

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Jawa Barat berperan penting dalam perkembangan industri tekstil tradisional di Indonesia. Salah satu daerah penghasil tekstil terbesar di Jawa Barat adalah Majalaya yang berkecimpung di kegiatan pertenunan sejak tahun 1920-an. Menurut Oktaviani (2016) Industri ini terus berkembang hingga tahun 1950-1960 an dan Majalaya mencapai masa keemasannya karena menjadi pusat industri tekstil nasional karena mampu memproduksi 40% dari total kain tenun di Indonesia sampai dijuluki dengan sebutan *kota dollar* dengan produk tekstil utama berupa Sarung Tenun Majalaya.

Sarung adalah produk utama industri tekstil Majalaya yang sempat populer di seluruh Indonesia serta beberapa negara Asia. Beberapa penelitian terdahulu yang membahas identifikasi motif lokal Sarung Majalaya generasi pertama menjelaskan bahwa terdapat enam motif yang pernah muncul pada tahun 1930-1970 an, motif tersebut dinamakan; Poleng Camat, Poleng Haji, Poleng Totog, Poleng Bolegbag, Poleng Taliktik, dan Poleng Namicalung. Namun sistem *makloon* yang dianut para pengusaha Sarung Majalaya menyebabkan percampuran ragam hias daerah lain sehingga motif tradisional Sarung Majalaya yang merupakan representasi budaya sejak sedia kala mulai tenggelam (Oktaviani, 2016).

Kondisi Industri Tekstil Sarung Majalaya mengalami kemunduran pada tahun 1967 saat pemerintah menerapkan UU No. 1 tahun 1967 tentang Penanaman Modal Asing karena kondisi politik yang memburuk, akibatnya banyak pabrik di Majalaya yang dijual kepada pemodal asing karena tidak mampu bersaing dari segi wawasan, teknologi, dan modal (goodnewsfromindonesia.id, 2021). Hal ini berimbas pada penjualan dan produksi Sarung Majalaya mengalami penurunan yang signifikan (Detik.com, 2019). Saat ini sangat sulit menemukan produk Sarung Majalaya di pasar. Inovasi produk turunan berbahan Sarung Majalaya seperti tas, pakaian, sepatu juga sangat jarang ditemukan (Adharina, 2020). Fenomena menurunnya produksi Sarung Majalaya dan sulit

ditemukannya produk ini di pasar mengakibatkan minimnya informasi mengenai Sarung Majalaya sehingga Sarung Majalaya tidak lagi dikenal oleh masyarakat Majalaya terutama para remaja.

Atas dasar fenomena diatas, Penulis menyimpulkan perlu ada media audio visual yang bertujuan untuk mengenalkan Sarung Majalaya kepada remaja sehingga Penulis tertarik untuk membuat film animasi 2 dimensi (2D) yang mengangkat fenomena tersebut. Selain itu, belum banyak media informasi terutama media audio visual yang mengangkat Sarung Majalaya walaupun kondisinya kini sangat meresahkan. Film animasi 2D dipilih menjadi media untuk mengenalkan kembali Sarung Majalaya pada khalayak yang di tuju dalam tugas akhir ini yaitu remaja di Majalaya karena animasi 2D berfungsi sebagai media hiburan sekaligus media informasi bagi penontonnya, animasi juga dapat menjadi motivasi serta mengubah cara berpikir pada remaja (Anwar, 2022). Dengan media animasi diharapkan dapat menjadi media pendidikan yang kreatif bagi anak usia dini dan bagi remaja juga dewasa yang dalam hal ini menjadi objek transfer nilai pendidikan (Afif, 2021).

Agar informasi tentang Sarung Majalaya dapat tersampaikan dengan baik, animasi 2D harus dibuat melalui beberapa proses, salah satunya adalah proses pra produksi film animasi 2D yang membutuhkan *storyboard* untuk memvisualisasikan naskah berupa gambar yang disusun secara teratur mengikuti alur cerita. Pada perancangan ini Penulis akan membuat *storyboard* yang berkisah tentang dua orang remaja yang membuat video blog ketika berkunjung ke pabrik tenun di Majalaya. *Storyboard* akan dirancang.

Berdasarkan hasil analisis data kepustakaan dan lapangan. Umumnya proses pembuatan *storyboard* terdiri dari tiga tahap yaitu *thumbnail*, *rough pass*, dan *clean up*. Kegunaan *storyboard* dalam penyampaian pesan sangatlah penting. Karena *storyboard* yang baik dapat memvisualisasikan sekaligus menyampaikan informasi yang terkandung di dalam naskah kepada penonton (Hart, 2008). Diharapkan *storyboard* yang nantinya akan di produksi ini dapat mendukung proses pra-produksi dalam pembuatan animasi 2D tentang memperkenalkan kembali Sarung Majalaya kepada khalayak khususnya remaja di Majalaya. berdasarkan uraian diatas Penulis mengambil judul Perancangan Storyboard Animasi 2D "Maya dan Jalu: Sarung Ajaib" sebagai Media Informasi Produk Kebudayaan Sarung Majalaya.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, Penulis mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Penurunan produksi Sarung Majalaya terjadi karena dampak penerapan UU No. 1 tahun 1967 tentang Penanaman Modal Asing sehingga Pengusaha lokal tidak mampu bersaing dari segi wawasan, teknologi, dan modal.
2. Penurunan produksi membuat Sarung Majalaya tidak banyak dijual di pasar sehingga informasi mengenai produk ini sangat minim,
3. Informasi yang minim membuat Sarung Majalaya tidak populer di kalangan remaja di Majalaya,
4. Belum ada *storyboard* pada animasi 2D yang membahas tentang Sarung Majalaya.

1.3 Rumusan Masalah

1. Bagaimana sejarah produk Sarung Majalaya yang tidak populer di kalangan remaja di Majalaya?
2. Bagaimana perancangan *Storyboard* Animasi 2D "Maya dan Jalu: Sarung Ajaib" sebagai Media Informasi Produk Kebudayaan Sarung Majalaya?

1.4 Ruang lingkup

1.4.1 Apa

Melaksanakan proses pra-produksi yaitu merancang *Storyboard* animasi 2D untuk mengenalkan produk kebudayaan Sarung Majalaya.

1.4.2 Siapa

Target khalayak utama dari animasi 2D ini adalah remaja di Majalaya yang tidak mengetahui informasi tentang Sarung Majalaya.

1.4.3 Bagaimana

Sejarah Sarung Majalaya dikemas dalam cerita tentang dua orang remaja yang melakukan video blog di pabrik tenun Sarung Majalaya yang kemudian divisualisasikan menjadi *storyboard* animasi 2D yang nantinya akan dijadikan acuan proses produksi film animasi 2D.

1.4.4 Dimana

Daerah penelitian ini dilakukan di provinsi Jawa Barat, Kabupaten Bandung, tepatnya di Kecamatan Majalaya.

1.4.5 Kapan

Penelitian dan perancangan *storyboard* animasi 2D ini dilakukan pada bulan September 2022 hingga Juli 2023.

1.5 Tujuan Perancangan

1. Untuk mengenalkan sejarah produk Sarung Majalaya yang tidak populer kepada kalangan remaja di Majalaya.
2. Melakukan perancangan *storyboard* Animasi 2D "Maya dan Jalu: Sarung Ajaib" sebagai Media Informasi Produk Kebudayaan Sarung Majalaya.

1.6 Manfaat Perancangan

Manfaat perancangan ini adalah sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Hasil perancangan ini dibuat berlandaskan teori-teori perancangan *storyboard* animasi 2D yang diharapkan dapat menjadi media informasi yang membantu penelitian atau perancangan lain tentang Sarung Majalaya.

1.6.2 Manfaat Praktis

1.6.2.1 Bagi Penulis

Dengan adanya perancangan ini Penulis berharap pembuatan *storyboard* animasi 2D tentang bagaimana mengenalkan Sarung Majalaya kepada khalayak dapat mengasah kemampuan Penulis dalam berkarya serta dapat menjadi salah satu portofolio di masa depan.

1.6.2.2 Bagi Pembaca

Dengan adanya perancangan ini Penulis berharap pembaca dapat memperoleh informasi mengenai perancangan *storyboard* animasi 2D dan produk kebudayaan Sarung Majalaya.

1.6.2.3 Bagi Industri Animasi

Dengan adanya perancangan ini diharapkan *storyboard* animasi 2D yang Penulis buat dapat menarik dan mendukung industri animasi di Indonesia untuk membuat film animasi bertema kebudayaan seperti animasi 2D bertemakan produk kebudayaan Sarung Majalaya yang Penulis rancang.

1.6.2.4 Bagi Industri Sarung Majalaya

Dengan adanya perancangan ini Penulis berharap industri Sarung Majalaya akan kembali bangkit dan dikenal oleh masyarakat, terutama remaja di Majalaya, agar mereka sebagai generasi muda dapat peduli dan kembali melestarikan artefak budaya Majalaya sehingga tidak kehilangan identitasnya.

1.7 Metode Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini Penulis menggunakan metode kualitatif yaitu metode penelitian yang memperoleh informasi mengenai suatu fenomena dengan menyelidiki kehidupan individu atau sekelompok individu dan diceritakan kembali dalam bentuk naratif. Pengumpulan data dilakukan dengan cara dokumentasi dan lapangan serta teknik pengumpulan data studi pustaka, observasi, dan wawancara.

1.7.1 Dokumentasi

Kata “dokumentasi” berarti catatan tertulis yang merupakan teknik pengumpulan data dengan meninjau kembali data dari berbagai sumber berbentuk teks seperti jurnal, buku, artikel, website yang relevan dengan Majalaya, animasi, *storyboard*, dan teori lainnya.

1.7.2 Observasi

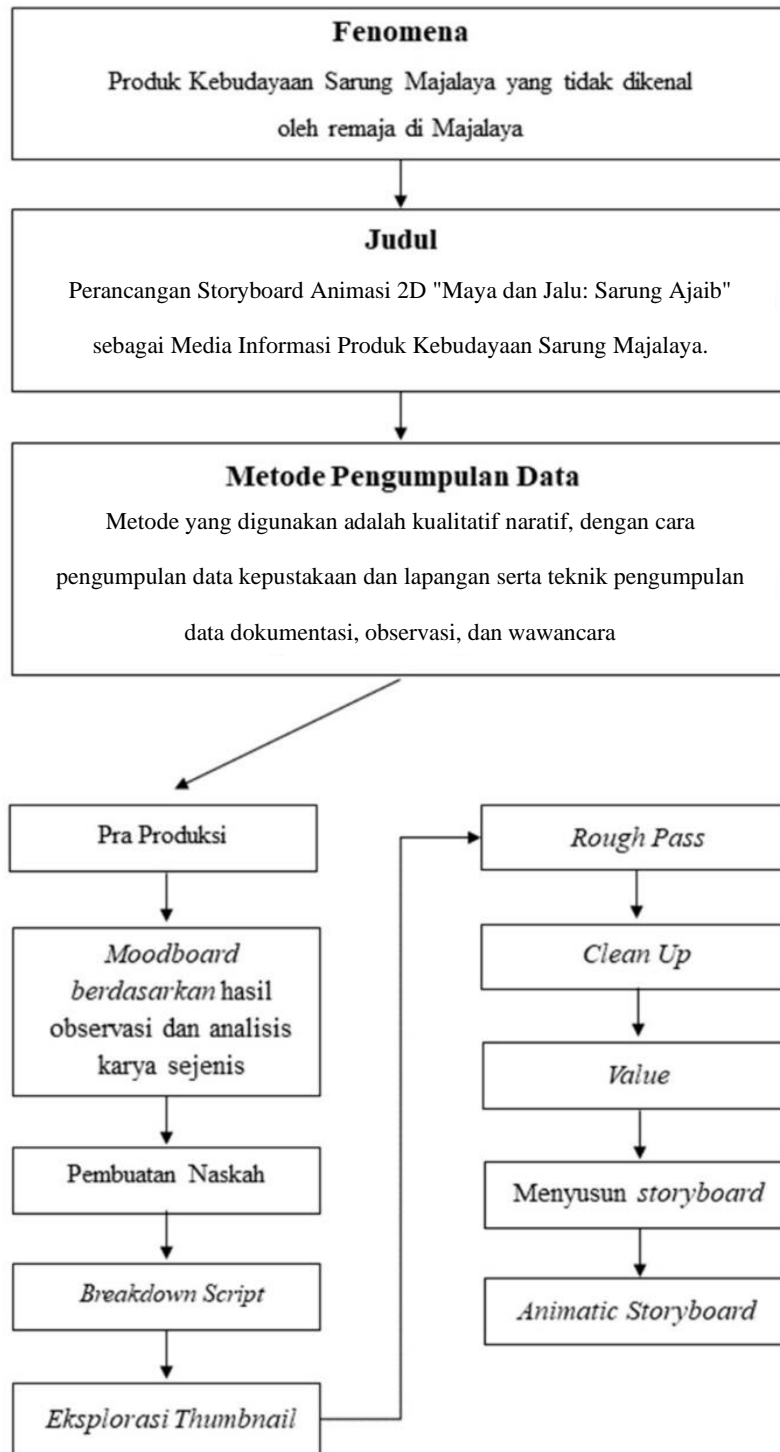
Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan melakukan pengamatan menggunakan ke lima panca indra yang dimiliki; mata, hidung, telinga, indra peraba, dan indra pengecap. Semua panca indra ini nantinya digunakan untuk mengamati peristiwa, kejadian, dan aktivitas yang terjadi di Majalaya dengan tujuan untuk mendapatkan informasi yang dapat membantu proses visualisasi agar lebih tersampaikan pada audiens.

1.7.3 Wawancara

Wawancara merupakan komunikasi verbal berupa tanya jawab antara peneliti dengan narasumber dengan tujuan mencari informasi (abdussamad, 2022). Pada penelitian ini narasumber yang akan di wawancara adalah remaja SMK 2 LPPM RI Majalaya dan pengusaha Industri Sarung Majalaya yaitu Ibu Wulandari dan Pak Deden Suwega guna mengetahui lebih dalam tentang industri sarung majalaya.

1.8 Kerangka Perancangan

Kerangka perancangan adalah tahapan yang dilakukan penulis selama proses produksi *storyboard* animasi 2D "Maya dan Jalu: Sarung Ajaib" sebagai Media Informasi Produk Kebudayaan Sarung Majalaya bagi Remaja. Berikut adalah bagan dari proses perancangan ini:



Gambar 1. 1 Kerangka Perancangan
Sumber: Dokumentasi pribadi, 2022

1.9 Pembabakan

Berikut perincian penulisan Perancangan *Storyboard* Animasi 2D "Maya dan Jalu: Sarung Ajaib" sebagai Media Informasi Produk Kebudayaan Sarung Majalaya:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan perancangan, manfaat perancangan, metode pengumpulan data, kerangka perancangan, dan pembabakan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi teori objek, teori medium, dan teori khalayak sasaran untuk Perancangan *Storyboard* Animasi 2D "Maya dan Jalu: Sarung Ajaib" sebagai Media Informasi Produk Kebudayaan Sarung Majalaya.

BAB III DATA DAN ANALISIS DATA

Bab ini berisi data yang diperoleh melalui metode pengumpulan data serta pembahasan mengenai analisis data yang berlandaskan rumusan masalah yang ada di bab I.

BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Bab ini berisi pembahasan mengenai karya mulai dari konsep, proses pengerjaan, hingga hasil Perancangan *Storyboard* Animasi 2D "Maya dan Jalu: Sarung Ajaib" sebagai Media Informasi Produk Kebudayaan Sarung Majalaya.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan analisis data dari permasalahan yang dirumuskan serta saran untuk pembaca, penelitian atau perancangan berikutnya, industri Sarung Majalaya, dan industri animasi.