

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Globalisasi telah membawa banyak manfaat kehidupan manusia, salah satunya adalah kemunculan telegraf dan internet merupakan faktor utama dari revolusi dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi (Suneki, 2012). Dalam buku *The Race to the Top: The Real Story of Globalization* (2001), Jurnalis Swedia Thomas Larsson, menyatakan bahwa globalisasi adalah sebuah proses penyusutan dunia, dimana jarak semakin pendek, dan hal-hal bergerak lebih dekat. Hal ini berkaitan dengan semakin mudahnya seseorang di satu sisi dunia dapat berinteraksi, untuk saling menguntungkan, dengan seseorang di sisi lain dunia (Larsson, 2001).

Penyusutan dunia ini mendorong interdependensi antar negara dalam aktivitas ekonomi dan budaya, sehingga terjadi keterbukaan negara terhadap pergerakan bebas dan terbuka yang terjadi antar negara. Hal ini mengakibatkan adanya banyak barang dan jasa dari negara lain yang dapat masuk dengan bebas ke negara tersebut. Tidak hanya barang dan jasa namun juga teknologi, pendidikan dan tentunya nilai-nilai kebudayaan, sehingga terjadinya pertukaran budaya. Hal ini mempengaruhi semua penduduk, terutama generasi muda. Masuknya budaya luar ke dalam negara Indonesia pun memiliki dampak positif seperti berkembangnya ilmu pengetahuan, arus informasi yang lebih cepat, berkembangnya industri pariwisata, dan lain sebagainya. Namun, hal ini juga memiliki dampak negatif seperti turunnya minat masyarakat terhadap budayanya sendiri (Suneki, 2012).

Indonesia memiliki 1.340 kelompok etnik atau suku bangsa menurut sensus BPS tahun 2010 (Indonesiagoid 2017). Setiap suku bangsa ini mempunyai budaya-budaya uniknya sendiri, kaya akan budaya dari berbagai suku yang unik. Namun sangat disayangkan, masyarakat Indonesia, terutama kaum muda, mulai membentuk persepsi kalau budayanya sendiri sudah ketinggalan zaman karena masih dikemas dengan gaya yang sangat tradisional dan terkesan kuno (Faris, 2019). Selain itu, banyaknya budaya baru yang masuk dari luar negeri juga menjadi salah satu faktor dari persepsi tersebut. Budaya-budaya populer dari Amerika dan Jepang masuk ke Indonesia dengan kemasan baru yang lebih modern, sehingga menarik perhatian kaum muda Indonesia. Budaya-budaya ini juga seringkali datang dengan bentuk buku komik, serial tv, film, animasi 2d dan 3d, serta video games. Budaya ini pun dikemas dengan kualitas yang sangat baik, sehingga memang sangat menarik, seru, dan *Immersive* bagi para penikmatnya. Lalu, lemahnya perhatian dari pemerintah sendiri terhadap seni khususnya seni tradisional yang merupakan bagian dari kebudayaan nasional, tidak membantu upaya-upaya pelestarian budaya Indonesia (Faris, 2019).

Menurut penulis permasalahan ini dapat diselesaikan dengan cara yang telah ada di depan mata, kita dapat mencontoh cara budaya-budaya lain yang masuk ke dalam Indonesia mempromosikan dan merepresentasikan budayanya. Contohnya jika kita perhatikan anime, dan budaya jepang secara umum sudah populer dari dahulu di Indonesia. Menurut sebuah survei yang dilakukan pada tahun 2017, hampir 30% dari penduduk Indonesia menikmati siaran anime di tv lokal dan membaca komik jepang setiap harinya. Pada tahun 2020, tersebut meningkat dua kali lipat menjadi sekitar 60% penonton anime dan pembaca manga Indonesia (Epicdope, 2020). Jepang pun terus mempromosikan budayanya ke dalam media modern bahkan hingga sekarang, dan tidak hanya budaya yang sudah dianggap keren saja seperti ninja dan samurai namun juga budaya” lainnya seperti cerita rakyat dan mitos-mitos lokal jepang yang juga berhasil menarik perhatian dunia. Upaya promosi ke dalam media modern yang dikemas dengan kualitas bagus & keren ini dapat dinilai berhasil mempromosikan budaya jepang dan membuatnya populer dan bahkan belakangan ini dianggap *cool and trendy*. Kata “cool” atau “keren” disini menjadi salah satu kunci kesuksesan budaya-budaya asing ini dalam menarik perhatian masyarakat dari negaranya sendiri maupun negara lain.

Contoh lainnya adalah salah satu franchise IP yang masih bisa dibilang baru naik daun. *The Witcher*, adalah franchise IP yang menurut penulis sangat berhasil dalam mempromosikan cerita dan budaya polandia ke mata dunia. Walau sekilas terlihat sama dengan cerita fantasi eropa pada umumnya, cerita fantasi karangan Andrzej Sapkowski, dan video game yang di develop oleh CD PROJEKT RED, mengangkat cerita fantasi eropa *slavic* yang kurang dikenal oleh para penggemar *genre* fantasi, sekarang sangat diminati dan malah ditunggu-tunggu kelanjutannya oleh banyak fans yang tidak hanya ada di polandia namun juga di seluruh dunia. *The Witcher* berhasil memperkenalkan budaya, mitos lokal polandia dan musik tradisional Slavic Polandia kepada dunia. Hal ini dapat dibuktikan dengan data penjualan serial game "*The Witcher*". Pada tanggal 22 April 2021, akun twitter resmi CD PROJEKT RED IR mengungkapkan data penjualan serial game tersebut, terbukti bahwa serial game ini sangat diminati, lebih dari 50 juta salinan game terjual dipasaran (*Screen Rant*, 2021).

Selain di media video game, IP ini juga sukses memperkenalkan budaya Polandia lewat serial TV dengan nama yang sama, serial TV ini di tonton oleh 76 juta akun (*Forbes*, 2021). Data ini pun belum termasuk data penjualan di media lainnya seperti novel dan board game, namun sudah dapat terlihat jika budaya dari suatu negara, yang dibungkus dengan kualitas yang bagus dan memiliki “*cool factor*” dapat dikenali dan digemari oleh masyarakatnya sendiri, dan bahkan seluruh dunia. Upaya Jepang dan Polandia dalam merepresentasikan dan mempromosikan budayanya dengan menggunakan media modern dan dikemas dengan kualitas bagus & keren dapat dijadikan contoh untuk kita warga Indonesia memulai merepresentasikan dan mempromosikan budaya kita kepada kaum muda di Indonesia, agar budaya asli kita tidak hilang tenggelam oleh zaman.



Gambar 1. 1 Data penjualan serial game *The Witcher*.

(Sumber: akun twitter @CDPROJEKTRED_IR)

Masih banyak contoh lainnya yang menggunakan media modern untuk mempromosikan budaya dari negaranya masing-masing. Dari banyaknya contoh yang ada ini, penulis memutuskan untuk menggali dan mempelajari budaya Indonesia lebih dalam. Setelah mempelajari budaya-budaya Indonesia, penulis menemukan banyak hal yang keren dan menarik dari budaya lokal yang berpotensi menjadi “*cool factor*”. Maka dari itu cerita fiksi “Antapura” dibuat oleh penulis dengan tujuan mempromosikan dan merepresentasikan budaya Indonesia kepada kaum muda Indonesia dengan cara memperlihatkan budaya Indonesia dalam kemasan baru yang lebih modern dan keren. Supaya budaya Indonesia diminati kembali oleh masyarakatnya sendiri terutama kaum muda, penerus bangsa, agar budaya asli kita tidak hilang di telan zaman. Antapura adalah sebuah petualangan fantasi epik yang mengisahkan seorang anak raja yang tinggal di kerajaan Am Bora, yang mulai dijajah oleh Wong Ala, seorang penyihir misterius dengan kekuatan magis yang sangat besar. Ia ingin memerdekakan kerajaannya kembali dengan berlatih menjadi kuat dan membentuk aliansi dengan masyarakat, dan kerajaan lain, serta makhluk-makhluk hutan dan kayangan, yang berujung kepada sebuah revolusi di dunia. Dalam proyek akhir ini cerita fiksi Antapura sendiri akan diangkat ke dalam medium animasi tiga dimensi dalam format trailer untuk memperlihatkan garis besar dari cerita dan dunia fiksi Antapura.

Cerita ini berlatarkan dunia fiktif yang berdasarkan geografis Indonesia, agar dunia fantasi ini terasa nyata, dibutuhkan adanya ekosistem serta flora fauna yang menghuninya, desain visual flora dan fauna fiksi pada dunia fiksi Antapura didasari oleh flora dan fauna asli yang terdapat di Indonesia dan Asia, serta berdasarkan mitos-mitos lokal Indonesia. Penulis akan merancang flora dan fauna fantasi yang ada di dunia ini dalam bentuk visual dimana mereka terkesan nyata dan berinteraksi dengan lingkungan mereka, serta menjadi bagian dari cerita besar dari cerita fiksi Antapura. Penggambaran secara visual ini juga dilakukan untuk meningkatkan nilai dan ketertarikan anak muda Indonesia kepada cerita fiksi ini. Maka dari itu pembuatan buku rancangan konsep visual dipilih untuk membangun dan menjelaskan konsep dari sebagian dunia fiksi Antapura yang telah dibangun oleh penulis.

Perancangan flora dan fauna fiktif yang mengandung unsur cerita rakyat dan mitos asli Indonesia menjadi penting, karena dapat menjadi salah satu solusi untuk mengembalikan daya tarik budaya asli Indonesia. Dengan upaya pembawaan nilai-nilai budaya lokal dengan kemasan yang lebih modern dan memiliki “*cool factor*” dapat membantu melestarikan dan memperkenalkan budaya Indonesia kepada kaum muda Indonesia. Selain itu harapannya perancangan ini dapat menjadi inspirasi untuk berbagai kreator lokal, sehingga kedepannya banyak konten lokal yang diangkat ke dalam medium dan metode yang lebih modern.

Penulis akan merancang biodiversitas fiksi yang ada pada dunia fiksi Antapura ke dalam bentuk konsep untuk film animasi 3d. Hasil dari rancangan ini akan dikompilasikan bersama rancangan karakter, lingkungan, serta dunia Antapura, dalam sebuah buku konsep dimana pengamat dapat mendapatkan konsep keseluruhan dari Antapura, dan mendapatkan kesan penemuan dunia fiksi baru yang nyata dan hidup. Pembentukan buku konsep visual ini diharapkan dapat mengenalkan keragaman flora dan fauna, serta budaya dan mitos-mitos yang ada di Indonesia. Dalam buku konsep visual ini penulis akan merancang berbagai visual konsep dalam bentuk sketsa maupun ilustrasi yang mencakup *creature design*, *floral design*, *key art*, dan *promo art*.

1.2 Identifikasi Masalah

Latar belakang di atas dapat disimpulkan dan diidentifikasi masalah-masalah dalam projek tugas akhir adalah sebagai berikut:

1. Lunturnya minat dari generasi muda terhadap budayanya sendiri.
2. Sedikitnya perhatian dari pemerintah sendiri terhadap seni khususnya seni tradisional yang merupakan bagian dari kebudayaan nasional.
3. Kekayaan budaya Indonesia belum banyak diolah dan dieksplorasi secara baik ke dalam media modern.
4. Sulitnya mencari referensi cerita dan mitos asli Indonesia pada sumber yang dapat dipercaya.
5. Dibutuhkannya desain lifeform pada konsep yg diangkat agar dunia fantasi pada dunia fiksi Antapura terkesan hidup dan nyata.

1.3 Batasan Masalah

Dalam karya proyek akhir ini akan dibatasi pada perancangan flora dan fauna fiksi yang didasari oleh flora dan fauna asli yang terdapat di Indonesia dan Asia, serta mitos-mitos lokal Indonesia, untuk rancangan cerita fiksi Antapura, dengan fokus memenuhi kebutuhan visualisasi konsep yang mencakup *creature design*, *floral design*, *key art*, dan *promo art*. Dengan estimasi 20-30 halaman konsep yang dicetak pada buku berukuran 28,5 cm x 26 cm, isi dari buku konsep ini akan dikategorikan berdasarkan kategori *creature* yang dirancang.

1.4 Tujuan

1. Perwujudan visualisasi konsep aset kehidupan “Antapura”
2. Menghasilkan trailer animasi 3d dari “Antapura”

1.5 Manfaat

1.5.1. Untuk Keilmuan

Dapat menjadi referensi dari segi teori maupun teknik, terutama dalam bidang pengembangan IP, visualisasi konsep serta animasi tiga dimensi bagi para pelajar lainnya ataupun orang awam yang tertarik.

1.5.2. Untuk Masyarakat

Proyek ini ingin menunjukkan budaya Indonesia yang dianggap membosankan dan ketinggalan zaman dengan dikemas sebagai IP yang mengangkat budaya Indonesia dengan “*Cool Factor*”. Harapannya dengan karya tugas akhir ini masyarakat Indonesia, khususnya anak muda, dapat lebih menyukai dan ingin mengenal budayanya sendiri.