

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang Masalah

Budaya merupakan unsur yang pasti melekat pada masyarakat Indonesia. Budaya terbentuk melalui kebiasaan yang turun-temurun ada di masyarakat. Pendapat lain dari Selo Soemardjan dan juga Soelaeman Soemardi mengatakan bahwa “Budaya itu diartikan sebagai semua hasil dari karya, cipta, dan juga rasa masyarakat. Sehingga segala bentuk karya dari sebuah kelompok masyarakat merupakan bentuk dari budaya” (Soekanto 1982).

Proses pembuatan karya dalam budaya akan selalu ada sejarah yang mengiringi. Hasil dari sejarah itu sendiri yakni melahirkan banyak sekali peninggalan yang kaya akan nilai-nilai tradisional, salah satunya adalah cagar budaya peninggalan Kerajaan Mataram, Pura Mangkunegaran.

Berdasarkan dari sejarahnya, Pura Mangkunegaran merupakan sebuah bangunan yang dibangun pada tahun 1757 di Solo, Jawa Tengah sebagai hasil dari Perjanjian Salatiga yang diadakan untuk menyelesaikan perselisihan pada Perundingan Giyanti di tahun 1755. Pada hakikatnya Pura Mangkunegaran dibuat sebagai tempat kediaman pangeran (Adipati) daripada kediaman Raja (Sultan). Bentuk arsitektur Pura Mangkunegaran sendiri mirip seperti ciri dari bentuk keraton, yakni *Pamedan, Pendopo, Pringgitan, Dalem, dan Kautran*. Yang membedakan Pura Mangkunegaran dengan istana lainnya yang ada di Jawa selain bentuknya yang lebih kecil adalah warna-warna yang ada pada ruangnya memiliki warna *pastel* yang sama dengan ciri arsitektur Eropa klasik yang menjadikannya pembuka modernisasi di kebudayaan Jawa. Hasil Akulturasi inilah yang menjadikan wisatawan lokal hingga mancanegara datang untuk berkunjung.

Menurut (Harmanda 2015), menyatakan bahwa Pura Mangkunegaran hampir setiap hari dikunjungi oleh pengunjung. Namun data yang didapatkan pada tahun 2014 menunjukkan kunjungan tersebut jika dibandingkan dengan Keraton Kasunanan, Pura Mangkunegaran itu hanya berkisar 13.945 dari 1.1311.437. Adapun data yang didapat

oleh (Yuliaris 2021) mengenai bangunan sejarah yang menarik minat wisatawan ketika berkunjung ke Solo yakni 138 orang memilih Kasunanan Surakarta, sedangkan yang memilih Pura Mangkunegaran hanya 26 orang. Berdasarkan data-data tersebut, dapat disimpulkan bahwa wisatawan lebih memilih untuk mengunjungi Keraton Kasunanan dibandingkan Pura Mangkunegaran. Kemudian dari hasil wawancara dengan pengurus perpustakaan Reksa Pustaka, Darweni, mengatakan bahwa dalam rentang umur pengunjung yang datang, anak-anak sekolah dasar yang tidak banyak berkunjung ke Pura Mangkunegaran. Padahal, generasi inilah yang nantinya akan meneruskan warisan budaya kita hingga ke masa yang akan datang. Bukan tidak mungkin lagi anak cucu kita nanti lupa tentang warisan budaya sehingga tidak tahu apapun tentang jati diri bangsa. Staf ahli Pura Mangkunegaran, Christopher Lebe juga menambahkan bahwa anak sekolah dasar perlu untuk mengenal Pura Mangkunegaran sebagai bentuk pembelajaran sejarah dan budaya sehingga generasi muda bisa ikut *nguri-nguri* (menjaga dan melestarikan) budaya sejak dini.

Agar pengetahuan mengenai warisan budaya ini tersampaikan dengan baik di masa mendatang, perlunya sebuah inovasi menarik untuk mengenalkan Pura Mangkunegaran kepada anak sekolah dasar yang belum mengetahui ataupun berkunjung ke Pura Mangkunegaran. Inovasi tersebut berbentuk media Animasi dua dimensi (kedepannya disingkat menjadi 2D) sebagai pendekatan agar anak tertarik untuk melihat dan mengenal Pura Mangkunegaran lebih dekat. Hal ini didukung oleh pendapat dari (Hita et al. 2021), yang mengatakan bahwa cara agar anak sekolah dasar berkembang secara kognitif dan dalam tahap tindakan konkrit untuk menerima informasi secara optimal yaitu dengan bantuan media pengenalan berupa animasi. (Lionardi 2021) menambahkan bahwa pendekatan animasi yang direkomendasikan untuk anak-anak adalah animasi yang dibuat dengan pendekatan emosional dan imajinatif, bukan hanya animasi yang menyebarkan data. Adapun pendapat dari Darweni (2023) mengatakan bahwa tidak ada karya animasi sama sekali yang dibuat tentang Pura Mangkunegaran.

Definisi animasi itu sendiri merupakan serangkaian gambar yang disusun satu demi satu dan mengikuti urutan gerakan yang telah ditentukan sebelumnya pada setiap

pertambahan hitungan waktu yang terjadi (Silitonga and Rosyida 2015). Tahapan pembuatan animasi terbagi menjadi tiga bagian, yakni pra-produksi, produksi, dan pasca produksi. Ketiga tahapan tersebut memiliki peran yang penting. Tahap awal pembuatan animasi berada pada tahap pra-produksi. Disinilah proses pembentukan ide-ide kreatif menjadi satu kesatuan konsep seni yang sering disebut dengan *concept art*.

Menurut (Suwasono 2017a), *concept art* merupakan draft ilustrasi yang digunakan untuk menyampaikan ide-ide yang digunakan dalam produksi film dan berbagai media lainnya untuk memberikan gambaran sebelum dimasukkan ke dalam produk akhir. *Concept art* ini dapat diambil sebagian untuk proyek tertentu dan juga dapat sewaktu-waktu berubah. Orang yang bertugas untuk membuat *concept art* dinamakan *concept artist*.

Dari jabaran di atas, dapat dilihat bahwa *concept art* merupakan solusi untuk Animasi 2D sebagai media yang menarik dan cocok dalam mengenalkan kepada anak mengenai Pura Mangkunegaran. Selain itu, belum adanya *concept art* untuk animasi 2D tentang Pura Mangkunegaran yang dijadikan landasan dalam pengambilan topik perancangan Tugas Akhir ini. Dengan membuat *concept art* yang bercerita mengenai petualangan fantasi tentang ruangan dan sejarah di dalam Pura Mangkunegaran, diperlukan data-data dari wawancara, observasi, kuisisioner dan studi pustaka sebagai pengetahuan dasar untuk memahami dan mendalami fenomena diatas. Diharapkan dengan dibuatnya perancangan *concept art* untuk animasi 2D ini dapat membuka pintu baru sebagai media untuk mengenalkan Pura Mangkunegaran kepada masyarakat khususnya anak sekolah dasar di umur 7-11 tahun sebagai warisan budaya yang perlu dilestarikan.

## 1.2 Identifikasi masalah

Permasalahan yang dapat disimpulkan dari latar belakang diatas ialah:

1. Kurangnya minat masyarakat terutama anak sekolah dasar terhadap Pura Mangkunegaran sebagai cagar budaya yang seharusnya dilestarikan.
2. Kurangnya pengetahuan mengenai bangunan-bangunan yang terdapat di Pura Mangkunegaran.
3. Belum ada karya animasi 2D yang membahas mengenai Pura Mangkunegaran.

4. Belum ada *Concept art* untuk animasi 2D yang membahas mengenai Pura Mangkunegaran.

### **1.3 Rumusan Masalah**

1. Seperti apa bentuk, karakteristik, serta ciri khas yang dimiliki oleh Pura Mangkunegaran?
2. Bagaimana perancangan *Concept Art* animasi 2D tentang Pura Mangkunegaran untuk anak sekolah dasar?

### **1.4 Ruang Lingkup**

#### **a. Apa**

Perancangan *Concept Art* untuk animasi 2D sebagai media mengenalkan Pura Mangkunegaran, Solo.

#### **b. Mengapa**

Perancangan dibuat sebagai media informasi dan pengetahuan mengenai Pura Mangkunegaran karena kurangnya minat anak sekolah dasar untuk mengenal salah satu cagar budaya di Indonesia yakni, Pura Mangkunegaran.

#### **c. Dimana**

Perancangan *Concept Art* ini mengambil tempat pengamatan dan pengambilan data di Pura Mangkunegaran, Kota Solo, Jawa Tengah.

#### **d. Kapan**

Adapun waktu perancangan ini dilakukan yakni dimulai dari bulan September 2022 hingga Agustus 2023.

#### **e. Siapa**

Target audiens dari perancangan tugas akhir ini adalah anak sekolah dasar yang sedang berkembang kognitif dan pada fase operasional konkrit dengan rentang usia 7 - 11 tahun.

#### **f. Bagaimana**

Media diberikan dalam bentuk *Concept Art* untuk animasi 2D yang membahas mengenai petualangan fantasi tentang bangunan dan sejarah dari Pura Mangkunegaran yang ditunjang oleh data kualitatif yang relevan.

## 1.5 Tujuan

Tujuan dari perancangan ini yakni sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui seperti apa bentuk, karakteristik, serta ciri khas yang dimiliki Pura Mangkunegaran, Solo
2. Untuk merancang *Concept art* animasi 2D sebagai media mengenalkan Pura Mangkunegaran Solo kepada anak sekolah dasar

## 1.6 Manfaat Perancangan

### a. Secara Teoritis

Secara Teoritis, manfaat dari perancangan ini diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi atau acuan untuk mahasiswa di bidang manapun khususnya di bidang desain komunikasi visual peminatan Multimedia Animasi dalam berkarya. Kemudian, adapun hasil dari karya Tugas Akhir ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan singkat mengenai salah satu cagar budaya di Indonesia, yakni Pura Mangkunegaran.

### b. Secara Praktis

Secara Praktis, manfaat dari perancangan Tugas Akhir yang berupa *Concept Art* ini bagi penulis yakni dapat menambah wawasan sejarah dan pengetahuan mengenai Pura Mangkunegaran sebagai acuan data dibuatnya perancangan karya *Concept Art*. Adapun bagi khalayak sasaran, manfaat dari perancangan ini dapat dijadikan gambaran dan dapat merepresentasikan cagar budaya Pura Mangkunegaran secara tidak langsung atau terselubung, sehingga nantinya anak sekolah dasar dapat mengenal sejarah dan bangunan-bangunan yang ada di dalam Pura Mangkunegaran.

## 1.7 Metode Perancangan

Metode Perancangan yang diterapkan pada perancangan karya tugas akhir ini yakni metode kualitatif, dengan pendekatan visual historis dimana metode tersebut berfokus kepada kondisi objek alamiah yang memiliki nilai sejarah dan perancangannya bersifat deskriptif atau menggambarkan data secara apa adanya.

### 1.7.1 Metode Pengumpulan Data

#### a. Lapangan

Dalam pengumpulan data untuk perancangan ini, akan dilakukan kegiatan observasi wawancara. Pengamatan akan dilakukan secara langsung ke Pura Mangkunegaran sebagai objek utama yang berada di Solo, Jawa Tengah. Adapun kegiatan wawancara akan dilakukan dengan salah satu narasumber yang menjadi tour guide/abdi dalem Pura Mangkunegaran. Dan juga melakukan penyebaran kuisisioner pada target audiens yakni anak sekolah dasar berumur 7-11 tahun.

#### **b. Kepustakaan**

Adapun cara pengumpulan data yang lain yakni menggunakan studi pustaka dengan melakukan pencarian teori maupun uraian dari seseorang melalui jurnal, buku, artikel, atau dokumen-dokumen yang relevan dengan topik perancangan tugas akhir ini.

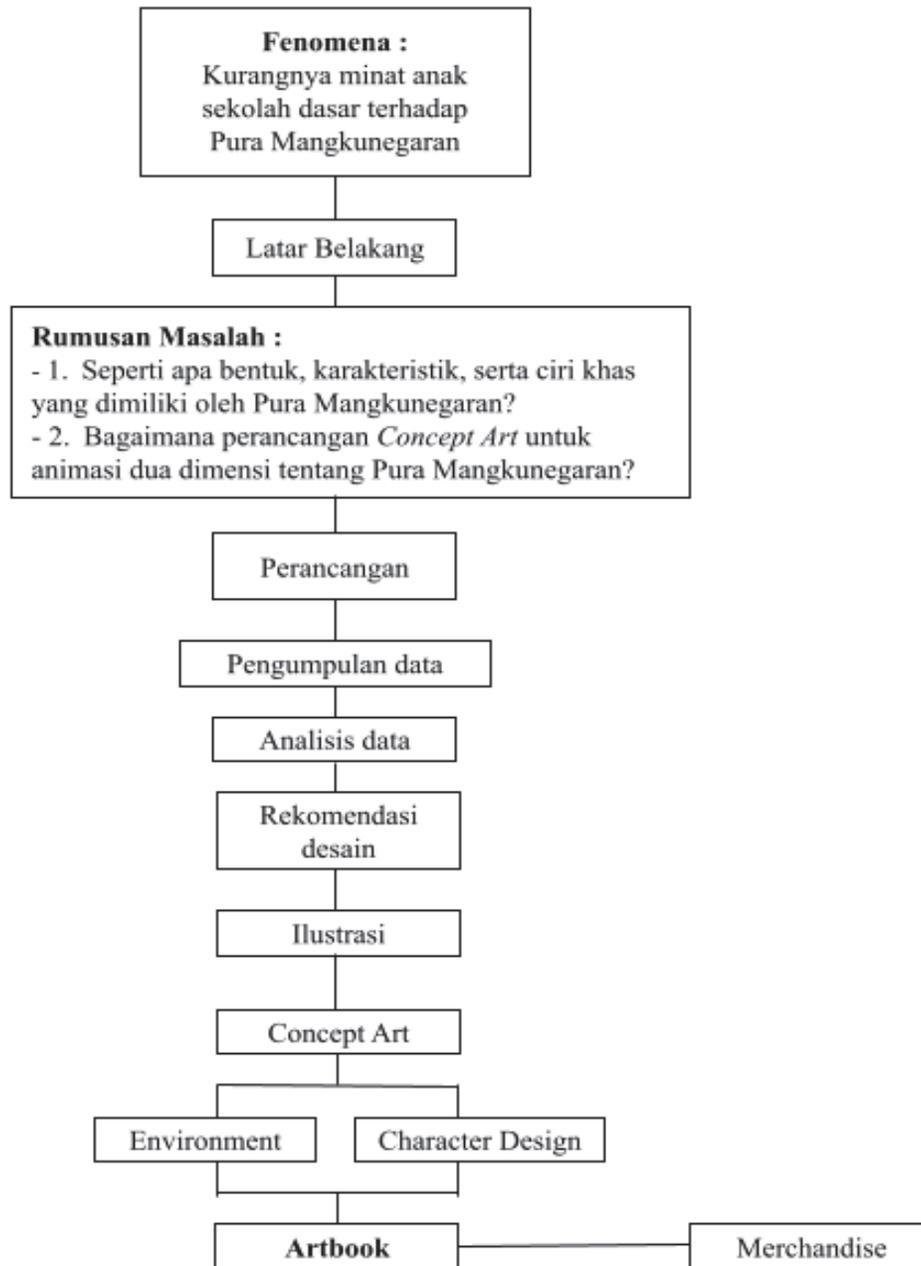
#### **1.7.2 Metode Analisis Data**

Metode yang digunakan dalam menganalisis data perancangan *concept art* ini yakni menggunakan metode kualitatif dengan menggabungkan data observasi, wawancara, kuisisioner, studi pustaka, dan analisis karya sejenis yang kemudian dipahami dan diolah sehingga tercipta suatu kesimpulan yang nantinya dapat menunjang proses pengerjaan tugas akhir.

#### **1.7.3 Instrumen Pengumpulan dan Analisis Data**

Instrumen atau alat pendukung dalam pengerjaan perancangan Concept Art ini yakni Laptop sebagai pengakses file, internet, e-book, dan lain-lain. Dan *handphone* sebagai alat untuk mendokumentasi dan merekam data lapangan.

## 1.8 Kerangka Perancangan



## **1.9 Pembabakan**

### **a. BAB I PENDAHULUAN**

Dalam bab pendahuluan menjelaskan latar belakang dari topik “Perancangan *Concept Art* Animasi 2D Sebagai Media Pengenalan Istana Pura Mangkunegaran Solo untuk Anak Sekolah Dasar” dengan melampirkan identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, metode pengumpulan data dan analisis, serta pembabakan

### **b. BAB II LANDASAN TEORI**

Di bab landasan teori menjabarkan mengenai dasar-dasar teori sebagai materi yang relevan dalam membuat laporan Tugas Akhir “Perancangan *Concept Art* Animasi 2D Sebagai Media Pengenalan Istana Pura Mangkunegaran Solo untuk Anak Sekolah Dasar”

### **c. BAB III DATA ANALISIS MASALAH**

Bab ini akan memuat data hasil survey dan analisis dengan menjelaskan hasil pengumpulan data yang dilakukan dengan tiga aspek penelitian yaitu aspek imaji, aspek pembuat atau wawancara, dan aspek pemirsa atau kuisisioner. Ketiga aspek tersebut kemudian dilanjutkan dengan analisis konten dan visual, yang nantinya akan dievaluasi sehingga terciptalah kesimpulan.

### **d. BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN**

Berisi tentang penggabungan dari hasil analisis dan teori yang sudah dikumpulkan untuk dijadikan landasan perancangan karya. Perancangan dengan media Animasi yang berupa concept art meliputi *Character Design* dan *Environment*.

### **e. BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab kelima ini menjelaskan tentang hasil kesimpulan dan saran dari keseluruhan hal yang dipaparkan di dalam laporan “Perancangan *Concept Art* untuk Animasi 2D sebagai media mengenalkan Istana Pura Mangkunegaran Solo.”