

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Indonesia Merupakan negara kepulauan terbesar di dunia dengan jumlah pulau yang tercatat hingga 17.508 pulau dan dihuni lebih dari 360 suku bangsa. Hal inilah yang membuat Indonesia menjadi negara yang kaya akan keragaman budaya, agama dan aliran kepercayaan, tradisi yang berbeda-beda dari pulau ke pulau, berbagai macam pemandangan alam yang sangat indah hingga hal-hal yang cukup detail seperti aktivitas masyarakat disetiap daerah dan sistem masyarakat, kesenian yang diperlihatkan dari masing-masing daerah, makanan yang mempunyai ciri khas tersendiri. Keanekaragaman kebudayaan Indonesia bisa dikatakan tidak akan kalah dengan negara lain atau bahkan mempunyai keunggulan dan karakteristiknya sendiri.

Melihat kenyataan pada kondisi masyarakat Indonesia saat ini, kebanyakan orang terutama anak muda lebih memilih dan menyukai budaya-budaya asing karena hal ini dianggap lebih keren dan tidak dianggap ketinggalan zaman atau bahkan mempelajari budaya sendiri dibidang membosankan dan memalukan. Kebudayaan lokal banyak yang sudah luntur atau sudah dilupakan akibat dari kurangnya generasi baru yang memiliki kemauan dan semangat untuk belajar. Menurut Malinowski, Budaya yang lebih tinggi dan aktif akan mempengaruhi budaya yang lebih rendah dan pasif melalui kontak budaya (Malinowski dalam Mulyana, 2005:21). Teori yang dinyatakan oleh Malinowski ini sangat memperlihatkan kondisi pada saat ini dimana nilai-nilai budaya dalam masyarakat

sudah mengarah ke barat. Penulis sendiri juga memiliki pendapat yang sama, karena kurangnya pendekatan terhadap masyarakat mengenai budaya sendiri membuat budaya luar yang lebih aktif melakukan pendekatan menjadi lebih dikenal dan disukai masyarakat.

Penulis beranggapan bahwa metode yang harus dilakukan untuk mengenalkan budaya ke masyarakat harus lebih menarik. Menurut Ameliola dan Nugraha (2013) mengatakan bahwa perkembangan teknologi dan informasi mengalami kemajuan yang sangat pesat, hal ini ditandai dengan kemajuan pada bidang teknologi komunikasi dan informasi. Bangsa Indonesia merupakan salah satu bangsa yang terlibat dalam kemajuan di era globalisasi tersebut. Dengan melihat kemajuan dunia teknologi informasi dan komunikasi saat ini, seperti adanya *smartphone* dan internet, hal ini membuat cara manusia berkomunikasi semakin mudah dan tanpa jarak, ditambah dengan adanya media sosial dapat memberikan kemudahan bagi manusia untuk berkomunikasi dan bersosialisasi. Menurut data *Internet world stats*, pengguna internet di tanah air mencapai 212,35 juta dengan estimasi total populasi sebanyak 276,3 juta jiwa dan pada akhir Maret 2021 penetrasi internet Indonesia sebesar 76,8% dari total populasi (Kusnandar, 2021). Hamalik dalam Arsyad (2008) menjelaskan media komunikasi merupakan alat komunikasi untuk memperlancar dan mendapatkan hasil yang maksimal dan berkomunikasi. Setelah itu, Asnawir dan Usman (2002) juga mengatakan bahwa, media adalah alat penyaluran pesan sehingga dapat merangsang perasaan, pikiran, dan ketertarikan siswa sehingga bisa termotivasi. Dengan semua data ini penulis menyimpulkan untuk membentuk suatu IP berdasarkan budaya-budaya Indonesia dan menggunakan media audio visual animasi sebagai sarana pengenalan dan

pembelajaran dibantu dengan konten cerita, tema, dan pembawaan yang lebih ditujukan bagi anak-anak muda dan remaja.

Alasan Penulis menggunakan animasi untuk memperkenalkan budaya-budaya Indonesia dikarenakan menurut penulis sendiri, animasi merupakan media yang sudah dikenal luas oleh masyarakat Indonesia, menggunakan animasi juga lebih menarik dan enak untuk dilihat serta pemahaman suatu informasi dapat lebih mudah disampaikan dengan bantuan gerakan. Menurut Levie dan Lrvie dalam Hamdani (2011: 73-74) mengemukakan bahwa pengajaran menggunakan stimulus audio visual memuahkan hasil yang lebih baik untuk berbagai jenis tugas seperti, mengingat, mengenali, mengingat kembali, dan menghubungkan fakta dan konsep. Pembelajaran tentang budaya tidaklah harus dari bangku sekolah atau dari buku yang berisi tulisan yang panjang dan membosankan, hal ini dapat dibantu menggunakan media yang lebih menarik bagi kaum muda seperti film, game, dan khususnya disini merupakan animasi. Banyak contoh yang dapat dilihat dalam menggunakan metode ini, contoh paling terkenalnya merupakan animasi jepang (anime). Setiap anime yang dibuat, selain memperlihatkan dunia fantasy yang keren dan plot yang menarik, mereka selalu memasukan budaya-budaya jepang kedalam animasi. Hal-hal kecil seperti budaya mereka untuk mengantri, budaya mereka yang taat peraturan, budaya mereka menjaga kebersihan dan membuang sampah pada tempatnya sampai budaya yang lebih besar dan lebih dalam misalnya, agama mereka, kepercayaan mereka, arsitektur dan kuil mereka, tarian ritual, alat musik tradisional mereka, geisha, dan lain-lainnya. Film terbaru Disney dengan judul Raya and The Last Dragon sudah menampilkan budaya yang berasal dari Asia Tenggara.

Untuk membantu menghasilkan animasi yang baik secara visual dan dinikmati oleh *viewer*, desain *environment* merupakan sebuah aspek yang sangat penting, desain *environment* menjadi sebuah potongan yang bertugas untuk melengkapi aspek lainnya (Prabowo & Irawan, 2012). Prabowo dan Irawan (2012) juga mengatakan dalam hasil wawancaranya dengan Cak Ikin, animator Suro Boyo, berpendapat bahwa *environment* dalam kebanyakan film animasi lokal Indonesia dianggap kurang penting dalam produksi film animasi Indonesia. Salah satu penyebab hal ini terjadi dikarenakan gerakan karakter lebih diutamakan. Menurut Apriyadi Kusbiantoro, animasi luar negeri seperti Hollywood dan Jepang, dapat sukses karena secara visual, peran, dan fungsi *environment* lebih diperhatikan dan dibuat untuk mendukung sebuah cerita (Prabowo & Irawan, 2012).

Desain *environment* menciptakan sebuah dunia dimana karakter yang telah di desain dapat hidup dan berinteraksi di dalamnya. *Environment* juga mempengaruhi tema atau genre yang mau diperlihatkan, apakah animasi tersebut bertema *fantasy*, *sci-fi*, *post-apocalyptic*, dan lainnya. Desain *Environment* juga dapat menambahkan mood dalam sebuah adegan dan membangun sebuah suasana seperti suasana perdesaan. *Environment* dapat membantu menambahkan ketertarikan visual dalam sebuah animasi atau film, detail-detail dalam *environment* bisa menjelaskan sebuah sejarah atau kejadian yang akan datang atau sudah terjadi, seperti rumah yang sudah lapuk dan usang dapat mengindikasikan bahwa rumah tersebut sudah ditinggalkan cukup lama atau bangunan tersebut dapat hancur entah kapan, hal ini juga dapat memberikan ketegangan atau *suspend* pada *viewer*. Melalui desain *environment*, kebudayaan dan tradisi juga dapat diperlihatkan melalui desain arsitektur bangunan yang unsur-unsurnya diambil berdasarkan dunia

nyata dan diimplementasikan ke dalam konsep environment yang diinginkan. Menurut Tjahjono (2002) arsitektur di Indonesia menampilkan suatu kaledoskop perbedaan bentuk dan tradisi teknologi yang mencerminkan keragaman daerah dan kekayaan warisan sejarah. Rumah adat atau rumah tradisional menjadi salah satu cara untuk memperlihatkan keberagaman budaya dari setiap daerah di Indonesia karena rumah tradisional dibangun oleh penduduk dari dulu tanpa atau sedikit mengalami perubahan-perubahan, sehingga rumah tradisional terbentuk berdasarkan tradisi yang ada pada masyarakat (Said, 2004: 48).

Jadi desain environment sangat penting dalam film animasi, environment yang kurang akan memberikan kesan buruk atau tidak serius, kurangnya environment juga dapat menyebabkan *viewer* kurang mengerti alur dan perpindahan dari suatu adegan ke adegan berikutnya. *Environment* dalam sebuah karya animasi tentunya bukanlah penentu utama yang langsung dapat menghasilkan karya yang sukses. Tetapi, setiap animasi yang membuat banyak orang terinspirasi, termasuk penulis sendiri, pasti memiliki desain environment yang sangat mendukung cerita dan visual animasi tersebut.

Maka dari itu dengan beranggotakan empat orang, penulis bersama dengan teman-temannya memulai Proyek Tugas Akhir perancangan dan visualisasi IP dengan judul ANTAPURA yang akan membawa budaya dan keberagaman yang terdapat di Indonesia dan menggabungkannya ke dalam dunia action fantasy, khususnya penulis sebagai *environment artist* akan memperlihatkan nilai-nilai budaya lokal melalui visual yang menarik. Harapan penulis dengan membuat ini, penulis dapat memberikan pengetahuan kepada masyarakat tentang budaya Indonesia dengan cara yang lebih menarik dan juga menginspirasi pada orang-

orang yang bekerja pada industri kreatif untuk lebih mengangkat budaya sendiri melalui karya-karya mereka.

1.2. Identifikasi Masalah

1. Intellectual Property (IP) “ANTAPURA” belum memiliki desain latar, oleh karena itu diperlukan desain latar yang akan dikerjakan oleh penulis.
2. Pembentukan cerita, latar belakang suatu kerajaan atau daerah dan konsep setiap latar tempat yang nantinya akan mempengaruhi perancangan visual dalam dunia Antapura.
3. Penggambaran konsep visual berdasarkan keadaan geografis, arsitektur, struktur sosial dan elemen lainnya, mampu memperlihatkan dan merepresentasikan bahwa visual dan karakteristik tersebut berasal dari kebudayaan Indonesia.
4. Kurangnya konsep visual dari berbagai bentuk keberagaman budaya Indonesia yang dapat dijadikan sebagai referensi dalam proses perancangan. Dalam hal ini, diperlukan berbagai riset mendalam mengenai budaya Indonesia.

1.3. Batasan Masalah

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

1.4. Tujuan

1. Perwujudan visualisasi konsep Intellectual Property ANTAPURA
2. Membuat desain latar dalam fiksi fantasi kekayaan intelektual ANTAPURA

1.5. Manfaat

1.5.1. Untuk Keilmuan

Dapat menjadi referensi dari segi teori maupun teknik, terutama dalam mendesain latar dunia fantasi bagi para pelajar lainnya masyarakat yang tertarik.

1.5.2. Untuk Masyarakat

Proyek ini dapat mengenalkan berbagai budaya yang berada di Indonesia dan memperlihatkan indahny Indonesia dengan mendesain latar fantasy yang berbasis pada dunia nyata.