

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Salah satu cara untuk mengenalkan budaya lokal Indonesia adalah dengan mengenalkan makhluk mitologi dalam dongeng rakyat Indonesia. Saat ini anak-anak Indonesia lebih mengenal makhluk mitologi dari luar negeri seperti Naga, Medusa, Phoenix dan lain-lain yang sudah menjadi icon dalam dunia perfilman, game, novel, dan berbagai macam produk-produk.

Umumnya cerita mitologi merupakan cerita rakyat yang masih dipengaruhi kepercayaan primordial. Beberapa tokoh atau karakter dalam cerita mitologi Indonesia adalah Garuda, Lembuswana, Naga Besukih. Garuda adalah makhluk mitologis yang berasal dari agama Hindu yang kemudian digunakan sebagai lambang NKRI. Lembuswana adalah makhluk mitologis dari kerajaan Kutai yang sekarang digunakan sebagai simbol sejarah kerajaan kutai dan dibuat patungnya. Naga Besukih adalah sosok makhluk mitologis yang berasal dari Gunung Agung, Bali yang merupakan asal-usul terjadinya selat Bali.

Sayangnya banyak cerita tentang makhluk mitologi Indonesia tidak diceritakan lagi kepada generasi penerus sehingga lama-kelamaan mulai hilang. Berdasarkan masalah ini penulis ingin mengangkat dan mengenalkan makhluk mitologi Indonesia pada generasi muda yang kini hanya mengetahui makhluk mitologi luar negeri untuk dapat melestarikan cerita rakyat dari daerah-daerah di Indonesia.

Penulis ingin mengenalkan makhluk mitologi ini melalui sebuah *boardgame* yang menggunakan karakter makhluk mitologi agar generasi muda dapat mengetahui makhluk mitologi yang dimiliki oleh Indonesia. Selain berfungsi melestarikan budaya lokal Indonesia melalui media game ini penulis ingin mengajak generasi muda agar bisa menggunakan kemampuan berimajinasi mereka agar dapat

mengembangkan Indonesia dari sisi kebudayaan dan diharapkan game ini dapat memunculkan karya lain yang mengangkat budaya lokal Indonesia agar dapat dikenal oleh dalam negeri maupun luar negeri sehingga mampu membawa nama baik Indonesia.

Selain melatih imajinasi, *boardgame* dapat mengembangkan kemampuan motorik dan sensorik pada anak, melatih kerja sama, berinteraksi dan berkumpul bersama teman-teman. Hal ini dapat mengurangi masalah individualis yang disebabkan oleh pesatnya perkembangan teknologi.

1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan diatas berikut adalah pemaparan identifikasi masalah dalam penelitian ini :

- 1 Bagaimana cara mengenalkan makhluk mitologi pra Indonesia pada anak-anak?
- 2 Bagaimana merancang media yang menarik agar anak-anak dapat memahami cerita dan karakter makhluk mitologi pra Indonesia?

Ruang Lingkup yang akan dibahas adalah penulis akan merancang boardgame tentang pengenalan karakter makhluk mitologi pra Indonesia pada anak-anak. Penulis menggunakan 5 karakter makhluk mitologi yang menjadi simbol positif bagi daerah-daerah di Indonesia, makhluk mitologi yang menjadi pelindung adalah Garuda, Lembuswana, Warak Ngendog, Ri, dan Naga Besukih. Kelima makhluk tersebut diambil sebab merupakan perwakilan dari Indonesia Bagian Barat, Tengah dan Timur. Penulis menggunakan 10 karakter makhluk mitologi negatif yang merupakan perusak menjadi musuh yang mengganggu. Penulis menggunakan boardgame karena merupakan media yang tepat untuk mengenalkan makhluk mitologi pra Indonesia pada anak dengan cara yang menyenangkan dan dapat menjadikan idola superhero baru bagi anak-anak.

1.3 Tujuan Perancangan

Adapun tujuan yang hendak dicapai melalui perancangan ini adalah :

- 1 Merancang media pengenalan makhluk mitologi melalui *boardgame*.
- 2 Merancang *boardgame* interaktif yang mengangkat tokoh mitologi Indonesia sebagai karakter game tersebut dengan visual yang menarik

1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data

Data Primer diperoleh dengan cara sebagai berikut :

1. Wawancara
Penulis melakukan wawancara dengan pakar-pakar budaya yang memiliki cerita makhluk mitologi dan ahli psikologi anak (psikolog anak)
2. Survey
Penulis melakukan survey ke sekolah dasar Kristen Paulus untuk mengumpulkan data visualisasi yang disenangi anak dan observasi lapangan keadaan anak di sekolah dasar.
3. Kuesioner
Penulis menyebarkan kuesioner pada 100 anak sekolah dasar tentang Mitologi Pra Indonesia

Data Sekunder diperoleh dengan cara sebagai berikut :

Studi Kepustakaan

Penulis melakukan studi pustaka melalui internet dan literatur tentang teori makhluk mitologi dan budaya.

1.5 Skema Perancangan

Tabel 1.1 Skema Perancangan

