

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pencak Silat dikenal sebagai jenis seni bela diri tradisional khas Indonesia yang didalamnya terkandung aspek-aspek nilai yang tinggi. Adapun aspek yang dimaksud adalah aspek olah raga, aspek bela diri, aspek olah seni, dan aspek pembinaan mental spiritual.

Kesenian tradisional pencak silat diakui oleh Negara-negara tetangga mengandung nilai yang sangat tinggi. Oleh karena itu banyak diantara mereka berbondong-bondong datang ke Indonesia untuk mengadakan penelitian. Salah satu budaya tradisional yang diakui keberadaannya, diantaranya Pencak Silat. Kehidupan kesenian tradisional, pada saat ini semakin kurang mendapatkan tempat dihati masyarakat pendukungnya sendiri. Banyak diantara para remaja sekarang lebih memperhatikan kesenian bela diri dari Negara tetangga, seperti karate, taekwondo, judo dan yang lainnya. Salah satu penyebabnya adalah perkembangan didalam ilmu teknologi, yang berpengaruh terhadap perubahan dalam peningkatan wawasan dan pola pikir masyarakat sendiri yang menganggap bahwa pencak silat sudah kuno (Sofian, 2010).

Akan tetapi, perkembangan teknologi tidak dapat dikatakan sebagai faktor utama berkurangnya daya tarik terhadap seni pencak silat, hanya pemanfaatan teknologi sebagai media pengenalan pencak silat yang masih jarang ditemukan. Seperti misal, mengenalkan pencak silat dengan

membidik target usia muda, yang dikemas dalam sebuah game atau film animasi 3D yang bertemakan budaya Indonesia. Konsep animasi, saat ini banyak digemari, karena lebih dilihat sebagai sebuah ide kreatif yang masih jarang ditemukan, terlebih lagi dalam penggunaan sebagai media pengenalan pencak silat.

Seni Tunggal Pencak Silat sendiri merupakan kategori gerakan Jurus Tunggal Baku yang menjadi kategori pertandingan, yang telah disepakati dan ditetapkan sebagai standar internasional oleh Anggota PERSILAT dengan IPSI (Ikatan Pencak Silat Indonesia) sebagai salah satu dari empat negara pendiri PERSILAT pada tahun 1998 (Fithrorozi, 2008).

Animasi berarti menghidupkan urutan gambar tidak hidup atau teknik menfilmkan susunan gambar atau model untuk menciptakan rangkaian gerakan ilusi. Jadi animasi dibentuk dari model-model yang dibuat secara grafis untuk kemudian digerakkan (*Majalah Concept*, 2008).

Animasi 3D adalah animasi yang berwujud 3 dimensi dimana karakter yang dibentuk memiliki dimensi panjang (X) dan lebar (Y), serta dimensi kedalaman (Z). *Pose-to-pose animation* sendiri merupakan salah satu teknik yang digunakan untuk menggambarkan posisi-posisi penting dari sebuah karakter animasi atau benda yang menggambarkan titik ekstrem pada jalannya gerakan.

Pada akhirnya proses perancangan animasi untuk dunia pencak silat ini diharapkan mampu memberikan wawasan, bahwa kemajuan teknologi bukan merupakan penyebab utama berkurangnya ketertarikan terhadap

kesenian pencak silat, hanya media pengenalan yang memanfaatkan teknologi yang masih jarang ditemukan. Menggabungkan unsur seni budaya dan teknologi merupakan pilihan yang dapat membantu, sebagai sarana pengenalan dan pengembangan seni budaya dengan memanfaatkan teknologi animasi 3D, dimana fokus utama dari penelitian yang dilakukan adalah pada proses implementasi teknik *pose-to-pose animation* untuk Seni Tunggal Pencak Silat.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, penerapan animasi untuk pencak silat dapat dikatakan masih sangat jarang ditemukan terlebih pada penerapan animasi 3D. Permasalahannya adalah :

Bagaimana membuat animasi Seni Tunggal, agar mendapatkan respon positif dari masyarakat sebagai media pengenalan terhadap pencak silat, yang memiliki kesamaan gerakan, sesuai dengan yang ditetapkan oleh IPSI.

1.3. Batasan Masalah

Pada tahap perancangan dan proses pembuatan animasi 3D Seni Tunggal Pencak Silat ini, diberlakukan batasan masalah sebagai berikut :

1. Program yang digunakan adalah Source Filmmaker, dengan teknik animasi, *Pose-To-Pose Animation*.
2. Semua aset yang digunakan, baik karakter, peralatan, dan *environment* menggunakan aset yang sudah terpaket dalam program Source Filmmaker.

3. Animasi yang dibuat hanya untuk kategori gerakan Seni Tunggal jurus I dan jurus 2, yang telah ditetapkan oleh IPSI (Ikatan Pencak Silat Indonesia).
4. Animasi yang dibuat merupakan media pengenalan pencak silat, yang ditujukan untuk masyarakat lokal, terutama usia remaja.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Memberikan wawasan bahwa perkembangan teknologi tidak selalu membawa dampak negatif terhadap seni tradisional, terlebih lagi untuk kesenian pencak silat.
2. Memanfaatkan kemajuan teknologi khususnya bidang animasi, sebagai sarana dan media pengenalan pencak silat.
3. Mengembalikan ketertarikan masyarakat lokal terutama remaja terhadap kesenian pencak silat.

1.5. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memiliki manfaat sebagai berikut :

1. Bagi Pencak Silat

Hasil dari penelitian ini dapat menjadi media pengenalan kembali pencak silat dikalangan masyarakat lokal, untuk mengembalikan minat dan ketertarikan masyarakat terhadap Kesenian Pencak Silat.

2. Bagi Ilmu Pengetahuan

Penulisan ini akan dapat menambah bahan kepustakaan untuk berbagai keperluan di bidang seni budaya Indonesia berdasarkan penerapannya dalam teknologi.

3. Bagi Penulis

Penelitian ini sebagai kesempatan untuk menerapkan teori-teori yang telah diperoleh ke dalam praktek yang sesungguhnya dalam bidang animasi serta sebagai syarat kelulusan untuk memperoleh gelar kesarjanaan.

1.6. Metode Dan Sistematika Penulisan Laporan

1.6.1. Metode Penelitian

Untuk dapat mencapai tujuan penelitian, metode yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Studi Pustaka

Studi ini diarahkan untuk mendapatkan landasan teori terkait dengan penelitian yang dilakukan, yang dapat diperoleh dari literatur-literatur, majalah-majalah, baik dari buku maupun media internet.

2. Studi Lapangan

Studi lapangan dilakukan dengan melakukan wawancara dengan praktisi yang pernah mempelajari Seni Tunggal dan video-video yang berkaitan dengan Seni Tunggal, untuk memperoleh gambaran gerakan yang akan diterapkan pada Animasi 3D.

1.6.2. Sistematika Penulisan Laporan

Sistematika penulisan akan meliputi garis besar keseluruhan pada penulisan skripsi dengan susunan sebagai berikut :

BAB I. PENDAHULUAN

Berisi tentang gambaran secara umum mengenai animasi dan pencak silat yang meliputi : Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Metode Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

BAB II. LANDASAN TEORI

Berisi tentang penjelasan animasi, teknik animasi, pencak silat dan perangkat lunak yang akan digunakan.

BAB III PERANCANGAN

Pencak Silat, teknik animasi dan perancangannya.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Berisi tentang uraian implementasi teknik animasi yang digunakan terhadap Seni Tunggal Pencak Silat serta pembahasannya.

BAB V PENUTUP

Berisi tentang kesimpulan, saran dan kritik sehingga dapat digunakan sebagai masukan dalam memberikan peran penting kemajuan teknologi dalam kesenian tradisional khususnya Pencak Silat.