

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pada umumnya, budaya merupakan kerangka hidup manusia yang menyangkut keseluruhan aspek kehidupan manusia dan terdiri dari berbagai struktur, terbentuk dari suatu gagasan dan ide yang timbul dari manusia dalam bertindak, untuk dapat bisa berkembang dan berhubungan dengan satu sama lain. Budaya berkaitan dengan budi dan akal manusia berdasarkan bahasa *Sanskerta*. Dapat dikatakan juga sebagai, segala aktivitas manusia dalam memperbaiki alam dengan berbagai cara. Mempelajari dan memahami budaya bukanlah hal yang mudah karena budaya memiliki sifat yang kompleks, banyak sekali unsur yang terdapat di dalam budaya meliputi pengetahuan, kepercayaan, kesenian, tradisi dan adat istiadat. Berbagai macam unsur tersebut hadir sebagai sebuah bentuk kebudayaan dari hasil perbuatan dan tingkah laku manusia. Antara manusia dan kebudayaan mempunyai kesatuan yang tidak dipisahkan. Kebudayaan tersebut akan berkembang mengikuti ruang dan waktu dari tahapan yang sederhana menuju tahapan yang lebih rumit. Terdapat sistem budaya yang mengatur jalannya suatu kebudayaan. Fungsi dari sistem budaya berperan untuk menjaga dan mengatur setiap tindakan serta tingkah laku, agar pelaku dari budaya tidak salah langkah. Saat ini di Jawa Barat, tepatnya di kota Bandung terdapat beberapa generasi muda khususnya remaja yang lupa akan kesadaran pentingnya dalam memiliki kebudayaan, seperti kebudayaan Sunda. Tidak sedikit yang menyadari bahwa dari kebudayaan Sunda terdapat nilai-nilai yang bisa dipelajari, walaupun hanya dari sebuah pakaian dan senjata. Bahkan hanya dari seorang tokoh dapat menjadi unsur pembentuk untuk nilai kebudayaan tersebut. Meskipun terwujudnya kebudayaan tersebut berasal dari proses perbuatan manusia, namun hasil ciptaannya tidak sepenuhnya selalu dilakukan dengan baik, karena dari kebudayaan yang tercipta, jika tidak dapat dikendalikan maka kebudayaan tersebut mempunyai citra yang buruk, dan menimbulkan kekacauan.

Berbicara mengenai tokoh, terdapat tokoh dari Jawa Barat yang sangat dikenal, yaitu Prabu Siliwangi. Tokoh tersebut dianggap sebagai raja Sunda terbesar pada masanya, membawa keharuman, kesejahteraan, berbakti kepada leluhur, menjunjung tinggi keadilan dan perikemanusiaan, mengajarkan nilai-nilai kebudayaan, dan dari kepribadian dirinya dapat dijadikan contoh teladan oleh generasi muda untuk masa kini dan masa yang akan datang. Namun, tulisan mengenai dirinya sangat sulit ditemukan, bahkan hampir tidak ada sumber utama yang pernah menyebutkan namanya. Karena hal itu, tidak banyak yang mengetahui tentang tokoh Prabu Siliwangi. Banyak kajian dari para ahli yang telah melakukan penelitian untuk mengungkap jati diri Prabu Siliwangi hingga sampai saat ini. Hasil dari kajian para ahli memunculkan berbagai pendapat dan kesimpulan, terdapat ahli yang menyebutkan bahwa tokoh tersebut terdiri dari satu orang, adapun yang mengatakan tidak terdiri dari hanya satu. Sumber sejarah tokoh Prabu Siliwangi berasal dari asal-usul yang sangat beragam yaitu dari prasasti, babad, naskah, mitos, legenda, cerita rakyat, tokoh pantun, dll. Dalam perancangan ini penjelasan mengenai tokoh tersebut akan berangkat dari sebuah adaptasi novel untuk dijadikan sebuah karakter agar memudahkan pengenalan terhadap tokohnya.

Adaptasi menjadi proses kreatif yang bertujuan sebagai pengalihan wahana untuk menciptakan kembali dari hasil interpretasi karya sastra dengan bantuan media. Proses adaptasi digunakan agar orang-orang dapat memahami karya sastra yang tidak semuanya dapat dimengerti. Hasil dari adaptasi tentunya akan mengalami perbedaan dengan karya aslinya, diubah sedemikian rupa sesuai dengan keperluan, berupa perubahan alur cerita, latar dan waktu, maupun tokoh. Pengalihan wahana yang biasanya dilakukan yaitu dari sebuah novel kedalam bentuk animasi, film, dan *game*. Salah satu contoh bentuk adaptasi yaitu film *Spider-Man* yang berasal dari sebuah komik karya perusahaan *Marvel Comics*. Dari adaptasi tersebut terdapat karakter bernama *Spider-Man* yang hingga kini tingkat kepopuleritasannya hampir terkenal di seluruh dunia. Karakter *Spider-Man* juga menjadi inspirasi sekaligus ide bagi perancang dalam membuat karakter karena, perancang ingin mempunyai sebuah karakter yang berasal dari budaya Jawa Barat. Dalam melakukan adaptasi, karakter menjadi salah satu

peran penting dalam suatu pembuatan produksi. Tidak hanya itu, karakter juga dapat ditemukan dalam berbagai media dan format seperti ilustrasi, *concept art*, maupun *artbook*. Bahkan dalam hal lain, karakter juga terdapat dalam diri manusia yang menjadi sebuah fondasi dalam melakukan interaksi sosial. Layaknya sebuah jantung pada organ tubuh, tanpa hal tersebut manusia tidak akan hidup. Dibutuhkannya kerangka untuk menjadi rancangan awal dalam membentuk karakter, agar karakter tersebut dapat tercipta dengan baik maka diperlukan desain dalam diri karakter.

Dari penjelasan permasalahan diatas, perancang akan melakukan adaptasi dari sebuah novel yang berjudul “Raden Pamanah Rasa: Kemaharajaan Nusantara yang Tak Terungkap” untuk membuat perancangan karakter dari tokoh Prabu Siliwangi kedalam suatu bentuk media yaitu *artbook* yang nantinya dapat digunakan untuk animasi 2D. Dalam mengenalkan tokoh Prabu Siliwangi, novel tersebut menjadi media acuan bagi perancang karena isinya menceritakan tentang perjalanan tokoh Prabu Siliwangi yang usianya masih terbilang muda dengan nama Raden Pamanah Rasa. Perancang akan melakukan adaptasi dari tokoh yang berada dalam novel tersebut untuk menjadi sebuah karakter baru yang akan ditampilkan menjadi sebuah karakter superhero dengan tema fantasi yang cocok untuk remaja, dan dengan bantuan dari beberapa unsur kebudayaan Sunda untuk merepresentasikan dan mengangkat nilai-nilai kebudayaan tersebut di Jawa Barat. Diharapkan dalam perancangan karakter dari tokoh Raden Pamanah Rasa, generasi muda dapat mengenali dan mengetahui tokoh Prabu Siliwangi melalui adaptasi novel pada karakter yang dibuat, sekaligus menjadi sikap teladan terhadap pentingnya dalam memiliki kebudayaan Sunda.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang, perancang mendapatkan beberapa identifikasi masalah yang akan dijadikan dalam acuan penelitian, diantaranya:

- Terdapat remaja yang belum mengetahui tokoh Prabu Siliwangi.
- Belum ada yang mengetahui bahwa tokoh Raden Pamanah Rasa adalah Prabu Siliwangi.
- Belum adanya pembuatan karakter tokoh Prabu Siliwangi yang berangkat dari sebuah adaptasi novel.
- Tidak banyak adaptasi novel yang mengenalkan dan merepresentasikan tokoh Prabu Siliwangi dari hasil perancangan karakter.
- Belum banyaknya pembuatan karakter dari adaptasi novel yang dapat merepresentasikan dan mengangkat nilai kebudayaan Sunda.
- Kurangnya pengetahuan para remaja yang ada di Bandung mengenai tokoh Prabu Siliwangi termasuk kesadaran mereka terhadap pentingnya dalam memiliki suatu kebudayaan Sunda.

1.3. Rumusan Masalah

- Bagaimana cara memperkenalkan tokoh Prabu Siliwangi kepada para remaja yang ada di Bandung melalui perancangan karakter Raden Bayuputra dari sebuah adaptasi novel Raden Pamanah Rasa?.
- Bagaimana cara membuat karakter tokoh Raden Bayuputra dari adaptasi novel Raden Pamanah Rasa yang dapat merepresentasikan tokoh Prabu Siliwangi serta dapat mengangkat nilai kebudayaan Sunda melalui suatu pembuatan karakter?.

1.4. Ruang Lingkup

1.4.1. Apa

Perancang akan membuat karakter yang berangkat dari adaptasi novel yang berjudul Raden Pamanah Rasa karya E. Rokajat Asura sebagai bentuk pengenalan terhadap tokoh Prabu Siliwangi dengan visual yang menarik seperti penyajian gaya gambar, kostum dan properti yang unik, kedalam sebuah *artbook* yang dapat digunakan untuk animasi 2D.

1.4.2. Bagian Mana

Perancang berperan sebagai *character designer* yang meliputi perancangan dan pembuatan karakter.

1.4.3. Siapa

Target audience adalah para remaja SMA yang masih berstatus pelajar dengan rentang usia 15 sampai dengan 21 tahun di daerah Kota Bandung.

1.4.5. Tempat

Tempat perancangan akan berlangsung di daerah Jawa Barat, tepatnya di wilayah kota Bandung.

1.4.6. Waktu

Waktu pembuatan dari perancangan karakter ini sekitar 1 tahun dimulai dari tahun 2018 hingga tahun 2019.

1.5. Tujuan Perancangan

- Untuk mengenalkan tokoh Prabu Siliwangi kepada para remaja melalui perancangan karakter Raden Bayuputra dari hasil adaptasi novel Raden Pamanah Rasa serta dapat merepresentasikan kebudayaan Sunda
- Untuk mengetahui proses perancangan karakter Raden Bayuputra dari adaptasi novel Raden Pamanah Rasa dengan penggabungan kebudayaan Sunda dan unsur fantasi yang menarik.

1.6. Metodologi Perancangan

1.6.1. Metode Pengumpulan Data

A. Metode Studi Lapangan

Studi lapangan merupakan salah satu metode yang digunakan untuk menjadi sumber data dari perancangan yang dilakukan, terdiri dari observasi, wawancara, dan studi pustaka.

1. Observasi

Observasi dilakukan oleh perancang dengan mendatangi beberapa museum peninggalan sejarah mengenai tokoh Prabu Siliwangi yang berada di sekitar daerah Jawa Barat, termasuk kostum dan properti sebagai bahan untuk perancangan karakter.

2. Wawancara

Perancang akan melakukan wawancara kepada ahli budaya sebagai salah satu narasumber untuk sumber dari sebuah data karena, bisa mendapatkan jumlah data yang banyak. Wawancara tersebut dilakukan dengan membuat pertanyaan yang terstruktur dan sedemikian rupa.

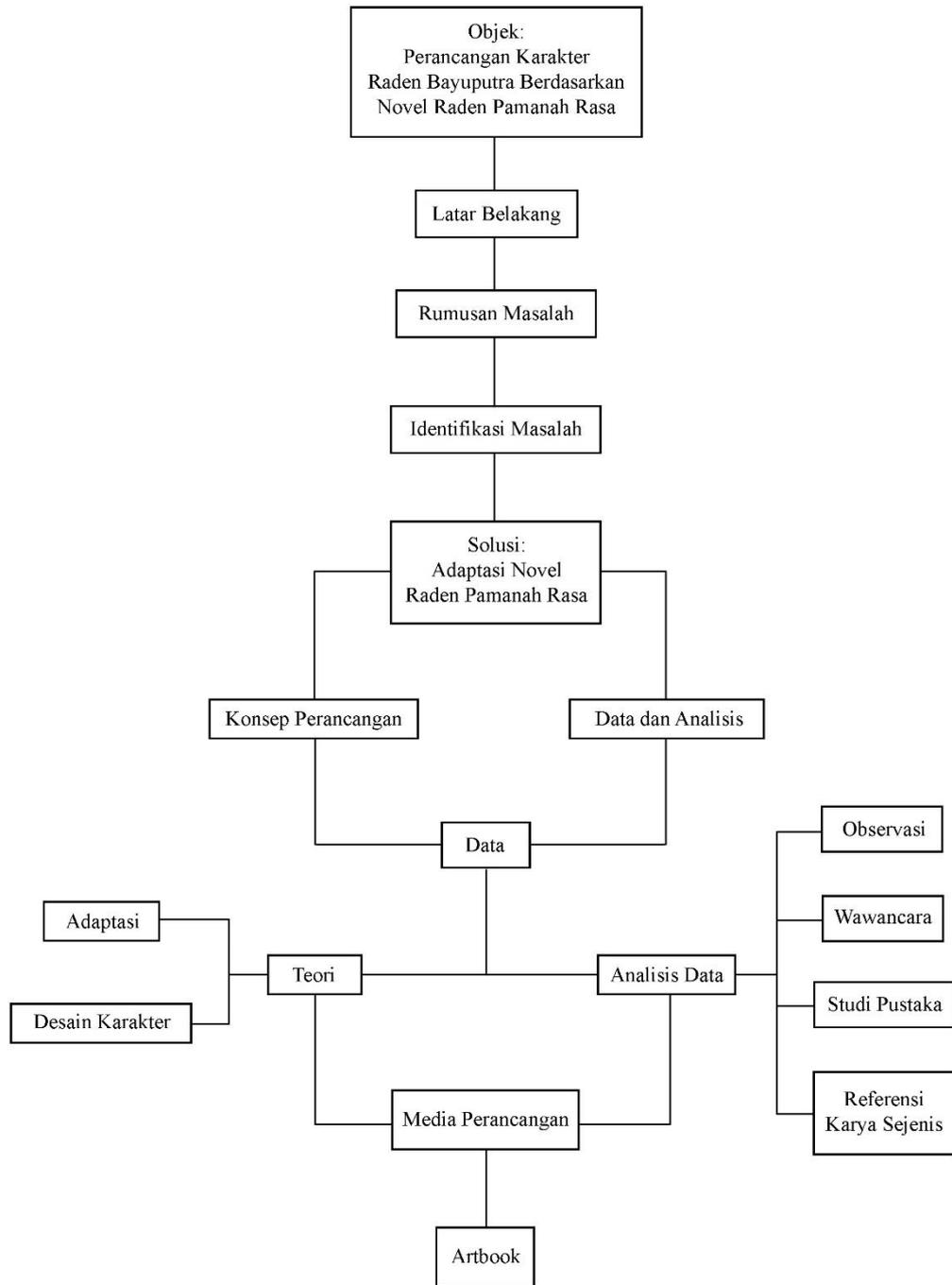
3. Studi Pustaka

Studi pustaka diperlukan dalam perancangan untuk menjadi bahan dalam mengumpulkan data dan berfungsi sebagai data pendukung yang bertujuan untuk membentuk landasan teori dari perancangan karakter melalui sejumlah literatur yang berkaitan dengan perancangan.

1.6.2. Metode Analisis Data

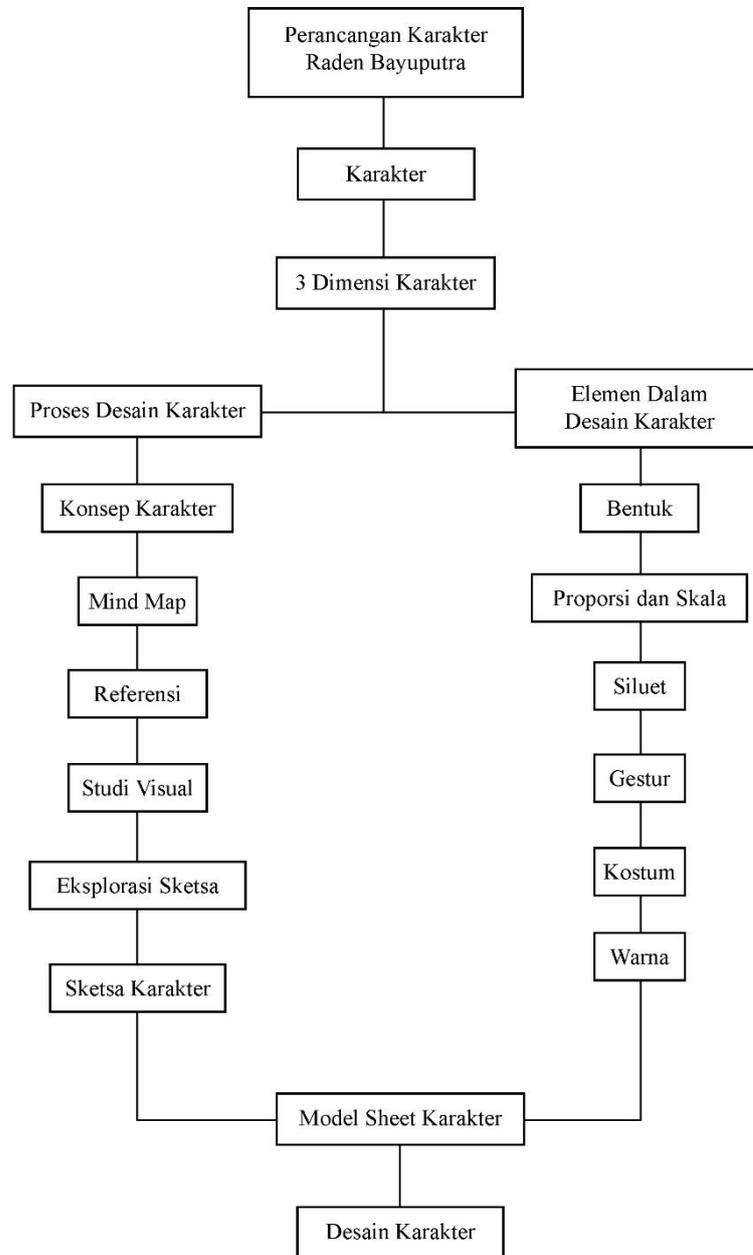
Metode analisis data yang digunakan oleh perancang dalam mendapatkan informasi dan mengumpulkan data yaitu metode kualitatif. Tujuannya agar perancang bisa membaur dengan objek yang diteliti sehingga dapat memahami permasalahan objek dari sudut pandang yang diteliti. Penelitian kualitatif tidak membatasi penelitian terhadap manusia, dapat berupa peristiwa, kejadian sejarah, prasasti, artefak, benda-benda peninggalan sejarah, dan peninggalan peradaban kuno lainnya.

1.7. Kerangka Perancangan



Bagan 1. Kerangka Perancangan
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

1.8. Sistematika Pembuatan Aset



Bagan 2. Sistematika Pembuatan Aset
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

1.9. Pembabakan

BAB I. PENDAHULUAN

Berisikan tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan perancangan, metodologi perancangan yang terdiri dari metode pengumpulan data dan metode analisis data, kerangka perancangan dan sistematika pembuatan karakter dari Raden Bayuputra

BAB II. LANDASAN PEMIKIRAN

Landasan pemikiran yang terdiri dari teori-teori dasar dalam merancang objek penelitian terkait. Menjadi sebuah cara untuk mengupas dan mengolah data objek. Dari teori tersebut, salah satunya terdapat teori yang membahas tentang cara merancang karakter secara keseluruhan.

BAB III. DATA DAN ANALISIS DATA

Uraian data objek yang mencakup analisis data objek, hasil observasi lapangan, data khalayak sasaran yang melalui wawancara dengan narasumber, data analisis karya sejenis untuk dijadikan referensi visual dalam merancang karakter.

BAB IV. KONSEP DAN PERANCANGAN

Terdapat uraian konsep karya yang akan perancang buat, mulai dari Ide besar, konsep pesan, konsep media, konsep kreatif, konsep visual, dan hasil dari perancangan itu sendiri.

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

Berisikan tentang kesimpulan proses perancangan karakter dari Raden Bayuputra secara menyeluruh yang diikuti dengan saran.