

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Budaya memberikan identitas khusus yang membedakan antara suatu bangsa dengan bangsa lainnya. Budaya menjadi hal yang penting bagi masyarakat dalam berbagai banyak hal termasuk cara hidup yang diwariskan secara turun temurun kepada generasi berikutnya. Adapun perbedaan antara suku, agama, pakaian, bangunan, lagu, karya seni maupun politik yang akan membuat terbentuknya suatu budaya. Menurut Edward B. Tylor (1871: 1) kebudayaan mencakup ilmu pengetahuan kepercayaan, seni, moral, adat dan kemampuan-kemampuan, serta kebiasaan-kebiasaan lain yang di peroleh manusia sebagai anggota masyarakat. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), adat adalah aturan (perbuatan dan sebagainya) yang lazim diturut atau dilakukan sejak dahulu kala. Hukum adat adalah aturan perilaku yang berlaku bagi orang-orang pribumi dan orang-orang timur asing, yang di satu pihak mempunyai sanksi (sehingga disebut hukum) dan dilainpihak tidak dikodifikasi (sehingga disebut adat) (Wiranata, 2005: 11). Jika adat tersebut tidak dilaksanakan maka akan menimbulkan sanksi tak tertulis oleh masyarakat setempat karena dianggap menyimpang. Sebagai contohnya adalah adat Minangkabau. Haji Abdul Malik Karim Amrullah menuliskan dalam novelnya yang berjudul Tenggelamnya Kapal Van Der Wijck bahwa bangsa Minang diambil dari bangsa ibu. Laki-laki tidak diizinkan oleh keluarganya untuk menikah dengan perempuan non-Minang. Dalam novel tersebut, Haji Abdul Malik Karim Amrullah menjelaskan bahwa anak akan tidak dianggap sebagai suku minang dan dianggap tidak memiliki darah Minang walaupun ayahnya berdarah Minang, ini dikarenakan menurut adat Minang, garis keturunan akan ditentukan berdasarkan garis ibu. Haji Abdul Malik Karim Amrullah mengkritik adat ini melalui tulisannya dalam novelnya tersebut.

Sejarah merupakan peristiwa yang terjadi pada masa lampau yang berkaitan dengan fakta dalam peristiwa-peristiwa yang benar-benar terjadi. Salah satu peristiwa sejarah di Indonesia adalah peristiwa tenggelamnya

kapal Van Der Wijck. Mendengar nama Kapal Van Der Wijck, biasanya langsung tertuju pada kisah fiksi dalam novel Tenggelamnya Kapal Van Der Wijck yang ditulis oleh Haji Abdul Malik Karim Amrullah atau lebih dikenal dengan nama Hamka, diterbitkan pertama kali pada tahun 1938. Namun kisah tenggelamnya Kapal Van Der Wijck bukanlah cerita fiksi, kisah tersebut memang benar-benar terjadi pada tanggal 20 Oktober 1936 di perairan Brondong. Ini terlihat karena adanya sebuah monumen bersejarah bernama Monumen Van Der Wijck di halaman Kantor Pelabuhan Brondong, Kabupaten Lamongan, Jawa Timur. Monumen Van Der Wijck dibangun pada tahun 1936 sebagai tanda terima kasih masyarakat Belanda kepada para nelayan yang telah membantu saat kapal tenggelam. Kapal Van Der Wijck tenggelam pada tanggal 20 Oktober 1936 ketika berlayar di perairan Lamongan, kemudian kisah Kapal Van Der Wijck yang tenggelam itu tertulis dalam sebuah novel yang berjudul Tenggelamnya Kapal Van Der Wijck.

Novel Tenggelamnya Kapal Van Der Wijck merupakan novel fiksi karya Haji Abdul Malik Karim Amrullah atau lebih dikenal dengan nama Hamka. Novel tersebut mengandung unsur budaya yang kuat, karena didalamnya menggambarkan suasana dan adat yang berlaku di Minangkabau. Novel tersebut pertama kali muncul pada tahun 1938, kemudian novel Tenggelamnya Kapal Van Der Wijck mengalami cetak ulang oleh penerbit yang berbeda-beda. Kisah pada novel tersebut menceritakan tentang percintaan yang terhalang karena perbedaan adat dan peraturan adat yang ketat hingga berakhir kematian. Hamka menulis novel tersebut sesuai dengan kejadian tenggelamnya kapal pada saat itu. Selain itu, ia bertujuan untuk mengkritik beberapa tradisi adat Minang yang berlaku saat itu, seperti perlakuan terhadap pendatang yang berketurunan blasteran dan peran perempuan dalam masyarakat yang sangat ketat, seperti tidak sembarangan untuk memilih pasangan yang tidak jelas sukunya dan akan dibicarakan oleh pemimpin adat dan segenap keluarga disana.

Dengan adanya teknologi yang semakin maju di kalangan dewasa ini membuka peluang penggunaan media sebagai sarana pelestarian

budaya, seperti film, animasi dan *game*. Dalam hal ini pemanfaatan teknologi menjadi media untuk mempublikasikan budaya Indonesia dimata dunia. Salah satu contoh pelestarian budaya dengan teknologi adalah sebuah film yang mengadaptasi dari novel Tenggelmnya Kapal Van Der Wijck dengan judul yang sama diproduksi oleh *Rumah Produksi Soraya Intercine Films*. Film ini dirilis pada tanggal 19 Desember 2013. Film Tenggelmnya Kapal Van Der Wijck menggambarkan setting dan kejadian pada tahun 1930-an dan mengikuti jalan cerita yang sama dengan kisah sesuai dengan novel. Film Tenggelmnya Kapal Van der Wijck menjadi film termahal yang pernah diproduksi oleh Soraya Intercine Films. Film yang mengadaptasikan novel ini mewakili sang penulis untuk mengkritik tentang peraturan suku yang tidak sesuai dengan akal budi sehat juga menggambarkan dampak yang akan terjadi.

Banyak kisah dari novel-novel terkenal telah diadaptasikan menjadi sebuah film maupun animasi. Contoh novel yang telah diadaptasi menjadi animasi salah satunya *Howl's Moving Castle*. Novel *Howl's Moving Castle* telah diadaptasi oleh Studio Ghibli menjadi film animasi 2D dengan judul yang sama. Novel tersebut ditulis oleh penulis asal Inggris Diana Wynne Jones dan diterbitkan oleh penerbit Greenwillow Books pada April 1986. Film animasi yang mengadaptasi novel bertema fantasi tersebut dirilis pada tanggal 5 September 2004 untuk tayang perdana dan 20 November 2004 di Jepang. Selain *Howl's Moving Castle*, novel bertema misteri berjudul *Joker Game* yang ditulis oleh Koji Yanagi diterbitkan oleh Kadokawa Shoten pada tanggal 28 Agustus 2008 berjumlah 4 volume. Novel tersebut berkisah mengenai kehidupan mata-mata di Jepang dengan *setting* tahun 1930an. Sebelum diadaptasi menjadi animasi, novel tersebut telah diadaptasi menjadi sebuah film dengan judul yang sama dan dirilis pada tanggal 31 January 2015. Kemudian diadaptasi oleh *Production I.G* menjadi serial animasi 2D dengan judul yang sama dan dirilis pada tanggal 5 April 2016 hingga 21 Juni 2016 dengan jumlah 12 *episode*. Selain *Howl's Moving Castle* dan *Joker Game*, masih banyak lagi animasi Jepang yang merupakan adaptasi dari sebuah novel.

Dalam pembuatan animasi terdapat banyak proses, salah satunya proses pembuatan *concept art*. Secara umum, *concept art* adalah ilustrasi yang digunakan untuk menyampaikan ide yang digunakan dalam film, game, animasi, buku komik, atau media lainnya sebelum dimasukkan ke dalam produksi akhir. Dalam buku *How to Make Animated Films* karya Tony White (2009: 231) menjelaskan jalur yang benar dalam *concept art* adalah menggambarkan tampilan atau rancangan untuk *characters*, *property* dan *environment*. Namun sebelum itu, harus memahami nilai konsep seni atau *visual development* dalam pengembangan praproduksi. Ia juga menambahkan bahwa memahami ide cerita yang jelas dapat memahami apa yang akan terjadi di dalam suatu proyek dan apa yang akan dibutuhkan. Penggayaan gambar yang digunakan bermacam-macam, tergantung dari konsep cerita.

Animasi dapat dibilang lebih unggul dibandingkan film. Media animasi memungkinkan eksponen untuk mengeksplorasi teori dan menginformasikan audiens dan fleksibilitasnya sebagai bentuk *property* buatan yang dibangun yang berarti cocok untuk berbagai aplikasi komunikasi (Shelby: 2013, 6), yang berarti dalam animasi dapat membuat suatu hal yang mustahil untuk didapatkan didunia nyata dengan referensi yang tepat. Sedangkan kelemahan media film antara lain: harga produksinya cukup mahal, pembuatannya memerlukan banyak waktu dan tenaga, memerlukan operator khusus untuk pengoperasian, memerlukan penggelapan ruangan (Sumiharsono: 2017, 44). Dalam film juga cukup memiliki kesulitan dalam hal menyetting *property* dan suasana ketika setting cerita tahun 1930an.

Berdasarkan penjabaran di atas, penulis tertarik untuk melakukan perancangan *concept art* untuk film animasi 2D yang diadaptasi dari Novel Tenggelamnya Kapal Van Der Wijck. Ini dikarenakan secara pribadi penulis belum pernah menemukan animasi di Indonesia yang mengadaptasikan dari novel dan mempunyai unsur budaya yang kuat karena didalamnya menggambarkan suasana dan adat Minang, juga lokasi yang sudah menjadi cagar alam salah satunya Surau Nagari. Penulis

berharap dengan dibuatnya *concept art* animasi 2D ini, masyarakat Indonesia menjadi mengetahui budaya dan adat yang ada di Indonesia dan tidak adanya konflik yang dikarenakan perbedaan adat dan suku. Juga diharapkan animasi 2D di Indonesia semakin berkembang dan dikenal banyak kalangan.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Rumusan masalah untuk perancangan ini adalah :

- a. Bagaimana mengadaptasi dengan menggabungkan data asli dan *idea creator* dari novel Tenggelamnya Kapal Van Der Wijck?
- b. Bagaimana merancang *concept art* yang meliputi *characters design*, *property* dan *environment* untuk film animasi 2D Tenggelamnya Kapal Van Der Wijck dengan tidak mengurangi unsur budaya?

## **1.3 Ruang Lingkup**

### **1.3.1 Apa**

Merancang *concept art* animasi 2D yang diadaptasi dari novel Tenggelamnya Kapal Van Der Wijck.

### **1.3.2 Bagaimana**

Perancang akan merancang *concept art* animasi 2D yang meliputi *characters design*, *environment* dan *property* dengan peng gayaan *semi-realist* dan menyesuaikan suasana lingkungan pada tahun 1930an sesuai dengan novel yang diadaptasi.

### **1.3.3 Siapa**

Perancangan ini ditujukan kepada masyarakat luas dan Internasional, terutama bagi mereka yang menyukai animasi 2D karena perancangan ini dapat menjadi animasi 2D.

### **1.3.4 Dimana**

Tempat yang diangkat ke dalam cerita adalah Makassar, Padang Panjang, Surabaya dan Lamongan sesuai dengan lokasi yang sesuai jalan cerita dalam novel Tenggelamnya Kapal Van Der Wijck.

### **1.3.5 Kenapa**

Sebagai tahapan pra produksi pembuatan film animasi 2D dan agar dapat memvisualisasikan suasana tahun 1930an yang mungkin sebagian besar masyarakat melupakan suasana tahun tersebut dan apa saja yang menjadi sejarah di masa kini.

### **1.3.6 Kapan**

Waktu dalam jalan cerita adaptasi novel Tenggelamnya Kapal Van Der Wijck adalah tahun 1930-an mengikuti jalan cerita yang ada pada dalam novel tersebut. Juga mengikuti kejadian saat kapal Van Der Wijck yang tenggelam pada tahun 1936.

## **1.4 Tujuan dan Manfaat Perancangan**

### **1.4.1 Tujuan**

Dari rumusan masalah diatas maka dapat ditulis tujuan dari perancangan animasi 2D adalah :

- a. Untuk mengadaptasi novel Tenggelamnya Kapal Van Der Wijck dengan menganalisis novel kemudian digabungkan dengan *idea creator* untuk menjadi sesuatu yang baru yang bertujuan untuk memperlihatkan secara visual suasana tahun 1930an sesuai dengan data deskripsi novel yang diadaptasi dan *idea creator*.
- b. Untuk merancang desain *characters, property, environment* dengan pengayaan yang sesuai jalan cerita dari novel Tenggelamnya Kapal Van Der Wijck dan tidak mengurangi unsur budaya salah satunya bangunan Surau Nagari yang kini sudah menjadi cagar alam.

## **1.4.2 Manfaat**

### **1.4.2.1 Bagi Mahasiswa**

Perancangan *concept art* dalam suatu adaptasi dari novel ini diharapkan dapat memperluas pengetahuan mengenai adat dan budaya lokal juga kritik yang disampaikan oleh penulis novel melalui media animasi 2D yang sesuai dengan ilmu Desain Komunikasi Visual.

### **1.4.2.2 Bagi Penulis**

Dengan adanya perancangan *concept art* adaptasi dari novel Tenggelamnya Kapal Van Der Wijck ini, penulis dapat mengetahui secara mendalam tentang cerita adat dan budaya yang ada pada tahun sebelum merdeka. Penulis juga dapat mengetahui cara perancangan animasi yang menarik dan memiliki daya tarik tersendiri di masyarakat melalui visual dan kontennya.

### **1.4.2.3 Bagi Masyarakat**

Masyarakat memiliki alternatif tayangan hiburan yang menarik dalam bentuk animasi 2D yang berkisah tentang perbedaan adat dan budaya Indonesia. Diharapkan masyarakat yang menyukai animasi luar dapat menyukai animasi buatan dalam negeri.

## **1.5 Metode Perancangan**

### **1.5.1 Metode Pengumpulan Data**

Metode pengumpulan data yang digunakan antara lain :

#### **a. Wawancara**

Menurut Nyoman Kutha Ratna (2010: 221), wawancara (interview) adalah cara-cara memperoleh data dengan berhadapan langsung, bercakap-cakap, baik antara individu dengan individu maupun individu dengan dengan kelompok. Pada metode wawancara ini, perancang melakukan wawancara terhadap narasumber ahli dan atau narasumber yang berasal dari Padang untuk mendapatkan informasi dan ide terkait peraturan adat yang berlaku, penggambaran suasana khususnya wilayah Padang dan berhubungan dengan permasalahan yang ada pada jalan cerita.

#### **b. Studi Pustaka**

Metode pustaka merupakan pengumpulan data yang dilakukan melalui tempat-tempat penyimpanan hasil penelitian, yaitu perpustakaan (Nyoman Kutha Ratna 2010: 196). Pada metode studi pustaka, penulis menggunakan referensi dari novel *Tenggelamnya Kapal Van Der Wijck* dengan ditambah berbagai sumber lain seperti buku, literatur, atau website untuk mempermudah perancangan.

#### **c. Observasi**

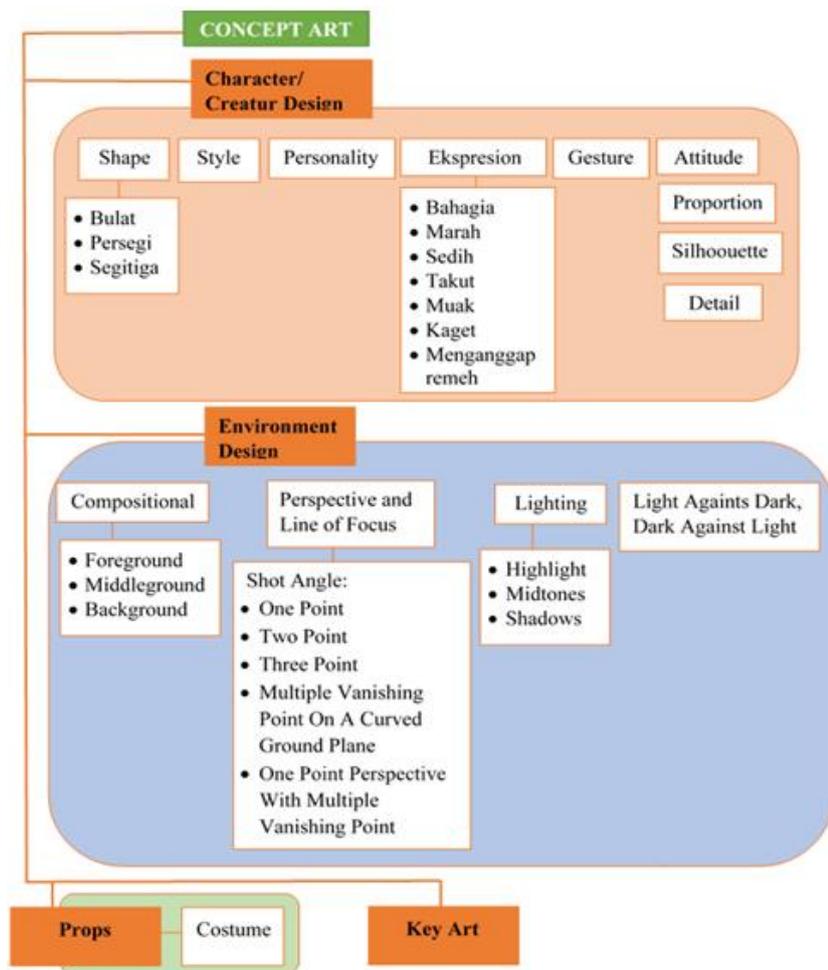
Observasi adalah teknik pengumpulan data dengan cara mengamati dan mencatat secara sistematik unsur-unsur yang tampak dalam suatu objek penelitian (Nawawi dan Martini dalam Eko Sugiarto, 2015: 88). Pada metode observasi ini, penulis mempelajari dan menganalisis film *Tenggelamnya Kapal Van Der Wijck* dan video-video lainnya sebagai referensi visual yang didapatkan.

### **1.5.2 Metode Analisis Data**

Metode analisis data yang digunakan adalah metode kualitatif dengan pendekatan struktural. Menurut Nyoman Kutha Ratna (2010:

94), penelitian kualitatif tidak semata-mata mendeskripsikan, tetapi yang lebih penting adalah menemukan makna yang terkandung di baliknya, sebagai makna tersembunyi, atau dengan sengaja disembunyikan, seperti mengapa kesadaran itu kurang, cukup dan sebagainya.

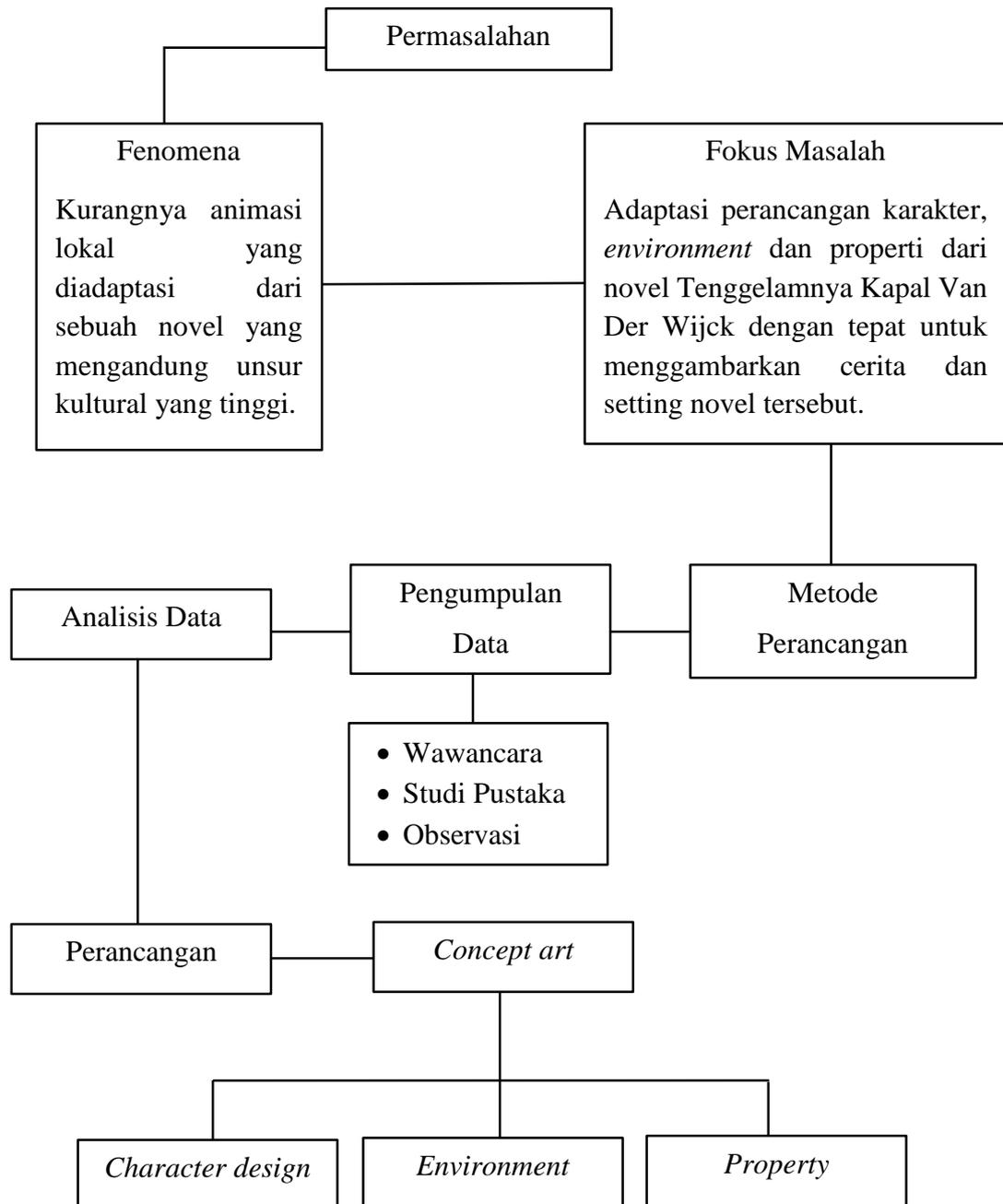
Pendekatan struktural merupakan pendekatan intrinsik. Analisis Struktural bertujuan untuk membongkar dan memaparkan secermat, seteliti, semendetail, dan semendalam mungkin, keterkaitan dan keterjalinan semua unsur dan aspek karya sastra yang bersama-sama menghasilkan makna menyeluruh (Teeuw, 1984: 135). Metode analisis ini berfokus pada unsur intrinsik pada novel *Tenggelamnya Kapal Van Der Wijck* dengan mendeskripsikan jalan cerita, penokohan, *setting* dan properti.



**Bagan 1.1 Pipeline**

Sumber : Pribadi

## 1.6 Kerangka Perancangan



**Bagan 1.2** Kerangka Perancangan

Sumber : Pribadi

## **1.7 Pembabakan**

Sistematika penulisan pada perancangan ini dibagi menjadi lima BAB yaitu :

### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini membahas latar belakang masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan dan manfaat perancangan, metode perancangan *concept art* yang mengadaptasi novel tenggelamnya kapal van der wijck, serta kerangka perancangan dan pembabakan.

### **BAB II LANDASAN PEMIKIRAN**

Pada bab ini membahas beberapa teori yang terkait dan akan digunakan sebagai landasan pemikiran untuk proses perancangan. Teori yang digunakan meliputi teori yang berhubungan dengan adaptasi, animasi 2D, *concept art* dan warna.

### **BAB III DATA DAN ANALISIS DATA**

Pada bab ini membahas penjelasan data-data yang telah diperoleh dan dikumpulkan sebagai acuan perancangan. Kemudian menganalisis data yang didapat sehingga menghasilkan konsep perancangan yang diharapkan.

### **BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN**

Pada bab ini membahas mengenai konsep dan hasil perancangan *concept art* berdasarkan hasil analisis sebelumnya dan teori-teori yang digunakan sebagai acuan perancangan *concept art* film animasi 2D Tenggelamnya Kapal Van Der Wijck

### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Pada bab ini berisikan kesimpulan dan saran dari perancangan yang dilakukan, serta sebagai bab penutup.