

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Batik merupakan salah satu kekayaan seni warisan budaya masa lampau, dan kata batik berasal dari gabungan 2 kata bahasa jawa : amba yang bermakna “menulis” dan titik yang bermakna “titik”. Dalam sejarah pembatikan di Indonesia, Batik Pekalongan tidak ada catatan resmi kapan batik mulai di kenalkan di Pekalongan, tetapi menurut perkiraan Batik Pekalongan terjadi setelah perang besar pada tahun 1825-1830 di kerajaan Mataram. Dengan terjadinya peperangan banyak keluar kraton dan pengikutnya meninggalkan daerah kerajaan. Kemudian tersebar ke daerah-daerah, salah satunya Pekalongan.

Batik Pekalongan menjadi sangat khas karena bertopang sepenuhnya pada pengusaha kecil. Sejak berpuluh tahun lampau hingga sekarang, produksi batik Pekalongan dikerjakan dirumah-rumah.

Batik saat ini semakin populer di kalangan masyarakat, dan hal ini tentunya sangat menggembirakan. Namun Guruh mengamati bahwa kepopuleran batik tersebut sebenarnya sebagian dipicu oleh beberapa hal yang justru memprihatinkan. Apresiasi terhadap batik meningkat, tapi itu gara-gara ada persoalan klaim di Malaysia, sehingga hal tersebut menggugah rasa kebangsaan kita. Kalau suasananya dalam keadaan biasa-biasa, tidak ada yang bereaksi. Sekali-sekali boleh lah kita menjadi bangsa yang aktif, tapi jangan selalu menjadi bangsa yang reaktif. Banyak dari kita yang tidak memikirkan Indonesia.

Kita baru tersentak akan nilai kekayaan batik ketika negara lain mengakui bahwa batik adalah produk kebudayaan mereka. Karena klaim itu, kita baru membela batik habis-habisan. Kita baru mau memakai batik dalam aktivitas sehari-hari agar terlihat bahwa batik adalah milik kita. Padahal seharusnya, jika memang mencintai batik dan ingin melestarikannya, sejak dulu kita sudah menjadikannya busana sehari-hari. Dengan demikian, batik memang melekat sebagai bagian dari budaya kita. Dalam hal mencintai produk kebudayaan dalam negeri, orang Indonesia juga kerap melihatnya dari kaca mata orang Barat. Misalnya saja, karena batik belel dari kain lawasan kerap terlihat dipakai oleh turis asing di Bali, orang Indonesia pun ikut-ikutan memakai batik belel. Padahal, tadinya kita menganggap batik belel itu tidak layak dipakai, karena dibuat dari kain bekas.

Bangsa kita selalu menghargai keseniannya dari kaca mata Barat, ini yang memprihatinkan, tegas Guruh, yang menganggap seni adalah alat perjuangan. Guruh berulang kali menegaskan bahwa kita semua wajib ikut melestarikan apapun pusaka yang diwariskan, entah itu batik, barang-barang seni, lahan, bahkan negeri ini. Setiap orang harus mampu mengembangkan negeri ini. Musik, tari, atau batik menjadi pelopor dalam perubahan peradaban di dunia ini. Jika masyarakat lebih mengenal kebudayaan dari luar, bangsa Indonesia akan semakin dilecehkan.

“Saya ingin Indonesia menjadi seperti yang dicita-citakan eyang saya: Indonesia harus menjadi mercu suar dunia, mercu suar di segala bidang. Saya

ingin batik mendapat tempat di dunia internasional. India terkenal dengan sarinya, sehingga orang tahu sari India. Tiongkok dengan sutera klasiknya...,” katanya.

Begitu juga dengan batik. Seharusnya juga bisa menjadi ciri khas bangsa Indonesia yang dikenal oleh dunia. Sehingga ketika menyebut nama batik, warga dunia akan langsung mengaitkannya dengan Indonesia. (KOMPAS.com - 27/8/2012)

Hal ini sebagai pengingat kepada generasi mendatang yang notabene merupakan penerus tradisi budaya agar dapat menjaga dan melestarikan budaya Indonesia. Berangkat dari informasi tersebut, penulis mengambil kesimpulan untuk membuat film yang menggabungkan animasi 2D dan live shoot. Karena dengan menggabungkan animasi 2D dan live shoot dapat dipergunakan untuk mempertegas pesan dan kesan komunikasi yang hendak disampaikan dalam sebuah produk video. Maka dengan adanya pembuatan film ini diharapkan nilai-nilai positif yang saat ini sudah mulai hilang dapat dihidupkan kembali.

Dengan latar belakang tersebut, maka dalam penulisan skripsi ini penulis mengangkat judul **“Analisis Penggabungan Animasi 2D dan Live Shoot Dalam Film Dokumentasi “Batik Karya Seni Sepanjang Masa”**.

## **1.2 Perumusan Masalah**

Dengan melihat latar belakang diatas, maka penulis membuat rumusan masalah yaitu bagaimana membuat Penggabungan Animasi 2D dan Live Shoot Dalam Film Dokumentasi “Batik Karya Seni Sepanjang Masa”.

### 1.3 Batasan Masalah

Untuk memfokuskan pembahasan, maka penulis memberikan batasan masalah dari penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana cara menggabungkan Animasi 2D dan Live Shoot Dalam Film Dokumentasi “Batik Karya Seni Sepanjang Masa”.
2. Pembuatan Film memanfaatkan software pendukung Toon Boom sebagai perangkat lunak untuk mengolah grafis 2D, Adobe Premiere Pro dalam proses editing.

### 1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penyusunan laporan ini, yaitu :

1. Untuk menerapkan pengetahuan yang telah diperoleh dari kegiatan perkuliahan dan sebagai persyaratan kelulusan jenjang strata satu di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Untuk memberikan gambaran dan mengenalkan kepada masyarakat umum dalam proses pembuatan penggabungan Animasi 2D dan Live Shoot dalam film dokumentasi “Batik Karya Seni Sepanjang Masa”.
  1. Melestarikan Batik sebagai Budaya Indonesia.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari adanya penelitian ini adalah:

1. Bagi penulis:
  - a. Mendapat pengalaman dan dapat mengembangkan kreatifitas dalam membuat sebuah film.

- b. Menerapkan ilmu yang didapatkan selama di STMIK AMIKOM.
- c. Sebagai bekal untuk siap terjun ke dalam dunia kerja.

2. Bagi Pembaca:

- a. Mendapat wawasan dan menjadi wacana yang baik tentang bagaimana pembuatan film dari pra produksi hingga pasca produksi.
- b. Dapat dijadikan sebagai referensi.

### 1.6 Metode Penelitian

Adapun langkah-langkah dalam penelitian dalam penyusunan laporan ini sebagai berikut :

1. Metode Survey

Metode pengumpulan data berupa survey lokasi pengambilan gambar.

2. Metode Observasi

Metode pengumpulan data langsung pada lokasi pengambilan gambar.

3. Metode Interview

Metode pengumpulan data yang dibutuhkan kepada narasumber

4. Metode literatur

Metode penelitian dengan mencari referensi dengan memanfaatkan internet, yaitu dengan mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan film.

5. Metode Studi Pustaka

Metode penelitian dengan mencari konsep teori dari buku referensi tentang pembuatan film dokumenter dan buku referensi untuk membantu memecahkan permasalahan yang mungkin belum ditemukan.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah dan mengetahui keseluruhan isi laporan ini maka di kemukakan sistematika penulisan laporan yang berisikan tiap-tiap bab.

### BAB I PENDAHULUAN

Berisi mengenai latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

### BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini akan berisi penjelasan tinjauan pustaka, teori-teori tentang pengertian animasi, perkembangan animasi, macam-macam teknik animasi, prinsip-prinsip animasi, konsep dasar film, dan software-software yang digunakan dalam pembuatan animasi, pengertian film dokumenter, pengertian kamera slider, video record standard, tahapan pelaksanaan produksi, editing video.

### BAB III METODE DAN PERANCANGAN

Berisi mengenai metode penelitian, analisis kebutuhan dan tahap pra produksi.

### BAB IV PEMBAHASAN

Berisi mengenai tahap produksi, dan tahap pasca produksi.

### BAB V PENUTUP

Berisi mengenai kesimpulan dan saran.

## DAFTAR PUSTAKA

Berisi mengenai referensi, baik buku maupun sumber internet yang digunakan dalam penelitian.

