

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang masalah

Batik dalam masyarakat Indonesia sudah bukan hal yang asing lagi, terutama dikalangan Pekerja Negeri Sipil atau sering di panggil PNS mereka diharuskan mengenakan pakaian batik atau pakaian tradisional daerahnya. Disusul dengan sekolah-sekolah yang ikut menerapkan pemakaian baju tradisional atau batik kepada para siswanya, dan tentu membuat produsen baju batik maupun produsen kain batik meningkat jumlahnya, belum lagi dengan survey yang di dapat dari *jajakpendapat.net* 94,54% dari 1000 lebih penggunanya di seluruh indonesia memiliki baju batik.

Namun di era berkembangnya peminat kain yang berasal dari bahasa jawa , ambha “kain” dan titik ini kepopuleran bentuk motif batiknya sendiri tidak seiring dengan dikenalnya makna dan filosofi motif batik klasiknya padahal dalam motif batik, khususnya motif batik klasik terkandung makna dan nilai-nilai hidup yang baik, seperti pengajaran terhadap manusia dan lingkungannya, atau manusia terhadap Tuhan Yang Maha Esa. Selain itu juga, filosofi motif batik ini juga diharapkan dapat meningkatkan kecintaan terhadap budaya Indonesia sehingga penulis terinspirasi bagaimana caranya agar batik tetap dicintai baik dari motifnya dan juga filosofinya.

Dalam proses pengerjaan tugas akhir, penulis yang berkesempatan sebagai *background artist* akan merancang latar animasi 2D dengan memasukan unsur kain batik klasik tulis dekoratif dengan teknik media cat air digital,. Hal ini diharapkan dapat mempermudah penyampaian pesan filosofi batik klasik dari animasi kepada masyarakat khususnya anak-anak sebagai generasi yang akan menciptakan inovasi-inovasi baru dan diharapkan menginspirasi prinsip persatuan seperti keindahan motif batik yang berbeda ornamennya namun bersatu padu dengan indah seperti bangsa Indonesia yang berbeda-beda tetapi tetap satu.

Sehingga terlahirlah rancangan yang terinspirasi dari anak-anak , terutama dunia imajinasi anak yang menjadi salah satu alasan terlahirlnya rancangan dunia batik yakni dimana dunia yang seluruhnya berasal dari motif batik pesisiran dan berasal dari imajinasi Rani yang sedang berjalan-jalan di Museum Batik Yogyakarta bersama ibundanya.

1.1 Identifikasi masalah

Identifikasi masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, dapat disimpulkan permasalahannya sebagai berikut:

- a. Minat masyarakat terhadap batik tidak sebanding dengan pengetahuan tentang filosofi motif batiknya.
- b. Belum adanya animasi yang menjelaskan tentang filosofi motif batik.

1.2 Rumusan Masalah

Berikut masalah yang dapat dirumuskan berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan sebelumnya:

- a. Bagaimana menerapkan unsur motif batik kedalam rancangan *background* animasi 2D?
- b. Bagaimana merancang visual *background* pada film animasi pendek 2D?

1.3 Ruang Lingkup

Dibawah ini adalah ruang lingkup yang di jabarkan dalam bentuk poin yang digunakan untuk memberikan batasan terhadap penelitian yang penulis rancang :

- **Apa**
Penelitian tentang filosofi motif batik klasik yang tidak setenar batik modern jaman sekarang.
- **Siapa**
Untuk masyarakat khususnya anak-anak yang ingin lebih mengetahui tentang filosofi batik klasik.

- **Bagaimana**

Berfokus pada pembuatan background animasi 2d tentang filosofi motif batik klasik

- **Tempat**

Batik klasik yang khususnya berada di keratonan Yogyakarta dan Surakarta, Dari museum batik Yogyakarta.

- **Waktu**

Untuk masa sekarang tahun 2019

1.4 Tujuan dan Manfaat Perancangan

Berikut merupakan tujuan dalam perancangan ini :

1. Untuk mengetahui cara penerapan motif-motif batik klasik kedalam background
2. Untuk membuat *background* dengan *style* menarik dan memiliki ciri khas batik klasik

Manfaat yang terkandung dalam perancangan ini antara lain :

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu menjadi sumber referensi bagi masyarakat yang ingin mengetahui filosofi motif batik klasik dan unsur-unsur motif dalam batik. Penulis berharap kedepannya makalah ini akan berguna bagi calon peneliti yang ingin melanjutkan penelitian baik dalam aspek yang serupa ataupun aspek yang berbeda.

2. Manfaat Umum

- Untuk Penulis

Untuk penulis, perancangan *background* pada makalah ini diharapkan akan menambah pengalaman penulis dalam bidang *background* maupun dalam bidang penulisan. Penulis juga berharap kelak makalah dan *background* ini akan menjadi portofolio bagi penulis yang bermanfaat untuk kali ini maupun dimasa depan

- Untuk Industri Animasi

Penulis berharap manfaat bagi industri animasi , terutama pada *background* yang sedang penulis garap akan menjadi inspirasi bagi industri animasi lainnya untuk lebih menggali lagi batik klasik, maupun budaya Indonesia lainnya sehingga bermunculannya animasi bertemakan budaya Indonesia yang ikut terpacu untuk membuat budaya Indonesia semakin dicintai masyarakatnya

- Untuk Industri Batik

Bagi industri batik, diharapkan semakin populer kembali, terutama setelah mengetahui filosofi motif batik klasik yang indah dan penuh makna. Menarik perhatian dalam negeri maupun luar negeri karena filosofinya yang sangat indah.

- Untuk Masyarakat

Dampak bagi masyarakat khususnya anak-anak selain untuk mengedukasi bahwa batik bukan hanya sekedar motif namun, curahan hati sang empunya batiknya, penulis berharap dengan rancangan *background* ini mampu menumbuhkan rasa bangga terhadap budaya Indonesia sendiri dan mampu menjadi inspirasi bagi setiap orang dari segi maknanya baik-nya Maupun dari simbolnya

1.5 Metodologi Perancangan

1. Metode Pengumpulan Data

a. Studi Literatur

Dalam pengumpulan data, studi literatur berguna sebagai informasi yang dapat menunjang penelitian selain dari wawancara dan observasi, dapat diperoleh dari buku , maupun dari penelitian sebelumnya.

b. Wawancara

Wawancara dibutuhkan ketika data tidak ada didalam literasi, berisikan komunikasi antar dua atau lebih orang, antara responden dan peneliti.

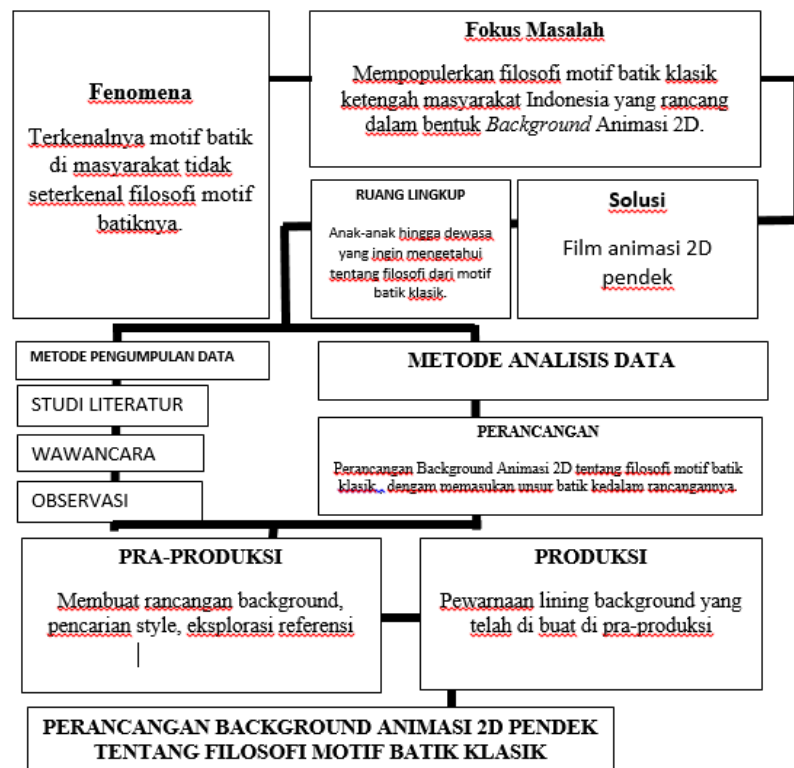
Gunanya untuk mencari informasi, ide bahkan dapat menangkap bagaimana perasaan, emosi juga pengalaman para responden.

c. Observasi

Metode pengumpulan data lainnya adalah observasi. Metode ini membutuhkan peneliti yang mencatat berbagai macam informasi yang diperoleh dari hasil pengamatan. Metode observasi yang penulis gunakan untuk penelitian ini adalah selain sebagai pengamat, namun penulis juga berperan sebagai partisipan yang tidak penuh.

2. Metode Analisis Data

Tahapan ini adalah tahapan yang akan dilakukan ketika data yang diperlukan sudah terkumpul. Data yang terkumpul ini akan melalui penarikan kesimpulan hingga didapatkannya akhir dari proses analisis data dalam penelitian.



Gambar 1. 1 Metode
Sumber : Dokumen Pribadi

1. Pra-produksi

Pada tahapan pra-produksi, penulis yang bertugas sebagai perancang background akan melakukan brainstorming untuk mempermudah observasi, lalu mencari ide-ide, dan referensi yang mendekati tema, setelahnya penulis akan melakukan proses pengsketsaan dari foto-foto yang sudah diobservasi

2. Produksi

Setelah pra-produksi, proses selanjutnya adalah proses produksi dimana *background* yang telah di-*brainstorming* dan disetujui oleh tim, sketsanya akan mulai di buat *cleanup* dan diberi base color, lighting juga shadow lalu diberi detil akhir

1.8 Pembabakan

Pembabakan kali ini berisikan tentang perincian tiap-tiba bab yang akan dirancang oleh penulis guna mempermudah penulis dalam penulisan makalah .

a. BAB I Pendahuluan

Pada bab pendahuluan, akan dijelaskan tentang latar belakang dari penulisan, identifikasi masalah dari , ruang lingkup masalah, identifikasi masalah, tujuan masalah, manfaat metode penelitian, kerangka perancangan dan terakhir pembabakan.

b. BAB II Dasar Pemikiran

Dalam Bab kedua akan berisikan tentang teori yang akan digunakan penulis untuk dasar pembuatan dalam *background* untuk animasi pendek 2D yang nantinya teori-teori tersebut digunakan dalam Bab ketiga dimana data yang penulis cari akan diuraikan dan dianalisis sesuai dengan teori yang terdapat dari Bab kedua.

Didalam laporan ini , di bab kedua akan mencantumkan teori tentang Animasi 2D, Background, teori warna yang dipakai untuk menganalisis dan menguraikan data.

c. BAB III Uraian Data dan Analisis

Bab ketiga adalah bab yang memaparkan mengenai data-data yang telah didapatkan yang akan dipakai dalam pembuatan *background* animasi 2D.. Bab ketiga yang telah diuraikan akan dianalisis sesuai dengan teori yang tercantum di Bab kedua nanti akan membantu dalam perancangan Bab keempat.

Bab ketiga pada penulisan ini akan berisikan pembedahan teori batik klasik, pembedahan ciri khas kain batik, wawancara dan juga analisis karya sejenis, sehingga memudahkan perancangan Bab ke-empat dalam perancangan konsep.

d. BAB IV Konsep dan Hasil Perancangan

Dalam Bab keempat terdapat penjelasan tentang konsep, hasil rancangan penulis, yang dihasilkan dari bab ketiga.

e. BAB V Kesimpulan dan Saran

Dibab ini seluruh kesimpulan dan saran akan dicantumkan demi kebaikan penulisan makalah tentang penerapan filosofi motif batik klasik terhadap perancangan background animasi 2D.