

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Batik adalah kerajinan yang memiliki nilai seni tinggi dan telah menjadi bagian dari budaya Indonesia (khususnya Jawa). Yang merupakan warisan nenek moyang bangsa Indonesia sejak dahulu kala. Sejarah pembatikan di Indonesia berkaitan dengan perkembangan kerajaan - kerajaan di Indonesia. Dalam beberapa catatan perkembangan batik banyak dilakukan pada masa-masa kerajaan Mataram, kemudian pada kerajaan Solo dan Yogyakarta. Tradisi membatik pada mulanya merupakan tradisi turun menurun, sehingga kadang kala suatu motif dapat dikenali berasal dari batik keluarga tertentu. Beberapa motif batik dapat menunjukkan status seseorang. Bahkan pada awalnya beberapa motif batik tradisional hanya boleh dipakai oleh keluarga keraton Yogyakarta dan Surakarta. Jenis dan corak batik tradisional tergolong amat banyak, namun corak dan variasinya sesuai dengan budaya masing-masing daerah yang amat beragam. Khasanah budaya bangsa Indonesia yang demikian kaya telah mendorong lahirnya berbagai corak dan jenis batik tradisional dengan ciri kekhususannya sendiri.

Pada saat itu, batik hanya dibuat dengan proses Batik Tulis. Seiring dengan meningkatnya kebutuhan akan batik, maka proses pembuatan batik yang lebih cepat mulai dibutuhkan. Bermula dari hal tersebut. Batik jenis baru muncul dikenal sebagai batik cap.

Pengetahuan cara-cara membatik yang benar sangat diperlukan untuk menjaga kelestarian Warisan Budaya Tak Benda (*Intangible Cultural Heritage*) yang dimiliki Indonesia, yaitu Batik. Melestarikan budaya adalah hal yang harus ditanamkan pada setiap generasi muda Indonesia, saat yang tepat untuk memperkenalkan Budaya adalah pada Anak-anak dalam usia dini dalam hal ini saya mengambil contoh anak usia dini pada range usia empat tahun sampai umur enam tahun (usia TK).

Saat ini, media pembelajaran yang populer digunakan pada semua usia adalah media pembelajaran elektronik baik berupa teks, suara, gambar, maupun gambar bergerak. Dan yang paling dekat dengan dunia anak dalam usia dini adalah media yang mencakup kesemuanya, dalam hal ini adalah media animasi.

Animasi secara harfiah berarti membawa menjadi hidup atau bergerak. Secara umum menganimasi suatu obyek memiliki makna menggerakkan obyek tersebut agar menjadi hidup. Makna ini dalam dunia animasi komputer mengalami perluasan karena sebuah obyek yang diam juga termasuk animasi yaitu animasi diam (*non motion*). Secara umum pengenalan dan pembelajaran menggunakan animasi mempunyai daya tarik tersendiri sehingga disukai oleh penonton karena mampu membangkitkan Antusiasme dan Emosional seseorang. Bertitik tolak uraian di atas penulis ingin menciptakan sebuah video edukasi (pembelajaran) dengan menggunakan animasi. Video animasi ini dapat dinikmati untuk umum tetapi diutamakan anak-anak usia dini yang menjadi targetnya.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada, kebudayaan membuat kurang diperdulikan. Sehingga cara membuat yang sebenarnya kurang diketahui oleh masyarakat dan sulit dikenalkan kepada generasi penerus, anak – anak usia dini pada khususnya. Penulis merumuskan permasalahan yaitu bagaimana membuat animasi tentang metode pengenalan dan pembelajaran budaya batik dengan menggunakan 3D animation untuk anak usia dini dengan tujuan mengenal budaya batik dengan menggunakan 3DS Max ?.

## 1.3 Batasan Masalah

Dalam hal ini penulis membatasi masalah hanya pada pembuatan animasi pembelajaran membuat yang memberikan suatu gambaran tentang cara membuat kepada anak usia dini. Software utama yang penulis gunakan adalah 3D Studio Max, Adobe Soundbooth, MorphVOX Pro, dan Adobe Premiere Pro.

## 1.4 Tujuan Dan Manfaat

Adapun tujuan dan manfaat dari penyusunan laporan ini adalah :

### 1.4.1 Tujuan

- 1) Sebagai persyaratan kelulusan bagi jenjang Diploma III jurusan Manajemen Informatika STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
- 2) Menghasilkan atau menciptakan sebuah animasi pembelajaran dan pengenalan budaya membuat.

- 3) Menerapkan ilmu yang diperoleh selama mengikuti kuliah di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM YOGYAKARTA.
- 4) Memperlihatkan contoh bagi anak – anak usia dini tentang tata cara membuat.

#### **1.4.2 Manfaat**

- 1) Mengembangkan diri dalam hal modeling 3D dan lebih menguasai *software- software* pengolah 3D.
- 2) Sosialisasi teknologi khususnya teknologi informasi berbasis multimedia berbentuk animasi 3 dimensi.
- 3) Memberikan suatu hiburan yang mendidik.

#### **1.5 Metode Penelitian**

Metode Penelitian adalah metode pengumpulan data dengan mengadakan suatu penelitian atau suatu pengamatan untuk mendapatkan suatu data atau informasi yang dibutuhkan saat pembuatan animasi. Untuk memperoleh data yang di perlukan dalam penyusunan Tugas Akhir ini penulis mencari dan mengumpulkan data dengan beberapa Metode sebagai berikut :

##### **1. Metode Observasi (Observation)**

Yaitu suatu metode pengumpulan data yang dilakukan penulis dengan mengadakan pengamatan langsung terhadap tata cara membuat.

## 2. Kepustakaan (Library)

Yaitu suatu metode pengumpulan data yang dilaksanakan dengan membaca dan mempelajari buku-buku literature yang ada hubungannya dengan masalah pembahasan dalam penyusunan Tugas Akhir ini.

## 3. Interview

Penulis memperoleh data dengan tanya jawab atau wawancara secara langsung kepada orang yang ahli dalam pembuatan batik.

### **1.6 Sistematika Penulisan**

Agar Tugas Akhir ini tersusun dengan baik, jelas serta terarah, maka akan lebih baik apabila terlebih dahulu diberi gambaran sistematika secara ringkas mengenai susunan Tugas Akhir ini maupun tentang apa yang dikandung dalam Tugas Akhir ini, sehingga akan mempermudah dalam pemahaman dan pembahasannya. Sistematika Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut :

#### **BAB I. PENDAHULUAN**

Pada bab ini akan membahas mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

#### **BAB II. DASAR TEORI**

Pada bab ini akan di uraikan mengenai sejarah batik di Indonesia.

### **BAB III. TINJAUAN UMUM**

Pada bab ini akan membahas mengenai prinsip dasar animasi, perangkat Lunak dan perangkat keras yang akan digunakan dan kajian tentang anak usia dini.

### **BAB IV. PEMBAHASAN**

Pada bab ini akan membahas tentang identifikasi masalah, merancang konsep dan *storyboard* sampai pembuatan animasi.

### **BAB V. PENUTUP**

Pada bab ini berisikan kesimpulan dari penelitian serta saran-saran dari penulis.

