

BAB II.

DATA DAN ANALISA

2.1. Data Objek

Klaten adalah kota kecil diantara kota besar yaitu Surakarta dan Yogyakarta, di kota kecil ini terdapat salah satu kerajinan budaya berupa kain yaitu tenun lurik. Sebelum merambah ke kecamatan lain, Kecamatan Pedan adalah lokasi dimana sentra industri tenun lurik yang ada di Klaten itu berasal. Hanya ada beberapa produsen tenun lurik di Pedan yang masih beroperasi.



Gambar 2. 1 Foto pekerja menenun (Dokumentasi Pribadi)

2.1.1. Sejarah Lurik Klaten

Tenun Lurik mulai merambah ke Klaten dipelopori oleh Suhardi Hadisumarto sejak 1938, beliau adalah pengusaha didaerah Pedan yang 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”.

Pada Tahun 1948, saat itu terjadi agresi militer belanda yang memberi dampak kepada bisnis yang digeluti Suhardi sehingga dengan terpaksa beliau menutup bisnisnya dan hidup jauh ke pengungsian, selama di pengungsian Suhardi menyempatkan diri berbagi pengalaman menenunnya kepada masyarakat yang juga ikut mengungsi, sepulang dari pengungsian mereka menekuni kembali ilmu yang telah diajarkan oleh Suhardi serta mencoba membuka lapak tenun lurik diteras-teras rumah.

Memasuki masa orde baru di tahun 1965 kebijakan terkait perijinan penanaman modal asing dan penanaman modal dalam negeri ikut diubah, hal itu menimbulkan dampak yang menyebabkan luputnya pengawasan terhadap pembangunan di Indonesia termasuk di industri tenun lurik di daerah pedan. Sehingga membuat pengrajin tenun gulung tikar karena masuknya konglomerat yang merubah cara tradisional menjadi modern serta merubah cara produksi tenun yang awalnya menggunakan peralatan tradisional dikalahkan dengan produk-produk tekstil pabrikan yang mampu memproduksi lurik dengan jumlah yang banyak dan cepat sedangkan pada tenun lurik ATBM (Alat Tenun Bukan Mesin) sendiri terbilang rumit dan panjang, tetapi pada ATBM memiliki keunggulan tekstur khas serta kerumitan yang tidak bisa dikerjakan oleh mesin pabrikan.

2.1.2. Proses Pembuatan Lurik ATBM

Dikutip dari buku Asti Musman (2015:99-102) berjudul “Lurik: Pesona, Ragam, dan Filosofi” ada beberapa tahap proses pembuatan tenun lurik sebagai berikut:

1. Pencelupan Warna



Gambar 2. 2 Proses pencelupan warna (Dokumentasi Pribadi)

Pencelupan warna adalah proses awal dalam pembuatan lurik untuk mendapatkan motif yang diinginkan dengan cara direndam setelah itu dijemur hingga kering. Bahan yang digunakan untuk membuat warna pada kain terbuat dari zat alam maupun sintetis. Macam-macam zat alam dapat ditemukan pada manggis, daun tom, buah kayu hitam, mengkudu atau pohon sepang, dan kayu jati.

2. Kelos (Pemintalan Benang)



Gambar 2. 3 *Proses Kelos* (Sumber Google Images:<https://images.app.goo.gl/kMEF8GnKeVqASeN7A>)

Dalam proses kelos ini benang yang sudah diwarnai akan dipintal menjadi gulungan-gulungan kecil untuk memudahkan dalam menata benang.

3. Sekir



Gambar 2. 4 *Proses Sekir* (Dokumentasi Pribadi)



Gambar 2. 5 *Proses Sekir* (Dokumentasi Pribadi)

Proses sekir adalah proses penyusunan atau penataan benang untuk membuat motif kain lurik. Dalam proses ini setiap motif mempunyai rumus yang berbeda-beda serta dalam penataannya, seorang penyekir harus menata kurang lebih 2.100 benang untuk membuat 1 motif kain lurik. Ketelitian harus diperhatikan dalam proses ini, agar tidak merepotkan ketika masuk ketahap penenunan.

4. Nyucuk



Gambar 2. 6 *Proses Nyucuk* (Sumber Fanspage Facebook Kain Lurik ATBM Alat Tenun Bukan Mesin:

[https://web.facebook.com/133065470049700/photos/a.133214343368146/133215153368065/?type=3&theater\)](https://web.facebook.com/133065470049700/photos/a.133214343368146/133215153368065/?type=3&theater)

Pemindahan benang yang sudah disusun pada proses sekir pada alat tenun. Benang yang sudah membentuk motif dimasukan ke alat yang menyerupai sisir yang terdapat pada alat sisir, proses nyucuk ini harus dilakukan oleh 2 orang untuk memilah benang satu persatu dan memasangkan benang pada alat tenun.

5. Menenun



Gambar 2. 7 *Proses Menenun* (Dokumentasi Pribadi)

Setelah semua proses diawal sudah dilakukan, tahap selanjutnya adalah menenun yaitu menyatukan semua benang-benang menjadi sebuah kain bermotif. Alat yang digunakan adalah alat tenun bukan mesin (ATBM), akan tetapi di zaman modern ini sudah terdapat mesin pabrikan untuk menenun yang ditujukan agar produksi kain tenun lurik lebih banyak.

2.1.3. Alat Tenun

Dari masa ke masa alat untuk menenun mengalami perkembangan tentunya bertujuan untuk memudahkan dalam proses menenun dan memperbanyak produksi kain tenun.

a. Tenun Gendong

Alat tenun ini sudah ada sejak abad-14. Penggunaan tenun gendong ini meletakkan “Epor” atau bagian dari alat tenun di belakang pinggang layaknya seperti digendong. Cara pengoperasiannya hanya dengan menggerakkan tangan membuat alat tenun ini terlihat sederhana.

b. Tenun ATBM

Alat tenun ini pertama kali didatangkan pada tahun 1911 oleh pemerintahan hindia belanda. Alat yang terbuat dari kayu ini digunakan torak-torak yang dihubungkan dengan tali, sehingga dalam proses penggunaannya, penenun hanya perlu menggerakkan satu alat tenun maka yang lain akan bergerak.

2.1.4. Corak Tenun Lurik

Penulis mengambil beberapa corak lurik untuk diangkat dalam perancangan video animasi 2D ”Masuknya Tenun Lurik Di Klaten”. Penjelasan corak lurik tersebut mengacu pada penulisan jurnal/skripsi dari Aristiana.(2018:107-117). *Visual Tenun Lurik Di Prasajo “KUSUMATEX” Desa Bendo Klaten Surakarta Jawa Tengah.*

a. Corak Udan Liris

Corak yang berarti Hujan Gerimis ini merupakan corak tradisi, yang memiliki makna kesuburan dan kesejahteraan. Corak ini biasa dipakai

oleh pemimpin dengan harapan membawa kesejahteraan bagi pengikutnya.



Gambar 2. 8 Corak Tenun Udan Liris

b. Corak Gedog

Corak lurik ini biasanya dipakai pada saat upacara adat mitoni dan siraman. Dilihat dari coraknya yang mempunyai kesan tegas, corak gedog hanya memiliki 2 warna saja yaitu hitam dan putih.



Gambar 2. 9 Corak Tenun Lurik Gedog

c. Corak Sapit Urang

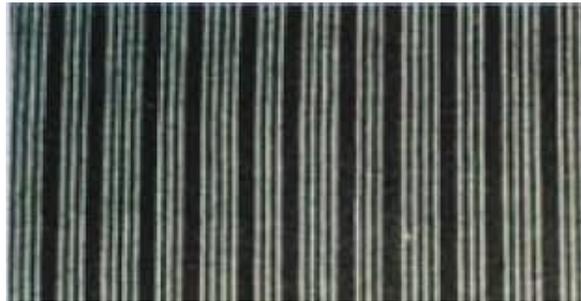
Corak ini juga memiliki arti Jepit Udang, yang mempunyai maksud sebagai ungkapan pada saat perang musuh dikepung dari samping dan kekuatan. Biasanya motif ini dipakai oleh Prajurit Keraton.



Gambar 2. 10 Corak Tenun Lurik Sapit Urang

d. Corak TeluPat

Telu artinya tiga, sedangkan Pat artinya empat, corak ini memiliki tujuh lajuran, dimana corak ini terdapat satuan kelompok tiga lajur dan empat lajur. Dalam kepercayaan jawa 7 lajur tersebut memiliki makna kehidupan dan kemakmuran.



Gambar 2. 11 Corak Tenun Lurik TeluPat

2.2. Analisa Data Objek

2.2.1. 5W+1H

What (Apa?)

- Apa yang ingin disampaikan dalam perancangan ini?

Mengenalkan historis atau kilas balik masuknya tenun lurik di Klaten yang dipelopori oleh Suhardi Hadisumarto

Who (Siapa?)

- Siapa target audience yang akan disasar untuk perancangan ini?

Target audience adalah remaja khususnya masyarakat di Klaten rentang usia 16 – 20 tahun

Why (Kenapa?)

- Kenapa remaja perlu untuk mengetahui perihal topik perancangan ini?
Karena sebagai salah satu upaya dalam melestarikan lurik bukan hanya sebatas ikut membeli tenun lurik dan mempromosikannya, tetapi juga harus mengetahui bahwa ada histori di dalam lurik tersebut.

Where (Dimana?)

- Dimana perancangan video animasi 2 Dimensi tentang masuknya tenun lurik di Klaten ini akan disebarluaskan ?
Perancangan ini nantinya akan disebarluaskan memlalui sosial media.

When (Kapan?)

- Kapan perancangan ini akan mulai disebarluaskan?
Perancangan video animasi ini akan disebarluaskan setelah semua proses pembuatan video ini selesai.

How (Bagaimana?)

- Bagaimana cara menyebarkan perancangan ini?
Perancangan ini akan diberikan kepada pihak instansi pemerintah serta pelaku usaha tenun lurik, kemudian penulis juga akan bekerja sama dengan salah satu akun sosial media @kabarklaten, akun tersebut adalah akun yang sering menginformasikan tentang Klaten serta mempromosikan potensi-potensi wisata dan produk di Klaten. Akun ini juga banyak diikuti oleh para remaja atau target audience yang disasar.

2.2.2. Target Audiens

Agar perancangan ini dapat tersampaikan dengan tepat maka ditentukan target audience sebagai berikut:

a. Geografis

Wilayah : Kabupaten Klaten

Luas Wilayah : 1.277.81 km²

b. Demografis

Usia : 16 – 20 tahun

Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan

Pendidikan : SMA/ SMK sederajat

Profesi : Pelajar

Strata Sosial : Menengah Keatas

2.3. Referensi Perancangan

Beberapa video animasi yang terlampir di bawah sebagai referensi untuk perancangan yang penulis buat.

2.3.1. Reincarnate as the Ocean Goddess New Hero “Kadita” Mobile Legend: Bang Bang!



Gambar 2. 12 Tangkapan video animasi “Reincarnate as the Ocean Goddess New Hero Kadita” Mobile Legend: Bang Bang! (Youtube Mobile Legend Bang Bang!)

Video animasi “Reincarnate as the Ocean Goddess New Hero Kadita” dirilis pada kanal youtube Mobile Legend: Bang Bang! pada 14 desember 2018, yang bertujuan untuk memperkenalkan karakter hero terbaru pada game mobile tersebut. Karakter diatas mengambil referensi dari cerita urban legend yang sangat terkenal di Indonesia yaitu Ratu Laut Selatan. Video trailer

tersebut sudah ditonton sebanyak 1.586.559 kali terhitung pada tanggal 16 april 2020.

2.3.2. Video Animasi Edukasi pada Channel Youtube “KOKBISA?”



Gambar 2. 13 Tangkapan layar video animasi “KOKBISA?” Virus Corona di Indonesia: Apa yang Harus Kita Lakukan? (Sumber Youtube KOKBISA?)

Dalam channel youtube ini menyuguhkan edukasi menggunakan video animasi sebagai cara agar penonton di channel tersebut tertarik untuk menyimak penjelasan ilmu pengetahuan yang diberikan. Channel “KOKBISA?” sendiri sudah mendapat 2.8juta subscriber, dengan demikian bisa dilihat bahwa penyuguhan informasi melalui video animasi dapat menarik target audience.

Kedua referensi di atas termasuk video animasi sebagai sarana edukasi karena Menurut H.Kamarga (2002), dalam bukunya berjudul “Alternatif

Belajar Sejarah melalui e-learning Mengakses Sumber Informasi Kesejarahan” yang dikutip oleh Armand Firdhaus dan Nugrahardi Ramadhani (2018:F36) bahwa video edukasi merupakan penyampaian informasi pembelajaran melalui teknologi dan indra pengelihatatan dan pendengaran. Dalam tulisan tersebut juga disebutkan bahwa karakteristik video edukasi meliputi cerita atau informasi didapat dari sumber yang terpercaya, durasi video singkat, serta penyampaian to the point.

2.4.Landasan Teori

2.4.1. Animasi

Animasi sendiri dapat di definisikan berbeda-beda, akan tetapi secara garis besar memiliki arti yang sama dan mengandung inti yang sama. Pengertian animasi berdasarkan jurnal yang saya kutip, menurut Bustaman dalam tulisannya yang berjudul “Web Design dengan Macromedia Flash MX” (2001:32-33) yang dikutip oleh Nadya (2012:78) animasi adalah suatu tampilan grafis statis ataupun dinamis yang menarik disebabkan oleh perubahan tiap frame (frame by frame), perubahan posisi bergerak(motion tween) maupun perubahan bentuk diikuti pergerakan (motion shape).

Animasi juga dapat digunakan sebagai sarana untuk edukasi, menurut Hegarty dalam tulisannya yang berjudul ”Commentary Dynamic Visualizations and Learning: Getting to The Difficult Questions” (2004:343) yang dikutip oleh Deni Rahman Pratama,dkk (2018:2) bahwa dengan perkembangan teknologi film animasi mampu menyediakan tampilan-tampilan visal yang lebih kuat dari berbagai fenomena dan informasi-informasi abstrak yang sangat berperan untuk meningkatkan kualitas proses serta hasil belajar.

1. Animasi Berdasarkan Kategori

A. Motion Graphic

Motion Graphic merupakan jenias animasi yang dibuat menggunakan software-software komputer yang menggabungkan beberapa aset-aset seperti teks, gambar, audio, dan video serta composing efek.

B. Character Animation

Character animation adalah animasi yang dibuat khusus untuk menggerakkan objek-objek karakter, bisa berupa Makhluk hidup atau pun benda yang dapat digerakan.

C. Facial Animation

Animasi ini hanya khusus menggerakkan bagian wajah dari objek karakter

D. Morphing Animation

Morphing Animation adalah animasi yang memvisualkan suatu perubahan bentuk objek menjadi bentuk model objek yang lain.

E. Architecture Animation

Architecture Animation merupakan animasi yang model objeknya berbentuk bangunan, biasanya animasi ini dibuat dalam bentuk 3dimensi.

2. Animasi 2 Dimensi

Secara singkat animasi 2D adalah animasi yang menggunakan sketsa gambar lalu sketsa gambar tersebut digerakan satu persatu. Beda dengan animasi 3dimensi yang memiliki 3 sumbu yaitu X,Y,Z. Animasi 2dimensi hanya memiliki dua sumbu

yaitu X, dan Y maka dari itu dalam animasi 2 dimensi hanya dapat dilihat dari depan atau lebih dikenal dengan flat animasi.

3. Teknik Animasi 2 Dimensi

A. Cell Technique

Teknik Cell ini merupakan proses pembuatan animasi klasik, yang terdiri dari rangkaian gambar yang dibuat lembaran kertas transparan yang tembus pandang. Objek utama yang mengeksploitir gerak dibuat terpisah dengan latar belakang yang statis.

B. Teknik Computing 2D

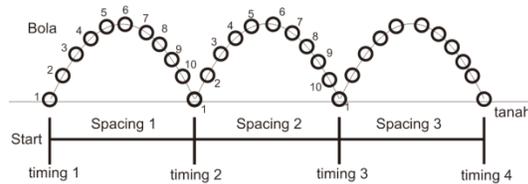
Animasi setelah perkembangan era teknologi komputer ditahun delapan puluhan juga merasakan imbasnya khususnya kemudahan dalam proses pembuatan animasi. Mulai dari perancangan model dan aset-aset yang dibutuhkan serta pengisian suara dapat dilakukan dengan personal komputer. Setiap kesalahan dapat dikoreksi secara langsung tanpa harus menggambar dari awal

2.4.2. 12 Prinsip Animasi

12 prinsip animasi sendiri merupakan prinsip dasar animasi agar terlihat lebih nyata atau bisa dikatakan dapat bergerak seperti layaknya makhluk hidup. Menurut Lasseter (1987) yang dikutip oleh Wahyu Tri Widadijo (2017:75), animator harus berpedoman pada 12 prinsip dasar animasi ketika akan mengerjakan animasi. Prinsip animasi ini dibuat pada tahun 1981 oleh animator profesional Walt Disney yaitu Ollie Johnston dan Frank Thomas di dalam bukunya yang berjudul "*The Illusion of Life : Disney Animation*". Prinsip-Prinsip ini dibuat agar melatih animator muda dengan lebih cepat dan lebih baik

A. Timming & Spacing (waktu)

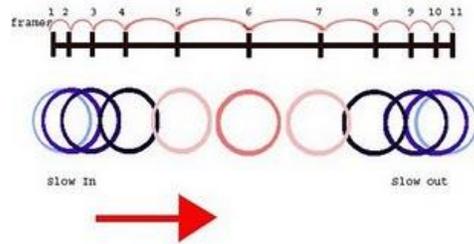
Timing adalah kapan animator menentukan waktu sebuah gerakan harus dilakukan. Semua hal yang dijelaskan dalam prinsip timing ini menentukan apakah gerak tersebut alami atau tidak. Timming juga digunakan untuk sinkronisasi antara elemen elemen yang terdapat pada animasi seperti teks, audio dan gambar. Sedangkan spacing adalah menentukan percepatan dan perlambatan jenis gerak. Menurut Grim Natwick seorang animator Disney pernah mengemukakan”Animasi adalah tentang Timming dan Spacing”.



Gambar 2. 14 *Timing and Spacing* (Sumber: <https://i.imgur.com/14r6Q0Y.png>)

B. Slow In dan Slow Out (Percepatan dan Perlambatan)

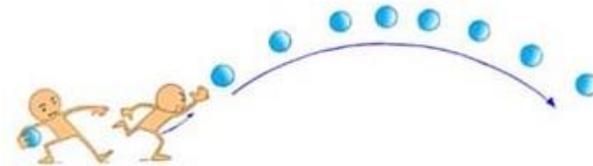
Slow in disini dijelaskan jika objek digerakan dengan lambat pada awalnya maka akan berakhir dengan cepat, sementara Slow Out adalah kebalikannya jika objek digerakan dengan cepat maka akan berakhir dengan lambat.



Gambar 2. 15 *Slow In and Slow Out* (Sumber: <https://bakwanteam.files.wordpress.com/2013/08/14.jpg?w=320>)

C. Arcs

Dalam prinsip ini dijelaskan bahwa pergerakan suatu objek yang mengikuti pola yang berbentuk lingkaran atau melengkung

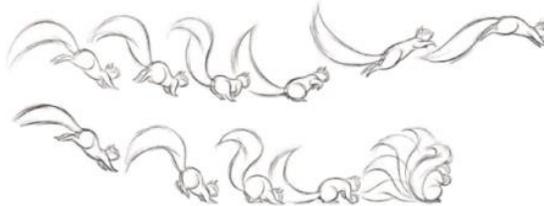


Gambar 2. 16 *Arcs* (Sumber: http://lembar-animasi.weebly.com/uploads/2/0/3/6/20367205/1896120_orig.jpg)

D. Follow Through and Overlapping Action

Follow Through adalah bagian objek yang tetap bergerak meskipun objek tersebut berhenti bergerak, misalnya rambut yang tetap bergerak setelah

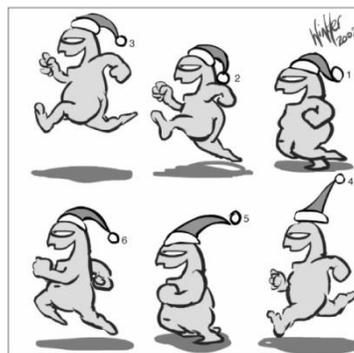
melompat, sedangkan overlapping adalah gerakan saling-silang atau saling mendahului.



Gambar 2. 17 *Follow Through and Overlapping Action* (Sumber: <https://grimgamers.files.wordpress.com/2016/08/overlapping-action.jpg?w=452>)

E. Secondary Action

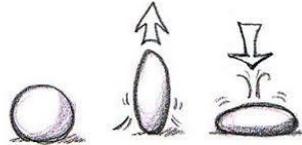
Gerakan tambahan pada objek yang bertujuan untuk menguatkan gerakan utama agar animasi terlihat seperti realistik.



Gambar 2. 18 *Secondary Action* (Sumber: <http://1.bp.blogspot.com/-3RebGdd2iSM/URJ46CwgFAI/AAAAAAAAAGM/9SxTLnQVzjQ/s1600/21.jpg>)

F. Squash and Stretch

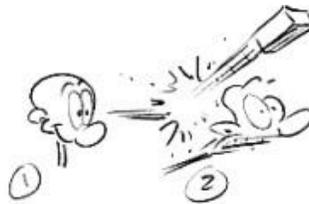
Prinsip squash and stretch adalah penambahan efek lentur pada objek yang digerakan sehingga terlihat “memuai” atau “menyusut” yang memberikan pergerakan lebih dinamis.



Gambar 2. 19 *Squash and Stretch* (Sumber: <https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcRAtxGcgzIP2JJgfbGFXjIZFIGYghKumC9YxRHgPzHg34Cwe7dn&s>)

G. Exaggeration

Exaggeration merupakan proses mendramatisir atau merekayasa objek ataupun gerakan animasi yang bersifat hiperbolais biasanya untuk keperluan genre komedi.

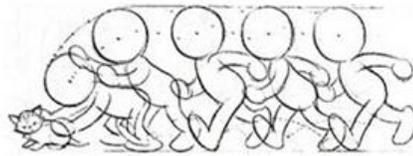


Gambar 2. 20 *Exaggeration* (Sumber: <http://animare.weebly.com/uploads/1/1/9/2/11927554/7037553.jpg>)

H. Straight a head and pose to pose

Straight a head adalah teknik membuat animasi menggunakan teknik frame to frame, sedangkan pose to pose adalah proses pembuatan animasi

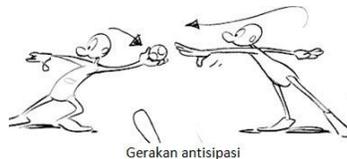
hanya pada keyframe-keyframe tertentu saja, untuk gambar selanjutnya akan dikerjakan oleh animator lain sehingga pengerjaan melibatkan lebih banyak animator.



Gambar 2. 21 *Straight a head and pose to pose* (Sumber: https://1.bp.blogspot.com/-EEbbsSQK2kg/WSD3G84QX7I/AAAAAAAAAeI/GiDxI8FtEXsktwhAI_VUjCpPo10WJWetgCEw/s1600/16.png)

I. Anticipation

Anticipation merupakan gerakan awalan atau ancang-ancang sebelum melakukan gerakan utama, misalnya animator akan menganimasikan gerakan melempar, animator akan menggerakkan tangan objek kebelakang terlebih dahulu sebelum melempar.



Gambar 2. 22 *Anticipation* (Sumber: <https://animasidasar.files.wordpress.com/2013/05/anticipation.jpg>)

J. Staging

Staging adalah sudut pengambilan gambar seperti memperbesar muka atau memfokuskan pada sudut tertentu.



Gambar 2. 23 *Staging* (Sumber: http://2.bp.blogspot.com/-Jy3MwPXiUTU/URJ5KaWBbAI/AAAAAAAAAH8/vg2Q6_1vDt0/s1600/8.jpg)

K. Solid Drawing

Menggambar adalah dasar utama animasi dalam memegang peranan yang signifikan baik ketika proses atau hasil sebuah animasi klasik. Animator harus memiliki kepekaan terhadap anatomi, komposisi, berat, keseimbangan, pencahayaan, dan sebagainya

L. Appeal

Appeal adalah gaya visual atau style pada karakter atau objek animasi.



Gambar 2. 24 *Appeal* (Sumber: https://2.bp.blogspot.com/--kEDYCqEkus/W7L1hCRirkI/AAAAAAAAABz8/NSt79eFC7kXIQxIZtgZMe_d6LA0o6JIgCEwYBhgL/s1600/Appeal.JPG)

Berdasarkan 2 referensi animasi yang dicantumkan di atas, sebagai acuan untuk merancang video animasi 2Dimensi “Masuknya Tenun Lurik di Klaten” terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan adalah sebagai berikut:

1. Video animasi di atas merupakan video animasi sebagai sarana untuk edukasi karena memiliki beberapa kriteria seperti penjelasan yang dikutip dalam perancangan tugas akhir Armand Firdaus,dkk (2018:F36) yang berjudul “Perancangan Video Edukasi Sejarah Daerah Kota Tua Gresik Untuk Meningkatkan Kesadaran Sejarah Masyarakat di Kota Gresik” bahwa video edukasi merupakan penyampaian informasi pembelajaran melalui teknologi dan indra pengelihatn dan pendengaran. Dalam tulisan tersebut juga disebutkan bahwa karakteristik video edukasi meliputi cerita atau informasi didapat dari sumber yang terpercaya, durasi video singkat, serta penyampaian to the point.
2. Video animasi diatas menggunakan 12 prinsip animasi dan termasuk dalam motion graphic serta menggunakan teknik computing 2D karena pembuatan aset dan menggabungkan semua aset menggunakan software komputer dan juga setiap kesalahan dapat dikoreksi secara langsung tanpa harus menggambar dari awal.
3. 2 video animasi yang dijadikan sebagai referensi tersebut menggunakan style flat design, karena memiliki karakteristik seperti yang dijelaskan dalam penulisan perancangan Syifa Fauzia yang berjudul “Perancangan Prototype Tampilan Antarmuka Pengguna Aplikasi Web Kamardagang.com Dengan Teknik Flat Design Pada PT.Selaras Utama Internasional” yaitu, flat design adalah design dengan pendekatan minimalis yang menekankan kegunaan, dengan design bersih tanpa ada bevel,bayangan,tekstur, warna-warna cerah dan ilustrasi 2dimensi penulisan tersebut mengutip dari artikel laman website Editorial Team (2014) yang berjudul “Apa Itu Flat Design?”