BAB I
PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan dalam bidang teknologi informasi saat ini sudah berkembang dengan cepat dan pesat, dan beberapa perkembangan membuat manusia lebih mudah dalam melakuakan suatu hal. Dalam dunia pendidikan dapat membuat belajar lebih mudah dan menyenangkan dengan adanya inovasi-inovasi dalam pembelajaran, misalnya menggunakan film animasi edukasi dalam pembelajaran.

Film animasi sudah semakin berkembang dan ada beberapa animasi yang sudah masuk layer lebar dan memberikan pesan-pesan positif terhadap penikmat animasi tersebut. Ada juga beberapa animasi edukasi yang ditujukan untuk anak-anak sehingga lebih menarik dan membuat anak belajar dengan senang, misalnya animasi pembelajaran alfabet, pembelajaran huruf arab, pembelajaran aksara jawa, dan lainnya.

Indonesia merupakan negara dengan banyak warisan kebudayaan, dan setiap daerah mempunyai kebudayaan masing-masing yang berbeda satu dengan lainnya. Misalnya di desa Kriyan, Kecamatan Kalinyamatan, Kabupaten Jepara terdapat seni kerajinan monel yang merupakan warisan budaya leluhur desa tersebut.

Seni kerajinan monel merupakan sebuah seni kerajinan yang banyak varian bentuknya berupa aksesoris, baik untuk manusia maupun dapat diterapkan ke benda maupun bangunan. Bebrapa aksesoris monel yang banyak digunakan untuk manusia yaitu: gelang, kalung, cincin, anting-anting, dan masih banyak lainnya. Sementara monel yang digunakan untuk aksesori bangunan bisa berupa kubah masjid, ventilasi udara pada gedung, ikon pada gapura, dan lain-lain.

Dengan berkembangnya animasi pada saat ini dan banyaknya kenakearagaman budaya Indonesia yang diwariskan secara turun-temurun terutama pada Seni Kerajinan Monel, penulis mempunyai ide untuk membuat animasi yang membahas cara pembuatan Kerajinan Monel. Judul yang diambil adalah “Animasi 3D Pembuatan Kerajinan Monel Jepara”. Dengan adanya animasi tersebut

diharapkan dapat menumbuhkan rasa cinta terhadap warisan kebudayaan Indonesia dan dapat menambah wawasan terhadap seni kerajinan monel yang berada di desa Kriyan Kalinyamatan Jepara.

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan dengan latar belakang diatas, maka dalam penelitian ini dapat dirumuskan beberapa masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara membuat animasi 3D menggunakan aplikasi Blender.
2. Bagaimana proses pembuatan produk kerajinan monel di Desa Kriyan Jepara.

1.3. Batasan Masalah

Beberapa Batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Proses pembuatan kerajinan monel berupa sebuah kalung.
2. Animasi 3D ini mempunyai durasi durasi pendek, yaitu sekitar 4 menit.
3. Perancangan dan pembuatan animasi 3D dibuat menggunakan software Blender 2.79, MakeHuman 1.1.1, dan Camtasia studio 3.

1.4. Tujuan

Tujuan dari penelitian tentang Animasi 3D Pembuatan Kerajinan Monel ini adalah:

1. Untuk mengenalkan seni kerajinan model berbentuk animasi 3D.
2. Untuk mengetahui dan mendiskripsikan proses pembuatan produk kerajinan monel.

1.5. Manfaat

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis kepada kalangan mahasiswa, masyarakat umum, para pengrajin, dan bagi penulis penelitian sendiri. Manfaat-manfaat dari penelitian ini dapat dideskripsikan sebagai berikut:

1. Secara Teoritis
   a. Bagi mahasiswa dapat digunakan sebagai referensi atau masukan pada penelitian lebih lanjut terkait dengan animasi 3D kerajinan monel.
2. Secara Praktis
   a. Bagi masyarakat umum dapat memberikan sumber informasi mengenai sentra industri kerajinan monel di Desa Kriyan Kalinyamatan Jepara.
   b. Bagi pengrajin dapat menijaga kebudayaan asli dan memunculkan desain-desain unik dan menarik agar tetap diminati masyarakat umum.
   c. Bagi penulis dapat meningkatkan kreatifitas dalam menghasilkan animasi 3D yang lebih menarik.

HALAMAN INI SENGAJA DIKOSONGKAN