

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Setiap individu manusia memiliki cara berpikir dan pandang yang berbeda-beda terhadap suatu hal. Keunikan ini yang membuat manusia menjadi ciptaan Tuhan yang paling agung dan kompleks. Adapun di dalam perbedaan mereka, manusia sebagai makhluk sosial cenderung menemukan kesamaan antara satu sama lain. Alhasil, individu yang sepemikiran akan membentuk suatu perkumpulan dan menjalin ikatan persaudaraan dalam rangka mengejar ideologi yang sama. Kelompok-kelompok ini tersebar di sekeliling dunia, membentuk suku, desa, kota, hingga sebuah negara dalam suatu benua. Masing-masing memiliki cara hidupnya sendiri, dan hal inilah yang dikenal dengan budaya (Hofstede, 1997).

Sebagai negara kepulauan, Indonesia merupakan salah satu wilayah yang kaya akan budaya. Terdiri dari kurang lebih 17.000 pulau, Indonesia memiliki ratusan kelompok kecil dalam ribuan kelompok besar yang masing-masing memiliki budaya tersendiri. Sangat disayangkan, eksistensi sebagian besar budaya Indonesia berangsur-angsur semakin tertutup akibat faktor globalisasi yang terjadi atas kemajuan teknologi dan informasi. Arus tren membuat budaya asing yang masuk ke Indonesia tampil jauh lebih menarik bagi generasi muda dibandingkan budaya tanah air sendiri yang dilabel terlalu tradisional. Banyak hipotesis yang mencoba mencari isu penyebab hal ini terjadi, namun salah satu faktor terbesarnya terletak pada persepsi masyarakat terhadap budaya Indonesia sendiri.

Selera manusia terhadap suatu hal cenderung berubah seiring kemajuan peradabannya. Setiap hal baru yang muncul akan memiliki kesempatan untuk mengikat perhatian dan akhirnya membentuk selera seseorang. Ini menjadi alasan utama mengapa sesuatu yang mampu beradaptasi dan transformatif pasti lebih menarik perhatian masyarakat modern. Dalam konteks kebudayaan, sesuatu seperti ini dapat dikenal dengan istilah budaya massa (*popular culture*). Berkat popularitasnya, kriteria yang dianut oleh budaya massa seringkali menjadi sebuah standar baru atau referensi yang perlu dicapai oleh sesuatu, supaya dapat memperoleh validasi dari masyarakat (Sairin, 2011). Amerika merupakan salah satu contoh sumber budaya massa terbesar di dunia. Banyak sekali tren-tren populer yang berakar dari Amerika dan akhirnya mempengaruhi masyarakat Indonesia untuk mengikutinya.

Sifat budaya massa bertolak belakang dengan budaya tradisional yang sifatnya lebih sukar menerima perubahan. Budaya tradisional (*folk culture*) lebih dilihat sebagai sebuah identitas atau ciri khas tetap suatu kelompok. Beberapa pandangan juga melihat budaya tradisional sebagai usaha melawan budaya asing yang berpotensi menjauhkan pihak bersangkutan dari identitas lokal mereka (Horn, 1997). Setiap negara pasti memiliki budaya tradisional, termasuk Indonesia. Namun, faktor yang membedakan popularitas sebagian besar budaya tradisional milik negara asing dan budaya tradisional Indonesia di ranah internasional adalah cara implementasi atau pengemasannya.

Negara asing sudah banyak bereksperimen dengan menyelipkan unsur-unsur budaya tradisional mereka ke dalam tren-tren mereka yang mendunia. Berkat

pengemasan yang demikian, masyarakat dunia yang menjalankan tren bersangkutan secara tidak langsung ikut mengenal kebudayaan tradisional yang tertanam. Sebaliknya, penyesuaian terhadap faktor seperti ini belum dilakukan secara merata terhadap budaya Indonesia. Adapun, Indonesia belum begitu menemukan kesempatan untuk menciptakan budaya massanya sendiri, mempertimbangkan dominasi tren negara asing di Indonesia yang dipandang jauh lebih baik dari kreasi lokal oleh masyarakat. Melihat budaya Indonesia dengan persepsi seperti ini, kreator Indonesia merasa sukar untuk membuat karya orisinal yang berlandaskan budaya tanah air. Alhasil, sebagian besar individu yang sebenarnya berpotensi mencetus ide-ide baru untuk mendukung kebudayaan Indonesia, cenderung terpersuasi untuk menawarkan jasa mereka untuk budaya asing akibat preferensi pasar yang lebih menjanjikan (Alfarizi, 2020). Mau tidak mau, Indonesia hanya mampu berpegang pada pelestarian kebudayaan tradisionalnya guna mempertahankan identitas bangsa. Hal ini menyebabkan evolusi budaya Indonesia jatuh ke dalam kondisi yang stagnan, hingga akhirnya punah satu per satu.

Situasi seperti ini memunculkan sebuah keinginan untuk berkontribusi terhadap budaya Indonesia — kali ini menggunakan solusi yang lebih dekat dengan masyarakat zaman sekarang. Berdasarkan keahlian, pengalaman kolektif, serta riset, penulis dan tim perancang melihat potensi untuk mengemas dan menyebarkan budaya Indonesia melalui sebuah karya animasi. Medium animasi terbukti sebagai komunikator pesan yang cukup efektif karena keunikan visualnya. Desain fiktif yang menarik mampu membuat konten dalam sebuah animasi tampak lebih

menawan dan sulit untuk dilupakan, bahkan mampu menggandakan bobot sebuah pesan moral (Gibson, 2019)—menjadikannya sarana pembawa ilmu yang baik. Hal ini akhirnya menjadi alasan lebih bagi para animator untuk memperkenalkan keunikan budaya dari negara kelahiran mereka masing-masing. Mengambil beberapa karya animasi terkenal sebagai contoh, *From Up the Poppy Hill* (2011) karya Studio Ghibli menampilkan beragam budaya Jepang dalam tiap adegannya baik secara tersirat maupun literal; ada juga *Raya and the Last Dragon* (2021) karya Disney Studios yang secara visual dan penulisan tampak jelas terinspirasi oleh budaya Asia Tenggara.

Selain itu, pandemi COVID-19 telah membawa pengaruh yang besar terhadap rutinitas masyarakat di dunia. Banyak aktivitas sehari-hari menjadi terhambat karena peraturan pemerintah yang membatasi akses bepergian. Hal ini mendorong masyarakat untuk mencari hobi baru selama berdiam diri di rumah, dan salah satu pilihan paling populer adalah menonton film (Noviyanti, 2021). Serupa dengan membaca buku, film (baik berbentuk *live action* maupun animasi) mampu memicu imajinasi penonton dan menciptakan sebuah ilusi bahwa siapapun dapat ikut berpetualang bersama sang protagonis dalam dunia film bersangkutan. Oleh sebab itu, sarana *online streaming service* seperti Netflix dan Disney+ menjadi sangat berharga di mata masyarakat. Melansir artikel Kompas (Yusuf, 2021), Netflix mengalami peningkatan jumlah pelanggan berbayar sebanyak 36,57 juta orang pada tahun 2020, sedangkan Disney+ berhasil mencapai 94,9 juta total pelanggan berbayar di awal tahun 2021. Pencapaian ini dapat dilihat sebagai bukti bahwa karya-karya animasi bangsa memiliki peluang yang cukup bagus untuk

memperoleh nama dan pengakuan internasional—selagi kondisi sedang menuntut lebih banyak hiburan digital berbentuk film.

Melihat paparan di atas, penulis memutuskan bersama dengan tim untuk merancang sebuah IP (*Intellectual Property*) animasi yang mampu merepresentasikan budaya Indonesia. Nama Antapura digunakan untuk mewakili konsep dunia IP yang akan diciptakan dalam proyek ini. Menunjuk *Raya and the Last Dragon* (2021) sebagai salah satu inspirasi utama, cerita dan visual Antapura akan lebih ditujukan pada kaum remaja pecinta aksi dan *complex worldbuilding*. Kelompok remaja di sini memiliki peluang besar untuk menjadi pelopor yang mampu menyebarkan indahnya kebudayaan Indonesia. Ini karena tingkatan umur remaja tergolong sebagai kurun waktu yang paling baik bagi manusia untuk belajar banyak hal baru (Gould, 2017). Walau demikian, tim perancang tetap berkeinginan agar Antapura dapat dinikmati oleh semua kalangan.

Penulisan ini dilakukan untuk mendokumentasikan setiap langkah yang penulis ambil dalam proses perancangan Antapura. Konten penulisan disesuaikan dengan pembagian tugas masing-masing anggota kelompok, dan penulis akan lebih berfokus pada desain komposisi dan warna.

1.2 Identifikasi Masalah

Berikut merupakan beberapa permasalahan yang melandasi perancangan proyek Antapura:

1. Minat masyarakat Indonesia yang sangat minim terhadap budaya sendiri mengancam punah eksistensi budaya Indonesia yang sangat beragam.
2. Berkurangnya jumlah penerus atau pelestari budaya Indonesia seiring pergantian generasi, karena sebagian besar memilih untuk lebih mempelajari dan mengikuti perkembangan budaya asing.
3. Pengemasan budaya Indonesia belum secara merata disesuaikan dengan selera generasi muda, terutama dari segi visual dan konsep.
4. Antapura belum memiliki arahan khusus dalam desain animasi. Alhasil, dibutuhkan seseorang untuk memulai dan menentukan cara penyampaian ceritanya melalui visualisasi *storyboard* dan *color key*.
5. Industri animasi di Indonesia belum sempat memperoleh sorotan internasional yang layak. Ini menjadi dorongan bagi para animator Indonesia untuk terus berjuang menciptakan karya-karya berkualitas sebagai portofolio animasi Indonesia.
6. Minat masyarakat Indonesia terhadap karya ataupun industri animasi lokal masih rendah. Harapannya Antapura mampu mengubah pandangan ini ke arah yang lebih baik.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang dihadapi oleh penulis akan mencakup topik sekitar animasi tiga dimensi (hasil akhir berupa *announcement trailer* berdurasi 1-2 menit, dengan format 1920 x 960HD), terkhusus di bagian *storyboard*, komposisi, warna dan pencahayaan.

1.4 Tujuan

1.4.1 Tujuan Penulisan

Penulisan ini dilakukan untuk menciptakan sebuah dokumentasi tertulis yang mampu mendukung argumen penulis dalam tiap-tiap tindakan yang dilakukan selama perancangan proyek Antapura.

1.4.2 Tujuan Perancangan Proyek

Perancangan proyek Antapura bertujuan untuk menghasilkan sebuah IP (*Intellectual Property*) yang mampu merepresentasikan budaya Indonesia, dalam rangka membangkitkan minat dan ketertarikan publik (terutama masyarakat Indonesia sendiri) terhadapnya. Target pertama dari proyek ini adalah sebuah cuplikan *announcement trailer* animasi 3D (tiga dimensi) yang mampu secara sekilas memperkenalkan dunia serta tokoh-tokoh Antapura.

1.4.3 Tujuan *Jobdesk* Pribadi Penulis

Mengacu pada target akhir dari perancangan proyek Antapura, penulis memegang *jobdesk* yang bertujuan utama menghasilkan *storyboard* dan *color key*, agar dapat dijadikan sebagai acuan dasar proses produksi *trailer* IP Antapura.

1.5 Manfaat

1.5.1 Untuk Keilmuan

Proyek Antapura dan seluruh proses kreatifnya dapat menjadi sebuah acuan atau referensi teoritis maupun teknis bagi kaum muda Indonesia ataupun asing yang ingin menekuni dan bervisi merancang proyek serupa.

1.5.2 Untuk Masyarakat

Diharapkan Antapura dapat menjadi sebuah karya yang memperkenalkan keindahan dan keberagaman budaya tanah air Indonesia—yang tentu tidak kalah menarik dengan budaya asing.