

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Indonesia merupakan negara yang kaya akan kebudayaan dan karya seni. Hal tersebut terjadi karena banyaknya keberagaman suku dari setiap daerah yang memiliki kebudayaannya masing – masing. Salah satu bentuk dari karya seni dan kebudayaan itu adalah batik. Batik merupakan bentuk karya seni terapan (kriya) yang sudah ada sejak zaman dahulu yang diwariskan oleh nenek moyang secara turun temurun dan berkembang di sebagian besar wilayah Indonesia seperti di Jawa Barat, Jawa Tengah, Jawa Timur, Banten , Kalimantan, Sulawesi, Papua dan lainnya.

Batik berdasarkan polanya terbagi menjadi 6 yaitu Batik primitif, batik keraton, batik saudagaran, batik petani, batik pesisir dan salah satunya adalah batik klasik (Supriono,2016). Batik klasik merupakan jenis batik tulis yang memiliki nilai seni yang tinggi karena pada setiap motifnya memiliki makna filosofis terutama bagi masyarakat Jawa. Namun di zaman sekarang ini jarang masyarakat terutama anak muda yang mengetahui jenis motif – motif batik dan juga makna filosofis yang tinggi dari setiap motif kain batik. Selain itu berdasarkan makna nilai filosofisnya sebenarnya setiap motif batik memiliki kegunaan tersendiri tergantung dari kegiatan atau acara yang akan dilakukan. Hal tersebut dikarenakan kurangnya minat dan kesadaran masyarakat untuk mempelajari mengenai budaya sehingga menyebabkan informasi ini tidak tersampaikan.

Menanggapi permasalahan tersebut dibutuhkan sebuah media penyampaian informasi yang menarik untuk menyampaikan informasi mengenai nilai filosofis dari kain batik serta penggunaannya pada masyarakat. Terutama kepada generasi muda untuk meningkatkan minat dan kecintaan pada motif batik. Untuk menyampaikan informasi ini salah satu media penyampaiannya yaitu dengan animasi pendek 2D. Media animasi dipilih karena saat ini animasi telah menjadi sebuah media penyampaian pesan yang targetnya dapat mencakup anak-

anak hingga orang dewasa. Selain itu animasi pendek sekarang ini digemari karena penyampaian informasinya yang singkat, padat dan jelas dengan visualisasi yang menarik.

Dalam sebuah perancangan animasi 2D, pembuatan *Character Design* yang merupakan hal yang sangat penting untuk meningkatkan minat penonton dan sebagai identitas atau ciri khas dalam story animasi 2D itu sendiri. Pada perancangan *Character* untuk animasi pendek ini akan menggunakan *style* kartun yang dapat diterima oleh anak-anak maupun orang dewasa. *Character* yang akan digunakan juga akan menampilkan sisi sifat, perawakan, budaya dan kebiasaan dari masyarakat Indonesia. Kostum yang akan digunakan menyesuaikan dengan story yang dibuat yaitu menggunakan motif-motif batik.

Diharapkan animasi 2D ini dapat menjadi media penyampaian informasi kepada masyarakat tentang nilai filosofis dari batik klasik yang nantinya dapat meningkatkan kecintaan masyarakat terhadap batik sehingga kedepannya batik sebagai salah satu kebudayaan dan kesenian dapat tetap lestari dan menjadi identitas dari bangsa Indonesia. Harapan selanjutnya adalah semakin banyak masyarakat terutama generasi muda yang bangga menggunakan baju batik.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, permasalahan dapat diidentifikasi seperti berikut :

- a. Kurangnya pengetahuan masyarakat tentang motif – motif batik klasik.
- b. Banyak masyarakat yang belum mengetahui tentang makna filosofis dari motif batik klasik.
- c. Kurangnya minat dan kesadaran masyarakat untuk mempelajari tentang budaya dan kesenian tradisional.
- d. Dibutuhkannya media penyampaian informasi tentang motif batik klasik yang menarik untuk masyarakat terutama generasi muda.
- e. Pada pembuatan animasi dibutuhkan perancangan *Character Design* untuk menarik minat dari penonton.

### **1.3 Rumusan Masalah**

1. Bagaimana penerapan motif batik klasik pada karakter dan properti dalam film animasi “Rani dan Dunia Batik” ?
2. Bagaimana Tampilan fisik dari karakter Orang Jawa dan Sunda ?
3. Bagaimana perancangan *Character Design* dalam film animasi pendek 2D “Rani dan Dunia Batik” ?

### **1.4 Ruang lingkup**

#### **1.4.1 Apa**

Membuat *Character Design* yang akan diaplikasikan pada animasi pendek 2D untuk menginformasikan mengenai motif-motif batik klasik dan makna filosofisnya.

#### **1.4.2 Siapa**

Untuk anak – anak sampai dengan remaja.

#### **1.4.3 Dimana**

Latar belakang tempat yang akan digunakan adalah Museum Batik.

#### **1.4.4 Kapan**

Tahun 2018.

#### **1.4.5 Mengapa**

Karena *Character Design* merupakan bagian penting dalam sebuah pembuatan Animasi 2D sebagai penyampai informasi dan identitas dari sebuah animasi.

#### **1.4.6 Bagian mana**

Bagian *Character Design* akan dirancang dalam pembuatan animasi pendek 2D tentang motif-motif batik klasik dan makna filosofisnya. *Character Design* akan dibuat sesuai dengan perawakan dan karakteristik orang Indonesia.

### **1.5 Tujuan Perancangan**

1. Untuk menghasilkan karakteristik masyarakat Indonesia dalam bentuk karakter dalam animasi pendek 2D.
2. Membuat karakter yang dapat menjadi ikon dalam cerita animasi pendek 2D sebagai penyampai informasi tentang motif-motif batik klasik.

## **1.6 Manfaat Perancangan**

### **1.6.1 Manfaat Teoritis**

Secara teoritis, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dan informasi bagi masyarakat untuk mengetahui tentang motif – motif batik klasik. Selain itu diharapkan perancangan *Character Design* yang dibuat akan menjadi sebuah bahan ajaran bagi masyarakat terutama generasi muda agar lebih mencintai dan bangga menggunakan baju batik. Penelitian ini bertujuan untuk membuka pandangan masyarakat tentang jenis – jenis motif batik klasik serta makna filosofisnya.

### **1.6.2 Manfaat Umum**

#### **1. Bagi peneliti**

Diharapkan perancangan *Character Design* ini dapat mengasah kemampuan dalam berkarya. Selain itu perancangan ini juga merupakan sebuah tantangan untuk membuat sebuah visualisasi *Character* yang dapat mewakili sikap, sifat dan karakteristik dari masyarakat Indonesia. Diharapkan juga perancangan ini dapat menjadi sebuah portofolio untuk dimasa mendatang.

#### **2. Bagi Industri Animasi**

Perancangan ini diharapkan dapat menjadi sebuah animasi edukasi yang dapat menginformasikan tentang motif batik klasik. Karena animasi yang menjelaskan tentang batik klasik dimasyarakat kurang, maka dengan dibuatnya ini diharapkan juga dapat menjadi acuan bagi creator lainnya untuk membuat animasi 2D dengan memberikan edukasi tentang batik. Selain itu semoga dimasa mendatang akan lebih banyak animasi – animasi yang mengangkat tentang kebudayaan dan kesenian tradisional lainnya.

#### **3. Bagi Industri Batik**

Diharapkan dapat menambah kecintaan masyarakat akan batik klasik sehingga dapat memajukan Industri batik. Selain itu diharapkan akan banyak orang yang ingin belajar lebih banyak tentang motif- motif batik klasik baik itu mempelajari secara teori dengan

membaca buku, mengunjungi museum batik atau belajar proses pembuatan batik sehingga kedepannya akan banyak generasi penerus untuk melestarikan batik.

#### **4. Manfaat bagi masyarakat**

Dengan menginformasikan motif-motif batik klasik diharapkan akan lebih banyak masyarakat yang mencintai dan bangga dengan mengenakan baju batik, terutama untuk generasi muda. Karena masih banyak generasi muda yang tidak tahu tentang motif- motif batik klasik. Hal ini juga sebagai salah satu upaya untuk melestarikan batik klasik sebagai salah satu kesenian tradisional dari Indonesia.

### **1.7 Metodologi perancangan**

Metode yang digunakan dalam pengumpulan data adalah metode kualitatif. “ Penelitian kualitatif merupakan metode – metode untuk mengeksplorasi dan memahami makna yang – oleh sejumlah individu atau sekelompok orang dianggap berasal dari masalah sosial atau kemanusiaan “ ( Creswell, 2010:4 ).

#### **1.7.1 Metode Pengumpulan data**

Metode - metode yang dilakukan dalam pengumpulan data adalah sebagai berikut :

##### **a. Studi pustaka**

Mempelajari informasi yang diperoleh dari buku - buku, penulisan karya ilmiah serta jurnal lainnya yang mendukung penelitian dan topik tentang batik dan teori tentang perancangan *Character Design*.

##### **b. Observasi**

Melakukan pengamatan langsung dengan mengunjungi museum batik serta mengamati kecenderungan *style* karakter dalam animasi yang disukai oleh anak-anak hingga remaja.

#### **1.7.2 Metode Analisis data**

Dalam analisis data kualitatif dapat melibatkan proses pengumpulan data, interpretasi, dan pelaporan hasil secara serentak dan bersama-sama. Analisis data juga melibatkan pengumpulan data yang terbuka yang didasarkan pada pertanyaan-pertanyaan umum, dan analisis informasi dari para partisipan (Creswell,2010:275). Teori tersebut digunakan dalam pengumpulan data yang akan dilakukan.

### 1.7.3 Sistematika Perancangan

#### a. Pra produksi

Pada tahapan ini akan dilakukan pencarian ide – ide serta pembentukan konsep yang akan dibuat dalam perancangan *Character Design*. Dalam mengkonsep akan dilakukan *Brainstorming* serta pembuatan *Mindmapping*. Selain itu analisis dari karya sejenis juga dibutuhkan untuk memudahkan untuk merancang desain dari karakter yang akan dibuat.

#### b. Produksi

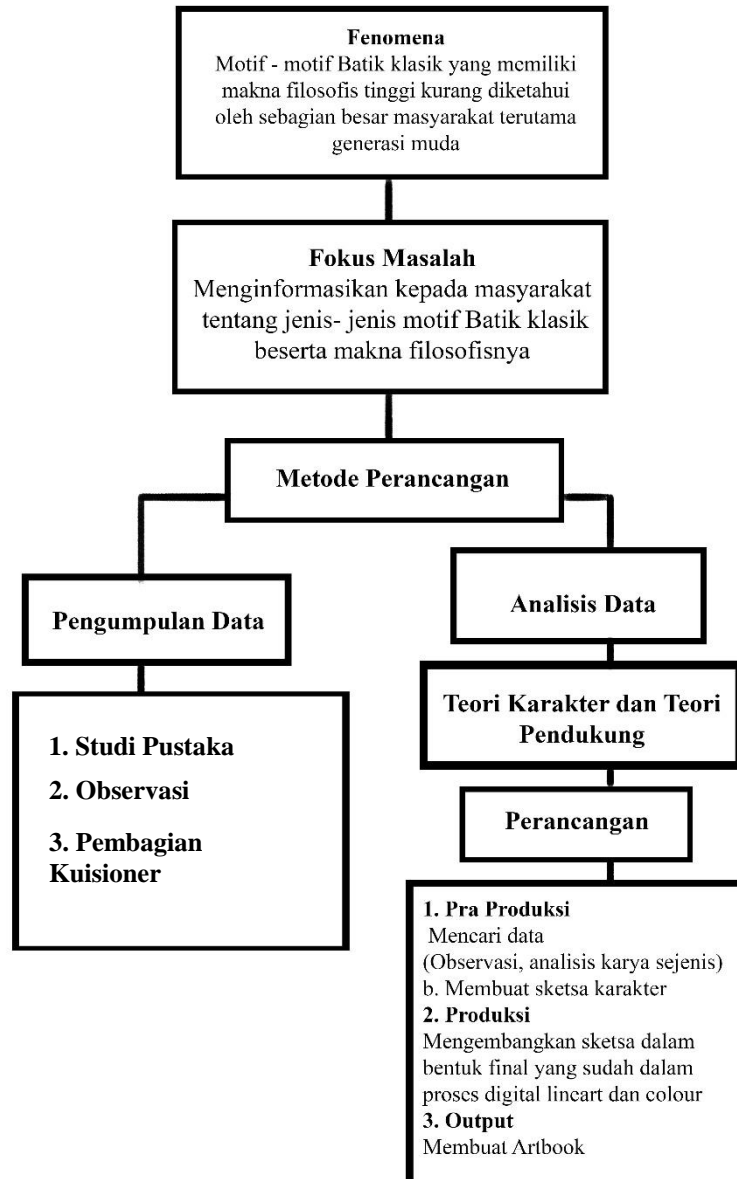
Tahap ini adalah tahap dimana sketsa dari konsep yang sudah dibuat dikembangkan menjadi bentuk jadi atau hasil akhir atau *final*. Hasil akhirnya karakter akan dibuat secara digital dan sudah diberikan pewarnaan berdasarkan konsep diawal.



**Gambar 1.1** Pipeline Produksi Perancangan Desain Karakter

Pipeline yang dibuat di atas berdasarkan tahapan produksi yang akan dilakukan dimulai dari tahapan pra produksi ( Perancangan konsep dan ide, serta melakukan observasi dan membuat sketsa dari hasil pengumpulan data ) serta tahan Produksi (Pembuatan karakter dalam bentuk digital dengan diberikan pewarnaan yang sesuai)

### 1.8 Kerangka Perancangan



Gambar 1.2 Kerangka Perancangan

Gambar di atas merupakan kerangka perancangan yang sudah disusun berdasarkan proses awal yang sudah dilakukan. Dimulai dari mencari fenomena, memfokuskan masalah, mencari data, menganalisis data, melakukan perancangan sampai pada tahap hasil jadi.

## **1.9 Pembabakan**

Sistematika pembabakan pada perancangan ini dibagi menjadi beberapa bagian yang secara singkat diuraikan sebagai berikut :

### **1. BAB I ( Pendahuluan )**

Bab pertama berisi penjelasan mengenai latar belakang dari penelitian yang akan dilakukan, identifikasi masalah, ruang lingkup masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, kerangka perancangan, dan pembabakan.

### **2. BAB II ( Landasan Teori)**

Pada bab ini berisi penjelasan mengenai teori-teori yang akan digunakan sebagai landasan dalam perancangan *Character Design* untuk animasi pendek 2D tentang motif – motif batik klasik.

### **3. BAB III ( Uraian Data dan Analisis )**

Bab ketiga berisi penjelasan dari data-data yang sudah didapat sebagai bahan untuk merancang karakter untuk animasi pendek 2D tentang motif-motif batik klasik. Semua data yang di dapat berasal dari referensi karya sejenis, studi literatur yang dan metode penelitian lainnya (wawancara, observasi) yang bersifat fakta.

### **4. BAB IV ( Konsep dan Hasil Perancangan )**

Berisi mengenai *jobdesk* yang dikerjakan, dalam bab ini dijelaskan *jobdesk* dan hasil perancangan yang sudah dilakukan.

### **5. BAB V ( Kesimpulan dan Saran )**

Berisikan tentang pemaparan mengenai kesimpulan dan saran penulis terhadap kondisi yang didapatkan dari hasil penelitian. Kesimpulan dan saran diharapkan dapat bermanfaat bagi pembaca.