

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Setiap kehidupan manusia, tidak bisa terlepas dari suatu budaya. Baik itu budaya yang membentuk manusia dalam kehidupannya, atau budaya yang sengaja diciptakan untuk suatu tujuan tertentu. Salah satu hal yang diciptakan manusia dalam kebudayaan adalah seni sastra. Kesusasteraan merupakan wujud manusia melalui bentuk tulisan dan juga lisan. Dan dalam kehidupan sehari-hari, kedua bentuk kesusasteraan tersebut memang tidak bisa lepas dari kita. Kesusasteraan dapat dilahirkan dalam berbagai bentuk bahasa dan secara umum dapat dikategorikan menjadi dua kategori berdasarkan bentuk bahasa yang digunakan yaitu prosa dan puisi.

Salah satu bentuk prosa dalam karya sastra adalah cerita pendek. Saat ini, cerita pendek tidak begitu populer di kalangan masyarakat jika di bandingkan dengan novel. Masyarakat lebih tertarik membaca novel dengan tema romantis yang ringan untuk dibaca daripada membaca cerita pendek bertema fantasi yang penuh dengan kiasan makna yang cukup berat untuk dipahami. Minat baca masyarakat terhadap karya sastra semakin berkurang, seiring dengan perkembangan teknologi dan kesibukan lain yang membuat popularitas karya sastra di tengah masyarakat Indonesia semakin tidak dihargai.

Cerita pendek adalah suatu karangan prosa yang berisi sebuah peristiwa kehidupan pelaku/tokoh dalam cerita tersebut. Dalam karangan tersebut terdapat pula peristiwa lain sebagai pendukung peristiwa pokok. Cerita hanya dikonsentrasikan pada suatu peristiwa/hal yang menjadi pokok cerita. Dengan jumlah kata-kata yang sedikit, cerita pendek dapat dinikmati oleh berbagai kalangan masyarakat. Hal tersebut membuat cerita pendek dapat dirubah ke dalam bentuk visual.

Dengan menikmati karya sastra, kita dapat mengalami pengalaman tertentu, tidak hanya sebagai media hiburan, karya sastra dapat digunakan untuk

meningkatkan intelektual serta spiritual pembaca dan juga dapat dijadikan sebagai pengalaman untuk berkarya sehingga menimbulkan banyaknya *genre* yang muncul sesuai dengan latar belakang dan pengalaman yang dimiliki pengarang. Salah satu *genre* yang pernah populer di akhir tahun 1960-an yaitu magis imajinatif. Danarto, penulis yang mempopulerkan *genre* tersebut merupakan salah satu sastrawan Indonesia yang memperkenalkan prosa dengan kisah-kisah magis yang belum pernah ada sejak zaman Balai Pustaka di awal abad ke-20. Sejak saat itu sastra Indonesia dimungkinkan bercerita tentang kehidupan yang aneh dan tiba-tiba menyeruak dalam kehidupan sehari-hari.

Visualisasi cerpen adalah suatu penyampaian perasaan, emosi, dan gagasan melalui suatu pilihan ekspresi seni dalam wujud visual. Animasi 2D dapat menjadi alternatif media yang tepat untuk memvisualkan cerita pendek, karena visualisasi dapat menyatu dengan alur cerita baik secara verbal maupun visual, serta audio atau musik. Dalam industri animasi, terdapat tahapan pembuatan *concept art* yang merupakan tahap awal yang penting untuk mengeksplor ide serta mengembangkan konsep desain untuk digunakan dalam sebuah animasi baik dalam bentuk sketsa maupun ilustrasi. Penggabungan cerpen dengan media *concept art* berpeluang untuk dapat dieksplorasi, baik dari segi visual maupun cara menyampaikan gagasan.

Untuk itu, penulis akan membuat sebuah *concept art* untuk animasi 2D sebagai media untuk memvisualisasikan sebuah cerita pendek 'Rongga' dalam sebuah buku kumpulan cerpen 'Lelaki Yang Membelah Bulan' karya Noviana Kusumawardhani. Pemilihan cerita pendek Rongga dikarenakan cerita ini adalah cerita yang penuh imajinasi dan fantasi, sehingga cerita-cerita dalam buku ini memiliki kesan yang sangat magis. Suasana-suasana surealis begitu terasa dan memenuhi semua tubuh cerita. Cerita pendek Rongga memiliki kesan yang kuat terhadap orang-orang yang membacanya. Makna yang disampaikan penuh dengan isu sosial serta mengangkat permasalahan dalam kehidupan berbudaya dan bermasyarakat, yang jika di analisa memiliki unsur ilmu budaya dan psikologi yang kuat. Menyebarkan pesan moral yang sublim, sehingga setiap penonton dengan pengalaman hidup yang berbeda dapat mendapatkan pesan moral yang berbeda yang memancing dialog dalam diri kita sendiri.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Tingkat rasa ketertarikan masyarakat terhadap karya sastra masih kurang, terutama cerita pendek tidak begitu populer jika dibandingkan dengan novel.
2. Cerita Rongga memiliki alur cerita yang agak sulit untuk dipahami karena menggunakan banyak istilah serta kiasan tentang kehidupan sehingga dianggap sebagai bacaan yang berat, sehingga dengan memvisualkan dalam media animasi diharapkan dapat mempermudah untuk memahami makna dan permasalahan dalam cerita.
3. Saat ini, masih sedikit animasi yang dibuat untuk mengapresiasi karya sastra ke dalam bentuk visual (visualisasi karya sastra).

1.3 Batasan Masalah

Dari Identifikasi masalah diatas penulis membatasi pembahasan tentang unsur-unsur ilmu budaya dan psikologi dalam cerita pendek Rongga dan pembatasan terhadap konten animasi 2D yang sesuai dengan tema cerita dan dapat dengan mudah dipahami oleh masyarakat pecinta karya sastra di Indonesia. Supaya pembahasan ini dapat fokus dan terbatas, maka penulis menyertakan ruang lingkup masalah dalam penelitian ini. Berikut ini adalah ruang lingkup penelitian ini:

1. Apa

Rancangan berupa *concept art* animasi 2D tentang cerita pendek Rongga dalam buku Lelaki Yang Membelah Bulan.

2. Siapa

Concept art animasi 2D ini ditujukan untuk masyarakat Indonesia sebagai bentuk apresiasi kepada karya sastra sehingga masyarakat yang tidak suka membaca akan lebih tertarik dan menghargai karya sastra yang ada di Indonesia. Target audiens orang dewasa yang memiliki pemikiran matang dengan rentang umur antara 18 sampai 30 tahun, mengingat cerpen Rongga

memiliki cerita yang berat dan agak sulit untuk dimengerti oleh anak-anak maupun remaja.

3. Dimana

Lokasi penelitian terletak di wilayah kota metropolitan, seperti wilayah Jabodetabek dan Bandung.

4. Mengapa

Untuk memberikan wawasan kepada Indonesia bahwa banyak karya sastra di Indonesia, khususnya cerpen yang memiliki cerita menarik dan tidak biasa serta mempunyai nilai dan makna yang baik dalam kehidupan manusia yang tidak kalah dengan karya sastra luar. Sehingga masyarakat Indonesia lebih menghargai dan mengapresiasi karya sastra di Indonesia.

5. Bagaimana

Rancangan *concept art* ini sebagai bentuk pendekatan visual untuk diterapkan pada film animasi 2D yang meliputi konsep cerita, desain karakter dan desain latar belakang berupa ilustrasi dua dimensi.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan pada sub bab sebelumnya maka beberapa masalah pokok yang akan dipecahkan dalam perancangan ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang *concept art* animasi 2D agar dapat memvisualkan sebuah cerita pendek?

1.5 Tujuan Perancangan

Adapun tujuan dari perancangan karya ini adalah sebagai berikut:

1. Merancang *concept art* animasi 2D sebagai cara untuk memvisualkan sebuah cerita pendek.

1.6 Manfaat Perancangan

1.6.1 Bagi Akademis

Dapat menerapkan ilmu Desain Komunikasi Visual khususnya animasi ke dalam ruang lingkup karya sastra sehingga memberikan dampak positif kepada bidang keilmuan itu dan diharapkan unsur pesan serta visualnya dapat diterima dan sesuai sehingga di kemudian hari semakin banyak karya animasi yang diadaptasi dari sebuah karya sastra agar para penulis dan sastrawan cerita pendek lebih dihargai karyanya.

1.6.2 Bagi Masyarakat

Diharapkan *concept art* animasi ini dapat membuat masyarakat menjadi lebih tertarik dan mengapresiasi karya sastra, khususnya cerita pendek sehingga publisitas buku kumpulan cerpen tidak kalah dengan publisitas novel yang lebih disukai oleh masyarakat. Dan juga diharapkan *concept art* ini dapat dinikmati oleh para pecinta karya sastra serta penikmat animasi di Indonesia.

1.6.3 Bagi Penulis

Menambah wawasan penulis tentang karya sastra dan kaitannya ke dalam ilmu budaya maupun psikologi yang sangat berpengaruh kedalam kehidupan manusia yang merupakan unsur-unsur dalam kebudayaan manusia, sehingga penulis dapat menuangkan ilmu desain komunikasi visual ke dalam bidang tersebut.

1.7 Metode Perancangan

Dalam perancangan visualisasi cerita pendek Rongga menjadi sebuah *concept art* animasi 2D, penulis menggunakan metode perancangan yaitu pengumpulan data, analisis data dan proses perancangan serta konsep visual serta menentukan pendekatan yang tepat untuk dapat menampilkan animasi 2D dengan visualisasi yang sesuai bagi target audiens.

1.7.1 Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan dalam pengumpulan data adalah metode campuran. Metode campuran merupakan pendekatan penelitian yang melibatkan pengumpulan data kuantitatif dan kualitatif, penggabungan dua bentuk data, dan penggunaan perancangan berbeda, yang dapat melibatkan asumsi-asumsi filosofis dan kerangka kerja teoritis. Asumsi inti dari penelitian bentuk ini adalah kombinasi pendekatan kualitatif dan kuantitatif yang memberikan pemahaman lebih lengkap daripada hanya satu pendekatan saja dalam perumusan masalah (Creswell 2016:5). Dengan prosedur pengumpulan data sebagai berikut:

1. Observasi

Melakukan pengamatan langsung terhadap berbagai karya animasi dengan *genre* sejenis maupun karya animasi dengan tema kesedihan yang sudah pernah dibuat sebelumnya.

2. Kuesioner

Membuat pertanyaan dalam kuesioner kepada responden berusia 18-30 tahun yang bertempat tinggal di wilayah kota metropolitan mengenai seberapa besar minat masyarakat terhadap sebuah karya sastra.

3. Studi Pustaka

Memahami tentang berbagai teori, mulai dari ilmu budaya, teori adaptasi, teori animasi, teori warna, serta prinsip-prinsip animasi maupun teori *karakter dan background* agar dapat mendalami serat menafsirkan makna dan konflik yang terdapat di cerpen Rongga dan menentukan perancangan yang tepat ke dalam sebuah bentuk visual yaitu animasi 2D.

4. Literatur

Mencari hasil penelitian serta berbagai jurnal tentang animasi maupun visualisasi karya sastra ke dalam bentuk visual.

5. Wawancara

Melakukan wawancara kepada Noviana Kusumawardhani sebagai penulis buku *Lelaki Yang Membelah Bulan* sebagai narasumber untuk memahami konsep dan pemaknaan yang tepat dalam cerpen Rongga.

1.7.2 Metode Analisis Data

Setelah melakukan pengumpulan data, maka penulis akan menganalisis data dengan menggunakan pendekatan dan teknik analisis yang berkaitan dengan karya sastra. Pendekatan yang digunakan untuk menganalisis data yaitu pendekatan objektif. Pendekatan objektif digunakan untuk memusatkan perhatian pada unsur-unsur intrinsik dari cerpen Rongga. Sedangkan analisis yang digunakan adalah sebagai berikut :

1. Deskriptif Analitik

Metode deskriptif analitik dilakukan dengan cara mendeskripsikan fakta-fakta yang kemudian disusul dengan analisis. Secara etimologis deskripsi dan analisis yang berasal dari bahasa Yunani, *analyein* yang artinya telah diberikan arti tambahan, tidak semata-mata menguraikan melainkan juga memberikan pemahaman dan penjelasan secukupnya. Metode gabungan yang lain, misalnya deskriptif komparatif, metode dengan cara menguraikan dan membandingkan, dan metode deskriptif induktif, metode dengan cara menguraikan yang diikuti dengan pemahaman dari dalam ke luar.

2. Strukturalisme Genetik

Pendekatan strukturalisme genetik adalah pendekatan yang mampu merekonstruksikan pandangan dari dunia pengarang. Latar belakang sejarah, zaman, dan sosial masyarakat berpengaruh terhadap proses penciptaan karya sastra, baik dari segi isi maupun bentuknya atau strukturnya. Keberadaan pengarang dalam masyarakat tertentu turut mempengaruhi karyanya. Dengan demikian suatu masyarakat tertentu yang menghidupi pengarang dengan sendirinya akan melahirkan suatu jenis sastra tertentu pula.

Pendekatan strukturalisme genetik memiliki aspek-aspek yang sangat bermanfaat dalam mengungkapkan makna sebuah karya sastra. Karena selain menguraikan unsur intrinsiknya juga lebih cermat mengangkat aspek-aspek sosiologis, serta menyadari sepenuhnya bahwa karya sastra itu dihasilkan melalui proses kreativitas dengan mengedepankan aspek imajinasi.

3. Analisis Matriks

Analisis matriks adalah metode analisis membandingkan dengan cara menjajarkan. Objek visual apabila dijajarkan dan dinilai menggunakan satu tolak ukur yang sama maka akan terlihat perbedaannya, sehingga dapat memunculkan gradasi (Soewardikoen, 2013:50). Penulis melakukan analisis matriks pada proyek karya sejenis animasi dengan tema yang sama yaitu kesedihan.

1.7.3 Sistematika Perancangan

Setelah melakukan pengumpulan data dan analisis data, maka akan didapatkan hasil analisis yang kemudian penulis jadikan sebagai landasan dalam perancangan *concept art* animasi 2D visualisasi dari cerita pendek Rongga. Berikut ini adalah tahapan perancangan dari animasi Rongga:

a. Pra-Produksi

Perancang melakukan riset yang berkaitan dengan karya sastra khususnya cerita pendek Rongga dengan melakukan riset dan menganalisis dari data yang ada, serta mencari berbagai referensi dalam melakukan studi bentuk dan latar belakang untuk membuat desain karakter dan latar belakang yang sesuai dengan cerita Rongga, serta studi warna untuk dapat menentukan warna yang sesuai agar dapat memengaruhi *mood* penonton, sebagai acuan dalam pembuatan animasi 2D. Dalam tahap ini juga perancang membuat konsep, *story board* dan *story line*

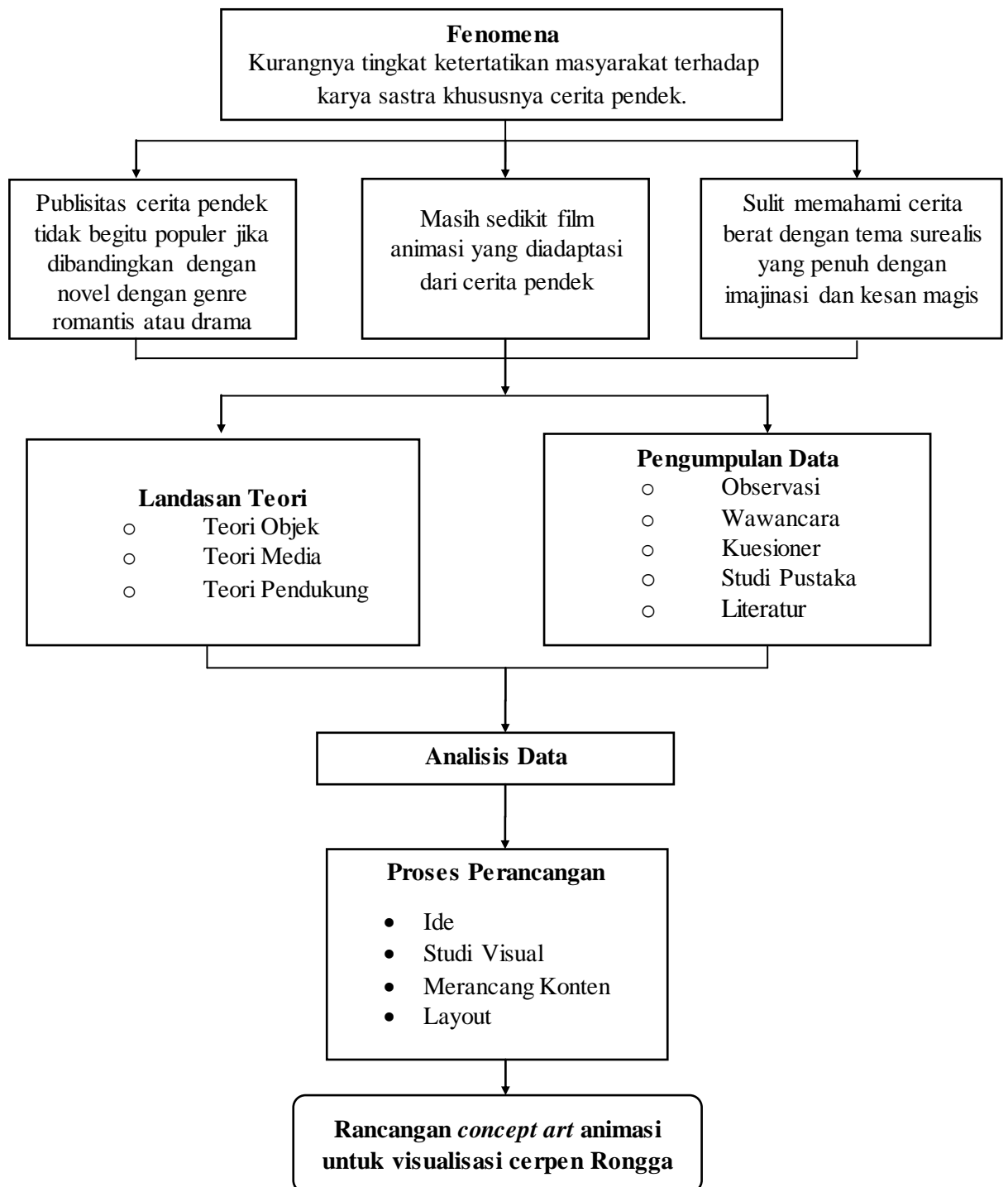
b. Produksi

Setelah proses Pra-Produksi selesai barulah peneliti melakukan proses produksi dimana peneliti melakukan pembuatan karakter dan latar belakang, setelah itu melakukan melakukan pewarnaan, *rendering*, dan layout.

c. Pasca Produksi

Setelah mendapatkan hasil dari tahap produksi maka dalam tahap terakhir ini dilakukan *final design*.

1.8 Kerangka Perancangan



Bagan 1.1 Skema kerangka perancangan

Sumber: Dokumentasi pribadi

1.9 Pembabakan

Berikut adalah sistematika penulisan laporan penelitian ini :

1. Bab I Pendahuluan

Berisi latar belakang permasalahan, identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan perancangan, metode pengumpulan dan analisis data, pembabakan dan kerangka berpikir.

2. Bab II Landasan Pemikiran

Berisi teori-teori sebagai landasan dalam mengerjakan perancangan visualisasi cerita pendek Rongga dalam media animasi 2D. Teori yang digunakan adalah teori objek yang terdiri dari tinjauan ilmu budaya dasar dan teori cerita pendek. Teori media terdiri dari teori animasi, *concept art*, karakter, latar belakang dan penataan, serta mood dan suasana. Teori metode terdiri dari teori alih wahana, strukturalisme genetik, dan teori analisis matriks. Teori pendukung terdiri dari teori psikologi persepsi warna.

3. Bab III Data dan Analisis

Berisi data hasil dari pengumpulan data melalui observasi, kuesioner pada masyarakat, wawancara kepada ahli, dan analisis data untuk menghasilkan konsep perancangan.

4. Bab IV Konsep dan Hasil Perancangan

Berisi konsep tentang perancangan animasi.

5. Bab V Penutup

Berisi uraian bab-bab sebelumnya yang berbentuk kesimpulan dan saran dari hasil perancangan animasi.