

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Budaya Rijsttafel memiliki sejarah panjang dan merupakan bagian penting dari warisan kuliner Indonesia yang kaya. Namun, kesadaran dan pemahaman tentang budaya Rijsttafel masih terbatas di kalangan masyarakat global. Dapat dipahami juga pada buku Rijsttafel: Budaya Kuliner di Indonesia masa Kolonial 1870 – 1942. Meskipun merupakan bagian penting dalam perkembangan kuliner di Indonesia, rijsttafel belum banyak dikaji dari sudut pandang kesejarahan. Sejarah rijsttafel perlu diketahui oleh masyarakat Indonesia apalagi sumber-sumber primer dan sekunder terkait rijsttafel sendiri cukup banyak tersedia dan dapat dilacak keberadaannya, sehingga memungkinkan untuk ditelusuri jejaknya [1]. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk memperkenalkan budaya ini kepada dunia melalui media yang menarik dan inovatif.

Media animasi dan mapping merupakan teknologi yang dapat memperkaya pengalaman visual dan memberikan pendekatan yang menarik bagi penonton. Dalam konteks ini, penggunaan media animasi dan mapping dapat menjadi sarana yang efektif untuk memperkenalkan budaya Rijsttafel kepada berbagai lapisan masyarakat, baik di Indonesia maupun di luar negeri. Dijelaskan juga pada jurnal Tyara Umi Yuhanis dan Sarrahdiba Bayu Bambang Perdana Semakin berkembangnya zaman kesenian dan budaya Indonesia mulai tergeser oleh faktor budaya luar yang lebih modern, sehingga masyarakat tidak mudah mengenal budaya saat berada dirumah. Maka dengan adanya video animasi Miya dan Wayang diharapkan masyarakat setidaknya mengenal beberapa tokoh wayang golek [2].

Melalui media animasi, cerita budaya Rijsttafel dapat diwujudkan secara visual dengan cara yang menarik dan kreatif. Animasi dapat memperlihatkan proses persiapan hidangan, bahan-bahan yang digunakan, serta nilai-nilai budaya yang

terkandung dalam Rijsttafel. Dengan sentuhan kreatif, animasi dapat memperkuat kesan dan memudahkan pemahaman tentang Rijsttafel kepada penonton.

Sementara itu, teknologi mapping dapat digunakan untuk menciptakan pengalaman visual yang imersif dan interaktif. Pemetaan proyeksi gambar pada objek atau permukaan tertentu dapat menciptakan efek visual yang menarik dan memukau. Sudah pernah dipakai dan ditulis kedalam jurnal yang di buat oleh Gina Fitria Adita. Beberapa upaya pelestarian Tari Topeng Cirebon pernah menggunakan bermacam media komunikasi visual seperti fotografi, TV Ad, film pendek, dan lain sebagainya. Upaya ini terus berkembang dan menjadi semakin inovatif sesuai dengan majunya teknologi dari waktu ke waktu. Menggabungkan Tari Topeng Cirebon dengan video mapping mempunyai nilai tersendiri. Selain karena kehadiran video mapping dan pengaplikasiannya sebagai solusi permasalahan yang dikategorikan baru muncul di permukaan dunia multimedia, teknik proyeksi yang menghasilkan suatu ilusi optik ini menghadirkan rekayasa interaksi langsung antara penari dengan permainan visual yang tidak biasa ditemukan sehari-hari, sehingga penggabungan antar keduanya menjadikan suatu hal yang menarik untuk ditonton karena mengandung banyak pendukung estetis dan elemen kejutan. Tidak berhenti disitu, dengan teknik yang sama, video mapping dapat menguatkan komunikasi makna dan pesan dibalik tarian tersebut sehingga dapat lebih sampai ke penonton dengan cara yang menarik [3]. Dalam konteks pengenalan budaya Rijsttafel, teknologi mapping dapat digunakan untuk menciptakan suasana yang menggambarkan atmosfer tradisional dan menampilkan elemen-elemen budaya yang melekat dalam hidangan Rijsttafel.

Dengan menggabungkan media animasi dan mapping, pengenalan budaya Rijsttafel dapat menjadi lebih menarik dan interaktif. Melalui kombinasi teknologi ini, pengalaman visual yang menyenangkan dan informatif dapat dibangun, yang dapat meningkatkan minat dan pemahaman terhadap budaya Rijsttafel. Hal ini dapat membantu menjaga kelestarian dan apresiasi terhadap warisan budaya Indonesia.

Dengan demikian, penggunaan media animasi dan mapping dalam pengenalan budaya Rijsttafel merupakan upaya yang inovatif dan efektif untuk memperkenalkan dan mempromosikan kekayaan budaya Indonesia kepada masyarakat dunia.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan singkat dalam latar belakang yang membahas mengenai *rijsttafel* yang kemudian hendak diperkenalkan melalui media animasi, maka dapat dirumuskan beberapa rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara membuat media yang dapat membantu masyarakat dalam pengenalan budaya *Rijsttafel* ?.

1.3 Batasan Masalah

Dalam penelitian yang ini, yang menjadi variabel utama adalah mengenai *rijsttafel* itu sendiri dan penjelasan terkait prosedur pembuatan animasi 3D dari budaya *rijsttafel*. Sehingga hal-hal pokok yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah pengertian dari *rijsttafel* hingga sejarahnya. Kemudian yang tidak kalah fundamental adalah penjelasan dari proses pembuatan animasi budaya *rijsttafel* dari awal seperti proses *pra produksi* hingga *pasca produksi*. Dari penjabaran singkat itu, maka dapat diketahui bahwa hal-hal diluar kedua variabel tersebut tidak akan dibahas dalam penelitian ini, seperti bagaimana output dari hasil pembuatan animasi budaya *rijsttafel* itu. Batasan masalah yang didapat antara lain yaitu :

- Menerapkan teknik animasi 3D
- Pembuatan animasi 3D menggunakan software blender dan adobe premiere
- Animasi yang akan dibuat berisi sejarah rijsttafel
- Pembuatan animasi menggunakan teknik projection mapping

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan beberapa persoalan yang telah dirumuskan dalam rumusan masalah, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan pengertian dari *rijsttafel* menggunakan media animasi 3D.
2. Mengetahui proses pembuatan animasi 3D menggunakan teknik video mapping

1.5 Manfaat Penelitian

Terdapat beberapa manfaat dari penelitian yang dilaksanakan, diantaranya adalah:

1. Manfaat bagi objek penelitian

Diharapkan dengan adanya penelitian ini, kelak dapat memperkenalkan dan melestarikan wawasan atau pengetahuan dari budaya *rijsttafel* yang merupakan salah satu dari banyaknya unsur sejarah yang terdapat dalam nusantara.

2. Manfaat bagi peneliti selanjutnya

Dengan penelitian ini, diharapkan apabila kelak terdapat penelitian yang memiliki korelasi antar variabel yang terdapat pada penelitian ini seperti salah satunya adalah pembuatan animasi dapat menggunakan penelitian ini sebagai referensi atau rujukan tentang bagaimana prosedur pembuatan animasi dari budaya *rijsttafel*.

1.6 Sistematika Penulisan

1. BAB I PENDAHULUAN

Pada bagian ini mencakup hal-hal dasar yang nantinya akan dibahas dalam penelitian yang dilaksanakan, seperti latar belakang dari pemilihan judul yang memiliki variabel berupa budaya *rijsttafel* dan proses pembuatan animasi. Pada umumnya, yang terdapat dalam latar belakang masalah adalah penjelasan mengapa masalah yang diteliti menjadi penting dari aspek peneliti, pengembangan ilmu dan kepentingan pembangunan. Kemudian dari latar belakang tersebut dikerucutkan

dalam rumusan masalah yang fokus membahas variabel dari judul penelitian. Selanjutnya, agar pembahasan tidak keluar dari topik utama maka dirasa perlu untuk membuat batasan masalah agar topik yang telah disusun dalam rumusan masalah dapat dibahas dengan detail. Kemudian tujuan penelitian berguna untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan dasar dari rumusan masalah yang telah disusun sebelumnya. Yang terakhir adalah manfaat penelitian yang bertujuan untuk mendeskripsikan apa manfaat dari dilakukannya penelitian mengenai pembuatan video animasi *rijsttafel*.

2. BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Dalam bagian ini, yang ditekankan dalam pencarian literatur untuk menunjang pembahasan penelitian adalah lebih kepada pengertian dari *rijsttafel* itu sendiri. Sumber-sumber yang akan digunakan untuk mencantumkan teori-teori dalam bagian ini menggunakan buku, jurnal maupun penelitian terdahulu.

3. BAB III METODE PENELITIAN

Pada bagian ini akan fokus menjabarkan mengenai prosedur pembuatan animasi dari budaya *rijsttafel*. Penjelasan-penjelasan teknis mengenai bagaimana proses pembuatan animasi, apa software yang digunakan, hingga latar belakang pemilihan software yang digunakan. Sehingga praktis yang akan dibahas pada bagian ini adalah hal-hal teknis mengenai prosedur pembuatan animasi.

4. BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam bagian ini akan membahas hasil dari proses pembuatan animasi *rijsttafel* yang telah dijelaskan pada bagian sebelumnya mengenai bagaimana proses pembuatan animasi dengan software yang telah ditentukan seperti Corel Draw, Blender, Adobe Premiere dan Adobe After Effect.

5. BAB V PENUTUP

Akhirnya pada bagian ini akan membahas mengenai kesimpulan dari penelitian yang dilaksanakan beserta saran-saran yang dapat menunjang optimalisasi dari penelitian yang dilaksanakan.