

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar belakang

Animasi secara garis besar merupakan sebuah karya visual berupa sekumpulan gambar yang bisa bergerak. Kumpulan gambar bergerak tersebutlah yang nantinya akan membuat sebuah film animasi. Film animasi yang menarik digambarkan memiliki daya tarik yang unik sehingga dapat membuat penonton terjerat untuk menontonnya. Daya tarik itu bisa mencakup karakter, *environment*, warna dan unsur lainnya yang ada pada film animasi. Skripsi ini khususnya akan membahas tentang perancangan *environment* pada animasi menggunakan unsur budaya Betawi.

Film animasi yang akan dirancang akan menggunakan latar *environment* dari kota Jakarta. Kota Jakarta memiliki penduduk asli yaitu orang Betawi. Sehingga secara khusus perancangan kota Jakarta ini akan mengambil tema budaya Betawi. Banyak sekali hal yang bisa dibahas jika membicarakan budaya Betawi seperti sejarahnya, keseniannya, penduduknya, arsitekturnya dan masih banyak lainnya. Secara khusus skripsi ini akan membahas Betawi dari segi arsitekturnya, yaitu dari segi warna, set dan properti pada bangunan orang Betawi.

Skripsi ini akan membahas *environment* yang bisa menggambarkan unsur budaya Betawi dalam animasi pendek 3D “Ondel”. Pada animasi ini latar tempat yang paling menonjol terdapat pada dua tempat, yaitu balai warga dan rumah tokoh utama. Unsur budaya Betawi akan diperlihatkan dengan adanya beberapa perabot rumah yang menjadi ciri khas orang Betawi. Beberapa ornamen yang menjadi ciri khas Betawi seperti lisplang gigi balang dan pagar kayu pendek akan digunakan dalam perancangan *environment* 3D “Ondel” . Warna dominan yang

menggambarkan orang Betawi seperti kuning, merah, dan hijau juga akan diperlihatkan dari cat dinding rumah tokoh dan balai warga.

Animasi 3D “Ondel” sendiri dikisahkan secara singkat dengan seorang anak yang tidak menghargai budayanya sendiri yaitu Betawi. Hal ini dilihat dari kelakuan tokoh utama dalam menghadapi ondel – ondel khas budaya Betawi. Sehingga untuk mendukung cerita animasi 3D “Ondel” perancangan *environment* akan mengambil tema unsur budaya Betawi. Peranan *environment* tentulah sangat penting sehingga bisa membangun suasana yang baik dalam film animasi 3D “Ondel”. Oleh sebab itu, penulisan ini dilakukan untuk menunjukkan poin penting *environment* dalam membuat animasi yang menarik.

1.2. Rumusan masalah

Bagaimana perancangan *Environment* dapat memperlihatkan unsur budaya Betawi pada animasi 3d “Ondel”?

1.3. Batasan masalah

Pembahasan ini akan dibatasi dengan perancangan bentuk, warna, set dan property dari 2 *setting* latar tempat yang berbeda dengan adanya perpaduan unsur budaya Betawi didalamnya, yaitu :

1. Rumah Zaki sebagai tokoh utama film animasi pendek 3D “Ondel”.
2. Balai warga desa Centeng yang sudah terbengkalai.

1.4. Tujuan skripsi

Tujuan dari penulisan skripsi ini adalah untuk merancang *environment* dalam film animasi ‘Ondel’ sehingga dapat menunjukkan sentuhan nuansa Betawi modern.

1.5. Manfaat skripsi

- Manfaat bagi penulis

Sebagai wawasan dan pengetahuan baru mengenai bentuk, warna, set dan property yang baik untuk merancang *environment* kampung Jakarta dan mengenal lebih baik tentang budaya Betawi.

- Manfaat bagi Pembaca

Diharapkan dapat bermanfaat sebagai tambahan ilmu mengenai penerapan budaya Betawi dalam konsep *environment* melalui bentuk, warna, set dan property.

- Manfaat bagi universitas

Sebagai tambahan rujukan akademis