

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Indonesia adalah negara yang multikultural, dengan 17504 pulau yang tersebar di Samudra Pasifik dan Hindia, dan rumah bagi 633 kelompok suku dengan lebih dari 300 bahasa yang digunakan (Karsono 2022). Indonesia bisa dibilang sebagai negara yang paling beragam secara geografis dan budaya di dunia. Ini merupakan suatu potensi dan kekuatan yang luar biasa apabila dapat dikelola dengan baik dan maksimal. Namun, di sisi lain keanekaragaman budaya dan suku bangsa dapat merupakan ancaman disintegrasi yang dapat menghancurkan bangsa ini apabila keanekaragaman budaya dan adat istiadat tersebut tidak dapat dikelola dengan baik dan benar. Salah satu ancaman tersebut ialah era globalisasi.

Pada era globalisasi saat ini, mengelola suatu bangsa yang luas dan kaya sejarahnya seperti bangsa Indonesia, tentu bukan merupakan hal yang mudah. Tantangan globalisasi menjadi bagian dari tantangan yang bersifat eksternal, dengan keanekaragaman budaya dan suku bangsa yang bersifat internal. Perkembangan teknologi informasi menjadi salah satu sebab semakin cepatnya terjadi perubahan pada masyarakat tersebut. Terutama ketika Indonesia sudah memiliki masalah dalam pelestarian budaya, yang dalam prosesnya menghubungkan budaya dengan masyarakat (Risda 2016).

Meskipun terdapat banyak novel dan literatur lokal yang menceritakan mengenai cerita rakyat, kisah-kisah masa lalu yang kaya budaya dan sejarahnya, seringkali medium ini diabaikan. Menurut statistik yang dikumpulkan oleh koran Tempo, 90% masyarakat Indonesia lebih memilih menonton dibandingkan

membaca, dengan Indonesia jatuh ke pangkat 60 dari 61 dalam peringkat negara untuk peminatan membaca. Meskipun Indonesia sendiri menempati peringkat 34 dari 61 dalam kategori infrastruktur yang mendukung membaca (Poedjiati 2020). Anies (Anies 2016) mengatakan bahwa jumlah perpustakaan buku, dan perpustakaan keliling tidak selalu menghasilkan minat baca yang meningkat pada masyarakat. Menurut Indeks Aktivitas Literasi Membaca (Alibaca) Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud), penyebab minimnya minat membaca itu disebabkan kurangnya akses, terutama untuk masyarakat Indonesia yang berada di daerah terpencil. Kompas.com telah menyatakan bahwa faktor orang tua pun juga berperan dalam rendahnya peminatan untuk membaca Hal ini tidak didukung oleh banyaknya buku yang disediakan kurang menarik untuk murid-murid pada masa pertumbuhannya (UNESCO 2019). Oleh karena itu, kebiasaan untuk membaca sejak kecil juga sulit ditemukan pada masyarakat Indonesia. Film-film asal tanah air pun masih cenderung bermain aman, dengan menggunakan genre romansa atau horor saja. Hal ini membuat sulitnya untuk sebuah film berdasarkan budaya atau sejarah tanah air. Salah satu adaptasi film-film tersebut berasal dari novel "*Bumi Manusia*" oleh Pramoedya Ananta Toer dan *Tenggelamnya Kapal Van Der Wijck* oleh Hamka. Kedua novel yang menggunakan aspek romansa dan drama tersebut dapat menjadi medium untuk menyampaikan isu-isu budaya dan sejarah. Ini dapat membuka mata masyarakat mengenai adanya berbagai karya-karya tanah air yang menarik.

Novel *Tenggelamnya Kapal Van Der Wijck* menceritakan sebuah kisah mengenai Kapal Van Der Wijck yang tenggelam di laut Jawa merupakan kisah nyata yang terjadi di Kabupaten Lamongan, Perairan Brondong pada 20 Oktober 1936 (Handoko 2021). Kapal tersebut baru beroperasi 15 tahun sedangkan

biasanya berada dalam bahaya ketika berumur 25 sampai 30 tahun. Berdasarkan Koran De Telegraaf pada tahun 22 Oktober 1936 terdapat dua versi yang mengatakan bahwa sekitar 42 sampai 70 orang yang dilaporkan hilang, ini dikarenakan terdapat beberapa kuli angkut pribumi yang tidak tercatat, maka jumlah penumpang tidak sesuai dengan manifes yang diberikan.

Ini disebabkan karena diskriminasi antar warga dan faktor ekonomi yang mengakibatkan adanya kuli angkut pribumi yang tidak terdaftar dalam manifes tersebut. Pada saat novel tersebut di rilis, Buya Hamka sang penulis pun mendapatkan sekian banyak surat dari penggemarnya yang telah mengalami isu yang sama, diskriminasi antar budaya dalam tanah air kami yang multikultural (Chairunnisa 2018). Meskipun begitu, kisah tersebut tentunya menjadi sebuah tema yang kontroversial pada jamannya. Isu budaya dan stereotip mengenai bagaimana seorang perempuan dari keluarga yang beradat harus berpakaian sopan dan tertutup, maupun tokoh Aziz yang main judi dan wanita, atau karena Hamka adalah seorang ulama. Telah tak hanya menarik perhatian negatif dan positif. Meskipun pada awalnya, sebelum kisah tersebut dipublikasikan menjadi sebuah novel, Ia mendapatkan sambutan yang hangat pada saat hanya dalam sekedar kisah bersambung pada majalah pendoman masyarakat.

Novel tersebut nantinya diadaptasikan sebagai sebuah film layar lebar, berkisah tentang Zainuddin yang tidak dapat mengawini cintanya Hayati, karena perbedaan suku dan strata sosial. Ia yang berdarah campuran Minang-Bugis dianggap tidak pantas, orang Minang tulen keturunan pemuka suku di Batipuh, Padangpanjang, di negeri Minangkabau. Zainuddin berusaha mendobrak diskriminasi dan adat tersebut. Meskipun akhirnya gagal dihalangi oleh budaya dan tradisi, Zainuddin yang telah mencapai kekayaan dan kemasyuran tetap

kehilangan Hayati dalam tragedi *tenggelamnya kapal Van Der Wijck*.

Bentuk literasi maupun karya, seperti novel dan film yang sudah ada, kurang menimbulkan daya tarik pada generasi muda karena walaupun film-film lokal sudah mulai mengadaptasikan sejarah dan budaya dalam cerita-cerita perfilman, kebanyakan sejarah diadaptasikan dalam bentuk literasi. Sesuatu yang sulit menarik perhatian warga karena keminatan membaca yang rendah, dengan budaya membaca yang hampir tiada karena akses kepada buku-buku itu sulit dalam daerah-daerah yang terpencil. Meskipun adanya keminatan untuk menonton yang tinggi, film pun cenderung menyentuh *genre* budaya dan sejarah tanah air, melainkan hanya bermain aman dalam *genre* romansa dan horor.

Melalui *concept art*, dapat disampaikan makna yang lebih mudah dimengerti oleh pelihat (Fitzgerald 2019). Dimana sejarah, budaya, isu negara, dan karya tanah air dapat disampaikan secara lebih menarik. Ini dapat menyampaikan sebuah cerita yang maknanya tidak terpaku kepada satu perspektif, melainkan mengikuti skema pelihat. Oleh karena itu, dibuatnya adaptasi cerita *Tenggelamnya Kapal Van Der Wijck* ke dalam medium *concept art*, yang bertujuan kepada target audiens untuk semua umur meskipun cenderung kepada anak-anak dan remaja.

Alasan dibalik mengapa *concept art* adalah medium yang akan lebih menarik target audiens kami yang memiliki keminatan membaca yang rendah, memiliki relasi dengan semiotika dan psikologi. Manusia adalah makhluk sosial, sebelum adanya bahasa, simbol dan ilustrasi digunakan untuk berkomunikasi dan bercerita. Menurut Marcel Danesi mengenai semiotika dalam *Ted Talk "From cave drawings to emojis: Communication comes full circle"*, Ia membicarakan mengenai penggunaan elemen visual dan bagaimana kami memiliki kebiasaan

untuk menghubungkan satu hal dengan yang lain, sehingga sebagai *social creatures* kami dapat berkomunikasi secara fisik dan emosional (Marcel Danesi 2017). Berdasarkan studi psikologi “*War of ghosts*”, manusia secara kognitif dapat mengingat sesuatu dalam jangka waktu yang lebih lama berdasarkan seberapa sebuah objek atau kejadian itu sesuai dengan skema mereka, meskipun tidak secara *detail*. Ini disebabkan karena kecenderungan manusia untuk menyesuaikan perilaku dan opini dengan stereotip dan skema yang telah ditanam sejak kecil, maupun itu melalui pengaruh eksternal seperti lingkungan, budaya dan pengalaman, atau secara internal seperti kepribadian dan sifat (Bartlett 1932). Sifat tersebut menjadi sebuah dasar untuk komunikasi dan pembuatan simbol yang memiliki makna tertentu, sesuatu yang sangat penting dalam pembuatan *concept art*.

*Concept art* adalah seni dimana ide atau concept dibalik karyanya lebih penting daripada objek seni yang sudah jadi (LeWitt 1967). Pergerakan seni tersebut muncul sekitar abad 1960 dan istilah ini biasanya mengacu pada seni yang dibuat dari pertengahan 1960 hingga pertengahan 1970. Menurut Joseph Kosuth “*The ‘purest’ definition of conceptual art would be that it is an inquiry into the foundations of the concept ‘art’*”.

Pergerakan tersebut mementingkan makna yang ada dibalik karya bukan hasil atau nilai estetika yang dibawanya. Meskipun *concept art* dikenal berdasarkan karya seperti *Fountain, 1917* oleh Marcel Duchamp. Ia tidak terbatas dengan itu saja, melainkan maupun itu seni, musik atau seni pertunjukan, semuanya dapat dianggap sebagai *concept art*. Tujuan dari pergerakan itu sendiri adalah untuk menyinggung eksklusivitas *modernist movement*, yang lebih mementingkan nilai estetika dibandingkan makna dan proses pembuatan karya

tersebut (Tate 2022). Beda dari pergerakan sebelumnya, seniman konseptual menggunakan bahan dan bentuk apa pun yang paling sesuai untuk menyampaikan ide-ide mereka. Dari pertunjukan hingga tulisan atau objek sehari-hari. Para seniman mengeksplorasi kemungkinan seni sebagai sebuah ide dan pengetahuan, menggunakan proses yang tidak terlihat untuk seni mereka. Seperti dimensi pemikiran linguistik, matematika, atau orientasi proses serta sistem dan struktur.

*Concept art* juga seringkali digunakan sebagai representasi visual untuk menyampaikan makna dan cerita, sifat tersebut membuatnya sangat penting dalam pembuatan film dan game. Ini mempermudah kesatuan dalam visi, *style*, suasana yang dibawa oleh karya tersebut melalui desain tokoh, *setting* dan mood. Maka memperkuat titik referensi akan arah yang harus diambil untuk karya kreatif proyek tersebut. Oleh karena itu Penting adanya pembuatan *concept art* *Tenggelamnya Kapal Van Der Wijck*, agar menghasilkan bentuk visual yang lebih memadai, terkhususnya yang menarik untuk generasi muda.

## 1.2. Identifikasi Masalah

Latar belakang diatas dapat disimpulkan identifikasi masalah dalam proyek tugas akhir adalah sebagai berikut:

1. Penerjemahan struktur dari film ke *concept art*, ini menjadi sebuah masalah dikarenakan keseluruhan makna dan kisah yang digambarkan film tersebut perlu disimpulkan kedalam sebuah gambar yang statis.
2. Penggambaran budaya autentik minangkabau, dan influensi budaya eropa yang perlu diinkorporasikan dalam satu karya yang sama secara harmonis.
3. Menerjemahkan pesan yang ingin disampaikan melalui film tersebut

dalam sebuah *concept art*, berpotensi tidak tersampaikan apabila terlalu kompleks atau sederhana.

4. Penyampaian budaya dan suasana melalui penggunaan warna, objek dan layout harus sepadan tanpa terlalu mendominasi karya tersebut sehingga makna yang ingin disampaikan tidak disalah pahami oleh pelihat.
5. Mempertahankan keseimbangan hirarki melalui *style* dan *lighting* supaya titik fokus tidak ke satu tokoh atau objek saja.
6. Kesetaraan antar visual untuk memberikan kesatuan, meskipun menggunakan beberapa teori warna dan semiotika dalam karya tersebut.

### **1.3. Batasan Masalah**

Dalam karya tulis ini batasan masalah mencakup topik perancangan *concept art* *Tenggelamnya Kapal Van Der Wijck* untuk film adaptasi novel seperti *character sheet*, *character color scheme*, *facial expression*, *full body pose*, *environment design*, *keyart*, *promo art* dan *cover art*.

### **1.4. Tujuan**

Karya tugas akhir ini bertujuan untuk menghasilkan *concept art* dengan genre drama historis, yang mengangkat cerita dari *novel* dan *live-action* *Tenggelamnya Kapal Van Der Wijck*, sebuah cerita yang diinspirasi oleh kejadian nyata di Kabupaten Lamongan, Perairan Brondong. Hasil *concept art* akan digambarkan dalam bentuk buku catatan harian dalam ukuran A4 vertikal, dengan kisaran 25 halaman.

## **1.5. Manfaat**

### **1.5.1. Untuk Keilmuan**

Dapat memberikan panduan untuk yang minat membuat *concept art*, terutama dalam segi penyampaian *mood*, makna dan kisah melalui penggunaan warna dan cahaya.

### **1.5.2. Untuk Masyarakat**

Proyek tersebut dapat meningkatkan kesadaran akan budaya dan sejarah, dan meningkatkan peminatan masyarakat untuk membaca. Hal tersebut dapat memperluaskan kesadaran masyarakat mengenai isu tanah air dan bagaimana mereka dapat mengatasinya.

