



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 V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Untuk merancang *environment* animasi yang mengangkat unsur budaya suku Asmat, dibutuhkan banyak riset mengenai motif-motif Suku Asmat. Hal ini penting, karena ragam hias Asmat merupakan ciri seni kebudayaan yang paling banyak dieksplorasi oleh orang Asmat sendiri. Peneliti harus fokus pada keanekaragaman bentuk yang terdapat pada setiap motif ornament Suku Asmat. Warna yang perlu ditonjolkan dalam pembuatan *environment* yang menunjukkan kekhasan Asmat, adalah warna merah bata, hitam, dan putih. Selain itu, objek-objek *environment* yang perlu digambarkan, secara umum terdiri dari pepohonan yang terdapat wilayah gunung, hutan, rawa-rawa, dan pantai di daerah Asmat, Papua.

Dari penelitian ini, peneliti juga menemukan bahwa dalam perancangan *environment* animasi 2D berteknik Kinegram, warna-warna kontras (hitam dan putih) sangat dibutuhkan untuk membuat gambar animasi Kinegram pada *background* terlihat dengan jelas. Perlu juga dipertimbangkan, bahwa Kinegram sebagai sebuah teknik animasi, paling tepat diaplikasikan pada sebuah media cetak seperti buku. Untuk hal tersebut, dibutuhkan pengetahuan dasar mengenai komposisi dan tata letak (*layout*), agar *environment* Sirets yang telah dirancang dapat terlihat dengan jelas oleh pembacanya.

Di dalam perancangan *environment Sirets*, hal utama yang dilakukan adalah mengaplikasikan ragam hias Asmat pada warna dan bentuk dari *environment*, dengan mengesampingkan makna dari motif yang diangkat, selama tidak mengandung makna yang sakral dan sensitif. Hal-hal lain seperti teknik penganimasian Kinegram tidak termasuk dalam pembahasan penelitian ini.

Dengan dibuatnya karya ini, peneliti berhasil menghasilkan sebuah karya desain *environment* yang bertema etnik dengan memasukkan ragam hias Asmat ke dalam warna dan bentuk *environment*nya. Melalui karya ini, para penikmatnya dapat diperkenalkan pada kebudayaan Suku Asmat, yaitu motif ragam hiasnya.

5.2. **Saran**

Dari proses pengerjaan karya ini, peneliti menyadari masih sulitnya menemukan data mengenai kebudayaan-kebudayaan terpencil di Indonesia. Kemungkinan, hal ini dikarenakan masih sedikitnya riset yang dilakukan terhadap masyarakat pedalaman. Apabila ada yang ingin melakukan penelitian dan tugas akhir yang mengangkat kebudayaan pedalaman di Indonesia, penulis menyarankan untuk mencari data di daerahnya secara langsung. Namun apabila tak memungkinkan, pencarian data di perpustakaan-perpustakaan besar dapat membantu.

Kebudayaan Suku Asmat sangat terkait dengan nilai-nilai pengayauan – topik yang keras untuk masyarakat modern masa kini. Karena itu, penting untuk melakukan rekonstruksi cerita.

Selama melakukan proses perancangan *environment*, peneliti menyadari pentingnya memikirkan rincian-rincian alamiah di dalam sebuah *environment*,

seperti waktu, topografi, arah cahaya atau arah mata angin. Hal-hal konseptual seperti ini belum diajarkan secara mendalam dalam mata kuliah *Character and Environment Design*, sehingga peneliti hanya cenderung terfokus pada rincian teknis pengerjaan *environmentnya*.

Topik Suku Asmat masih jarang diangkat ke dalam media animasi. Padahal hasil budayanya unik dan tak mudah tergerus waktu. Penulis menyarankan peneliti lain untuk dapat kembali memperdalam kebudayaan daerah Asmat dan mempopulerkannya lewat multimedia. Ini penting agar masyarakat mulai terbiasa dengan tema-tema budaya terpencil yang memang masih banyak terdapat di Indonesia, dan merupakan unsur keberagaman budaya yang perlu dipelihara.

UMMN