

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Pembuatan animasi pada penelitian ini diperlukan untuk mengenalkan pencak silat sebagai beladiri yang diakui oleh dunia yang telah ditetapkan oleh UNESCO sebagai warisan budaya tak benda di Bogota, Kolombia yang diselenggarakan tanggal 9-14 Desember 2019 pada sidang ke-14 *Intergovernmental Committee for the Safeguarding of the Intangible Cultural Heritage* [1]. Berlatar belakang tersebut perlu ada informasi dalam bentuk animasi yang menarik sehingga budaya pencak silat lebih dikenal dan dicintai oleh masyarakat Indonesia khususnya generasi muda.

Banyak aliran dalam beladiri pencak silat di Indonesia ini, mereka mempunyai kekhasan sendiri-sendiri dalam sejarah dan keilmuannya masing-masing. Walaupun masing-masing mempunyai ciri khas, tetapi pada prinsipnya persamaannya menurut Ediyono (2019) ada empat aspek sebagai satu kesatuan, yaitu mental spiritual, bela diri, seni, dan olahraga, dijelaskan disini pencak silat merupakan seni yang merupakan perpaduan keseluruhan teknik dan jurus pencak silat bela diri sesuai dengan kaidah-kaidah estetika, dan penggunaannya bertujuan untuk mengekspresikan keindahan pencak silat [2].

Mengingat keistimewaan Yogyakarta salah satunya adalah budaya, maka perlu penggalian budaya asli dari Yogyakarta yang terkait dengan beladiri pencak silat yang merupakan warisan asli dari budaya Kerajaan Mataram Yogyakarta [3]. Salah satu beladiri tersebut adalah Perguruan Pencak Silat (PPS) Beladiri Tangan Kosong (Betako) Merpati Putih (MP). Oleh karena itu penulisan ini difokuskan pada salah satu aliran pencak silat yaitu PPS Betako MP, terutama Sejarah dan keilmuan yang dikembangkan.

Selanjutnya dalam rangka untuk lebih memperkenalkan Sejarah dan keilmuan PPS Betako MP, peneliti berupaya membuat informasi dalam bentuk animasi sehingga dapat tersusun video informasi untuk lebih mengenalkan Sejarah dan keilmuan PPS Betako MP saat ini. Perjalanan Sejarah akan menarik dan membuktikan bahwa PPS Betako MP berasal dari budaya asli Kerajaan Mataram Yogyakarta. Menurut Widagdo (2022) kehadiran PPS Betako MP pada tahun 1960-an dijelaskan merupakan pencak silat warisan turun-temurun untuk keluarga keraton, yang dalam perkembangannya, sangat mashur dengan kemahiran olah pernafasannya, sedangkan penggunaan senjata

sifatnya sekunder dan tidak ada kemutlakan dalam penggunaan, keterlibatan seluruh organ tubuh saat melaksanakan oleh pernafasan sangatlah dibutuhkan, sehingga diyakini bahwa seluruh organ bagian tubuh yang ada dapat difungsikan sebagai senjata [4].

Melalui wawancara dengan tiga orang pelatih senior PPS Betako MP yang sudah menjadi anggota MP selama kurang lebih 30 tahun. Diperoleh sumber informasi yang dapat dipercaya mengingat pengalaman narasumber sudah sangat lama, pernah mewakili Indonesia dalam rangka mendemonstrasikan kemampuannya di Jepang dan Inggris, dan sampai saat ini masih konsisten terus berlatih melestarikan budaya beladiri pencak silat. Hasil dari informasi narasumber dan referensi dikemas dalam bentuk video animasi yang diharapkan dapat bermanfaat dalam waktu jangka Panjang.

Peneliti memutuskan untuk menggunakan teknik animasi *frame by frame* dalam pembuatan video Sejarah dan keilmuan PPS Betako MP. Video dibuat singkat agar pesan yg disampaikan dapat lebih mudah dimengerti dan diingat oleh audiens, selain itu dengan waktu yang terbatas proses penyusunan video akan lebih efektif dan efisien, selain tidak melibatkan aktor yang banyak karena produknya dalam bentuk animasi, selain itu properti live-shoot juga bisa diminimalisasi. Teknik animasi *frame by frame* dapat membuat konten akan dapat menyampaikan informasi dengan jelas kepada penonton dengan menggunakan tampilan simbol dan warna yang jelas, pada akhirnya pesan dari gambar dapat tersampaikan dan bermanfaat.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Sesuai pada latar belakang, rumusan dari masalah diatas akan diuraikan sebagai berikut:

- 1.2.1 Apakah pembuatan animasi pencak silat dapat membantu pembekalan informasi?
- 1.2.2 Bagaimana teknik penyampaian animasi *frame by frame* pada video pengenalan sejarah dan keilmuan Perguruan Pencak Silat Beladiri Tangan Kosong Merpati Putih (PPS Betako MP)?

## **1.3 Batasan Masalah**

Pada Batasan Masalah dimuatkan untuk membantu skema arah penelitian sebagai berikut :

- 1.3.1 Pembuatan video animasi 2D dengan menerapkan teknik *frame by frame*.
- 1.3.2 Informasi yang akan disampaikan dibatasi pada pengenalan sejarah dan keilmuan PPS Betako MP.
- 1.3.3 Sasaran *audience* adalah anak-anak hingga dewasa.
- 1.3.4 Materi video animasi berisi tentang informasi sejarah PPS Betako MP terkait dengan sejarah dan keilmuan.
- 1.3.5 Pada penelitian ini yang menjadi bahan untuk diuji adalah teknik atau proses dalam penyusunan animasi.
- 1.3.6 Hasil akhir penelitian akan diserahkan kepada Pengurus PPS Betako MP yang berkedudukan di Yogyakarta.
- 1.3.7 Video akan ditayangkan melalui platform YouTube PPS Betako MP Pengurus Daerah Daerah Istimewa Yogyakarta dengan resolusi FHD 1920 x 1080 px, ekstensi file mp4, dan durasi kurang lebih 3 menit 43 detik .
- 1.3.8 Pengujian untuk mendapatkan hasil evaluasi dari penelitian ini dengan menggunakan kuesioner tingkat kepuasan dengan menggunakan skala likert.

#### **1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah:

- 1.4.1 Menganalisis dampak video pengenalan sejarah dan keilmuan perguruan pencak silat merpati putih .
- 1.4.2 Menganalisa *software* yang digunakan pada pembuatan Video Pengenalan Sejarah dan Keilmuan Perguruan Pencak Silat Beladiri Tangan Kosong Merpati Putih.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian ini adalah:

- 1.5.1 Memudahkan penyampaian informasi pada perguruan dengan teori *Hero's Journey*.
- 1.5.2 Penyampaian informasi Sejarah PPS Betako Merpati Putih dapat diakses melalui media sosial dalam bentuk animasi 2D.

#### **1.6 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan dalam penelitian ini memuat uraian secara garis besar isi

skripsi untuk tiap-tiap bab secara berturut-turut terdiri dari hal-hal sebagai berikut.

#### **BAB I PENDAHULUAN,**

Bab satu terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan

#### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Pada bab dua ini berisi mengenai referensi-referensi tinjauan pustaka terkait judul penelitian yang di dalam nya ada dasar-dasar teori yang digunakan sebagai landasan dalam penyusunan penelitian ini.

#### **BAB III METODE PENELITIAN**

Dalam bab tiga membahas mengenai tinjauan umum objek penelitian, alur penelitian dan alat serta bahan yang dipergunakan dalam penelitian. Pada bab ini dibahas analisis masalah, proses perancangan animasi dan solusi yang ditawarkan dalam tahap pra produksi. Didalamnya juga terdapat tinjauan umum tentang objek penelitian, analisis masalah, solusi yang ditawarkan, dan rancangan.

#### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab ini menjelaskan mengenai tahapan-tahapan yang penulis lakukan dalam pengembangan aplikasi, testing hingga penerapan aplikasi di objek penelitian.

#### **BAB V PENUTUP**

Pada bab penutup ini dijelaskan mengenai kesimpulan dan saran yang dapat peneliti rangkum selama proses penelitian.