

PERANCANGAN *STORYBOARD* ANIMASI 2D “MAYA DAN JALU SARUNG AJAIB” SEBAGAI MEDIA INFORMASI PRODUK KEBUDAYAAN SARUNG MAJALAYA

DESIGN OF 2D ANIMATION *STORYBOARD* MAYA AND JALU MAGIC SARONG AS MEDIA INFORMATION FOR CULTURAL PRODUCT SARONG MAJALAYA

Ladita Arta Mella¹, Riky Taufik Afif², Rully Sumarlin³

^{1,2,3} *Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257*

laditaartamella@student.telkomuniversity.ac.id¹, rtaufikafif@telkomuniversity.ac.id², rullysumarlin@telkomuniversity.ac.id³

Abstrak: Sarung Majalaya merupakan produk kebudayaan asal Majalaya yang sempat populer di kancah internasional dan nasional sejak tahun 1920 hingga tahun 1960-an. Namun kini nama Sarung Majalaya tidak lagi populer karena pengusaha lokal tidak dapat bersaing dengan pengusaha asing. Sejak tahun 1970 produksi sarung majalaya terus mengalami penurunan. Kini sangat sulit menemukan produk kebudayaan Sarung Majalaya sehingga informasi mengenai produk ini sangatlah minim dan menyebabkan produk ini tidak lagi populer dikalangan remaja. Perancangan *storyboard* dalam film animasi 2D "Maya dan Jalu: Sarung Ajaib" bertujuan untuk menjadi media informasi produk kebudayaan Sarung Majalaya kepada remaja di Majalaya. Metode yang digunakan dalam pengumpulan data mengenai fenomena ini adalah metode kualitatif naratif. Pengumpulan data dilakukan dengan studi pustaka, observasi, dan wawancara. Hasil akhir dari perancangan ini adalah *storyboard* dalam film animasi “Maya dan Jalu: Sarung Ajaib” yang bertujuan sebagai media informasi tentang Sarung Majalaya kepada remaja.

Kata kunci: Produk kebudayaan, Remaja, Sarung Majalaya, *Storyboard*

Abstract: The Majalaya sarong is a cultural product from Majalaya that was popular internationally and nationally from the 1920s to the 1960s. However, one reason why the name Majalaya Sarong is no longer well-known is that local business owners cannot compete with foreign business owners. the production of Majalaya sarongs since 1970 has continued to decline. Now it is very difficult to find the cultural product Sarong Majalaya, therefore there is very little information available about this product and it is no longer popular among the public, especially teenagers. The design of the storyboard in the 2D animated film "Maya and Jalu: Magic Sarong" aims to be an information medium for the Majalaya Sarong cultural product for teenagers in Majalaya. The method used in collecting data regarding this phenomenon is a qualitative narrative method. Data

collection was carried out through literature study, observation, and interviews. The end result of this design is a storyboard in the animated film "Maya and Jalu: Magic Sarong" which aims to be a medium of information about the Majalaya Sarong for teenagers.

Keywords: Cultural products, Majalaya Sarong, Teenagers, Storyboard.

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Jawa Barat berperan penting dalam perkembangan industri tekstil tradisional di Indonesia. Salah satu daerah penghasil tekstil terbesar di Jawa Barat adalah Majalaya yang berkecimpung di kegiatan pertenunan sejak tahun 1920-an. Menurut Oktaviani (2016) Industri ini terus berkembang hingga tahun 1950-1960 an dan Majalaya mencapai masa keemasannya karena menjadi pusat industri tekstil nasional sampai dijuluki dengan sebutan *kota dollar* dengan produk tekstil utama berupa Sarung Tenun Majalaya yang sempat populer di seluruh Indonesia dan beberapa negara Asia.

Kondisi Industri Tekstil Sarung Majalaya mengalami kemunduran saat pemerintah menerapkan UU No. 1 tahun 1967 tentang Penanaman Modal Asing, banyak pabrik di Majalaya yang dijual kepada pemodal asing karena tidak mampu bersaing dari segi wawasan, teknologi, dan modal (goodnewsfromindonesia.id, 2021). Hal ini berimbas pada penjualan dan produksi Sarung Majalaya mengalami penurunan yang signifikan (Detik.com, 2019). Saat ini sangat sulit menemukan produk Sarung Majalaya di pasar sehingga informasi mengenai Sarung Majalaya sangat minim, akibatnya Sarung Majalaya tidak lagi dikenal oleh masyarakat Majalaya terutama para remaja.

Atas dasar fenomena diatas, Penulis menyimpulkan perlu ada media audio visual yang bertujuan untuk mengenalkan Sarung Majalaya kepada remaja. Selain itu, belum banyak media informasi terutama media audio visual yang mengangkat Sarung Majalaya walaupun kondisinya kini sangat meresahkan. Film animasi 2D dipilih menjadi media untuk mengenalkan kembali Sarung Majalaya pada khalayak yang dituju dalam tugas akhir ini yaitu remaja di Majalaya karena animasi 2D berfungsi sebagai media hiburan sekaligus media informasi bagi penontonnya, animasi juga dapat menjadi motivasi serta mengubah cara berpikir pada remaja (Anwar, 2022). Dengan media animasi diharapkan

dapat menjadi media pendidikan yang kreatif bagi anak usia dini dan bagi remaja juga dewasa yang dalam hal ini menjadi objek transfer nilai pendidikan (Afif, 2021).

Agar informasi tentang Sarung Majalaya dapat tersampaikan dengan baik, animasi 2D harus dibuat melalui beberapa proses, salah satunya adalah proses pra produksi film animasi 2D yang membutuhkan *storyboard* untuk memvisualisasikan naskah berupa gambar yang disusun secara teratur mengikuti alur cerita. Pada perancangan ini Penulis akan membuat *storyboard* yang berkisah tentang dua orang remaja yang membuat video blog ketika berkunjung ke pabrik tenun di Majalaya.

Umumnya proses pembuatan *storyboard* terdiri dari tiga tahap yaitu *thumbnail*, *rough pass*, dan *clean up*. Diharapkan *storyboard* yang nantinya akan di produksi ini dapat mendukung proses pra-produksi dalam pembuatan animasi 2D tentang memperkenalkan kembali Sarung Majalaya kepada khalayak khususnya remaja di Majalaya. berdasarkan uraian diatas Penulis mengambil judul Perancangan Storyboard Animasi 2D "Maya dan Jalu: Sarung Ajaib" sebagai Media Informasi Produk Kebudayaan Sarung Majalaya.

LANDASAN TEORI

Kebudayaan

Kata kebudayaan berasal dari Bahasa Sansekerta yaitu *buddhaya* yang berarti akal. Sehingga kebudayaan dapat diartikan sebagai segala hal yang bersangkutan dengan akal manusia (Widyosiswoyo, 1996:33). Menurut Koentjaraningrat dalam Widyosiswoyo (1996:44), kebudayaan memiliki dua fungsi yaitu untuk memberi identitas kepada warga negara Indonesia dan sebagai sistem yang dapat dipakai oleh semua warga negara Indonesia agar solidaritas tetap terjaga. Menurut Risanti dalam Hastuti (2013:191-192) warisan budaya dapat diartikan sebagai produk atau hasil fisik budaya dari nilai-nilai tradisi atau sistem kepercayaan yang menjadi jati diri suatu etnik atau bangsa. Menurut Liestiyati dalam Hastuti (2013:191) bentuk warisan budaya dibedakan menjadi dua macam yaitu, benda warisan budaya yang dapat diraba (*tangible cultural heritage*), benda warisan budaya yang dapat diraba merupakan benda hasil karya manusia yang dapat diraba dan

dirasa

Sarung Majalaya

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia dalam (Rosiviana, 2013:14), Sarung adalah kain panjang yang tepinya dijahit menjadi berhubungan. Kartiwa (1983:21) berpendapat bahwa sarung adalah sebuah kain lebar yang digunakan pada pinggang guna menutup bagian tubuh dari pinggang sampai ke bawah.

Kegiatan pertenunan di Majalaya sudah ada sejak tahun 1920-an yang dilakukan oleh para wanita dengan menggunakan alat tenun *gedogan* (Oktaviani, 2016:75). Pemerintah kolonial mendirikan *Tekstiel Inrichting Bandoeng (TIB)* pada 1921 untuk mendukung industri tenun. Generasi pertama Industri tekstil rumahan di Majalaya muncul pada tahun 1930-an dipelopori oleh empat orang wanita yang mengikuti kursus di TIB yaitu, Nyi Emas bersama suaminya Ondjo Argadinata, Nyi suhaenda, Nyi Oya dan ayahnya, H Abdulgani, dan Nyi Ici, mereka mendirikan industri tekstil rumahan menggunakan Alat Tenun Bukan Mesin (ATBM) (Validnews.id, 2017). Majalaya menyumbang 40% total produksi tekstil di Indonesia sehingga Majalaya disebut sebagai kota dolar (wawasansejarah.com, 2019). Pada masa orde baru pemerintah mengeluarkan UU No. 1 tahun 1967 tentang Penanaman Modal Asing sehingga pengusaha lokal kesulitan untuk bersaing dengan pengusaha asing yang mulai memasuki majalaya secara masif. Hingga pada tahun 1980 an industri tenun sarung pengusaha lokal semakin mengalami penurunan karena pemilik industri tidak dapat bersaing baik dalam marketing, manajemen, penguasaan pasar, dan permodalan melawan industri dengan modal yang besar (wawasansejarah.com, 2019).

Remaja

Kata Remaja berasal dari Bahasa Latin *adolescence* yang artinya “tumbuh menjadi dewasa” (Hurlock, 2017:206). Menurut Siegel (2013:26), remaja yang berumur 15-18 tahun merasakan momen pengambilan keputusan dalam hidup sebagai saat-saat mengekspresikan identitasnya. Siegel (2013:12) menyebutkan bahwa ada empat aspek perubahan otak remaja. Empat aspek tersebut dapat diingat dengan kata *ESSENCE*:

ES: Emotional Spark (Percikan Emosional)

Remaja memperoleh sensasi internal seperti dorongan kegembiraan, serta semangat untuk hidup

SE: Social Engagement (Keterlibatan Sosial)

Social Engagement meningkatkan keterhubungan teman sebaya karena koneksi penting yang tercipta memiliki makna dan saling menguntungkan.

N: Novelty (Kebaruan)

Novelty muncul dari dorongan untuk mendapat penghargaan pada otak remaja yang menciptakan motivasi untuk mencoba sesuatu yang baru dalam hidup (Siegel, 2013:5-6).

CE: Creative Exploration (Eksplorasi Kreatif)

Creative Exploration adalah dengan pemikiran konseptual baru dan penalaran abstrak seorang remaja dalam memecahkan masalah dengan strategi yang "Out of the Box", penciptaan ide-ide baru, dan munculnya inovasi.

Media Animasi

Kata animasi berasal dari Bahasa Latin *animare*, yang memiliki arti "menghidupkan", maksudnya adalah menyusun serangkaian gambar manual ataupun digital sehingga terlihat seperti hidup (Wright, 2005:1). Animasi adalah bentuk ekspresi kisah atau ide yang diwujudkan dengan menggabungkan gambar dan suara menjadi bentuk audio visual yang sangat menarik yang berfungsi untuk menghibur, menginformasikan, mendidik, dan menginspirasi berbagai kalangan tanpa memandang usia, suku, jenis kelamin, agama, atau bangsa (Selby, 2013:6-7). Media informasi dapat disimpulkan sebagai alat untuk mengumpulkan dan menyusun kembali sebuah informasi sehingga menjadi bahan yang bermanfaat bagi penerima informasi (Desmita, 2009:107).

Pipeline Animasi 2D

Semua project Animasi pasti memiliki alur kerja yang disebut "*pipeline*" dalam proses pembuatannya yang terdiri dari tiga bagian yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi (Selby, 2013:13). Tahap pra produksi merupakan tahap dimana konsep dan ide dieksplorasi dan dikembangkan untuk mempersiapkan materi dengan matang sebelum lanjut ke tahap berikutnya dalam pembuatan karya animasi (Selby, 2013:13-14). Tahap

produksi merupakan proses membuat materi yang sudah disiapkan pada tahap pra produksi menjadi sebuah karya (Selby, 2013:128). Tahap paska produksi adalah tahap terakhir dalam pembuatan animasi, pada tahap ini semua karya yang sudah dibuat pada tahap sebelumnya dikumpulkan menjadi satu produk dan di edit agar siap untuk didistribusikan dan menjadi konsumsi audiens (Selby, 2013:17).

Naskah dan Pembabakan

Menurut Selby (2013:) Sebuah naskah adalah dokumen yang merinci keseluruhan cerita dalam bentuk tertulis yang dipecah menjadi bagian kecil berurutan yang disebut adegan. Menurut Nurgiyantoro (2010:23) naskah drama memiliki dua unsur yaitu unsur intrinsik meliputi tema, tokoh dan penokohan, alur, latar. Sedangkan unsur ekstrinsik merupakan unsur di luar text yang mempengaruhi karya.

Menurut Syd Field dalam bukunya *Screenplay: The Foundations of Screenwriting* (1979) dalam membuat sebuah naskah kita dapat membagi cerita menjadi tiga bagian yaitu, babak 1 (*setup*) atau biasa disebut dengan eksposisi yang memperkenalkan karakter utama kepada penonton, babak 2 (*Confrontation*) pada babak ini biasanya mulai muncul masalah, dan babak 3 (*Resolution*) yang merupakan babak akhir menampilkan penyelesaian dari masalah yang dihadapi oleh karakter.

Storyboard

Menurut Selby (2013:75), *storyboard* adalah kumpulan ilustrasi dari poin-poin penting atau biasa disebut *key stages* yang dibuat berdasarkan urutan kronologi yang ada di dalam naskah yang berguna untuk membantu para kru menganimasikan cerita agar lebih memahami informasi yang berkaitan dengan proses produksi animasi.

Proses Perancangan Storyboard

Winder dan Dowatalabi (2001:209-215) menjelaskan ada tiga tahap dalam proses perancangan *storyboard*, yaitu, *thumbnail*, *rough pass*, dan *clean up storyboard*.

Thumbnail

Berbentuk panel ilustrasi sebesar ibu jari yang disusun secara berurutan.

Rough Pass

Dalam tahap ini gambar yang sudah dibuat pada tahap *thumbnail* dibuat dalam ukuran yang lebih besar sehingga perancang dapat menggambar detail dari karakter, adegan, dan environment dengan lebih jelas.

Clean-up storyboard

Dalam tahap terakhir ini panel terlihat lebih jelas dan menunjukkan hal-hal penting dalam adegan seperti staging, komposisi, dan pergerakan kamera.

Elemen Storyboard

Perspektif

Menurut Bryne (1999:17-18) perspektif adalah bagian terpenting dalam membuat ilusi ruang pada gambar. Ada beberapa jenis perspektif yaitu, perspektif satu titik hilang, perspektif dua titik hilang, perspektif tiga titik hilang.

Type of Shot

Ghertner (2010:98) menjelaskan *type of shot* merupakan penempatan karakter beserta maknanya. Ada 5 jenis shot yang menjadi standar didunia perfilman, yaitu:

1. *Extreme Long Shot*: memeperlihatkan seluruh badan dari jauh atau menunjukkan tempat.
2. *Long Shot*: memperlihatkan seluruh tubuh.
3. *Medium Shot*: memperlihatkan pinggang sampai kepala.
4. *Close-up*: memperlihatkan dada sampai kepala.
5. *Extreme Close-up*: memeperlihatkan detail subjek atau objek.
6. *Over the Shoulder*: menggambarkan ruang antara karakter dan secara tidak langsung menggambarkan kekuatan.

Camera Angle

Menurut Bryne (1999,96) *camera angle* adalah pemilihan angle untuk penempatan karakter yang dapat menambahkan kesan dramatis dan mood dalam sebuah adegan, contohnya:

1. *Low angle/Up-Shots*: membuat penonton melihat kearah atas. *Shot* ini menekankan kekaguman, kebesaran, dan kekuatan suatu objek atau subjek.

2. *High angle/down shots*: membuat penonton melihat ke arah bawah. *Shot* ini menggambarkan kelemahan atau perbandingan objek dan subjek yang lebih kecil.
3. *Eye Level*: menggambarkan pengelihatannya sehari-hari. Dapat digunakan dalam adegan yang banyak narasi dengan keadaan netral.

Camera Movement

Ghertner (2010:124) mengatakan *Camera Movement* merupakan pergerakan kamera yang ditunjukkan dengan panah. Pergerakan kamera tidak boleh melewati garis imajiner 180 derajat yang disebut dengan istilah "*Crossing the Line*". Berikut jenis-jenisnya:

Pans

Gherner (2010:122) menjelaskan bahwa *panning* terbagi menjadi dua berdasarkan arah geraknya yaitu, *Vertical Pan* yang digunakan saat adegan jatuh atau bangkit, dan *Horizontal Pan* untuk menunjukkan pergerakan dari kiri ke kanan maupun sebaliknya. dalam buku elektronik storyboard, Leeuwe (2020: 31) menyebutkan ada satu jenis pan lagi yaitu diagonal pan yang bergerak secara diagonal dari satu sisi ke sisi lainnya.

Tracking

Selby (2013:87) menjelaskan bahwa *tracking* adalah pergerakan kamera yang dapat mengikuti objek atau subjek yang sedang bergerak atau berlari.

Zoom

Leeuwe (2020:30) menjelaskan *Zoom* adalah pergerakan kamera mendekati atau menjauhi suatu objek maupun subjek.

Shaking Camera

Pergerakan ini berguna jika dalam adegan terjadi gempa, ledakan, dan hal lainnya yang menyebabkan pergerakan kamera. Pergerakan *shaking* ini ditandai dengan garis diluar panel (Leeuwe, 2020:30).

Transisi

Dalam buku *Animation – the Art of Layout and Storyboarding*, Bryne (1999:177) mendefinisikan transisi kamera adalah metode yang digunakan untuk

menghubungkan satu *scene* dengan *scene* lainnya. White (2009:275-277) menjelaskan ada beberapa transisi yang umum digunakan dalam pembuatan animasi, yaitu:

Cut

Cut adalah transisi yang terjadi secara tiba-tiba dari satu adegan ke adegan lainnya. Transisi ini memberi kesan kewaspadaan, tanda bahaya, dan ketiba-tibaan.

Fade-Up/Fade-Down

Fade merupakan perubahan exposure dari frame ke frame yang digunakan untuk awal adegan dengan membawa masuk sebuah gambar dengan exposure yang awalnya 0 persen menjadi 100 persen atau sebaliknya.

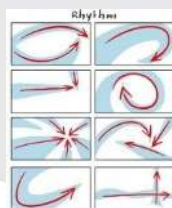
Dissolve

Dissolve adalah transisi saat dua adegan tumpang tindih dengan salah satu adegan memudar dan adegan lainnya semakin jelas.

Composition

Leeuwe (2020:21) mendefinisikan *Composition* atau komposisi adalah penempatan elemen visual yang ada di dalam suatu adegan, gambar, maupun ilustrasi yang bertujuan untuk bercerita dan memandu pandangan penonton ke titik tertentu. Untuk membuat komposisi yang menarik bisa dengan memerhatikan beberapa aspek berikut:

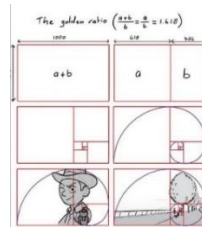
Rhythm



Gambar 2.1 Komposisi Rhythm
Sumber: Storyboard ebook (Leeuwe, 2020: 42)

Menurut Leeuwe (2020:42), rhythm dapat memandu pandangan penonton dengan alurnya.

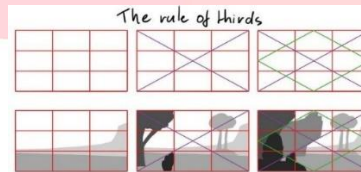
Golden Ratio



Gambar 2.2 Komposisi Golden Ratio
Sumber: Storyboard ebook (Leeuwe, 2020:43)

Jika persegi terus dibagi maka akan terbentuk seperti sebuah spiral. Pada abad 20 seniman dan arsitek menggunakan *golden ratio* karena dianggap memenuhi kebutuhan estetika dalam suatu karya.

Rule of Thirds



Gambar 2.3 Komposisi Rule of Thirds
Sumber: Storyboard ebook (Leeuwe, 2020: 44)

Rule of Thirds tercipta dari simplifikasi *golden ratio*. Dengan komposisi ini *storyboard* artist membagi canvas menjadi tiga bagian vertical dan horizontal dan menempatkan subjek atau objek di garis merah.

Continuity

Menurut White (2009:281), *continuity* berguna dalam memudahkan penonton memahami adegan yang sedang terjadi dalam sebuah alur cerita.

Timing

Bryne (1999:187) menjelaskan ketika *storyboard* artist memegang naskah dan ditugaskan untuk membuat *storyboard*, biasanya dialog tiap karakternya sudah direkam. Hal ini memberikan informasi mengenai berapa lama durasi sebuah adegan.

Aspect Ratio

Menurut Leeuwe (2020:22) *aspect ratio* adalah hubungan antara lebar dan tinggi pada sebuah layar.

Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam perancangan ini adalah metode kualitatif naratif.

dengan teknik pengumpulan data dokumentasi, observasi, dan wawancara. Pendekatan Naratif dipilih karena menurut Clandinin & Connelly dalam Cresswell (2017:19) pendekatan Naratif memfokuskan peneliti menyelidiki kehidupan individu atau sekelompok individu untuk menceritakan suatu fenomena yang dialami dan ingin diteliti. Hal ini sejalan dengan cara penulis mengumpulkan data dengan mewawancarai narasumber ahli mengenai sejarah Sarung Majalaya.

DATA DAN ANALISIS DATA

Data Objek

Data Dokumentasi Sejarah Sarung Majalaya

Awal Mula Industri Sarung Majalaya

Menurut Peter Keppy, sejarah Sarung Tenun Majalaya dimulai sejak tahun 1920-an (Keppy, 2001:3). Pada tahun 1921 pemerintah Hindia Belanda mendirikan *Textiel Inrichting Bandung (TIB)*. Terdapat empat wanita dari kalangan juragan yang mengikuti kursus menenun di TIB, para wanita ini adalah Nyi emas, Nyi Enda Suhaenda, Nyi Oya Rohana, dan Nyi Ici. Mereka adalah para pelopor industry tenun sarung yang pertama mempelajari Alat Tenun Bukan Mesin (ATBM) dan segala hal tentang industry tenun. Nyi Enda Suhaenda membuka usaha tekstil rumahan dengan dukungan dari ayahnya, bupati, dan camat yang juga berperan aktif dalam mempromosikan industry tenun Majalaya dengan cara memakai sarung ke pertemuan penting sehingga sarung tersebut dinamakan Poleng Camat yang saat itu sangat populer (Keppy, 2001:42-44).

Masa Kejayaan Industri Sarung Majalaya

Pada tahun 1935 pemerintah memfasilitasi industry tenun di wilayah Majalaya dengan listrik (Burger, 1970 dalam Handayani, 2019:5). Masuknya listrik menyebabkan terjadinya peralihan teknologi ATBM menjadi Alat Tenun Mesin (ATM) (Oktaviani, 2016:76) yang menyebabkan industry sarung berkembang dengan sangat pesat sehingga pada tahun 1960-an Industri Tekstil di Majalaya mencapai puncak kejayaannya (Handayani, 2019:5).

Kemunduran Industri Sarung Majalaya

Industri Tekstil di Majalaya terlalu bergantung pada broker yang mendistribusikan bahan mentah, karena kondisi politik yang memburuk Rezim Orde Baru membuat UU No. 1 tahun 1967 tentang Penanaman Modal Asing banyak pabrik di Majalaya yang dijual kepada pemodal asing karena tidak mampu bersaing baik dari segi modal, pengalaman, dan juga teknologi (goodnewsfromindonesia.id, 2021). Hingga akhirnya pada tahun 1970-1990 kondisi industri tekstil di Majalaya semakin menurun dan mengalami kemandekan dan tidak bisa bangkit kembali (goodnewsfromindonesia.id, 2021).

Kondisi Industri Sarung Majalaya Saat ini

Kini yang tersisa adalah kisah sukses industri tekstil Majalaya puluhan tahun silam (goodnewsfromindonesia.id, 2021). Dilansir dari Detik.com (2019) Produksi Sarung Majalaya mengalami penurunan yang signifikan sehingga berimbas pada sulit ditemukannya produk Sarung Majalaya di pasar. Industri tekstil di Majalaya kini menganut sistem *makloon* dan menjadi *supplier* sarung dari berbagai macam daerah yang menyebabkan motif kain sarung tradisional Majalaya yang merepresentasikan budaya kuno mulai hilang (Oktaviani, 2016).

Data Dokumentasi Motif Sarung Majalaya



Gambar 3. 1 Motif Poleng Camat hasil rekontruksi visual Oktaviani

Sumber: Identifikasi Motif Lokal Sarung Majalaya Generasi Pertama (Oktaviani, 2016:80)

Karena bentuk fisik sarung Majalaya sulit ditemukan, Oktaviani (2016:80) merekonstruksi gambaran visual dari enam motif poleng majalaya pada generasi pertama tahun 1930-1970, yaitu Poleng Camat, yang merupakan poleng yang paling populer pada akhir tahun 1930-an. Poleng Haji, Poleng Totog, Poleng Bolebag, Poleng Talitik, dan Poleng Namicalung. Poleng camat merupakan poleng yang paling populer pada akhir tahun 1930-an. Poleng ini biasanya digunakan para camat dalam pertemuan-pertemuan formal

dengan pejabat pada zaman Hindia Belanda. Poleng Camat menggunakan perpaduan warna dari motif kotak berwarna kuning kunyit dengan warna dasar merah marun.

Data Khalayak Sasar

Secara demografis target audiens yang dituju dalam perancangan ini adalah remaja laki-laki dan perempuan dalam rentang usia 12-17 tahun yang sering menonton animasi pada media sosial Youtube dan familiar dengan vlog dan secara geografis berada di Kecamatan Majalaya, Kabupaten Bandung, Jawa Barat.

Analisis Data Observasi



Gambar 3. 2 Masjid Agung Majalaya, Pasar Majalaya, Pabrik Tenun Sarung Majalaya
Sumber: Dokumentasi pribadi, 2022

Setelah melakukan observasi ke Pabrik CV SLM, Masjid Agung Majalaya, dan Pasar Majalaya dapat disimpulkan bahwa industri tenun sarung Majalaya yang dulu makmur kini tengah berada di kondisi yang sulit. Hal ini dilihat dari kondisi pabrik tenun sarung CV SLM yang tua dan kurang memadai dan sangat sulit menemukan pedagang yang menjual sarung tenun khas Majalaya di Pasar Majalaya maupun di Masjid Agung, kebanyakan sarung yang dijual adalah sarung bermerek.

Analisis Data Wawancara Ahli

Dari hasil wawancara yang dilakukan dengan Bapak Deden Suwega dan Ibu Wulandari mempertegas bahwa kondisi industri sarung tenun Majalaya saat ini sedang terpuruk. Mereka sependapat bahwa industri tenun sarung Majalaya di mulai sejak tahun 1920-1930an dan wilayah yang makmur pada masa keemasannya namun karena factor sistem Alibaba pada masa orde baru yang menyebabkan masuknya investor dan pengusaha asing ke Majalaya para pengusaha local tidak dapat berkompetisi karena keterbatasan wawasan, teknologi, dan modal.

Analisis Wawancara Khalayak Sasar

Dari hasil wawancara kepada 7 orang remaja dengan batasan usia 15-17 tahun. Penulis menyimpulkan bahwa remaja di Majalaya tidak mengetahui tentang sejarah produk kebudayaan sarung Majalaya dan tidak pernah melihat sarung Majalaya di pasar. Remaja berpendapat belum ada edukasi di sekolah maupun dilingkungan sekitar yang membahas industri tenun sarung Majalaya.

Analisis Karya Sejenis

Penulis melakukan analisis pada karya sejenis berikut berdasarkan pembabakan, *type of shot*, dan *camera movement*.

Batik Girl (2018)	Encanto (2021)	Toy Story 3 (2010)
		

KONSEP PERANCANGAN

Konsep Pesan

Perancangan *storyboard* dan *animatic storyboard* dalam film animasi 2D “Maya dan Jalu: Sarung Ajaib” dirancang karena fenomena tidak populernya sarung Majalaya di kalangan remaja. Nilai yang ingin disampaikan dalam animasi 2D “Maya dan Jalu: Sarung Ajaib” adalah penyampaian informasi mengenai sejarah sarung majalaya yang disajikan dalam bentuk visual dari cerita bergenre petualangan dan fantasi sehingga remaja di Majalaya dapat mengenal produk kebudayaan asal daerahnya.

Konsep Kreatif

Perancangan *storyboard* dan *animatic storyboard* film animasi 2D “Maya dan Jalu: Sarung Ajaib” terinspirasi dari film animasi *Encanto*, *Toy Story 3*, dan *Batik Girl* dalam pemilihan *Type of Shot*, *Camera Movement*, dan Pembabakan Cerita. “Maya dan Jalu: Sarung Ajaib” bercerita mengenai kakak beradik bernama Maya dan Jalu yang

berpetualang ke pabrik tenun sarung milik nenek mereka sambil membuat vlog dan mengalami berbagai hal ajaib dalam petualangannya. Penulis memilih cerita mengenai remaja yang bercita cita sebagai vlogger dengan tujuan agar sejarah Majalaya dapat disampaikan dengan bahasa sehari-hari yang lebih mudah dimengerti oleh target audiens dan tidak membosankan. Dalam perancangan *storyboard* ini ada tiga tahapan proses perancangan, yang pertama adalah *thumbnail*, kedua adalah *rough pass*, dan yang terakhir adalah tahap *clean-up storyboard*. Setelah semua tahap selesai, karya akan dibuat *animatic storyboard* sebelum lanjut ketahap produksi film animasi.

Konsep Media

Media Perancangan *Storyboard*

Software yang penulis gunakan untuk memproduksi *storyboard* mulai dari *thumbnail*, *roughpass*, dan *clean-up* adalah aplikasi *Procreate* dan *Adobe Photoshop*, dan menggunakan aplikasi *Vn* untuk membuat *animatic storyboard*.

Media Publikasi

Publikasi film animasi 2D “Maya dan Jalu: Sarung Ajaib” akan disebarakan melalui platform Youtube.

Konsep Visual

Pengayaan visual dari cerita tersebut akan mengadaptasi *Type of Shot* dari film animasi *Encanto* yang dapat menyajikan hal *magical* dengan sangat baik kepada penonton melalui visualnya sehingga penonton ikut terhanyut dalam cerita. Penulis juga mengadaptasi *Camera Movement* dalam film animasi *Toy Story 3* pada adegan Ibu Andy memegang camera untuk merekam Andy dan Molly, hal ini ingin penulis terapkan film animasi 2D Maya dan Jalu: Sarung Ajaib karena sangat mendukung konsep cerita, dimana Maya dan Jalu adalah Vlogger yang berpetualang ke pabrik tenun milik nenek sambil merekam vlog perjalanan mereka dan menemukan banyak keajaiban disana.

Proses dan Hasil Perancangan

Script

Naskah yang telah dibuat akan di bedah dan divisualisasikana ke dalam *storyboard*.

1. INT. KAMAR MAYA - MORNING

CU, WOT MOSE, "BACK LEFT" TO RIGHT (cutphrase)

Laptop yang menampilkan channel youtube Maya dan Jalu yang membahas tentang kebudayaan Indonesia.

MAYA
Jadi kita sebagai generasi muda
Terdapat banyak etnis peduli dengan
kebudayaan kita!

JALU
Benar banget teman-teman, sayang kan
kalau budaya kita yang keren ini nggak
diperhatikan.

Silver Play Button yang di pajang di ambian laptop

CU, EYE MAYA, DOOM IN

Ka-ender di meja belajar Maya menunjukkan tanggal 12 Mei 2022 yang diilinkar..

MS, EYE LEVEL

Maya terlelap di kasurnya yang berantakan tiba-tiba Jalu membuka pintu kamar Maya dengan gaduh sehingga Maya terlonjak kaget karena bangunannya yang Jalu timbunan.

Jalu melangkah memasuki kamar Maya membawa kue bechliaskan lilin angka 17 sambil berucap selamat ulang tahun

JALU
Selamat ulang tahun! Selamat ulang
tahun! Selamat ulang tahun kital!
Selamat ulang tahun!

Apah menyusul memasuki kamar Maya sambil membawa hadiah untuk Maya dan Jalu.

Perancangan Storyboard

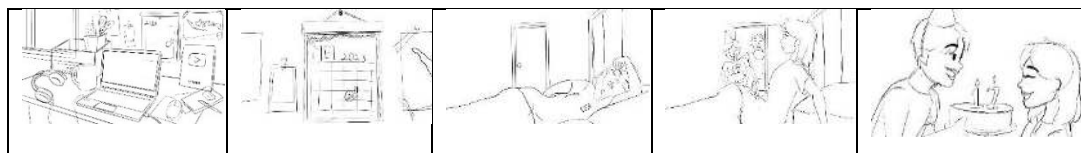
Thumbnail

Setelah selesai membuat naskah, naskah akan dianalisis mulai dari *type of shot*, *camera movement*, *camera angle*, serta blocking setiap karakternya dan dilanjutkan dengan membuat *thumbnail* yang merupakan sketsa kasar dari visualisasi shot yang terdapat di dalam naskah. Berikut *thumbnail* yang sudah dibuat:



Rough Pass

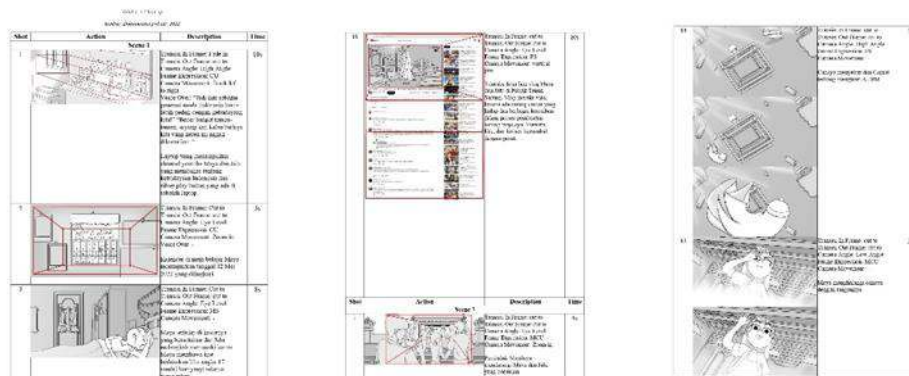
Setelah *thumbnail* disetujui tahap selanjutnya adalah *rough pass* yang merupakan sketsa kasar yang akan menjadi acuan dalam tahap *clean up*. Berikut hasilnya:





Clean-up Storyboard

Tahap ini merupakan tahap terakhir dalam perancangan *storyboard*, pada tahap ini semua sketsa yang telah dibuat dalam tahap *rough pass* di rapikan dan diberi value untuk menentukan arah datang cahaya dan arah jatuh bayangan.



KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah Penulis lakukan, dapat disimpulkan bahwa Sarung Majalaya merupakan produk kebudayaan khas Majalaya yang sempat populer di kancah internasional dan nasional sejak tahun 1920 hingga tahun 1960-an. Namun sejak tahun 1970-an hingga saat ini, kondisi industri tenun sarung di Majalaya mengalami

keterpurukan sehingga Sarung Majalaya mengalami penurunan produksi yang berdampak pada sulit ditemukannya produk Sarung Majalaya di pasar dan mengakibatkan minimnya informasi mengenai produk Sarung Majalaya sehingga sarung ini tidak populer dikalangan remaja.

Perancangan *storyboard* yang dimulai dengan membuat naskah, *thumbnail*, *roughpass*, dan *cleanup* untuk mendukung produksi animasi 2D “Maya dan Jalu: Sarung Ajaib” sebagai media informasi produk kebudayaan Sarung Majalaya kepada remaja berhasil dilakukan. Proses pembuatan *storyboard* berawal dari pembuatan *thumbnail*, *roughpass storyboard*, dan *clean up storyboard* yang setelah rampung dibuat *animatic storyboard*. Perancang berharap dengan adanya animasi 2D “Maya dan Jalu: Sarung Ajaib” remaja akan mulai kenal dengan produk Sarung Majalaya dan menyadari pentingnya menjaga kebudayaan Indonesia sehingga dapat terus dilestarikan oleh generasi berikutnya.

SARAN

Pada perancangan storyboard ini hasil akhir berbentuk animasi 2D “Maya dan Jalu Sarung Ajaib” memiliki tujuan yang terbatas yaitu sebagai media informasi produk kebudayaan Sarung Majalaya kepada remaja saja. Untuk peneliti selanjutnya yang tertarik dengan topik serupa diharapkan dapat lebih menggali informasi mengenai sarung Majalaya dan hasil akhir dapat berupa media lain seperti media edukasi pembuatan sarung tenun Majalaya atau menjabarkan kelebihan sarung Majalaya secara lebih dalam kepada audiens agar audiens lebih mengenal warisan produk kebudayaan khas Indonesia yang baiknya dijaga dan dilestarikan oleh seluruh khalayak.

DAFTAR PUSTAKA

Adharina, N. D., & Seruni, P. (2021). BAGAIMANA INOVASI GAGAL: PEMBELAJARAN DARI KLASSTER INDUSTRI SARUNG MAJALAYA. *Indonesian Journal of Spatial Planning*, 1(2), 29-36.

- Afif, R. T. (2021). Animasi 2D Motion Graphic “Zeta dan Dimas” sebagai Media Pendidikan Berlalu Lintas bagi Anak Usia Dini. *Nirmana*, 21(1), 29-37.
- Ahyar, Hardani, Dkk. 2020. Buku Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif. Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu.
- Azhari, A. (2015). Peran media pendidikan Dalam Meningkatkan kemampuan bahasa arab Siswa Madrasah. *Jurnal Ilmiah Didaktika*, 16(1), 44. <https://doi.org/10.22373/jid.v16i1.586>
- Byrne, M. T. (1999). Animation: The art of layout and storyboarding. Mark Byrne Production.
- Burger, D. H. (1970). *Sedjarah Ekonomis Sosiologis Indonesia II*. Jakarta: Pradnja Paramita
- Creswell, J. W. (2017). Research design. qualitative, quantitative, and mixed methods approachess. SAGE Publications.
- Desmita, D. (2009). Psikologi Perkembangan peserta didik: Panduan Bagi Orang Tua Dan Guru Dalam Memahami Psikologi anak usia Sd, Smp Dan Sma. PT Remaja Rosdakarya.
- Dhimas, Andreas. (2013). Cara Merancang Storyboard untuk Animasi Keren. Yogyakarta: TAKA Publisher.
- Duhri, M. K. (2022, September 9). Jejak Kejayaan Majalaya, Kota Dolar Yang berdikari Karena Produk tekstil. Solopos.com. Retrieved November 12, 2022, from <https://www.solopos.com/jejak-kejayaan-majalaya-kota-dolar-yang-berdikari-karena-produk-tekstil-1418082>
- Fathoni, R. S. (2023, March 8). Kota Dolar: Industri Tekstil di Majalaya Abad Ke-20. Wawasan Sejarah. Retrieved November 12, 2022, from <https://wawasansejarah.com/industri-tekstil-majalaya/>
- Ghertner, E. (2010). Layout and composition for animation. Focal.
- Gulo, W. (2002). Metodologi Penelitian. Penerbit PT Grasindo.
- Handayani, S. A. (2019). Majalaya as the Center for Textile Industry in Spatial Historical Perspectives. *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*, 243, 012167. <https://doi.org/10.1088/1755-1315/243/1/012167>

- Hardani. (2020). Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif. Yogyakarta: Penerbit Ilmu.
- Hart, John. 2008. The Art of the Storyboard A Filmmaker's Introduction. UK: Elsevier.
- Hassani, Y. (2022, April 6). Masjid Besar Majalaya, Cagar Budaya Yang terjaga. detikjabar. Retrieved November 12, 2022, from <https://www.detik.com/jabar/berita/d-6018327/masjid-besar-majalaya-cagar-budaya-yang-terjaga>
- Hastuti, K., Hidayat, E. Y., & Pramudya, E. R. (2013). Purwarupa tangible cultural heritage documentation berbasis database multimedia. Penelitian 2013.
- Hurlock, E. B. (2017). Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan. (edisi ke—5). Jakarta: Erlangga.
- Jampel, I. N., Sudhita, I. W. R., & Suartama, I. K. (2016). Komunikasi Massa. Ganesha University of Education.
- Johnston, O., & Thomas, F. (1981). The illusion of life: Disney Animation. Disney Editions.
- Kartiwa, S. (1983). Kain Tenun Donggala. Donggala Press bekerja sama dengan Pemerintah Daerah Propinsi Tingkat I Sulawesi Tengah.
- Keppy, P. (2001). Hidden Business: Indigenous and Ethnic Chinese Entrepreneurs in the Majalaya Textile Industry, West Java, 1928-1974 (Doctoral dissertation, Vrije Universiteit, Amsterdam).
- Kusrianto, A. (2020). Sarung Tenun Indonesia. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Kusumo, R. (2021, November 14). Kisah Kota Dolar, Ketika Majalaya Berjaya melalui industri tekstil. Good News From Indonesia. Retrieved November 12, 2022, from <https://www.goodnewsfromindonesia.id/2021/11/15/kisah-kota-dolar-ketika-majalaya-berjaya-melalui-industri-tekstil>
- Leeuwe, M. (2020). How to Create a Storyboard by Mitch Leeuwe. Netherland; Mitch Leeuwe.
- Liestyati, D. C. (2009). Pedoman Pengelolaan Pemanfaatan Warisan Budaya untuk Kepariwisnasakhataan. Kementerian Kebudayaan dan Pariwisata Direktorat Jenderal Pengembangan Destinasi Pariwisata Direktorat Produk Pariwisata. Jakarta.

- Moeliono, M. (2016). Konsep Prinsip Proses Dasar Desain Pertenunan. Bandung: Penerbit ITB.
- Nahda, A. S., & Afif, R. T. (2022). KAJIAN SEMIOTIKA DALAM ANIMASI 3D LET'S EAT. Jurnal Nawala Visual, 4(2), 81-86.
- Nugroho, A. J. (2017, August 24). Pundi Dolar Majalaya Tinggal Cerita. Validnews. Retrieved November 12, 2022, from <https://validnews.id/ekonomi/Pundi-Dolar-Majalaya-Tinggal-Cerita-V0000750>
- Nurdiyantoro, Burhan. (2015). Teori Pengkajian Fiksi. Yogyakarta: Gadjah Mada Universiti Press
- Oktaviani, E., Sachari, A., & Setiawan, P. (2017). Identifikasi motif Lokal Sarung Majalaya Generasi pertama. Arena Tekstil, 31(2). <https://doi.org/10.31266/at.v31i2.1639>
- Ronggowarsito, B. I., Ramdhan, Z., & Afif, R. T. (2022). Desain Karakter Virtual Youtuber sebagai Maskot Pembelajaran Menggambar. ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia, 8(3), 353-367.
- Rosiviana, A. (2013). Kerajinan Sarung Tenun Goyor Kabupaten Pemalang Jawa Tengah. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Santrock, J. W. (2011). Life Span Development 13th edition. McGraw Hill.
- Selby, A. (2013). Animation. Laurence King Publishing.
- Siegel, D. J. (2013). Brainstorm. the power and purpose of the teenage brain. Jeremy P. Tarcher/Penguin.
- Siyoto, S., & Sodik, M. A. (2015). Dasar metodologi penelitian. literasi media publishing.
- Putra, W. (2017, May 27). Dilibas Tekstil Impor, Penjualan Sarung Majalaya Turun Drastis. detikfinance. Retrieved November 12, 2022, from <https://finance.detik.com/industri/d-4566801/dilibas-tekstil-impor-penjualan-sarung-majalaya-turun-drastis>
- White, T., & Spencer, K. (2009). How to make animated films Tony White's masterclass course on the traditional principles of animation. Routledge.
- Widyosiswoyo, S. (1996). Ilmu Budaya Dasar. Ghalia Indonesia.

Winder, C., Miller-Zarneke, T., & Dowlatabadi, Z. (2011). Producing animation (second edition). Focal Press.

Wright, J. A. (2013). Animation writing and development: From script development to pitch. Taylor & Francis.

