



### **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 II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1. Komponen Dalam Animasi

Menurut Hardman (2007), semua yang dilakukan dalam produksi animasi bertujuan agar film tersebut dibuat oleh satu orang. Faktanya, dalam beberapa tahun ini ratusan pekerja bekerja pada bidang animasi. Besarnya suatu proyek pembuatan animasi dapat menentukan jumlah pekerja, tentunya kemampuan yang dibutuhkan untuk membuat suatu karya film itu berbeda-beda. Dalam membuat film animasi, di bagi menjadi beberapa tahapan penting. Pertama, mulai dari memunculkan ide dengan alur cerita yang baik dan karakter yang kuat. Kemudian ide tersebut dibentuk menjadi sebuah naskah dengan penjelasan situasi dan dialog karakter. Lalu *actor* suara karakter tersebut akan melakukan rekaman di studio dengan menggunakan naskah tersebut. Biasanya mereka merekam gerakan juga sesuai dengan situasi pada naskah pada waktu yang sama di saat mereka merekam suara untuk membantu para animator dengan pose dan *timing*. Setelah itu, *concept artist* mulai memikirkan dunia yang akan dibuat sesuai dengan naskah dengan menggambar pemandangan, bangunan, karakter dan propertinya. Ide-ide tersebut belum tentu akan diterima dan akan terus berubah sampai disetujui. (hlm. 8).

## 2.2. Teori *Environment in Animation*

Menurut kamus *online* Merriam Webster, *Environment* berasal dari bahasa perancis yang berfungsi sebagai preposisi, yaitu "around". Arti dari kata *environment* itu sendiri adalah segala sesuatu yang ada disekitar. Definisi *environment* juga merupakan ekologi biotik, fisik, kimiawi seperti tanah, iklim dan makhluk hidup yang secara langsung menentukan kehidupan organisme tersebut. *Environment* juga merupakan kondisi sosial budaya yang mempengaruhi kehidupan suatu individual atau komunitas.

Menurut Shires (2001), konsep *background* dalam animasi biasanya dideskripsikan melalui skrip yang sudah ditentukan sudut pandangnya. Informasi tersebut menjadi acuan desainer untuk memberikan informasi penting akan lokasi dan skala elemen-elemen dalam *background*. Gambar-gambar tersebut akan menjadi sebuah acuan bagi *storyboard artist* yang akan menentukan posisi kamera. (hlm. 33).

Lebih lanjut pemaparan Shires (2001) tentang *background* bahwa setelah *background artist* membuat sketsa *background*, mereka harus menggambar ulang *background* tersebut dengan menyesuaikan sudut pandang dan posisi kamera secara spesifik sesuai *storyboard*. *Background artist* juga bisa menggambar langsung sesuai spesifikasi *storyboard* dari awal agar efektif. *Background Artist* harus memiliki pengetahuan tentang perspektif dan kemampuan mendesain. Mereka juga biasanya dapat menghargai seni arsitektur dan lukisan pemandangan alam. Beberapa desainer sudah menggunakan *digital software* yang dapat

memperlihatkan horizon dari perspektif yang diinginkan sehingga mempermudah proses gambar. (hlm. 34).

Menurut *Art Director* Paul Duncan (seperti yang dikutip Hueso, 2013), dunia yang diciptakan pada film fantasi harus orisinal tetapi tetap memiliki elemen dari dunia nyata sehingga dunia tersebut akan terlihat seperti sebagaimana bumi diciptakan, bukan planet sci-fi lain. Menurut Markus Mannien (seperti yang dikutip Hueso, 2013), seorang *VFX Supervisor*, mereka menyadari bahwa membuat bumi di era sekarang kurang menarik, sehingga perlu melebih-lebihkan yang sudah ada. Namun, tetap harus mengikuti peraturan fisik pada bumi asli agar tidak berbeda. Menurut *Production Manager* Schlanger (seperti yang dikutip Hueso, 2013), persamaan dan logika dunia asli yang dibawa ke dalam *design* makhluk pada film akan membuat dunia yang kita buat tidak terlihat seperti dunia lain. (hlm. 66).

### **2.3. Teori Fasad**

Sebuah bangunan pasti memiliki bagian depan yang tampak pertama kali ketika dilihat, bagian tersebut dinamakan fasad. Kata fasad, secara etimologis berasal dari bahasa Inggris, yaitu *façade*. Elemen arsitektur yang ada diluar bangunan antara lain adalah: atap, dinding, pintu, jendela, lantai, struktur, teras, balkon, dapat membentuk sebuah fasad. Bahkan vegetasi pun termasuk ke dalam fasad jika berperan dalam membentuk bagian luar rumah tersebut. Fasad memiliki fungsi penting yang seringkali dikesampingkan oleh penghuni demi menciptakan unsur

estetika. Dikarenakan unsur estetika sangatlah penting bagi sebuah wajah bangunan. Estetika yang dimaksud mencakup antara lain: skala, komposisi, bentuk, warna, serta material. (Putri, Solihah, & Prabowo, 2011, hlm. 5).

Elemen arsitektur fasad seperti balkon merupakan salah satu elemen penting dan sudah menjadi hal yang umum di Indonesia. Dikarenakan posisi balkon yang berada di atas menyebabkan elemen tersebut menjadi menonjol. Balkon adalah sebuah tempat terbuka yang berada di lantai atas mirip dengan teras. Balkon berfungsi sebagai tempat untuk melihat pemandangan di luar. Namun, sebuah balkon pasti harus memiliki *railing* yang merupakan sebuah pagar pembatas balkon. Berfungsi sebagai pembatas balkon dan pengaman orang yang berada di balkon tersebut dikarenakan posisi balkon yang berada di ketinggian. (Putri, Solihah, & Prabowo, 2011, hlm. 16).

Penampilan fasad tidak kalah penting dari fungsinya karena fasad menjadi sebuah penanda bangunan secara visual dikarenakan merupakan elemen bangunan pertama yang diamati dan diingat. Sebaliknya, fasad yang tampilannya bagus harus memiliki fungsi yang lengkap. Fasad memiliki tiga fungsi utama, yaitu yang pertama sebagai pelindung orang yang tinggal di dalam. Melindungi penghuni dari cuaca, bahaya ataupun ancaman dari luar yang mengganggu. Kedua, berfungsi sebagai pembatas ruang luar dan dalam. Tujuannya agar membuat penghuni di dalam lebih nyaman karena area privat dan public dipisahkan. Terakhir, berfungsi sebagai pemberi nilai estetis. Maksudnya adalah sebuah fasad yang merupakan elemen arsitektur pertama yang akan dilihat oleh orang, harus

memberikan interpretasi yang tepat tentang siapa yang menghuni rumah tersebut. (Putri, Solihah, & Prabowo, 2011, hlm. 20).

#### **2.4. Teori *Mise-en-scene***

Menurut Lathrop (n.d.) *Mise-en-scene* berasal dari kata perancis yang berarti 'place on stage'. *Mise-en-scene* merupakan bagian dari kreativitas sutradara untuk mengatur elemen visual dalam film. Elemen visual tersebut diumpamakan sebagai seni panggung teater yang terbagi menjadi empat, yaitu setting, kostum, tata cahaya dan pergerakan karakter. Kemudian sutradara menyusun elemen-elemen tersebut untuk membuat tampilan yang jelas, menarik dan mudah dimengerti penonton pada sudut pandang kamera. Setting merupakan elemen visual yang mencakup wilayah penglihatan penonton mencakup waktu dan tempat sehingga setting menjadi penting dalam film. Pentingnya setting dalam film sebanding dengan suatu aksi yang dilakukan aktor dalam suatu scene. Seperti contohnya pasir yang berterbangan di gurun, daun palem yang bergoyang dan daun pada musim gugur dapat menambah efek dramatis. (hlm. 1).

Dipaparkan lebih jauh oleh Lathrop (n. d.) bahwa lokasi merupakan hal penting karena dapat menentukan beragam aspek yang dapat dikontrol. Namun, setiap lokasi memiliki unsur penggerak tersendiri. Seperti contohnya lingkungan pedesaan yang subur, dataran gunung yang tandus, hutan tropis, pantai laut yang berbatu atau hutan salju memiliki elemen dramatik yang berbeda dengan *Gothic Cathedral*, *inner-city ghetto*, atau *thatched cottage*. Lokasi tersebut juga harus dirancang secara sengaja untuk menampilkan elemen penggerak cerita sehingga

lokasinya menjadi terdesain hanya untuk film tersebut. Seperti contohnya gedung yang miring dengan jendela dan pintu miring yang memang sengaja dibuat secara cerdas untuk membantu alur cerita. (hlm. 1).

## 2.5. Teori Arsitektur Asia

Menurut Rob (2011), karakteristik dari arsitektur Asia yang biasanya menggunakan material berupa kayu melainkan batu menjadi salah satu pengaruh besar terhadap referensi desainer untuk membuat arsitektur fantasi. Dikarenakan keunikan bentuk dari kayu melainkan batu yang mengandalkan keahlian manusia dalam proses pembuatannya. Dunia fantasi juga meminjam inspirasi dari arsitektur Asia yang mengedepankan keharmonisan dengan alam yang memberikan keindahan yang eksotis dan asing bagi budaya Barat. Keharmonisan tersebut seolah-olah membuat bangunan tersebut dibangun secara bersamaan dengan alam, karena tidak merusak alam di sekitarnya. Selain itu, ciri khas dari arsitektur Asia juga terdapat pada gentengnya yang miring dan terhias oleh ornamen.



Gambar 2.0.1. Contoh arsitektur Asia  
(Sumber: How to Paint Architecture in Fantasy Art, 2011)

## 2.6. Teori Bentuk

Menurut Bradley (2010), Bentuk merupakan sebuah area dua dimensi yang memiliki beberapa sifat, yaitu antara lain adalah terbuka, tertutup, bersudut, besar ataupun kecil. Bentuk juga dapat digolongkan menjadi organik atau anorganik. Bentuk juga bisa diidentifikasi melalui garis disekitarnya. Garis-garis tersebut dapat membuat sesuatu bentuk yang rumit maupun simpel. Segala perbedaan tersebut dapat menimbulkan makna yang berbeda terhadap penonton. Bentuk berfungsi sebagai: simbol dari sebuah ide, memberikan kesan tekstur dan kedalaman, menyampaikan *mood* atau emosi, membuat suatu titik fokus menarik mata. (hlm. 1).

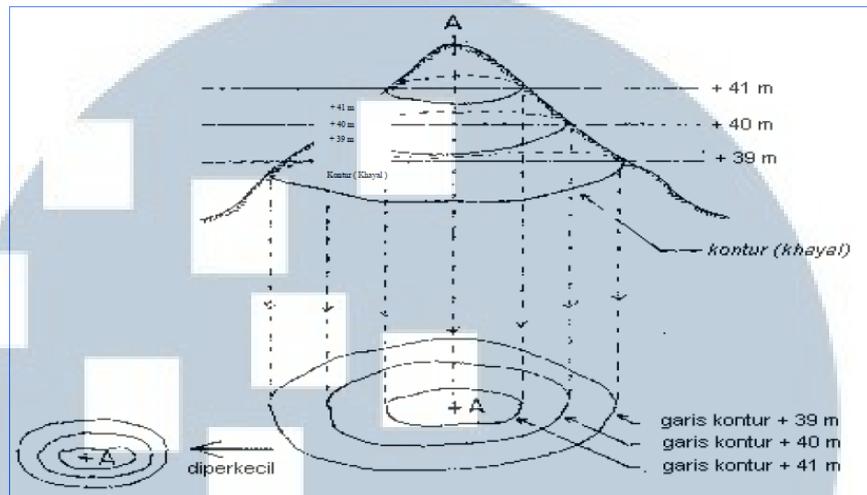
Dipaparkan lebih lanjut oleh Bradley (2010), Bentuk terbagi menjadi tiga jenis dasar, yaitu: bentuk geometris, bentuk organik dan bentuk abstrak. Bentuk geometris biasanya bersifat simetris dan teratur. Bentuk geometris juga sering diuraikan dalam kehidupan sehari-hari dikarenakan mudah dilihat polanya, seperti lingkaran, persegi, segitiga, bujur sangkar. Bentuk organik biasanya bersifat tidak teratur, kebalikannya dari geometris. Ketidakteraturan tersebut menggambarkan sesuatu yang spontan dan bersifat asimetris. Bentuknya juga mengikuti alur yang nyaman karena polanya sangat natural. Banyak ditemui pada bentuk alam seperti tanaman, batu, awan dan lainnya. Bentuk organik dapat menarik perhatian jika digunakan dengan baik. Bentuk abstrak merupakan simplifikasi dari bentuk organik. Contohnya seperti *stick figure* yang merupakan simplifikasi dari bentuk manusia (organik), *icons* adalah ide atau konsep yang dijadikan bentuk abstrak.

Contoh yang sering dipakai dalam kehidupan sehari-hari adalah *icon* dari *software* yang biasa digunakan pada komputer. (hlm. 1).

## 2.7. Garis Kontur

Menurut Pertiwi (2011), garis kontur disebut juga garis khayal penghubung titik pada ketinggian yang sama. Definisikan juga sebagai garis kontinyu untuk mewujudkan model pada peta sebagai penggambaran perwakilan suatu relief daerah pada bidang peta. Untuk merepresentasikan ketinggian suatu wilayah pada peta, perlu menggambarkan beberapa garis kontur, dikarenakan satu garis kontur hanya memiliki nilai ketinggian tunggal. Perbedaan nilai ketinggian yang disusun secara berurutan akan membentuk besaran berfungsi sebagai pembatas antar kontur yang disebut sebagai interval kontur. Definisi interval kontur adalah jarak tegak antara satu bidang dengan bidang di sebelahnya. Dapat disimpulkan bahwa garis kontur secara lengkap merupakan proyeksi pada beberapa titik dengan ketinggian yang sama secara tegak lurus (orthogonal) pada bidang datar (peta). (hlm. 2).

U M N  
U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A



Gambar 2.0.2. Garis Kontur

(Sumber: <https://gamuker.blogspot.co.id/2013/01/pengertian-garis-kontur.html>)

## 2.8. Vegetasi

Menurut Nurhadi (2015), ada dua definisi vegetasi, yang pertama adalah tumbuhan yang secara keseluruhan berperan sebagai penutup yang menutupi permukaan bumi. Definisi kedua adalah sejumlah tumbuhan pada suatu daerah yang mudah terlihat karena berwarna khas yaitu hijau. Seperti hutan, secara fisiogami yang tampak oleh mata adalah tumbuhan secara keseluruhan.

Menurut Ossting (seperti yang dikutip Nurhadi, 1982), bahwa vegetasi diklarifikasikan ke dalam beberapa bentuk secara sistematis. Klarifikasi tersebut antara lain adalah vegetasi pantai, rawa, payau, gambut, dataran rendah, dataran tinggi, pegunungan. Tumbuhan dapat hidup di suatu tempat karena terpenuhi kebutuhannya yang disebabkan oleh dua faktor, yaitu faktor non biotik dan faktor biotik. (hlm. 13-14).

Menurut Handsen (seperti yang dikutip Nurhadi, 2015), phytogeografi mengikuti aliran deskriptif yaitu phytogeografi statis. Aliran ini bertujuan untuk kepentingan taksonomi dalam phytogeografi. Handsen mebagi dunia ke dalam zone florestis menurut garis lintang, seperti zone ekuator, tropik, subtropik, *warm temperate*, *cold*, subartik, artik, polar. Sedangkan para ahli yang lain membagi berdasarkan zone horizontal, seperti vegetasi topis yang terletak di antara 23,5 lintang utara dan lintang selatan. Memiliki luas kurang lebih 40% dari permukaan bumi dan suhu rata-rata 20 *celcius* setiap bulannya. Vegetasi tropis terbagi menjadi empat jenis, yaitu vegetasi tropis basah, tropis basah gugur daun, sabana, belukar. (hlm. 38).

Mas'ud Junus (seperti yang dikutip Nurhadi, 2015) mendefinisikan vegetasi dataran rendah, dataran tinggi, dan pegunungan. Vegetasi dataran rendah merupakan vegetasi yang memiliki ketinggian kurang lebih 700 meter dari permukaan laut sehingga areal ini tidak pernah tergenang air. Dataran Indonesia ditutupi oleh vegetasi dataran rendah karena luasnya. Vegetasi dataran tinggi memiliki jenis tumbuhan yang lebih sedikit dari dataran rendah dan tumbuh pada ketinggian 700 meter sampai 1500 meter. Vegetasi pegunungan yang dihitung dari ketinggian 1500 meter keatas memiliki jenis tumbuhan yang lebih sedikit dibanding dataran rendah dan tinggi. Dikarenakan suhu yang rendah dan kelembaban yang tinggi. Membuat tumbuhan yang hidup beradaptasi dengan faktor suhu dan kelembaban tersebut. (hlm. 41-42).



Gambar 2.0.3. Vegetasi Hutan

(Sumber: <https://cookingintongues.com/2014/05/16/deciding-what-to-see-in-rotorua-new-zealand/>)

## 2.9. Metroxylon Sagu Rottb

Menurut Ave (seperti yang dikutip oleh Flach 1977), *Metroxylon sagu Rottb* atau disebut juga dengan pohon sagu merupakan salah satu sumber pangan tertua. Batang pohon sagu mengandung pati yang digunakan tumbuhan sagu untuk berbunga dan berbuah. Sari pati ini juga dijadikan makanan oleh orang yang tinggal di Asia Tenggara, bagian lainnya digunakan juga untuk peralatan sehari-hari. Pohon sagu biasanya tumbuh di negara berkembang sehingga disebut dengan tanaman orang miskin. Flach (1997) mengatakan bahwa kata *sago* berasal dari bahasa jawa yang berarti *palm pith*, nama tersebut digunakan untuk semua tanaman pati dan biasanya tanaman *sago* tumbuh di pulau Irian Jaya. Pohon sagu di hutan tropis Asia Tenggara dan Oceania yang lembab memiliki daun palem berbentuk menyirip. Nama ilmiahnya adalah *Metroxylon*, *metro* berasal dari kata *metra* yang berarti intisari (*pith*) atau *parenchyma* dan *xylon* berasal dari kata

*xylem*. Dalam beberapa kondisi setelah sebuah daun mati, sarung daun akan menempel pada bagian batang dibawah mahkota (*bole*), ada juga sarung daun yang jatuh. Batang (*bole*) tersebut akan tumbuh mencapai diameter 35-60 cm dengan tinggi 6-16 meter tanpa sarung daun. Di bagian 10-25% dari beratnya, pohon sagu menyimpan sari patinya pada jaringan parenkim (*parenchyma*). Pohon yang sehat biasanya memiliki 24 daun dan semakin banyak daun yang dimiliki mahkotanya, semakin besar diameter batangnya. Setiap bulan, daun yang sudah lama akan digantikan dengan daun yang baru termasuk sarung daunnya. Satu daun palem yang dewasa bisa mencapai 5-8 meter yang memiliki 100-190 daun kecil yang membentuknya (*leaflets*), setiap *leaflets* memiliki panjang 150 cm dengan lebar 10 cm. (hlm. 12).



Gambar 2.0.4. Pohon Sagu

(Sumber: <https://www.indonesiakaya.com/jelajah-indonesia/detail/sagu-makanan-pokok-andalan-orang-maluku>)

### 2.9.1. Teori Pandangan Hidup Suku Asmat

Pandangan hidup suku asmat merupakan pertimbangan yang didasari dari pengalaman hidup sepanjang sejarah nenek moyang menurut tempat dan waktu yang dijadikan sebagai pedoman dan petunjuk hidup. Pandangan suku asmat terbagi menjadi tiga jenis, yaitu pandangan hidup yang berasal dari agama, pandangan yang berupa ideologi dan pandang hasil renungan. Pandangan hidup yang berasal dari agama memiliki kebenaran yang dianggap mutlak. Pandangan kedua didasari oleh kebudayaan dan norma suku Asmat. Sedangkan pandangan hasil renungan dianggap relatif kebenarannya. Orang Asmat membagi dalam tiga jenis, yaitu *Asamat Ow Capinmi*, *Damir Ow Capinmi*, dan *Safan*. *Ow Capinmi* adalah dunia yang sekarang ditinggali, berupa tempat tinggal orang Asmat. *Damir Ow Capinmi* adalah tempat dimana orang yang sudah meninggal bersinggah, namun belum masuk ke dalam tempat istirahat yang kekal di Surga. (Rumansara, Kondologit, Flassy, Irianto, & Sarini, 2014, hlm. 58).

*Safan* adalah surga yang merupakan tempat peristirahatan terakhir yang menjadi tempat tujuan orang Asmat. *Safan* juga merupakan tempat tinggal yang penuh dengan kebahagiaan roh leluhur tinggal dan tempat dimana roh-roh bayi datang. Orang Asmat harus mengikuti aturan adatnya, menghormati roh nenek moyang, dan banyak melakukan kebaikan untuk bisa masuk ke dalam *Safan*. Selain bersikap baik, ada juga orang yang dipastikan masuk ke dalam *Safan*, yaitu pahlawan, tetua adat, dan dukun. Namun, ada beberapa kondisi dimana seseorang yang meninggal dengan kondisi tersebut tidak bisa masuk ke dalam *Safan*. Kondisi tersebut antara lain adalah orang yang meninggal karena dibunuh oleh

musuh, meninggal karena penyakit atau sihir hitam dari pendendam. Roh-roh ini akan tinggal di *Damir Ow Capinmi* sebagai tempat persinggahan sebelum masuk ke *Safan*. Maka dari itu masyarakat yang masih hidup membuat patung, ukiran, dan pesta agar roh leluhur tersebut masuk ke dalam *Safan*. Hal ini juga akan menyebabkan gempa bumi, penderitaan, penyakit dan peperangan bagi orang Asmat bila tidak dilaksanakan. (Rumansara, Kondologit, Flassy, Irianto, & Sarini, 2014, hlm. 58-59).

Orang Asmat semasa hidupnya menjunjung tinggi keseimbangan, karena hal itu mendasari hubungan Suku asmat dalam berbagai situasi seperti kerjasama, persaingan, dan konflik. Hubungan tersebut adalah hubungan antara manusia dengan manusia, manusia dengan alam sekitarnya dan manusia dengan dunia spiritual (dunia mistis atau arwah leluhur dan orang mati). Keseimbangan ini memperkuat budaya suku Asmat sendiri, karena mereka percaya bahwa dengan terjaganya keseimbangan tersebut hidup mereka akan memperoleh kebahagiaan. Kebahagiaan tersebut antara lain adalah norma dan aturan dalam masyarakat yang tertata dengan baik, mendapatkan perlindungan, dan memperoleh kemenangan dalam pengayauan. Dalam kehidupan mereka sehari-hari, wajib hukumnya untuk melakukan persembahan berupa ritual-ritual magis sebagai penghormatan kepada leluhur. Penghormatan tersebut juga dapat diwujudkan dengan memahat patung kayu berbentuk manusia, melakukan perjalanan pengayauan terhadap kelompok lain, membalas dendam, melagukan nyanyian-nyanyian dan tarian. Mereka melakukan ritual ini bertujuan agar mereka dapat mendapatkan perlindungan dan mencapai *Safan*.

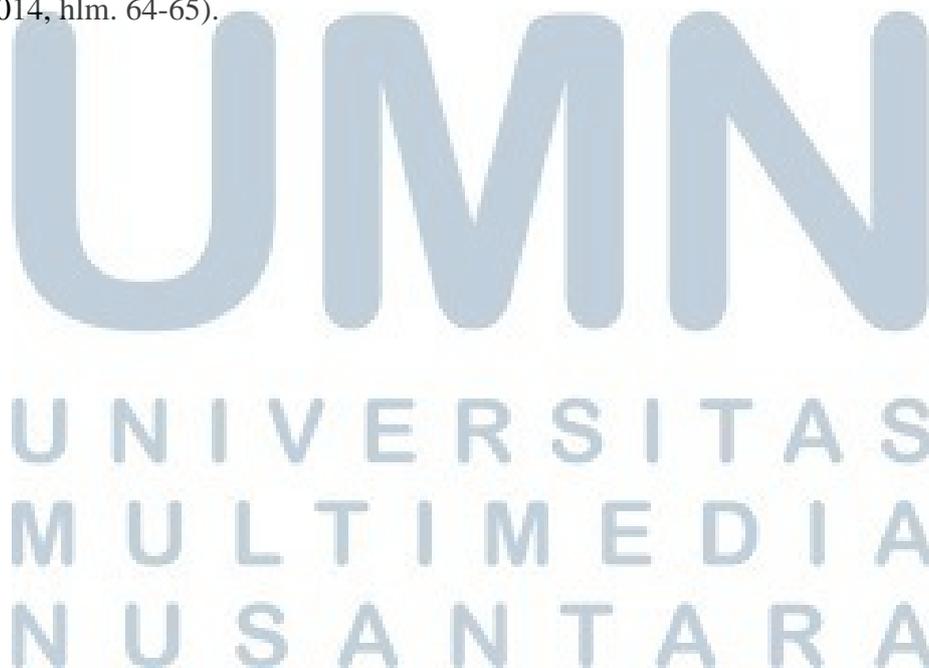
Dapat disimpulkan bahwa keseimbangan yang mendasari hubungan antara manusia dengan alam maupun dengan dunia spiritual dalam kehidupan orang Asmat tercermin dari kehidupan sehari-hari mereka. (Rumansara, Kondologit, Flassy, Irianto, & Sarini, 2014, hlm. 60). Ada beberapa jenis ritual dalam Suku asmat, yaitu ritual membuat patung *Mbis*, ritual untuk membangun *Jew* (Rumah Asmat), ritual dan tarian dengan menggunakan topeng (topeng setan/roh). Ada pula ritual yang bertujuan untuk menjadikan pemuda suku Asmat seorang pemimpin baru. Ritual tersebut dilakukan seusai dari pengayuan. Orang Asmat juga terkenal dengan ukiran kayu yang dipahat sebagai salah satu ritual mereka. Ukiran tersebut meliputi berbagai bentuk patung, badan perahu, dan alat mendayung. (Rumansara, Kondologit, Flassy, Irianto, & Sarini, 2014, hlm. 60-61).

Lingkungan Asmat dikelilingi oleh sumber daya alam yang melimpah, seperti sagu, ikan di laut dan sungai, udang, kepikiting, dan hutan hewan sehingga kehidupan mereka bergantung kepada alam. Walaupun alam menjadi sumber kehidupan mereka, suku Asmat tidak mengeksploitasi sumber daya alam di lingkungan mereka secara berlebihan. Mereka mengambil secukupnya dengan setiap harinya mengambil sumber daya alam hanya untuk hari itu, dan hal yang sama berlaku untuk esok harinya. Mereka sudah biasa hidup berdampingan dengan alam sehingga mengetahui perbedaan tumbuhan yang ada di sekitar mereka. Oleh karena itu, mereka menganggap pohon sagu (salah satu sumber pangan mereka) sebagai ibu, karena selalu memberikan makanan kepada orang Asmat. Pemanfaatan tumbuhan juga digunakan sebagai obat-obatan dan mantra

dalam ritualnya. (Rumansara, Kondologit, Flassy, Irianto, & Sarini, 2014, hlm. 61).

### **2.10. Teori Asal Usul *Mbis***

Patung *Mbis* atau *Mbis Pole* merupakan patung khas suku Asmat yang terbuat dari kayu yang memiliki tinggi sekitar 4 – 12 meter. Nama *Mbis* berasal dari kata *Mbiu* yang artinya adalah “arwah nenek moyang”. Mereka menganggap arwah nenek moyang berdiam di dalam patung tersebut, sehingga patung *Mbis* artinya adalah patung nenek moyang. *Mbis Pole* terdiri dari beberapa patung yang disusun secara tumpang tindih, kemudian dibalik posisinya setelah di pahat pada pohon, sehingga akar pada pahatan tersebut menjulang ke atas karena dibalik. *Mbis Pole* dibuat untuk memperingati kematian kerabat, sehingga muncul suatu mitos tentang patung tersebut. (Rumansara, Kondologit, Flassy, Irianto, & Sarini, 2014, hlm. 64-65).





Gambar 2.0.5. Patung Mbis

(<https://www.blibli.com/smesco-trade-suku-asmat-coklat-patung-kayu-SMT.17972.00192.html>)

### 2.11. Teori Ukiran Suku Asmat

Jan Boelars mengatakan, nyanyian dan tarian suku Asmat mengandung makna dalam arti simbolik, sama seperti guratan pahat pada kayu yang dibuat dalam bentuk ukiran. Ukiran tersebut berbentuk hewan, tumbuhan, dan manusia. Dikarenakan orang Asmat selalu menyamakan atau melambangkan kehidupannya dengan tiga elemen tersebut. Contohnya Mbis, patung yang mereka pahat sebagai cerminan leluhur yang telah meninggal. Pohon sagu dan pohon kelapa yang dilambangkan sebagai ibu, dan burung-burung yang suka memakan buah diibaratkan sebagai perjalanan jauh untuk melakukan pengayuan. (Rumansara, Kondologit, Flassy, Irianto, & Sarini, 2014, hlm. 63).

Untuk ukirannya sendiri, orang Asmat menganggapnya sebagai media penghubung kehidupan nyata (dunia) dengan kehidupan di alam roh agar kehidupan mereka tetap terhubung dengan nenek moyang. Selain itu, ukiran

tersebut juga berfungsi untuk mengingatkan orang Asmat dengan kerabat yang sudah meninggal. Maka dari itu mereka memberi nama kepada barang-barang yang terdapat ukiran tersebut dengan nama kerabat yang meninggal. Mereka percaya bahwa orang yang meninggal karena disebabkan oleh pembunuhan, tidak akan merasa tenang di akhirat jika belum dibalaskan dendamnya. Oleh karena itu setelah membuat ukiran untuk orang yang meninggal karena kondisi tersebut, harus membalaskan dendamnya juga. Bagi mereka, ukiran adalah suatu khayalan bentuk nyata yang merupakan bayangan dari apa yang terkandung. Mengukir dianggap sebagai pelahiran keadaan pribadi yang dipengaruhi aspek idiologis, psikologis, fisiologis dan religi (Rumansara, Kondologit, Flassy, Irianto, & Sarini, 2014, hlm. 63-64).

Dipaparkan lebih lanjut bahwa ukiran Suku asmat dapat di bagi menjadi 3 jenis, yaitu patung besar (*Mbis Pole*), patung kecil (*Mbis*), dan ukiran di alat keseharian lainnya. Patung besar (*Mbis Pole*) secara umum dibuat untuk menghormati tokoh masyarakat penting seperti kepala perang. Suku Asmat biasanya meletakkannya di luar rumah, tempat umum, dusun-dusun sagu, kebun atau tepi sungai. *Mbis* dibuat untuk menjembantani atau menghubungkan antara dunia nyata dengan dunia roh, sehingga menyimbolkan kehadiran nenek moyang dalam kehidupan sehari-hari. *Mbis* juga dibuat sebagai janji kepada kerabat yang sudah meninggal bahwa kematiannya sudah dibalaskan dengan memenggal kepala pembunuhnya. *Mbis* juga memiliki makna simbolik, posisi pohon yang dibalik merupakan simbol dari dunia super natural (dunia roh) yang memiliki kuasa atas

dunia hidup manusia. (Rumansara, Kondologit, Flassy, Irianto, & Sarini, 2014, hlm. 64-65).

Patung kecil adalah patung *Mbis* yang tidak ditumpuk atau sendiri. Berbeda dengan *Mbis pole* yang diletakkan di depan kampung atau tempat umum, patung kecil ini biasa di letakkan di dalam rumah satu keluar. Digunakan untuk kepentingan keluar dan bersifat lebih khusus (untuk kerabat yang meninggal), sehingga disebut patung keluarga. Ukiran yang ada di alat keseharian berfungsi sebagai lambang kebesaran karena digunakan untuk mencari nafkah. Barang-barangnya antara lain adalah papan, dayung, tombak, perahu, perisai dan lainnya. Perisai (*jamasj*) yang terbuat dari akar pohon besar memiliki motif ukir yang berbeda tergantung dari daerahnya. Seperti contohnya teluk Flaminggo sampai Pantai Kasuari, mereka memiliki perisai yang berbentuk persegi panjang dengan ukiran nenek moyang di atasnya. Ada juga ukiran *cemen* atau kemaluan laki-laki. (Rumansara, Kondologit, Flassy, Irianto, & Sarini, 2014, hlm. 68-69).

Daerah Timur laut memiliki perisai yang ada kepalanya dan lebih besar serta lonjong dari daerah teluk Flaminggo. Bentuk tersebut merepresentasikan ikan pari, kura-kura (*Mbu*) atau kasuari (*Pi*). Daerah Sebelah Timur memiliki perisai yang paling besar dibanding daerah lain. Pada bagian atasnya membentuk abstraksi dari kepala orang, bentuknya juga runcing dan datar dibagian bawahnya. Daerah sungai Braza memiliki motif ekor kus-kus, burung taon-taon, kakatua, kerang hidung, kelelawar, kaki kelelawar, kemaluan buaya betina, kura-kura, kasuari, kaki seribu, insang ikan, ular, kapak batu, akar pohon dan tulang babi. (Rumansara, Kondologit, Flassy, Irianto, & Sarini, 2014, hlm. 69).

Di daerah teluk Flaminggo sampai Pantai kasuari, terdapat desain motif *Ainor* atau motif pemenggalan kepala. Motif ini dianggap sangat menakutkan yang dapat membuat musuh meletakkan senjata dan menyerahkan diri. Hal ini berhubungan erat dengan fungsi asli perisai itu sendiri, yaitu sebagai alat pertahanan dari serangan senjata musuh. Terkadang pisai juga memiliki kekuatan magis yang berfungsi lewat motif untuk menakuti lawan sebagaimana desain motif perisai daerah teluk Flaminggo bekerja. Motif tersebut dapat memberikan keberanian yang luar biasa bagi penggunanya jika digabungkan dengan kekuatan yang ada pada diri pengguna sebagai pemberian nenek moyang. Selain itu, perisai juga dapat digunakan untuk mengusir bala dalam upacara peresmian perahu yang baru. (Rumansara, Kondologit, Flassy, Irianto, & Sarini, 2014, hlm. 70).

Ukiran Asmat juga memiliki arti khusus atau tersirat, dimana arti tersebut bukan dari sesuatu yang tampak pada ukiran karena bersifat simbolik. Arti tersebut dipengaruhi dari kepercayaan orang Asmat kepada roh nenek moyang sehingga memengaruhi kehidupan orang Asmat juga dari aspek sosial, politik, ekonomi, pendidikan dan keagamaan. Ukiran tersebut juga memiliki motif yang diwujudkan dalam bentuk ukiran berdasarkan bentuk yang dikenal manusia sejak dulu. Motif-motif tersebut terbagi menjadi empat, yaitu motif manusia, binatang, benda-benda, dan alam sekitar. Motif manusia terbagi menjadi dua, yaitu yang diukir secara tidak langsung dan diukir secara langsung. (Rumansara, Kondologit, Flassy, Irianto, & Sarini, 2014, hlm. 70-71).

Motif manusia yang diukir secara tidak langsung berfungsi sebagai representasi sifat manusia. Seperti contohnya burung taun-taun, burung kakak tua

dan lainnya, sebenarnya binatang-binatang tersebut menggambarkan tata kelakuan manusia. Untuk motif manusia yang diukir secara langsung, berfungsi untuk membuat alat yang ada ukiran tersebut berkenan dengan penggunaannya. Ada beberapa arti umum pada ukiran Asmat antara lain :

1. Alat kelamin manusia, berfungsi sebagai lambang kesuburan,
2. Telapak tangan, berfungsi sebagai lambang kehidupan roh nenek moyang,
3. Mata dan mulut, berfungsi sebagai simbol perhatian roh nenek moyang,
4. Perut, berfungsi menyatakan kemewahan dan kemakmuran, dan
5. Bagian manusia, berfungsi untuk memanggil arwah nenek moyang.

(Rumansara, Kondologit, Flassy, Irianto, & Sarini, 2014, hlm. 71-72).

Ukiran binatang juga memiliki beberapa arti umum, antara lain sirip buaya, ekor kus-kus, kelelawar, dan burung kasuari. Ukiran sirip buaya berfungsi sebagai lambang kebesaran panglima yang pemberani. Ukiran ekor kus-kus berfungsi untuk menyatakan harapan leluhur. Ukiran kelelawar berfungsi untuk memberi lambing kebaikan maupun keburukan manusia. Ukiran burung kasuari berfungsi untuk melambangkan seorang penyelamat. Terakhir adalah arti umum dari ukiran alam antara lain, akar pohon beringin yang berarti percaya kepada roh leluhur, daun pakis (darah manusia), dan buah air yang artinya adanya kehadiran roh.

(Rumansara, Kondologit, Flassy, Irianto, & Sarini, 2014, hlm. 72).

## **2.12. Properti Suku Asmat**

Scriven (2008) mengatakan bahwa zaman sekarang, beberapa peralatan tradisional Suku Asmat sudah tergantikan dengan objek barat. Namun, masih banyak yang sering memakai peralatan tradisionalnya. Dikarenakan Suku Asmat terbiasa memakai peralatan tradisional yang terbuat dari alam sehari-hari untuk melakukan kegiatan. Berikut adalah beberapa peralatan yang akan masuk ke dalam desain properti. (hlm. 14).

### **2.12.1. Figur Leluhur**

Scriven (2008) mengatakan bahwa suku Asmat sering membuat patung yang berbentuk menyerupai manusia dengan berbagai sudut dan ukuran yang lebih kecil. Patung ini dibuat sebagai tempat bersemayamnya arwah keluarga mereka yang sudah meninggal. Setiap patung dibedakan namanya sesuai arwah di dalamnya. Ada juga patung yang fungsinya untuk menjaga pintu rumah pesta (je ti). Patung ini juga berfungsi agar arwah tersebut tidak kabur dan membuat kekacauan. (hlm. 14).

### **2.12.2. Axes**

Scriven (2008) mengatakan bahwa suku asmat biasanya menggunakan kapak untuk aktifitas sehari-hari seperti membuat karya artistik untuk upacara. Komposisi kapak terdiri dari gagang kayu yang dipahat secara rinci dan pisau yang terbuat dari batu. Fungsi kapak ini bukan hanya untuk menebang pohon

ketika membuat karya yang besar untuk upacara, kapak ini juga digunakan untuk membuat sketsa desain dan ukuran karya yang akan dibuat. Kapak ini juga digunakan untuk memotong sebagian kecil dari pohon sagu yang sudah tumbang agar dapat mengambil intisarinya. Namun, kapak ini sudah jarang digunakan dikarenakan sudah tergantikan oleh kapak besi modern. (hlm. 15).



Gambar 2.0.6. Kapak Suku Asmat

(Sumber: <http://www.pisau.co.id/gambar/kapak-batu-papua-suku-asmat.jpg>)

### 2.12.3. *Bags and Baby Carries*

Scriven (2008) mengatakan bahwa dalam suku Asmat, tas merupakan barang penting dikarenakan kedua pihak pria dan wanita saling memakainya. Untuk wanita, tas dipakai sebagai tempat gendong bayi, sagu atau barang berat lainnya, sedangkan pria menggunakan tas sebagai tempat menyimpan anak panah, tembakau dan peralatan berburu. Tas wanita biasanya polos, sedangkan tas pria biasanya terdekorasi oleh bulu, biji *coix* berwarna abu-abu kebiruan, biji *abrus* merah dan *cassowary quill beads*. Selain berfungsi untuk membawa barang, tas

juga merupakan bagian dari upacara *Asaro* (*Asa* atau *Essa* = Tas; *Ro* = dekorasi) yang bertujuan untuk mendukung keharmonisan antara suami istri. (hlm. 13).

Dilanjutkan pembahasan oleh Scriven (2008) untuk upacara ini, wanita harus memotong pohon *Tine* yang kulitnya akan digunakan sebagai bahan tenun tas untuk suaminya. Saat tas tersebut sedang ditenun, suami tidak boleh memakan makanan hasil buruan. (hlm. 13).



Gambar 2.0.7. Tas Suku Asmat

(Sumber: <https://www.indonesiakaya.com/jelajah-indonesia/detail/pakaian-adat-suku-asmat-antara-alam-dan-manusia-sejati#lg=1&slide=14>)

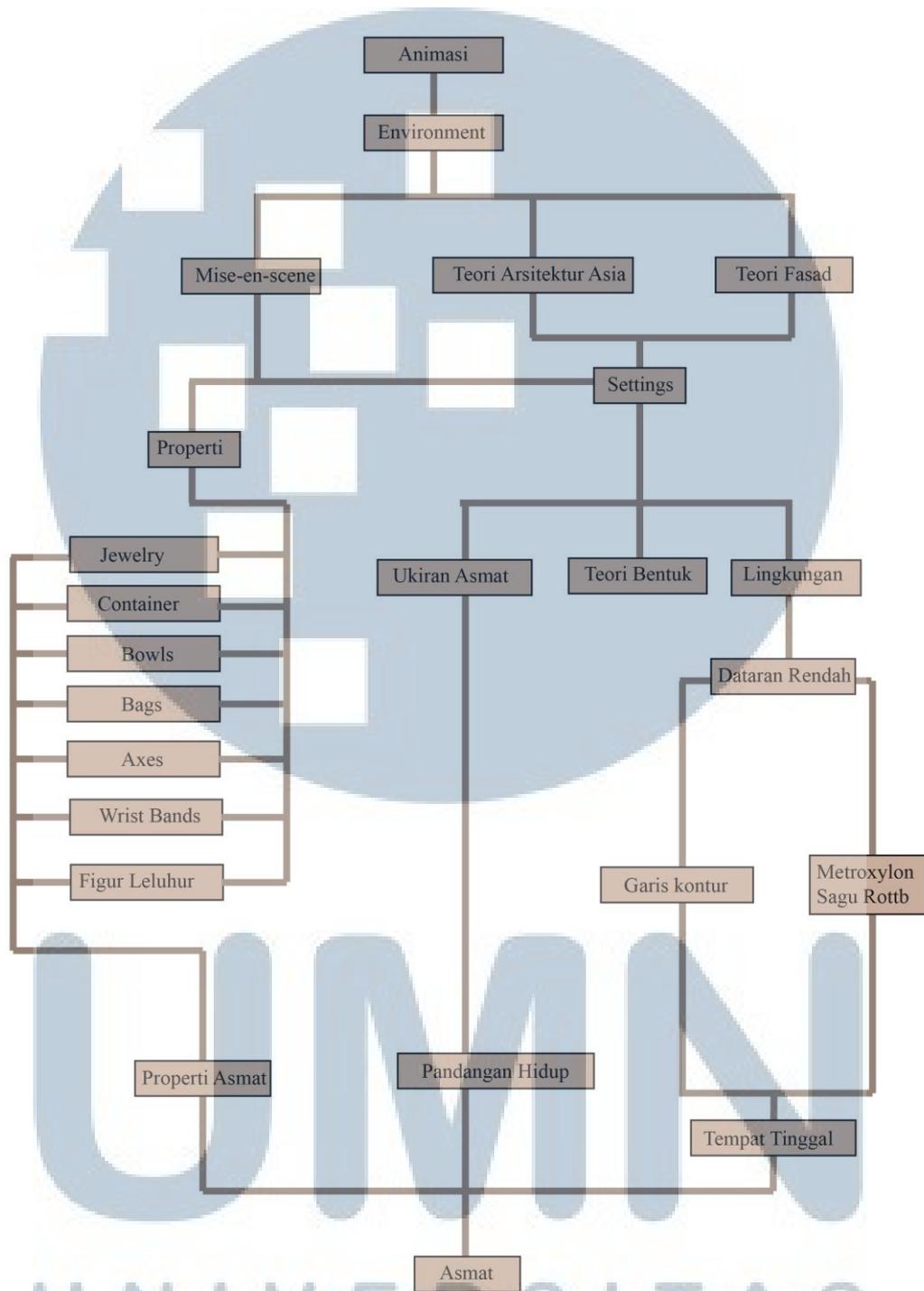
#### 2.12.4. *Bowls*

Scriven (2008) mengatakan bahwa pada umumnya mangkok dalam suku Asmat terbuat dari kayu atau kulit sagu dimana setiap jenis memiliki fungsinya masing-masing. Mangkok yang terbuat dari kayu berfungsi sebagai wadah makanan atau

penyangga lukisan. Biasanya berbentuk seperti kano dengan ukiran figure leluhur atau binatang di setiap ujungnya. Kadangkala sisi samping dan bawahnya dilukis atau diukir dengan pola yang melambangkan kano. Mangkok yang terbuat dari kulit sagu disebut juga dengan *an* biasanya berbentuk seperti kotak sepatu berfungsi sebagai wadah serangga sagu (*Cerambycidae*) pada saat pesta atau upacara. Terdapat daun yang diikat dengan rotan dan dekorasi berupa rumbai daun sagu yang diikat di ujung atas. (hlm. 16).

#### **2.12.5. Containers**

Scriven (2008) melanjutkan bahwa pada acara khusus, suku Asmat memakai sebuah wadah spesial yang menyerupai ransel untuk tempat meletakkan *larvae of the Capricorn Beetle (Cerambycidae family)* atau *sago worm* sebagai makanan upacara. Wadah tersebut terbuat dari kayu berlubang yang diikat dengan anyaman dan didekorasikan dengan ukiran figur leluhur, symbol spiritual atau desain lainnya dan diwarnai dengan jeruk nipis, arang dan oker merah. Kadangkala mereka mendekorasikannya dengan bulu, manik-manik atau daun sagu yang dikepang. Ketika pesta upacara akan datang, mereka akan menebang pohon sagu dan membuat lubang agar *sago worm* tersebut bertelur. Telur tersebut akan menetas sekitar 30-40 hari dan akan dimasukkan kedalam wadah tersebut. Untuk membawa air, mereka memakai wadah bambu yang ujungnya memiliki ranting kecil. (hlm. 19).



Gambar 2.0.8. Bagan Keterkaitan Teori  
(dokumentasi pribadi)