

# **BAB I**

## **Pendahuluan**

### **1.1 Latar belakang masalah**

Setiap budaya atau lingkungan atau masyarakat memiliki norma sosial yang berlaku. Norma dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah aturan atau ketentuan yang mengikat warga kelompok dalam masyarakat, dipakai sebagai panduan, tatanan, dan pengendali tingkah laku yang sesuai dan berterima. Norma atau aturan sangat diperlukan agar mencegah manusia bertindak di luar batas (CNN Indonesia Student.com, 2016). Norma atau aturan juga untuk menciptakan keharmonisan dalam kehidupan sosial antar manusia. Akan tetapi seringkali seseorang merasa berbeda dari lingkungan sekitarnya. Mereka tidak bersikap sesuai dengan norma-norma sosial yang berlaku. Akibatnya, mereka mengalami proses pencarian jati diri untuk menentukan identitas yang mereka miliki. Identitas dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah ciri-ciri atau keadaan khusus seseorang atau jati diri.

Perbedaan dari lingkungan sekitar dan proses pencarian jati diri kadang bisa menimbulkan persoalan karena ada benturan antara identitas atau jati diri dengan norma lingkungan sekitarnya. Hal ini kerap terjadi kepada remaja. Dalam artikel berjudul 'Psikolog: Finstagram Muncul karena Proses Pencarian Jati Diri Remaja' disebutkan bahwa terdapat fenomena dimana remaja memiliki dua kepribadian yang berbeda, yaitu kepribadian di dunia nyata dan kepribadian di akun Instagram (Kumparan.com, 2018). Salah seorang psikolog di Jakarta bernama Elizabeth Santoso, melalui artikel tersebut, menyatakan bahwa, 'Mereka (remaja) mengalami tekanan sosial. Artinya di sini adalah di rumah, mereka dituntut oleh orang tua untuk menjadi anak yang baik. Padahal dalam jiwa remaja mereka ingin memiliki baju seksi dan berpenampilan seksi, atau sebaliknya.'

Menurut Elizabeth, fenomena ini muncul karena para remaja masih dalam proses pencarian jati diri. Mereka masing-masing merasakan kebingungan dengan identitas mereka sehingga mereka pun memiliki kepribadian berbeda-beda dengan memiliki dua akun. Elizabeth melanjutkan bahwa hal ini akan menimbulkan tekanan pada remaja. Remaja yang menjalani kehidupan sebagai dua orang yang berbeda bisa mengakibatkan depresi. Elizabeth menuturkan, 'Mereka menyangkal jati dirinya sendiri saat mereka membuat dua akun yang menampilkan sisi yang sangat berbeda harus diatasi.'

Cerita dalam film animasi Disney sering kali menampilkan isu mengenai identitas, seperti Moana, Coco, Frozen, Brave dan lain-lain. Moana mengalami pergumulan batin antara menjadi penjelajah sesuai keinginan hatinya atau menjauhi laut dan menjadi pemimpin sesuai ekspektasi keluarga dan masyarakat. Brave adalah kisah mengenai seorang gadis bernama Merida yang menentang *gender role* yang ditetapkan oleh budayanya. Cerita Moana berakhir dengan Moana mencapai tujuannya yaitu berlayar ke laut, sedangkan dalam Brave ibu Merida menerima sikap dan sifat Merida. Kedua cerita ini memiliki kesamaan yaitu seorang gadis yang memiliki konflik antara jati diri dengan norma lingkungan sekitarnya.

Untuk membahas isu identitas pada remaja ini, proyek tugas akhir ini mengadaptasi novel yang berjudul 'The Bear and The Nightingale' yang ditulis oleh Katherine Arden. Novel ini diliris tahun 2017 di Amerika Serikat. Novel ini menceritakan tentang gadis remaja yang berbeda dari orang-orang di sekitarnya karena ia dapat melihat makhluk-makhluk mistis dan juga bertingkah laku seperti laki-laki sehingga berhubungan dengan isu identitas remaja ini. Cerita ini ditargetkan untuk kaum remaja sehingga tepat untuk menggambarkan isu ini.

Novel 'The Bear and The Nightingale' menceritakan tentang gadis Rusia bernama Vasilisa 'Vasya' Petrovna. Ia terlahir sebagai anak bungsu dari seorang pejabat tinggi di Rusia. Latar belakang waktu novel ini terjadi pada abad 14. Walaupun ayahnya pejabat tinggi, Vasya dan keluarganya tinggal di daerah pinggiran Rusia. Oleh karena itu, kepercayaan tradisional di sana masih sangat kental. Vasya dikenal sebagai gadis yang menentang norma-norma lingkungannya. Ia tidak memenuhi standar kecantikan budayanya (terlalu kurus, terlalu tinggi,

wajah seperti kodok) dan bertingkah laku seperti lelaki (memanjat pohon, mengendarai kuda). Ia pun bisa melihat makhluk-makhluk kepercayaan tradisional Rusia tetapi tidak ada yang percaya. Ketika seorang pastor datang ke desanya, norma masyarakat di sana berubah. Pastor bernama Konstantin itu menyatakan bahwa memercayai kepercayaan tradisional mereka adalah menentang perintah Tuhan, menyembah iblis dan mereka akan dihukum di neraka. Akibatnya norma masyarakat di sana berubah. Mereka tidak lagi memercayai makhluk-makhluk mistis dan menganggap kepercayaan tersebut menentang agama mereka. Maka Vasya menyembunyikan kemampuannya agar tidak menentang norma sosial lingkungannya. Akan tetapi Vasya tetap menjadi dirinya sendiri dan berani melawan norma-norma lingkungannya sehingga dapat menjadi inspirasi kaum remaja.

Pada tugas akhir ini, novel ini diadaptasi menjadi animasi 2D. Animasi dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah acara televisi yang berbentuk rangkaian lukisan atau gambar yang digerakkan secara mekanik elektronis sehingga tampak di layar menjadi bergerak. Pengertian dua dimensi adalah permukaan datar yang memiliki panjang dan lebar (<https://www.amnh.org>, 201). Animasi 2D umumnya digambar menggunakan tangan dengan perangkat lunak seperti Flash ([animatedstoryboards.com](http://animatedstoryboards.com), 2017).

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Sebelum membuat animasi 2 Dimensi, diperlukan konsep visual. Sayangnya animasi 2D ini belum memiliki konsep visual sehingga diperlukan perancangan konsep visual. Konsep visual sangat penting dibuat sebelum pembuatan animasi 3 Dimensi. Tujuan dari konsep visual menurut Creativebloq.com dalam artikel *Just What is Concept Art* (2012) adalah :

*To convey a visual representation of a design, idea, and/or mood for use in films, video games, animation, or comic books before it is put into the final product*

Pada intinya, tujuan dari konsep visual adalah untuk merancang visual secara keseluruhan dan merupakan proses yang sangat penting sebelum pembuatan

animasi. Rangkaian gambar tersebut harus menunjukkan gambar visual yang konsisten. Alasan lain dari pentingnya konsep visual dalam artikel ini adalah,

*There is no value in having a finely finished piece of work that offers little new terms of design, mood and feel*



Gambar 1.1 Penggambaran dongeng *Father Frost (Morozko)* yang menjadi inspirasi dari novel *The Bear and The Nightingale* dari Ivan Bilibin memperlihatkan budaya tradisional Rusia sehingga perlu dibuat agar lebih modern tetapi mempertahankan latar waktu sehingga lebih bisa direlasikan dengan audiens sekarang (Sumber: [https://fairytale.fandom.com/wiki/Father\\_Frost?file=Father-Frost.jpg](https://fairytale.fandom.com/wiki/Father_Frost?file=Father-Frost.jpg) )

Dongeng-dongeng Rusia telah dibuatkan ilustrasi, salah satunya adalah ilustrasi karya Ivan Bilibin. Gambar di atas adalah ilustrasi dongeng Rusia karya Ivan Bilibin berjudul *Father Frost* atau *Morozko*. Morozko merupakan salah satu karakter utama dalam novel dan cerita novelnya pun terinspirasi dari dongeng ini. Ilustrasi Ivan Bilibin dipengaruhi oleh seni tradisional Rusia, Art Nouveau, dan

warna flat seperti lukisan Jepang (linesandcolors.com, 2006). Untuk itu, perlu adanya desain ulang agar sesuai dengan target audiens sekarang.

### **1.3 Batasan Masalah**

Penulis memutuskan untuk membahas pokok permasalahan denganatasan sebagai berikut:

1. Penulis akan merancang konsep visual yang diadaptasi dari novel 'The Bear and The Nightingale'
2. Sebelum membuat konsep visual, penulis akan memahami cerita pada novel terlebih dahulu, lalu meneliti lebih dalam mengenai budaya dan mitos Rusia dengan pergi ke Pusat Kebudayaan Rusia serta Gereja Orthodox yang tersebar di Jakarta.
3. Konsep visual berisikan *character design*, *environment design*, *asset design* dan *keyart*. Selain konsep visual, trailer singkat juga dibuat dengan animasi 2D.

### **1.4 Tujuan Perancangan**

Tujuan perancangan proyek akhir ini adalah:

1. Sebuah konsep visual yang baik dan benar yang dapat digunakan untuk animasi 2D
2. Konsep visual dapat merepresentasikan cerita yang ingin diadaptasi
3. Representasi gambar dari cerita ini diperlukan agar audiens dapat memahami novel ini

### **1.5 Penjelasan Manfaat**

Manfaat yang didapatkan dari perancangan konsep visual ini bagi masyarakat dan keilmuan desain antara lain:

Bagi masyarakat:

1. Remaja menjadi percaya diri untuk menjadi dirinya sendiri.

2. Para penonton, terutama para remaja, dapat merelasikan diri mereka dengan karakter utama, Vasilisa, serta menjadikan karakter tersebut sebagai *role model*.

Bagi keilmuan desain adalah dapat dijadikan referensi visual untuk media lain yang ingin mengadaptasi novel ini atau mengangkat tentang Rusia

