

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dewasa ini, perkembangan teknologi sudah semakin maju sehingga wawasan dan informasi yang diterima menjadi semakin luas dan beragam. Berdasarkan data We Are Social, terdapat peningkatan jumlah pengguna internet sebanyak 17% di Indonesia pada tahun 2020 (Haryanto 2020). Hal tersebut juga mengakibatkan semakin mudah seorang remaja yang sedang mencari jati diri untuk terpengaruh lingkungan sosial sekitar. Menurut Albert Bandura, sudah menjadi sifat dasar manusia untuk mengamati faktor di luar dirinya sebagai bagian dari proses belajar (Bandura 1977).

Menurut Papalia dan Olds (2001), rentang usia dua belas tahun hingga awal puluhan atau belasan akhir merupakan masa transisi dari anak-anak menjadi dewasa. Masa remaja ini merupakan momen penting karena merupakan masa transisi menjadi dewasa. Pada masa transisi ini, orang-orang mulai melakukan pencarian jati diri yang membentuk konsep dirinya dikemudian hari. Menurut Burns, tingkah laku individu di dalam masyarakat dipengaruhi oleh konsep diri yang dibentuk selama masa transisi (Burns 1993) dan menurut Agustina, M. Psi, Psikolog dari Fakultas Psikologi Universitas Tarumanagara, selain pengaruh dari diri sendiri, pengaruh dari luar seperti keluarga, lingkungan sosial serta media sosial juga mempengaruhi proses pencarian jati diri remaja (Husein 2015).

Salah satu media informasi yang dapat mempengaruhi persepsi para remaja selama mereka mencari jati dirinya adalah film, menurut survey yang dilakukan oleh IDN Times, penonton bioskop Indonesia didominasi oleh orang-orang dengan kisaran usia dua puluh hingga dua puluh tujuh tahun dengan persentase 51,6% dan sepuluh hingga Sembilan belas tahun dengan persentase 34,1% (Azasya 2019). Menurut data jumlah penonton yang diterbitkan oleh *website* FilmIndonesia (2019), perfilman layar lebar di Indonesia masih didominasi dengan genre drama, horor dan komedi. Dapat dilihat contohnya ketika film adaptasi novel karya Pidi Baiq yang berjudul Dilan 1991 diputar di bioskop. Film yang menjadi sekuel dari Dilan 1990 yang menceritakan kisah cinta sepasang remaja ini berhasil menembus 5 juta penonton dalam waktu 17 hari (CNN Indonesia 2019).

Dari jumlah penonton film Dilan dapat disimpulkan bahwa film dengan genre drama *romance* masih sangat diminati di Indonesia. Menurut Andi Boediman selaku *Managing Partner Ideosource Film Fund* dalam wawancaranya dengan CNBC Indonesia, selama sepuluh tahun terakhir, 15 film peringkat atas didominasi oleh genre komedi, drama dan horor, sementara genre lain masih kurang diminati karena kurangnya suplai yang ada (Hasibuan, 2018).

Meskipun film layar lebar Indonesia dengan genre fantasi lokal masih sedikit, namun nyatanya jumlah penikmat genre fantasi di Indonesia tidaklah sedikit, hal ini dapat dilihat dari jumlah penjualan tiket film dengan genre fantasi seperti Gundala. *Post* dari akun @gundalaofficial yang menyatakan jumlah penonton telah mencapai 705.117 dalam 4 hari tayang (CNN 2019) dan menurut

data penonton dari Film Indonesia, Film Gundala berhasil naik ke tangga keenam film terlaris pada tahun 2019 (Azmy 2019).

Menurut Upi, masih banyak produser film layar lebar di Indonesia yang terlalu takut dan memilih bermain aman, kurang berani membuat terobosan dan kemampuan membaca cerita yang masih terbatas (Diananto 2020).

Banyak ide cerita karya penulis lokal yang telah diadaptasi menjadi film seperti Bumi Manusia yang menceritakan kisah drama romansa abad kedua puluh, Nanti Kita Cerita Tentang Hari Ini yang mengangkat tema konflik keluarga, serta Imperfect, Antologi Rasa dan Dilan yang mengangkat tema drama romansa di era modern. Apabila diperhatikan, tidak ada novel fantasi yang diadaptasi menjadi film dan berhasil bersaing dengan film adaptasi novel yang mengangkat tema percintaan dan drama (FilmIndonesia 2019).

Indonesia memiliki sejumlah penulis lokal yang mengangkat tema fantasi, seperti Tere Liye dengan novelnya yang berjudul Bumi contohnya. Novel berjudul Bumi merupakan judul pertama dari seri Bumi: Seri Dunia Paralel yang memiliki total 9 buku dan pertama kali diterbitkan pada Januari 2014 oleh Gramedia Pustaka Utama.

Seri novel Tere Liye yang berjudul Bumi ini menceritakan kisah seorang remaja perempuan berusia lima belas tahun bernama Raib yang sejak kecil memiliki rahasia, ia memiliki kekuatan untuk menghilang. Raib dan kedua temannya kemudian memulai petualangan untuk mencari tahu asal usul kekuatan Raib ketika

mereka menyadari bahwa dunia yang mereka tinggali selama ini ternyata berdampingan dengan dunia lain.

Tere Liye mengangkat perspektif Raib, seorang keturunan murni kerajaan di salah satu dunia paralel yang lahir dan tumbuh besar di Bumi. Pertumbuhan kemampuan yang dimiliki Raib dan perjalanan Raib dalam mencari keluarganya menggambarkan pencarian jati diri yang dapat membuka berbagai potensi baru. Dengan perspektif usia yang mirip dengan usia remaja, audiens akan dapat lebih bersimpati dengan petualangan Raib dalam mencari jati dirinya.

Latar dunia dan tokoh di dalam cerita fantasi tersebut menggunakan latar yang akrab dengan remaja Indonesia, dimulai dari kejadian sehari-hari seperti jam masuk sekolah yang sangat pagi, jalanan yang macet dan bertambah macet apabila sedang hujan, jalanan sekitar sekolah yang ramai dengan pelajar dengan searagam yang sama, angkutan umum yang berhenti seenaknya menunggu penumpang, serta kegiatan remaja seperti dihukum keluar kelas karena tidak mengerjakan tugas sekolah, obrolan-obrolan ringan dengan teman sambil menyantap bakso pada saat istirahat kelas, hingga mengerjakan tugas sekolah bersama.

Latar dunia kemudian berubah setelah Ali, teman sang protagonis menyadari bahwa dunia yang mereka tinggali ini berdampingan dengan berbagai dunia lainnya. Ali menjelaskan bahwa dunia mereka bagaikan lapangan sekolahnya yang memiliki banyak garis yang berbeda-beda di satu lapangan dari garis lapangan speak bola, garis lapangan voli, hingga garis lapangan basket.

Dunia paralel yang dikunjungi oleh protagonis pada novel Bumi bernama Klan Bulan. Dunia ini memilih untuk menjaga alam sehingga mereka membuat rumah berbentuk oval dengan tiang penyangga yang tinggi ditengah hutan belantara yang dibiarkan tumbuh secara natural. Interior rumah tersebut memiliki perabotan dengan bentuk yang tidak simetris, sofa yang mengambang, serta koridor yang dapat memanjang atau memendek.

Pusat kehidupan kota Klan Bulan berada di bawah tanah karena mereka tidak ingin membuka hutan untuk mendirikan kota. Di kota bawah tanah tersebut terdapat sebuah stasiun yang sangat megah dengan banyak jalur kereta yang tidak hanya berjalan secara horizontal namun juga vertikal ke segala arah, bentuk kereta di kota ini berbentuk kapsul berwarna silver dan bergerak dengan kecepatan tinggi secara otomatis, dikendalikan dari pusat transportasi kota tersebut sehingga kemacetan dan kecelakaan dapat dihindari. Selain menggunakan kapsul silver tersebut, terdapat beberapa warga Klan Bulan yang menguasai teknik teleportasi untuk berpergian.

Warga Klan Bulan memiliki bentuk fisik yang sama dengan manusia Bumi, namun mereka mengenakan pakaian yang serba hitam. Pakaian ini berupa spandex hitam yang dapat menyesuaikan dengan bentuk dan ukuran tubuh penggunanya secara otomatis. Selain berfungsi sebagai *fashion*, pakaian ini juga berfungsi sebagai pelindung.

Bahasa yang mereka gunakan berbeda dengan yang digunakan oleh warga Bumi, namun tokoh utama dari novel Bumi dapat mengerti bahasa Klan Bulan karena ia merupakan keturunan Klan tersebut.

Secara keseluruhan, dunia yang digambarkan oleh Tere Liye pada novel ini memperlihatkan kehidupan yang beragam dan berbeda-beda namun tetap dapat hidup berdampingan melalui penggambaran perbedaan tempat dan kebudayaan antara Bumi dengan dunia paralel namun semua tinggal berdampingan pada satu bumi yang sama.

Kisah petualangan Raib dan kedua temannya yang memiliki penampilan serta kemampuan yang berbeda, keturunan yang berbeda, namun ketiganya saling melengkapi dalam melewati rintangan yang ada juga dibangun untuk menggambarkan bahwa keberagaman ada untuk melengkapi satu sama lain.

Dengan adanya bukti genre fantasi memiliki banyak penikmat dari jumlah penjualan tiket film fantasi seperti Gundala juga dengan data survey jumlah penonton film layar lebar Indonesia yang didominasi oleh remaja dan dewasa muda, maka akan lebih baik apabila film-film yang tayang memiliki cerita yang berkualitas dan membangun namun tetap ringan untuk dinikmati oleh berbagai rentang usia.

Yang membedakan cerita bergenre fantasi dengan cerita fiksi ilmiah adalah perbedaan seberapa besar tingkat benaran ilmiah di dalam ceritanya. Menurut Filmsite, cerita fantasi membawa audiens ke sebuah dunia dengan unsur magis atau keajaiban yang hampir tidak mungkin terjadi di dunia nyata (Filmsite 2017).

Sehingga media animasi dirasa dapat menjadi media yang cocok untuk genre fantasi karena menurut Prayan Animation Studio, film animasi tidak membutuhkan lokasi pembuatan film yang mahal dan animasi dapat menyampaikan ide yang abstrak dan tidak nyata (Catherine 2018).

Terdapat banyak sekali objek dengan fungsi dan desain yang beragam di dalam ide cerita novel Bumi tersebut yang masih berupa teks. Oleh karena itu dibutuhkanlah sebuah rancangan visual atau yang lebih sering disebut sebagai *concept art*, yang dapat mencakup ide-ide di dalam novel tersebut dalam bentuk visual sehingga dapat digunakan sebagai pedoman perancangan sebuah film adaptasi novel. Menurut Jason Pickthall dalam wawancaranya dengan creativebloq (2012), tujuan pembuatan *concept art* adalah representasi visual sebuah desain dari ide sebelum dapat digunakan sebagai produk akhir.

Menurut Ghez, *concept art* mengacu kepada pembuatan gambar yang digunakan sebagai acuan untuk memvisualisasikan dan merancang dunia dalam sebuah proyek hiburan visual seperti film dan video games (Ansaldi 2020).

1.2 Identifikasi Masalah

1. Produser film layar lebar Indonesia masih terlalu takut membuat terobosan dan memilih bermain aman dalam mengangkat cerita.
2. Belum ada contoh film adaptasi novel lokal dengan tema petualangan fantasi.
3. *Concept Art* yang dapat mencakup ide dan dapat dijadikan acuan untuk perancangan visual sebuah film sangat dibutuhkan.

4. Perancangan visual karakter dari Indonesia serta penggambaran kota Jakarta yang nyata dan penggambaran dunia paralel yang berlawanan.
5. Penggambaran teknologi yang digunakan di dunia paralel.
6. Penggambaran dunia fantasi dengan elemen budaya lokal

1.3 Batasan Masalah

Dalam karya tulis ini batasan masalah mencakup topik perancangan *concept art* dunia fantasi Klan Bulan untuk film adaptasi novel seperti *character sheet*, *character color scheme*, *facial expression*, *full body pose*, *environment design*, *keyart*, *promo art*, *cover art*.

1.4 Tujuan

Karya tugas akhir ini bertujuan untuk menghasilkan buku *concept art* yang dapat dijadikan acuan perancangan visual dunia fantasi Klan Bulan untuk film adaptasi dari novel Bumi (2014) karya Tere Liye.

1.5 Manfaat

Memberikan panduan visual untuk perancangan visual dunia fantasi Klan Bulan untuk film adaptasi berdasarkan novel Bumi (2014).