

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia adalah negara kepulauan di Asia Tenggara yang memiliki 16.771 pulau besar dan 111 pulau-pulau kecil (Direktorat Pendayagunaan Pesisir dan Pulau-Pulau kecil 2020). Indonesia adalah negara dengan komposisi suku yang sangat beragam. Hasil dari kerjasama BPS dan ISEAS (*Institute of South Asian Studies*) merumuskan bahwa terdapat sekitar 633 suku yang diperoleh dari pengelompokan suku dan subsuku yang ada di Indonesia. Ribuan pulau yang ada di Negara Kesatuan Republik Indonesia merupakan salah satu ciri bahwa negara ini merupakan negara dengan keragaman suku dan latar belakang kebudayaan yang berbeda-beda. Telah diakui di tingkat internasional bahwa masyarakat Indonesia, baik secara vertikal maupun horizontal, merupakan masyarakat paling majemuk di dunia selain Amerika Serikat dan India (Sudiadi, 2009).

Indonesia memiliki kebudayaan yang tidak terhitung jumlahnya. Definisi kebudayaan dan teknologi sendiri sangat luas tergantung seseorang menilainya dari sudut pandang mana. Kebudayaan dapat didefinisikan sebagai gaya hidup ataupun cara hidup yang dimiliki sekelompok orang atau masyarakat yang diwariskan dan ditindaklanjuti dari generasi ke generasi. Sedangkan teknologi merupakan ilmu pengetahuan terapan untuk menciptakan suatu hal yang baru sehingga dapat menyediakan barang-barang yang diperlukan bagi kelangsungan dan kenyamanan hidup manusia. Keduanya memang tidak bisa dipisahkan, adanya kebudayaan yang dimiliki sekelompok orang dapat menciptakan teknologi baru, begitu juga

sebaliknya adanya teknologi baru dapat menciptakan kebudayaan yang baru pada masyarakat serta teknologi sebagai pertanda kemajuan kebudayaan. Semakin berkembangnya teknologi dimana informasi apa saja dapat masuk ke dalam kehidupan masyarakat yang ikut serta mempengaruhi tergesernya nilai-nilai budaya Indonesia (Agustin, 2011).

Kebudayaan dapat dilihat sebagai sekumpulan organisasi yang berkaitan dalam membentuk suatu sistem terpadu yang berimplementasi pada penciptaan-penciptaan, baik perilaku maupun objek- objek yang tersebar dalam masyarakat. Oleh karena itu segala bentuk kegiatan manusia yang juga berakibat pada perwujudan kehidupan manusia lainnya dapat disebut dengan kebudayaan. Salah satu bentuk dari kegiatan kebudayaan manusia tersebut adalah animasi (Wikayanto, 2018). Paul Wells mengatakan pemahaman mengenai animasi menunjukkan bahwa film animasi memiliki banyak hal yang disampaikan kepada penontonnya, mengenai diri seseorang, budaya di sekitarnya, dan pandangan seseorang terhadap seni dan masyarakat di suatu tempat (Wells, 1998). Film animasi termasuk dalam jenis media audio visual yang mengandung gerakan gambar dan suara. Film animasi dapat memberikan sebuah pengalaman yang bermakna bagi penontonnya. Selain itu, menonton film animasi juga memberikan stimulus yang lebih besar jika dibandingkan dengan membaca teks dalam buku. Hal tersebut dapat terjadi karena pesan yang disampaikan melalui gerakan gambar yang diiringi dengan suara dapat memberikan kesan impresif bagi para penontonnya (Wiranti, 2015).

Film animasi barat, kini mulai mengangkat cerita dan konsep yang berbasis dari wilayah Asia. Kehadiran film *Raya and the Last Dragon*, film animasi Disney,

memberikan sorotan di antara banyak komunitas Asia dan Asia-Amerika. Film ini merupakan momen penting bagi representasi Asia Tenggara di Hollywood: Raya adalah putri Disney Asia Tenggara pertama, dan disuarakan oleh Kelly Marie Tran, yang juga merupakan aktor Asia Tenggara pertama yang memimpin film animasi dari studio Disney. Disney benar-benar berusaha keras untuk melakukan penelitian untuk film ini. Tim produksinya melakukan perjalanan ke Laos, Indonesia, Thailand, Vietnam, Kamboja, Malaysia, dan Singapura untuk mempelajari budaya dari masing-masing negara tersebut (Moon, 2021). Sementara studio animasi barat mulai melirik budaya-budaya Asia, kreator lokal Indonesia juga kebanyakan membuat karya dengan mengikuti industri besar di Amerika, Jepang, dan Korea (Alfarizi & Prima, 2020).

Dalam sebuah animasi maupun film, tokoh pelaku di dalamnya memegang peran yang sangat penting. Tokoh-tokoh inilah yang akan membuat sebuah cerita berjalan. Bila dalam film, hal tersebut menjadi tugas seorang sutradara dalam mengarahkan para tokoh agar dapat membawakan perannya masing-masing sebaik mungkin. Dalam animasi, hal tersebut menjadi tugas bagi para animatornya. (Hidajat, 2014). Terlepas dari pentingnya peran dari setiap tokoh, penampilan dari tokoh itu sendiri juga menjadi hal yang substantial. Dalam merancang penampilan visual dari karakter tersebut, dibutuhkan perancangan konsep terlebih dahulu. Menurut Oktian Chandra Edietya (2018), *concept art* merupakan bentuk ilustrasi yang memiliki tujuan utama dalam merepresentasikan desain, ide, atau *mood* yang direncanakan dalam pengaplikasiannya pada film, *video game*, animasi, dan buku komik. Biasanya *concept art* mencakup elemen-elemen seperti *character design*,

environment design, weapon design, vehicle design, dan key art. Elemen-elemen tersebut dapat dirancang dengan metode ilustrasi dua dimensi, maupun ilustrasi tiga dimensi.

Perancangan karakter tentunya berkaitan mengenai bentuk dan wujud serta karakter apa saja yang dibutuhkan dalam sebuah cerita. Secara umum, aspek dalam merancang karakter dapat dibagi menjadi dua, yaitu aspek fisik dan nonfisik. Kedua aspek tersebut saling berkaitan dan berhubungan. Kepribadian seorang karakter dapat ditunjukkan melalui atribut fisiknya (Brooks, 2016). Konsep latar belakang karakter juga menjadi hal yang sangat berpengaruh dalam sebuah cerita. Latar belakang karakter menjadi penting ketika karakter telah menjadi bagian dari latar cerita. Ketika animator merancang karakter dengan ide cerita peperangan, maka karakter tersebut harus dirancang menggunakan pakaian dan atribut yang sesuai dengan masa peperangan tersebut. Begitu pula jika ide ceritanya menunjukkan sebuah peradaban lain, seperti *futuristic style, old civilization*, budaya saat ini, atau mungkin 20 tahun yang lalu dan sebaliknya. Animator bisa juga berfantasi tentang kehidupan alam lain yang tidak nyata. Peradaban dan budaya menjadi faktor penting sebagai aspek latar belakang karakter (Suwasono, 2017).

Perancangan karakter yang mengandung budaya Indonesia dalam animasi dapat menjadi salah satu solusi kepada permasalahan bergesernya nilai-nilai budaya lokal yang disebabkan oleh perkembangan teknologi yang pesat. Dengan dibawakannya nilai-nilai budaya lokal melalui karakter dan cerita yang menarik dapat membantu melestarikan budaya Indonesia kepada generasi muda yang setidaknya tertarik pada animasi. Melalui perkembangan teknologi justru seharusnya budaya lokal dapat

lebih mudah disebarluaskan. Selain itu, perancangan ini dapat membantu mengatasi isu kreator lokal yang relatif lebih banyak membuat karya dengan mengikuti industri luar. Oleh karena itu, diperlukan adanya proyek perancangan film animasi “Antapura” dalam wujud animasi singkat sebagai awal permulaan dari gerakan pelestarian budaya Indonesia.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Penulisan cerita dan latar belakang masing-masing karakter yang nantinya akan mempengaruhi perancangan visualnya.
2. Kebutuhan konsep visual, terutama karakter yang belum dirancang. Setiap visualisasi bentuk dasar karakter, pakaian, dan aksesoris tentunya akan mempengaruhi penyampaian peran dan sifat dari karakter.
3. Keragaman budaya Indonesia belum banyak diangkat dan dieksplorasi dalam wujud konsep visual. Dalam hal ini, diperlukan berbagai riset mengenai budaya lokal Indonesia yang akan diadaptasi dalam cerita.
4. Industri animasi barat mulai mengangkat tema budaya asia sebagai wujud visual yang menarik.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang dihadapi penulis mencakup perancangan visual desain karakter yang akan digunakan dalam perwujudan *character art*, *key art*, *promo art*, dan *concept art book*.

1.4 Tujuan

1. Perwujudan visualisasi konsep *teaser* animasi kekayaan intelektual Antapura.

2. Perwujudan acuan *concept art* rancangan desain, khususnya *character design* yang digunakan dalam kekayaan intelektual Antapura.

1.5 Manfaat

1. Untuk Keilmuan:

- Perancangan ini diharapkan dapat menjadi panduan atau referensi secara teoritis maupun teknis dalam mendesain karakter.

2. Untuk Masyarakat:

- Perancangan ini diharapkan dapat membagikan informasi mengenai kekayaan budaya Indonesia melalui karakter-karakter berlatar belakang dari berbagai daerah di Indonesia.

