

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kota Yogyakarta atau dikenal dengan nama Daerah Istimewa Yogyakarta merupakan sebuah kota yang berbeda dengan kota-kota lainnya yang terdapat di Indonesia. Salah satu yang membedakan adalah adanya Kerajaan yang hingga saat ini masih berdiri di tanah Yogyakarta. Hal ini tentu mempengaruhi bentuk pemerintahan kota tersebut, Kota Yogyakarta tidak dipimpin oleh seorang Walikota, namun dipimpin oleh seorang raja Kraton yang bernama Sultan Hamengku Buwono. Menurut pendapat salah seorang abdi dalem yang bertugas di Kraton Yogyakarta, mereka mengatakan bahwa kota Yogyakarta itu sebenarnya seperti negara. Ia memiliki pemimpin tersendiri yaitu seorang sultan (raja) yang dapat mewariskan tahtanya secara turun temurun dari generasi ke generasi. Hal ini ditandai dengan penamaan sultan yang diikuti dengan urutan angka di nama belakangnya demi memperjelas urutan generasi. Seiring dengan berkembangnya era reformasi dan kebijakan pemerintah tentang daerah, kini kota Yogyakarta dipimpin oleh seorang walikota demi menyeragamkan daerah-daerah di Indonesia. Begitu banyak ciri khas dan budaya yang terdapat di kota Yogyakarta, salah satunya adalah tradisi upacara adat Grebeg Maulud.

Upacara adat Grebeg Maulud merupakan bagian dari rangkaian acara Sekaten. Grebeg Maulud ini diadakan dalam rangka memperingati hari lahirnya Nabi Muhammad. Grebeg Maulud ini merupakan sebuah acara perebutan gunung yang diikuti oleh masyarakat setempat yang dimana masyarakat ini mempercayai bahwa apabila seseorang dapat memperebutkan bagian dari gunung tersebut maka orang tersebut akan mendapatkan berkah. Grebeg Maulud ini diadakan di lapangan Masjid Gedhe Kauman, namun sebelum Grebeg Maulud ini berlangsung, persiapan berbagai macam hal yang mendukung tidak dilakukan di halaman masjid, justru Masjid Gedhe Kauman ini di sterilkan dari berbagai macam kegiatan untuk meminimalisir terjadinya hal-hal yang tidak sesuai dengan rencana. Salah satu tempat yang ikut serta dalam mempersiapkan hal-hal untuk mendukung Grebeg

Maulud diantaranya adalah Kampung Gebulen. Kampung Gebulen ini merupakan sebuah kampung yang ikut serta dalam mempersiapkan gunungan. Masyarakat yang tinggal di kampung gebulen ini bertugas untuk menyiapkan makanan yang akan dipasangkan ke kerangka gunungan. Tiap-tiap gunungan memiliki komponen yang berbeda, di antaranya ada gunungan yang berisi sayuran mentah atau hasil bumi, kemudian ada juga gunungan yang memiliki komponen makanan yang sudah diolah seperti ketan dan sebagainya.

Berdasarkan info di atas, maka perancang tertarik untuk membuat *motion comic* yang bertema Grebeg Maulud bertujuan untuk menginformasikan atau mengingatkan kembali dimanakah grebeg maulud ini berlangsung dan seperti apa situasinya kepada para audiens khususnya anak-anak usia 10-12 tahun agar mereka lebih peka terhadap budaya yang dimiliki oleh Indonesia tidak kalah bagusnya dengan negara lain baik dari segi konstruksi bangunan maupun perlengkapan yang dibuat untuk menunjang acara tersebut, salah satu contohnya adalah gunungan.

1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dari latar belakang di atas adalah:

- a. Kurangnya kesadaran masyarakat tentang uniknya upacara Grebeg Maulud mulai dari tempat hingga perlengkapan.
- b. Diperlukannya perancangan *background* untuk menunjang motion comic dengan latar setting di sekitar Kraton Yogyakarta untuk memperkuat tema dari *motion comic* yaitu Grebeg Maulud.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan Identifikasi masalah di atas, rumusan masalah dalam perancangan *background* ini adalah:

- a. Bagaimana keadaan latar dan suasana Masjid Gedhe Kauman dan Kampung Gebulen?
- b. Bagaimana merancang *background* yang memperlihatkan lingkungan dan suasana Masjid Gedhe Kauman dan kampung Gebulen untuk mendukung *motion comic*?

1.4 Ruang Lingkup

a. Apa

Fenomena Grebeg Maulud Sekaten Yogyakarta

b. Siapa

Target audience yang menjadi target penelitian adalah anak-anak usia 10-12 tahun.

c. Bagaimana

Membuat *background* Masjid Gedhe Kauman dan Kampung Gebulen untuk kebutuhan animasi motion comic dengan tema Grebeg Maulud.

d. Tempat

Lokasi pembuatan: Telkom University

Referensi Latar: Masjid Gedhe Kauman, Kraton Yogyakarta, Kampung Gebulen.

e. Waktu

Waktu dalam perancangan *background* adalah tahun 2018

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pemaparan masalah diatas, tujuan perancangan *background* dalam sebuah *motion comic* ini adalah:

- a. Untuk memperlihatkan suasana Masjid Gedhe Kauman dan Kampung Gebulen mulai dari persiapan acara Grebeg Maulud hingga peringatan hari Grebeg Maulud itu tiba.
- b. Untuk menginformasikan suasana Masjid Gedhe Kauman dan Kampung Gebulen mulai dari persiapan acara Grebeg Maulud hingga peringatan hari Grebeg Maulud itu tiba.

1.6 Manfaat Perancangan

a. Manfaat Teoritis

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat membantu mengenalkan dan mengingatkan kembali acara Grebeg Maulud kepada masyarakat agar tradisi Indonesia tidak dilupakan dan ikut serta

mengangkat melestarikan budaya Indonesia dalam bentuk film animasi pendek.

b. Manfaat Praktis

Manfaat yang didapatkan untuk penulis dalam segi praktis adalah bertambahnya pengetahuan serta wawasan tentang kayanya Negara Indonesia dengan budaya serta tradisi, khususnya dalam tradisi Grebeg Maulud Yogyakarta.

1.7 Metode Penelitian

a. Metode pengumpulan data

1. Observasi

Observasi dilakukan dengan cara melakukan pengamatan langsung terhadap bangunan yang bersangkutan dengan upacara adat Grebeg Maulud yaitu pada Kraton Yogyakarta, Masjid Gedhe Kauman, dan Kampung Gebulen

2. Wawancara

Perancang melakukan metode wawancara tidak terstruktur untuk mendapatkan data yang dibutuhkan kepada narasumber salah satunya adalah dengan Abdi dalem Kraton Yogyakarta. Alasan memilih wawancara tidak terstruktur adalah untuk meminimalisir rasa canggung antara narasumber dengan penulis.

3. Studi Pustaka

Setelah melakukan observasi dan wawancara, penulis akan menggabungkan data-data tersebut yang kemudian akan diolah kembali dengan Studi Pustaka. Hal ini penting dilakukan karena untuk mengakuratkan data-data tersebut sehingga dapat dipertanggung jawabkan. Buku-buku yang dipakai diantaranya adalah buku karangan Tony White *Animation from pencils to pixels* untuk mencari informasi tentang 12 prinsip animasi beserta *background*, Manajemen warna dan desain dari Sarwo Nugroho untuk mencari tahu tentang klasifikasi

warna, Upacara Adat dan Identitas Kultural dari Taman budaya Yogyakarta untuk mengetahui tentang macam-macam upacara adat di Yogyakarta termasuk Sekaten, dan Cara Mudah menyusun Skripsi, Tesis, dan distertasi karangan Sugiyono untuk mencari tahu tentang metode yang akan digunakan.

4. Sumber Lain

Perancang juga mengambil serta mengumpulkan informasi melalui sumber lain seperti Google, Youtube dan beberapa website yang berguna sebagai data awal tentang objek penelitian.

b. Metode Analisis Data

Data yang telah terkumpul kemudian dianalisis kembali yang berguna untuk menguraikan masalah beserta informasi. Tahapan analisis terbagi menjadi:

1. Deskripsi

Melakukan pembuatan deskripsi terhadap karya sejenis yang kemudian dianalisis pada animasi Upin Ipin, *motion comic Pepper & Carrot*, Coco dan Si Juki.

2. Analisis

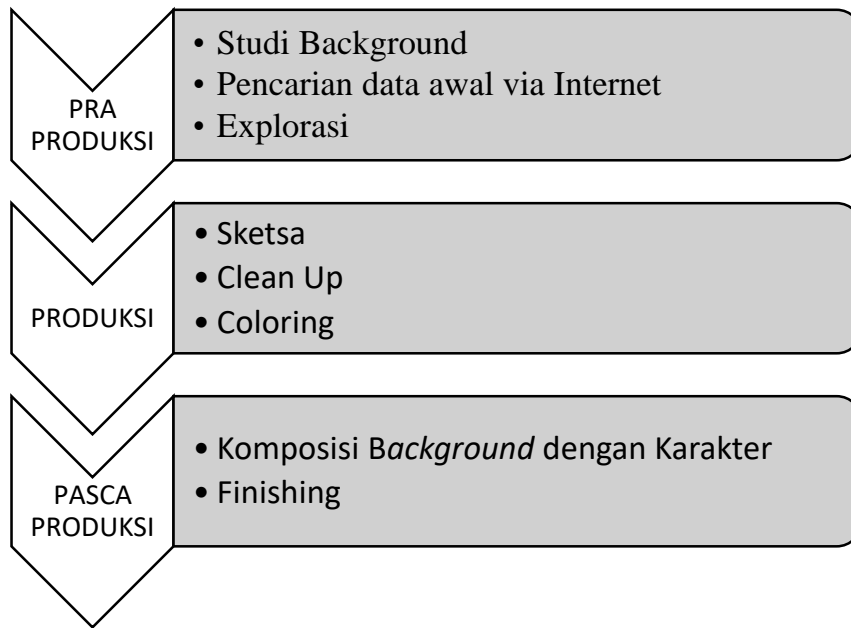
Setiap unsur visual yang terdapat dalam karya sejenis tersebut kemudian dianalisis dengan cara memperhatikan dan melihat hubungan unsur visual satu dengan lainnya dalam sebuah komposisi.

3. Interpretasi

Berdasarkan studi pustaka maka dilakukan analisis unsur visual pada karya sejenis yang dijadikan referensi serta makna yang terdapat dalam karya tersebut sehingga hasil akhirnya berupa pandangan dan argumentasi dari karya visual tersebut.

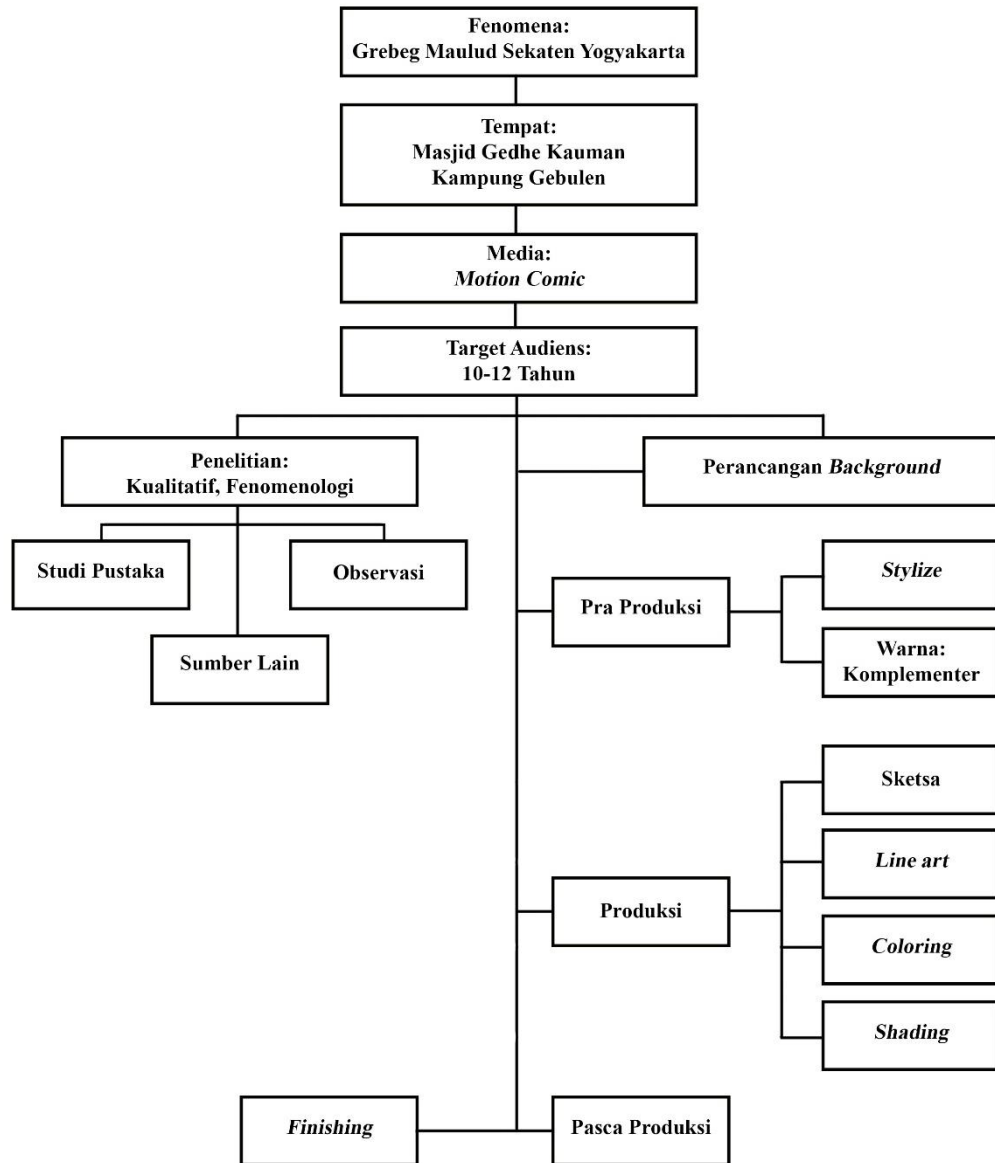
c. Metode Perancangan

Metode Perancangan ini merupakan metode yang digunakan ketika merancang *background* dan *environment motion comic* Telu Konco.



Gambar 1.1 Sistematika Perancangan
Sumber: Dokumen Pribadi

1.8 Kerangka Perancangan



Gambar 1.2 Kerangka Perancangan
Sumber: Dokumen Pribadi

1.9 Pembabakan

BAB I Pendahuluan

Dalam Bab I ini berisi Latar belakang tentang permasalahan yang dipilih. Kemudian terdapat Identifikasi masalah, Ruang lingkup, Rumusan masalah, Tujuan perancangan, Manfaat perancangan, Metodologi perancangan dan Pembabakan.

BAB II Dasar Pemikiran

Pada Bab II ini berisi kajian teori dan data bersumber pada buku-buku pendukung yang akan digunakan sebagai landasan pemikiran dalam perancangan *background*. Teori-teori yang digunakan dalam perancangan *background* antara lain Teori Objek yaitu Upacara Sekaten, Sejarah Kauman, Teori Media yaitu pengertian tentang Animasi, 12 Prinsip Animasi, Teori *Foreground/Background compatibility*, *Concept and Environment Design*, Teori Warna, *Compositing*, dan Teori Kualitatif dengan pendekatan Fenomenologi

BAB III Data dan Analisis

Bab III membahas tentang penerapan Teori pada data dan analisis karya sejenis yaitu animasi Coco, Upin Ipin dan Sopo Jarwo yang kemudian dari hasil analisis itu dibuat kesimpulan dan diterapkan menjadi sebuah konsep perancangan.

BAB IV Konsep dan Hasil Perancangan

Bab IV membahas tentang konsep yang digunakan dalam perancangan dan hasil akhir perancangan.

BAB V Penutup

Pada Bab ini berisikan tentang Kesimpulan, Saran serta Penutup terhadap perancangan *background motion comic*.