamon* sebagai ornamen untuk mempercantik *kimono* mereka (Morimoto, 2009: 26).

Pada zaman Meiji, di tahun 1871 pemerintah mengeluarkan sebuah dekrit berisi pelarangan pemakaian semua bentuk bunga krisan pada desain *kamon* agar tidak terjadi kekeliruan dengan simbol kekaisaran. Penggunaan lambang bunga krisan ditetapkan hanya simbol keluarga kekaisaran. Bunga krisan 16 daun mahkota hanya boleh dipakai oleh kaisar berkuasa. Lingkaran kecil di tengah menunjukkan bahwa bunga krisan tersebut dilihat dari depan (Turnbull, 2012: 6).

Kamon muncul dan berkembang pada zaman di mana Jepang masih menutup diri. Hal ini kemungkinan menjadi penyebab unsur-unsur pembentuk *kamon* hanya berasal dari benda tradisional dalam kehidupan sehari-hari atau unsur alam yang ada di sekitar mereka. Desain dasar *kamon* di Jepang seluruhnya berjumlah antara 300 hingga 500 jenis. Bila variasi-variasi dari desain dasar ikut

dihitung, maka *kamon* di Jepang bisa mencapai beberapa ribu desain. Motif-motif yang populer untuk lambang keluarga, di antaranya: gambar hewan, tumbuhan, fenomena alam, objek-objek buatan manusia, dan bentuk-bentuk geometris. Lambang keluarga berbentuk lingkaran, bentuk-bentuk bersudut, desain geometris, dan bentuk berlian berasal dari desain-desain primitif. Semua unsur motif tersebut bisa dibuat melalui proses sedemikian rupa hingga menjadi sebuah motif sederhana namun unik dan memberi ciri yang khas untuk sebuah nama keluarga. (Fumito, 1972: 9-10)

Mulai pertengahan abad ke-20, *kamon* sudah kehilangan makna sebagai simbol nama keluarga karena mengalami banyak perubahan fungsi. Banyak pula orang Jepang yang tidak mengetahui apa *kamon* mereka. Meskipun demikian, bagi sebagian lainnya, *kamon* masih tetap dipasang sebagai ornamen rumah tradisional, hiasan pada *kimono* formal dan *haori* yang dipakai oleh wanita, pria, dan bahkan anak-anak.

Berakhirnya perang membuat *kamon* mulai kehilangan fungsinya sebagai lambang keluarga, namun masyarakat Jepang seolah tidak melupakan tradisi budaya leluhur mereka. Saat ini *kamon* masih banyak ditemukan dalam sisipan karya *pop culture* seperti *manga*, *anime*, novel ataupun drama. Kebanyakan karya *pop culture* yang menampilkan atau menonjolkan desain *kamon* berkaitan dengan sejarah Jepang. Seperti pada *manga Kaze Hikaru* karangan Watanabe Taeko yang memfokuskan jalan cerita pada kelompok keamanan zaman Edo, *Shinsengumi*. Pada *manga* tersebut si penulis menggambarkan dengan detil para *samurai* yang mengenakan *kamon* di pakaian dan panji-panji perang mereka. Hal serupa juga dapat ditemui pada *manga* karya Hirano Kouta yaitu *DRIFTERS*. Penggunaan *kamon* dalam *manga* karyanya ini kental terasa karena tokoh utamanya merupakan dua jenderal perang pada abad ke-15 yaitu, Shimadzu Toyohisa dan Oda Nobunaga, bahkan di tiap halaman awal *manga* ini ditampilkan satu halaman dengan *kamon* Shimadzu terpampang besar. Dalam contoh karya sastra novel, walaupun bukan novel yang terbit baru-baru ini, Taiko karangan Eiji Yoshikawa yang ceritanya berpusat pada zaman perang itu memuat *kamon* dengan cukup kental, bahkan novel tersebut menyertakan keterangan masing-masing *kamon* klan

para *samurai*. Merembaknya penggunaan *kamon* dalam karya sastra yang dikonsumsi banyak orang membuat para penggiat industri melihat hal ini sebagai peluang. Baru-baru ini bahkan dibuat perangkat *headset* dengan motif *kamon* di kedua sisinya.

Atas dasar latar belakang inilah penulis tertarik mengkaji lebih jauh mengenai desain *kamon* pada keluarga Jepang, karena dimulai dari satu unsur tema sederhana yang diubah menjadi sebuah simbol dapat mempunyai banyak fungsi bahkan berpengaruh setelah bertahun-tahun pembuatannya.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Proses pembentukan unsur tema menjadi satu bentuk desain *kamon*.
2. Penggunaan *kamon* di masa sekarang terdapat dalam *kimono* formal masyarakat Jepang dan penanda nisan.
3. Penggunaan *kamon* dalam *pop culture* (*manga, anime, desain produk*) berpengaruh terhadap minat pembaca dan konsumen di masa kini.
4. Bentuk *kamon* Jepang lebih sederhana dibandingkan *Coat of Arms* di negara-negara Benua Eropa.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas penulis memberikan batasan masalah pada ruang lingkup pembentukan desain *kamon*.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan pada batasan masalah di atas, penulis merumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Apakah yang mendasari sebuah keluarga memilih unsur tema untuk *kamon* mereka?
2. Bagaimanakah proses perubahan sebuah unsur tema menjadi sebuah desain *kamon*?

3. Bagaimanakah fungsi dan posisi *kamon* pada kehidupan masyarakat Jepang masa sekarang?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Memahami pola pikir orang Jepang terhadap pemilihan unsur tema dalam pembentukan satu desain *kamon* keluarga mereka.
2. Menguraikan detail perubahan unsur tema menjadi sebuah bentuk desain *kamon*.
3. Menjabarkan penggunaan *kamon* dalam kehidupan masyarakat Jepang saat ini.

1.6 Metode Penelitian

Dalam penyusunan tulisan ini, penulis melakukan penelitian dengan menggunakan metode penelitian kualitatif dengan kajian kepustakaan untuk mengumpulkan data-data. Metode kajian pustaka digunakan melalui berbagai sumber dengan buku sumber utama berjudul *The Elements of Japanese Design* karangan John Dower. Pengambilan data melalui internet, buku-buku di perpustakaan, serta buku-buku milik pribadi juga dilakukan, sehingga mendapatkan informasi yang dibutuhkan sebagai sumber data dan penunjang. Kemudian, penelitian ini akan dimulai dengan pencarian data-data yang berkaitan dan sesuai dengan permasalahan, kemudian akan dikembangkan dengan data-data yang telah dikumpulkan dengan mendeskripsikan teori-teori yang ada.

1.7 Landasan Teori

Landasan teori dalam penelitian ini meliputi:

1.7.1 Desain

Istilah desain mempunyai interpretasi yang berbeda-beda karena mencakup pengertian yang luas, di antaranya sebagai berikut. Desain pada dasarnya adalah hasil penyusunan pengalaman visual dan emosional dengan memperhatikan elemen-elemen dan prinsip-prinsip desain dituangkan dalam satu kesatuan komposisi yang mantap. Komposisi dianggap sebagai suatu pengorganisasian elemen-elemen desain dengan mengikuti prinsip-prinsip tertentu

secara ketat, meskipun sering hanya digunakan sebagai arahan saja tetapi mampu mencapai bentuk abstrak, alamiah, non-objektif, ornamental ataupun struktural (Artini, 1999:2).

Desain adalah produk kebudayaan hasil dari dinamika sosial, teknologi, ekonomi dan kepercayaan, perilaku, dan nilai-nilai *tangible* dan *intangible* yang ada di masyarakat dalam kurun waktu tertentu, desain hanya wujud akhir dari proses interaksi dari unsur-unsur di atas, sehingga sebuah kursi atau sepatu akan dapat bercerita banyak tentang bentuk masyarakat yang menghasilkannya (Widagdo, 2000:1).

Dari pendapat dua tokoh di atas, dapat disimpulkan bahwa desain adalah produk kebudayaan yang merupakan hasil penyusunan pengalaman visual dan emosional dengan memperhatikan elemen dan prinsip-prinsip.

1.7.2 Bentuk

Bentuk bermakna lengkun; lentur, bangun; gambaran, rupa; wujud, serta sistem; susunan (pemerintahan, perserikatan, dan sebagainya) (<https://kbbi.web.id/bentuk>). Istilah bentuk atau *form* digunakan untuk menyatakan suatu bangun atau *shape* yang tampak dari suatu benda. Istilah “massa” lebih dikaitkan dengan benda-benda yang berbentuk dua maupun tiga dimensional. Bentuk atau *form* adalah tubuh atau *massa* yang berisi garis-garis (Artini, 1999: 6). Berdasarkan teori-teori di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa bentuk adalah sebuah gambaran rupa yang menyatakan suatu bangun.

1.7.3 Proses Desain

Bila dilihat proses berpikir dalam metode perancangan desain modern bahwa dalam menghadapi sebuah persoalan desain selalu yang harus dijawab pertama adalah apakah hakekat benda itu, yang kemudian didekati dengan analisa pengertian masalah, kemudian identifikasi masalah, dan tahapan selanjutnya menyusun definisi masalah, maka terlihat relevansi metode Maeutik Sokrates dengan pendekatan desain. Identifikasi masalah dalam desain selalu dimulai dengan pertanyaan “apa itu” (*what*) baru kemudian “apa sebab” (*why*) (Widagdo, 2000:20).

Plato memberi contoh tentang keindahan fisik, atau suatu benda atau makhluk yang dikategorikan indah, sebenarnya pendapat keindahan karena melihat hal indah hanya ingatan manusia saja terhadap ide yang sudah ada dalam pikirannya, sebenarnya yang dikatakan indah tadi hanya gambaran tidak sepenuhnya dari ide yang sudah ada (Widagdo, 2000:21).

Hakekat desain adalah *praxis*, penciptaan sebuah wujud yang harus mewakili berbagai nilai yang terukur maupun tidak terukur, sehingga untuk mencapai wujud yang diinginkan diperlukan berbagai dukungan yang sifatnya teoritis maupun praktis, tetapi proses desain adalah proses mental yang tidak linear, selalu dalam prosesnya terjadi gerak timbal balik antara aspek teoritis dan praktis (Widagdo, 2000:26).

“The art of Asia in its theological aspect, that is with reference to the scholastic organization of thought in terms of types of activity, and the corresponding arts of symbolism and iconography, in which the elements of form presented by nature and redeemed by art are used as means of communication.” (Coomaraswamy, 1956:37).

“Seni di Asia dalam aspek teologi dengan referensi organisasi ilmiah mengenai aktivitas dan keterlibatannya dalam seni simbolisme dan ikonografi diinterpretasikan pada alam dan seni yang digunakan untuk berkomunikasi.”

Dengan demikian, dari sekian banyak unsur serta definisi proses desain yang dikemukakan di atas, dapat disimpulkan jika proses desain merupakan proses berpikir dalam penciptaan sebuah wujud yang harus mewakili berbagai nilai sehingga mencapai wujud yang diinginkan.

1.7.4 *Kamon*

“家紋は「家の象徴」である。単に自分の家を表す「印」であるだけでなく、その家の” ルーツ” ともいえる大切なものだ。” Terjemahan bebas dari kutipan di atas adalah “*Kamon* adalah simbol keluarga. Bukan hanya tanda sederhana yang mewakili sebuah keluarga, tapi juga hal penting yang bisa menampilkan akar keluarga tersebut” (Morimoto, 2013:10).

Kamon yang awalnya disebut *mondokoro* (紋どころ) atau disebut juga lambang keluarga merupakan motif yang digunakan sebagai penanda untuk menunjukkan identitas tiap-tiap keluarga (Fumito, 2012: 8).

Dari keterangan di atas dapat disimpulkan bahwa *kamon* merupakan motif yang menjadi lambang masing-masing keluarga.

1.8 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian adalah sebagai berikut:

- 1) Manfaat bagi penulis adalah sebagai media penerapan ilmu yang telah diperoleh selama kuliah serta menambah pengalaman dalam penyusunan karya tulis ilmiah.
- 2) Manfaat bagi bidang ilmu adalah sebagai kontribusi dalam memberikan referensi literatur yang dapat bermanfaat bagi penelitian-penelitian di bidang tersebut untuk selanjutnya.
- 3) Manfaat bagi masyarakat adalah menambah pengetahuan dan wawasan yang luas mengenai perkembangan desain dan pandangan bangsa Jepang terhadap keadaan sekelilingnya saat memutuskan memakainya sebagai lambang keluarga mereka.

1.9 Sistematika Penulisan

Dalam BAB I PENDAHULUAN, menjelaskan mengenai latar belakang permasalahan, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, landasan teori, manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

Dalam BAB II *KAMON* DARI MASA KE MASA SERTA UNSUR-UNSUR DESAIN JEPANG DALAM *KAMON*. Bab ini, menjelaskan gambaran umum mengenai sejarah kemunculan serta unsur-unsur desain Jepang yang terkandung di dalam *kamon*.

Dalam BAB III ANALISIS PEMBENTUKAN DESAIN *KAMON* SEBAGAI LAMBANG KELUARGA MASYARAKAT JEPANG, dijelaskan gambaran umum mengenai terbentuknya *kamon* serta detil proses desain *kamon* dari keadaan alam di sekitar mereka seperti tumbuhan, binatang dan alat yang mereka pakai sehari-hari hingga menjadi satu bentuk lambang keluarga.

Dalam BAB IV KESIMPULAN, merupakan benang merah dari semua yang telah dicapai pada masing-masing bab sebelumnya.