

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan negara yang terdiri dari serangkaian pulau-pulau. Secara geografis pulau tersebut menjadi wadah bagi keberagaman biodiversitas alam. Terbentuknya pulau ini juga tidak terjadi secara instan atau serentak, namun merupakan sebuah peristiwa alam yang membutuhkan waktu yang cukup lama untuk terbentuk. Waktu tersebut memungkinkan untuk munculnya kehidupan-kehidupan yang memenuhi wadah tersebut, baik dari segi flora maupun fauna. Kepulauan tropis ini menimbulkan kekayaan keanekaragaman biodiversitas dengan ekosistemnya masing-masing (Supriatna 2008).

*World Conservation Monitoring Centre* menunjukkan bahwa kekayaan keanekaragaman Indonesia akan 3.305 spesies yang terdiri dari burung, mamalia, amfibi dan reptil (Hanif 2015). 31,1% spesies merupakan spesies endemik yang hanya dapat ditemukan di Indonesia, dengan 9,9% spesies tersebut terancam punah. Dalam segi keanekaragaman satwa, Indonesia juga dikenal dengan pembagian zona garis Wallacea (Bisjoe 2015). Dua zona ini merupakan zona zoogeografis Asia dan zona zoogeografis Australasia. Zona Asia mencakup pulau Sumatera, Kalimantan, sedangkan zona Australasia mencakup Sulawesi, Kepulauan Timur dan Papua. Namun kemudian muncul garis Weber yang bersama garis Wallace membagi geografi fauna Indonesia tiga bagian. Zona-zona ini dibentuk oleh pergerakan superbenua Eurasia yang mana daerah paparan Sunda Indonesia terbentuk dan juga Gondwana, superbenua bagian selatan yang nantinya akan menjadi benua Australia (Bisjoe 2015). Satwa yang terdapat di paparan Sunda memiliki karakteristik fauna yang dapat ditemukan di benua Asia lainnya.

Satwa ini mencakup mamalia berbadan besar seperti gajah, harimau, macan tutul dan badak. Sedangkan pada bagian Indonesia Timur terdapat satwa yang endemik dan juga satwa yang datang dari benua Australia, seperti kadal monitor, komodo, dan walabi. Indonesia bagian Timur ini juga diisi oleh satwa endemik seperti babi rusa dan *bird of paradise*, yang salah satunya merupakan burung cendrawasih. Keragaman hayati ini membuat Indonesia disebut sebagai negara *mega biodiversity* dengan posisi ke 5 di dunia (Hanif 2015)

Akan tetapi keberagaman satwa ini menghadapi bahaya ekologi dengan pesatnya pertumbuhan industri manusia perluasan penduduk. Selain itu pula perburuan satwa liar juga berdampak besar pada terancamnya ekosistem dan biodiversitas fauna nasional. Menurut Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan pada tahun 2019, di Indonesia terdapat 3.285 jerat yang ditemukan semenjak tahun 2012 yang digunakan untuk memburu fauna Indonesia yang dilindungi. KLHK juga mengemukakan bahwa terdapat 663 kasus masalah lingkungan yang terjadi pada tahun 2015 - 2019. 260 kasus tersebut berhubungan dengan masalah flora dan fauna dan 41 kasus di dalamnya berhubungan langsung dengan perburuan Harimau Sumatera (Alfons 2019). Perburuan ini mencakup berbagai jenis hewan dari berbagai macam pulau di Indonesia. Motivasi perburuan ini memiliki banyak dorongan seperti pembukaan lahan hutan dan pembangunan tempat tinggal penduduk mempermudah akses bagi pemburu untuk melakukan perburuan liar (Alfons 2019). Badan Organisasi Jaringan Pemantau Hutan Independen atau *Forest Watch Indonesia* mengemukakan bahwa terdapat percepatan laju deforestasi di Indonesia yang bermula pada 1,1 juta hektar per tahun pada tahun 2009 sampai 2013, menjadi 1,4 juta hektar per tahun pada periode 2013 sampai 2017. Hutan yang dikonversikan menjadi perkebunan pohon sawit dan lokasi pertambangan juga memicu

percepatan laju kerusakan ekosistem di Indonesia (Supriatna 2008). Dengan proses deforestasi ini, satwa liar menjadi lebih sering terlibat konflik dengan penduduk setempat untuk mencari makan ataupun dengan spesiesnya sendiri akibat teritori hidup yang kian menipis. Perusakan pelestarian alam ini juga berjalan bersamaan dengan perburuan liar karena satwa-satwa liar dianggap sebagai hama yang dapat merusak perkebunan tersebut (Alfons 2019).

Dengan maraknya perburuan liar yang terjadi tentunya juga terdapat dorongan secara ekonomi. Besarnya jumlah perburuan dan perdagangan ilegal satwa liar menunjukkan adanya pasar dengan permintaan yang sama besarnya (Alfons 2019). Menurut *Alliance Kalimantan Animals Rescue* (AKAR), nilai komersial perdagangan ilegal satwa liar secara *online* mencapai ratusan juta rupiah. AKAR juga mengatakan bahwa perdagangan ini dilakukan pada sosial media seperti Facebook dengan jenis satwa yang mendominasi berasal dari jenis burung.

Faktor lain yang disampaikan Dirjen Gakkum KLHK, Rasio Ridho adalah orang masih belum mengetahui bahwa perdagangan satwa liar atau hewan eksotis ini merupakan tindak kejahatan (Alfons 2019). Kurangnya wawasan ini juga sejalan dengan kurangnya pengetahuan masyarakat akan manfaat menjaga satwa liar dan ekosistem lingkungan yang menyokong bumi. Indonesia menempati posisi keempat sebagai negara dengan kekayaan biodiversitas di dunia. Akan tetapi nilai kekayaan alam yang dimiliki tersebut dan proses menjaga keberlangsungan kekayaan tersebut belum menjadi prioritas masyarakat Indonesia dengan masih banyak terjadinya perburuan dan perusakan alam seperti yang telah disebutkan sebelumnya. Berkurangnya populasi ini beserta habitatnya akan berujung pada kepunahan satwa liar dan rusaknya rantai makanan pada sebuah ekosistem lokal. Beragam hewan-hewan karismatik dan dapat dikatakan sebagai ikon fauna Indonesia terancam punah, seperti gajah

Sumatera, gajah Kalimantan, harimau Sumatera, Orangutan, badak bercula satu di Jawa dan Sumatera, dan daftar tersebut masih terus bertambah. Perlu diingat bahwa satwa yang terancam tersebut masih yang masuk pada kategori hewan besar, mudah diobservasi dan sering muncul di benak pikiran masyarakat umum. Namun ekosistem kehidupan tidak hanya diisi oleh hewan-hewan yang populer saja, akan tetapi juga hewan-hewan kecil, seperti burung, serangga, binatang pengerat dan amfibi juga memiliki peran penting di rantai kehidupan. Hewan-hewan yang tersembunyi ini sayangnya juga tidak tersembunyi dari bahaya krisis lingkungan dan kepenuhan. Maka dari itu perlu ada eksposur dan wawasan yang menunjukkan realita tersebut. Dan hal ini dapat ditemukan dalam bentuk media baca seperti komik.

Komik *Neraka Borneo* ditulis oleh Al Fitri Muhammad Zachky atau yang kerap dikenal sebagai Alfi Zachkyelle dan diilustrasikan oleh Mansjur Daman yang dikenal dengan nama pena-nya Man atau Pak Man. Komik *Neraka Borneo* diterbitkan oleh CV Cendana Art Media pada tahun 2013. Komik ini menceritakan sebuah ekspedisi lintas disiplin yang dilakukan oleh tim Jala Rimba 3 ke dalam daerah hutan dan gunung Lumut di Kalimantan. Ekspedisi ini dilakukan setelah terjadinya sebuah kecelakaan pesawat yang misterius dimana jasad korban ditemukan pada posisi bersujud dan dengan tingkat radiasi yang tinggi. Rekaman kejadian sebelum kecelakaan juga menunjukkan korban menyerukkan gunung seakan-akan gunung tersebut merupakan penyebabnya. Selama di perjalanan ekspedisi, para karakter menemukan hewan-hewan aneh yang tidak pernah dijumpai sebelumnya di bumi. Satu demi satu fauna-fauna tersebut merenggut nyawa para karakter manusianya sampai akhirnya para karakter sampai di sebuah lokasi dengan artefak kuno. Artefak tersebut ternyata merupakan kapal TNI dari masa depan yang kemudian terjebak di masa sekarang akibat tersesat di laut Selatan. Kapal

tersebut menjadi penyebab keganjilan dan anomali seperti munculnya fauna fiksi pada daerah gunung Lumut.

Komik ini menarik perhatian penulis dengan beragamnya hewan-hewan baik yang nyata maupun yang bersifat fantasi yang mengisi cerita ini. Keberagaman ini dipicu oleh kekuatan supernatural dari salah satu kawasan gunung tersebut yang menyebabkan anomali pada daerah tersebut yang mencegah manusia untuk melakukan ekspansi. Tempat perlindungan ini menjadi sebuah layaknya taman Eden dimana beragam fauna bisa dijumpai.

Komik Neraka Borneo sudah mencoba untuk menerapkan pembuatan fauna fantasi untuk mengisi dunia fiksi di Kalimantan ini. Mungkin karena batasan cerita, alhasil hewan-hewan yang muncul di dalam komik terkesan seperti sekedar hambatan bagi karakter manusia yang menyusuri hutan dan pegunungan gaib tersebut. Penulis melihat kesempatan untuk mengembangkan fauna fantasi tersebut dalam bentuk visual yang mana mereka terkesan nyata dan berinteraksi dengan lingkungan mereka.

Ada sebuah ungkapan bahwa sebuah gambar itu bernilai seribu kata, pada era digital ini sebuah ilustrasi bisa bernilai lebih. Sebagai sebuah media komunikasi yang menggugah, ilustrasi dapat ditemukan di berbagai macam kehidupan manusia sehari-hari. Perannya sebagai sarana penyebar komunikasi serta ide dan sekaligus memberi hiburan bagi yang melihat dapat dilihat langsung diintegrasikan pada berbagai macam media yang diterbitkan, seperti buku, *video game*, poster, pamflet, film dan sebagainya. Medium untuk menciptakan ilustrasi juga terus berkembang dari waktu ke waktu. Ilustrasi piktorial bermula dari tanah dicampur dengan lemak hewan yang digunakan untuk menggambar di dinding gua (Perez 2010). Kemudian beralih ke media kertas dan kemudian ke tablet digital. Perkembangan medium ini

juga memungkinkan seorang artis untuk memvisualisasikan ide dan gagasannya dengan style yang beragam. Penggambaran secara visual ini juga meningkatkan keterikatan pengamat dengan cerita yang ingin disampaikan jika dibandingkan hanya dengan paparan sebuah teks (Dewan 2015).

Seperti yang Dewan (2015) telah katakan bahwa visual piktorial memiliki daya tarik yang lebih kuat ketimbang dengan media teks dalam penyampaian pesan, maka pembuatan buku perancangan konsep visual dipilih untuk mengangkat dan memperbesar dunia fiksi yang telah dibangun oleh Mansjur Daman. Dengan buku ini penulis dapat merancang fauna fiksi yang terkesan nyata dan hidup dengan menjawab perancangan *creature design* yang telah dibuat oleh Whitlatch (2016), *the Why of the Creature*:

- *Personal life story*

Bagian ini menjawab peran individu seekor fauna di dalam ekosistem dimana mereka tinggal dan hidup.

- *Natural history*

Bagian ini menjelaskan sejarah sekelompok fauna sebagai sebuah spesies, bagaimana mereka memberikan dampak pada spesies yang lain dan posisi mereka di rantai makanan.

- *Overriding story archetype*

Bagian ini merupakan upaya bagaimana legenda atau budaya lokal dapat mempengaruhi fauna tersebut baik dari segi desain ataupun bagaimana fauna tersebut berperilaku.

Penulis akan mengangkat biodiversitas fiksi yang terdapat pada komik *Neraka Borneo* ke dalam bentuk buku konsep visual film dan menjadikan biodiversitas tersebut menjadi lebih otentik dan nyata berdasarkan akan anatomi dan fungsionalitas hewan nyata. Buku ini akan dikemas dengan bentuk *output* yang menyerupai buku *field guide* dimana pengamat bisa mendapatkan kesan bahwa fauna fantasi yang ada di buku ini terlihat seperti hewan-hewan nyata yang hidup atau pernah hidup di Indonesia. Pembentukan buku konsep visual ini diharapkan dapat mengenalkan keberagaman fauna di Indonesia dan bagaimana mereka beradaptasi di lingkungan mereka yang terus berubah. Dalam pembentukan buku konsep visual ini maka penulis akan membuat berbagai perancangan visual konsep baik dalam bentuk sketsa maupun ilustrasi penuh. Output visual tersebut akan mencakup *character art*, *creature design*, *property design*, *environment art*, *key art*, *promo art*, yang semuanya akan dirangkum dalam sebuah *concept art book*.

Lalu bagaimana fauna fantasi ini dapat bercerita akan keberagaman satwa liar di Indonesia? Selain elemen fantasi ini sudah ada pada sumber karya adaptasi, fantasi juga dapat digunakan sebagai jembatan pengingat akan kehidupan nyata. Raboteau (Manzour 2016) menjelaskan bahwa sepanjang hidup manusia, manusia seringkali kecewa dengan kejadian-kejadian nyata yang mana kekecewaan tersebut menumpulkan rasa ketertarikan sekaligus rasa takut yang kita hadapi sehari-hari. Fantasi dapat membantu manusia untuk lari dari rasa kekecewaan tersebut dan mendapatkan kembali rasa apresiasi tersebut. Martha Sammons (Manzour 2016) juga berpendapat bahwa dasar dari fantasi adalah aktivitas rasional dimana semakin nyata alasan yang membangun dunia fantasi tersebut maka semakin baik pula fantasi tersebut. Tolkien juga mengatakan bahwa yang menentukan kualitas fantasi dan kegembiraan di dalam

mengonsumsi fantasi tersebut adalah ketika terdapat realitas yang mendasarinya (Manzour 2016). Manzour (2016) juga melanjutkan dengan mengatakan bahwa dunia fantasi atau *secondary world* ini tidak akan dapat berdiri sendirinya apabila pengamat tidak bisa berelasi dengan kejadian yang mungkin dan nyata terjadi.

Seekor makhluk tidak hidup pada sebuah ruang vakum, namun seringkali mereka dirancang untuk hidup pada lingkungan yang non-fiksi maupun fiksi yang menyerupai bumi (Whitlatch 2016). Mereka di desain dengan pemikiran akan hubungan pemangsa dengan mangsa, bagaimana mereka berinteraksi dengan ekologinya yang mencakup bioma, bencana alam, cuaca dan seterusnya. Imajinasi manusia terbatas pada pengalaman fisik di bumi, sehingga untuk menciptakan sebuah makhluk yang bersifat abstrak dan bukan berasal dari bumi ini merupakan aksi yang nyaris mustahil (Whitlatch 2016). Mendesain seekor makhluk hidup pada kanvas kosong dapat dikatakan sebagai latihan akademik, akan tetapi mendesain makhluk hidup yang dapat berinteraksi dengan lingkungannya, bertahan hidup dan membuat kesan tertentu merupakan tujuan utama dari *creature design* (Whitlatch 2016). Fauna yang didesain ini perlu berhubungan dengan sebuah narasi dimana ada perpaduan sejarah, personalitas, dan plot. Whitlatch (2016) membedakan narasi tersebut menjadi dua, yaitu non-fiksi/sejarah alam dan fiksi/sejarah imajiner. Komik Neraka Borneo ini masuk kedalam ranah fiksi, dimana akibat anomali waktu, sebuah daerah perhutanan dan pegunungan di Kalimantan memiliki fauna-fauna fantasi.

*Creature design* merupakan ilmu yang disatukan dengan seni konseptual dan juga berhubungan dengan rekonstruksi palaeontologis (Whitlatch 2016). Whitlatch (2016) juga mengatakan bahwa ilmu yang diterapkan ini berhubungan erat dengan studi makhluk zoologi

dan ketertarikan terhadap alam yang kemudian dihidupkan dengan imajinasi seorang ilustrator. Penulis merancang buku konsep visual tersebut dengan pemikiran yang serupa, dimana ketertarikan terhadap *creature design* dan fauna fantasi tersebut didorong akan rasa entusiastik terhadap makhluk zoologi dan alam. Walaupun fauna yang didesain merupakan fauna fiksi, *stylization* yang dibuat masih menggunakan ilmu yang telah disebutkan sebelumnya. Proses reinterpretasi sebuah konstruksi anatomi yang nyata menjadi tonggak utama pada *creature design* (Whitlatch 2016). Hal ini dapat digambarkan baik secara halus ataupun ekstrim, namun keduanya membutuhkan pemahaman anatomi sehingga desain yang dibuat dapat disampaikan secara efektif. Whitlatch (2016) juga berpendapat bahwa prinsip lain yang mendorong ini semua merupakan rasa gairah, rasa empati, observasi dan keingintahuan terhadap makhluk hidup baik yang hidup di jaman dulu maupun sekarang. Walaupun dapat dinikmati oleh semua kalangan, penulis merancang konsep visual ini dengan fokus utama pada prinsip diatas. Realitanya tidak semua pengamat memiliki ketertarikan yang sama terhadap biodiversitas zoologi di Indonesia, maka dari itu penulis merasa perancangan konsep visual ini akan lebih mengena kepada pengamat yang memang memiliki minat dan antusiasme pada biota alam. Penulis menyadari bahwa ada batasan dimana fauna fantasi ini tentu tidak dapat memunculkan perasaan 1:1 yang sama dengan kekayaan fauna nyata di Indonesia, namun dengan penerapan desain berbasis pada biomekanik nyata penulis mengharapkan pengamat dapat melihat gambaran akan bagaimana hewan itu hidup dan mati pada sebuah ekosistem.

## 1.2 Identifikasi Masalah

1. Kekayaan biodiversitas fauna di Indonesia belum banyak diolah dan dieksplorasi dalam bentuk visual *concept art*.
2. Landasan *creature design* yang terdapat pada studi kasus masih lemah dan dapat dikembangkan menggunakan prinsip anatomi dan fungsionalitas fauna nyata.

### 1.3 Batasan Masalah

- Batasan masalah yang dihadapi oleh penulis akan mencakup topik desain fauna fiksi. Selain itu hal yang akan diangkat untuk memenuhi kebutuhan visualisasi konsep diantaranya terdapat *character art*, *creature design*, *property design*, *environment art*, *key art*, *promo art*, dan *concept art book*.

### 1.4 Tujuan

1. Perwujudan visualisasi konsep film yang merupakan adaptasi dari komik karya Al Fitri Muhammad Zachky, *Neraka Borneo*.
2. Membuat acuan konsep art rancangan desain khususnya *creature design* yang digunakan pada film adaptasi komik *Neraka Borneo*.

### 1.5 Manfaat

1. Diharapkan karya tugas akhir ini dapat menjadi referensi teoritis dan teknik dalam mendesain makhluk hidup fantasi.
2. Mengenalkan fauna lokal Indonesia dengan mendesain fauna fantasi yang terlihat nyata berbasis pada anatomi dan fungsionalitas fauna lokal tersebut..