



### **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

Animasi merupakan suatu medium yang dapat menyampaikan informasi kepada penonton, salah satunya adalah memperkenalkan budaya. Salah satu aspek penting yang dapat mendukung pendekatan tersebut dalam animasi adalah *environment*. Hal ini menjadi penting dikarenakan di dalam suatu *shot* yang memperlihatkan *environment*, mampu memberikan berbagai informasi penting terhadap penonton, yaitu lokasi dan waktu. Kedua hal tersebut dianggap penting karena dapat membentuk dimensi suatu *environment*. Namun, lokasi dan waktu pada animasi akan tersampaikan dengan baik jika didukung oleh setting dan properti yang cocok. Seperti contohnya pada film “Moana” yang mengangkat budaya Polinesia yang terdapat di *South Pacific Islands* (*Tetiaroa, Fiji, Samoa, Tahiti, Moorea, Bora Bora, dan New Zealand*). Penonton dengan mudah dapat mengidentifikasi bahwa lokasinya terletak di *South Pacific Islands* dikarenakan setting dan properti difilm “Moana” seperti sampan serta pantainya sesuai dengan *visual library* penonton akan referensi budaya Polinesia di *South Pacific Islands*, sehingga menggambarkan budaya Polinesia itu sendiri.

Pendalaman tentang kecocokan setting dan properti sesuai lokasi ini akan penulis terapkan ke dalam film animasi penulis yang mengangkat kebudayaan Papua. Seperti yang kita ketahui, Indonesia merupakan salah satu negara yang memiliki beragam kebudayaan. Dikarenakan Indonesia merupakan negara

kepulauan yang sangat luas dengan jumlah penduduk terbanyak yang menduduki peringkat keempat di dunia. Keragaman budaya Indonesia berasal dari berbagai daerah, mulai dari pulau Sumatra, Jawa, Kalimantan, Sulawesi, Bali, Maluku, sampai Papua. Dari sekian banyak ragam budaya yang dimiliki Indonesia, penulis secara spesifik tertarik untuk mengangkat budaya Papua. Dikarenakan menurut penulis, Papua seperti tidak mendapatkan perhatian oleh masyarakat maupun pemerintah Indonesia. Di era modernism ini muncul beberapa *stereotype* yang mengatakan bahwa masyarakat Papua itu menyeramkan, primitif, dan tidak bisa berbaur dengan masyarakat Indonesia lainnya.

Opini penulis didukung oleh beberapa fakta yang penulis temukan di situs berita *online*, seperti contohnya yang dilansir oleh BBC Indonesia pada tanggal 14 Juli 2016. Berita tersebut mengatakan bahwa terdapat beberapa tempat kos di Yogyakarta yang tidak menerima mahasiswa asal Papua. Berita tersebut menunjukkan kurangnya toleransi dan rasa hormat terhadap masyarakat, dengan begitu budaya Papua yang akan terkena dampak buruknya. Hal ini telah dibuktikan oleh berita yang dilansir oleh Taboidjubi.com pada tanggal 13 Mei 2011. Mengatakan bahwa pemerintah dan pihak yang terkait dengan donator asing dinilai tidak memihak masyarakat Papua. Mengakibatkan sebagian besar adat dan budaya yang dimiliki 270 suku di Papua mulai terkikis.

Fakta lainnya dilansir oleh [life.viva.co.id](http://life.viva.co.id) tertanggal 17 Oktober 2016. Krisna Mukti, seorang Duta Komunitas Adat Terpencil (KAT) yang sedang bertugas di distrik Kolfbraza Kabupaten Asmat mengatakan pemandangan alamnya terlihat indah dengan keasrian hutannya. Namun, dalam perjalanannya

menggunakan *speedboat*, Krisna melihat banyak pohon tumbang di tengah sungai yang dilewatinya. Ia berharap agar penduduk yang termasuk kategori KAT di Papua secepatnya ditangani pemerintah agar kehidupannya lebih sejahtera. Berita tersebut secara tidak langsung memperingatkan masyarakat bahwa budaya yang beragam ini tidak akan tahan lama tanpa adanya dukungan dari masyarakat.

Dalam kehidupan berbangsa dan benegara, kesadaran untuk melestarian budaya merupakan tanggung jawab bagi para insan bangsa. Karena tidak dapat dipungkiri bahwa modernisme yang mendunia akan membawa dampak terhadap kehidupan berbudaya. Baik dampak yang buruk maupun yang baik. Namun, permasalahan utama akan kesadaran tanggung jawab tersebut tidak akan muncul jika masyarakat tidak mengenal secara dekat dengan budaya tersebut. Penulis ingin membantu menyelesaikan permasalahan ini melalui karya tugas akhir.

Penulis tertarik untuk merancang secara khusus desain *environment* pada sebuah film animasi 3D bernama Omen yang menerapkan budaya suku Asmat. Aspek *environment* dalam budaya Asmat yang paling penting adalah bangunan yang bernama Rumah Bujang. Rumah tersebut dianggap penting karena memiliki beberapa fungsi utama dalam kehidupan suku Asmat. Salah satu fungsi dari bangunan tersebut adalah tempat berkumpulnya para suku Asmat, sehingga menggambarkan kebersamaan antara orang suku Asmat. Maka dari itu, hal yang ingin penulis rancang adalah bangunan Rumah Bujang dengan tujuan memperkenalkan kehidupan Suku Asmat kepada orang lain melalui lingkungannya.

## 1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, penulis menyimpulkan perumusan masalah yang ada, yakni; Bagaimana penerapan unsur budaya suku Asmat pada perancangan rumah bujang dalam animasi “Omen”?

## 1.3. Batasan Masalah

Penulis membatasi pembahasan dalam proyek tugas akhir yaitu:

1. Perancangan *environment* dilakukan mulai dari tahap konsep visual hingga pengaplikasian yang digunakan dalam film animasi “Omen” sesuai naskah dan *storyboard* nomor 010, 020, 024, 025, 026, 027, 030, 041, 051
2. Perancangan eksterior dan interior rumah Mansar dengan mengambil referensi filosofi suku Asmat.
3. Setting *environment* yang akan dirancang, yaitu Rumah Mansar dan Lapangan Mbis.

## 1.4. Tujuan Skripsi

Tujuan yang hendak dicapai dari Tugas Akhir ini adalah:

Merancang *environment* yang menerapkan budaya suku Asmat dalam animasi “Omen” dengan tujuan untuk memperkenalkan keindahan budaya suku Asmat melalui lingkungannya.

## 1.5. Manfaat Skripsi

Manfaat yang didapat dari laporan ini adalah:

1. Bagi penulis:

Membantu penulis untuk menyelesaikan tugas akhir dengan lancar dan hasil yang memuaskan.

2. Bagi orang lain:

Memperluas wawasan terhadap budaya Papua dan memberi inspirasi dari konsep yang dijabarkan.

3. Bagi Universitas:

Menambah sumber ilmu dan referensi bagi mahasiswa di Universitas Multimedia Nusantara yang mendalami jurusan animasi.

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA