

BAB I.

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Perancangan

Indonesia adalah bangsa yang memiliki berbagai macam keragaman budaya, salah satu hal yang dapat dilihat adalah kerajinan tenun lurik. Tenun Lurik adalah kain tradisional yang kerap menjadi bahan untuk membuat pakaian di beberapa daerah Indonesia khususnya di Jawa, lurik sendiri berasal dari kata lerek yang berarti garis dan dikutip dari wikipedia motif garis sudah ada sejak zaman kerajaan Majapahit. Alat untuk menenun awal mulanya berasal dari tenun gendong lalu berkembang menjadi ATBM (Alat Tenun Bukan Mesin). Sampai saat ini, salah satu daerah yang masih aktif memproduksi kain tenun lurik terdapat di Kecamatan Pedan, Kabupaten Klaten, Jawa Tengah.

Tenun Lurik mulai merambah ke Klaten dipelopori oleh Suhardi Hadisumarto sejak 1938, beliau adalah pengusaha di daerah Pedan, sebelumnya Suhardi berkesempatan menimba ilmu di Textil Inrichting Bandoeng (TIB) yang sekarang berganti nama menjadi Sekolah Tinggi Teknologi Tekstil. Setelah selesai menimba ilmu di TIB, disana beliau kursus tenun menggunakan ATBM (Alat Tenun Bukan Mesin). Suhardi mengajak keluarganya membangun usaha Tenun Lurik di Pedan diberi nama “Werewy Familie”. Beliau juga sempat mengajari pengalaman menenunnya, kepada beberapa masyarakat di daerah Pedan untuk menenun dipengungsian saat agresi militer belanda pada tahun 1948, sepulang dari pengungsian mereka menekuni kembali ilmu yang telah diajarkan oleh Suhardi serta mencoba membuka lapak tenun lurik diteras-teras rumah.

Di zaman modern ini tenun lurik di Klaten dapat dijadikan sebagai bahan membuat berbagai macam busana serta aksesoris. Melihat potensi yang terdapat pada lurik tersebut, saat ini instansi pemerintah juga sedang gencar-gencarnya mempromosikan guna melestarikan tenun lurik tersebut agar menjadi produk unggulan di Klaten, dengan mengadakan Festival setiap tahunnya dengan tajuk “Klaten Lurik Carnival” yang diadakan dipusat kota sebagai salah satu upaya untuk melestarikan lurik agar semakin dikenal ditingkat nasional maupun internasional, akan tetapi kurangnya upaya untuk memberikan pengetahuan maupun edukasi tentang histori lurik yang ada di Klaten membuat para generasi penerus khususnya remaja menjadi kurang mengenal lebih dalam tentang tenun lurik itu sendiri dan kurang mengetahui bahwa ada seseorang yang mempelopori adanya kerajinan budaya berupa tenun lurik tersebut.

Dilihat dari permasalahan diatas perancangan ini dibuat sebagai salah satu media yang berperan untuk memberikan pengetahuan serta memperkenalkan tentang kilas balik masuknya lurik di Klaten, agar masyarakat khususnya remaja juga dapat mengetahui bahwa terdapat histori tenun lurik khususnya di Kecamatan Pedan, karena daerah tersebut adalah lokasi centra industri tenun lurik untuk saat ini. Maka dari itu diperlukan media yang menarik untuk menyampaikan historis tersebut agar target audience yang disasar dapat menikmati informasi yang disampaikan. Perancangan ini akan dibuat dengan media berupa “Video Animasi 2 Dimensi”, menurut Hasrul (2011) yang dikutip oleh Adriana Johari dkk (2014:11), siswa yang menggunakan media animasi memiliki pandangan positif sehingga minat siswa untuk belajar menjadi meningkat. Selain digunakan sebagai media pembelajaran, animasi 2 Dimensi juga dapat digunakan sebagai media untuk mengenalkan atau mengkampanyekan topik yang diangkat kepada target audience karena belum adanya media berupa video animasi 2 Dimensi yang mengangkat tentang sejarah tenun lurik di Klaten, penyajian historis tenun lurik melalui perancangan ini diharapkan menjadi peluang untuk bisa menarik target audience yaitu remaja karena saat ini sedang banyak diminatinya video animasi dikalangan remaja. Nantinya perancangan ini akan

bekerja sama dengan instansi pemerintah daerah yang mengurus lurik klaten dan pelaku usaha lurik yang cukup terkenal untuk dijadikan sebagai narasumber dan diberikannya video ini, kemudian penulis juga akan bekerja sama dengan pemilik akun sosial media @kabarklaten, karena akun tersebut juga banyak diikuti oleh kalangan remaja. Diharapkan agar dapat disebar luaskan melalui sosial media yang ada saat ini agar masyarakat luas dapat mengetahui khususnya remaja sebagai target audience. Dan dapat memberikan pengetahuan bahwa Klaten khususnya daerah Pedan mempunyai warisan tradisional berupa kain tenun lurik.

1.2. Rumusan Perancangan

Dari penjelasan diatas maka dapat diambil suatu rumusan masalah yakni Bagaimana Merancangan Video Animasi 2 Dimensi yang dapat menceritakan kilas balik Masuknya Tenun Lurik Di Klaten ?

1.3. Batasan Perancangan

Batasan masalah pada perancangan ini hanya berfokus pada Tenun Lurik yang ada di Klaten beserta cerita kilas balik yang terkandung didalamnya.

1.4. Tujuan Perancangan

Mengacu pada rumusan masalah diatas, perancangan ini bertujuan untuk mengenalkan tentang kilas balik masuknya lurik di Klaten dengan media yang lebih menarik menggunakan style flat design.

1.5. Manfaat Perancangan

1. Lembaga

Dapat menjadi referensi dan acuan untuk mahasiswa tingkat selanjutnya dalam pembuatan perancangan dengan media animasi serta diharapkan dapat memberikan cerita yang akurat tentang topik yang diangkat.

2. Bidang Keilmuan

Mahasiswa dapat berinteraksi dengan tokoh yang bersangkutan serta dapat menerapkan ilmu yang sudah dipelajari semasa perkuliahan dan menambah arsip perancangan video animasi tentang hal yang bercirikan potensi daerah.

3. Masyarakat

Dapat membangkitkan rasa kesadaran akan apresiasi terhadap budaya daerah sendiri dan menumbuhkan minat untuk ikut serta dalam melestarikan tenun lurik karena merupakan salah satu produk unggulan kabupaten Klaten.

1.6. Skema Perancangan

