

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Penciptaan

Beragam media digunakan oleh masyarakat dalam menyampaikan pesan. Media yang digunakan pun berkembang seiring dengan berkembangnya kebutuhan masyarakat itu sendiri. Kebutuhan masyarakat dalam hal materi yang berupa informasi, ilmu pengetahuan, dan sebagainya tentunya memerlukan media untuk menyampaikannya. Media yang digunakan pun harus disesuaikan dengan kebutuhan masyarakat dalam hal cara menangkap materi yang disampaikan.

Cara tangkap masyarakat berbeda-beda dalam menerima materi yang disampaikan. Beberapa masyarakat lebih mudah menangkap materi melalui teks atau membaca, beberapa masyarakat yang lainnya lebih mudah menangkap materi melalui audio atau mendengarkan, bahkan beberapa masyarakat lagi lebih mudah menangkap materi melalui audio-visual atau menonton.

“...kebanyakan masyarakat lebih memilih menangkap materi dengan melalui audio-visual atau menonton. Hal ini dapat dilihat dari banyaknya masyarakat yang terbiasa menonton acara-acara di televisi. Menonton televisi sudah bisa dimasukkan ke kegiatan rutin, bukan sekedar hobi atau iseng lagi...” (Atmowiloto, 1986, hlm. 27).

Bahkan di era modern ini masyarakat sudah terbiasa dengan media internet yang didalamnya terdapat wadah yang menyajikan beragam video bagi masyarakat. Masyarakat dapat dengan mudah mengakses video dari internet menggunakan komputer maupun laptop. Bahkan, masyarakat sekarang banyak yang memiliki telepon pintar (*smartphone*) yang selalu terhubung dengan jaringan internet. Masyarakat pun dapat dengan mudah mengakses video dari internet menggunakan *smartphone* mereka.

Kebanyakan masyarakat hanya mengenal video berupa film atau sinetron. Namun, masyarakat tanpa disadari telah menonton berbagai jenis video, salah satunya adalah video dokumenter.

Kata dokumenter sangat dekat dengan kata dokumentasi atau dokumen. Namun, masyarakat lebih mengidentikkan kata dokumenter dengan peristiwa sejarah. Memang, berbagai peristiwa sejarah dapat dikenang dikarenakan adanya bukti-bukti sejarah yang mempresentasikan keadaan ketika peristiwa sejarah tersebut berlangsung. Bukti-bukti sejarah tersebut dapat berupa bukti tersirat maupun tersurat. Salah satu bentuknya adalah berupa video dokumenter. Akan tetapi, video dokumenter memiliki arti yang luas. Grierson (Effendy, 2014, hlm. 2) berpendapat bahwa “dokumenter merupakan cara kreatif merepresentasikan realitas.”

Membahas tentang *editing* video dokumenter, sering kali video dokumenter hanya diolah dalam proses *editing* yang sangat sederhana. Hal tersebut sering kali membuat masyarakat hanya menikmati suasana pada waktu kegiatan yang berlangsung dalam waktu tertentu tanpa mendapatkan penjelasan lebih rinci mengenai informasi yang terdapat dalam video tersebut.

Dengan demikian, dibutuhkan adanya pengolahan video yang tidak hanya menyajikan gambaran kegiatan semata. Akan tetapi diolah dengan menggunakan proses *editing* video yang didalamnya menyajikan juga informasi-informasi yang terdapat pada suatu kegiatan yang berlangsung tersebut. Informasi yang disajikan dalam video dokumenter dapat berupa audio maupun menggunakan efek visual seperti teks, animasi, dan sebagainya. Sehingga video dapat tersampaikan kepada masyarakat dengan jelas, menarik, dan interaktif.

Suatu kegiatan juga tentunya akan menjadi peristiwa sejarah pada kemudian hari. Mengenai hal tersebut, video dokumenter tentunya dapat digunakan sebagai media untuk mengabadikan suatu kegiatan. Dalam hal ini, kegiatan yang didokumentasi dalam bentuk video dokumenter adalah kegiatan berkarya seni rupa. Dan tentunya, kegiatan yang dijadikan video dokumenter adalah kegiatan proses berkaryanya.

Kegiatan membatik memiliki tahapan-tahapan proses yang harus dilalui sebelum menghasilkan kain batik yang bagus. Tahapan-tahapan tersebut sangat kompleks dari mulai proses pembuatan desain hingga pengemasan. Sehingga dalam kegiatan membatik melibatkan banyak sumber daya manusia. Tentunya sumber daya manusia yang profesional dalam menangani proses pembuatan batik.

Sumber daya profesional dalam hal ini adalah perajin batik yang bekerja di sanggar batik atau rumah produksi batik. Dari para perajin tersebut terlihat kesungguhan hati dalam pembuatan batik dan menunjukkan sikap-sikap yang teladan. Seperti contohnya perajin yang sedang mencanting akan terlihat sikap kesabarannya dan kehati-hatiannya dalam mencanting.

Selain itu, lingkungan tempat berlangsungnya proses pembuatan batik pun memberikan suasana yang khas dengan dilengkapi peralatan-peralatan membatik yang tradisional. Sanggar batik merupakan tempat yang memadai untuk membuat dan memproduksi batik. Karena lingkungan sanggar sudah didesain sesuai kebutuhannya, seperti misalkan ruangan terbuka untuk mencanting agar sirkulasi udaranya baik, dan sebagainya. Tidak hanya itu, pemilik sanggar pun mempunyai peranan vital dalam hal memotivasi para pekerjanya. Karena para pekerja dan perajin batik tersebutlah yang melestarikan tradisi batik.

Kota Bandung memiliki banyak sanggar batik dan rumah produksi batik salah satunya adalah Rumah Batik Komar. Rumah Batik Komar merupakan produsen yang tidak hanya memproduksi batik akan tetapi juga menyediakan paket pembelajaran atau workshop batik. Karya batik di sanggar ini pun merupakan hasil ide dan gagasan yang baru, unik, dan lebih beragam.

Dari pernyataannya tersebut penulis menjadikan kegiatan tersebut sebagai gagasan dalam membuat sebuah karya seni video dokumenter dengan mengolah sudut pandang dalam pengambilan gambar dan visual efek dalam pengolahan gambarnya. Atas dasar itulah penulis tertarik untuk membuat karya berupa video dokumenter dengan judul: "Video Dokumenter Proses Pembuatan Batik Tulis dan Cap di Rumah Batik Komar".

## **B. Rumusan Masalah Penciptaan**

Dari latar belakang tersebut, dapat dirumuskan fokus penciptaan yang dijabarkan dalam pertanyaan penciptaan sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan gagasan tentang proses pembuatan batik dalam bentuk video dokumenter?
2. Bagaimana proses penciptaan video dokumenter tentang proses pembuatan batik?

3. Bagaimana visualisasi video dokumenter tentang proses pembuatan batik?

### **C. Tujuan Penciptaan**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan pembuatan skripsi ini adalah:

1. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan gagasan tentang proses pembuatan batik dalam bentuk video dokumenter
2. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan proses penciptaan video dokumenter tentang proses pembuatan batik
3. Untuk mendeskripsikan bentuk dan analisis visual video dokumenter tentang proses pembuatan batik

### **D. Manfaat Penciptaan**

Manfaat penciptaan ini, diantaranya:

1. Bagi Penulis  
dapat menambah wawasan tentang pembuatan video dokumenter kegiatan membatik sebagai media untuk menyajikan informasi mengenai hasil karya budaya nusantara khususnya batik.
2. Bagi Lembaga Pendidikan Formal Seni Rupa  
hasil penciptaan dapat dijadikan media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik dalam pembelajaran batik.
3. Bagi Lembaga Pendidikan Non-Formal Seni Rupa  
selain menjadi media pembelajaran, hasil penciptaan juga dapat dijadikan media promosi dan pencitraan lembaga tersebut.
4. Bagi Masyarakat  
dapat mengetahui dan memahami dengan lebih mudah dalam hal mengkaji karya seni rupa yakni batik melalui video dokumenter yang menarik, komunikatif dan menyenangkan.

### **E. Sistematika Penulisan**

Adapun sistematika penulisan skripsi penciptaan ini adalah sebagai berikut:

1. Bab I Pendahuluan, pada bab ini yang akan dibahas meliputi: latar belakang, rumusan masalah, tujuan penciptaan, manfaat penciptaan, dan sistematika penulisan.
2. Bab II Landasan Penciptaan, pada bab ini yang akan dipaparkan meliputi: kajian teori, kajian empiris, dan konsep penciptaan.
3. Bab III Metode Penciptaan, pada bab ini meliputi langkah-langkah penciptaan sejak proses pengolahan ide, perencanaan, hingga penyajiannya.
4. Bab IV Analisis dan deskripsi Karya, pada bab ini menjelaskan pengembangan gagasan, proses penciptaan yang berlangsung, serta visualisasi hasil karya.
5. Bab V Simpulan dan Saran, pada bab ini berisi tentang simpulan dan saran yang berkaitan dengan karya yang telah dihasilkan.