

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Indonesia memiliki beragam produk budaya. Banyaknya provinsi yang ada di Indonesia melahirkan produk – produk budaya yang identik dan bermacam – macam. Di Jawa Barat, tepatnya di Kabupaten Bandung, memiliki sebuah daerah yang identik dengan produk kebudayaannya yaitu Kecamatan Majalaya.

Kecamatan Majalaya berada dalam Kabupaten Bandung, tepatnya 22 km dari tenggara Kota Bandung (Handayani, 2019). Kecamatan Majalaya adalah pusat pengembangan aktivitas lokal dengan maksud menjadi wilayah perdagangan, jasa, industri, pertanian, dan pemukiman (Jamin, 2015). Kecamatan ini memiliki histori yang begitu dekat dengan industri tekstil terutama sarung tenun.

Industri Sarung Tenun sendiri di Indonesia tersebar luas, contohnya ulos dari Sumatra Utara, Sarung Tenun Samarinda dari Kalimantan, Sarung Tenun Goyor dari Pematang Jaya, Sarung Tenun Poleng dari Bali, dan Sarung Tenun Majalaya dari Jawa Barat. Industri ini sudah ada sejak zaman penjajahan, sarung sendiri populer dikarenakan populasi di Indonesia yang mayoritas memeluk agama islam.

Untuk Industri Sarung Tenun Majalaya, dimulai pada tahun 1922 ketika G. Dalenoord mendirikan Institut Tekstil Bandung (TIB) dengan tujuan untuk membuka pelatihan dalam menenun dan pengembangan industri tekstil (Fathoni, 2019). Pada tahun 1929 pabrik tenun terbesar didirikan di Majalaya dan para pekerja ladang pada saat itu beralih profesi menjadi penenun (Handayani, 2019.). Setelah itu Majalaya mulai dikenal sebagai kota penghasil tekstil terbesar hingga dijuluki dengan *kota dollar* (Fathoni, 2019.). Salah satu produk kebudayaan unggulnya yaitu sarung Majalaya.

Sarung Majalaya adalah sarung yang menjadi salah satu komoditi tekstil yang tren pada saat itu. Menurut (Oktaviani, 2017) perkembangan Sarung Majalaya tidak terlepas dari perkembangan alat tenun mereka, bahkan pola sarung mereka terbentuk dari jalinan benang yang terikat pada alat tenun yang mereka gunakan. Corak-corak yang dihasilkan adalah hasil dari pengukuran jarak antar benang dan juga perpaduan dari beberapa warna. Beberapa corak ini disebut Poleng Camat, Poleng Haji, Poleng Totog, Poleng Taliktik, Poleng Bolegbag, dan Poleng Namicalung. Corak – corak ini adalah corak Sarung Majalaya generasi pertama dari tahun 1930an – 1970an (Oktaviani, 2017).

Meskipun kepopuleran tersebut, Sarung Majalaya perlahan – lahan kehilangan

posisinya di masyarakat. Menurut (Handayani, 2019.), kepopuleran ini diakibatkan oleh persaingan modal dengan pengusaha luar, tetapi setelah beberapa bantuan diarahkan untuk membangun kembali ketenaran sarung ini, hal tersebut masih belum berhasil, dan akhirnya masyarakat di Majalaya sendiri mulai meninggalkan Sarung Majalaya terutama di kalangan remaja daerah tersebut.

Dengan kemerosotan ini, produksi Sarung yang awalnya melimpah akhirnya menurun dan produk Sarung Majalaya begitu sedikit berkeliraran di pasar. Dengan minimnya Sarung Majalaya di pasar menyebabkan kurangnya informasi mengenai Sarung Majalaya di masyarakat terutama remaja meskipun pada nyatanya produk ini begitu melekat pada histori Majalaya. Selain itu minimnya pemakaian Sarung di kalangan remaja membuat Sarung Malajaya semakin tertinggal. Walaupun perkembangan teknologi terjadi dengan cepat, belum ada media visual yang mengangkat tentang Sarung Majalaya. Apabila hal ini terus terjadi identitas budaya yang dimiliki Majalaya akan menghilang.

Maka dari itu, penulis menyimpulkan dibutuhkan sebuah media untuk mengenalkan kembali pada remaja tentang Sarung Majalaya. Animasi sendiri dapat membawa remaja lebih termotivasi dalam melakukan sesuatu dan dapat mengubah kerangka berpikir remaja (Anwar, 2022). Untuk menambahkan efektifitas dibutuhkan sebuah *background* yang bisa menambahkan nilai dari animasi tersebut. Menurut (Hernandez, 2013) *background* memiliki peran sebagai penambah kesan dan konteks dalam cerita maupun animasi. Hal ini dilakukan dengan menarik penonton melalui keharmonisan seluruh elemen *background* dan karakter.

Pada perancangan ini penulis akan menggambarkan lingkungan Majalaya masa kini dari sudut pandang remaja yang akan membuat video blog perjalanannya ketika berkunjung ke pabrik Sarung Majalaya. *Background* akan dirancang berdasarkan data hasil analisis dari proses penelitian di lapangan.

Perancangan *background* berpusat untuk mendukung cerita Animasi 2D dengan konsep yang sudah dibuat dan ditujukan untuk remaja di Majalaya sebagai solusi untuk menyampaikan informasi mengenai Sarung Majalaya agar Sarung Majalaya dapat dikenal kembali dan Majalaya tidak kehilangan identitasnya. Berdasarkan uraian diatas maka penulis mengambil judul *Perancangan Background untuk Animasi 2D "Maya dan Jalu: Sarung Ajaib"* sebagai *Media Informasi Produk Kebudayaan Sarung Majalaya*.

## 1.2 Identifikasi Masalah

1. Persaingan modal pada produsen Sarung Majalaya membuat angka produk di pasar merosot dan menyebabkan ketidaktahuan masyarakat Majalaya pada produk budaya ini.
2. Kurangnya produk Sarung Majalaya di pasar mengakibatkan minimnya informasi tentang Sarung Majalaya.
3. Minimnya informasi mengenai produk kebudayaan Sarung Majalaya membuat remaja tidak mengetahui tentang Sarung Majalaya.
4. Belum adanya media visual khususnya *background* Animasi 2D yang mengangkat tema tentang Sarung Majalaya

## 1.3 Rumusan Masalah

1. Bagaimana memahami Lingkungan Majalaya dan Pabrik Sarung Tenun Majalaya yang akan digunakan dalam pembuatan Animasi “Maya dan Jalu: Sarung Ajaib”?
2. Bagaimana merancang *background* untuk animasi 2D sebagai media informasi produk kebudayaan sarung Majalaya bagi remaja?

## 1.4 Ruang Lingkup

### 1.4.1 Apa

Perancangan *background* untuk animasi 2D mengenai Sarung Majalaya dengan Kecamatan Majalaya sebagai acuan

### 1.4.2 Siapa

Animasi ditunjukan remaja dikarenakan cerita yang dibuat berdasarkan sudut pandang remaja yang tidak mengenal produk budaya tersebut.

### 1.4.3 Bagaimana

Perancangan *background* Animasi digambarkan dengan Kecamatan Majalaya dan pabrik tekstil sarung Majalaya sebagai acuan visual

### 1.4.4 Dimana

*Setting* cerita akan dilakukan di Majalaya kemudian ke dalam Pabrik Sarung Majalaya mengikuti alur cerita pemeran utama yang mengambil video blog mencari tahu tentang Sarung Majalaya

### 1.4.5 Kapan

Perancangan *background* animasi 2D ini dilakukan pada bulan September 2022 hingga Juli 2023

## **1.5 Tujuan Perancangan**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijabarkan di atas, berikut adalah tujuan perancangannya:

1. Untuk memahami lingkungan Majalaya dan Industri Sarung tenun Majalaya yang menjadi acuan dalam pembuatan *background* animasi “Maya dan Jalu: Sarung Ajaib”
2. Merancang *background* untuk animasi 2D sebagai media informasi produk kebudayaan Sarung Majalaya bagi remaja

## **1.6 Manfaat Perancangan**

Manfaat pada perancangan ini adalah sebagai berikut:

### **1.6.1 Manfaat Teoritis**

Perancangan ini dibuat berdasarkan teori – teori perancangan *background* yang diharapkan dapat membantu penelitian atau perancangan lain mengenai Sarung Majalaya atau animasi lainnya di waktu yang mendatang.

### **1.6.2 Manfaat Praktis**

#### **A. Bagi Penulis**

Dengan perancangan ini penulis berharap dapat memahami lebih mendalam proses pembuatan *background* pada animasi 2D khususnya tentang Sarung Majalaya yang bertemakan pelestarian budaya

#### **B. Bagi Pembaca**

Dengan Perangan ini penulis berharap pembaca dapat menambah pengetahuannya dalam merancang *background* animasi 2D dan informasi mengenai Sarung Majalaya

#### **C. Bagi institusi**

Bagi Institusi, Penulis berharap perancangan ini dapat dipakai sebagai bahan pertimbangan dalam penelitian lainnya mengenai perancangan *background* dalam animasi 2D serta informasi mengenai Sarung Majalaya.

#### **D. Bagi Industri Sarung Majalaya**

Dengan perancangan ini penulis berharap dapat membantu industri Sarung Majalaya dalam mengenalkan produknya kepada masyarakat khususnya remaja supaya produk kebudayaan ini tetap lestari dan Majalaya tidak kehilangan identitasnya.

## **1.7 Metode Pengumpulan Data dan Analisis**

Pada penelitian ini Penulis menggunakan metode pengumpulan data studi kepustakaan dan lapangan dengan teknik pengumpulan data yaitu studi literatur, observasi, dan wawancara. Untuk Analisis Data penulis menggunakan analisis visual.

### **1. Studi Literatur**

Studi Literatur yaitu Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengumpulkan data dari berbagai sumber berbentuk teks seperti buku, jurnal ilmiah, website, dan lainnya yang mendukung teori yang dibutuhkan dalam melaksanakan perancangan yang digunakan sebagai landasan dari teori perancangan.

### **2. Observasi**

Observasi atau pengamatan adalah Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan melihat mendengarkan suatu peristiwa, kejadian, aktivitas atau objek penelitian itu sendiri dengan cara umum kemudian mengidentifikasi bagian – bagian yang menjadi fokus objek penelitian. (Nugrahani, 2014). Observasi dilakukan dengan cara mengamati kecamatan Majalaya dan lingkungan yang ditinggali remaja baik itu sekolah maupun tempat – tempat mereka dalam beraktivitas. Selain itu, observasi akan dilakukan di industri Sarung Majalaya untuk memperoleh informasi mengenai lingkungan industri Sarung Majalaya.

### **3. Wawancara**

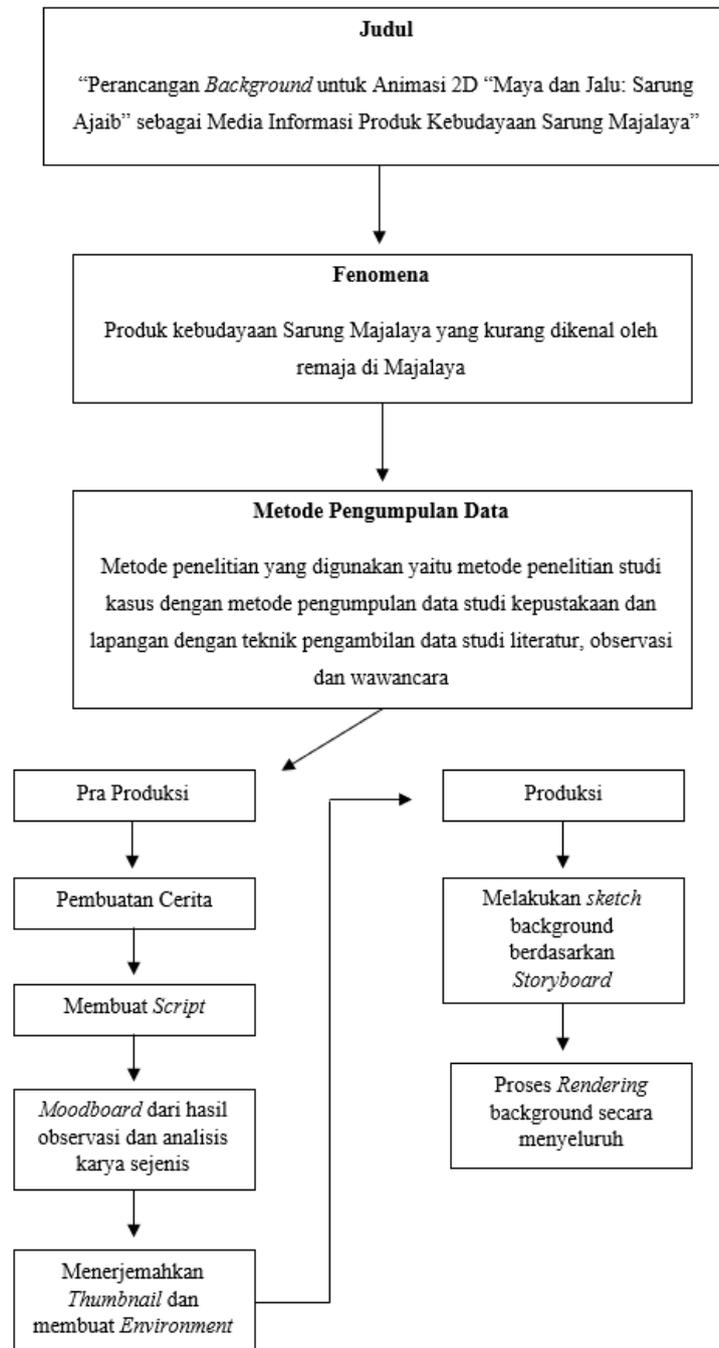
Wawancara merupakan bentuk komunikasi verbal yang bertujuan untuk mendapatkan informasi dengan melakukan tanya jawab antara peneliti dan objek yang diteliti atau narasumber (Abdussamad, 2022). Pada Perancangan ini wawancara akan dilakukan pada remaja sekolah SMK 2 LPPM RI MAJALAYA yang dipilih secara acak kemudian wawancara juga akan dilakukan kepada pengusaha industri Sarung Majalaya Pak Deden Suwega untuk mengetahui suasana dan lingkungan dari Industri Sarung Majalaya.

### **4. Analisis Visual**

Analisis Visual akan digunakan ketika seluruh data telah terkumpul. Data yang terkumpul akan dikelompokkan berdasarkan kategori yang terbentuk dari data yang tersedia, kemudian data tersebut akan di deskripsikan, dianalisis dengan dengan teori yang digunakan, kemudian diinterpretasikan dan akhirnya disimpulkan.

## 1.8 Kerangka Perancangan

Kerangka perancangan pada perancangan ini adalah tahapan yang dilakukan Penulis dalam pengerjaan *background* Animasi 2D sebagai media informasi produk kebudayaan Sarung Majalaya bagi remaja. Berikut adalah bagan dari proses perancangan ini:



Gambar 1. 1 Kerangka perancangan  
Sumber: dokumentasi pribadi, 2022

## 1.9 Pembabakan

Berikut adalah perincian dari penulisan perancangan ini:

### BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi pembahasan tentang latar belakang, Identifikasi Masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan perancangan, manfaat perancangan, metode perancangan, kerangka perancangan dan pembabakan.

### BAB II LANDASAN PEMIKIRAN

Bab ini berisi pembahasan tentang teori objek, teori medium, dan teori khalayak sasaran untuk perancangan *background* Animasi 2D sebagai media informasi produk kebudayaan Sarung Majalaya bagi remaja.

### BAB III DATA DAN ANALISIS DATA

Bab ini berisi pembahasan tentang data yang diperoleh berlandaskan rumusan masalah yang dipaparkan di bab sebelumnya serta analisis data didalamnya.

### BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Bab ini berisikan pembahasan tentang konsep, proses dan hasil perancangan yang didalamnya terdapat proses pra produksi, produksi, dan pasca produksi.

### BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan berdasarkan data dan analisis dari permasalahan yang dirumuskan dan saran yang dikemukakan berdasarkan hasil dari perancangan sebagai pembelajaran untuk perancangan berikutnya.