

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Koentjaraningrat (1974) mendefinisikan kebudayaan sebagai keseluruhan pikiran, perilaku, dan hasil karya manusia yang tercipta secara kolektif melalui proses belajar. Kebudayaan dihasilkan dalam tiga wujud; wujud ideal yang berupa nilai dan gagasan dan bersifat abstrak, wujud pola aktivitas yang berupa sistem sosial dan cara manusia berinteraksi, serta wujud fisik yang merupakan wujud paling konkrit sebuah kebudayaan seperti teknologi dan karya seni. Ketiga wujud kebudayaan tersebut saling terikat satu sama lain (Koentjaraningrat, 1974), di mana nilai dan norma selalu menjadi landasan yang mengatur pola pikir dan perilaku masyarakat; sebaliknya karya fisik yang dihasilkan mencerminkan nilai-nilai dan pandangan yang diyakini oleh masyarakat tersebut.

Keberadaan bangsa Indonesia identik dengan keanekaragaman budayanya. Mengetahui Indonesia adalah negara kepulauan yang luas dan strategis, setiap daerah terdapat kelompok masyarakat yang berbeda-beda dengan kebudayaan daerahnya masing-masing. Badan Pusat Statistik mendata bahwa Indonesia terdapat lebih dari 1331 suku dari hasil Sensus Penduduk 2010, yang dikelompokkan kembali menjadi 633 suku besar melalui kerjasama dengan *Institute of Southeast Asian Studies* (ISEAS) di tahun 2013. Keanekaragaman tersebut menjadi sebuah ciri khas yang menggambarkan bangsa Indonesia (Aprianti et al., 2022) sekaligus tantangan dalam menentukan kebudayaan nasionalnya, mengetahui hal tersebut berkaitan erat dengan identitas dan kepribadian bangsa dan tidak bisa

direpresentasikan oleh satu kebudayaan daerah saja (Koentjaraningrat, 1974) Menanggapi hal tersebut, Koentjaraningrat dalam bukunya *Kebudayaan, Mentalitas, dan Pembangunan* (1974) berpandangan bahwa Kebudayaan Nasional Indonesia adalah seluruh hasil kebudayaan yang diciptakan bangsa Indonesia dengan latar belakang daerah manapun selama hasil tersebut memiliki sifat khas dan bermutu tinggi sehingga bangsa Indonesia mampu membanggakannya.

Globalisasi didefinisikan sebagai kecenderungan masyarakat untuk menyamakan diri dengan dunia dalam segala aspek kehidupan (Surahman, 2013), di mana hal ini didorong oleh perkembangan teknologi komunikasi sebagai dampak dari modernisasi yang terjadi secara berdampingan. Koentjaraningrat (1974) mendefinisikan modernisasi sebagai usaha untuk hidup sesuai dengan zaman dan “konstelasi dunia”, yang dapat diartikan sebagai usaha adaptasi kinerja hidup dari cara yang lama (tradisional) menjadi cara yang sesuai dengan ekspektasi kehidupan di zaman saat itu demi mengedepankan efisiensi. Teknologi komunikasi yang dimaksud sekarang ini adalah gawai dan internet, yang memberikan kesempatan berinteraksi dengan masyarakat dunia secara menyeluruh sehingga bangsa Indonesia mudah mendapat akses terhadap berbagai macam informasi dan kebudayaan asing (Suneki, 2012). Hal ini menjadi sebuah keuntungan bagi bangsa Indonesia untuk mempelajari informasi dan pengetahuan baru, serta menikmati media *entertainment* luar yang lebih bervariasi.

Di sisi lain, globalisasi tersebut berdampak pada berkurangnya pengenalan dan ketertarikan terhadap hasil budayanya sendiri, khususnya generasi muda yang aktif dalam media sosial seputar topik seni dan *entertainment*. Bangsa Indonesia cenderung membanggakan budaya luar dan merasa gengsi menggunakan hasil

budayanya sendiri karena pandangan bahwa budaya lokal Indonesia tidak sesuai dengan *trend* (Aprianti et al., 2022). Pandangan tersebut terbentuk melalui konsumsi media luar secara terus-menerus dan dalam jumlah banyak, mengetahui bahwa media tersebut didominasi oleh hasil produksi negara maju (Surahman, 2013), sehingga masyarakat lebih terbiasa dengan kualitas produk dan nilai budaya yang disajikan di dalamnya. Hal ini berpotensi untuk menghilangkan aspek keanekaragaman budaya yang menjadi identitas bangsa Indonesia sebagai akibat dari proses globalisasi yang mendorong masyarakat untuk menyamakan budayanya dengan budaya dunia.

Animasi di Indonesia menjadi sarana untuk merepresentasikan kebudayaannya dalam bentuk hiburan audio-visual sejak awal perkembangannya, dengan mengangkat hasil budaya seperti cerita rakyat, nilai filosofis, pola keseharian masyarakat, ataupun kearifan lokal lainnya dalam animasinya. Indonesia tercatat telah menciptakan sebanyak 33 film animasi pada tahun 1955 – 2007, lalu produksi meningkat menjadi 51 film animasi di tahun 2008 – 2017 karena pengaruh animasi produksi Malaysia *Upin dan Ipin* yang banyak menunjukkan budaya lokal kampung Malaysia, seperti bentuk bangunan, lingkungan, pakaian, hidangan, serta keseharian anak-anak kampung, sehingga menumbuhkan inisiatif untuk membuat karya animasi yang mampu menyaingi negara tetangganya (Wikayanto, 2018). Berdasarkan laporan Animasi Indonesia AINAKI (2020), bangsa Indonesia juga mampu memproduksi 16 judul animasi layar lebar yang menjadi kesempatan untuk dikenal oleh audiens secara meluas, serta membuktikan bahwa film animasi layar lebar Indonesia dapat bersaing dengan film-film animasi internasional. Namun, popularitas animasi Indonesia belum memuaskan dibandingkan karya lainnya

dalam cakupan internasional, di mana hanya sebagian kecil yang mampu menerima respon baik dari publik serta penghargaan di festival film internasional. Salah satu faktor adalah kurangnya dukungan dari warga Indonesia sendiri yang lebih terbiasa mengonsumsi animasi luar negeri dibandingkan animasi lokal (Asosiasi Industri Animasi Indonesia, 2020). Wikayanto dalam *paper*-nya *Representasi Budaya dan Identitas Nasional Pada Animasi Indonesia* menyarankan jika karya animasi ingin menembus pasar animasi internasional, bangsa Indonesia perlu berani menerapkan aspek hibriditas, yaitu menggabungkan budaya lokal dengan budaya asing atau budaya universal yang relevan, daripada mengadaptasi budaya Indonesia secara utuh agar mudah diterima dan dinikmati audiens secara global (Wikayanto, 2018).

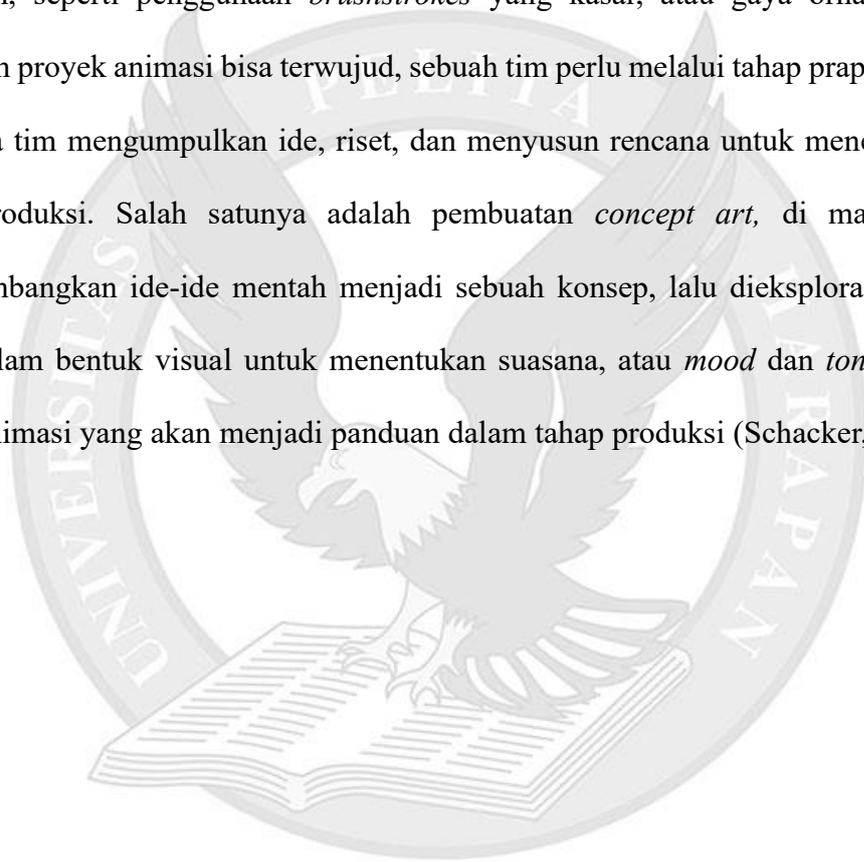
Cerita rakyat menjadi salah satu hasil budaya yang seringkali diadaptasi sebagai wujud representasi identitas dalam industri animasi Indonesia, dengan judul-judul seperti *Bawang Merah Bawang Putih*, *Hang Tua*, *Petualangan Si Kancil*, dan *Timun Mas* (Wikayanto, 2018). Cerita rakyat merupakan warisan budaya lisan yang berperan sebagai bahan pembelajaran generasi penerus untuk mengenal dan menghormati nenek moyangnya, serta membantu menemukan solusi ketika dihadapi kesulitan dalam kegiatan sehari-hari. Sehubungan dengan peran tersebut, cerita rakyat memiliki keterikatan terhadap lingkungan alam dan masyarakatnya, di mana cerita yang disampaikan mencerminkan nilai, ideologi, dan pola kehidupan masyarakat sehingga dianggap sebagai sesuatu yang memiliki kebenaran dan mampu mempengaruhi perilaku seseorang ketika bersosialisasi dengan orang lain maupun dalam menghadapi fenomena alam di lingkungan tempat tinggalnya (Nebarth et al., 1985).

Ansuang Bakeng merupakan cerita rakyat dari daerah Sangihe-Talaud mengenai asal-usul terbentuknya Gunung Api Awu di Pulau Sangihe. Sekilas mengenai daerah asalnya, Sangihe-Talaud merupakan daerah kepulauan di perbatasan antara Indonesia dan Filipina, di mana penduduknya mayoritas memiliki mata pencaharian sebagai nelayan dan petani mengetahui kondisi geografisnya yang dikelilingi hutan, gunung, dan lautan (Sonjaya et al., 2018). Kisah *Ansuang Bakeng* menjadi pengingat untuk waspada terhadap bahaya yang ada di dalam lingkungan tempat tinggal masyarakat sekitar gunung Awu, serta menjaga perilaku dalam berelasi demi menjaga kerukunan masyarakat (*Misteri Gunung Awu, Sangihe*, 2014).

Mengetahui banyaknya cerita rakyat yang dihasilkan dari seluruh wilayah Indonesia, tidak semua cerita mendapat kesempatan untuk diadaptasi ke media lain seperti animasi karena keterbatasan informasi mengenai cerita itu sendiri maupun latar belakang budaya asalnya sehingga sebagian besar masyarakat Indonesia, terutama generasi muda, belum mengenal keberadaan hasil budaya tersebut. Salah satunya adalah budaya Sangihe-Talaud yang hasil adaptasi media menyangkut kebudayaan tersebut sejauh ini baru sebatas buku cerita anak dan video edukasi-animasi singkat karya individual.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, penulis memutuskan untuk merancang visualisasi konsep film animasi dua dimensi yang mengadaptasi cerita rakyat Sangihe *Ansuang Bakeng* sebagai proyek tugas akhir. Tomm Moore, animator dan salah satu pendiri studio *Cartoon Saloon*, berpendapat dalam wawancaranya dengan *Cartoon Brew* (2015) bahwa animasi dengan visual sederhananya mampu memberikan pengalaman yang bersifat *immersive*, di mana

penonton seakan-akan masuk ke dalam dunia animasi tersebut. Jika dibandingkan dengan animasi tiga dimensi dan *live-action*, animasi dua dimensi lebih fleksibel dan serbaguna dalam berekspresi secara visual, baik menggunakan gaya visual yang kompleks dan mendekati realistis maupun gaya visual paling sederhana, *cartoony*, dan terbatas. Hal ini juga dimudahkan dengan perkembangan teknologi dan *software* dalam meningkatkan efisiensi serta bereksplorasi gaya visual yang beragam, seperti penggunaan *brushstrokes* yang kasar, atau gaya ornamental. Sebelum proyek animasi bisa terwujud, sebuah tim perlu melalui tahap praproduksi di mana tim mengumpulkan ide, riset, dan menyusun rencana untuk menentukan arah produksi. Salah satunya adalah pembuatan *concept art*, di mana tim mengembangkan ide-ide mentah menjadi sebuah konsep, lalu dieksplorasi lebih jauh dalam bentuk visual untuk menentukan suasana, atau *mood* dan *tone*, hasil akhir animasi yang akan menjadi panduan dalam tahap produksi (Schacker, 2018).



1.2. Identifikasi Masalah

- ❖ Globalisasi mengancam aspek keanekaragaman budaya yang menjadi identitas bangsa Indonesia karena konsumsi media luar secara terus-menerus sehingga memunculkan pandangan bahwa budaya Indonesia ketinggalan zaman
- ❖ Popularitas animasi Indonesia yang rendah dalam ranah internasional disebabkan oleh kurangnya dukungan dari warga Indonesia, khususnya generasi muda, yang terbiasa mengonsumsi animasi luar negeri
- ❖ Cerita rakyat Sangihe-Talaud menjadi salah satu yang kurang mendapat kesempatan untuk diadaptasi menjadi media lain karena keterbatasan informasi sehingga sebagian besar masyarakat Indonesia belum mengenal keberadaan budaya tersebut

1.3. Batasan Masalah

Tugas akhir ini berupa perancangan visualisasi konsep yang mencakup desain karakter, desain latar, desain *props*, *beatboard*, *key art*, *promo art*, dan desain logo untuk animasi dua dimensi yang mengadaptasi cerita rakyat Sangihe *Ansuang Bakeng*.

1.4. Tujuan Perancangan

- ❖ Memperkenalkan budaya Indonesia melalui visualisasi konsep untuk media animasi dua dimensi
- ❖ Mewujudkan visualisasi hasil eksplorasi kebudayaan Sangihe-Talaud seputar adaptasi cerita rakyat *Ansuang Bakeng*.

- ❖ Menghasilkan buku concept art untuk animasi dua dimensi adaptasi cerita rakyat *Ansuang Bakeng* sebagai pemenuhan tugas akhir.

1.5. Manfaat Perancangan

1.5.1. Untuk Pengetahuan

Perancangan tugas akhir ini diharapkan bisa menjadi panduan di tahap produksi animasi, serta bahan studi teoritis dan teknis mengenai tahapan visualisasi konsep animasi yang mengadaptasi cerita rakyat Indonesia khususnya dari daerah Sangihe-Talaud.

1.5.2. Untuk Masyarakat

Melalui perancangan tugas akhir ini, penulis berharap untuk bisa memperkenalkan budaya Sangihe-Talaud kepada masyarakat luas, sekaligus meningkatkan apresiasi dan ketertarikan terhadap warisan budaya Indonesia melalui buku visualisasi konsep animasi yang mengadaptasi cerita rakyat.