



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.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar belakang

Animasi sudah ada sejak zaman dahulu kala dimana manusia masih tinggal didalam goa. Tujuan manusia membuat sebuah animasi beragam dari sebagai simbol religius, ilmiah, edukasi dan hiburan (Pikkov, 2010). Usaha manusia membuat animasi-pun sudah banyak buktinya dari gambar-gambar yang ada di goa, lukisan dewa di dinding kolom sebuah kuil di Egypt bahkan di pot dekorasi pada Yunani Kuno (William, 2001). Animasi juga terus berkembang seiring perjalanan waktunya sampai dibuatnya alat-alat seperti *Thaumatrope* yang dapat menciptakan animasi gambar seolah-olah bergerak.

Animasi secara esensi adalah presentasi dari gambar – gambar diam yang disusun dengan cara tertentu sehingga menciptakan sebuah ilusi pergerakan pada penglihatan penonton (Pikkov, 2010). Beliau mengatakan bahwa hal yang penting adalah ilusi pergerakan tersebut berada di pikiran para penonton. Jika penonton diperlihatkan boneka yang bergerak itu bukanlah animasi karena penonton melihat secara langsung gerakan dari boneka tersebut, sedangkan pergerakan boneka dalam animasi film adalah animasi, karena penonton disediakan sebuah gambar-gambar boneka yang disusun dengan cara tertentu sehingga terlihat sebuah ilusi pergerakan. Beliau menyangkut perkataan Peter Roget mengenai *'the persistence of vision'* di mana mata dapat menahan sebuah gambar hanya sedetik, yang memungkinkan kita untuk melihat sebuah gerakan

yang berbeda dari pergerakan sebelumnya. Jika tidak seperti itu, maka kita tidak dapat melihat ilusi gambar seolah-olah bergerak.

Perancangan *environment* merupakan bagian penting dalam pra-produksi pembuatan film atau animasi. Tony White mengatakan bahwa *environment* secara fundamental sangat penting sebagai cara penonton melihat animasinya (2013). Beliau berkata walaupun gaya desain dan animasinya bagus jika *environment*-nya tidak setara dengan gaya dan animasinya maka hasilnya akan tidak maksimal. Kualitas *environment* sangat menentukan hasil dari animasi, karena sebagian besar layar adalah *environment*. Animasi tidak dapat digerakan jika tidak ada *environment* karena tidak ada penjelasan elemen mana yang akan menggerakkan cerita, maka dari itu sebuah *environment* dapat menjelaskan elemen – elemen tersebut.

Motif Batang Garing merupakan motif yang berasal dari Kalimantan Suku Dayak Ngaju. Secara umum Batang Garing memiliki arti sebagai tingkatan alam atas, bumi dan alam bawah (Rahmawati). Beliau menjelaskan pengetahuan Suku Dayak Ngaju mengenai alam, yaitu memberikan gambaran bahwa alam atas, bumi dan alam bawah adalah satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Batang Garing juga dapat disebut sebagai pohon kehidupan, dan juga sebagai keseimbangan alam antara manusia, alam dan Tuhan.

Pada film 'Pohon Kehidupan' *environment* yang banyak muncul di layar adalah *environment* alam dengan banyak tumbuhan flora dan beberapa rumah adat. *Environment* tersebut akan dibuat menggunakan motif batan garing, karena motif tersebut memiliki bentuk yang unik seperti tumbuhan dan tanaman. Pada

adegan *environment* dimana sebuah ‘pohon kehidupan’ tumbuh, pohon kehidupan tersebut akan digambarkan dengan motif batang garing tersebut, dengan bentuk dan arti yang sama.

1.2. Rumusan masalah

Bagaimana penerapan motif batang garing dalam perancangan *environment* animasi 2D ‘Pohon Kehidupan’?

1.3. Batasan masalah

Pada perancangan ini batasan masalah akan difokuskan pada 2 *scene* pada film “Pohon Kehidupan” yaitu perbedaan kontras dari segi bentuk antara tanaman subur dan tanaman kering atau tandus yang memiliki motif batang garing. *Scene* tersebut ialah.

1. *Scene* 1 yaitu adegan dimana situasi desa dalam keadaan kemarau panjang dan semua tanaman – tanaman yang tumbuh perlahan – lahan mulai layu dan kering. Pada adegan ini bentuk motif batang garing yang terlihat akan lebih memiliki kekakuan, banyak garis tekukan, dan lenturan yang tidak beraturan.
2. *Scene* 4 yaitu adegan pohon kehidupan mulai tumbuh dari tanah kering desa kemarau tersebut. Pohon kehidupan tersebut memiliki motif batang garing dengan tombak yang menuju langit, dahan – dahan pohon yang melengkung dan buah – buah yang menempel di dahan. Pada adegan ini tumbuhan yang

subur dan mekar memiliki motif batang garing dengan banyak lekukan yang lebih halus dan lekukan seperti lingkaran.

Dari kedua *scene* ini akan di terapkan simplifikasi visual dari motif batang garing di tumbuhan – tumbuhan yang berada di kedua *scene* tersebut.

1.4. Tujuan skripsi

Tujuan dari skripsi ini ialah untuk menerapkan motif batang garing dalam perancangan *environment* agar sesuai dengan animasi 2D ‘Pohon Kehidupan’

1.5. Manfaat skripsi

Manfaat dari skripsi ini ialah.

1. Bagi mahasiswa, Skripsi ini bermanfaat sebagai tambahan ilmu dan membantu penulis untuk menerapkan gaya motif batang garing kedalam animasi 2D “Pohon Kehidupan”
2. Bagi pembaca, Skripsi ini bermanfaat untuk pembaca sebagai tambahan ilmu untuk implementasi motif batang garing kedalam *environment* untuk animasi atau film dan tidak terbatas untuk motif batang garing saja melainkan motif lain.
3. Bagi Universitas, Skripsi ini bermanfaat sebagai tambahan buku akademis mengenai penerapan motif batang garing ke dalam *environment* animasi atau film.