

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Batik adalah salah satu karya seni yang berasal dari Indonesia. batik sendiri memiliki banyak sekali jenis motif tersebar di seluruh Indonesia. batik sendiri sebagai teknik adalah proses pembuatan gambar pada kain dengan menggunakan lilin atau malam sebagai penghalang warna.

Motif batik berbeda-beda tergantung pada wilayah tertentu dan kegunaannya. Motif batik terbagi atas dua jenis yaitu batik klasik dan batik peranakan. Batik klasik adalah batik yang masih menggunakan motif-motif tertentu dari masa sebelumnya, dan hanya menggunakan tiga warna khusus yaitu biru tua, coklat, dan hitam, sedangkan batik peranakan memiliki motif yang lebih beragam dengan warna yang mulai beragam pula.

Batik klasik berasal dari dua daerah berbeda yaitu di Jogjakarta dan solo. Kedua daerah ini sudah memproduksi batik dari zaman keraton hingga sekarang. Bahkan batik sudah ada semenjak kerajaan majapahit, dan bahkan sebelumnya. Batik klasik pun juga memiliki banyak motif, fungsi, kegunaan, dan kastanya masing-masing. Awalnya batik hanya bisa digunakan oleh keturunan raja saja namun masyarakat mulai menyukainya dan meminta raja untuk memperbolehkan mereka menggunakan batik. Raja akhirnya memperbolehkannya dengan syarat batik tersebut tidak boleh memiliki makna, atau yang sekedar batik saja. Semenjak saat itu mulai motif batik untuk petani, nelayan, guru, wanita, kesehatan, dan lain sebagainya. Dari masa kemasa batik mulai berkembang, bahkan pada zaman penjajahan belanda, batik masih diproduksi dan digunakan masih bergantung pada status dan kelas seseorang. Hingga akhirnya sekarang batik sudah tidak memiliki perathuran khusus. Hanya batik tertentu yang tidak boleh digunakan pada acara keratonan tertentu di Jogjakarta, dan bila ada yang menggunakannya, pemantau acara keratin akan menyuruh orang tersebut menggantinya dengan pakaian yang ada.

Batik sendiri sudah diketahui oleh masyarakat Indonesia, bahkan luar negeri. Namun banyak dari masyarakat dari Indonesia sendiri yang belum

mengetahui pemaknaan dalam batik yang bahkan mereka gunakan sehari-hari. Seperti batik parang pada zaman dulu adalah batik khusus yang hanya boleh digunakan oleh laki-laki keturunan raja. Namun sekarang batik itu sudah tersebar dimana-mana, membuat filosofi menarik dalam batik tersebut menghilang.

Seiring berkembangnya zaman, teknologi semakin canggih, bahkan kita bisa mencari informasi apapun di internet, namun dengan teknologi yang telah sebesar sekarang, masih banyak masyarakat yang belum mengetahui betul batik apa itu. Ini menandakan bahwa batik terlihat hanya sekedar kain bermotif biasa bagi masyarakat Indonesia, sampai-sampai batik hanya menjadi sekedar kain yang digunakan untuk menutupi pakaian yang berlubang.

Dikarenakan masalah tersebut, usaha yang saya lakukan untuk memperkenalkan batik dengan filosofisnya adalah dengan merancang *animate* untuk animasi pendek 2D tentang batik, khususnya batik klasik. Animasi ini menargetkan masyarakat secara umum, namun untuk lebih spesifik, animasi ini ditargetkan untuk anak-anak Bandung yang masih memiliki rasa penasaran yang tinggi.

Animasi ini spesifik pada batik klasik dikarenakan batik klasik adalah sumber awal dari segala batik yang tersebar di Indonesia, dan dikarenakan batik sendiri luas, animasi ini hanya memperkenalkan batik klasik dan berusaha membuat audience penasaran dan ingin mengetahui lebih dalam tentang batik.

## **1.2. Identifikasi Masalah**

1. Batik adalah proses pembuatan gambar pada kain dengan menggunakan lilin atau malam sebagai penghalang warna.
2. Batik memiliki berbagai macam motif, dari daerah yang berbeda – beda, dan dengan penggunaan dan makna yang beragam.
3. Batik terbagi atas beberapa jenis yaitu Batik Klasik dan Batik Peranakan
4. Banyak orang Indonesia sendiri yang belum mengenal batik secara pemaknaan atau filosofis.
5. Teknologi modern membuat orang – orang melupakan budaya dan karya seni tradisional.

6. Untuk mengingatkan kembali batik kepada masyarakat, saya ingin merancang sebuah animasi pendek tentang batik kepada masyarakat.
7. Animasi ini dibuat dengan target audiens anak – anak.
8. Animasi ini bertujuan untuk menunjukkan bahwa batik, terutama Batik Klasik adalah sebuah karya seni asal Indonesia yang menarik untuk dipelajari.

### **1.3. Ruang Lingkup**

#### **1.3.1. Apa**

Saya akan merancang animatik dalam pembuatan animasi bertemakan Batik Klasik.

#### **1.3.2. Siapa**

Anak-Anak, 6 sampai 12 tahun

#### **1.3.3. Dimana**

Bandung.

#### **1.3.4. Kapan**

Tahun 2018-2019.

#### **1.3.5. Mengapa**

Sebuah animasi pasti membutuhkan seorang animator dalam perancangannya. Animasi tidak akan pernah selesai tanpa adanya seorang animator yang membuat seluruh penganimasian didalamnya

#### **1.3.6. Bagaimana**

Dengan membuat sebuah animasi bertemakan Batik Klasik.

### **1.4. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana proses pembuatan batik klasik untuk digunakan menjadi acuan pembuatan *animate*
2. Bagaimana merancangt *animate* yang dapat memperkenalkan filosofis batik klasik kepada masyarakat.

### **1.5. Tujuan Perancangan**

1. Untuk memberikan informasi mengenai makna dan filosofi batik klasik.

2. Untuk membuat sebuah animasi yang baik dan dapat memperkenalkan batik kepada masyarakat Bandung

## **1.6. Manfaat Perancangan**

### **1.6.1. Manfaat Teoritis**

Diharapkan perancangan ini dapat menjadi sebuah animasi yang dapat mengubah pandangan masyarakat tentang batik dan membuat masyarakat berkeinginan untuk mencari tau lebih dalam tentang menariknya batik.

### **1.6.2. Manfaat Umum**

#### **1. Bagi penulis**

Animasi ini diharap dapat menjadi tantangan bagi saya untuk dapat membuat animatik yang semakin baik. Dengan adanya perancangan ini saya dapat mengasah kemampuan saya dalam menggambar animasi dan membuatnya terlihat menarik. Perancangan ini juga dapat menjadi portofolio yang sangat baik untuk kedepannya.

#### **2. Bagi industri animasi**

Animasi ini diharapkan membuat studio animasi lain atau rekan lain yang bekerja dalam bidang animasi untuk tetap ingat pada budaya batik dan karya atau budaya lain asli Indonesia dan terus berusaha untuk tetap mengekspos karya dan budaya Indonesia yang harus tetap dilestarikan, juga dapat menjualnya sampai ke luar negeri.

#### **3. Bagi batik Indonesia**

Animasi ini diharapkan dapat membuat masyarakat kembali melihat menariknya batik beserta filosofisnya dan membuat batik lebih dihargai. Animasi ini juga direncanakan akan diberikan pada pihak Museum Batik Bandung untuk digunakan sebagai animasi promosi mereka. Dari program ini diharapkan animasi ini bisa sampai ke seluruh Indonesia, bahkan sampai ke luar negeri.

### **1.6.3. Manfaat Masyarakat**

Animasi ini diharapkan dapat menarik kembali minat masyarakat sehingga membuat mereka mengingat kembali tentang karya seni asli Indonesia ini dan berusaha melestarikannya.

## **1.7. Metode Perancangan**

### **1.7.1. Metode Pengumpulan Data**

#### **Studi Literatur**

Menggunakan buku sebagai informasi dasar dari pembuatan karya ilmiah, serta semua bacaan lain yang dapat membantu dalam perancangan *animate*.

#### **Wawancara**

Wawancara adalah cara pengumpulan data dengan bertemu langsung dan bercakap-cakap, baik itu antar individu atau individu dengan kelompok. Dengan metode ini, pengumpulan data dilakukan dengan menanyakan hal-hal yang ditunjukkan untuk perancangan animasi 2D dengan narasumber yang terpercaya

#### **Observasi**

Dimana peneliti menjadi instrumen utama, turun ke lapangan untuk meneliti secara langsung data dalam bentuk perilaku, baik itu disadari maupun kebetulan.

Metode ini dilakukan dengan memperhatikan langsung atau ikut berpartisipasi pada objek diteliti. Menyaksikan secara langsung apa yang terjadi di lapangan dan mencatat atau menganalisis data tersebut untuk digunakan sebagai data penelitian

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

Metode yang saya gunakan dalam perancangan *animate* untuk animasi pendek 2D bertemakan filosofi batik ini adalah Metode Kualitatif.

#### **1.7.2.1. Metode Kualitatif**

Metode analisis yang digunakan untuk perancangan animasi 2D kali ini adalah metode analisis Kualitatif. Metode kualitatif adalah metode yang mengedepankan kualitas atau nilai-nilai dalam menganalisis. Dengan menyatukan semua data yang ada dan

menganalisisnya, saya mendapatkan data yang cukup baik untuk merancang *animate* dalam animasi pendek 2D ini.

### 1.7.3. Sistematik Perancangan

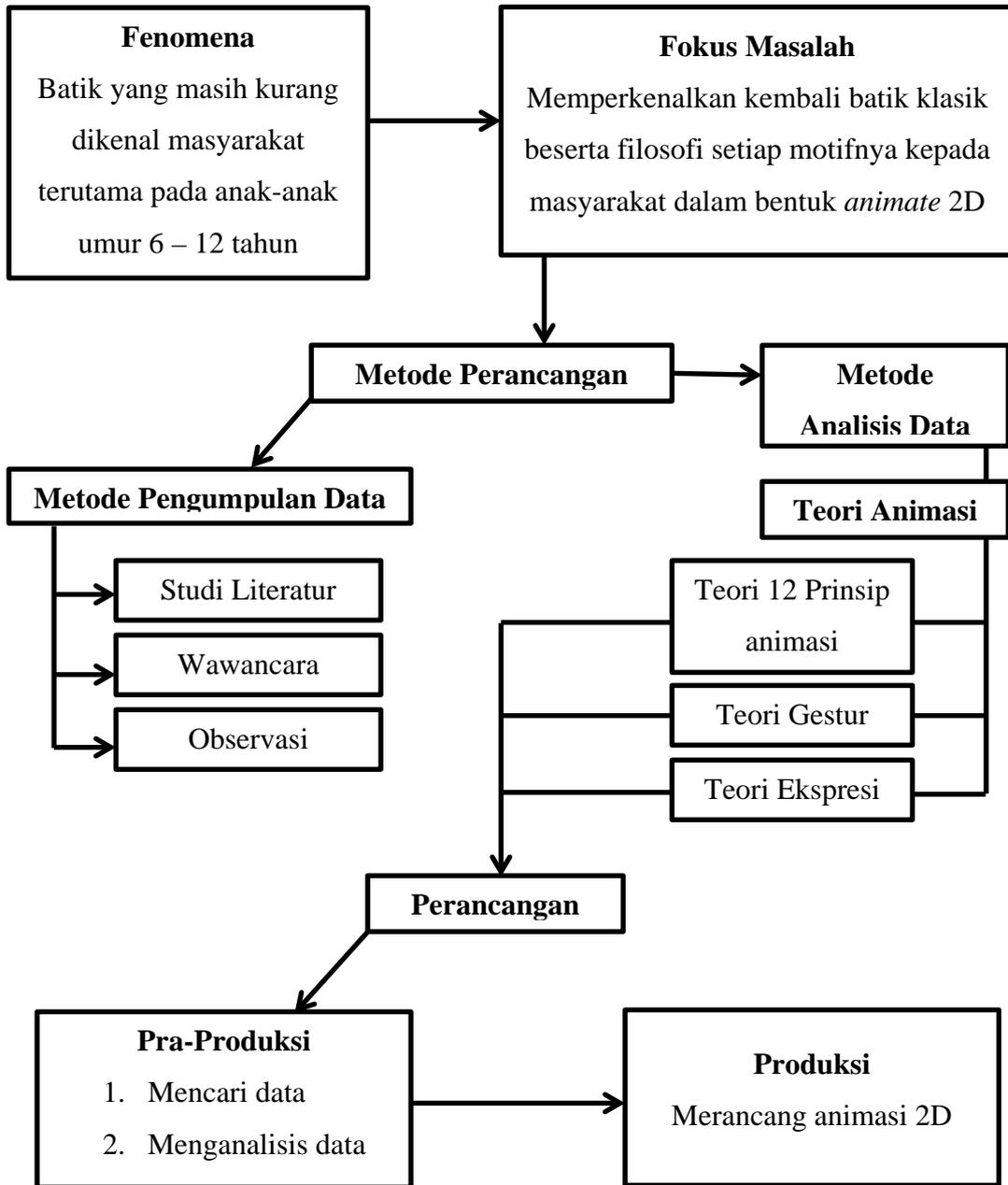
#### 1. Pra-Produksi

Dalam tahap ini, proses yang dilakukan adalah mempelajari semua pergerakan yang nyata terkait dengan objek penelitian. Hasil dari mempelajari hal tersebut akan menjadi data yang akan dianalisis dengan beberapa karya lain, yang kemudian akan digunakan dalam pembuatan *animate* dalam proses produksi.

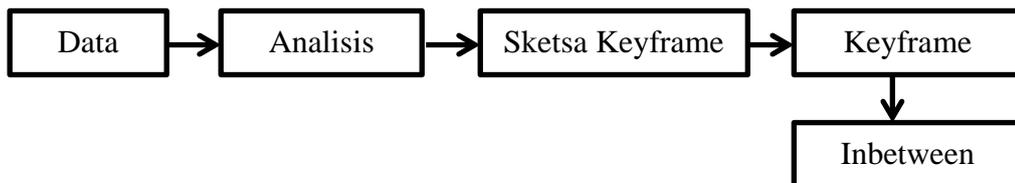
#### 2. Produksi

Dalam tahap ini, proses pembuatan animatik mulai dikerjakan berdasarkan data yang telah dikumpulkan pada masa Pra-Produksi yang menjadi acuan utama dalam ruang lingkup objek dan dengan tambahan teori *animate*.

### 1.8. Metode Perancangan



### 1.9. Kerangka Perancangan



## **1.10. Pembabakan**

### **BAB I Pendahuluan**

Bab I adalah pendahuluan, yang berisikan latar belakang dari penulisna penulis, identifikasi masalah, ruang lingkup masalah, identifikasi masalah, tujuan masalah, manfaat metode penelitian, kerangka perancangan, dan pembabapan.

### **BAB II Dasar Pemikiran**

Bab ini berisi semua teori yang sebagai acuan dalam perancangan *animate 2D* yang membahas tentang batik klasik

### **BAB III Analisis Data dan Masalah**

Pada Bab III ini berisi semua data yang dikumpulkan untuk pembuatan *animate 2D* yang bertemakan batik klasik. Semua data yang tertera dalam bab ini merupakan hasil dari pengumpulan data, referensi karya sejenis, studi literatur yang dan hasil penelitian yang bersifat fakta.

### **BAB IV Konsep dan Hasil Perancangan**

Berisikan proses pengerjaan animasi 2D sesuai dengan data dan teori yang telah diteliti. Semua hasil yang telah dipaparkan dalam bab ini adalah tanggung jawab saya seutuhnya.

### **BAB V Kesimpulan dan Saran**

Bab V ini beris kesimpulan dan saran dari segala proses yang telah dibuat dalam perancangan animasi 2D ini. bab ini bertujuan untuk menambah wawasan pembaca tentang keunggulan dan kendala dalam roses perancangan animasi 2D ini.