

BAB 1

PENDAHULUAN

Bab ini memberikan penjelasan umum mengenai Tugas Akhir yang penulis lakukan. Penjelasan tersebut meliputi latar belakang, identifikasi masalah, ruang lingkup dan batasan masalah, tujuan, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

1.1 Latar Belakang Tugas Akhir

Menurut harian Kompasiana yang di tulis oleh Muhamad Afif pada tahun 2015 bahwa dewasa ini kesadaran akan rasa nasionalisme para pemuda terutama anak-anak di bawah umur di Indonesia sangat memprihatinkan. Norma dan nilai kearifan lokal yang mencerminkan jatidiri bangsa Indonesia sudah mulai terkikis oleh masuknya pengaruh asing yang kian melanda kepribadian bangsa. Menurut jejak pendapat Litbang Kompas mengenai “Bangga menjadi orang Indonesia” pada 14-15 Agustus 2007, Responden yang menyatakan bangga jadi orang Indonesia mencapai 65,9%. Jika dibandingkan dengan jumlah jejak pendapat lima tahun lalu maka tahun 2007 mengalami penurunan 27,6%. Penurunan tersebut memberi arti bahwa telah terjadi peningkatan perasaan tidak bangga menjadi orang Indonesia yang mana itu menandakan kurangnya rasa nasionalisme di Indonesia. Dari data di atas, telah jelas bahwa kepekaan sosial terhadap warisan budaya Indonesia perlu kembali digalakkan terutama pada usia dini agar nantinya rasa nasionalisme dan kecintaan terhadap budaya tanah air dapat terjaga, salah satunya wayang golek. [KOM15]

Menurut tim Kompasiana mayoritas anak – anak Indonesia sekarang lebih menyukai karakter yang dibawa oleh film asing masuk ke Indonesia. Tokoh – tokoh superhero asing semisal Superman, Batman, Power Rangers maupun Naruto. Anak – anak menyukai sifat kearifan dan kepahlawanan dari karakter – karakter tersebut. Kisah kepahlawanan tokoh – tokoh tersebut semakin populer dengan banyaknya film hingga merchandise yang menampilkannya sehingga sangat familiar di kalangan anak – anak. Padahal jika ditelusuri, banyak sekali nilai kearifan lokal yang dapat dipetik dari kisah pewayangan, terutama bagi generasi muda yang diterjang krisis moral. Misalnya saja penokohan lima satria pandawa dalam dunia pewayangan ternyata kaya akan nilai keteladanan yang dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Sebagai contoh adalah Yudhistira. Sulung dalam pandawa lima ini memiliki karakter bijaksana, jujur, dan teguh pendirian. Sehingga dia senantiasa dijadikan dalam pemimpin perang. Kemudian Bima sebagai sosok pandawa paling kuat yang memiliki sifat semangat, pemberani dan pantang menyerah. Namun ketika berperang, dia memiliki kebesaran hati untuk tidak membunuh musuhnya yang dalam kondisi mengaku kalah. Sementara Arjuna yang memiliki sifat lemah lembut, imannya kuat dan suka menolong anggota pandawa yang lainnya ketika berperang dan dalam kesulitan terpojok oleh musuh.[KOM15]

Banyak faktor penyebab kurangnya apresiasi anak terhadap wayang. Data dari Kompasiana mengemukakan salah satunya adalah kurangnya perhatian media informasi yang memberikan tayangan mengenai wayang dan lebih memberi kesempatan film asing untuk tampil. Belum lagi penayangan wayang sering dipentaskan saat ini yang menjadi kurang populernya wayang. Faktor lain adalah masuknya kebudayaan modern dari luar dan tidak adanya wadah khusus untuk memperkenalkan warisan budaya wayang kepada anak usia sekolah dasar bahkan di bangku sekolah. Oleh karena itu, pada jenjang sekolah dasar perlu diberikan pengenalan terhadap budaya wayang, namun dengan media yang interaktif dan menyenangkan bagi anak sehingga anak dapat memahami nilai dan kearifan lokal yang terdapat pada budaya wayang dengan mudah.[KOM15]

Animasi 3D dalam dunia Kesenian dan Budaya memberikan keuntungan dalam upaya mendokumentasikan dan mempublikasikan kebudayaan wayang golek yang telah ada saat ini. Hal ini membuka peluang bagi software animasi seperti *Blender* dengan berbagai fitur dan kemudahannya untuk membantu memvisualisasikan objek 3D dan untuk membuat animasi untuk materi pembelajaran dan pengetahuan tersebut. Salah satu contoh adalah wayang golek yang mempunyai berbagai tokoh yang dapat dijadikan karakter animasi.

Berdasarkan uraian di atas, diperlukan media untuk memperkenalkan kembali wayang golek kepada generasi muda terutama anak-anak. Salah satu media yang digunakan adalah menggunakan *software Blender 3D* agar mendapatkan hasil yang optimal. Sehingga anak-anak tidak hanya mengenal tokoh-tokoh cerita dari luar negeri tapi mereka lebih mengenal juga kebudayaan dari negaranya sendiri khususnya tokoh-tokoh Wayang Golek.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, maka permasalahan yang ada pada tugas akhir ini adalah :

1. Bagaimana menumbuhkan kepekaan sosial terhadap warisan budaya wayang golek.
2. Bagaimana membuat model karakter Wayang Golek.
3. Bagaimana menginformasikan karakter wayang golek dalam bentuk Animasi 3D yang optimal dan menarik.

1.3 Tujuan Tugas Akhir

Adapun tujuan dari pembuatan tugas akhir ini adalah:

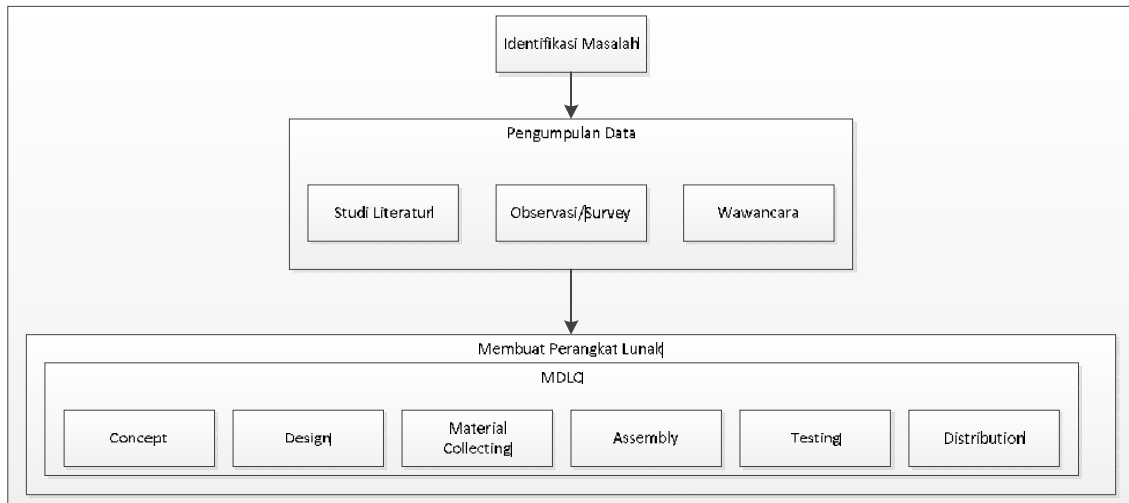
1. Menumbuhkan nilai-nilai kepekaan sosial terhadap budaya wayang golek.
2. Membuat media pembelajaran untuk mengenalkan tokoh-tokoh wayang golek.
3. Mendiigitalkan karakter Wayang Golek.

1.4 Lingkup Tugas Akhir

Penyelesaian Tugas Akhir dibatasi sebagai berikut :

1. Karakter-karakter yang dibuat hanya 8 tokoh-tokoh Pewayangan Golek.
2. Aplikasi yang di bangun adalah interaktif.

1.5 Metode Penelitian



Gambar 1.1 Metodologi Pengerjaan Tugas Akhir

Langkah – langkah pengerjaan tugas akhir ini sebagai berikut :

1. Identifikasi Masalah

Pada tahapan identifikasi masalah ini dilakukan analisis-analisis terhadap masalah yang ada sehingga dapat terlihat kebutuhan apa saja yang di butuhkan.

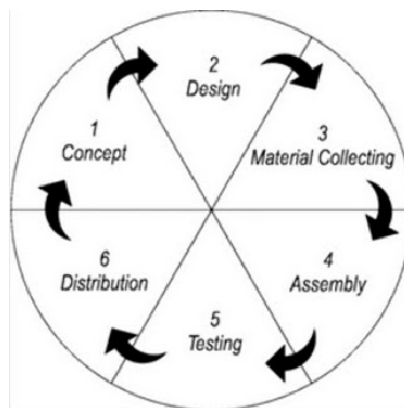
2. Pengumpulan data

Pada langkah pengumpulan data ini, berdasarkan hasil dari menentukan kebutuhan dilakukanlah beberapa cara dalam pengumpulan data yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan-kebutuhan. Beberapa cara dalam pengumpulan data ini yaitu, studi literature, observasi/survei, dan wawancara.

3. Membuat perangkat lunak

Penerapan hasil perancangan perangkat lunak yang telah dibuat dengan mempertimbangkan kemudahan dalam berinteraksi dengan perangkat lunak. Pada pembangunan aplikasi ini menggunakan metodologi MDLC.

MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*). *Multimedia Development Life Cycle* menurut Luther tahun 1994 dalam Sutopo 2012, MDLC memiliki 6 tahap, yaitu : tahap *concept*, tahap *design*, tahap *material collecting*, tahap *assembly*, tahap *testing*, dan tahap *distribution*. Tahapan tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut seperti pada gambar 1.2. [SUT12]



Gambar 1.2 MDLC [SUT12]

1. *Concept*

Concept (konsep) adalah menentukan tujuan dan siapa pengguna program (identifikasi *audience*), macam aplikasi (presentasi, interaktif, dan lain-lain) dan spesifikasi umum.

2. *Design*

Design (perancangan) adalah membuat spesifikasi secara rinci mengenai arsitektur programs, storyboard, gaya tampilan dan kebutuhan material/bahan untuk program.

3. *Material Collecting*

Material Collecting (pengumpulan bahan) adalah tahap pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan yang dikerjakan. Bahan-bahan tersebut, antara lain gambar clip art, foto, animasi 3D, video, audio, dan lain-lain.

4. *Assembly*

Tahap *assembly* (pembuatan) adalah tahap pembuatan semua objek atau bahan multimedia. Pembuatan aplikasi bagan alir (flowchart), dan struktur navigasi yang berasal pada tahap design.

5. *Testing*

Tahap *testing* (pengujian) dilakukan setelah menyelesaikan tahap pembuatan (*assembly*) dengan menjalankan aplikasi /program dan dilihat apakah ada kesalahan atau tidak. Tahap pertama pada tahap ini disebut juga sebagai tahap pengujian alpha (*alpha test*) yang pengujiannya dilakukan oleh pembuat

atau lingkungan pembuatnya sendiri. Setelah lolos dari pengujian alpha, pengujian beta yang melibatkan pengguna akhir akan dilakukan.

6. Distribution

Tahap *distribution* aplikasi akan disimpan dalam suatu media penyimpanan. Tahap *distribution* juga dapat disebut tahap evaluasi untuk pengembangan produk agar menjadi lebih baik.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan tugas akhir ini dibagi menjadi beberapa bagian seperti berikut :

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab Pendahuluan berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penyusunan tugas akhir, metodologi dan sistematika penyusunan tugas akhir.

BAB 2 LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi penjelasan tentang pemahaman-pemahaman penulis yang diperoleh dari hasil kajian dan tinjauan buku-buku referensi yang berhubungan dengan topik tugas akhir.

BAB 3 SKEMA PENELITIAN

Bab ini berisi tentang alur tugas akhir, peta analisis, analisis manfaat tugas akhir, kerangka berfikir teoritis serta tempat dan objek penelitian.

BAB 4 KONSEP DAN DESAIN

Bab ini berisi uraian tentang analisis Animasi, yang dimana pada tahap konsep melakukan analisis mengenai pengguna, kebutuhan, dan lain-lain. Pada tahapan desain berisikan mengenai rancangan teknik yang akan digunakan.

BAB 5 ASSEMBLY DAN TESTING

Pada bab ini menjelaskan tentang tahapan *assembly* dan melakukan pengujian terhadap aplikasi.

BAB 6 KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini menjelaskan tentang kesimpulan dan saran dari keseluruhan pembahasan dalam laporan.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi informasi mengenai sumber-sumber literature yang digunakan dalam penyusunan laporan tugas akhir.

LAMPIRAN

Berisi penyajian hal-hal yang bersifat khusus sebagai kelengkapan dokumentasi yang dirasa perlu dalam pembentukan laporan tugas akhir