

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi memberikan berbagaidampak terhadap gaya hidup masyarakat sekarang ini.Salah satu contohnya, masyarakat saat ini telah memasuki gaya hidup serba digital atau *digital lifestyle*. Hampir semua kalangan masyarakat, baik tua maupun muda, tidak terlepas dari media digital dalam kehidupan sehari-harinya.Anak-anak sibuk dengan berbagai *gadget* dan telepon genggam, orang dewasa sibuk dengan internet.Sementara itu, keberadaan budaya negeri dan segala sesuatu yang bersifat tradisional sudah banyak dilupakan dan ditinggalkan.Hal ini tidak dapat dihindari, mengingat masyarakat tetap harus mengikuti arus untuk mengimbangi pesatnya kemajuan zaman.

Ketergantungan terhadap teknologi komunikasi merupakan salah satu fenomena masyarakat yang paling menonjol saat ini.Fenomena tersebut terlihat lebih jelas di kalangan anak muda, terutama usia SMA.Untuk meraihnya, mereka sangat bergantungpada sarana penyaluran komunikasi dan relasi seperti telepon genggam atau *internet*. Gaya hidup “selalu mengikuti *trend*” dan “serba digital” pun menjadi populer di kalangan anak muda.Gaya hidup serba digital tidak dapat dihindari, karena seperti yang telah disebutkan, manusia tetap harus hidup mengikuti arus perkembangan zaman agar dapat mengimbangnya.

Di lain pihak, budaya tradisional yang sifatnya lebih statis dan konvensional, tentu saja tidak akan mampu mengimbangi hal tersebut, dan semakin lama semakin tertinggal. Ironisnya, yang dapat meneruskan dan melestarikan budaya tradisional tersebut tak lain adalah generasi muda itu sendiri.

Sungguh sangat disayangkan, mengingat Indonesia sendiri adalah salah satu negara dengan hasana budaya yang sangat beragam.Banyaknya suku bangsa dan pulau- pulau di Indonesia, mengakibatkan semakin banyak pula adat-istiadat dan keunikan di dalamnya.Keanekaragaman suku dan adat istiadat inijuga

menghasilkan berbagai cerita. Berbeda pulau, berbeda pula suku, adat-istiadat, dan juga cerita yang diceritakan. Dari sinilah muncul istilah yang dinamakan cerita rakyat Indonesia. Dalam cerita rakyat Indonesia, banyak sekali hal menarik yang bisa kita pelajari dan kita ketahui, mulai dari pakaian adat, senjata, alat musik, legenda, mitos, binatang, dan kebiasaan-kebiasaan yang ada di tiap daerah. Kebiasaan ini mencerminkan gaya hidup orang Indonesia dahulu, ketika orang Indonesia sangat terkenal akan sopan santun dan keramahannya. Selain itu juga, mayoritas cerita rakyat memiliki pesan moral, karena digunakan sebagai salah satu sarana pendidikan pada zaman dahulu dengan sistem mulut ke mulut. Sistem ini mungkin masih digunakan hingga saat ini, di samping dengan hadirnya kemasan yang lebih modern seperti buku. Meskipun saat ini cerita rakyat telah banyak hadir dalam bentuk buku, cerita rakyat masih tetap bersifat statis dan konvensional. Hal ini membuat cerita rakyat tidak akan mampu untuk mendapatkan tempat di tengah era serba digital. Terutama remaja SMA, kalangan remaja SMA sangat mudah untuk mengikuti *trend* dan sangat mudah beradaptasi dengan gaya hidup serba digital.

Karena itu dicoba untuk mengajak konten budaya seperti cerita rakyat ke dalam wadah modern yang sesuai dengan perkembangan zaman. Wadah yang dipilih adalah permainan digital atau *game*. Dengan *game*, banyak konten budaya cerita rakyat yang dapat dimuat dengan bentuk penyampaian yang lebih mengena pada anak muda. Kebutuhan mereka akan sosialisasi dan komunikasi juga dapat terpenuhi dengan adanya berbagai fitur *online* dalam *game*. Dan dengan kemajuan teknologi, *game* dapat pula dihadirkan di dalam telepon genggam. Bermain *game* juga sudah menjadi bagian dari gaya hidup anak muda sekarang. Bagi mereka, *game* merupakan sarana pencitraan diri, sarana untuk membangun relasi, sarana pembelajaran budaya dan sejarah secara tidak langsung, dan tentu saja sebagai sarana hiburan. Karena itulah, media ini dirasakan sangat cocok untuk kembali mempopulerkan budaya tradisional cerita rakyat dalam bentuk yang modern. Dengan mengisinya dengan muatan lokal yang sarat akan pengetahuan budaya, gaya hidup bermain game pada remaja dapat menjadi sesuatu yang positif. Di samping mengembalikan kecintaan

terhadap produk lokal, hal ini juga secara tidak langsung memuat unsur *edutainment*.

Dengan demikian, budaya tradisional dapat tetap hidup dalam arus modernisasi, dan dapat tersampaikan dengan lebih baik pada anak muda sebagai generasi penerus, tanpa menghilangkan unsur kelokalannya.

Masalah di atas diambil sebagai topik tugas akhir, untuk merancang dan menciptakan visual konten budaya lokal dalam wadah modern yang mampu menarik perhatian para anak muda untuk mencintai kembali budaya lokal sekaligus berfungsi sebagai media komunikasi, sosialisasi, edukasi dan hiburan.

1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup

1.2.1 Permasalahan

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, identifikasi masalah yang muncul adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana agar budaya lokal dapat turut diajak ke dalam era digital dan dapat dinikmati oleh masyarakat sambil tetap mengikuti *trend* digital?
2. Bagaimana merancang permainan digital yang bertemakan cerita rakyat?

1.2.2 Ruang Lingkup Permasalahan

Cerita rakyat Indonesia sangat banyak jumlahnya, dan dalam perancangan ini, cerita rakyat yang akan dijadikan permainan digital hanya cerita rakyat dari Bali. Bali dijadikan pilihan utama, karena ditinjau dari segi kepariwisataan, Bali merupakan salah satu aset utama yang dimiliki Indonesia dan sudah dikenal baik di taraf nasional maupun internasional. Namun di sisi lain justru cerita rakyat Bali sendiri belum seterkenal dan sepopuler aset pariwisatanya. Diharapkan juga dengan *game* bertemakan Bali mampu menarik perhatian konsumen luar, dan konsumen luar tersebut tidak terlalu merasa asing karena kebanyakan sudah mengenal Bali.

Penulis akan membatasi tema perancangan permainan digital bertemakan cerita rakyat Bali ini seputar perancangan aset visual, dan sedikit contoh cuplikan animasi pembuka beserta contoh *scene* yang bisa dimainkan.

1.3 Tujuan Perancangan

Sesuai dengan permasalahan dan ruang lingkup di atas, maka tujuan perancangan dibuatnya permainan digital dengan tema cerita rakyat dalam media teknologi komunikasi adalah sebagai berikut.

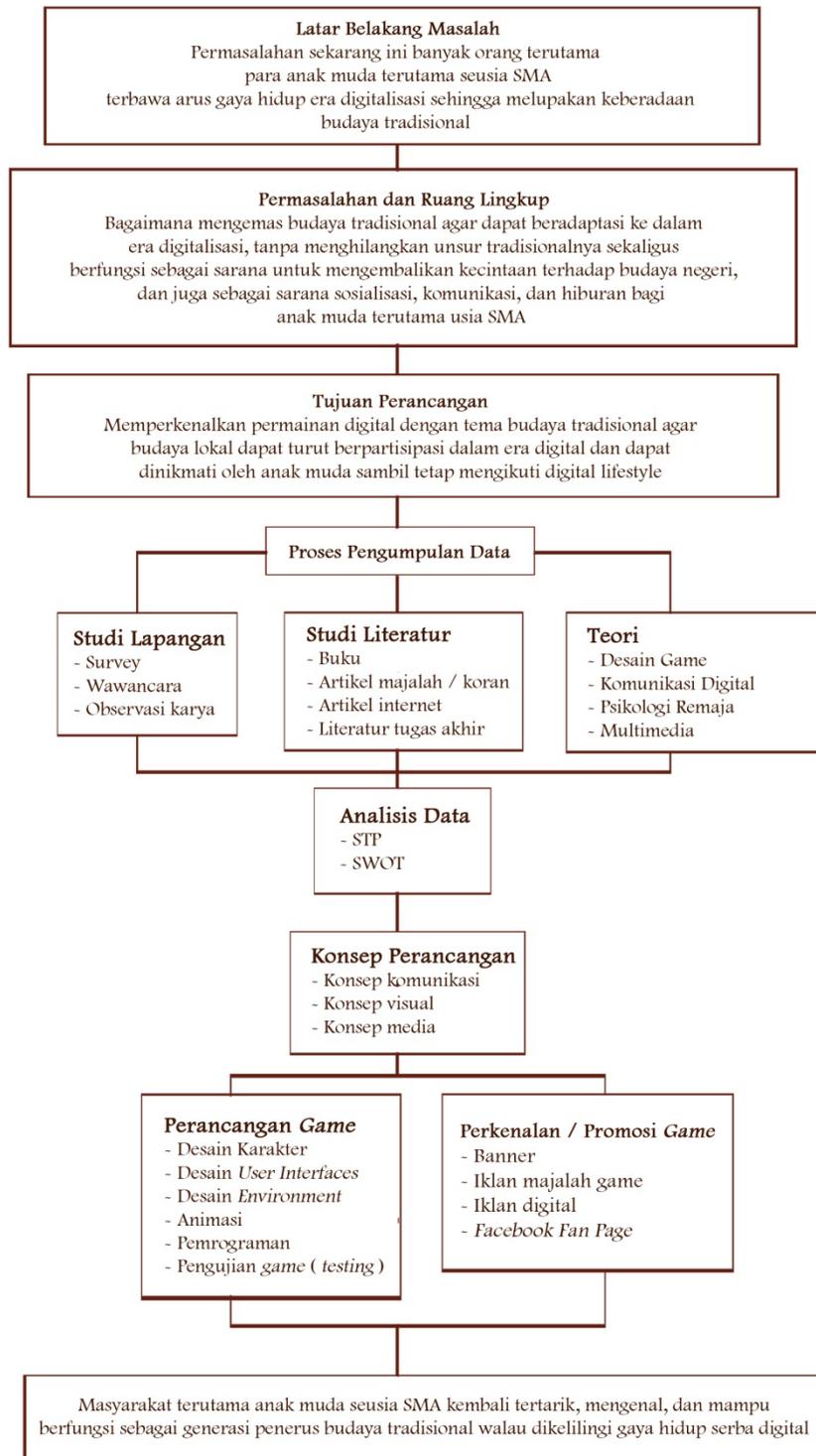
1. Merancang permainan digital dengan tema budaya tradisional agar budaya lokal dapat turut berpartisipasi dalam era digital.
2. Merancang permainan digital yang bertemakan cerita rakyat.

1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data

Sumber dan teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara mengumpulkan data primer dan data sekunder dengan proses wawancara, survey dan observasi.

1. Survey dilakukan dengan membagikan angket pada anak-anak sekolah tingkat SMA.
2. Melakukan wawancara dengan studio yang sudah sangat berpengalaman dalam hal-hal yang berkaitan dengan pembuatan permainan digital atau *game*.
3. Melakukan wawancara dengan guru bimbingan dan konseling di sekolah-sekolah untuk mengetahui kaitan antara faktor psikologis anak SMA dengan gaya hidup bermain *game*.
4. Observasi dilakukan dengan cara mengumpulkan studi pustaka dari berbagai buku dan literatur internet.

1.5 Skema Perancangan



Gambar 1.1 Skema Perancangan