

p-ISSN 2745-5807
e-ISSN 2747-0288

WARNARUPA

Journal of Visual Communication Design

WARNARUPA | Vol. 1 | No.1 | Page 1-68 | Oktober 2020



Published By
PARINKRAF

Universitas Muhammadiyah Tangerang



WARNARUPA

(Journal of Visual Communication Design)

Daftar Isi (Table Of Content)

Tanda Dan Kode Visual Citra Wanita Jilbab Moderen Pada Cover Majalah Laiqa Edisi Spesial 2015-2016 Dewi Intan Kurnia dan Ridwan Eko Febriyanto	1 - 14
Tinjauan Yuridis Pasal 12 Undang-Undang RI No. 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta Terhadap Perlindungan Hak Kekayaan Intelektual Karya Desain Komunikasi Visual Arief Sulistiyono dan Irfan Fauzi	15 - 28
Perancangan Film Animasi 2d & 3d Keanekaragaman Batik Indonesia Rifqi Risandhy dan Muhammad Fariq Baihaqi	28 - 38
Kampanye Tentang Pembatasan Internet Untuk Anak Usia Dibawah 12 Tahun Dewi Intan Kurnia dan Siti Rohmah	39 - 55
Kajian Transformasi Budaya Baju Pengantin Adat Palembang Terhadap Baju Pengantin Masa Kini Moh. Ali Wisudawan Prakarsa dan Arul Mazkurian	56 - 68

PERANCANGAN FILM ANIMASI 2D & 3D KEANEKARAGAMAN BATIK INDONESIA

¹Rifqi Risandhy, S.Des, M.Ds, ²Muhammad Fariq Baihaqi

Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Muhammadiyah Tangerang

Jl. Perintis Kemerdekaan I/33 Cikokol Kota Tangerang 15118

Email: rifkirisandhy@gmail.com

ABSTRAK

Perancangan film animasi ini lebih mengajak masyarakat untuk mengenal lebih jauh mengenai keanekaragaman batik–batik tradisional dan segala hal yang berhubungan dengan batik tradisional mulai dari asal usul, sejarah, hingga perbedaan motif batik setiap daerahnya. Pada zaman modern ini batik tradisional mulai ditinggalkan dan kurang diminati oleh generasi muda, padahal batik tradisional merupakan salah satu budaya dan suatu seni yang wajib untuk dilestarikan. Perancangan film animasi ini didesain dengan elemen visual dan penjelasan berupa ilustrasi dan tata letak yang memudahkan untuk dibaca dan dipahami.

Kata Kunci: *Batik, Indonesia, Motion Grafis, Animasi , Batik Tradisional, 2D,3D*

ABSTRACT

The design of this animated film invites the public to get to know more about the diversity of traditional batik - batik and all things related to traditional .In this modern era, traditional batik is becoming obsolete and less attractive to the younger generation, where as traditional batik is one of culture and an art that must be preserved. The design of this animated film is designed with visual and explanatory elements in the form of illustrations and layouts that make it easy to read and understand.

Keywords: *Batik, Indonesia, Motion Graphic, Animation ,Traditional Batik, 2D,3D*

A. PENDAHULUAN

Batik merupakan kain bergambar yang pembuatannya secara khusus dengan menuliskan atau menerakan malam pada kain itu, kemudian pengolahannya diproses dengan cara tertentu yang memiliki kekhasan. Batik Indonesia, sebagai keseluruhan teknik, teknologi, serta pengembangan motif dan budaya yang terkait, oleh UNESCO telah ditetapkan sebagai Warisan Kemanusiaan untuk Budaya Lisan dan Nonbendawi (*Masterpieces of the Oral and Intangible Heritage of Humanity*) sejak 2 Oktober 2009.

Indonesia dikenal dengan batiknya yang menyebar luas hingga ke mancanegara dan menjadi salah satu baju khas Indonesia yang mempunyai sejarah dan budayanya sendiri. Batik adalah kerajinan yang memiliki nilai seni tinggi dan telah menjadi bagian dari budaya Indonesia (khususnya Jawa) sejak lama, Tradisi membatik pada mulanya merupakan tradisi yang turun temurun, sehingga kadang kala suatu motif dapat dikenali berasal dari batik keluarga tertentu. Beberapa motif batik dapat menunjukkan status seseorang. Bahkan sampai saat ini, akan tetapi saking banyaknya jumlah batik dengan jenis dan corak yang berbeda – beda dari setiap daerah banyak orang yang hanya asal membelinya hanya dikarenakan itu batik. Akan tetapi tidak tahu dari mana asal batik tersebut dan masih banyak masyarakat khususnya kalangan remaja belum mengenal batik-batik tradisional dan daerah, padahal batik merupakan bagian ciri khas pakaian dari Indonesia.

Dari permasalahan tersebut peneliti ingin membuat suatu karya dengan harapan dapat membantu memberikan informasi dan edukasi tentang kenakeragaman dari kepopuleran batik-batik yang telah ada kepada kalangan remaja. Peneliti juga merasa kalangan remaja perlu mengetahui dan mengenal pakaian batik daerah dari mana, dikarenakan merupakan salah satu warisan budaya bangsa Indonesia. Melalui 2D dan 3D dalam media animasi yang dilengkapi dengan grafis dan ilustrasi menarik sehingga dapat dengan mudah dan mengingat untuk dilihat agar mengetahui asal daerah batik yang menurutnya menarik..

Identifikasi Permasalahan

Berdasarkan masalah-masalah yang telah diidentifikasi, maka akan dirumuskan pokok-pokok masalah yang akan dibahas dan dipecahkan sebagai berikut :

- 1) Bagaimana cara memperkenalkan batik dan keaneka ragamannya sehingga dapat membuat kalangan remaja mengetahui dan mengapresiasikannya?
- 2) Bagaimana merancang *Animasi 2D dan 3D* yang menarik, unik, dan tepat supaya

keanekaragaman batik menjadi semakin diketahui ?

a. Batik Tradisional

Batik menurut Santosa Doellah, Batik adalah sehelai kain yang dibuat secara tradisional dan terutama juga digunakan dalam matra tradisional, memiliki beragam corak hias dan pola tertentu yang pembuatannya menggunakan teknik celup rintang dengan lilin batik sebagai bahan perintang warna. Oleh karena itu, suatu kain dapat disebut batik apabila mengandung dua unsur pokok, yaitu jika memiliki teknik celup rintang yang menggunakan lilin sebagai perintang warna dan pola yang beragam hias khas batik.

Ciri-Ciri Batik

Kain batik memiliki karakteristik unik dan tidak dimiliki oleh jenis kain lainnya. Berikut adalah karakteristik batik pada umumnya:

1. Batik tradisional

- Memiliki gaya dengan makna simbolis.
- Motif batik menunjukkan variasi pola hias ular, pagoda, geometri dan barong.
- Warna-warna batik cenderung gelap (coklat kehitaman, hitam) dan putih.
- Secara umum, pola batik memiliki karakteristik daerah asalnya.

2. Batik modern

- Gaya batik tidak mengandung makna tertentu.
- Motif batik umumnya dalam bentuk tanaman, karangan bunga dan lain-lain.
- Warna-warna batik cenderung bebas (biru, merah, ungu, dll.)

b. Desain Komunikasi Visual

Desain Komunikasi visual adalah ilmu yang mempelajari konsep komunikasi dan ungkapan daya kreatif, yang diaplikasikan dalam berbagai media komunikasi visual dengan mengolah elemen desain grafis terdiri dari gambar (ilustrasi), huruf, warna, komposisi dan Layout . Semua itu dilakukan guna menyampaikan pesan secara visual, audio, dan audio visual kepada target sasaran yang dituju (Tinarbuko, 2015).

c. Animasi

Menurut Munir (2013:340) “animasi berasal dari bahasa inggris, *animation* dari kata *to anime* yang berarti “menghidupkan”. Animasi merupakan gambar tetap (*still image*) yang disusun secara berurutan dan direkam dengan menggunakan kamera”. Sedangkan menurut

Vaughan dalam Binanto (2010:219) menyatakan bahwa “animasi adalah usaha untuk membuat presentasi statis menjadi hidup”.

Menurut pendapat beberapa ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa animasi merupakan sekumpulan gambar yang disusun secara berurutan dan direkam menggunakan kamera untuk membuat presentasi statis menjadi hidup. Karakter animasi telah berkembang yang dulu mempunyai prinsip sederhana sekarang menjadi beberapa jenis animasi menurut Munir (2013:327) :

d. Animasi 2D (2 Dimensi)

Animasi dua dimensi atau dwi-matra dikenal dengan nama *flat animation*. Perkembangan animasi dua dimensi yang cukup revolusioner berupa dibuatnya film-film kartun. Kartun berasal dari kata *Cartoon*, yang berarti gambar lucu. Oleh karena itu, film kartun kebanyakan film lucu. Seperti *Tom and Jerry*, *Scooby Doo*, *Doraemon*, dan lain sebagainya.

e. Animasi 3D (3 Dimensi)

Animasi 3D merupakan pengembangan dari animasi 2D (dua dimensi). Dengan animasi 3D karakter yang diperlihatkan tampak seperti hidup dan nyata, mendekati wujud manusia aslinya. Contohnya film *Toy Story* buatan *Disney*.

f. Motion Graphic

Motion Graphics adalah grafik yang menggunakan *footage* dari video atau teknologi animasi untuk menciptakan ilusi dari *motion* atau gerakan dan biasanya di kombinasikan dengan audio untuk digunakan dalam projek multimedia (Betancourt, 2012).

C. METODE

_____Metode pengumpulan data yang digunakan dalam perancangan Film animasi 2D dan 3D keanekaragaman Batik adalah metode kualitatif. Menurut Bachri (2010) Penelitian kualitatif adalah penelitian yang ditujukan untuk mendeskripsikan dan menganalisis kejadian, peristiwa, fenomena, aktivitas, sosial, sudut pandang, persepsi, tindakan, keyakinan atau kepercayaan, pola pikir masyarakat baik individu ataupun pola pikir dalam kelompok. Ada dua tujuan utama dari penelitian kualitatif (Bachri, 2010) yaitu :

1. Menggambarkan dan mengungkapkan peristiwa atau kejadian yang ada dimasyarakat.

2. Menggambarkan dan menjelaskan peristiwa atau kejadian yang ada dimasyarakat.

Pencarian data dilakukan dengan cara :

Studi Pustaka

Peneliti mencari referensi buku, artikel dari internet, foto, jurnal, serta informasi lainnya seperti teori terkait, dan informasi yang dibutuhkan. mengenai keanekaragaman batik.

Kuisisioner

Peneliti membuat kuisisioner yang dibagikan kepada responden untuk mengumpulkan data dan mengetahui seberapa besar tentang pengetahuan batik yang ditujukan kepada remaja berusia 18 tahun sampai 26 tahun untuk mengetahui tiap respon yang berbeda- beda terhadap keanekaragaman batik.

Metode Analisis Data

Metode analisis yang digunakan dalam perancangan perancangan Film animasi 2D dan 3D keanekaragaman Batik untuk menganalisis data, yaitu:

Metode 5W+1H (*What, When, Where, Why, Who, How*) digunakan untuk menganalisis data:

What: Apa masalah yang akan dijadikan topik perancangan Animasi 2D dan 3D?

Who: Siapa target sasaran untuk kenake ragaman batik?

Where: Dimanakah permasalahan terjadi?

When: Kapan masalah tersebut terjadi?

Why: Mengapa kalangan remaja perlu mengenal keaneka ragaman batik?

How: Bagaimana solusi permasalahan tersebut?

Pertanyaan tersebut dibuat untuk menganalisa konsep dan menguatkan dasar penelitian Keanekaragaman batik indonesia

Analisis SWOT

Analisis *SWOT* menggambarkan bagaimana peluang dan ancaman internal maupun eksternal dari penelitian yaitu sebagai berikut :

Faktor Internal

1. *Strength*

- Batik merupakan kain atau pakaian khas tradisional Indonesia yang memiliki beragam corak dan jenis yang berbeda setiap daerahnya
- Batik sudah sejak lama digunakan sebagai pakaian atau kain untuk menjaga dan menutupi aurat tubuh, dan memberikan style pada pakaian (*fashion style*)

2. *Weakness*

- Daerah asal Batik kurang diketahui dan diminati oleh perhatian remaja
- Kurang tersedia informasi tentang asal daerah batik batik yang diberitahukan untuk kalangan remaja

Faktor Eksternal

1. *Opportunity*

- Sejak adanya video animasi – animasi yang beredar pada youtube dan banyak diminati oleh remaja, banyak yang melihat video animasi baik itu 2D ataupun 3D dan dengan animasi keanekaragaman batik dapat banyak lebih dikenal.

2. *Threat*

- Selera remaja lebih tertarik kepada animasi luar negeri yang lucu dan entertainment
- Ada banyak animasi yang diminati oleh para remaja

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pembuatan bagian bumi berputar

Bagian bumi berputar dibuat dengan *software* 3D yaitu *3dsmax*. dengan membuat sebuah lingkaran bulat dan memberikan tekstur bumi dan memberikan latar belakang luar angkasa lalu membuat gerakan *motion* berputar maka akan memberikan rasa bahwa buminya sedang berputar di luar angkasa , yang lalu di *render* dan di edit lagi melalui *software after effect* dan memberikan *flare effect*.



Hasil pembuatan ruangan buku - buku

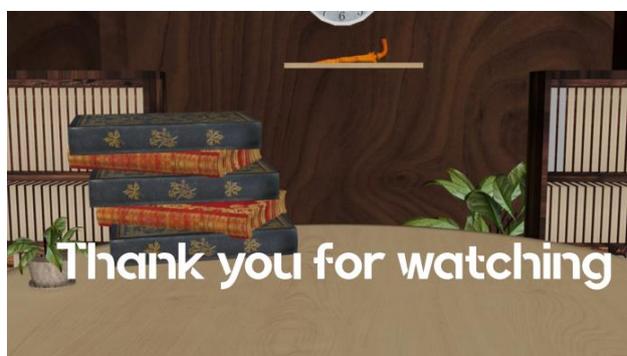


Pada scene ruangan buku – buku ini di berikan sebuah animasi buku – buku yang berjatuhan dan terdapat satu buku yang terbang dan membuka sebuah halaman yang menjelaskan beberapa sejarah tentang batik yang dijelaskan dengan menggunakan *font quantify* dan di padukan dengan tata letak tulisan *text* tersebut.

Selain itu terdapat pola yang background berbentuk wayang dan wayang gunung Semua benda ini dipilih karena benda-benda ini merupakan benda yang lekat dengan kebudayaan indonesia dan merupakan salah satu benda yang terdapat unsur batik

Hasil pembuatan drone dan hologram





Isi dari drone dibagi menjadi dua bagian yaitu bagian penjelasan batik yang berada di sebelah kiri, dan bagian gambar – gambar dan pulau daerahnya tentang batik khas jawa di sebelah kanan.

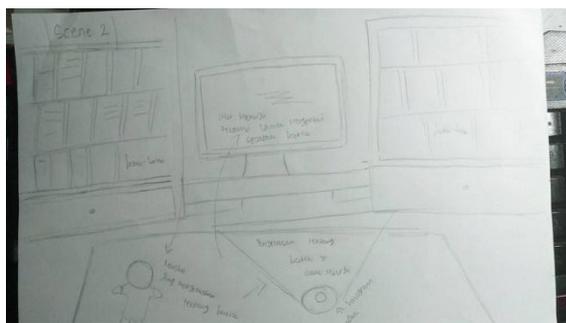
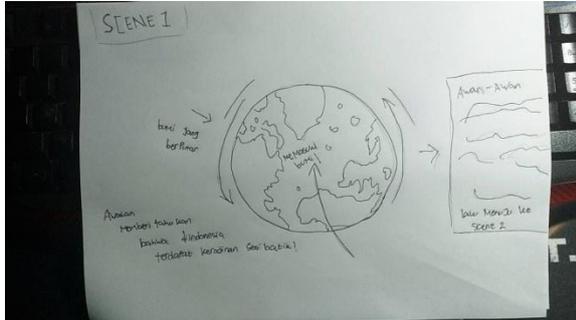
Bagian penjelasan batik dibuat *simple*, modern dan *to the point* dengan menggunakan font yang tegas, lugas dan jelas.

Bagian gambar – gambar tentang batik diberikan dengan 2 jenis yaitu motif batik dan pengaplikasiannya pada pakaian dan memberikan *vector* dari daerah batik tersebut Dengan tujuan agar penonton tidak merasa bosan namun tetap dapat memahami isi dari film animasi ini dengan mudah.

Konsep Kreatif

a) Proses *Sketching*

Sketsa awal perancangan yang diawali dengan sketsa – sketsa scene dan membuat *storyboard* dari scene scene tersebut



b) Digitalisasi

Tahapan digitalisasi dimulai setelah melalui proses *sketching* untuk selanjutnya dilakukan proses modeling, pewarnaan dan proses layout dan editing. Proses digitalisasi ini menggunakan aplikasi *adobe illustrator*, *3ds max*, *adobe after effects*.

Konsep Media

a) Media Utama

Media utama dari perancangan ini berbentuk media digital, berbentuk video film animasi 2D & 3D keanekaragaman batik indonesia.

b) Media Pendukung

Media yang mendukung perancangan dari film animasi 2D & 3D keanekaragaman batik indonesia ini yaitu, poster dan promosi media sosial.

D. KESIMPULAN

Kesimpulan

Kepopuleran batik batik indonesia yang sangat cepat padam dari perhatian masyarakat,

membuat banyaknya masyarakat tidak mengenal dan mengetahui dari daerah mana batik berasal dan kurangnya melestarikan batik yakni seni dan ciri khas dari Indonesia sendiri . Terlebih bagi kalangan remaja masih jarang yang mengetahui batik apa dan dari mana daerahnya dan hanya mengenal itu batik dan tidak mengetahui daerahnya. Hal ini terjadi karena belum tersedianya media informasi yang menarik perhatian kalangan remaja. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, film animasi 2D & 3D keanekaragaman batik indonesia telah mengumpulkan informasi dengan tampilan animasi 2D dan 3D hologram yang menarik dan mudah dipahami kalangan remaja.

Dengan adanya perancangan film animasi 2D & 3D berikut, diharapkan kalangan remaja dapat semakin mengenal dan melestarikan keanekaragaman batik, yakni salah satu kearifan lokal seni, ciri, & budaya Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

Hizair (2013). *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka

Tinarbuko, Sumbo (2015). *DEKAVE*. Yogyakarta:CAPS (Center for Academic Publishing Service)

Jurnal

Bachri, S. B. (2010). Meyakinkan Validitas Data Melalui Triangulasi Pada Penelitian Kualitatif. *Jurnal Teknologi Pendidikan*. Vol. 10 No.1, April 2010 (46-62).

Saptodewo, Febrianto (2014). Desain Infografis Sebagai Penyajian Data Menarik. *Jurnal Desain Vol 1*, Nomor 3, Mei 2014 : 163-218

Jeanne beatrix, Chendy (2015) DESAIN MOTION GRAPHICS PAHLAWAN NASIONAL DR. GERUNGAN SAUL SAMUEL JACOB RATULANGI

Artikel

Betancourt, Michael. 2012. The Origins of Motion Graphics, Cinegraphic, (online), Diakses pada tanggal 3 Maret 2015 dari <http://www.cinegraphic.net/article.php?story=20110826144209282>

John, Dickinson.2010. What is Motion Graphics?, (online), Diakses pada tanggal 27 februari 2015 dari <http://motionworks.net/what-is-motion-graphics/>

BIODATA PENELITI



Nama : Rifky Risandhy, S.Des, M.Ds
Jenis Kelamin : Laki - laki
Tanggal Lahir : Jakarta 10-05-1986
Kebangsaan : Indonesia
Status : Dosen
Agama : Islam
Alamat : Kedoya Selatan, Kebun Jeruk, RT 08/03 Jakarta

Riwayat Pendidikan

S1 : Universitas Esa Unggul FSRD DKV

S2 : Universitas Trisakti FSRD Desain Produk