

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Jawa Barat telah berkecimpung dalam dunia industri tekstil sejak sebelum abad ke-20. Namun kegiatan ini dianggap sebuah pekerjaan yang remeh dan terus berada dibawah bayangan industri perkebunan hingga pada tahun 1922, G. Dalenoord mendirikan Institut Tekstil Bandung (TIB) untuk mengembangkan teknik dan alat tenun yang digunakan. Masyarakat terus mengikuti pelatihan ini hingga pada tahun 1929, pabrik tenun terbesar didirikan di Majalaya (Fathoni, 2019). Di Majalaya sendiri, tradisi menenun sudah ada sejak tahun 1910 dan dilakukan oleh wanita dengan menggunakan alat tenun tradisional bernama *kentreung* atau *gedogan* (Wulandari, 2021). Industri ini terus berkembang hingga pada tahun 1960 Majalaya merupakan kota penghasil tekstil terbesar dengan menyumbang 40% dari total kain tenun di Indonesia (Handayani, 2019).

Sarung Majalaya merupakan salah satu produk unggulan mereka sekaligus merupakan produk kebudayaan lokal mereka yang menjadi tren di Indonesia dan beberapa negara seberang (Nuraini, 2022). Pada umumnya, desain motif pada sarung ini merupakan perpaduan antara garis/salur yang membentuk kotak-kotak dengan warna yang terang. Perkembangan motif pada sarung ini tidak lahir dari kekhasan daerah tersebut, melainkan bergantung pada perkembangan teknologi alat tenun yang digunakan untuk menenun sarung ini. Selama 1930 hingga 1970 industri tekstil Majalaya melahirkan 6 motif sarung bernama Poleng Camat, Poleng Haji, Poleng Totog, Poleng Talitik, Poleng Bolebag dan Poleng Namicalung (Oktaviani, 2016). Setiap motif ini memiliki pengukuran jarak antar benang dan kegunaannya tersendiri sehingga menambah keunikan dari setiap motifnya.

Walau sempat menjadi pusat industri tekstil hingga disebut *kota dollar*, mulai tahun 1980 posisi Majalaya di industri tersebut mulai sedikit demi sedikit menurun. Hal ini disebabkan oleh tidak mampunya industri lokal bersaing dengan industri besar yang

berasal dari luar negeri baik dalam aspek modal maupun penguasaan pasar. Pabrik-pabrik lokal terpaksa tutup ataupun dijual kepada pemodal asing lalu Sarung Majalaya minim diproduksi sehingga produk Sarung Majalaya jarang sekali ditemukan di pasar (Fathoni, 2019). Dengan itu, informasi mengenai sarung ini semakin susah untuk dicari dan mulai ditinggalkan oleh masyarakat setempat, khususnya para remaja. Hal ini sangat disayangkan karena Sarung Majalaya ini memiliki sejarah yang cukup penting dan merupakan identitas budaya dari Majalaya itu sendiri.

Berdasarkan fenomena yang telah diuraikan di atas, penulis menyimpulkan perlunya sebuah media yang dapat mengenalkan kembali Sarung Majalaya yang eksistensinya sudah cukup mengkhawatirkan kepada remaja dengan membuat sebuah animasi 2D yang mengangkat fenomena tersebut. Penulis memilih animasi 2D sebagai media yang dipakai untuk mengenalkan kembali Sarung Majalaya kepada remaja yang menjadi target pasar karena animasi dapat berperan sebagai sebuah hiburan dan dapat memotivasi serta merubah cara berpikir remaja (Anwar, 2022).

Dalam perancangan sebuah karakter, sangat penting untuk mengetahui aspek “apa” dan “siapa” dari karakter yang akan dirancang karena mereka adalah representasi dari suatu kelompok yang telah diobservasi dan akan menjadi tokoh yang menjadi acuan penonton (Beiman, 2007). Maka dari itu diperlukannya teori-teori sebagai landasan dalam perancangan karakter.

Animasi yang dirancang sebagai penyelesaian dari fenomena ini menceritakan mengenai dua remaja yang membuat sebuah *video blog* saat berkunjung ke pabrik Sarung Majalaya. Melalui dua karakter utama ini, diharapkan remaja dapat bersimpati dan memiliki rasa ketertarikan untuk mengenal kembali produk kebudayaan Sarung Majalaya lebih dalam. Maka dari itu penulis mengambil judul *Perancangan Desain Karakter untuk Animasi 2D “Maya & Jalu: Sarung Ajaib” sebagai Media Informasi Produk Kebudayaan Sarung Majalaya*.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Menurunnya produksi Sarung Majalaya akibat masuknya industri besar dari luar negeri.
2. Menurunnya produksi Sarung Majalaya sehingga jarang dilihat di pasar yang menyebabkan keterbatasan informasi terkait produk.
3. Remaja yang tidak mengetahui tentang Sarung Majalaya akibat minimnya informasi.
4. Belum ada desain karakter pada animasi 2D yang membahas mengenai industri Sarung Majalaya.

1.3 Rumusan Masalah

1. Bagaimana karakteristik remaja di Majalaya?
2. Bagaimana merancang desain karakter untuk animasi 2D sebagai media informasi produk kebudayaan Sarung Majalaya?

1.4 Ruang Lingkup

1.4.1 Apa

Perancangan desain karakter untuk animasi 2D yang mengangkat tentang Sarung Majalaya.

1.4.2 Siapa

Animasi 2D ini ditujukan kepada remaja yang tidak mengetahui produk budaya Sarung Majalaya.

1.4.3 Bagaimana

Perancangan desain karakter Animasi 2D ini digambarkan berdasarkan observasi penulis terhadap penduduk lokal Majalaya.

1.4.4 Dimana

Perancangan ini dilakukan di salah satu pabrik Sarung Majalaya.

1.4.5 Kapan

Perancangan desain karakter untuk animasi 2D ini dilakukan pada bulan September 2022 hingga Juli 2023.

1.5 Tujuan Perancangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, berikut adalah tujuan perancangannya:

1. Untuk mengetahui karakteristik remaja di Majalaya.
2. Untuk merancang desain karakter untuk animasi 2D sebagai media informasi produk kebudayaan Sarung Majalaya bagi remaja.

1.6 Manfaat Perancangan

Adapun manfaat yang diharapkan oleh penulis pada perancangan ini adalah sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Perancangan ini menggunakan teori-teori perancangan karakter yang dapat dijadikan acuan dalam penelitian atau perancangan lain di waktu yang akan mendatang.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Manfaat bagi Penulis

Dengan adanya perancangan ini penulis berharap dapat lebih memahami dan mengasah kemampuan penulis untuk merancang sebuah desain karakter pada animasi 2D.

2. Manfaat bagi Pembaca

Dengan adanya perancangan ini penulis berharap pembaca dapat memahami lebih dalam mengenai Sarung Majalaya dan perancangan desain karakter untuk animasi 2D

3. Manfaat bagi Institusi

Dengan adanya perancangan ini diharapkan dapat menjadi suatu referensi akademis bagi penelitian lainnya terkait dengan perancangan desain karakter untuk animasi 2D dan informasi mengenai Sarung Majalaya.

4. Manfaat bagi Industri Sarung Majalaya

Dengan adanya perancangan ini penulis berharap dapat membantu mengenalkan kembali industri Sarung Majalaya kepada masyarakat, terutama remaja di Majalaya agar mereka sebagai penerus bangsa dapat melestarikan produk kebudayaan ini.

1.7 Metode Pengumpulan Data dan Analisis

Dalam perancangan animasi 2D ini, penulis menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus serta metode pengumpulan data studi kepustakaan dan lapangan dengan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

1. Studi Literatur

Studi literatur merupakan suatu teknik pengumpulan data dari buku, jurnal, *website* atau sumber literatur lainnya yang dapat dijadikan landasan teori dari perancangan ini.

2. Observasi

Observasi merupakan salah satu teknik pengumpulan data dimana peneliti mengumpulkan data suatu gejala, peristiwa, fakta, masalah atau realita secara langsung dari lapangan untuk menggambarkan kondisi sekitar yang peneliti observasi (Raco, 2010). Observasi pada perancangan ini dilakukan dengan mengamati penduduk di sekitar kawasan industri Sarung Majalaya dan remaja-remaja yang tinggal di kawasan tersebut.

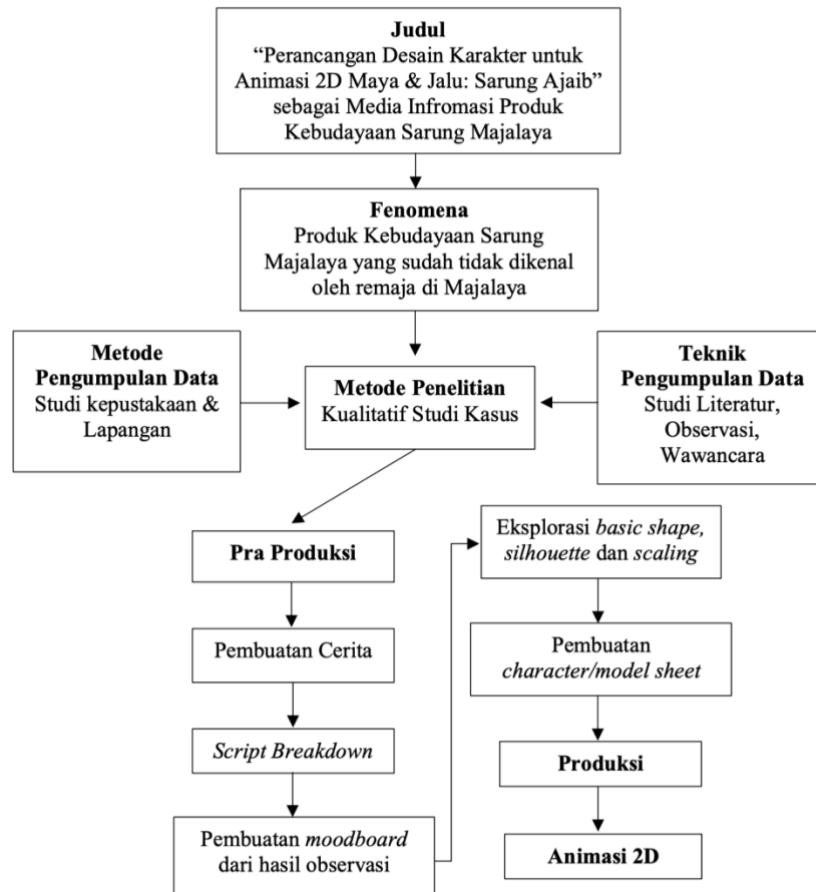
3. Wawancara

Wawancara atau *interview* dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai persepsi, pikiran, pendapat dan perasaan seseorang mengenai suatu gejala, peristiwa, fakta atau realita dengan melakukan tanya jawab antara peneliti dan partisipan yang diteliti (Raco, 2010). Pada perancangan ini, penulis melakukan wawancara kepada remaja sekolah SMK 2 LPPM RI MAJALAYA, Pak Deden Suwega selaku pengusaha Industri Sarung Majalaya, dan Pak Dayat selaku penenun Sarung Majalaya.

4. Analisis Visual

Setelah semua data yang dibutuhkan telah diperoleh, penulis menggunakan metode analisis visual. Dalam metode ini, data yang tersedia dikelompokkan dalam berbagai kategori lalu diberi deskripsi dan dianalisis berdasarkan teori yang digunakan. Hasil analisis tersebut kemudian diinterpretasikan dan akhirnya disimpulkan.

1.8 Kerangka Perancangan



Gambar 1.1 Kerangka perancangan
Sumber: Dokumen pribadi, 2022

1.9 Pembabakan

Berikut adalah rincian dari perancangan yang penulis lakukan:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas mengenai latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan perancangan, manfaat perancangan, metode perancangan, kerangka dan pembabakan dari fenomena yang telah dipilih.

BAB II LANDASAN PEMIKIRAN

Bab ini berisi pembahasan yang mendasari perancangan karakter untuk animasi 2D “Maya & Jalu: Sarung Ajaib”, seperti teori animasi dan teori desain karakter yang akan digunakan sebagai acuan perancangan.

BAB III DATA DAN ANALISIS DATA

Bab ini membahas mengenai data dan analisis yang telah diperoleh berdasarkan poin-poin yang telah diuraikan pada rumusan masalah.

BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan konsep dari perancangan serta proses dan hasil perancangan yang telah dibuat berdasarkan data yang telah diperoleh.

BAB V PENUTUP

Bab ini membahas mengenai kesimpulan dan saran-saran yang diberikan pada saat sidang yang dapat dijadikan pembelajaran untuk berbagai perancangan kedepannya.