



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.

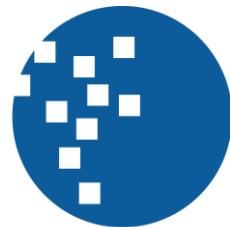
Copyright and reuse:

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.

**PENERAPAN BUDAYA SUKU ASMAT
PADA PERANCANGAN RUMAH BUJANG
DALAM ANIMASI TIGA DIMENSI “OMEN”**

Skripsi Penciptaan

Ditulis sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Seni (S.Sn)



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Nama : M. Ramza Ardyputra
NIM : 00000018701
Program Studi : Film dan Televisi
Fakultas : Seni & Desain

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG**

2018

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN

PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : M. Ramza Ardyputra

NIM : 00000018701

Program Studi : Film dan Televisi

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Skripsi:

PENERAPAN BUDAYA SUKU ASMAT PADA PERANCANGAN

RUMAH BUJANG DALAM ANIMASI TIGA DIMENSI “OMEN”

dengan ini menyatakan bahwa, laporan dan karya Skripsi ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar sarjana, baik di Universitas Multimedia Nusantara maupun di perguruan tinggi lainnya.

Karya tulis ini bukan saduran/terjemahan, murni gagasan, rumusan dan pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik dan nara sumber.

Demikian surat Pernyataan Orisinalitas ini saya buat dengan sebenarnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan serta ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan

gelar Sarjana Seni (S.Sn.) yang telah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 14 Desember 2017



M. Ramza Ardyputra



HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

PENERAPAN BUDAYA SUKU ASMAT PADA PERANCANGAN RUMAH BUJANG DALAM ANIMASI TIGA DIMENSI “OMEN”

Oleh

Nama : M. Ramza Ardyputra

NIM : 00000018701

Program Studi : Film dan Televisi

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 24 Januari 2018

Pembimbing

M. Cahya M. Daulay, S.Sn., M.Ds.

Pengaji

Bharoto Yekti, S.Ds., M.A.

Ketua Sidang

Christine M. Lukmanto, S.Sn., M.Anim.

Ketua Program Studi

Kus Sudarsono, S.E., M.Sn.

KATA PENGANTAR

Puji syukur diucapkan kepada Tuhan yang Maha Esa atas berkat dan yang diberikan kepada penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir “Perancangan Environment dalam Animasi “Omen” yang Memvisualisasikan Lingkungan Suku Asmat” sesuai dengan waktu yang ditentukan. Penulis mengangkat topik ini dikarenakan sebagai penikmat film, penulis selalu tertarik dengan cara suatu perancangan *environment* dapat menggambarkan sebuah tema film. Ketertarikan bertambah ketika penulis menonton film animasi “Moana” dengan *environment* yang mewakili budaya Hawaii. Oleh karena itu, penulis akan membahas bagaimana caranya agar *environment* suatu animasi dapat mewakili salah satu budaya Indonesia khususnya Papua.

Topik yang penulis angkat merupakan suatu usaha pelestarian budaya Papua. Sebab, pada era modernisme ini muncul beberapa *stereotype* buruk terhadap Papua dikarenakan masyarakat Indonesia masih asing dengan eksistensi Papua. Solusi dari masalah ini adalah pendekatan terhadap masyarakat Indonesia terhadap Papua itu sendiri. Skripsi ini ditujukan untuk mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara dan masyarakat Indonesia lainnya. Dalam proses penyusunan tugas akhir ini, penulis tidak secara langsung mendatangi Papua untuk mendapatkan data melainkan melalui dokumen tertulis milik penulis lain yang telah meriset Papua. Walaupun demikian, penulis tetap berusaha mengkaji data sebanyaknya agar tugas akhir ini dapat memperkenalkan pembaca secara dekat dengan alam Papua dan membantu melestarikan budaya.

Penulis telah berusaha sebaik mungkin dalam menyelesaikan skripsi penciptaan Tugas Akhir. Namun, masih banyak kekurangan dan kelemahan skripsi ini dikarenakan berbagai keterbatasan penulis. Penyusunan skripsi ini tidak akan dapat penulis lakukan tanpa adanya dukungan. Oleh karena itu pada kesempatan kali ini, penulis hendak mengucapkan terima kasih kepada pihak yang telah mendukung dan membimbing penulis demi kesempurnaan skripsi ini, yaitu:

1. Kus Sudarsono, S.E., M.Sn. selaku Ketua Program Studi Film dan Televisi.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds. selaku Dosen Pembimbing
3. Christine M. Lukmanto, S.Sn., M.Anim. selaku Ketua Sidang
4. Bharoto Yekti, S.Ds., M.A. selaku Pengaji
5. Keluarga penulis yang selalu mendukung penulis dalam proses penciptaan skripsi



Tangerang, 14 Desember 2017


UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
MUSANTARA
Muhammadiyah Ramza Ardyputra

ABSTRAKSI

Animasi dapat menjadi medium untuk memperkenalkan budaya melalui aspek *environment*. Perancangan *environment* dapat menggambarkan suatu ciri khas lokasi dengan bantuan setting dan properti yang cocok. Melalui skripsi ini penulis akan membahas bagaimana penulis merancang sebuah *environment* yang dapat menggambarkan lingkungan salah satu budaya Indonesia, yaitu suku Asmat dalam animasi tiga dimensi berjudul “Omen”.

Kata kunci: Animasi, Konsep, Lingkungan, Asmat, Papua



ABSTRACT

Environment is one of the animation aspects that can be used as a medium to portray the identity of a specified culture. In order to do that, an environment design will always have the needs to establish the most suitable setting and property. By all the means of this final project, writer will describes the important things on how to design an environment of an animation that can portray an identity of a culture, specifically the Asmat tribe.

Keywords: Animation, Concept, Environment, Asmat, Papua



DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	I
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	III
KATA PENGANTAR.....	III
ABSTRAKSI.....	VI
ABSTRACT	VII
DAFTAR ISI.....	VIII
DAFTAR GAMBAR.....	XI
DAFTAR LAMPIRAN	XVI
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	4
1.3. Batasan Masalah.....	4
1.4. Tujuan Skripsi	4
1.5. Manfaat Skripsi	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1. Komponen Dalam Animasi.....	6
2.2. Teori <i>Environment in Animation</i>	7
2.3. Teori Fasad.....	8
2.4. Teori <i>Mise-en-scene</i>	10

2.5.	Teori Arsitektur Asia.....	11
2.6.	Teori Bentuk.....	12
2.7.	Garis Kontur.....	13
2.8.	Vegetasi.....	14
2.9.	Metroxylon Sagu Rottb	16
2.9.1.	Teori Pandangan Hidup Suku Asmat.....	18
2.10.	Teori Asal Usul <i>Mbis</i>	21
2.11.	Teori Ukiran Suku Asmat	22
2.12.	Properti Suku Asmat	27
2.12.1.	Figur Leluhur	27
2.12.2.	<i>Axes</i>	27
2.12.3.	<i>Bags and Baby Carries</i>	28
2.12.4.	<i>Bowls</i>	29
2.12.5.	<i>Containers</i>	30
	BAB III METODOLOGI	32
3.1.	Gambaran Umum	32
3.1.1.	Sinopsis/Latar Belakang Perusahaan	32
3.1.2.	Posisi Penulis	33
3.2.	Tahapan Kerja	34
3.3.	Data Mengenai Suku Asmat.....	34
3.3.1.	Observasi Gambar	41
3.3.2.	Dokumentasi Lapangan.....	52
3.4.	Eksplorasi Perancangan	58

3.4.1.	Merancang Site Plan	58
3.4.2.	Merancang Posisi Tata Letak Objek	60
3.4.3.	Merancang Denah dan Struktur Rumah.....	63
3.4.4.	Studi Bentuk Tampak Rumah	74
3.4.5.	Penerapan Detil dan Motif	83
BAB IV ANALISIS		118
4.1.	Analisa Struktur Rumah.....	118
4.2.	Analisa Wajah Rumah.....	119
4.3.	Analisa Ruangan Rumah.....	125
4.4.	Analisa Lapangan <i>Mbis</i>	138
BAB V PENUTUP.....		145
5.1.	Kesimpulan	145
5.2.	Saran.....	146
DAFTAR PUSTAKA.....		XVII



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.0.1. Contoh arsitektur Asia.....	11
Gambar 2.0.2. Garis Kontur.....	14
Gambar 2.0.3. Vegetasi Hutan	16
Gambar 2.0.4. Pohon Sagu.....	17
Gambar 2.0.5. Patung Mbis	22
Gambar 2.0.6. Kapak Suku Asmat.....	28
Gambar 2.0.7. Tas Suku Asmat	29
Gambar 2.0.8. Bagan Keterkaitan Teori	31
Gambar 3.0.1. Skema Perancangan.....	34
Gambar 3.0.2. Moana.....	40
Gambar 3.0.3. Upacara kematian	41
Gambar 3.0.4. Tifa	42
Gambar 3.0.5. Rumah Bujang 1.....	43
Gambar 3.0.6. Rumah Bujang 2.....	44
Gambar 3.0.7. Gedung Pameran Papua TMII.....	45
Gambar 3.0.8. <i>Mbis</i>	46
Gambar 3.0.9. Perisai	47
Gambar 3.0.10. Ukiran Asmat 1	48
Gambar 3.0.11. Ukiran Asmat 2	49
Gambar 3.0.12. Ukiran Asmat 3	50
Gambar 3.0.13. Ukiran Asmat 4	51
Gambar 3.0.14. Dokumentasi Lapangan 1	52

Gambar 3.0.15. Dokumentasi Lapangan 2	54
Gambar 3.0.16. Dokumentasi Lapangan 3	55
Gambar 3.0.17. Dokumentasi Lapangan 4	56
Gambar 3.0.18. Dokumentasi Lapangan 5	57
Gambar 3.0.19. Peta Keseluruhan	58
Gambar 3.0.20. Kontur Wilayah	59
Gambar 3.0.21. Diagram Kontur	60
Gambar 3.0.22. Tiga Wilayah Asmat	62
Gambar 3.0.23. Denah Asumsi	63
Gambar 3.0.24. Denah 1 Pengembangan Denah Asumsi	65
Gambar 3.0.25. Struktur Dalam Rumah Berdasarkan	67
Gambar 3.0.26. Denah 2 Pengembangan Denah 1	68
Gambar 3.0.27. Struktur Dalam Rumah Berdasarkan Denah 2	68
Gambar 3.0.28. Denah Alternatif 1	69
Gambar 3.0.29. Denah Alternatif 2	70
Gambar 3.0.30. Denah Alternatif 3	71
Gambar 3.0.31. Struktur Dalam Rumah Berdasarkan Alternatif 3	72
Gambar 3.0.32. Denah 3 Pengembangan Denah Alternatif 3	73
Gambar 3.0.33. Struktur Dalam Rumah 4	74
Gambar 3.0.34. Ukiran Telapak Tangan	75
Gambar 3.0.35. Alternatif Tampak Rumah 1	76
Gambar 3.0.36. Alternatif Tampak Rumah 2	78
Gambar 3.0.37. Perbaikan Studi Bentuk Rumah	79

Gambar 3.0.38. Penambahan Pintu Studi Bentuk Rumah	80
Gambar 3.0.39. Pemanjangan Perisai Studi Bentuk Rumah	81
Gambar 3.0.40. Tampak Rumah	82
Gambar 3.0.41. Alternatif Perisai	84
Gambar 3.0.42. Pengembangan Desain Perisai	85
Gambar 3.0.43. Pengembangan Desain Perisai 2	86
Gambar 3.0.44. Pengembangan Desain Perisai 3	87
Gambar 3.0.45. Pengembangan Desain Perisai 4	89
Gambar 3.0.46. Penerapan Perisai Pada Tampak Perspektif Rumah.....	90
Gambar 3.0.47. Alternatif 1 Tiang Rumah	91
Gambar 3.0.48. Alternatif 2 Tiang Rumah	92
Gambar 3.0.49. Tiang Rumah.....	93
Gambar 3.0.50. Alternatif Posisi Patung.....	95
Gambar 3.0.51. Alternatif Posisi Patung 2.....	96
Gambar 3.0.52. Alternatif Posisi Peletakkan Patung	97
Gambar 3.0.53. Alternatif Desain Ukiran Lemari Pohon Sagu	99
Gambar 3.0.54. Pengembangan Desain Pohon Sagu	100
Gambar 3.0.55. Pengembangan Desain Pohon Sagu 2	101
Gambar 3.0.56. Pengembangan Desain Pohon Sagu 3	102
Gambar 3.0.57. Penambahan Tempat Patung	103
Gambar 3.0.58. Alternatif Tempat Patung	103
Gambar 3.0.59. Penambahan Tempat Patung 2	104
Gambar 3.0.60. Lantai Batu	105

Gambar 3.0.61. Penambahan Tangga	106
Gambar 3.0.62. Alternatif Ukiran Lantai Batu	107
Gambar 3.0.63. Alternatif Dekorasi Pintu	108
Gambar 3.0.64. Pengembangan Desain Dekorasi Pintu	109
Gambar 3.0.65. Alternatif Patung Eeri dan Samaar.....	110
Gambar 3.0.66. Pengembangan Desain Patung Eer dan Samaar	111
Gambar 3.0.67. Alternatif Desain Lapangan	112
Gambar 3.0.68. Pengembangan Desain Lapangan.....	113
Gambar 3.0.69. Alternatif Desain <i>Mbis</i>	114
Gambar 3.0.70. Alternatif Desain Sayap Burung Rajawali	115
Gambar 3.0.71. Alternatif Desain Fumiripits	116
Gambar 3.0.72. Pengembangan Desain Fumiripits.....	117
Gambar 4.0.1. Struktur Rumah	119
Gambar 4.0.2. <i>Storyboard</i> 010.....	123
Gambar 4.0.3. Hasil Akhir Wajah Rumah	124
Gambar 4.0.4. Ruang Perbincangan Kepentingan Adat Suku Asmat.....	125
Gambar 4.0.5. <i>Storyboard</i> 024.....	126
Gambar 4.0.6. Ruang Peristirahatan Mansar	127
Gambar 4.0.7. <i>Storyboard</i> 041	128
Gambar 4.0.8. Ruang Peletakkan Patung.....	129
Gambar 4.0.9. Lantai Batu	130
Gambar 4.0.10. Pohon Sagu.....	132
Gambar 4.0.11. Pintu Menuju Lapangan <i>Mbis</i>	134

Gambar 4.0.12. <i>Storyboard</i> 025 dan 026	136
Gambar 4.0.13. <i>Storyboard</i> 030 dan 031	136
Gambar 4.0.14. <i>Storyboard</i> 031 dan 032	137
Gambar 4.0.15. Lapangan <i>Mbis</i>	138
Gambar 4.0.16. Lapangan <i>Mbis</i> 2	139
Gambar 4.0.17. <i>Storyboard</i> 027	143
Gambar 4.0.18. <i>Storyboard</i> 051	143
Gambar 4.0.19. <i>Mbis Pole</i>	144



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: KARTU BIMBINGAN SKRIPSI..... XIX

