

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia memiliki kekayaan budaya yang beragam hal tersebut tercermin dalam berbagai tradisi, adat istiadat, bahasa, seni pertunjukan, dan kerajinan tangan. Keanekaragaman ini memperkaya identitas bangsa dan menunjukkan kekayaan budaya yang telah diperkaya oleh berbagai pengaruh sepanjang sejarah. Kebudayaan digunakan untuk memahami gejala-gejala yang ada di lingkungan yang mengandung nilai-nilai tertentu yang digunakan sebagai pedoman dalam kehidupan bermasyarakat. Selain itu, pengembangan kebudayaan sesuai dengan kreatifitas masyarakat sebagai penciptanya dengan diimbangi adanya pendidikan untuk bisa diwariskan pada generasi selanjutnya (Afrianti & Brata, 2020). Dari sekian banyak pulau di Indonesia, terdapat pulau Jawa yang memiliki 6 provinsi. Provinsi Jawa Barat salah satunya yang kaya akan kebudayaan dan menarik untuk diperkenalkan. Salah satu contoh produk kebudayaannya adalah kerajinan tangan anyaman bambu, seperti Boboko.

Kerajinan atau kriya dalam bahasa Inggris disebut "*craft*". Kata "*kriya*" atau "*craft*" merujuk pada pemahaman seputar seni "*kerajinan*" atau suatu kegiatan yang terkait penggunaan tangan dalam pembuatannya (Gunawan, 2019). Salah satu hasil kerajinan tangan dari anyaman bambu adalah Boboko. Dikutip dari website Portal Majalengka, ada beberapa daerah di Majalengka yang memproduksi anyaman bambu diantaranya Desa Karayunan Kec. Cigasong, Desa Mindi Kec. Lewimunding, Desa Jatitujuh

Kec. Jatitujuh, dan Desa Trajaya Kec. Palasah (Adyatama, 2020). Termasuk juga Desa Muktisari Kec. Cingambul yang menjadi objek daerah penelitian ini.

Dikutip dari jurnal Sindoro Cendikia Pendidikan, bahwa modernisasi merupakan fenomena global yang memengaruhi berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk kebudayaan (R. Septianingsih, D. Safitri, 2023). Seperti yang telah kita ketahui bahwa boboko digunakan sebagai tempat atau wadah nasi, tetapi sekarang karena dampak modernisasi, wadah nasi tersebut kini beralih dengan wadah berbahan plastik atau stainless yang lebih efisien, kuat dan tahan lama. Dari perkembangan zaman inilah masyarakat mulai meninggalkan tradisi lama tersebut. Dalam sebuah jurnal Pamator, Budiarto menyebutkan bahwa jika proses pergeseran tersebut menyangkut tradisi lokal atau tradisi-tradisi yang memiliki nilai sakral hal itu akan membawa dampak buruk bagi jati diri sang pewaris kebudayaan, apalagi jika menggunakan anggapan “yang kuno merupakan hal yang tidak penting” ini akan menghilangkan kearifan lokal sehingga jati diri manusia pewaris kebudayaan juga akan hilang (Budiarto, 2020). Jika dipelajari lebih dalam, para leluhur membuat Boboko tersebut tidak sembarangan, bahkan setiap bentuk dasar pada Boboko mengandung makna yang mendalam. Jamaludin menyebutkan bahwa Boboko simbol kesempurnaan, yang terbentuk dari 3 bentuk dasar yaitu segi empat, lingkaran dan segitiga yang memiliki arti tersendiri dan menarik untuk dipelajari (Jamaludin, 2021).

Kerajinan anyaman bambu yang berada di Dusun Ciloagirang Desa Muktisari Kec. Cingambul merupakan usaha kecil dan menengah dengan skala rumah tangga (*home industry*). Namun di era modernisasi sekarang, keberadaan pembuatan Boboko kini semakin mengkhawatirkan, dikarenakan penurunan pengrajin. Dalam website kompasiana, Yobin yang merupakan salah satu masyarakat yang tinggal di daerah tersebut, menyebutkan bahwa Boboko sudah menjadi ciri khas dan sudah turun temurun dari para leluhur Dusun Ciloagirang, namun kondisi saat ini semakin mengkhawatirkan karena penurunan pengrajin. Sebagaimana biasanya proses pembuatan Boboko hampir dilakukan oleh setiap keluarga yang dapat ditemukan di setiap masing-masing rumah. Namun saat ini, pengrajin boboko hanya dapat ditemukan pada sebagian rumah saja. Penurunan jumlah pengrajin tersebut dikarenakan karena beberapa faktor diantaranya faktor kebutuhan ekonomi, peralihan pengrajin ke profesi lain, persaingan ekonomi, proses pembuatan yang lama, kurangnya pengembangan produktivitas dan kurangnya pengembangan teknologi dalam pembuatannya (Diniharis, 2022). Daerah lainnya di Kab. Majalengka yang tidak adanya regenerasi pengrajin anyaman adalah Desa Nanggerang. Ibu Aminah salah satu pengrajin anyaman bambu dari Desa Naggerang Kecamatan Leuwimunding Kabupaten Majalengka, menyebutkan bahwa tidak adanya regenerasi penerus dari anak muda. (Nashrullah, 2024).

Sebagai generasi penerus, remaja sudah seharusnya bertanggung jawab menjaga kelestarian kebudayaan lokal. Saat ini, banyak remaja yang kurang mengenal tentang Boboko, salah satunya dari sisi makna dari bentuk

dasar Boboko tersebut. Hasil survey yang peneliti lakukan melalui google form, sebanyak 82,2 % dari 74 responden tidak mengetahui makna dari bentuk dasar Boboko, sisanya mengetahui. Sebanyak 17 orang tidak mengetahui jenis-jenis Boboko, 29 orang mengetahui hanya sebagian dan 27 orang mengetahui jenis-jenis Boboko.

Perlu adanya kesadaran bahwa kebudayaan dapat bertahan apabila kita dapat menjaganya jika tidak ingin membiarkannya hilang atau punah. Maka untuk mendukung hal tersebut, salah satu usaha yang dapat dilakukan adalah pengembangan media informasi. Terakait dengan penelitian terdahulu, sejumlah studi telah dilakukan diantaranya, hasil penelitian Hendi dalam merancang sarana pengenalan Wayang beber dalam bentuk *motion graphic* dapat memberikan informasi kepada *audiens* tentang Wayang Beber. Penelitian serupa oleh Astuti tentang perancangan media informasi pengenalan perahu pinisi di Kabupaten Bulukumba. Perancangan tersebut menghasilkan sebuah media informasi berupa *motion graphic*.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka dari itu penulis mengangkat judul **“PERANCANGAN MEDIA INFORMASI KERAJINAN TANGAN BOBOKO MAJALENGKA”** sebagai alat untuk memberikan informasi kepada masyarakat khususnya kalangan remaja.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, penulis mengidentifikasi beberapa masalah, yaitu :

1. Dampak buruk modernisasi sehingga lunturnya minat remaja terhadap produk kerajinan lokal khususnya Kerajinan Tangan Boboko.

2. Tidak adanya pengembangan media sehingga minim informasi dan pemahaman mengenai kerajinan tangan boboko.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas dapat dirumuskan beberapa rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana perancangan Media Informasi Kerajinan Tangan Boboko Majalengka sehingga dapat menarik minat dan memberikan pemahaman masyarakat terutama kalangan remaja terhadap produk kerajinan lokal?
2. Bagaimana visualisasi Media Informasi Kerajinan Tangan Boboko Majalengka?

1.4 Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan ini antara lain :

1. Merancang media informasi kerajinan tangan boboko Majalengka untuk menarik minat dan memberikan pemahaman masyarakat terutama kalangan remaja terhadap produk kerajinan lokal.
2. Memvisualisasikan Media Informasi Kerajinan Tangan Boboko Majalengka yang menarik dan efektif mengenai jenis, makna bentuk dan alur pembuatan boboko.

1.5 Batasan Lingkup Perancangan

Agar perancangan lebih terarah dan memiliki titik fokus yang jelas, maka penulis merumuskan beberapa batasan lingkup perancangan, yaitu:

1. Perancangan media informasi kerajinan tangan Boboko melalui *motion graphic* dengan gaya desain dua dimensi (*flat design*) sebagai media utama dengan durasi maksimal 5 menit.
2. Visualisasi media informasi melalui *motion graphic* mengenai jenis, makna bentuk, dan alur pembuatan Boboko yang di produksi di Desa Muktisari Kec. Cingambul Kab. Majalengka.
3. Target *audiens* pada perancangan ini adalah kalangan remaja dengan rentang usia 12-24 tahun atau setara dengan pendidikan SLTP – Mahasiswa.

1.6 Manfaat Perancangan

Berdasarkan tujuan perancangan yang akan dicapai, Adapun manfaat perancangan adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Perancangan ini diharapkan mampu memberikan kontribusi bagi perkembangan penelitian Desain Komunikasi Visual terutama dalam perancangan *motion graphic*.

2. Manfaat Praktis

1. Perancangan ini diharapkan bisa menjadi acuan dalam perancangan media informasi lainnya di masa mendatang, baik oleh tim produksi, desainer maupun mahasiswa yang berada di Program Studi Desain Komunikasi Visual terutama perancangan *motion graphic*.
2. Melalui perancangan ini, penulis dapat mengembangkan kemampuan yang telah dipelajari dari mata kuliah Desain

Komunikasi Visual dalam menciptakan karya *motion graphic* dengan memperhatikan tujuan dan fungsi karya yang dibuat.

1.7 Metode Perancangan

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, penelitian kualitatif merupakan serangkaian kegiatan meneliti, baik dalam hal pengumpulan data, analisa data serta interpretasi yang keseluruhan dilakukan tanpa mereduksi menjadi angka. Dalam bahasa sederhananya bahwa penelitian kualitatif adalah serangkaian penelitian ilmiah tanpa melalui prosedur “statistik” (Fernanda, 2023).

1.7.1 Metode Pengumpulan Data

Adapun metode pengumpulan data pada penelitian ini yaitu:

1. Observasi

Observasi yang dilakukan adalah peneliti melakukan pengamatan langsung dengan mengamati proses produksi boboko dari pengrajin yang berada di Desa Muktisari Kec. Cingambul Kab. Majalengka.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan kepada pengrajin Boboko yaitu Ibu Rumnita untuk menggali informasi Boboko secara langsung.

3. Studi Literatur

Studi literatur dilakukan dalam upaya pengumpulan data tertulis melalui jurnal, buku, artikel dan *website* yang membahas

tentang topik produk kerajinan lokal untuk mendukung perancangan ini.

4. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data dan informasi dalam bentuk gambar yang berupa laporan serta keterangan yang dapat mendukung penelitian.

5. Kuesioner

Kuesioner digunakan untuk memperoleh data dari target audiens yang terdiri dari serangkaian pertanyaan.

1.7.2 Metode Analisis Data

Metode analisis data pada penelitian ini menggunakan 5W + 1H. Berikut adalah analisis dengan menggunakan metode 5W + 1H:

1. *What* (Seperti apa perancangannya?)

Perancangan ini nanti akan berbentuk *motion graphic*. *Motion graphic* merupakan salah satu cabang dari desain grafis yang termasuk multimedia linier. *Motion graphic* ini nantinya akan berisi penjelasan tentang jenis, makna bentuk dan alur pembuatan boboko.

2. *Why* (Mengapa *motion graphic*?)

Dipilihnya *motion graphic* karena memiliki kelebihan untuk merekonstruksi kejadian atau sebuah proses secara deskriptif, dinamis dan atraktif. Selain itu, media ini dirasa paling tepat untuk menampilkan suatu hal yang dianggap tradisional dan kuno oleh kaum muda, seperti boboko.

3. *Who* (Siapa target *audiensnya*?)

Kategori usia untuk target media yang dituju adalah usia remaja 12-24 tahun atau setara dengan pendidikan SLTP – Mahasiswa.

4. *When* (Kapan perancangan ini akan dibuat?)

Perancangan ini akan dibuat ketika data-data yang dibutuhkan sudah didapatkan dan dianalisa sehingga hasilnya akan maksimal sesuai dengan tujuan perancangan.

5. *Where* (Dimana media informasi ini akan di publikasikan?)

Media informasi ini akan di publikasikan pada media online seperti Youtube dan Instagram. Apabila melihat kebiasaan masyarakat saat ini, mereka dengan mudah men-*share* apa saja yang mereka alami, termasuk hal – hal yang menarik bagi mereka. Maka peluang informasi yang disampaikan menjadi lebih besar. Dengan kata lain kesempatan untuk ditonton banyak orang makin besar karena kemungkinan untuk di-*share* oleh pengguna media sosial.

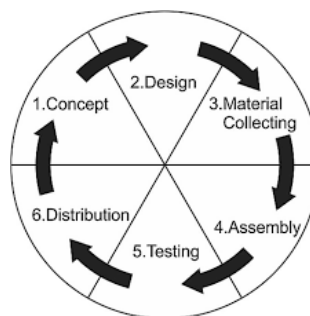
6. *How* (Bagaimana merancangnya?)

Perancangan ini akan dibagi menjadi 3 tahapan, yakni pra-produksi, produksi dan pasca produksi. Pada proses pra – produksi, akan dirancang konsep *motion graphic* mulai dari naskah, *storyboard*, *backsound* dan *sfx*. Tahap kedua adalah proses pembuatan *motion* dari mulai penggambaran aset desain hingga digitalisasi dengan menggunakan software CorelDraw

dan akan digerakkan dengan software Adobe After Effect. Proses terakhir adalah pasca produksi yakni, editing, hingga proses rendering menjadi file video menggunakan software Adobe Premiere .

1.7.3 Metode Penyelesaian Masalah

Metode pada penelitian ini menggunakan metode kualitatif serta metode analisis data menggunakan metode 5W+1H dan metode penyelesaian masalah menggunakan teori MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) versi Luther yang dikembangkan oleh Sutopo yang terdiri dari 6 tahapan yaitu *concept, design, material collecting, assembly, testing* dan *distribution* seperti pada gambar 1 berikut (Aprianto, 2019).



Gambar 1. 1 Tahapan Metode Pengembangan MDLC
(Sumber: Samala et al. 2022)

1. *Concept* (Konsep)

Tahapan konsep adalah tahapan awal yang dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan dan tujuan proyek, analisis kebutuhan *audiens*, penentuan isi konten, penjadwalan dan alokasi sumber daya.

2. *Design* (Desain)

Tahapan desain melibatkan pengembangan desain visual yang akan diterapkan, pembuatan storyboard, skenario, pemilihan warna, jenis font, dan elemen desain yang sesuai dengan konsep yang telah ditetapkan sebelumnya.

3. *Collecting Material* (Pengumpulan Bahan)

Tahap ini melibatkan pengumpulan semua materi yang akan digunakan, seperti gambar, audio dan teks, yang berhubungan dengan objek penelitian.

4. *Assembly* (Penggabungan)

Tahapan penggabungan adalah proses menggabungkan semua elemen desain dan materi yang telah dikumpulkan menggunakan perangkat lunak untuk menciptakan produk multimedia.

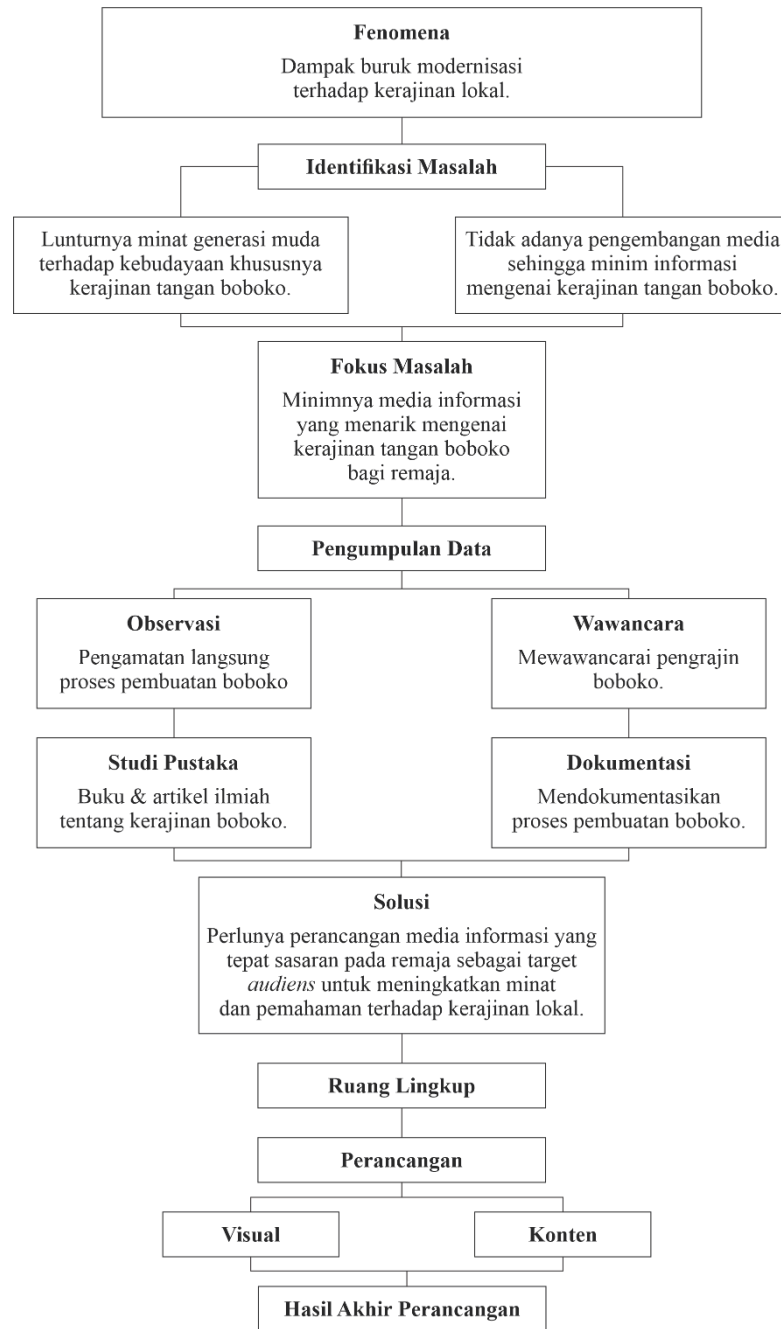
5. *Testing* (Pengujian)

Tahapan pengujian melibatkan evaluasi keseluruhan untuk memastikan fungsionalitas dan kualitas yang memadai. Mengidentifikasi dan memperbaiki masalah yang mungkin terjadi, serta memastikan bahwa produk memenuhi standar yang telah ditetapkan sebelumnya.

6. *Distribution* (Distribusi)

Tahapan distribusi melibatkan peluncuran dan distribusi kepada target *audiens*. Tahap distribusi akan dilakukan pada media digital seperti media sosial (Youtube dan Instagram).

1.7.4 Kerangka Perancangan



Bagan 1. 1 Bagan Kerangka Perancangan

1.8 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

- 1.1 Latar Belakang
- 1.2 Identifikasi Masalah
- 1.3 Rumusan Masalah

- 1.4 Tujuan Perancangan
- 1.5 Batasan Lingkup Perancangan
- 1.6 Manfaat Perancangan
- 1.7 Metode Perancangan
- 1.8 Kerangka Perancangan
- 1.9 Sistematika Penulisan

BAB II LANDASAN TEORETIS

- 2.1 Kajian Teori dan Studi Literatur
- 2.2 Tinjauan Perancangan Terdahulu
- 2.3 Kerangka Teoretis

BAB III ANALISIS DATA DAN KONSEP PERANCANGAN

- 3.1 Data dan Objek Perancangan
- 3.2 Hasil Analisis Data
- 3.3 Konsep Kreatif
- 3.4 Konsep Visual
- 3.5 Konsep Media
- 3.6 Program Kreatif

BAB IV VISUALISASI HASIL PERANCANGAN

- 4.1 Pengolahan Ide
- 4.2 Eksekusi Visual
- 4.3 Penerapan pada Media

BAB V PENUTUP

- 5.1 Simpulan
- 5.2 Saran