



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, 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

Perancangan *environment* merupakan sebuah bidang dalam animasi yang cukup banyak terinspirasi oleh masyarakat dan menelitiruang lingkup kehidupannya. Termasuk di dalamnya adalah budaya dan peradaban masyarakat. Selama ini, dunia Barat telah lama menjadi pionir dalam menghasilkan karya-karya animasi, sehingga banyak unsur desain *environment* di dalam karya-karyanya menampilkan lingkungan masyarakat Barat. Contoh ditampilkannya dunia Barat dalam *environment* animasi adalah *Song of The Sea* (2014), yang banyak menggunakan latar belakang daerah pinggiran laut Irlandia, *Hercules* (1997) yang dipenuhi dengan *landscape* kepulauan Yunani, atau *Mulan* (1998) yang banyak menampilkan *environment* daratan Cina pada masa pemerintahan Han.

Sejak industri animasi berkembang di negara-negara lain, muncullah karya-karya desain *environment* yang lebih variatif. Di Indonesia sendiri, munculnya film-film animasi buatan anak bangsa membuka kesempatan untuk melahirkan karya desain *environment* yang menampilkan budaya lokal. Dari beberapa animasi lokal yang peneliti sudah tonton, *environment* yang ditampilkan banyak menggambarkan lingkungan kehidupan masyarakat modern Indonesia. Contohnya adalah film animasi *Meraih Mimpi* (2006) yang menampilkan lingkungan tempat tinggal masyarakat desa masa kini di kawasan hutan tropis, atau *Battle of Surabaya* (2014) yang menggambarkan *environment* kota Surabaya di era perang

kemerdekaan. Tetapi hingga saat ini belum ada film animasi lokal yang mengangkat tema etnik.

Tugas akhir ini akan berkecimpung dalam sebuah tema desain *environment* yang masih jarang diangkat di dalam industri animasi, yaitu budaya etnik. Hal ini menjadi sebuah tantangan tersendiri bagi peneliti. Untuk desain *environment* yang mengangkat tema budaya etnik, peneliti memilih topik kebudayaan suku Asmat. Ada tiga alasan mengapa peneliti memilih topik tersebut. Pertama, adalah karena alasan pribadi. Sejak kecil peneliti sudah tertarik pada budaya Asmat, karena desain ragamnya yang unik. Kedua, suku Asmat adalah suku terpencil di Indonesia, sehingga budayanya masih kurang dikenal oleh masyarakat Indonesia. Oleh karena itu, peneliti merasa terpanggil untuk memperkenalkan budaya suku Asmat lewat animasi. Ketiga, pemilihan topik suku Asmat untuk tugas akhir ini didasari oleh motivasi peneliti untuk mendukung visi Universitas Multimedia Nusantara yang ingin membangkitkan budaya lokal Nusantara lewat karya-karya multimedia.

Kebudayaan suku Asmat secara visual lebih banyak ditampilkan dalam bentuk motif dan ragam hias tradisional. Dengan mengaplikasikan ragam hias ke dalam desain *environment* animasi, penonton dapat melihat motif-motif yang mengandung nilai-nilai dan kebudayaan suku Asmat dengan cara yang lebih menarik. Hal ini menjadikan perancangan *environment* dalam karya tugas akhir ini sebuah media pengenalan budaya suku Asmat kepada masyarakat luas.

Ragam hias suku Asmat yang teraplikasikan ke dalam desain *environment* tugas akhir ini, akan diintegrasikan dengan teknik animasi Kinegram, yaitu teknik animasi 2D yang mengharuskan penonton menggerakkan gambar secara manual agar menghasilkan sebuah animasi. Teknik ini dipilih karena mampu memberikan pengalaman interaktif kepada penonton. Adanya interaksi antar penonton dan medium penceritaan ini akan membuat usaha pengenalan budaya suku Asmat menjadi lebih efektif.

Berdasarkan hal-hal di atas, penulis merasa perlu untuk merancang *environment* animasi Kinegram yang mengangkat unsur budaya suku Asmat.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana caranya merancang *environment* yang mengangkat unsur budaya suku Asmat dalam animasi 2D berteknik Kinegram?

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini, yaitu:

- a. Elemen ragam hias yang diolah adalah elemen visual kebudayaan suku Asmat yang terdapat di Irian Jaya, Papua.
- b. Pengaplikasian ragam hias diambil dengan mengolah aspek warna dan bentuk sesuai komponen *environment* yang dirancang.
- c. Aspek visual ragam hias diaplikasikan dengan mengesampingkan makna dari ragam hias, selama tidak mengandung makna yang sakral atau sensitif.

- d. Penelitian ini hanya akan difokuskan pada perancangan *visual environment* dari Kinegram. Hal-hal seperti teknik penganimasian Kinegram baik fisik maupun non-fisik tidak dibahas.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Perancangan tugas akhir ini dilakukan dengan tujuan:

1. Menghasilkan karya desain *environment* animasi Kinegram bertema etnik dengan memasukkan ragam hias suku Asmat ke dalamnya.
2. Menampilkan ragam hias suku Asmat pada warna dan bentuk di dalam *environment* yang dirancang.
3. Memperkenalkan budaya suku Asmat pada publik Indonesia.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Manfaat yang didapat dari penulisan laporan tugas akhir ini adalah:

- a. Karya ini dapat menjadi sarana untuk memperkenalkan budaya suku Asmat pada publik.
- b. Bertambahnya perbendaharaan desain etnik dalam kanzanah karya-karya animasi Indonesia.
- c. Munculnya bahan tayangan yang dapat dinikmati masyarakat Indonesia.

1.6. Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data untuk penelitian ini akan dilakukan melalui cara sebagai berikut:

a. Studi Pustaka

Penulis akan melihat referensi-referensi fotografis maupun grafis dari buku-buku yang membahas kebudayaan suku Asmat.



1.7. Metode Perancangan

Perancangan *environment* akan dilakukan dengan merancang konsep visual yang mengeksplorasi berbagai elemen desain dan visual kebudayaan suku Asmat, serta lingkungan alam Papua, kemudian mengaplikasikannya pada bentuk dan warna *environment* dari Kinegram.

