



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Indonesia dikenal sebagai negeri dengan kebudayaan yang begitu kompleks menawan. Menurut posisinya, Indonesia termasuk dalam benua Asia, terutama Asia sisi timur dan tenggara. Indonesia pun kental dengan kebudayaan timur khas Asia yang begitu kental: dekat dengan sosialisasi dan memiliki ketaatan pada norma.

Salah satu nilai kebudayaan yang dijunjung tinggi di Indonesia (dan hampir keseluruhan Asia) yaitu nilai sopan santun. Nilai ini diterapkan dalam berbagai bentuk kebudayaan: sapaan kepada orang menurut status sosialnya, tingkatan-tingkatan bahasa untuk berbicara secara biasa hingga sangat sopan, dan penerapan pada perayaan-perayaan khusus. Dalam berbagai perayaan kebudayaan, salah satu hal yang sangat kental dan nyata dalam menunjukkan nilai sopan santun yaitu *sajen* (persembahan, sajian).

Animasi adalah bentuk hiburan yang kini cukup digemari oleh masyarakat muda Indonesia. Mayoritas masyarakat muda pada masa kini kerap mengakses konten hiburan animasi pada *platform* daring seperti You Tube, Instagram, Twitter, dan sebagainya. Tidak jarang mereka pun mencari konten hiburan animasi panjang pada platform lainnya seperti Vidsee dan semacamnya. Animasi kini dianggap sebagai salah satu hiburan alternatif di tengah kurangnya mutu hiburan yang disajikan *platform* televisi karena sensor dan pengelolaan tayangan yang kurang baik.

Terdapat dua jenis animasi yang dikenal di masyarakat yaitu animasi 2D dan 3D. Animasi 2D sendiri memiliki kelebihan dalam eksagerasi yang dapat lebih cepat dicapai daripada animasi 3D. Untuk mencapai level eksagerasi yang setara dengan animasi 2D, diperlukan banyak kecakapan khusus yang rumit dalam persiapan produksi animasi 3D. Mengingat waktu pengerjaan dan kemampuan penulis, maka kami memilih animasi 2D.

Segala hal yang terdapat di dalam *frame* dikenal dengan sebutan set. Set dibangun oleh berbagai macam properti yang ada di dalamnya. Set dan properti menjadi salah satu aspek dalam film yang memiliki peran penting. Kehadiran kedua aspek tersebut memberikan “tanah” bagi kejadian yang berlangsung di dalam film. Mereka menjadi tempat berpijak bagi cerita yang tengah disampaikan.

Set dan properti dalam animasi memegang peran penting dalam mendukung berjalannya cerita. Ia dapat membantu terwujudnya pemahaman penonton mengenai cerita melalui pengarahannya yang tercipta dari perancangan yang tepat. Sebagai aspek yang berdiri sendiri, masing-masing set dan properti dapat mendukung cerita. Set dapat mengarahkan fokus bahkan dapat mengantarkan emosi tokoh kepada penonton. Properti dapat memberikan cerita yang tersirat dalam film. Cerita yang disampaikan pun memberikan pemahaman lebih kepada penonton mengenai alasan-alasan terjadinya suatu kejadian dalam film.

Tidak bisa dipungkiri, masyarakat Indonesia dapat dengan mudah menemukan kesalahan sekecil apapun itu, terutama kesalahan pada aspek yang dekat dengan mereka. Misalnya, masyarakat Jogja akan dengan mudah mengenali jenis surjan yang keliru dipakai oleh pemeran dalam film. Mereka tahu dengan jelas

kalau ada kekeliruan pada penerapan unsur daerah mereka. Apabila penerapan tersebut tepat, hal tersebut akan menimbulkan rasa bangga pada mereka dan membuat mereka memiliki empati pada tokoh dalam film tersebut.

Dengan perancangan ruangan yang tepat dalam animasi, maka penonton dapat dengan lebih mudah merasa dekat dengan cerita yang hendak disampaikan. Penonton dapat memahami latar budaya dan sosial serta mendapat *set in* cerita yang nantinya akan dijawab di akhir cerita. Dengan demikian maka penataan ruang yang tepat pun membantu cerita berjalan.

1.2. Rumusan Masalah

Dalam penulisan ini penulis merumuskan satu pertanyaan yang akan dibahas dalam laporan, yaitu:

Bagaimana perancangan properti dan tempat tinggal para hantu berdasarkan karakteristik dalam film animasi 2D “Sajen”?

1.3. Batasan Masalah

Penulis membatasi masalah yang hendak dibahas dalam laporan agar pembahasan yang hendak dilakukan tidak melebar dan menimbulkan ambiguitas antara judul, isi, dan ekspektasi pembaca akan laporan ini. Batasan-batasan yang penulis tentukan yaitu:

1. Penulis akan memaparkan *floor plan* serta properti yang terdapat dalam gudang para hantu. Perancangan akan memaparkan *floorplan* besar dari keseluruhan latar cerita. *Floorplan* yang hendak disajikan bertujuan untuk memberikan informasi mengenai letak setiap ruangan di dalam cerita dan

peran mereka dalam membangun kesan seram dari ruangan para hantu. Penulis berfokus pada *ploting* antar ruangan sehingga tidak akan membahas secara terperinci mengenai ukuran pasti dari *floorplan* yang hendak disampaikan.

2. Penulis berfokus untuk membahas peran dari properti yang terdapat dalam set dan perannya dalam mendukung cerita. Peran yang dimaksud yaitu peran dalam merepresentasikan kepribadian para hantu dan/atau mendukung pembangunan impresi seram dari set yang tersusun. Informasi mendalam mengenai asal barang dan material pembangunannya tidak akan penulis bahas secara khusus.
3. Berdasarkan penyusunan set dan properti, penulis akan membahas impresi seram dari ruangan yang dirancang. Sebagai tolak ukur pembahasan, penulis akan menggunakan elemen warna, bentuk, dan komposisi ruangan.

1.4. Tujuan Skripsi

Tujuan dari penulisan laporan yaitu penulis dapat merancang dengan tepat properti dan set yang akan digunakan dalam film "Sajen". Perancangan set yang dikehendaki penulis yaitu dapat menyampaikan impresi yang diinginkan penulis untuk dirasakan oleh penonton. Perancangan properti yang dikehendaki oleh penulis yaitu dapat menyampaikan kepribadian masing-masing para hantu melalui properti mereka yang terdapat di dalam set.

1.5. Manfaat Skripsi

Penulis tentu memiliki harapan akan tulisan ini bagi para pembaca. Harapan-harapan tersebut yaitu:

1. Penulis berharap agar melalui penulisan skripsi ini penulis dapat lebih memahami kebudayaan *sajen* yang telah menemani dan mewarnai tumbuh kembang penulis. Melalui pembuatan animasi ini, penulis juga hendak membagikan nilai-nilai keutamaan yang penulis dapatkan melalui kontemplasi akan kebudayaan *sajen*.
2. Bagi orang lain, penulis berharap dengan adanya skripsi para pembaca dapat mengenal lebih mengenai kebudayaan *sajen* lebih dari sekedar kewajiban yang terkadang berbau syirik dan musrik. Penulis pun berharap para pembaca dapat membuka sudut pandang baru dalam melihat kebudayaan yang telah diwariskan turun temurun.
3. Untuk universitas, penulis berharap agar skripsi ini dapat membantu bagi para mahasiswi/mahasiswa sebagai referensi dan rujukan akademis bagi mereka yang hendak melakukan penulisan dengan topik serupa.