

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kebudayaan merupakan warisan yang diturunkan oleh leluhur atau orang yang hidup di zaman dahulu dalam bentuk pengetahuan, seni, moral, hukum, adat, dan kemampuan serta kebiasaan yang dilakukan dalam bermasyarakat [1]. Budaya sangat erat kaitannya dengan bangsa Indonesia karena Indonesia memiliki 1.340 suku dengan berbagai macam kebudayaan yang berbeda disetiap daerah, dari 268.583.016 penduduk Indonesia 40,22% merupakan suku Jawa, data tersebut sesuai dengan sensus penduduk yang dilakukan pada tahun 2010 oleh Badan Statistik Indonesia. Data tersebut menyatakan bahwa suku dengan populasi tertinggi adalah suku Jawa dengan jumlah 108.641.830 berdasar data kependudukan semester I 2020 yang dirilis oleh Direktorat Jenderal Kependudukan dan Pencatatan Sipil (Dukcapil). Suku Jawa memiliki budaya yang beragam, bahasa dan tarian merupakan beberapa budaya yang kental dengan suku Jawa. Tarian tradisional merupakan seni yang ada dan dibentuk dari kisah, perilaku, maupun kebiasaan dari daerah tertentu dan diajarkan secara turun-temurun. Metode tersebut masih erat dilakukan hingga sekarang, walaupun sudah banyak orang yang dengan keinginan sendiri untuk belajar tari tradisional Jawa. Semakin tinggi laju perkembangan zaman, budaya mulai terkikis dan usang untuk mengimbangi hal tersebut tentunya diperlukan media yang dapat mengatasi permasalahan tersebut.

Berbagai macam metode pembelajaran terus dikembangkan untuk mengimbangi laju perubahan teknologi. Terdapat survei yang membuktikan bahwa seseorang dapat lebih mudah mengerti dan memahami sebuah materi jika disajikan dengan teks yang singkat, padat, jelas, dan menggunakan animasi dibandingkan dengan penyampaian dengan teks biasa [2]. Hal tersebut menguatkan pernyataan bahwa manusia dapat mengingat 10% dengan membaca, 20% dengan mendengar, 30% dengan melihat, 50% dari apa yang didengar dan dilihat, 70% dari apa yang dikatakan, dan 90% dari apa yang dikatakan dan dilakukan [3]. Dengan pernyataan tersebut pemilihan metode yang dirasa paling tepat yaitu menggunakan

pemanfaatan dari teknologi multimedia. Multimedia sendiri merupakan integrasi dari elemen media berupa audio, video, grafik, teks, dan animasi menjadi kesatuan sinergi dan simbiosis yang memberi hasil yang optimal untuk pengguna daripada penggunaan elemen media secara individu [4]. Multimedia memiliki manfaat yang penting dalam berbagai bidang seperti ekonomi, bisnis, informasi, komunikasi, pendidikan, dan hiburan. Pada bidang pendidikan multimedia dapat mencakup proses belajar secara teori dan praktik ataupun pengenalan yang sering disebut dengan tutorial. Cakupan yang sangat menyeluruh tersebut dapat membantu dalam proses belajar atau pengenalan seni tari tradisional khususnya Jawa yang berfokus pada gerakan dasar. Tari memiliki gerakan, lagu, maupun makna yang perlu disampaikan secara langsung dan bersamaan. Multimedia dapat memenuhi kebutuhan tersebut sekaligus.

Multimedia memiliki berbagai jenis dengan spesifikasi kebutuhan dan manfaat yang tentu berbeda pada tiap jenisnya. Salah satu jenis multimedia yaitu animasi multimedia. Animasi sendiri merupakan rangkaian gambar yang disusun berurut atau lebih dikenal dengan istilah *frame*. Animasi terdiri dari beberapa *frame*, setiap *frame* terdapat satu gambar dan jika disusun dan ditampilkan dalam kurun waktu tertentu maka akan menampilkan gerakan tertentu [2]. Satuan yang umum digunakan dalam pembuatan animasi adalah *frame per second* atau fps. Jumlah *frame* setiap detik mempengaruhi gerakan yang dihasilkan, semakin banyak *frame* yang ditampilkan maka semakin halus gerakan yang dihasilkan dan dapat terlihat lebih nyata. Animasi multimedia memiliki banyak fungsi beberapa diantaranya yaitu:

1. Mempermudah pemahaman terhadap suatu konsep yang sulit dijelaskan dalam bentuk tulisan.
2. Memberikan gambaran terhadap suatu perancangan.
3. Sebagai daya tarik dalam penyampaian suatu materi.
4. Menunjukkan langkah-langkah penggunaan maupun prosedural.

Dengan fungsi tersebut animasi multimedia dapat menjadi wadah yang berbeda dalam pelestarian budaya khususnya tari tradisional Jawa. Gerakan tari dapat digambarkan dengan animasi agar mudah dipahami. Selain itu dengan penggunaan animasi media pembelajaran seni tari tradisional juga akan lebih menarik terutama

untuk anak-anak. Langkah-langkah dalam gerakan tari juga dapat digambarkan dengan bentuk yang menarik dibungkus dengan cerita yang menjunjung nilai-nilai budaya.

Nilai budaya yang ada tentunya menjadi hal yang perlu disorot karena budaya yang sudah ada kini mulai ditinggalkan. Sejumlah sifat khas orang Jawa seperti sungkan, memperhatikan penggunaan bahasa Jawa, dan memperhatikan sikap terhadap orang lain atau dapat disebut *unggah-ungguh* mulai ditinggalkan dan sifat yang lebih terbuka kini lebih mendominasi. Jawa memiliki budaya yang beragam dan unik, mulai dari bahasa maupun tradisi. Budaya yang dekat dengan kita akan lebih mudah dijaga seperti halnya bahasa, namun berbeda halnya dengan budaya yang tidak setiap saat kita saksikan seperti halnya tarian tradisional.

Cerita yang disajikan akan mengambil masalah yang dekat dengan keseharian orang Jawa khususnya. Penyampaian melalui animasi akan lebih mudah dipahami dan tersampaikan melalui penggambaran tersebut. Video animasi 2D ini akan menampilkan cerita dari sudut pandang berbeda yaitu menceritakan seorang gadis yang mulai asing dengan budaya yang seharusnya dekat dengannya. Cerita akan disajikan dengan alur *flashback*. Setelah animasi 2D selesai akan dijelaskan detail dari gerakan. Animasi akan disajikan dalam waktu yang singkat dengan cerita yang singkat dan padat, sehingga penonton dapat memahami dan menangkap pesan yang ingin disampaikan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dapat diambil rumusan masalah mengenai:

1. Bagaimana membuat animasi 2D yang dapat menjadi media pembelajaran tari tradisional Jawa?
2. Bagaimana tingkat kemanfaatan yang didapatkan dari animasi yang telah dibuat?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang ada dalam pembuatan animasi 2D “Ngreksa Budaya” sebagai media pembelajaran yaitu :

1. Animasi ini hanya menyajikan gerakan dasar tari tradisional Jawa.
2. Animasi ini tidak menjelaskan mengenai filosofi atau penjelasan kostum atau pakaian yang dikenakan oleh penari atau pakaian tradisional Jawa.
3. Animasi tidak menampilkan dialog maupun narasi.
4. Animasi ini ditujukan untuk rata-rata usia > 6 tahun.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan dari pembuatan animasi 2D “Ngreksa Budaya” sebagai implementasi teknik *frame by frame* dan *motion graphic* dalam media informasi dan sarana belajar dari budaya Jawa dari sisi tradisi berupa tari.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang didapat dari pembuatan animasi animasi 2D ini yaitu :

1. Menjadi salah satu sarana hiburan dalam bentuk video animasi animasi 2D.
2. Menjadi media informasi mengenai budaya Jawa dalam segi tari.
3. Menjadi inspirasi dan media pembelajaran untuk pembuatan animasi lain khususnya dalam proses pembuatan maupun hasil yang disajikan.

1.6 Metode Penelitian

Peneliti menjabarkan cara-cara memperoleh data-data yang digunakan untuk kebutuhan penelitian.

1.6.1 Metode Studi Literatur

Metode ini dilakukan dengan cara mencari referensi dari penelitian dan skripsi terkait dengan topik yang akan diangkat dalam pembuatan skripsi ini. Sebagian besar berasal dari penelitian, jurnal, skripsi, dan skripsi yang dijadikan referensi memiliki topik yang masih berkaitan dengan film animasi 2D, budaya, dan tari tradisional Jawa.

1.6.2 Metode Observasi

Metode observasi yang dilakukan yaitu melakukan pengamatan mengenai gerakan dasar tari tradisional Jawa pada sanggar kesenian Jawa. Pengamatan dilakukan secara langsung dan melalui video tutorial.

1.6.3 Metode Wawancara

Wawancara dilakukan untuk memperkuat literatur dan menambah informasi mengenai gerakan dasar tari tradisional Jawa. Narasumber dari penelitian ini merupakan penari profesional yang sudah berpengalaman dan dapat memberikan masukan dan informasi terkait penelitian ini.

1.6.4 Metode Analisis

Melakukan analisis gerakan tari maupun pergerakan dalam animasi 2D sebagai acuan pembuatan gambar dan gerak yang sesuai. Penulis menganalisa dengan melihat berbagai animasi dan video mengenai gerakan tari dan gerakan yang digunakan dalam pembuatan animasi 2D. Analisis gerakan yang dilakukan berdasarkan tahapan dari gerakan tari.

1.6.5 Metode Perancangan

1. Praproduksi

Tahapan ini dilakukan sebagai persiapan sebelum memulai pembuatan animasi film 2D. Proses awal produksi atau tahap perancangan dilakukan untuk menentukan tema dari animasi film 2D yang akan dibuat. Pada tahap ini juga dilakukan pembuatan *script* atau naskah dari animasi film 2D yang akan dibuat. Selanjutnya pembuatan *Storyboard* sebagai acuan pembuatan alur dari tiap adegan. Pembuatan *concept art* sebagai acuan pembuatan karakter yang akan digambar dan dianimasikan.

2. Produksi

Proses produksi merupakan inti dari pembuatan animasi film 2D. Pembuatan *layout* berupa sketsa digunakan sebagai acuan dalam gerakan yang akan dihasilkan. Pembuatan *keyframe* setiap adegan dilakukan setelah *layout* dari *storyboard* dibuat mendetail. Setelah pembuatan *keyframe* maka bagian utama dalam *frame* tersebut dapat dianimasikan sesuai dengan arahan *script* dan *storyboard*. Pewarnaan dapat dilakukan bersamaan dengan proses *animating*. Kemudian setelah proses *animating* selesai potongan video setiap adegan digabungkan. Kemudian dilakukan *rendering* sebagai tahap akhir produksi.

3. Pasca Produksi

Pasca produksi merupakan tahap penyempurnaan dari produksi. Pada tahap ini dilakukan modifikasi serta penambahan sebagai penyempurnaan film. Dalam tahap ini dilakukan *compositing* atau penggabungan hasil *rendering* pada tahap produksi. Kemudian dilakukan *color correcting* sebagai penyesuaian warna agar gambar dalam film terlihat lebih bagus dan senada. Memasukan *sound effect* dan lagu.

4. Implementasi

Implementasi merupakan proses tampilan dari hasil akhir setelah 3 proses pra produksi, produksi, dan pasca produksi sehingga video animasi dapat ditampilkan.

5. Pembuatan Laporan

Tahap pembuatan laporan dan dokumentasi pembuatan animasi video animasi 2D disesuaikan dengan tahapan dan proses yang terjadi sebelumnya. Laporan tersebut menjadi hasil yang digunakan sebagai syarat kelulusan dan diujikan untuk memperoleh gelar sarjana.

1.7 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini dijelaskan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, metode perancangan, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisikan teori, konsep, prinsip dan pendapat yang berasal dari berbagai buku dan sumber lain yang dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Teori-teori yang dimuat dalam bab ini meliputi penjelasan singkat tentang beberapa animasi 2D sejenis yang pernah dibuat sebelumnya dan digunakan sebagai referensi dalam penelitian ini.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini berisikan penjelasan tahapan-tahapan analisis dan perancangan animasi 2D. Tahapan analisis merupakan tahapan praproduksi dan analisis melalui pengamatan secara tidak langsung. Proses perancangan meliputi perancangan storyboard, concept art, dan penggambaran alur cerita.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisikan tahapan produksi animasi 2D berupa pembuatan animasi dan *coloring* serta implementasi dari proses produksi.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisikan kesimpulan dan hasil pengujian, serta saran-saran yang bertujuan untuk menyempurnakan penulisan laporan yang telah dibuat berdasarkan hasil yang diperoleh.

DAFTAR PUSTAKA**LAMPIRAN**