

PERANCANGAN VIDEO DOKUMENTER DENGAN MEDIA *MOTION GRAPHICS* WARISAN BUDAYA NOKEN PAPUA DI JAYAPURA

Michael Angelo Laimeheriwa¹, Deny Tri Ardianto², Paulus Benny Setiawan³

1. Desain Komunikasi Visual, Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra, Jl.

Siwalankerto No.121-131, Surabaya

Email: m42416154@john.petra.ac.id

Abstrak

Audio Visual dan Animasi

Perancangan Video Dokumenter dengan Media Motion Graphics Warisan Budaya Noken Papua di Jayapura

Noken adalah salah satu artefak budaya yang ada di Indonesia khususnya di Pulau Papua. Masih banyak belum diketahui oleh banyak orang khususnya masyarakat di luar Papua. kurangnya pemahaman dan pengetahuan tentang Noken sehingga keberadaan Noken belum banyak diketahui oleh masyarakat. Tujuan dari perancangan animasi *motion graphic* ini adalah untuk memberikan dan menambah pemahaman dan pengetahuan dasar tentang budaya yang ada di Indonesia Bagian Timur khususnya Papua dan juga tentang Noken dan keberadaannya di Papua.

Kata Kunci :

Video Dokumenter, *Animasi Motion Graphic*, Noken, Budaya.

Abstract

Audio Visual and Animation

Documentary Video with Media Motion Graphics of Noken Papua Cultural Heritage in Jayapura

Noken is one of the cultural artifacts from Indonesia, specifically from the Papua island that is still unfamiliar for people who are not Papuans. A lack of understanding and information about Noken makes people unaware of its existence. The purpose of this motion graphic animation design is to provide and increase understanding and basic knowledge of the Eastern-Indonesia region, especially the Noken Papua and its existence.

Key Words :

Documentary Video, Graphic Motion Animation, Noken, Culture.

Pendahuluan

Latar Belakang Masalah

Noken merupakan tas rajutan tradisional yang keberadaannya sangat melekat dengan kehidupan tradisional di Papua. Sejak usia dini, anak-anak perempuan di Papua diajarkan bagaimana cara menenun Noken hingga saat ia dewasa kelak dapat membuat baginya tas multifungsi untuk menunjang aktifitas sehari-hari. Contohnya saat sedang mengandung, mereka mulai merajut Noken. Hal ini dilakukan agar setelah persalinan, mereka dapat membawa bayinya di dalam Noken serta menggendongnya kemana pun sembari

melakukan aktifitas sehari-hari lainnya (Yawang, Herlina, 2019). Sejauh pengalaman dan pengamatan penulis di pgunungan Papua yaitu di Wamena, warisan Noken Papua yang digunakan oleh mama Papua dalam kesehariannya untuk mengangkut hasil pertanian, menggendong anak bahkan hewan peliharaan menandakan suatu kekuatan seorang wanita dan keunikan suatu warisan budaya yang memiliki nilai seni tinggi sehingga perlu diketahui oleh masyarakat diluar wilayah Papua khususnya generasi muda. Noken memiliki ukuran yang variatif, ukuran paling besar digunakan untuk berbagai keperluan misalnya untuk membawa

hasil pertanian antara lain sayuran, umbi-umbian, buah-buahan dan lainnya bahkan digunakan untuk menggendong anak dan hewan peliharaan yaitu babi. Sedangkan yang berukuran kecil biasa digunakan sebagai tempat buku dan alat tulis anak sekolah atau mahasiswa.

Seiring perkembangan jaman Noken atau tas asli Papua ini sudah dimodifikasi pembuatannya menggunakan benang dengan warna yang bervariasi. Untuk masyarakat di wilayah Papua sendiri khususnya generasi muda, Noken sudah banyak digunakan untuk kegiatan sehari-hari baik Noken asli yang pembuatannya menggunakan serat kayu maupun yang telah dimodifikasi menggunakan benang. Namun tidak dipungkiri bahwa keberadaan Noken hampir belum diketahui oleh masyarakat khususnya generasi muda di wilayah luar Papua. Hal ini disebabkan oleh faktor kurangnya publikasi atau edukasi warisan budaya wilayah timur yaitu Noken dan kemajuan modernisasi antara lain pemasaran tas-tas gaya modern sehingga mengakibatkan kurangnya minat dan keingintahuan generasi muda. Hal inilah yang pada akhirnya membuat Noken menjadi salah satu warisan budaya Papua yang merupakan bagian dari Negara Kesatuan Republik Indonesia yang harus diketahui, dilindungi dan dilestarikan. Salah satu upaya pelestarian yang dapat dilakukan adalah dengan merancang suatu dokumentasi melalui media audio visual, dengan tujuan mendokumentasikan warisan budaya Noken Papua. Penyampaian suatu informasi yang dapat dilihat maupun didengar secara langsung sehingga mudah dipahami lebih cepat dan dapat mengurangi munculnya persepsi yang berbeda dari pemberi informasi. Adapun jenis media audio visual yang sesuai digunakan untuk tujuan tersebut adalah video dokumenter melalui media animasi *motion graphic*, karena tujuan video animasi *motion graphic* adalah memberikan gambaran mengenai realita kehidupan atau menampilkan kembali fakta yang sudah ada, dalam hal ini fakta yang ditampilkan adalah warisan budaya Noken Papua. Tidak dipungkiri bahwa beberapa media televisi Indonesia telah membuat liputan mengenai kebudayaan berbagai suku yang ada di Indonesia, namun kurang ditemukan publikasi kebudayaan warisan Papua secara spesifik. Dengan demikian diharapkan perancangan video animasi *motion graphic* ini dapat mengangkat kesadaran generasi muda terhadap warisan budaya yang berada di Timur Indonesia yaitu Papua yang bernilai seni tinggi.

Rumusan Masalah

Bagaimana merancang sebuah video dokumenter melalui media animasi *motion graphics* Warisan

Budaya Noken Papua di Jayapura sehingga dapat dikenal diluar Papua?

Tujuan

Tujuan perancangan ini adalah untuk memperkenalkan kepada masyarakat diluar Papua tentang warisan budaya Noken di Papua.

Metode Perancangan

1. Metode pengumpulan data

Penulis melakukan observasi, wawancara dan studi pustaka. Pertama, Observasi dilakukan secara langsung terhadap warisan budaya yang akan diangkat sesuai dengan tujuan observasi yaitu mengamati dan mempelajari suatu proses kerja, dalam hal ini yang dimaksud adalah rangkaian warisan budaya Noken. Jenis observasi yang dilakukan adalah observasi sistematis karena sebelumnya telah ditentukan terlebih dahulu kerangka dan faktor-faktor yang akan di observasi, serta observasi partisipasi karena observer mengamati dan berpartisipasi dalam aktivitas tersebut. Setelah itu penulis melakukan wawancara terhadap beberapa responden. Wawancara dilakukan kepada masyarakat Papua secara langsung sebagai bahan dalam menyusun konten apa saja yang akan dimasukkan dalam video dokumenter serta menentukan visualisasi yang ditampilkan. Bagian terakhir melakukan kajian pustaka untuk mencari data dan menambah wawasan referensi terhadap perancangan yang akan dibuat, meliputi studi kebudayaan, studi segmentasi sasaran perancangan dan studi video dokumenter.

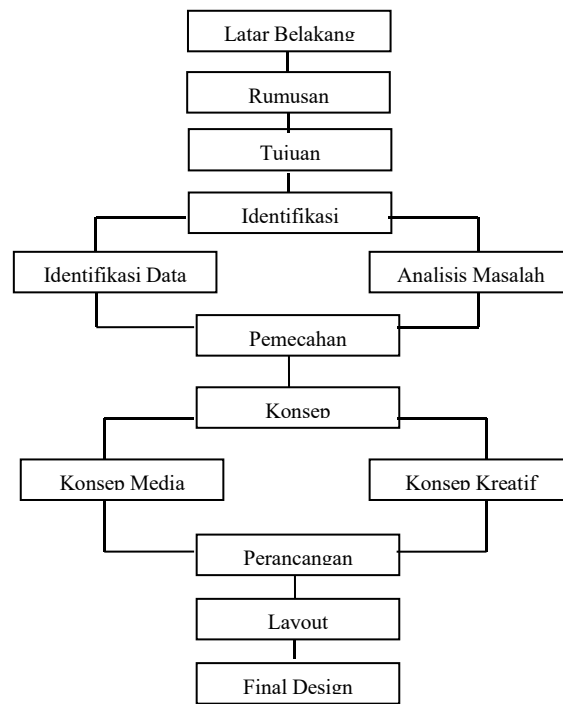
2. Metode analisis data *5W + 1H*

Metode analisis data yang digunakan adalah kualitatif dengan melihat hasil observasi yang telah dilakukan ketika mengikuti keseharian pembuatan Noken oleh mama-mama Papua di Jayapura dan hasil wawancara bersama mama-mama Papua. Kemudian untuk menganalisa data yang dibuat dengan cara membuat pertanyaan *5W1H* yaitu *what* (apa yang dimaksud dengan Noken? Apa itu film dokumenter?), *who* (siapa target dari film dokumenter warisan budaya Noken papua?), *where* (dimana Noken dibuat?, dimana perancangan film dokumenter tersebut dilakukan?), *why* (mengapa warisan budaya Noken harus dikenal oleh masyarakat luas?, mengapa merancang film dokumenter tersebut?), *when* (kapan pembuatan noken dilakukan?, kapan perancangan film dokumenter tersebut dilakukan) dan *how* (bagaimana rangkaian pembuatan dan kehidupan sehari-hari mama-mama Papua terhadap Noken tersebut?, bagaimana proses pembuatan film dokumenter warisan budaya Noken papua?)

Konsep perancangan

Video dokumenter berdurasi 5 menit, dengan menggabungkan foto dan video yang dikemas dalam video menggunakan gaya ilmiah populer agar penonton mudah memahami informasi yang

disampaikan. Video ini berisi tentang pengenalan warisan budaya yang diangkat yaitu Noken yang berasal dari masyarakat Papua, diselingi dengan cerita mengenai sejarah Noken dan proses apa saja yang dilakukan didalamnya.



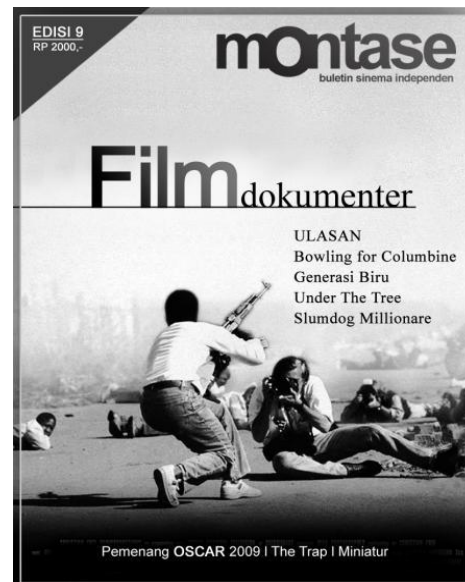
Gambar 1: sistematika perancangan

Tinjauan Teori

Tinjauan teori adalah suatu tinjauan untuk mendapatkan penegasan landasan teori secara menyeluruh mengenai objek yang dibahas. Teori akan memperoleh arti penting jika mampu menerangkan dan meramalkan banyak gejala yang ada (Haditono, 1999).

Sejarah Film Dokumenter

Film dokumenter tidak seperti halnya film fiksi (cerita) merupakan sebuah rekaman peristiwa yang diambil dari kejadian yang nyata atau sungguh-sungguh terjadi. Definisi “dokumenter” sendiri selalu berubah sejalan dengan perkembangan film dokumenter dari masa ke masa. Sejak era film bisu, film dokumenter berkembang dari bentuk yang sederhana menjadi semakin kompleks dengan jenis dan fungsi yang semakin bervariasi. Inovasi teknologi kamera dan suara memiliki peran penting bagi perkembangan film dokumenter. Sejak awalnya film dokumenter hanya mengacu pada produksi yang



Gambar 1:Poster film dokumenter

Sumber : <https://montasefilm.com>
menggunakan format film (seluloid) namun selanjutnya berkembang hingga kini menggunakan format video (digital). Berikut

adalah ulasan singkat mengenai perkembangan sejarah film dokumenter dari masa ke masa.

Awal ditemukannya sinema, para pembuat film di Amerika dan Perancis telah mencoba mendokumentasikan apa saja yang ada di sekeliling mereka dengan alat hasil temuan mereka. Seperti Lumiere Bersaudara, mereka merekam peristiwa sehari-hari yang terjadi di sekitar mereka, seperti para buruh yang meninggalkan pabrik, kereta api yang masuk stasiun, buruh bangunan yang bekerja, dan lain sebagainya. Bentuknya masih sangat sederhana (hanya satu shot) dan durasinya pun hanya beberapa detik saja. Film-film ini lebih sering diistilahkan "actuality films". Beberapa dekade kemudian sejalan dengan penyempurnaan teknologi kamera berkembang menjadi film dokumentasi perjalanan atau ekspedisi, seperti *South (1919)* yang mengisahkan kegagalan sebuah ekspedisi ke Antartika.

Perjalanan film dokumenter Indonesia baru dimulai pada tahun 1996 melalui film berjudul *Anak Seribu Pulau* karya Mira Lesmana dan Riri Riza. Film ini merupakan film dokumenter pertama yang ditayangkan di televisi. Seiring perkembangan film Indonesia, semakin banyak karya-karya yang dibuat, termasuk Tino Sawunggalu yang membuat film dokumenter berjudul *Student Movement in Indonesia*.

Tinjauan Permasalahan Tentang Obyek dan Subyek Perancangan

Sejarah panjang tentang noken (nama lain dari tas) mendorong tumbuhnya hubungan antar orang Papua. Seperti sikap kemandirian, kebiasaan tolong menolong. Noken dimaknai juga sebagai "rumah berjalan" berisi segala kebutuhan. Apalagi ketika masyarakat Papua yang bertani pulang dari perkebunan mereka. Di

dalam noken ini, berisikan hasil perkebunan yang dipanen. Di samping itu, noken dianggap sebagai simbol kesuburan perempuan, kehidupan yang baik, dan perdamaian. Di berbagai suku di Papua, noken menunjukkan status sosial pemakainya. Orang terkemuka dalam masyarakat, misalnya kepala suku, kadang-kadang memakai noken dengan pola dan hiasan khusus. Noken sebagai simbol wanita Papua.

Noken menjalin hubungan cinta kasih antara orang tua dan anak, seorang anak akan mengingat kembali masa kecilnya ketika sebuah noken menjadi bagian dalam kehidupannya. "Siapa yang mencintai budayanya, maka ia akan lebih menghargai masyarakatnya sendiri karena dia lahir dari sebuah peradaban" (Warpur, Hanas, 2013).

Noken terbuat dari bahan kayu pohon manduam, pohon nawa/anggrek hutan. Masyarakat Papua biasanya menggunakan noken untuk bermacam-macam kegiatan. Noken yang berukuran besar dipakai untuk membawa barang seperti kayu bakar, tanaman hasil panen, barang-barang belanjaan atau bahkan digunakan untuk membawa barang-barang pribadi. Berbeda dengan tas wanita di zaman sekarang dimana tas bahkan hanya dijadikan fashion semata. Membuat noken tidak cukup rumit karena tidak menggunakan mesin. Kayu tersebut diolah, dikeringkan dan kemudian dipintal menjadi benang. Variasi warna pada noken dibuat dari pewarna alami. Proses pembuatannya, mencapai satu sampai dengan dua minggu untuk noken yang berukuran kecil, sedangkan noken yang berukuran besar biasanya mencapai tiga minggu. (Warpur, Hanas, 2013)

KONSEP PERANCANGAN

Tujuan Program

Tujuan program Video *motion graphic* ini adalah untuk mengenalkan salah satu budaya masyarakat Papua yaitu Noken. Diharapkan Video *motion graphic* ini dapat mengabadikan momem masyarakat Papua dalam proses pembuatan Noken dan juga keseharian dalam penggunaan Noken, serta masyarakat luar dapat mengenal salah satu budaya yang ada di Papua.

Pesan yang Ingin Disampaikan

Pesan yang ingin disampaikan adalah :

- Masyarakat Papua memiliki budaya yang khas yaitu Noken serta seni yang tinggi dan masih dilakukan secara turun temurun hingga saat ini.

Sasaran Perancangan

Demografis :

- usia 20-25 tahun
- mahasiswa

Behaviouristik :

- penyuka tradisi budaya
- pecinta video animasi

Psikografis :

- tertarik terhadap budaya

- berpikir global

Sinopsis / Ringkasan Cerita

Video dimulai dengan munculnya pemandangan sekitar yang penuh dengan pepohonan dan hewan-hewan ternak diiringi lagu/instrumen khas Wamena yang membuat penonton merasa tenang dan merasa berada diantara mereka setelah itu muncul judul dan penjelasan singkat mengenai sejarah Noken yang akan diberitahu oleh beberapa pelaku budaya Noken. Didalam penjelasan tersebut akan disebutkan mengenai asal usul budaya Noken hingga saat ini yang masih diturunkan turun temurun hingga saat ini. Video terus berjalan dengan fokus pada pembuatan Noken dan keseharian “mama-mama” yaitu mulai dari bangun pagi sampai tiba di kebun atau ladang yang dimana mama-mama Papua menggunakan Noken tersebut untuk mengangkat hasil pertanian dan perkebunan mereka, dan juga diakhir video ini lebih menunjukkan sisi *cinematic* tersendiri yang terdiri dari beberapa *scene-scene* pendek tentang sekitar wilayah *shooting*. Dan juga ada beberapa *scene* yang menunjukkan beberapa masyarakat luar Papua yang ikut serta dalam pemakaian Noken tersebut. Video ini dibuat seolah-olah menceritakan dengan latar waktu dari matahari terbit sampai matahari terbenam.

Proses Pembuatan

Proses pembuatan video dokumenter Noken ini melalui tiga (3) tahap yaitu :

1. Tahap pra-produksi mencari data-data melalui buku, internet, dan wawancara langsung dengan narasumber

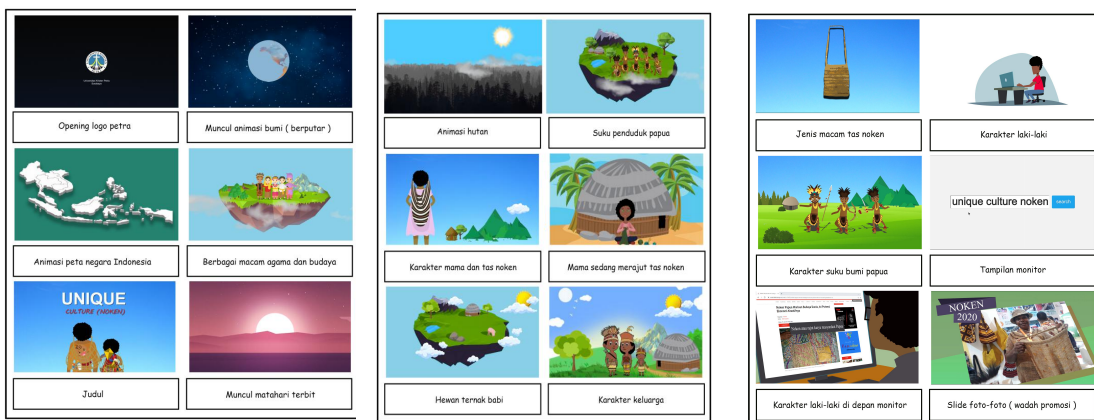
- menemukan permasalahan yang akan diangkat dalam tugas akhir
 - melakukan *survey* dan observasi untuk memilih solusi yang tepat dalam menyelesaikan masalah yang diangkat
 - membuat *treatment* dan narasi video
2. Tahap Produksi
 - membuat desain berupa karakter dan *icon-icon* untuk keperluan animasi *motion graphic*
 3. Tahap Pasca-produksi
 - mengumpulkan semua data video dan *voice-over* yang telah dibuat
 - melakukan pengeditan menggunakan *software Adobe Premiere* dan *Adobe After Effect*
 - menyelesaikan editing video dan desain pendukung untuk tugas akhir

Perkiraan Hasil Jadi

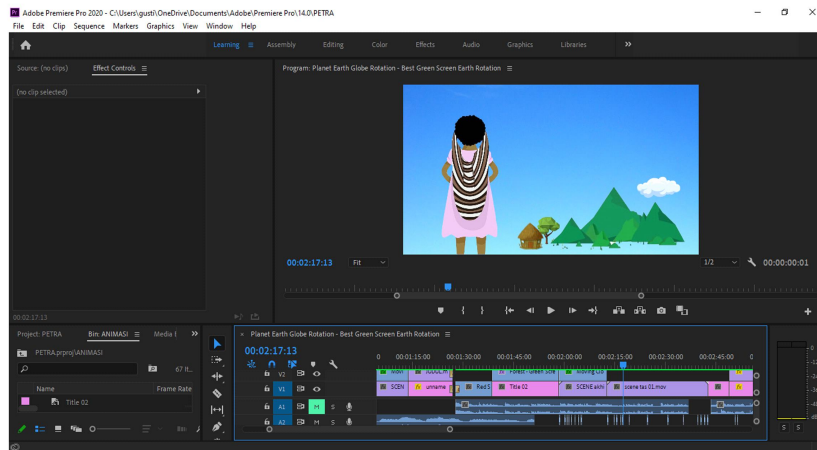
Seperti sebuah produksi video pada umumnya, video dokumenter Noken ini menggunakan dua unsur pokok yang akan dipadukan yaitu :

1. Unsur Visual atau Gambar
 - Video : menjelaskan proses dan keseharian terhadap pelaku utama dalam Noken tersebut
 - Foto : dokumentasi Noken dan Noken saat digunakan berupa gambar diam
 - Wawancara : pernyataan narasumber mengenai Noken
 - Pustaka : referensi data dari media *offline* maupun *online*
2. Unsur Audio atau Suara
 - *Sound effect* : suara untuk latar belakang visual dan suasana tertentu
 - *Background music* : lagu atau *instrument* pendukung visual

Proses pembuatan

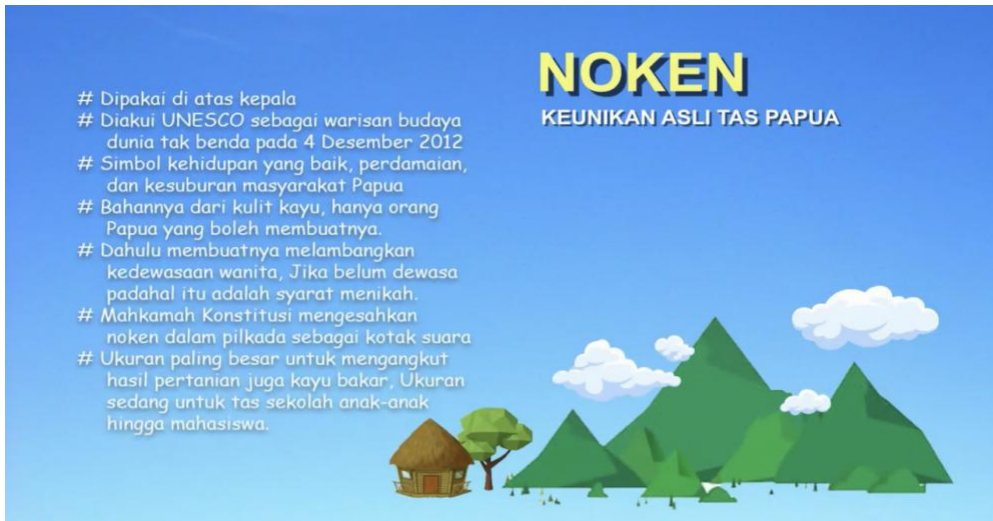


Gambar 1,2,3: storyboard videoanimasi *motion graphic*



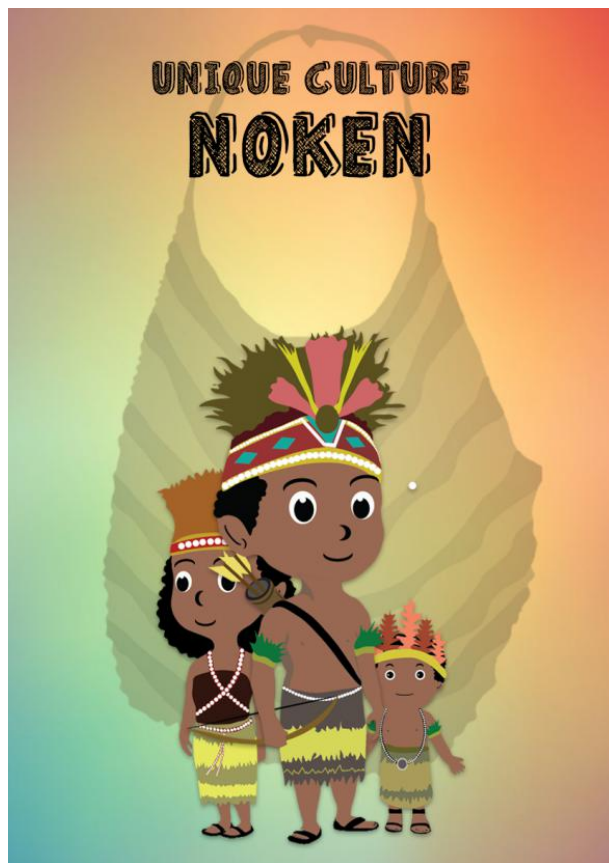
Gambar 4, 5: Proses editing, cerita singkat tentang Noken



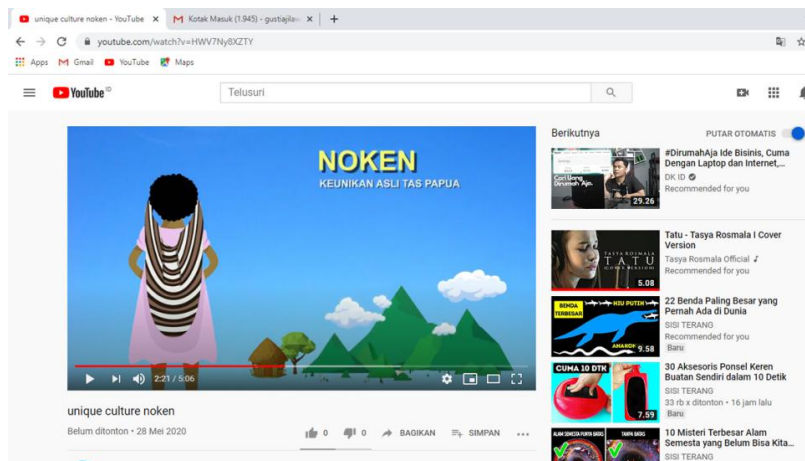


Gambar 6,7: Ilustrasi Mama Papua dengan anak perempuan, display Noken

Media Pendukung



Gambar 8. Poster karya



Gambar .9 : Youtube

PENUTUP

Simpulan

Indonesia merupakan negara dengan kekayaan alam dan budaya yang beragam. Papua adalah wilayah timur Indonesia yang memiliki banyak keunikan. Di Papua terdapat sebuah warisan kebudayaan yang unik yang biasaya dibuat sebagai kerajinan tangan oleh masyarakat Papua disana. Warisan budaya tersebut adalah Noken. Namun seiring dengan perubahan jaman, warrisan budaya seperti itu sudah mulai terkikis dan mulai hilang. Akan tetapi melihat perkembangan teknologi yang semakin canggih, peluang untuk mempromosikan warisan budaya Noken Papua kembali menuai respon yang positif khususnya bagi para pengrajin Noken yang ada di Papua. Selain itu mempromosikan Noken melalui media online dapat menjadi daya tarik tersendiri dan kemudahan bagipara pembeli Noken. Oleh sebab itu media animasi motion graphic dipilih untuk menjadi sarana yang edukatif untuk mempromosikan Noken bagi khalayak umum.

Daftar Pustaka

Burhanuddin, Afid, (2013). *Landasan Teori, Kerangka, Pikir, dan Hipotesis Dalam Metode Penelitian*.
<https://afidburhanuddin.wordpress.com/2013/05/21/landasan-teori-kerangka-pikir-dan-hipotesis-dalam-metode-penelitian/> (10 Februari 2020)

Hanas, Wapur, (2013). *Cerita Tentang Noken Papua*.

<http://jurnalragam.blogspot.com/2013/07/cerita-tentang-noken-papua.html> (8 Februari 2020)

Hermansyah, Dony, Kusen, (2011).

Tipe-tipe mode dokumenter.

<https://kusendony.wordpress.com/2011/04/05/tipe-tipe-mode-dokumenter/> (8 Februari 2020)

Indonesia Design School, (2014). *14*

Pendapat Ahli Mengenai Pengertian Film Dokumenter.

<https://idseducation.com/articles/14-pendapat-ahli-mengenai-pengertian-film-dokumenter/> (8 Februari 2020)

Indonesia Development Forum, (2018).

Upaya Melestarikan Kearifan Lokal Papua: Noken.

<https://indonesiadevelopmentforum.com/2019/ideas/4798-upaya-melestarikan-kearifan-lokal-papua-noken> (25 Februari 2020)

Kompas.com. (2019), *Istimewahnya Noken, Tas Asal Papua yang Terbuat dari Serat Kayu*.

<https://travel.kompas.com/read/2019/12/03/063500027/istimewanya-noken-tas-asal-papu>

a-yang-terbuat-dari-serat-kayu?page=all. (25 Februari 2020)

Montase.blogspot.com, (2008). *Sejarah Film Dokumenter*.
<https://montase.blogspot.com/2008/05/sejarah-film-dokumenter.html> (8 Februari 2020)

Puspita, Anggraeni, Kiki. Ardianto, Tri, Deny. Srisanto, Erandaru, (2014).
Perancangan Film Dokumenter Kehidupan Porter Dalam Upaya Menjaga Kelestarian Alam di Gunung Semeru.
<https://media.neliti.com/media/publications/80004-ID-perancangan-film-dokumenter-kehidupan-p.pdf> (25 Februari 2020)

Rabiger, Michael, (2009) *Directing The Documentary*.

http://dl.booktolearn.com/ebooks2/art/cinema/9780415719308_Directing_the_Documentary_6th_5084.pdf(22 April 2020)

Steven, Curran, (2000). *Motion Graphics : Graphic design for broadcast and film*.
Wisconsin : Rockport Publisher.

Telkom University, (2018). *Pengertian Film Dokumenter dan Jenis-Jenisnya*.
<http://ipsmfestival.com/2018/09/21/301/>. (25 Februari 2020)

Yawang, Herlina. (2018). Upaya Melestarikan Kearifan Lokal Papua: Noken. *Skripsi*. Jakarta. Universitas Multimedia Nusantara.
<https://indonesiadevelopmentforum.com/2019/knowledge-center/detail/4798-upaya-melestarikan-kearifan-lokal-papua-noken>