PERANCANGAN MEDIA INSTRUKSIONAL PROSES PEMBUATAN BATIK TULIS TRADISIONAL YOGYAKARTA UNTUK ANAK-ANAK DENGAN TEKNIK ANIMASI 2D

KARYA DESAIN

Oleh:
Arilia Prihatiningtiyas
NIM 041 1435 024

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2009

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

PERANCANGAN MEDIA INSTRUKSIONAL PROSES PEMBUATAN BATIK TULIS TRADISIONAL YOGYAKARTA UNTUK ANAK-ANAK DENGAN TEKNIK ANIMASI 2D

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA
INV. 3038/H/S/2009
KLAS
TERIMA 29-8-2009 TTD.

KT002287

KARYA DESAIN

Oleh:
Arilia Prihatiningtiyas
NIM 041 1435 024

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2009

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

PERANCANGAN MEDIA INSTRUKSIONAL PROSES PEMBUATAN BATIK TULIS TRADISIONAL YOGYAKARTA UNTUK ANAK-ANAK DENGAN TEKNIK ANIMASI 2D

KARYA DESAIN

Oleh:
Arilia Prihatiningtiyas
NIM 041 1435 024

Tugas Akhir ini diajukan Kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
gelas sarjana S-1 dalam bidang
Desain Komunikasi Visual
2009

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Tugas Akhir Karya berjudul:

"PERANCANGAN MEDIA INSTRUKSIONAL PROSES PEMBUATAN BATIK TULIS TRADISIONAL YOGYAKARTA UNTUK ANAK-ANAK DENGAN TEKNIK ANIMASI 2D" yang diajukan oleh Arilia Prihatiningtiyas, NIM. 0411435024, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal: 27 Juni 2009.

Pembimbing I / Anggota

Drs. Arif Agung Swasono, M.Sn.
NIP. 132 061 187

Pembimbing II / Anggota

Terra Bajraghosa, S.Sn.
NIP. 132 318 581

Cognate / Anggota

Drs. Baskoro Suryo Banindro
NIP. 131 996 632

Ketua Program Studi
Desain Komunikasi Visual
/ Anggota

Drs. Hartono Karnadi, M.Sn.
NIP.132 133 718

Ketua Jurusan Desain / Ketua

Drs. Lasiman , M.Sn.
NIP. 131 773 135

Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia

Dr. M. Agus Burhan, M.Hum
NIP.131 567 129

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Tugas Akhir ini kupersembahkan

untuk Ibu dan Ayah,

adekku "Bagus dan Dinda"

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

KATA PENGANTAR

Batik adalah salah satu warisan bangsa yang sangat berharga yang harus kita jaga dan lestarikan karena merupakan latar belakang sejarah dan akar budaya yang kuat dalam perkembangan kebudayaan bangsa Indonesia. Ada bermacam-macam batik di Indonesia, hampir setiap daerah memiliki batik dengan jenis dan ragam yang berbeda sesuai ciri khasnya. Salah satunya adalah batik Yogyakarta.

Yogyakarta sebagai kota budaya dan pelajar memiliki banyak keistimewaan, kebudayaannya masih sangat kental dikehidupan sehari-hari. Batik merupakan salah satu budaya yang masih eksis di masyarakat. Batik di Yogyakarta memiliki banyak jenis dan ragamnya, salah satunya adalah batik tulis tradisional Yogyakarta yaitu batik yang dibuat dengan menggunakan canthing dan memiliki 2 warna yaitu biru indigo dan soga (cokelat).

Proses pembuatan batik tulis tradisional Yogyakarta sebenarnya sangat mudah untuk dipelajari. Untuk mewariskan pengetahuan dan cara pembuatan batik tulis tradisional Yogyakarta, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan DI Yogyakarta ingin memperkenalkan batik sedari dini yaitu kepada anak-anak dalam proses belajar mereka di sekolah. Pelajaran Ketrampilan di Sekolah Dasar merupakan satu kesempatan untuk memberikan pengetahuan tentang batik tulis tradisional.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Sebagai sarana untuk menunjang proses pengenalan (*introduction*) dan pemberian informasi tentang proses pembuatan batik tulis tradisional Yogyakarta untuk anak-anak maka perlu membuat suatu media yang dapat membantu memberikan informasi secara langsung dan menarik sehingga dapat meningkatkan minat anak-anak dalam rasa tanggung jawab akan warisan yang telah mereka dapatkan sehingga dipilih media instruksional yang berupa Animasi 2D. Media ini dianggap paling efektif untuk memberikan informasi kepada anak-anak karena selain dapat mengkomunikasikan dengan 2 bahasa (suara dan gambar), media informasi yang berupa animasi 2D dapat menampilkan fakta-fakta visual secara tersruktur dan visualisasi yang dekat dengan dunia mereka yaitu anak-anak yang menyukai film kartun. Dengan adanya media instruksional proses pembuatan batik tulis Yogyakarta diharapkan anak-anak akan menerima informasi secara jelas, mudah dipahami dan dapat diikut dari proses awal sampai akhir.

Penulis berharap semoga karya Tugas Akhir ini dapat memberikan sedikit ilmu dan pengetahuan bagi kemajuan studi Desain Komunikasi Visual.

Yogyakarta, 11 Juni 2009

Penulis

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

TERIMA KASIH

Puji syukur kehadirat Allah SWT, berkat Rahmat dan berkah-Nya maka penyusunan Karya Tugas Akhir sebagai penutup masa studi walau melalui berbagai perjuangan, godaan dan rintangan, akhirnya Karya Tugas Akhir ini terselesaikan. Walaupun masih terdapat berbagai kekurangan yang membuatnya jauh dari sempurna. Semoga usaha terbaik dari penulis ini dapat berguna bagi penulis sendiri maupun pihak lain.

Sebagai manusia yang lemah dan banyak dosa, ternyata Tuhan masih mau mengulurkan tangannya berupa bantuan dari banyak pihak yang telah membantu penyelesaian Karya Tugas Akhir ini.

Berdosa rasanya bila penulis tidak mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu. Dengan segala kerendahan hati, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Drs. Soeprapto Soedjono, MFA., Ph.D. selaku rektor Institut Seni Indonesia, Yogyakarta.
2. Bapak Dr. M. Agus Burhan, M. Hum selaku Dekan Fakultas Seni Rupa.
3. Drs. Arif Agung Swasono, M.Sn. selaku Pembimbing I.
4. Terra Brajraghosa, S.Sn. selaku Pembibing II.
5. Ibu Heningtyas Widowati, S.Pd. selaku dosen wali.
6. Bapak Drs. Baskoro Suryo B. selaku cognate ujian Tugas Akhir.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

7. Bapak Drs. Hartono Karnadi, M.Sn. selaku Ketua program Studi Diskomvis ISI Yogyakarta
8. Bapak Drs. Lasiman, M.Sn selaku Ketua Jurusan Desain ISI Yogyakarta
9. Segenap keluarga besar dosen Program Studi Diskomvis ISI Yogyakarta dan Staf atas ilmu yang bermanfaat dan telah diberikan begitu banyaknya.
10. Untuk keluargaku, Ibu, Ayah, adekku Bagus dan Dinda atas doa dan cintanya.
11. Keluarga besarku..
12. Untuk mas Rendra C.O. dan ibu, atas support dan kasih sayangnya.
13. Untuk 'special someone" yang akan datang dan setia bersamaku sampai akhir hidupku.
14. Untuk Wilza 'meong', Nina 'Niken', Mz Why 'joker pesbuk', Mr. PoPo, Pakde 'Kecik', Bayu 'bagor', "the team sucsezQoe" thank's bwgtz yach..
15. Untuk "KENE" studio animasi, Mr. Rismanto (se-keluarga), mas Indra hp, Fina, semua anak-anak dari manual, background sampe editing (maaf ga bisa menyebutkan semua), terima kasih.. semangat!!!
16. Untuk semua teman-teman Deskomvis, angkatan '04 "Origami" Wilza, Nutz, Itsna, Nina, Lia, Reni, Peni, Bede, Intanz_mania, Arwin, Icha, Peni, Freny, Ayu, Dimaz, Gepenk, Rora, Mex, Satrio, Dito, O'on, Danang, David, Herpri, Hari, Godham, Oka, Nunu.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

17. Sahabatku Ayoex (se-keluarga), Dewi 'En', Nia, FoFo dan Ibu kantinku, "aLumni '04 SMKN 4 Grafika malang", maz Deddy, Sisca, Desy, Nur, Feri..
18. KKN Simbang '08 Banjarnegara, Wilza, Denonk, Gesta, Ari, Vina, babie'irfan', pak aL, pakde 'kecik', pak sigit, P'men, itok Andy, Much'tarom, Bagor, zul, ketu'Kris', Agung, pak Hanz, Wawan dan James, "idup Simbang bergoyang".
19. Ospek '04 "bulu jangkis", studio "Prismart" animasi & semua penghuninya, seniman 'Nostalgilla", anak-anak kos DM, my kerokeroppi & cLeo..
20. Semua pihak yang membantu, maaf tidak bisa menyebutkan semuanya. Terima kasih,

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

DAFTAR ISI

Halaman Judul.....i

Halaman Pengesahan.....ii

Halaman Persembahan.....iii

Kata Pengantar.....iv

Halaman Terimakasih.....vi

Daftar Isi.....ix

Daftar Gambar.....xiii

Daftar Lampiran.....xiv

1. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Masalah.....1
2. Rumusan Masalah.....5
3. Tujuan Perancangan.....6
4. Batasan Lingkup Perancangan.....6
5. Manfaat Perancangan.....7
6. Metodologi Perancangan.....9
   a. Metode Pengumpulan Data.....9
   b. Metode Analisis Data.....10
7. Pola/Kerangka Dasar Perancangan.....11
8. Sistematika Perancangan.....13

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

2. IDENTIFIKASI DAN ANALISIS

1. Pengumpulan Data.....14

   a. Tentang Batik.....14

   b. Animasi.....31

   c. Instruksi.....39

2. Data Klien.....41

3. Data Studio.....41

4. Analisa media Instruksional dengan Animasi 2D.....42

5. Analisis Data (5W+ 1H).....43

6. Kesimpulan Analisis.....46

3. KONSEP PERANCANGAN

1. Pra Produksi 48

   a. Tujuan Komunikasi.....48

   b. Strategi Komunikasi.....48

   c. *Target Audience*.....49

   d. Tujuan Media.....50

   e. Strategi Media.....50

      - Seleksi media.....51
      - Prioritas media.....54
      - Media Pendukung.....55
      - Biaya Media.....59

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

f. Perangkat Lunak dan Keras....62

g. *Outline*....63

h. *Storyline*....64

i. *Script*....68

j. Konsep Kreatif....86

- Tujuan Kreatif....86
- Strategi Kreatif....87
- Program Kreatif....88

- *Run Down*....88
- Format....89
- Visual....90
- Audio....97

k. Program Visual....97

- Tokoh....98
- *Property*....99
- *Background*....103
- Warna....104
- Komposisi....104
- Typografi....105

l. Biaya Kreatif....106

2. Produksi....108

1. Animasi 2 Dimensi....108

2. Audio....113

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

3. Pasca Produksi.....114

- *Digital Composite*.....114

- *Editing System*.....117

- *Mastering*.....117

4. VISUALISASI

a. Lay Out kasar 118

b. Karakterisasi Visual.....121

c. *Storyboard*.....136

d. *Layout* Media Pendukung.....163

e. Desain Alternatif Media Pendukung.....166

f. Desain Media Pendukung.....169

PENUTUP

a. Kesimpulan.....175

b. Saran.....176

Daftar Pustaka.....178

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Daftar Gambar

Gambar 1. Batik Pola Parang Barong.....2

Gambar 2. Busana modern batik.....3

Gambar 3. Motif batik tulis tradisional Parang Barong.....17

Gambar 4. Motif batik tulis tradisional Sido Mukti 18

Gambar 5. Motif batik tulis tradisional Semen Romo.....18

Gambar 6. Motif batik tulis modern.....19

Gambar 7. Canthing untuk membuat batik tulis.....20

Gambar 8. Cap untuk membuat batik cap.....21

Gambar 9. Canthing untuk membuat batik tulis.....19

Gambar 10. Wajan kecil untuk mencairkan lilin batik.....23

Gambar 11. Kompor kecil untuk memanaskan wajan.....23

Gambar 12. Gawangan untuk membentangkan kain yang akan di batik.....24

Gambar 13. Lilin atau malam batik.....24

Gambar 14. Pewarna soga.....25

Gambar 15. Proses membuat batik atau *ngengreng*.....26

Gambar 16. Proses *nembok*.....27

Gambar 17. Proses *medel*.....28

Gambar 18. Proses *ngerok* dan *nggirah*.....28

Gambar 19. Proses *mbironi*.....29

Gambar 20. Proses *nyoga*.....29

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Gambar 21. Proses *nglorod*……...30

Gambar 22. Tokoh "*Gertie the Dinosaur*" dan "*Felix The Cat*"…… 33

Gambar 23. Film animasi 2D dari Jepang……...37

Gambar 24. Desain instrulsional pada kemasan *LIPTON* ……..... 40

Gambar 24. Membuat batik dengan menggunakan gawangan untuk anak-anak.....126

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

LAMPIRAN

Lampiran 1. Poster Pameran

Lampiran 2. Katalog Pameran

Lampiran 3. Display Pameran

Lampiran 4. Lembar Konsultasi

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

BAB 1

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Batik adalah salah satu cabang seni rupa dengan latar belakang sejarah dan akar budaya yang kuat dalam perkembangan kebudayaan bangsa Indonesia. Ada dua pendapat tentang asal mula dari mana asal mula batik. Pendapat pertama mengatakan bahwa batik datang pertama-tama di Indonesia bersamaan dengan hadirnya pengaruh agama Hindu dan Budha dari India. Adapun pendapat kedua menyatakan bahwa batik adalah produk budaya asli Indonesia. Pendapat ini didasari alasan bahwa teknik pembuatan batik, yaitu menutup dengan bahan lilin pada bagian-bagian kain yang tidak diberi warna.[1]

Batik di Indonesia sangat beragam, hampir disetiap daerah menghasilkan batik dengan jenis dan ragam yang berbeda. Misalnya di pulau Jawa, terdapat beberapa pusat pembatikan yang tersebar diberbagai tempat. Yogyakarta merupakan salah satu tempat dimana batik telah menjadi budaya tradisi keraton Yogyakarta sebagai warisan budaya kerajaan Mataram. Selain digunakan sebagai tatacara penyelenggaraan di keraton, batik Yogyakarta berkembang menjadi bentuk komoditas perdagangan yang luas.

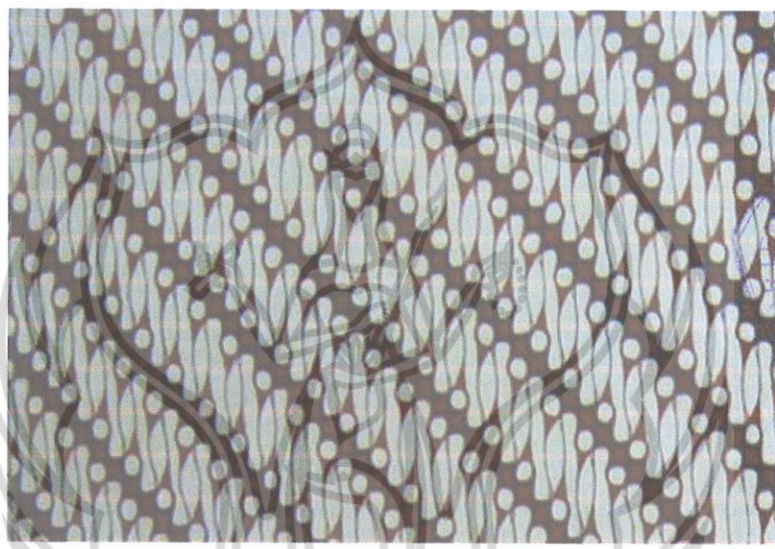
Secara Etimologis istilah batik berasal dari kata yang berakhiran 'tik', berasal dari kata menitik yang berarti menetas. Dalam bahasa jawa *Krama* batik disebut

---

[1] A.N. Suyanto, Sejarah Batik Yogyakarta (Yogyakarta: Merapi, 2002), p. 1

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

seratan, dalam bahasa jawa *ngoko* disebut *tulis*, yang dimaksud adalah menulis dengan lilin. Menurut termiloginya, batik adalah gambar yang dihasilkan dengan menggunakan alat canthing atau sejenisnya dengan bahan lilin sebagai penahan masuknya warna. Jadi batik adalah gambaran atau hiasan pada kain atau bahan dasar lain yang dihasilkan melalui proses tutup-celup dengan lilin yang kemudian diproses dengan cara tertentu.[2]



Gambar 1. Batik Pola Parang Barong
Repro: *Batik Pengaruh jaman dan lingkungan*
H. Santoso Doelah, Dahar Hadi

"Teknik pembuatan batik pada prinsipnya dikerjakan melalui beberapa proses yaitu: proses persiapan, proses pembuatan motif batik, pengolahan lilin batik, proses perwarnaan dan yang teakhir adalah penghilangan lilin batik."[3]

Secara teknis, batik yang diketegorikan sebagai karya seni dapat digolongkan ke dalam 5 golongan besar yaitu batik tulis (canting), Batik cap, batik kombinasi,

---

[2] Ibid, p. 2
[3] Bsc. Daryanto, Teknik Pembuatan Batik dan Sablon (Semarang: Aneka Ilmu, 1996) p. 5

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

batik campuran (tulis dan cap) dan batik modern (tulis, cap dan printing). Dengan kriteria yang mengandung unsur teknik, bahan dan warna. Oleh karena itu selain tekniknya, proses didalam seni batik ini tidak terlepas dari alat dan bahan, seperti canthing, malam (lilin batik), kain mori dan zat pewarna.

Kini batik sudah menjadi pakaian nasional bagi masyarakat Indonesia bahkan sudah banyak pula dikenal di manca negara. Penggunaannya pun tidak lagi sebagai pakaian adat tetapi sudah mengikuti perkembangan mode busana baik bagi wanita maupun pria, bahkan biasa digunakan sebagai desain interior dan perlengkapan rumah tangga.

Gambar 4. Busana modern batik
http://www.mesuji.com/fashionbatik-image-yang-ga-lagi-tradisional

Walau motif batik sudah menjadi pemandangan yang umum di kota Jogja, namun hanya segelintir orang yang mengetahui bagaimana pembuatan batik ini sendiri. Berdasarkan pembuatannya, batik dibedakan menjadi dua macam, batik

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

cetak dan batik tulis. Karena batik cetak dibuat dengan mesin pencetak, nilai seninya tak setinggi batik tulis. Kemampuan membuat batik tulis inilah yang belum banyak diketahui orang.

Dalam proses pembuatan batik tulis, dibutuhkan keselarasan seni dan kesabaran pembatik. Urutan pembuatannya diawali dengan menggambar motif batik diatas kain mori atau sutera. Setelah motif tercetak, dilanjutkan dengan klowongan atau ngengreng. Tahap berikutnya adalah isen-isen atau cecek. Setelah selesai, tahapan selanjutnya adalah nerusi, yaitu kembali membatik pada sisi sebaliknya. Dilanjutkan dengan nembok atau memblok untuk hasil warna putih dan coklat. Kemudian dicelup dengan warna biru. Setelah kain kering, dilakukan nembok lagi untuk pewarnaan putih dan hitam. Terakhir, dicelup dengan warna coklat soga. Keseluruhan proses ini membutuhkan waktu paling cepat 1,5 bulan untuk satu lembar kain batik.

Untuk meningkatkan minat masyarakat khususnya anak-anak dalam mengetahui dan belajar membuat batik tulis tradisional Yogyakarta maka Departemen Pendidikan dan Kebudayaan DI Yogyakarta menginginkan dibuat suatu media yang dapat membantu meningkatkan minat anak-anak sehingga dipilih media instruksional yang berupa Animasi 2D yang dianggap menarik untuk anak-anak karena dekat dengan keseharian dan kesukaan mereka terhadap film kartun. Animasi 2D proses pembuatan batik tulis tradisional akan menjadi salah satu pelajaran ketrampilan untuk kelas 5 dan 6 di Sekolah Dasar di Yogyakarta yang sesuai dengan kurikulum yang telah ditentukan oleh Departemen

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Pendidikan dan Kebudayaan DI Yogyakarta sehingga mulai dini mereka sudah mengetahui dan belajar membuat batik. Yang membahas tentang bahan baku, alat dan langkah apa sajakah dalam proses pembuatan batik tulis tradisional Yogyakarta.

Dirancang dengan bentuk karakter yang menarik dan proses dibuat mudah dan singkat sehingga anak-anak mudah memahami dan mengikuti tahapan demi tahapan proses pembuatan batik tulis tradisional Yogyakarta. Sehingga minat untuk mengetahui membuat dan melestarikan batik tulis tradisional Yogyakarta sebagai warisan budaya bangsa yang sangat berharga.

2. Rumusan Masalah

Alasan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan DI Yogyakarta yang mendasari ide dari perancangan ini adalah adanya keinginan untuk meningkatkan kepedulian dan pengetahuan masyarakat khususnya anak-anak terhadap batik Yogyakarta yang merupakan salah satu warisan dan harta berharga bagi tradisi dan bangsa Indonesia.

Berdasarkan pemaparan latar belakang diatas maka rumusan masalah dari perancangan ini adalah :

a. Bagaimana menghasilkan konsep instruksional tentang proses dan tahapan membuat batik tulis untuk anak yang dikemas dalam bentuk Animasi 2D.
b. Bagaimana menciptakan media instruksional pembuatan batik tulis tradisional sehingga meningkatnya kepedulian dan pengetahuan

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

tentang proses pembuatan batik tulis tradisional Yogyakarta dengan teknik Animasi 2D.

3. Tujuan Perancangan

a. Menghasilkan konsep instruksional tentang proses dan tahapan membuat batik tulis untuk anak yang dikemas dalam bentuk Animasi 2D.

b. Menciptakan media instruksional dengan Animasi 2D sebagai salah satu bentuk-bentuk visual yang dipahami oleh anak dalam pembuatan batik tulis tradisional sehingga meningkatnya kepedulian dan pengetahuan tentang proses pembuatan batik tulis tradisional Yogyakarta.

4. Batasan Lingkup Perancangan

1. Batasan dari perancangan animasi 2D tentang proses pembuatan batik tulis tradisional Yogyakarta adalah hanya batik dengan teknik tulis (canthing) tradisional khas Yogyakarta.
2. Batasan dari perancangan animasi 2D tentang proses pembuatan batik tulis tradisional Yogyakarta untuk anak-anak.
3. Batasan untuk media pendukung lainnya adalah pada keterkaitan pesan dalam animasi 2D dengan bentuk media, warna, dan ukuran, serta unsur kebaruan ide atau gagasan yang sesuai dengan target sasaran sehingga

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

dapat konsep dan misi promosi tentang proses pembuatan batik Yogyakarta.

5. Manfaat Perancangan

1. Manfaat bagi Siswa:

   Secara Khusus (target sasaran):

   a. Mengetahui proses pembuatan batik dengan teknik tulis
   b. Menjadi semacam pengingat (*reminder*) bahwa batik merupakan warisan yang sangat berharga
   c. Meningkatkan kepedulian target sasaran akan batik agar tidak punah atau terbengkalai.

   Secara Umum:

   a. Memperoleh sebuah wawasan dan pengetahuan terbaru mengenai Batik *classic* atau tradisional Yogyakarta
   b. Mengetahui cara-cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan penggunaan batik Yogyakarta.

2. Manfaat bagi Mahasiswa:

   a. Menciptakan bentuk *animasi 2D tentang proses pembuatan batik tulis tradisional Yogyakarta* yang komunikatif dan menarik sehingga dapat menyampaikan pesan mengenai batik kepada target sasaran, yang kemudian berdampak meningkatnya kepedulian target sasaran terhadap batik Yogyakarta.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

b. Manfaat bagi mahasiswa, yang diharapkan dari perancangan ini yaitu hasil dari perancangan tersebut bisa relefan untuk mencapai misi dan tujuan dari media instruksional batik Yogyakarta dengan cara mebuat animasi 2D proses pembuatan batik tulis tradisional sehingga bisa menciptakan daya tarik dan inisiatif yang inspiratif pada target sasaran. Selain itu perancangan ini juga diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan mengenai efektifitas berbagai media dan pengaruhnya terhadap tingkah laku masyarakat sesuai dengan bidang desain komunikasi visual.

3. Manfaat bagi Institusi:

Memperoleh sumbangsih berupa pembahasan dan karya yang bisa digunakan oleh dosen dan mahasiswa sebagai bahan kajian untuk meneliti ilmu yang bertitik tolak tidak jauh dari bidang kepedulian kebudayaan khususnya batik Yogyakarta. Selain itu, perancangan ini diharapkan dapat bermanfaat dan menjadi suatu wacana yang dapat memperluas wawasan, karena pada dasarnya media instruksional merupakan media yang dapat dikaji dari berbagai sisi seperti ekonomi, psikologi, kebudayaan, sosiologi-antropologi dan lain sebagainya. Serta dapat menjadi bahan acuan pembuatan media instruksional di masa depan.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

4. Manfaat bagi Departemen Pendidikan dan Kebudayaan DIY

Mendapatkan tambahan media dalam pembelajaran untuk siswa kelas 5 dan 6 Sekolah Dasar tentang bagaimana cara meningkatkan kepedulian dan minat anak-anak terhadap batik sebagai salah satu warisan budaya. Dalam pembelajaran perlu adanya pendekatan yang lebih terhadap anak salah satunya dengan media instruksional Animasi 2D proses pembuatan batik tulis tradisional Yogyakarta.

6. Metode Perancangan

Perancangan ini secara garis besar mencakup dua tahapan desain yaitu perencanaan dan perancangan. Perencanaan mencakup: identifikasi dan analisa data, sedangkan dari segi perancangan: penetapan media dan konsep kreatif disertai *lay out.*

6.1. Metode pengumpulan data

Proses pengumpulan data yang berhubungan tentang batik Yogyakarta, macam-macam batik, alat dan bahan yang digunakan dalam proses pembuatan batik dan tahapan-tahapan proses pembuatan batik tulis tradisional Yogyakarta. Dalam pengumpulan data ini diharapkan dapat memberi masukan terhadap unsur-unsur yang diperlukan baik secara verbal, tekstual maupun visual guna membangun bentuk secara keseluruhan dalam proses perancangan animasi 2D proses pembuatan batik tulis tradisional Yogyakarta untuk anak-anak. Pengumpulan data dilakukan dengan cara:

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

a. Studi Literatur

Mengumpulkan data dari literatur yang dapat berupa buku, artikel, film yang relevan dengan animasi 2D proses pembuatan batik tulis tradisional Yogyakarta dan didukung dengan cerita yang lain yang memiliki kesamaan karakteristik guna memperkaya element-element verbal maupun visual dalam proses perancangan.

b. Wawancara

Melakukan wawancara dengan koresponden yang berkaitan dengan batik Yogyakarta guna memperkuat karakteristik dari perancangan animasi 2D secara verbal dan visual.

c. Data Lapangan dan Dokumentasi

Dilakukan dengan pemotretan terhadap unsur-unsur visual yang memiliki keterkaitan dengan perancangan animasi 2D proses pembuatan batik tulis tradisional Yogyakarta baik itu dari segi lokasi , karakter dan media lainnya yang bisa diambil dengan *camera digital*.

6.2. Metode analisis data

Dalam perancangan ini penulis menggunakan metode 5W+1H *(What, Who, Where, When, Why, How)*

1. *What* (Apa yang dibuat?)
2. *Why* (Mengapa perlu dibuat?)

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

3. *Who* (Siapa target audient nya?)
4. *Where* (Dimana ditampilkan?)
5. *When* (Kapan ditampilkan?)
6. *How* (Bagaimana penyajiannya?)

7. Pola/Kerangka Dasar Perancangan

1. Pra Produksi
   a. Tujuan Komunikasi
   b. Strategi Komunikasi
   c. Target Audience
   d. Tujuan Media
   e. Strategi Media
   f. Perangkat Lunak dan Keras
   g. *Outline*
   h. Storyline
   i. Script
   j. Konsep Kreatif
      - Tujuan Kreatif
      - Strategi Kreatif
      - Program Kreatif
        - Run Down
        - Format

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

- Visual
- Audio

k. Program Visual
   - Tokoh
   - *Property*
   - Latar Belakang (*background*)
   - Warna
   - Komposisi
   - *Typografi*

l. Biaya Kreatif

2. Produksi
   a. Animasi 2 Dimensi
   b. Audio

3. Pasca Produksi
   a. *Digital Composite*
   b. *Editing System*
   c. *Mastering*

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

8. Sistematika Perancangan

PENDAHULUAN

a. Latar Belakang Masalah
b. Rumusan Masalah
c. Tujuan Perancangan
d. Batasan Lingkup Perancangan
e. Manfaat Perancangan
f. Metode Perancangan
g. Kerangka Dasar Perancangan
h. Sistematika Perancangan

IDENTIFIKASI DAN ANALISIS

a. Pengumpulan Data
b. Data
c. Analisa Media Instruksi dengan Animasi 2D
d. Analisa Data (5W+ 1H)
e. Kesimpulan Analisa

KONSEP PERANCANGAN

1. Pra Produksi
   a. Tujuan Komunikasi
   b. Strategi Komunikasi
   c. Target Audience
   d. Tujuan Media
   e. Strategi Media
   f. Perangkat Lunak dan Keras
   g. *Outline*
   h. Storyline
   i. Script
   j. Konsep Kreatif
   k. Program Visual
   l. Biaya Kreatif
2. Produksi
   a. Animasi 2 Dimensi
   b. Audio
3. Pasca Produksi
   a. Digital Composite
   b. Editing System
   c. *Mastering*

VISUALISASI

a. Karakterisasi Visual
b. *Storyboard*
c. Media Pendukung

PENUTUP

a. Kesimpulan
b. Saran

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta