

BAB I

LATAR BELAKANG

1.1. Latar Belakang

Proses globalisasi mempermudah pertukaran informasi yang beragam dari negara lain. Hal tersebut membuat masyarakat dari negara yang berbeda dapat saling mempelajari satu sama lain dalam berbagai aspek, tak terkecuali makanan khas setiap negara. Dengan adanya kemajuan teknologi yang memperluas akses masyarakat terhadap kuliner luar negeri, perlahan makanan yang jangkauannya hanya terbatas dalam negara tertentu dapat diperoleh secara lebih luas (Wilda 2016).

Makanan hanyalah kebutuhan pokok yang diperlukan oleh makhluk hidup sejak zaman primitif hingga sekarang. Walau demikian, bagi manusia yang memiliki akal dan cita rasa, makanan lebih dari sekedar sarana untuk bertahan hidup. Sebab, manusia dapat mempelajari pengolahan dan penyajian makanan, juga mengetahui makanan yang layak untuk dikonsumsi. Tentunya, apa yang setiap orang ketahui tentang makanan tidak selalu sama dengan yang lain, terutama dari kelompok yang berbeda (Handayani 2015). Makanan yang seseorang makan dapat menunjukkan jati diri sekaligus budaya asal orang tersebut. Sehingga, ungkapan ‘kita adalah apa yang kita makan’ sesungguhnya menunjukkan identitas seseorang dalam suatu komunitas, bahkan mencakup identitas bangsa dan negara (Utami 2018).

Adanya globalisasi dan urbanisasi menimbulkan tren bagi masyarakat untuk mengonsumsi aneka makanan cepat saji dan *junk food* dari negara asing (Dewanty 2019). Mahasiswa Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Sam Ratulangi Manado bernama Fauzul, Nova, dan Maureen melakukan penelitian mengenai konsumsi makanan cepat saji pada siswa sekolah dasar di Manado. Hasil menunjukkan bahwa murid yang mengonsumsi makanan cepat saji lebih dari tiga kali dalam satu minggu memiliki risiko 3,28 kali untuk menjadi *overweight*, bahkan obesitas (Badjeber, Kapantouw, Punuh 2012). Namun, anak-anak dan remaja, terutama kelas atas malah lebih menyukai makanan cepat saji yang modern ketimbang makanan yang merakyat atau tradisional. (Dewanty 2019). Kenyataan tersebut dibuktikan dari sebuah penelitian yang dilakukan oleh Galuh pada tahun 2016. Ia memberikan kuesioner terhadap 258 remaja dimulai dari usia 15 tahun di Yogyakarta. Peneliti memilih remaja dikarenakan pemikiran remaja terhadap makanan masih labil. Hasil penelitian menyatakan bahwa hanya 43% remaja memiliki persepsi yang lebih positif terhadap makanan tradisional. Selain kuesioner, peneliti mengadakan wawancara terhadap 50 remaja. Rata-rata, mereka beranggapan bahwa makanan tradisional terkesan kuno, tidak menarik, dan cocok untuk orang tua (Sempati 2017).

Ternyata, preferensi remaja terhadap makanan cepat saji banyak dipengaruhi oleh iklan media elektronik yang mempromosikan berbagai produk, terutama makanan cepat saji dan modern. (Kuroifah 2014). Sehingga,

banyak gerai yang mempromosikan makanan mereka dalam iklan media elektronik. Sebagai contoh, pada tanggal 5 April 2021, gerai *Pizza Hut Indonesia* mempromosikan *Llmo Pizza* melalui akun *Youtube* dari gerai tersebut. Dalam waktu lima bulan, jumlah penonton sudah mencapai 9.7 juta.

Meskipun makanan modern lebih populer di media, makanan nusantara juga layak mendapatkan perhatian. Tergantung daerahnya, kuliner Indonesia memiliki keunikan masing-masing. Sayangnya, tidak banyak film lokal yang melibatkan kekayaan makanan nusantara sebagai bagian penting dalam film. Namun, masih ada beberapa film Indonesia yang mengangkat tema kuliner nusantara walau tidak sepenuhnya menjadi fokus utama. Salah satu contohnya, film *live-action* tahun 2018 adaptasi novel berjudul *Aruna dan Lidahnya* yang ditulis oleh Laksmi Pamuntjak ini mengisahkan tentang Aruna dan teman-temannya yang mencari kesempatan untuk mencoba berbagai kuliner daerah saat mereka diminta untuk melakukan investigasi terhadap kasus flu burung (Insertlive 2019). Film tersebut memenangkan penghargaan *Osaka Asia Film Festival* (OAFF) pada tahun 2019, dalam kategori *The Most Entertaining Film Among All Participating New Films* (Zulfikar 2019).

Penghargaan tersebut menunjukkan bahwa unsur kuliner nusantara juga memiliki daya tarik dan potensi tersendiri. Namun, unsur kuliner bukanlah satu-satunya hal yang menyenangkan dari film tersebut. Sebab, film *Aruna dan Lidahnya* juga melibatkan keseharian para tokoh yang mencakup pekerjaan, pertemanan, dan percintaan mereka. Hal tersebut menunjukkan bahwa aktivitas

kuliner dapat menjadi hal yang menyenangkan bila dilakukan bersama orang-orang sekitar dan menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari.

Apalagi, sejauh ini masih belum ada film animasi Indonesia yang melibatkan kuliner nusantara dalam cerita. Padahal, Indonesia memiliki karya tulis yang menggunakan makanan untuk memajukan jalan cerita, misalnya novel berjudul *FBI vs CIA* karya Shandy Tan yang diterbitkan oleh Gramedia Pustaka Utama pada Oktober 2008 untuk pertama kalinya.

FBI vs CIA menceritakan tentang dua geng perempuan di SMA Bina Negeri yang berbeda dalam banyak hal, salah satunya fisik. FBI (Feni, Bertha, Isabel) terdiri dari tiga anggota perempuan berbadan gempal yang gemar makan dalam porsi berlebihan, sedangkan anggota CIA (Carol, Ivana, Angel) bertubuh kurus dan senang mempercantik diri mereka. Mereka saling dingin sampai Isabel terpaksa berkelompok dengan CIA dalam sebuah tugas.

Di saat yang bersamaan, Isabel merasa terganggu dengan berat badannya dan sedang berusaha untuk menurunkannya. Namun, usahanya sering gagal setiap kali ia bersama FBI. Mengetahui hal tersebut, CIA membantu Isabel untuk menurunkan berat badannya sampai Isabel melupakan FBI. Suatu hari, Isabel mengetahui bahwa ia dimanfaatkan oleh CIA untuk menaikkan nilai-nilai mereka. Ketika ia ingin kembali pada FBI, ternyata huruf I sudah diganti dengan Indri. Dari situ, persahabatan FBI benar-benar diuji.

Selain persahabatan, novel ini juga menceritakan tentang upaya Isabel dalam menurunkan berat badannya untuk alasan kesehatan sekaligus estetika. Yang paling utama, mengatur pola makannya agar tidak makan berlebihan. Penulis juga sering memberitahu makanan apa saja yang dimakan, sesekali memberikan deskripsi untuk menunjukkan daya tarik pada makanan yang membuat Isabel kesulitan untuk mengontrol nafsu makannya.

Walau belum ditonjolkan secara maksimal, makanan dalam novel ini khususnya kuliner lokal memiliki potensi untuk menjadi daya tarik bagi audiens. Apalagi, novel *FBI vs CIA* merupakan novel berjenis *teenlit*. *Teenlit* merupakan gabungan dari *teenager* dan *literature*, yaitu karya sastra yang menggunakan kehidupan remaja sebagai sentral dari cerita. Kehidupan remaja tersebut biasanya berputar pada pergaulan, pencarian jati diri, percintaan, atau permasalahan relevan lainnya yang dihadapi remaja pada umumnya. Oleh karena itu, novel *teenlit* merupakan salah satu jenis sastra yang populer, khususnya di kalangan remaja (Mahardika, Swandono, Wardani, 2013).

Karena popularitas novel *teenlit*, tidak jarang novel jenis demikian dijadikan film *live-action*. Sebagai contoh, film romantis berjudul *Eiffel I'm In Love* (2003) dari adaptasi novel karangan Rachmania Arunita ini merupakan salah satu film lokal yang paling sukses, karena telah berhasil mengumpulkan lebih dari 2,6 juta penonton. Dengan kesuksesan tersebut, Soraya Intercine Films membuatkan sekuel berjudul *Eiffel I'm In Love 2* yang dirilis pada 14 Februari 2018, masih menggunakan pemeran yang sama (Henry 2017).

Meskipun film *live-action* hasil adaptasi novel *teenlit* sudah banyak, film animasi adaptasi dari novel *teenlit* masih belum ditemukan. Padahal, hasil survei mengenai kegemaran menonton film yang diadakan oleh tim jurnalis Rumah Millennials menyatakan bahwa dari 138 responden, 74% dari mereka merupakan remaja. Survei dari Rumah Millennials juga meliputi jenis film yang diminati. Ternyata, animasi merupakan salah satu jenis film yang digemari responden. (Pratomo 2019).

Menggabungkan popularitas kedua film yang telah disebut sebelumnya dengan film animasi itu sendiri, tentunya film animasi cocok untuk dihasilkan dari adaptasi novel *FBI vs CIA*. Sebab, novel *FBI vs CIA* itu sendiri juga memiliki kesamaan terhadap kedua film yang sudah dicontohkan. Namun, film animasi memiliki dua jenis, yaitu dua dimensi (2D) dan tiga dimensi (3D). Walaupun film animasi 2D dianggap lebih tradisional, film jenis 2D masih populer dan memiliki peminat. Menurut Fable Studios, film animasi 2D dapat menghemat lebih banyak biaya dan juga lebih fokus pada cerita yang ingin disajikan. Sebab, efek kompleks pada film 3D terkadang dapat mengalihkan fokus audiens dari cerita yang ingin disampaikan atau momen-momen yang semestinya bersifat personal (Fable Studios n.d.). Sehingga, film animasi 2D dirasa cocok untuk memvisualisasikan novel *FBI vs CIA* yang latarnya cenderung sederhana.

Animasi 2D, khususnya yang bergaya *anime* memiliki popularitas yang cukup tinggi di Indonesia. Hal tersebut dibuktikan dari survei yang dilakukan

oleh Marianne Quintinio pada tahun 2020. Hasil survei menyatakan bahwa Indonesia merupakan negara yang menempati peringkat ketiga dalam menonton animasi bergaya *anime*. Di tahun yang sama, penduduk Indonesia yang menikmati *anime* telah mencapai 63% hingga 67%. Padahal, di tahun 2017 peminat *anime* hanya mencapai sekitar 30% (Quintinio 2020).

Sayangnya, dunia perfilman animasi lokal masih belum maksimal. Menurut seorang produser film bernama Genesis Timotius, para animator lokal masih kesulitan untuk memastikan bahwa hasil yang dikerjakan harus tetap konsisten dan sama. Selain itu, ia beranggapan bahwa film animasi masih dianggap untuk anak-anak. Sehingga, diperlukan jalan untuk menyadarkan kelompok usia yang lebih dewasa. Salah satu upaya yang perlu dilakukan adalah memperbanyak konten untuk meningkatkan variasi pilihan film animasi lokal, dengan harapan pasar animasi di Indonesia dapat meluas (Kumaran 2020).

Oleh karena itu, latar dunia dan perjuangan Isabel dalam mengatur dietnya di novel *FBI vs CIA* ini merupakan kesempatan yang cocok untuk membuat rancangan visual kuliner lokal, sekaligus latar dan para tokoh dalam bentuk *concept art* untuk film animasi agar kualitas pengerjaan dapat konsisten. Pada umumnya, *Concept art* digunakan dalam film untuk menyampaikan petunjuk visual pada film. *Concept art* dapat memberikan referensi visual yang mengarahkan tim dalam pengerjaan proyek (Fitzgerald 2019).

1.2. Identifikasi Masalah

1. Belum ada contoh film animasi lokal yang melibatkan kuliner nusantara sebagai bagian penting dalam cerita. Sehingga, belum ada *concept art* dari film tersebut.
2. Novel FBI vs CIA memiliki potensi untuk mengangkat kuliner nusantara melalui kehidupan murid SMA, tetapi masih belum maksimal.
3. Makanan lokal harus dibuat semenarik mungkin dalam latar dunia FBI vs CIA yang sederhana, agar terlihat menonjol.
4. Dalam novel, terlalu banyak kesamaan dalam gambaran penampilan visual karakter, sehingga dalam desain harus dibedakan agar lebih mudah mengidentifikasi tokoh.

1.3. Batasan Masalah

Sebagian besar batasan masalah pada karya tulis ini mencakup visualisasi kuliner nusantara untuk film adaptasi novel FBI vs CIA karya Shandy Tan. Untuk memenuhi keperluan visualisasi konsep lainnya, batasan masalah juga mencakup *character design*, *cover art*, *environment design*, *props design*, *key art*, dan *promo art*.

1.4. Tujuan

Tujuan dari karya tulis ini adalah mewujudkan visualisasi kuliner lokal melalui seni digital dan juga menghasilkan *concept art* untuk adaptasi film animasi dari novel FBI vs CIA yang ditulis oleh Shandy Tan.

1.5. Manfaat

1. Bagi Keilmuan:

Karya tugas akhir ini diharapkan dapat memberikan rancangan visual untuk mengadaptasikan novel FBI vs CIA ke film animasi, sekaligus referensi untuk film animasi lainnya yang bernuansa kuliner.

2. Bagi Masyarakat:

Pembuatan tugas akhir ini juga diharapkan dapat memperkenalkan masyarakat, terutama generasi muda pada kuliner nusantara. Selain itu, untuk meyakinkan masyarakat bahwa kuliner nusantara juga tidak kalah menarik dari kuliner asing.