

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada tahun 1927, industri tenun di Majalaya mulai dikembangkan oleh pemerintah. Dimana pemerintah mulai memperkenalkan mesin tenun ke Majalaya untuk menjalankan industri kain terutama sarung. Industri tenun di Majalaya berkembang dengan cepat karena banyaknya produksi tenun rumahan yang bermunculan. Faktor lain yang menyebabkan perkembangan yang pesat pada industri sarung Majalaya adalah pada tahun 1929 banyak buruh tani yang tidak memiliki lahan di Majalaya sehingga mereka beralih menjadi penenun (Handayani, 2018).

Industri sarung Majalaya semakin melejit ketika tahun 1930-an mulai masuk aliran listrik dan alat tenun manual mulai tergeser dengan alat tenun mesin. Dengan masuknya alat tenun mesin di Majalaya membuat industri sarung disana berkembang sangat pesat dan signifikan. Bahkan suplai sarung yang mereka hasilkan pada saat itu mencapai 47% dari persentase keseluruhan suplai sarung. Pengaruh alat tenun yang mereka gunakan saat itu, menghasilkan pola yang terbentuk dan menjadikannya sebuah ciri khas dalam setiap corak sarung. Corak-corak yang dihasilkan sebagai Sarung Majalaya generasi pertama (tahun 1930-1970an) tersebut ialah Poleng Camat, Poleng Haji, Poleng Totog, Poleng Talitik, Poleng Bolegbag, dan Poleng Namicalung (Oktaviani, 2016)

Namun sangat disayangkan pada tahun 1980 sarung Majalaya kalah dalam persaingan karena mulai datangnya pesaing dari luar. Pesaing dari luar tidak hanya mendominasi pasar, tetapi juga mendominasi dari segi finansial yang mempengaruhi persaingan modal antara pengusaha tekstil di Majalaya dengan pengusaha luar (Fathoni, 2019). Hal ini menyebabkan sarung majalaya mengalami kemerosotan produksi. Semakin hari, semakin sedikit yang mengetahui produk Sarung Majalaya ini, karena keberadaannya tertutup dengan

produk yang dihasilkan para pesaingnya dari luar dan juga informasi yang minim pada remaja sebagai penerus produk budaya ini.

Dengan adanya fenomena tersebut, penulis tertarik untuk membuat film animasi 2 dimensi (2D) yang mengangkat tentang produk budaya Sarung Majalaya. Media Animasi 2D menjadi sebuah pilihan untuk memperkenalkan kembali sarung Majalaya pada remaja karena dapat mengubah cara berpikir dan dapat memotivasi diri mereka (Anwar, 2022).

Dalam pipeline produksi animasi terdapat tahapan Pra Produksi, Produksi, dan Pasca Produksi. Dan pada perancangan karya ini, penulis berperan sebagai *Digital Compositor* yang ada di dalam tahapan Pasca Produksi. Menurut Hendro Saputra (2013), dalam jurnalnya yang berjudul “Cerita Rakyat Daerah Minahasa : Implementasi Short Film Animasi 3D” mengatakan bahwa proses pasca produksi merupakan bagian akhir dari sebuah produksi dimana didalamnya *editor* memoles dan menambahkan efek suara maupun visual yang kemudian berlanjut ke tahap *rendering*.

Salah satu peran yang ada di dalam pasca produksi adalah *Digital Compositing*. Menurut (Lanier, 2010) *Digital Compositing* merupakan sebuah penggabungan gambar atau materi video menjadi kesatuan video melalui proses digital. *Digital Compositing* dilakukan untuk memperkuat suasana yang ada dalam sebuah adegan yang dapat membuat penonton terbawa pada alur cerita yang disampaikan.

Perancangan Digital Compositing yang dipilih oleh penulis berguna sebagai proses penyelesaian dan memperkuat suasana pada cerita Animasi 2D Sarung Majalaya sebagai produk kebudayaan yang mulai dilupakan di kalangan remaja.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Produk budaya Sarung Majalaya yang tidak diketahui oleh masyarakat Majalaya dikarenakan kalah dalam persaingan modal dan membuat produk yang dipasarkan berkurang.

2. Remaja tidak mengetahui tentang produk budaya Sarung Majalaya karena minimnya informasi yang diterima yang disebabkan oleh produk Sarung Majalaya yang berkurang di pasar.
3. Media visual Animasi 2D masih belum diangkat guna mengangkat nama Sarung Majalaya terutama *Digital Compositing* 2D.

1.3 Rumusan Masalah

1. Bagaimana gambaran cuaca dan atmosfer di Kecamatan Majalaya, Kabupaten Bandung?
2. Bagaimana merancang *Digital Compositing* untuk animasi 2D “Maya dan Jalu: Sarung Ajaib” sebagai media informasi produk kebudayaan sarung Majalaya bagi remaja?

1.4 Ruang Lingkup

1. Apa
Perancangan *Digital Compositing* untuk animasi 2D Sarung Majalaya dengan acuan Kecamatan Majalaya dan industri tekstil Majalaya.
2. Siapa
Animasi ditujukan kepada remaja dengan pembangunan suasana dan jalan cerita yang dibuat berdasarkan kehidupan remaja yang tidak mengenal produk budaya Sarung Majalaya.
3. Bagaimana
Perancangan *Digital Compositing* dengan acuan Kecamatan Majalaya dan industri tekstil Majalaya.
4. Dimana
Latar cerita berada di Majalaya dan akan berfokus pada industri Sarung Majalaya dengan konsep cerita pemeran utama merupakan seorang video blogger yang menyukai budaya dan ingin mengangkat tentang Sarung Majalaya di dalam Kontennya.

5. Kapan

Perancangan *Digital Compositing* pada karya ini dilakukan pada bulan September 2022 hingga Juli 2023.

1.5 Tujuan Perancangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, didapat tujuan perancangan sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui cuaca dan atmosfer Kecamatan Majalaya, Kabupaten Bandung
2. Merancang *Digital Compositing* untuk animasi 2D Maya dan Jalu: Sarung Ajaib sebagai media informasi produk kebudayaan Sarung Majalaya.

1.6 Manfaat Perancangan

1.1.1 Manfaat Teoritis

Teknik *digital compositing* yang diterapkan pada karya animasi 2D tentang Sarung Majalaya diharapkan dapat dijadikan referensi penelitian dan perancangan sejenis kedepannya.

1.1.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Penulis

Penulis dapat memahami proses *digital compositing* dalam animasi 2D.

2. Bagi Pembaca

Pembaca dapat menerima dan memahami proses *digital compositing* pada animasi 2D.

3. Bagi Industri

Penulis berharap dapat membantu Sarung Majalaya kembali dikenali oleh masyarakat khususnya para remaja.

1.7 Metode Pengumpulan Data dan Analisis

Penulis menggunakan metode pengumpulan data studi kepustakaan dan studi lapangan. Dengan menggunakan teknik sebagai berikut:

1. Observasi

Menurut (Dodiet, 2013) Observasi merupakan pengambilan data dengan tes, kuisioner, maupun perekaman suara pada saat pengamatan kegiatan di lapangan. Pengamatan yang penulis lakukan bertempat di Kecamatan Majalaya dan terkhusus pada sekolah sebagai pencarian informasi tentang remaja dan daerah industri Sarung Majalaya untuk mendapatkan informasi tentang Sarung Majalaya.

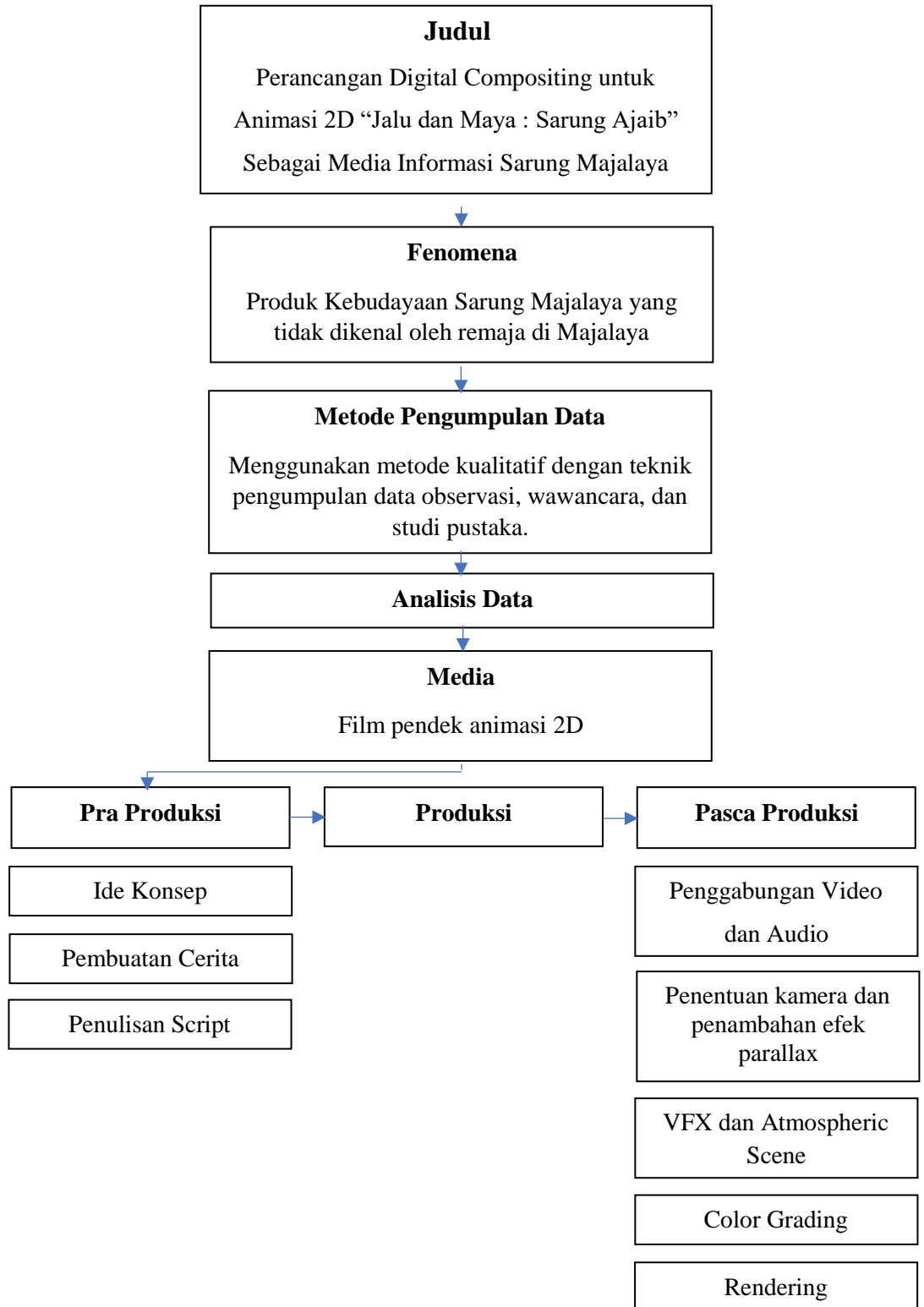
2. Wawancara

Wawancara merupakan proses bertanya kepada seorang narasumber yang diperbolehkan untuk menjawab pertanyaan secara terbuka (John W. Creswell, 2014). Wawancara akan dilakukan kepada remaja yang secara acak dipilih di SMK 2 LPPM RI Majalaya dan Ibu Wulandari selaku salah satu pemilik usaha Sarung Majalaya.

3. Tinjauan Pustaka

Tinjauan Pustaka dilakukan dengan mengumpulkan berbagai macam sumber berupa buku, jurnal ilmiah, dan website yang akan berkaitan dan memperkuat teori yang termasuk di dalam pengumpulan data hingga perancangan karya.

1.8 Kerangka Perancangan



Gambar 1. 1 Kerangka Perancangan

Sumber: dokumen pribadi, 2022

1.9 Pembabakan

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini memuat latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan perancangan, manfaat perancangan, metode perancangan, kerangka perancangan, dan pembabakan.

BAB II LANDASAN PEMIKIRAN

Dalam bab ini memuat teori yang berkaitan dengan perancangan Animasi 2D Sarung Majalaya sebagai Produk Kebudayaan yang Tertinggal di Kalangan Remaja.

BAB III DATA DAN ANALISIS DATA

Dalam bab ini memuat data yang didapat dari hasil observasi, wawancara, dan studi pustaka berdasarkan rumusan masalah yang terdapat pada bab 1.

BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Dalam bab ini memuat konsep, proses, hingga hasil perancangan karya Animasi 2D Sarung Majalaya sebagai Produk Kebudayaan yang Tertinggal di Kalangan Remaja dimulai dari proses pra produksi, produksi, dan pasca produksi.

BAB V PENUTUP

Bab ini memuat kesimpulan data dan analisis berdasarkan hasil dari perancangan.