

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Batik merupakan warisan budaya dari leluhur Bangsa Indonesia bagi rakyat Indonesia. Sejarah menyatakan bahwa batik sudah ada sejak berabad-abad silam. Mengacu dari buku *Batik Filosofi, Motif & Kegunaan* karya Adi Kusrianto, istilah batik digunakan pertama kali di Pulau Jawa dan terdapat buktinya pada Babad Sengkala yang ditulis pada tahun 1663 (abad ke-17). Batik Indonesia memiliki keunikan dan penuh makna filosofis. Baik dari proses pembuatan Batik hingga motifnya pun terdapat do'a dan cerita filosofinya tersendiri.

Beberapa motif Batik populer yang memiliki makna filosofis adalah:

Motif Kawung, memiliki makna mengenai keadilan, kesejahteraan. Harapannya semoga orang yang memakai Batik motif tersebut agar bisa menjadi orang yang adil bijaksana.

Motif Parang, memiliki makna ketegasan dalam memimpin. Melalui motif ini, harapannya agar orang yang memakai ini dapat membawa dan mengamalkan makna filosofi yang terdapat dalam motif ini.

Motif Tambal, memiliki makna menambal kembali atau memperbaiki hal-hal yang rusak. Karena sejatinya manusia itu tempatnya kesalahan dan kekurangan, melalui motif ini diharapkan agar penggunanya dapat teringat dan selalu berusaha memperbaiki diri.

Sayangnya sedikit orang terutama generasi muda Indonesia yang mengetahui mengenai nilai dan makna filosofi indah dibalik Batik. Padahal Batik merupakan salah satu identitas budaya Bangsa Indonesia. Generai muda sekarang lebih tertarik untuk menonton kartun dan bermain gawai (*gadget*) ketimbang mempelajari sejarah budaya Indonesia. Tak sedikit pula yang hanya asal memakai Batik tanpa memahami makna yang terkandung didalam Batik tersebut dan mencoreng nilai pakaian Batik yang ia kenakan dengan perilaku yang tidak terpuji (contoh: mencuri).

Berangkat dari alasan tersebut, Penulis tertarik untuk menceritakan mengenai makna filosofi dibalik beberapa motif batik klasik melalui karya animasi 2D. Melihat bahwa melalui media animasi 2D banyak digemari oleh golongan muda terutama anak-anak usia Sekolah Dasar dan aksesnya telah mudah dijangkau. Penulis juga terinspirasi dari beberapa karya film serial yang menceritakan, menginformasikan ilmu pengetahuan serta budaya seperti Laptop Si Unyil, Dunia Binatang, Bobi Bola kemudian memadukan beberapa unsur yang terdapat didalamnya menjadi tayangan cerita yang informatif menarik untuk ditonton keluarga.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, Penulis mengidentifikasi beberapa permasalahan.

- a. Banyak masyarakat yang hanya menganggap Batik hanya sekedar pakaian adat Indonesia.
- b. Banyak masyarakat terutama kalangan muda kurang memahami makna filosofi yang terdandung dalam batik.
- c. Pembuatan *storyboard* yang akan digunakan pada animasi 2D tentang batik.

1.3 Ruang Lingkup

1.3.1 Apa

Membuat *storyboard* yang akan diterapkan pada film animasi 2D pendek untuk menampilkan kepada kalangan muda mengenai harapan dan makna filosofis didalam motif batik.

1.3.2 Siapa

Anak muda yang belum faham mengenai harapan dan makna filosofi yang terkandung didalam motif batik.

1.3.3 Tempat

Untuk masyarakat Indonesia, latar cerita dari Jogjakarta.

1.3.4 Kapan

Untuk saat ini tahun 2020 dengan latar cerita mengandung *flashback* ke tahun 1598.

1.3.5 Kenapa

Karena *storyboard* memiliki peran penting dalam pembuatan animasi sebagai langkah awal produksi tentang penerjemahan cerita menuju gambar pada animasi.

1.3.6 Bagaimana

Storyboard adalah aspek yang akan dilaksanakan oleh Penulis. Penulis akan membuat *storyboard* yang sesuai dan menarik bagi anak muda mengenai cerita bertemakan batik sebagai bahan untuk diaplikasikan pada animasi 2D pada proyek tugas akhir.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan yang terpapar diatas, Penulis merumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana mengetahui cerita dan *storyboard* tentang motif batik yang menarik untuk animasi 2D bagi anak-anak dan keluarga.
2. Bagaimana membuat *storyboard* dengan beberapa motif batik agar mendukung cerita, narasi yang informatif dan menarik bagi anak-anak dan keluarga.

1.5 Tujuan Perancangan

1. Untuk mengetahui cerita mengenai motif batik yang dapat diangkat dari sisi *storyboard*.
2. Untuk menghasilkan *storyboard* yang sesuai bagi cerita yang bertemakan tentang filosofi motif batik klasik.

1.6 Manfaat Perancangan

1.6.1 Manfaat Teoritis

Secara Teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi atau masukan bagi masyarakat yang ingin mengetahui hal-hal seputar motif

batik klasik. Penulis juga berharap, *storyboard* yang Penulis buat dapat menjadi bahan ajaran kepada anak-anak mengenai batik dan filosofi dibalik motif batik.

1.6.2 Manfaat Umum

1. Bagi Penulis

Bagi Penulis, diharap pembuatan *Storyboard* yang dilakukan Penulis dapat mengasah kemampuan Penulis dalam berkarya. Ini adalah sebuah tantangan bagi Penulis untuk membuat cerita yang menarik dan sesuai untuk *storyboard* animasi yang akan Penulis buat. Penulis juga berharap bahwa *storyboard* yang dibuat oleh Penulis dapat menjadi salah satu portofolio yang akan berguna bagi Penulis dimasa depan.

2. Bagi Industri Animasi

Bagi industri animasi, *storyboard* yang Penulis buat diharap akan menarik perhatian industri animasi khususnya industri animasi Indonesia agar mendukung penulis dalam pembuatan film animasi tentang batik dan filosofi motif batik klasik. Karena film animasi bergenre sejarah, fantasy sangat diminati kalangan muda seperti: *Battle of Surabaya, The Wind Rises, Spirited Away, Bilal*. Film-film tersebut telah sukses dengan ditonton banyak kalangan muda dan keluarga. Hal ini diharapkan dapat membuat cerita filosofi motif batik menjadi populer dan menaikkan industri film animasi di Indonesia.

3. Bagi Industri Batik

Bagi industri batik, motif-motif batik klasik akan semakin populer. Hal tersebut dikarenakan akan lebih banyak masyarakat yang memahami makna filosofis yang terkandung dalam batik lebih mengapresiasinya.

1.6.3 Manfaat Masyarakat

Dampak dari pengetahuan makna filosofis motif batik klasik menjadi populer akan sangat besar bagi masyarakat. Anak-anak diharapkan mendapatkan wawasan ilmu dan motivasi untuk mengamalkan do'a yang terkandung didalam motif batik klasik. Karena pelajaran yang terdapat dibalik filosofi motif batik klasik akan bermanfaat bagi pertumbuhan dan perkembangan anak dalam pendidikan karakter yang baik. Selain itu masyarakat akan lebih tertarik mengunjungi museum batik dan mempelajari lebih jelas mengenai batik. Mungkin sekolah-sekolah dapat juga tertarik mengadakan *study tour* ke museum batik. Museum Batik akan mendapat penghasilan lebih dari kedatangan pengunjung yang ingin berwisata dan mempelajari proses pembuatan batik yang termasuk dalam program *workshop tutorial* membuat dengan canting dari museum batik.

1.7 Metodologi Perancangan

Metode yang dipakai oleh Penulis dalam pengambilan data adalah metode kualitatif. Memahami dari pandangan Bogdan dan Biklen pada beberapa tingkat metode kualitatif memiliki kesamaan dengan interpretasi, analisis isi, alamiah, naturalistik, studi kasus, etnografi, etnometodologi, dan fenomenologi. Dalam Kajian Budaya, terutama dalam analisis data metode yang paling banyak digunakan adalah kualitatif. Karena metode kualitatif fokus kepada nilai, ideologi, yang terkandung dalam objek dan data yang didapatkan akan menjadi fakta untuk membantu penyelesaian *storyboard* bagi animasi 2D bertemakan makna filosofi motif batik klasik proyek tugas akhir.

1.7.1 Metode Pengumpulan Data

Beberapa metode yang digunakan oleh Penulis dalam mengumpulkan data adalah sebagai berikut:

a. Studi Literatur

Mempelajari informasi yang didapatkan dari buku-buku, penulisan karya ilmiah, serta bacaan lain yang mendukung penelitian dan berkaitan dengan topik berupa Batik, teori pembuatan *storyboard*.

b. Wawancara

Mempelajari dari pandangan Narbuko, bahwa wawancara itu adalah proses tanya-jawab yang terdapat dalam penelitian yang berlangsung secara lisan di antara dua orang atau lebih, kondisi bertatap muka, mendengarkan langsung informasi-informasi atau keterangan-keterangan.

c. Observasi (pengamatan)

Mengetahui melalui pendapat Narbuko, pengamatan adalah sebagai alat pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati dan mencatat secara sistematis mengenai gejala-gejala yang sedang diselidiki.

1.7.2 Metode Analisis Data

Pada bagian metode analisis data, Penulis menggunakan metode kualitatif interpretatif untuk membuat sebuah *storyboard* karena data penelitian kualitatif pada dasarnya merupakan kata-kata yang dikumpulkan melalui berbagai cara, seperti: wawancara, observasi, dokumen, rekaman, dan dengan sendirinya berbagai bentuk catatan tertulis, yang secara keseluruhan disebut sebagai teks yang diperluas. Analisis data sendiri merupakan proses pengkodean yaitu menguraikan, mengkonsepkan, dan menyusun kembali dengan cara baru. Tahapan dalam proses analisis, yaitu: pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Metode analisis data tersebut diharapkan dapat membantu memecahkan pertanyaan seperti asal-usul batik, bentuk dan makna motif batik tertentu, proses pembuatan batik, pemahaman anak-anak mengenai batik, dan beberapa pertanyaan lain yang berkaitan dengan tema proyek yang dikerjakan.

1.7.3 Sistematis Perancangan

1. Pra-produksi

Pada tahapan ini, Penulis akan mencari ide-ide yang digunakan pada *storyboard* buatan Penulis kedepan. Penulis melakukan *brainstorming* untuk mengkonsep secara lengkap lalu menilah referensi yang sesuai dengan film animasi yang akan Penulis buat. Penulis kemudian mencari referensi-referensi untuk *storyboard* yang akan digunakan lalu membuat sketsa-sketsa thumbnail *storyboard*.

2. Produksi

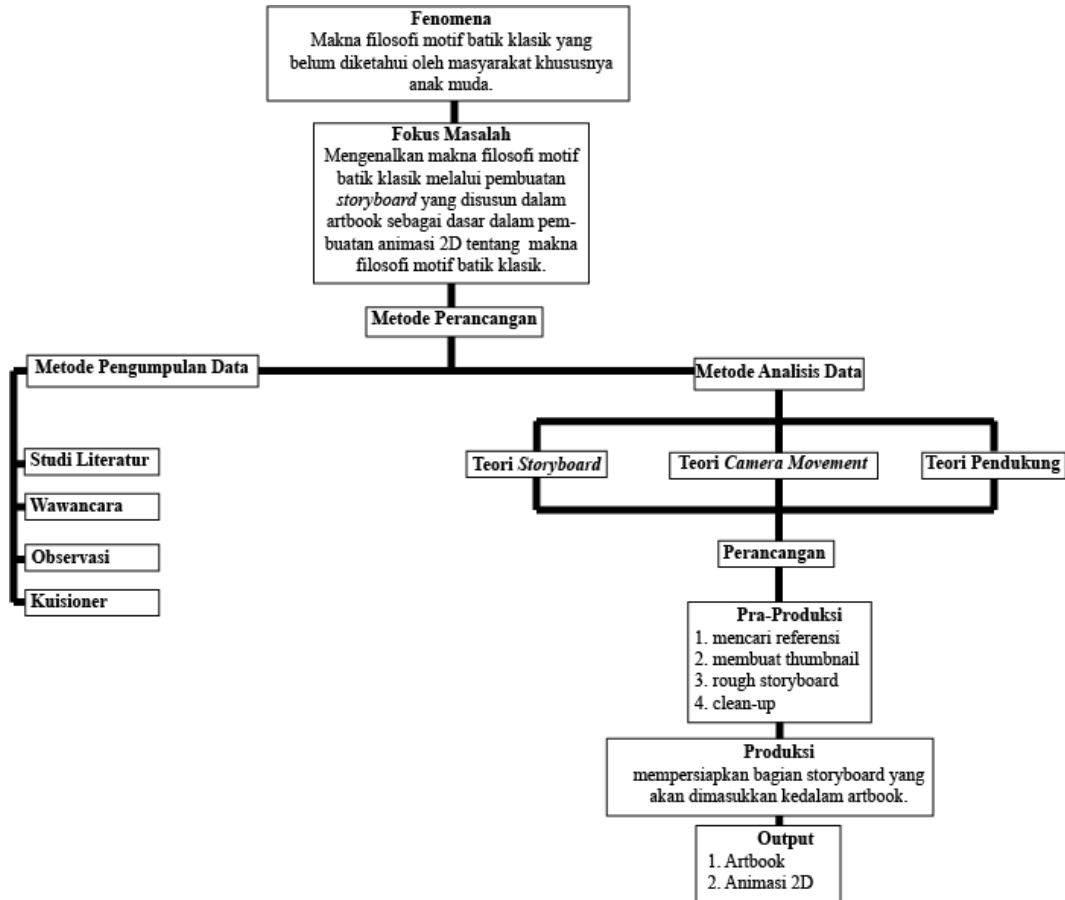
Untuk tahapan ini, Penulis akan mengembangkan sketsa-sketsa *storyboard* yang telah Penulis buat menjadi bentuk akhir atau *final*. Pada bentuk akhir, *storyboard* sudah memaparkan secara jelas kemana dan bagaimana susunan gambar cerita dengan deskripsi detail yang akan dianimasikan dengan tepat dan sesuai. Semua hal tersebut akan pula dimuat sebagai salah satu konten didalam *artbook*.

Berikut merupakan Pipeline yang digunakan oleh penulis dalam perancangannya:



Gambar 1.1 Pipeline

1.8 Kerangka perancangan



Gambar 1.2 Kerangka Perancangan

1.9 Pembabakan

Pembabakan dalam penulisan ini merupakan penjelasan dari tiap-tiap bab yang akan dibuat Penulis, hal ini berguna untuk acuan dalam penulisan. Berikut akan dipaparkan mengenai penjelasan di setiap pembabakan.

BAB I Pendahuluan

Bab pertama merupakan pemaparan mengenai latar belakang dari tulisan Penulis, termasuk juga identifikasi masalah, ruang lingkup masalah, identifikasi masalah, tujuan masalah, manfaat metode penelitian, kerangka perancangan, dan pembabakan.

BAB II Dasar Pemikiran

Pada bab ini berisikan mengenai teori-teori yang digunakan oleh penulis sebagai landasan dalam pembuatan *storyboard* untuk animasi pendek 2D tentang motif batik klasik.

BAB III Uraian Data dan Analisis

Bab ketiga adalah data-data yang Penulis dapatkan sebagai bahan untuk membuat *storyboard* bagi animasi 2D tentang motif batik klasik. Data-data ini berasal dari referensi karya sejenis, studi literatur, dan penelitian untuk mengungkapkan data.

BAB IV Konsep dan Hasil Perancangan

Berisi mengenai *jobdesk* yang dikerjakan oleh Penulis, memaparkan macam-macam pekerjaan yang dilakukan oleh Penulis. Pada bagian ini, semua pekerjaan yang telah dilakukan oleh penulis merupakan tanggung jawab Penulis.

BAB V Kesimpulan dan Saran