

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kedatangan etnis Tionghoa di Indonesia bermula dari proses perdagangan. Para pedagang asing berdagang melewati jalur laut Indonesia salah satunya pelabuhan Banten. Seiring berjalannya waktu, para pedagang berbaur membangun sebuah keluarga dengan masyarakat pribumi dan bertempat tinggal di sana termasuk pedagang etnis Tionghoa. Pelabuhan Banten menjadi tempat pemukiman mancanegara salah satunya bagi etnis Tionghoa. Etnis Tionghoa tersebar di pinggiran pulau Jawa terutama daerah Kabupaten Tangerang. Keberadaan etnis Tionghoa yang berbaur dengan masyarakat pribumi dapat dilihat dari banyaknya kelenteng dan bangunan bernuansa etnis Tionghoa. Di daerah Tangerang, terdapat banyak masyarakat etnis Tionghoa, mereka menyebut diri mereka sebagai “Cina Benteng” (Al-Ayubi, 2016).

Mempertahankan kebudayaan daerah merupakan bentuk pelestarian budaya untuk menjaga nilai-nilai budaya Negara Indonesia agar tidak punah. Menurut Christina Wulandari dan Maftuh (2016) masyarakat Cina benteng juga melestarikan nilai budaya seperti tradisi dan adat istiadat masyarakatnya (hlm. 8). Sampai saat ini kita dapat menjumpai rumah-rumah yang masih mempertahankan unsur-unsur dari rumah etnis Tionghoa di daerah Tangerang. Salah satu bentuk kebudayaan atau tradisi yang masih dilestarikan oleh masyarakat Tionghoa

sampai saat ini adalah perayaan Imlek agar nilai-nilai kebudayaan mereka tidak hilang.

Film animasi adalah salah satu media komunikasi yang berfungsi untuk menyampaikan sebuah pesan dan informasi, seperti informasi dan pesan untuk melestarikan budaya Indonesia. Menurut Bacher (2008) *layout* dan *background* yang baik diperlukan untuk mengaplikasikan ide ke dalam tampilan visual film Animasi. Elemen *background* dalam film animasi juga dapat mempengaruhi sebuah karakter. Mengembangkan konsep visual diperlukan dengan meneliti ke dalam bagian *architecture*, *historical environment*, *landscape*, *costume* dan *property*. Cantrell dan Yates, (2012) mengatakan bahwa desain *environment* memberikan gambaran kepada penonton melebihi *landscape* dan perancangan arsitektur. *Environment* dalam film juga bertujuan merepresentasikan *landscape* melalui media visual (hlm. xiii).

Dari penjelasan di atas dapat dilihat bahwa *environment* dalam sebuah animasi merupakan salah satu elemen yang penting karena visual dalam *environment* itu sangat menekankan *setting* yang ada pada film. Oleh karena itu, penulis bertujuan membuat desain *environment* rumah masyarakat Tionghoa Benteng dalam film “Maen” dengan *setting* saat perayaan imlek. Film animasi ini berlokasi di daerah Tangerang. Jenis film animasi yang dipakai pada film “Maén” adalah animasi 2 dimensi. Animasi 2 dimensi diambil karena film ini ingin menunjukkan kesan tradisional.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana perancangan *environment* rumah etnis Tionghoa Benteng dalam film animasi 2D “Maén”?

1.3. Batasan Masalah

Topik pembahasan akan difokuskan pada :

1. Perancangan *environment* rumah Cina Benteng di Kota Tangerang tahun 2005 pada ruang meja abu dan ruang keluarga.
2. Perancangan *environment* rumah pada ruang meja abu, ruang keluarga dan teras rumah.
3. Pembahasan akan difokuskan pada struktur bangunan, set dan properti pada rumah.
4. Perancangan *setting* pada saat perayaan Imlek.

1.4. Tujuan Skripsi

Skripsi ini dibuat dengan tujuan untuk menciptakan *environment* rumah etnis Tionghoa Benteng pada saat perayaan Imlek di Tangerang kota tahun 2005 pada bagian meja abu, ruang keluarga dan teras rumah dalam film animasi 2D “maén”.

1.5. Manfaat Skripsi

1. bagi penulis

Menerapkan wawasan yang didapat untuk menciptakan *environment* rumah Etnis Tionghoa Benteng dalam film animasi 2D “maén”.

2. orang lain

Memberikan gambaran tentang *environment* rumah Etnis Tionghoa Benteng.

3. Universitas

Sebagai rujukan akademis bagi mahasiswa lain dalam perancangan yang sejenis.