



### **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

Menurut Sullivan, Schumer dan Alexander (2008), keindahan dari sebuah animasi pendek adalah hanya dalam beberapa menit, esensi dari sebuah ide cerita dapat menggerakkan dan merangsang perasaan yang kuat pada penonton seperti saat mereka baru saja duduk manis dan menonton film panjang (hlm.vii). Dari sini kita bisa simpulkan bahwa animasi pendek adalah salah satu cara yang efektif untuk menyampaikan pesan kepada penonton. Wyatt (2010) membagi pengerjaan animasi menjadi tiga bagian, yaitu pre-produksi, produksi, dan pasca produksi. Pra-produksi adalah bagian yang dimana semua ide, desain dan rencana dibuat sebelum produksi animasi dibuat. Produksi adalah proses melakukan animasi dan menggabungkannya dengan aset-aset yang sudah dibuat di tahap pra-produksi sebelumnya. Terakhir pasca-produksi yang dikerjakan setelah proses produksi selesai. Ketiganya saling melengkapi agar dapat menciptakan sebuah animasi yang baik.

Pembuatan *environment* menurut Wyatt (2010) merupakan salah satu bagian dari proses pra-produksi yang sangat penting karena hal tersebut mempengaruhi keseluruhan dunia dalam sebuah film (hlm. 48). Hal ini didukung oleh pernyataan White (2009), yaitu saat membuat animasi tidak mungkin kita memulai proses animasi tanpa tahu dimana elemen yang bergerak dan tidak bergerak yang muncul pada layar disetiap adegan. Artinya elemen-elemen

*environment* tentu saja sangat penting untuk dibuat agar dapat digunakan sebagai pendukung animasi yang akan dibuat (hlm. 304). Oleh karena itu peran *environment* dalam pembuatan film animasi sangatlah penting karena fungsinya untuk memperkuat suasana dan cerita sehingga dapat menyampaikan pesan dengan baik.

Saat kita berbicara mengenai film animasi tentunya kita akan berbicara mengenai genre film yang ingin dibawakan. Animasi yang akan dibuat adalah genre fantasi. Dalam pembuatan cerita, pencipta dapat menciptakan sebuah dunia dengan bermain-main dengan penggunaan waktu, ruang, bentuk fisik, dan dapat membengkokkan serta mencampur hukum alam dan *supernatural*. Genre fantasi ini juga dapat digabungkan dengan berbagai macam genre lainnya seperti aksi, cerita cinta dan drama untuk menciptakan sebuah cerita yang menarik dan unik (McKee, 1997: hlm. 85).

Indonesia adalah sebuah negara kepulauan yang memiliki beragam macam kekayaan lingkungan hidup baik maritim ataupun agraris. Sayangnya lingkungan hidup di Indonesia sudah mulai semakin rusak dan tidak terurus karena kurangnya kesadaran akan kepedulian lingkungan hidup. Kebakaran hutan merupakan suatu kejadian yang sering terjadi di Indonesia. Terhitung semenjak tahun 1990, seperempat dari hutan Indonesia telah hilang – 31 juta hektar. Tercatat bahwa pada tahun 2015 merupakan kebakaran besar yang terjadi di Kalimantan Barat dan Tengah yang menyebabkan krisis kabut asap (Greenpeace, 2015). Hal ini sangat disayangkan karena masih ada masyarakat adat yang tinggal dan hidup di dalam hutan. Sebut saja Suku Anak Dalam yang sering disebut orang Rimba yang

merupakan suku asli dari Jambi dan Suku Dayak yang berada di Kalimantan. Mereka memenuhi kebutuhan hidupnya dari kegiatan meramu, menangkap ikan dan memakan buah-buahan yang ada didalam hutan. Sehingga kehidupan mereka ini sangat bergantung dari hutan (Shofiana, 2012).



Gambar 1.1 Peneliti Greenpeace mengambil koordinat GPS di dekat sisa-sisa kebakaran lahan gambut habitat orang utan.

*(Laporan Indonesia Terbakar: Dalam Kepungan Api, 2015)*

Tentu saja kondisi ini tidak bisa dibiarkan begitu saja. Sebagai manusia yang bertanggung jawab kita harus berusaha melakukan segala macam upaya agar kelangsungan hidup terus terjaga. Berbagai macam cara dapat dilakukan, seperti melakukan sosialisasi pada masyarakat mengenai bagaimana menciptakan lingkungan hidup, memakai barang-barang yang ramah lingkungan, kritik sosial dan lain sebagainya. Kritik sosial bisa dilakukan dalam karya seni dan animasi menjadi salah satu media yang efektif dalam penyampaian pesan. Dalam kasus ini penulis terinspirasi untuk membuat sebuah karya animasi pendek yang mengangkat tema mengenai lingkungan hidup untuk menyadarkan masyarakat akan pentingnya melestarikan dan menjaga lingkungan tersebut.

## 1.2. Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang sudah di uraikan, penulis menyimpulkan bahwa rumusan masalah adalah bagaimana perancangan *environment* hutan *Batang Garing* menggunakan Budaya Dayak Ngaju dalam pembuatan film pendek animasi dua dimensi “*Batang Garing*”?

## 1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam laporan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Perancangan visual peta pulau dalam animasi *Batang Garing*
2. Perancangan visual pohon *Batang Garing*.
3. Perancangan visual Hutan *Batang Garing* yang terdiri dari hutan biasa dan hutan sakral.

## 1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah mengaplikasikan budaya Dayak Ngaju dalam perancangan *environment* Hutan *Batang Garing* pada film pendek animasi dua dimensi “*Batang Garing*”.

## 1.5. Manfaat Tugas Akhir

Berikut merupakan berbagai manfaat dalam penulisan laporan tugas akhir ini:

### a. Penulis

Menambah wawasan dan pengetahuan mengenai krisis apa yang sedang terjadi di Indonesia khususnya kebakaran di Kalimantan Tengah. Dari krisis tersebut penulis berusaha menyampaikan pesan bahwa Indonesia memiliki berbagai keindahan melalui desain

*environment* tetapi hal buruk akan terjadi jika kita sebagai manusia tidak menjaganya dengan baik.

b. Orang Lain

Menjadi rujukan penulisan dan beberapa informasi yang sekiranya bisa digunakan oleh pembaca mengenai lingkungan hutan Kalimantan dan budaya Dayak Ngaju.

c. Universitas Multimedia Nusantara

Menjadi rujukan penulisan dan referensi penelitian bagi mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara mengenai perancangan *environment* yang membawakan tema budaya dan lingkungan untuk sebuah film animasi, khususnya dua dimensi.

UMMN