

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dewasa ini sejarah itu menjadi penting karena, dengan kita mengetahui sejarah, kita tidak akan mudah terpengaruh dengan adu domba atau hoaks yang ada disekitar kita. Sejarah adalah kejadian atau peristiwa yang sudah terjadi di masa lampau yang mempunyai makna tersendiri bagi suatu kaum (Hendayana, 2009). Sebagai individu, mempelajari sejarah berarti mempelajari suatu kaum, karena jika sebuah kaum meninggalkan sejarah, itu sama saja meyerahkan diri untuk dimanfaatkan oleh kaum lain. Tujuan dan manfaat sejarah itu sendiri adalah untuk mengetahui peristiwa-peristiwa apa saja yang sudah terjadi di masa lampau agar kita ingat siapa diri kita dan tidak mudah di tipu atau di adu domba oleh bangsa manapun. Dan agar kita selalu memilah-memilih sumber yang valid atau tidak. Indonesia itu sendiri sangat banyak daftar sejarahnya. Mulai dari yang banyak di ungkap di media hingga yang ditutupi untuk kepentingan beberapa pihak. Mulai dari pra sejarah di Indonesia, masuknya hindu-budha, masuknya islam, Portugis, VOC, Inggris, Jepang hingga akhirnya Indonesia Merdeka. Indonesia memiliki sejarah yang panjang dan setiap periode memiliki sejarah yang besar.

Rahasia Meede adalah salah satu novel yang temanya mengenai fiksi sejarah. Novel Rahasia Meede mengangkat mengenai sejarah VOC. karena jarang sekali novel fiksi sejarah yang berkaitan atau mengangkat tema mengenai VOC, padahal VOC sudah mencengkrum Indonesia selama kurang lebih 2 abad. Maka dari itu, penulis ingin mengangkat novel karya E.S. Ito yang berjudul Rahasia Meede yang menceritakan mengenai sisi atau sejarah VOC yang jarang diketahui oleh banyak orang melalui karakter fiksinya. Menurut sudut pandang E.S Ito, sejarah VOC itu sangat erat dengan Indonesia, akan tetapi tidak banyak yang membahasnya. Oleh karena itu, beliau membahas dan menulisnya di dalam novel yang ia buat fiksi sejarah mengenai VOC. Selain itu, E.S Ito banyak menyisipkan sejarah yang kurang diketahui oleh orang banyak. Yaitu menyinggung sedikit latar belakang mengenai Pieter Erbeveld.

Di daerah Jakarta tepatnya di Jakarta Barat, pada zaman VOC disana ada seorang yang bernama Pieter Erbeveld. Pieter Erbeveld adalah seorang euroasia yang hidup di Batavia yang senang berteman dengan para pribumi. Pieter dan Pribumi ini ingin memberontak pada pemerintahan VOC. Akan tetapi orang VOC sudah mencium bau pemberontakan, pada akhirnya Pieter dan pribumi diketahui oleh VOC dan diringkus sebelum memulai pemberontakan tersebut Pieter dihukum sangat berat. Kedua tangan dan kedua kakinya itu diikat dengan kuda dengan 4 arah mata angin. Lalu kuda itu pecut dan lari dengan empat arah mata angin yang berbeda. Sekarang daerah itu bernama Kampung Pecah Kulit (William dan Mayumi, 2018).

Selain sejarah Pieter Erbeveld yang sudah dijadikan dalam sebuah novel, cerita sejarah ini akan lebih mudah diterima oleh masyarakat jika dijadikan sebuah visual dan novel ini juga populer pada zamannya.

Karena kurangnya penggiat visual yang mengangkat tema sejarah VOC untuk itu penulis memilih tema ini untuk dijadikan *concept art* karakter di dalam sebuah animasi. Seperti yang kita ketahui, Industri kreatif memiliki banyak cabang, mulai dari ilustrasi, komik, *game*, animasi, film, dan lain sebagainya. Di dalam sebuah produksi animasi sendiri, banyak keilmuan yang khusus untuk mengerjakan suatu *job*. Contohnya adalah mulai dari pembuat cerita, pembuat *storyboard*, *concept artist*, desainer karakter, *background artist*, pembuat *keyframe*, *inbetweenner*, *clean up*, *coloring*, *compositing*, dan *editing*. Penulis akan membuat bentuk visual dari beberapa karakter yang ada di dalam novel. Yaitu dalam bentuk *concept art* karakter. Penulis memilih *concept art* karakter, karena penulis ingin fokus dalam mengerjakan sebuah karakter didalam novel tersebut dalam sudut pandang karakter yang bernama Batu August Mendrofa dan pekerjaan membuat sebuah animasi itu bukan untuk seorang diri, melainkan dalam sebuah tim.

Maka dari itu, penulis membuat *concept art* karakter yang berdasarkan cerita Rahasia Meede ini, penulis berharap dapat menjadi data yang lebih valid bagi penggiat visual lainnya yang ingin mengangkat tema VOC dalam karya mereka, selain itu penulis juga mengharapkan untuk memotivasi penggiat visual lainnya dalam membuat tema mengenai sejarah.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berikut adalah identifikasi masalah berdasarkan latar belakang:

1. Tidak banyak sejarah VOC yang dijadikan sebagai tema dalam sebuah karya, khususnya dalam animasi berdasarkan data dari wawancara kepada *director*.
2. Kurangnya penggiat visual dalam memvisualkan sebuah *concept art* karakter yang berkaitan dengan sejarah, khususnya sejarah VOC yang ada di Indonesia.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berikut adalah rumusan masalah berdasarkan latar belakang:

1. Bagaimana memahami karakter dari bentuk tulisan ke dalam bentuk visual berdasarkan karakter yang ada di dalam novel *Rahasia Meede*?
2. Bagaimana tahapan *concept art* karakter berdasarkan karakter yang ada di dalam novel *Rahasia Meede*?

1.3 Ruang Lingkup

Berikut adalah Ruang lingkup berdasarkan latar belakang:

1. Apa

Rancangan *concept art* karakter ini adalah bentuk dari mempopulerkan karya dari bentuk tulisan ke sebuah bentuk visual untuk memudahkan para penggiat visual dalam menggeluti atau mencari referensi mengenai sejarah, khususnya sejarah VOC.

2. Siapa

Target *audience* dari *concept art* karakter dari adaptasi *Rahasia Meede* adalah penggiat visual khususnya studio animasi atau produser.

3. Dimana

Lokasi atau tempatnya adalah di daerah Jakarta berdasarkan novel *Rahasia Meede*.

4. Mengapa

Dikarenakan ingin memperbanyak referensi untuk para penggiat visual mengenai sejarah VOC.

5. Kapan

Perancangan ini dibuat dari tahun 2018 dan berakhir pada tahun 2019.

6. Bagaimana

Berfokus pada pembuatan *concept art* karakter untuk animasi 2D berdasarkan novel Rahasia Meede, produk atau hasil akhirnya berupa sebuah *artbook*.

1.4 Tujuan Perancangan

Berikut adalah tujuan perancangan berdasarkan rumusan masalah:

1. Mengetahui data apa saja yang dibutuhkan dalam membuat *concept art* karakter.
2. Merancang *concept art* karakter animasi 2D adaptasi dari novel Rahasia Meede karya E.S Ito untuk menjadi referensi visual bagi penggiat visual yang akan menggunakan *setting* sejarah VOC pada bagian karakter.

1.5 Manfaat Perancangan

Berikut adalah manfaat perancangan:

1.5.1 Bagi Penggiat Visual

Membantu penggiat visual lainnya untuk menjadi bahan referensi karya yang berkaitan mengenai sejarah VOC. Memotivasi orang-orang visual membuat karya yang berkaitan dengan sejarah, khususnya mengenai sejarah Indonesia. Selain itu juga untuk memajukan industri kreatif di Indonesia.

1.5.2 Bagi Akademis

Dapat menjadi media acuan referensi yang berkaitan mengenai topik sejarah dan *concept art* karakter dari adaptasi sebuah novel.

1.5.3 Bagi Penulis

Dapat menjadi wawasan penerapan ilmu selama masa perkuliahan mengenai *concept art* karakter dari adaptasi sebuah novel.

1.6 Metode Perancangan

Berikut adalah metode perancangan yang penulis lakukan:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Berikut adalah pengumpulan data yang penulis lakukan:

1. Wawancara

Metode wawancara adalah mewawancarai narasumber secara langsung. Metode yang diambil adalah wawancara terstruktur. Wawancara terstruktur adalah wawancara yang menggunakan pertanyaan tertulis yang sudah direncanakan sebelumnya (Didit, 2013:32). Wawancara ini juga wawancara secara mendalam. Yaitu mewawancarai sejarawan yang mengetahui mengenai sejarah VOC. Disini penulis mewawancarai penulis novel karena ingin mengetahui lebih mengenai karakter yang ada di dalam novelnya, sejarawan, dan *director*. Penulis menggunakan wawancara terstruktur, karena ingin mengetahui lebih dalam mengenai topik yang akan ditanyakannya.

2. Studi Pustaka

Data-data teori yang bersumber dari buku, hasil penelitian, dan jurnal. Data-data tersebut berupa data mengenai animasi, sejarah VOC, Pieter Erberveld, *character design, concept art, jobdesk*, warna, bentuk, untuk penulis pahami untuk membuat perancangan concept art karakter.

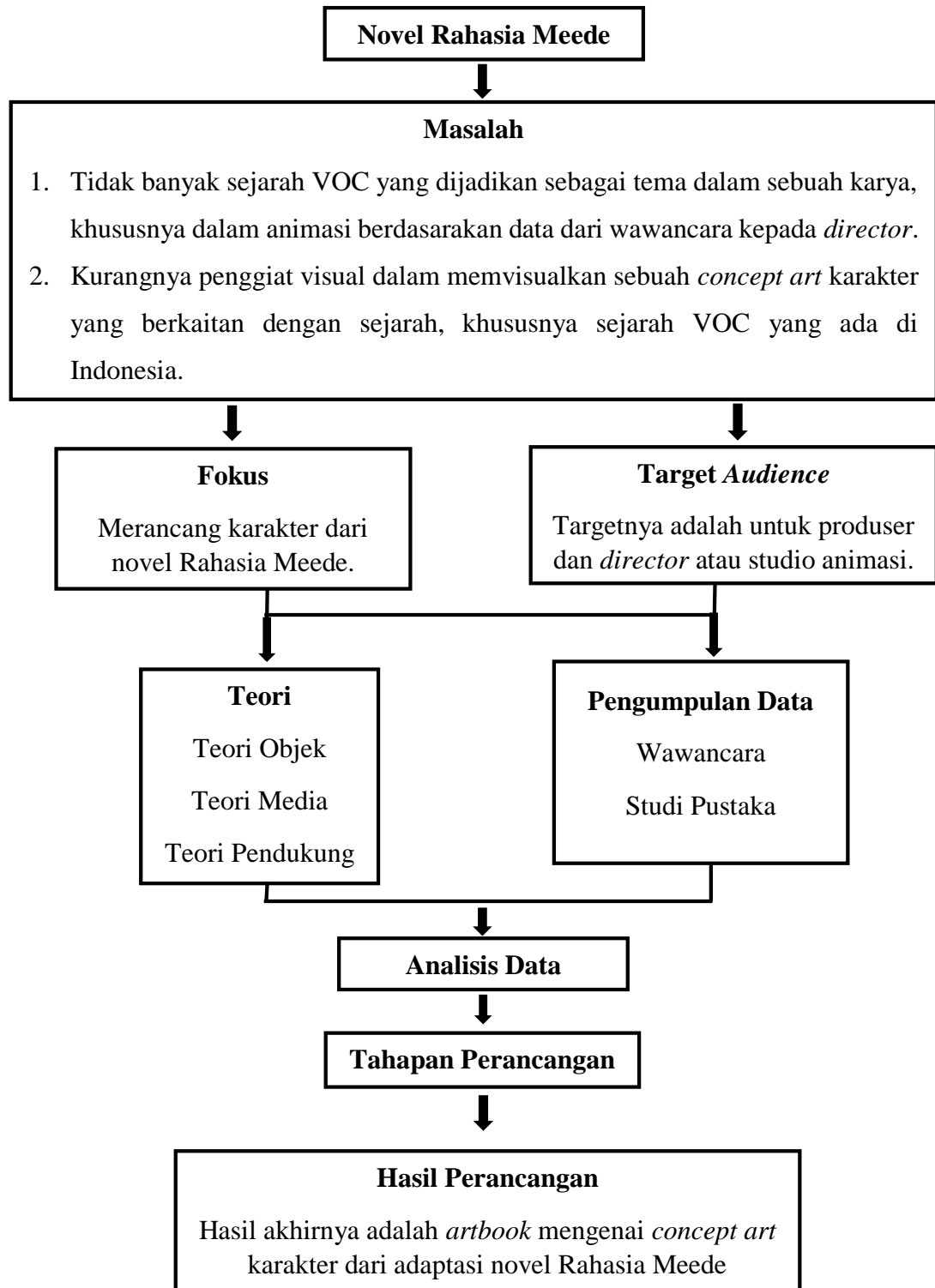
1.6.2 Metode Analisis Data

Metode analisis data pada laporan ini menggunakan metode kualitatif dan metode analisis karya sejenis.

1.6.3 Tahapan Perancangan

Tahapan perancangan yang akan dibuat adalah berdasarkan teori dari Bryan Tillman yang bukunya berjudul *Creative Character Design*. Pertama adalah *archetypes, story, orisinalitas, shape, referensi, aesthetic*.

1.7 Kerangka Penelitian



Bagan 1.1 Bagan Perancangan

Sumber: Dokumen pribadi

1.8 Susunan Penulisan Laporan

Susunan penulisan laporan penulis sebagai berikut:

1. Bab I Pendahuluan

Pada Bab I ini membahas mengenai latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan perancangan, manfaat perancangan, metode pengumpulan data, metode analisis data, kerangka perancangan, susunan penulisan laporan.

2. Bab II Landasan Pemikiran

Bab II ini berisikan mengenai teori-teori yang berkaitan dengan penelitian.

3. Bab III Data dan Analisis

Pada Bab III menganalisis data objek, wawancara dan karya sejenis.

4. Bab IV Konsep dan Perancangan

Pada Bab IV ini berisikan konsep dan perancangan yang akan dibuat berdasarkan *pipeline concept art* dan tujuan.

5. BAB V Kesimpulan dan Saran

Bab V berisikan kesimpulan yang menjawab tujuan penelitian yang ada pada Bab-bab sebelumnya. Selain kesimpulan pada bab-bab sebelumnya, pada bagian ini ada saran dari penguji untuk menjadikan karya ini lebih baik lagi.