



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 I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Indonesia merupakan negara kepulauan yang sangat luas. Namun wilayah lautnya lebih luas apabila dibandingkan dengan wilayah daratan, oleh karena itu kepulauan Indonesia dikenal pula sebagai negara maritim. Wilayah laut Indonesia kira-kira sekitar 7,900,000 km² (Departemen informasi, 1990). Letak geografisnya tersebut yang membuatnya mempunyai berbagai macam ras, suku, dan budaya. Itulah alasan mengapa hasil yang diperoleh oleh penduduk sangat beraneka ragam.

Kemaritiman Indonesia tidak lepas dari sejarahnya yang panjang dan beraneka ragam, berbagai peristiwa penting telah tercatat di laut Indonesia. Banyaknya hasil laut Indonesia yang telah membawa bangsa asing ke Indonesia, baik pedagang, maupun penjelajah asing datang ke Indonesia melalui laut dengan membawa berbagai macam cerita, dan peristiwa yang telah mengubah Indonesia sehingga dapat menjadi sebuah negara yang lebih baik.

Banyaknya bangsa-bangsa asing yang datang ke Indonesia telah membawa pengaruh dan mengubah Indonesia baik pengaruh yang buruk ataupun yang baik. Salah satu tokoh terkenal yang datang dari China dan membawa pengaruh yang cukup besar bagi bangsa ini adalah Zheng He. Zheng He merupakan seorang penjelajah yang ditugaskan melakukan ekspedisi perdamaian dan pertukaran

budaya. Zheng He telah berlabuh di berbagai dataran Indonesia, seperti Majapahit, Palembang, Samudera Pasai, Batavia, dan lain-lain.

Salah satu elemen terpenting agar cerita dalam animasi menarik adalah *environment*. *Environment* membantu *audiens* agar cerita dapat lebih dipahami dan dimengerti. Dengan animasi kejadian-kejadian dalam sejarah dapat di ceritakan dan disaksikan kembali. Salah satu kejadian tersebut dapat disebarkan melalui wayang, sejak dulu wayang telah menjadi media untuk menceritakan sebuah informasi, seperti sejarah, ataupun cerita keagamaan.

Penulis akan menerapkan ornamen wayang purwa dalam pembuatan *environment* animasi 2D. Wayang yang merupakan salah satu budaya yang sangat kental dengan masyarakat Indonesia. Hal yang akan dibahas lebih dalam adalah *environment* mengenai kehadiran Zheng He ke Majapahit yang akan diceritakan dalam sebuah animasi pendek.

1.2. Rumusan Masalah

Masalah yang akan dibahas oleh penulis yaitu, bagaimana menerapkan ornamen wayang kulit purwa yaitu ukiran patran dalam perancangan *environment film* animasi 2D “Zheng He dan Paragreg”.

1.3. Batasan Masalah

- Perancangan akan menerapkan ornamen wayang kulit purwa sebagai unsur pembentuk visual pada *environment* animasi 2D.
- Ornamen wayang kulit purwa yang diterapkan adalah ukiran patran dalam perancangan visual vegetasi.
- Bahasan perancangan utama adalah *environment* mengenai penjelajahan Zheng He dalam Majapahit, scene 11, dan 15.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Untuk menciptakan *environment* yang sesuai dengan cerita dan tokoh dalam film animasi 2D “Zheng He dan Paragreg”.

1. Memvisualisasikan *environment* Majapahit pada saat kedatangan Zheng He.
2. Memberikan informasi mengenai kedatangan Zheng He di Majapahit dalam medium animasi.

1.5. Metode Pengumpulan Data

Penulis akan menerapkan metode kualitatif dalam melakukan penelitian ini, sumber data yang didapatkan merupakan data sekunder yaitu data-data yang didapat dari sumber bacaan dan berbagai macam sumber lainnya. Pokok teori penulis diambil dari teori Johnson (2005). Teknik pengumpulan data yang akan dilakukan oleh penulis yaitu metode dokumentasi dengan studi pustaka dari buku

dan *e-book*, serta observasi dari gambar, dan *video* yang membahas tentang Zheng He dan wayang purwa.

1.6. Metode Perancangan

Menurut Rob Alexander (2006), metode perancangan *environment* dalam animasi mempunyai beberapa tahapan yaitu: Inspirasi, penggunaan referensi, sketsa, dan komposisi (hlm. 18-26). Adapun penerapannya dalam penelitian ini, penulis mencari ide tentang *environment* yang akan dibutuhkan, lalu mengumpulkan data referensi dan melakukan sketsa kasar secara digital dengan menggunakan komputer dan *software*, setelah itu melakukan *detailing* pada gambar serta pengkomposisian gelap terang gambar yang setelah itu dilanjutkan ke tahap pewarnaan.

UMMN

1.7. Skematika Perancangan

Tabel 1.1. Skematika Perancangan

