

Representasi Budaya Dalam Perancangan MakhluK Fiksi Pada Konsep Visual “Antapura”

Antonious Ethannael Halim

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Pelita Harapan
ah80028@student.uph.edu

Naldo Yanuar

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Pelita Harapan
naldo.yanuar@uph.edu

ABSTRAK

Makalah ini berisi pembahasan tentang representasi budaya dalam perancangan makhluk visi pada konsep visual dari dunia fiksi Antapura. Perancangan makhluk fiksi dimulai dengan proses pengumpulan data tertulis serta visual budaya, mitos dan hewan nyata yang akan menjadi dasar dari hewan fiksi yang hendak di rancang. Setelah itu akan dilakukan observasi lebih lanjut berdasarkan data-data visual yang telah dikumpulkan, lalu hasil dari pengumpulan data dan hasil observasi akan dirangkum menjadi satu *moodboard* yang kemudian akan diproses menjadi sebuah konsep visual. Diharapkan dengan penulisan makalah ini akan membuka pemikiran tentang metode desain yang dapat melibatkan budaya tradisional kedalam rancangan medium moderen, sehingga dapat mengemas budaya tradisional dengan kemasan baru dengan desain yang unik dan berkesan.

Kata Kunci: Budaya, Indonesia, MakhluK Fiktif, Mitos

PENDAHULUAN

Kebudayaan merupakan unsur penting pembentuk identitas bangsa atau suatu negara. Kepribadian suatu bangsa dicerminkan oleh kebudayaannya. Oleh karena itu pelestarian budaya adalah hal yang sangat penting untuk dilakukan dalam upaya mempertahankan identitas suatu bangsa dan negara. Negara seperti Indonesia, yang memiliki banyak sekali budaya dan cerita-cerita lokal berupa mitos yang tersebar dari Sabang sampai Merauke. Tetapi, semenjak mulainya era globalisasi, di mana ada banyak budaya dari negeri lain yang masuk ke Indonesia. Budaya tradisional Indonesia perlahan-lahan mulai dianggap kurang menarik dan bahkan kuno oleh masyarakatnya sendiri (Handayani, 2008). pada masa sekarang di mana akses internet sudah sangat mudah untuk didapatkan, berbagai macam konten dapat secara bebas dikonsumsi oleh masyarakat. Konten-konten budaya luar yang dikemas dalam medium yang lebih modern dianggap lebih menarik oleh masyarakat Indonesia, khususnya kaum muda. Lemahnya program-program dan perhatian dari pemerintah sendiri terhadap seni tradisional Indonesia dan upaya-upaya pelestariannya juga menjadi salah satu faktor dari masalah ini (Faris, 2019).

Setelah ditelusuri oleh penulis, ternyata banyak cerita-cerita dan unsur-unsur budaya tradisional yang dapat diangkat ke dalam media modern yang tidak

kalah menarik dimata generasi muda Indonesia seperti film, serial animasi, video *games / tabletop games*, dan lain sebagainya. Menurut penulis permasalahan ini mempunyai solusi yang sebenarnya sudah ada di depan mata masyarakat Indonesia. Kita dapat mulai mengamati dan mencontoh cara budaya-budaya lain mempromosikan dan merepresentasikan budayanya kedalam Indonesia. Jika kita perhatikan, belakangan ini banyak sekali masyarakat muda Indonesia yang senang menonton *anime* yang berisikan banyak sekali budaya Jepang didalamnya, menurut survey, pada tahun 2020 angka penonton anime di Indonesia ada di 60% dari seluruh konten yang disiarkan di televisi dan internet (Epicdope, 2020). Menurut penulis, hal ini dapat terjadi karena adanya situasi pandemic yang memaksa seluruh rakyat Indonesia untuk diam dirumah dan akhirnya mereka pun mencari hiburan tontonan yang dapat mengisi waktunya. Upaya Jepang yang selama ini mengemas budayanya dalam kemasan yang *cool and trendy* ini pun akhirnya menarik banyak mata dan perhatian dari masyarakat Indonesia. Kata menarik disini menjadi salah satu kunci kesuksesan budaya-budaya asing ini dalam menarik perhatian masyarakat dari negaranya sendiri maupun negara lain.

Dengan adanya contoh diatas, penulis pun memutuskan untuk merancang sebuah konsep *intellectual property* “Antapura”, yang merupakan sebuah rancangan konsep dunia fiksi, dengan tujuan mempromosikan dan merepresentasikan budaya Indonesia kepada masyarakat Indonesia khususnya kaum muda, dengan cara mengemas budaya Indonesia dalam kemasan baru yang lebih modern. Antapura berlatarkan negara fiktif yang dirancang berdasarkan geografis Indonesia. Agar dunia ini terkesan hidup dan nyata, tentunya dibutuhkan sebuah ekosistem yang memiliki flora dan fauna, oleh karena itu dibutuhkan rancangan makhluk fiksi fantasi. Hal ini menciptakan peluang untuk memperkenalkan budaya Indonesia seperti makhluk-makhluk mitos serta flora dan fauna asli Indonesia lewat rancangan makhluk fiksi ini kepada masyarakat umum. Rancangan ini akan dibuat dalam bentuk *concept art* yang berfokuskan kepada *creature design*, dan juga sebagai pedoman visual untuk dibawa ke dalam medium lain seperti film animasi. Penggambaran secara visual ini akan dilakukan dengan memperhatikan unsur representasi budaya, unsur mitos serta pendekatan teknik perancangan visual dengan anatomi hewan.

KAJIAN TEORI

Representasi menurut Stuart Hall

Representasi menurut Stuart Hall adalah sebuah sistem di mana bahasa bekerja dengan menggunakan tanda dan simbol untuk mewakili sebuah ide, pemikiran, ekspresi, perasaan, dan juga emosi (Hutasnuhut 2009). Walau begitu, istilah representasi ini tidak terbatas pada Bahasa lisan dan tertulis saja, konsep ini bisa juga diterapkan pada bahasa visual seperti gambar dan juga audio visual seperti film dan animasi. Representasi dalam konteks budaya sendiri dapat diartikan sebagai suatu aktivitas sosial yang saling membagi pengalaman antara satu budaya dengan budaya lainnya, misalnya pertukaran bahasa (Hall 1997).

Menurut Stuart Hall, representasi dapat dilakukan dengan tiga pendekatan:

1. Pendekatan reflektif, adalah bahasa atau simbol-simbol yang mewakili sebuah makna.
2. Pendekatan intensional, adalah bagaimana bahasa atau simbol menyatakan maksud pribadi sang penutur.
3. Pendekatan konstruksionis, adalah bagaimana sebuah makna direkonstruksi kedalam dan melalui bahasa

Dalam makalah ini, pembicaraan kita tentang representasi merujuk pada konteks representasi budaya dalam bentuk media terhadap masyarakat dan identitas budaya. Representasi ini dapat berwujud sebagai bahasa lisan atau tulisan, bahkan juga dapat ditemukan dalam bentuk gambar atau lukisan serta seni pertunjukan.

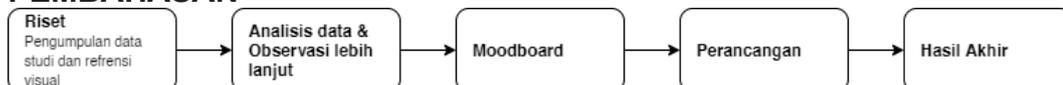
ANATOMI HEWAN

Untuk mengilustrasikan seekor hewan atau makhluk, baik yang nyata atau yang fiktif, seorang seniman harus memperhatikan dan menampilkan anatomi yang logis agar makhluk tersebut dapat diterima secara logis oleh audiens. Untuk mencapai ini, pengetahuan akan anatomi hewan sangat penting untuk dipelajari dan dipahami sebelum memulai merancang dan mengilustrasikan sebuah makhluk fiktif. Hal ini dapat dipermudah dengan penggunaan *body plan*, yaitu sebuah bentuk dasar dari seekor hewan, biasanya dikategorikan sesuai dengan klasifikasi hewan (Goldfinger, 2004).

METODOLOGI

Perancangan makhluk fiksi pada konsep visual Antapura akan didasari oleh unsur representasi budaya, unsur mitos serta pendekatan teknik perancangan visual dengan anatomi hewan seperti yang telah dijabarkan diatas. Perancangan ini juga dibutuhkan observasi akan tingkah laku dan penampilan hewan-hewan nyata yang akan menjadi dasar dari makhluk fiksi tersebut. Tahap pertama adalah proses pengumpulan data yang mencakupi mitos yang akan direpresentasikan beserta nilainya dalam masyarakat, anatomi hewan, biomekanik, habitat hewan, dan fungsi hewan tersebut di ekosistem. Data tersebut kemudian akan dikumpulkan menjadi satu *moodboard* yang juga disatukan dengan referensi yang telah dikumpulkan. Setelah itu akan dilakukan tahap sketsa untuk mengeksplorasi ide dan konsep desain visual, lalu pada tahap terakhir adalah finalisasi dari konsep visual tersebut.

PEMBAHASAN



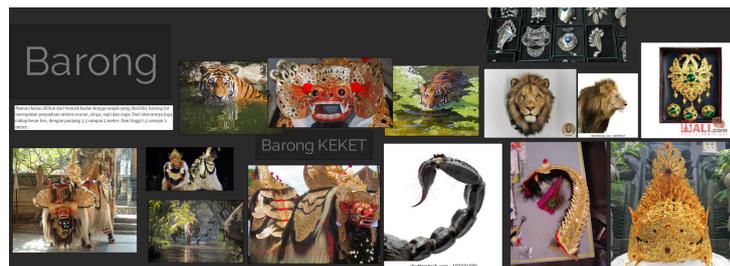
Gambar 1. Bagan proses perancangan. (Dokumentasi Pribadi, 2021)

Tahap pertama dalam perancangan ini adalah tahap riset, penulis melakukan pengumpulan data tentang budaya dan hewan yang akan menjadi dasar dari makhluk fiksi ini. Pada makalah kali ini kita akan melihat proses perancangan makhluk Barong yang berdasarkan seni pertunjukan tradisional dari Bali dengan nama yang sama. Barong adalah makhluk mitologi dari bali, Barong adalah tokoh

terkemuka yang berwujud singa, dianggap sebagai Raja Roh yang mewakili Kebajikan. Barong dipandang sebagai ‘malaikat pelindung’ yang melawan kejahatan yang diwakili makhluk mitos lain yang disebut Rangda, ratu dari para iblis. Orang Bali percaya setiap daerah memiliki semangat perlindungan sendiri untuk hutan dan tanahnya. Untuk setiap daerah, Barong dimodelkan dengan hewan yang berbeda, Barong Keket (Barong Singa) adalah jenis yang paling umum ditemukan di hampir setiap bagian pulau (Wonderful Indonesia, n.d).

Setelah data dari mitos barong terkumpul, penulis mulai mencari data hewan yang akan digunakan sebagai dasar dari makhluk fiksi ini. Penulis menemukan adanya kemiripan secara visual antara barong dengan macan bali yang telah punah dan mulai mencari data tentang anatomi, biomekanik, habitat, dan fungsi hewan tersebut di ekosistem. Macan atau harimau adalah hewan yang termasuk dalam kelompok kucing besar, biasanya harimau hidup sendiri di dalam hutan, harimau juga merupakan pemanjat dan perenang yang handal. Dalam ekosistemnya harimau adalah *apex predator* yang menduduki puncak dari rantai makanan dalam ekosistemnya (Klappenbach, 2019), bisa dibilang kalau harimau adalah raja hutan yang sebenarnya. Selain pencarian data, observasi lebih lanjut pun dilakukan oleh penulis guna mencari data-data pendukung yang dapat digunakan untuk menambah kekayaan visual pada hasil akhir dari rancangan makhluk ini.

Hasil observasi ini menemukan adanya karakteristik rambut singa yang terdapat pada kostum tradisional barong, dan ekor yang menyerupai ekor kalajengking yang bisa juga digunakan sebagai senjata untuk melawan Rangda, sesuai dengan cerita mitos Barong. Kostum Barong juga dipenuhi dengan aksesoris-aksesoris perhiasan khas bali, terdapat juga topeng berwarna merah yang dikenakan penari barong sudah sangat terkenal dan menjadi salah satu ciri khas unik dari seni pertunjukan Barong. Kemudian data-data dan hasil observasi penulis ini pun dikumpulkan menjadi satu *moodboard*.



Gambar 2 Moodboard creature Barong. (Dokumentasi Pribadi, 2021)

Tahap selanjutnya adalah membawa data-data tersebut kedalam bentuk konsep visual. Saat merancang Barong penulis mencoba untuk tetap menjaga keaslian dari desain kostum tari barong selagi mengubahnya menjadi *living breathing creature*, dengan cara menggunakan elemen-elemen visual yang mencolok seperti mahkota dan coraknya serta kesan-kesan emas yang megah. Penulis sedikit mengurangi aura emas yang megah itu karena terlalu banyak dan tidak terasa *believable* untuk sebuah makhluk untuk hidup dengan banyak ornamen emas di tubuhnya. Pada

awalnya penulis juga mempertahankan warna asli dari barang yaitu perpaduan wajah merah dengan rambut hitam serta tubuh berwarna putih kecoklatan, namun, hal ini membuat desain Barong terkesan *chimeric*. Sehingga penulis memutuskan untuk mempertahankan wajah merah barong yang sangat ikonik dan mencolok lalu menggunakan warna tubuh hitam kecoklatan yang alhasil membuat desain barong lebih terasa satu kesatuan dan lebih menonjolkan wajah merah barong yang sudah ikonik dan terkenal.



Gambar 3 Eksplorasi Desain dan Konsep Visual *Creature* Barong. (Dokumentasi Pribadi, 2021)

SIMPULAN & REKOMENDASI

Simpulan

Sebagai kesimpulan, makalah ini membahas bagaimana kita dapat melibatkan budaya tradisional kedalam rancangan *creature* untuk medium yang lebih moderen dengan menangkap esensi dan karakteristik yang membuat budaya itu menarik dan unik sejak awal. Desain yang telah dibuat menggambarkan kembali barong sebagai makhluk yang agung, sebuah malaikat pelindung dalam dunia fiksi dari dunia fiksi Antapura tanpa mengubah nilai dari budaya tersebut. Dengan mencoba mengerti dan mengeksplorasi kemungkinan suatu budaya masuk kedalam medium baru yang lebih modern. Metode ini dapat digunakan untuk melibatkan budaya tradisional kedalam rancangan dalam medium yang lebih moderen tanpa mengubah nilai dari budaya tersebut. Harapannya rancangan ini dapat menyajikan keunikan budaya Indonesia dalam kemasan baru yang menarik generasi muda Indonesia, meningkatkan minat mereka terhadap budayanya sendiri.

Rekomendasi

Dalam merancang sebuah makhluk memang ada banyak hal yang harus diperhatikan, alangkah baiknya kalau kita sebagai seniman dan desainer juga mencoba untuk mengeksplorasi dan melibatkan budaya yang jarang atau belum pernah diangkat kedalam medium moderen seperti film, animasi dan *video games* agar budaya tersebut tidak hilang tertinggal zaman, karena banyak budaya yang

menarik, terutama di Indonesia yang mulai pudar karena tidak "diperbaharui" kedalam media baru untuk dinikmati oleh generasi-generasi baru.

DAFTAR PUSTAKA

Faris, B. A. (2019, Mei 21). Lunturnya minat generasi muda terhadap seni dan budaya nasional. *Hipwee*. <https://www.hipwee.com/narasi/lunturnya-minat-generasi-muda-terhadap-seni-dan-budaya-nasional/>

Hutasuhut, M. L. (2009). Language, culture and society: A theoretical analysis of stuart hall's representation and signifying practices. *Jurnal Bahasa dan Seni Unimed* 75.

Klappenbach, L. (2019, Desember 13). Tiger facts: Habitat, behavior, diet. *Thought Co*. <https://www.thoughtco.com/what-is-a-tiger-129743>

Kompas. (2008, September 19). Anak muda ogah melirik seni tradisional. *Kompas*. <https://nasional.kompas.com/read/2008/09/14/02422737/~Oase~Cakrawala>

Septiana, R., M, Kalangi, L. M. V., & Timboeleng, D. R. (2019). Makna denotasi, konotasi dan mitos dalam film *who am i kein system ist sicher* (suatu analisis semiotik). *Jurnal Elektronik Fakultas Sastra Universitas Sam Ratulangi* 1(2).

Stuart, H. (1997). *Representation: Cultural representations and signifying practices*. Sage Publications

Quintinio, M. (2020, Oktober 22). Top 10 countries where anime is most popular and why! *Epicdope*. <https://www.epicdope.com/top-10-countries-where-anime-is-most-popular-and-why/>

Wonderful Indonesia. (n.d.). The barong and the kris dance: The eternal battle between good and evil. *Wonderful Indonesia*. <https://www.indonesia.travel/gb/en/destinations/bali-nusa-tenggara/bali/the-barong-and-the-kris-dance>

Yonathan, O., & Paramita, S. (2021) Representasi budaya termarginalisasi dalam *game*. *Koneksi* 5(1), 194-199.