BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di Indonesia, kata "budaya" selalu dikaitkan dengan kesenian tradisional seperti batik atau wayang, dan hal paling tabu di Indonesia adalah apabila budaya ini dipadu ulang dengan budaya modern atau budaya luar. Namun kedua elemen ini sangatlah berpotensi untuk menciptakan sebuah hit. Mecha merupakan suatu konsep cerita yang sangat spesifik dan khas, sementara keunikan dari kerajinan dan arsitektus indonesia merupakan aset visual yang berpotensial, bila keduanya digabung maka akan mampu menghasilkan karya yang original dan juga unik.

Bila mau dianalogikan, maka *mecha* bisa diibaratkan sebagai cara/resep masakan dan desain khas Indonesia bisa diibiaratkan sebagai bahan makanan. Setiap negara memiliki cara masak yang berbeda dan juga bahan-bahan makanan yang berbeda-beda, namun bagaimana bila kita menggabungkan kedua bahan dan resep yang berbeda tersebut? hal inilah yang menjadi inti dasar dari konsep Gandiva.

Permasalahan yang akan diangkat dalam animasi ini sendiri adalah permasalahan tentang kasta yang sudah menjadi peyimpangan budaya selama ratusan tahun di Bali. Dalam konsep kasta yang sebenarnya, setiap orang akan dimasukan sesuai golongan pekerjaan yang dicapainya, dan setiap golongan memiliki perannya masing2 dan bertugas untuk saling membantu satu sama lain. Namun pada prakteknya, di Bali kasta dianggap sebagai bawaan lahir, bahkan cukup banyak kelompok yang menuntut mereka dijadikan brahamana hanya karena merkea memiliki leluhur yang berasal dari brahmana. Masalah inilah yang diangkat menjadi tema dalam Gandiva, karena gandiva sendiri memiliki latar belakang Hindu yang sangat kuat. Pesan moral dari Gandiva diharapkan akan mampu meluruskan pehamaman kasta yang telah menyimpang.

Gandiva yang sebenarnya merupakan senjata yang dipergunakan oleh Arjuna dalam perang Kuruksethra. Gandiva dipilih sebagai judul dan juga sebagai mecha dari karakter utama adalah karena kekuatannya dan keunikannya yang hanya bisa dipakai oleh orang tertentu saja, sehingga Gandiva sangat cocok sebagai instrumen penguat jalan cerita dari serial animasi ini.

1.2 Lingkup Proyek Tugas Akhir

Gandiva adalah serial animasi full fiktif, Gandiva akan mempergunakan jalan cerita yang original. Elemen utama terletak pada gaya visual dimana desain khas *sci-fi* yang futuristik akan dipadukan dengan desain arsitektur khas Indonesia seperti candi dan relief.