

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Cerita rakyat adalah cerita yang berasal dan berkembang dalam masyarakat. Secara umum, cerita rakyat adalah cerita pada masa lampau yang menjadi ciri khas setiap bangsa dengan kultur budaya dan sejarah yang dimiliki masing-masing bangsa. Biasanya, cerita rakyat diwariskan secara turun-temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya dalam masyarakat tertentu. Indonesia merupakan negara yang kaya akan cerita rakyat. Hal ini dikarenakan keberagaman suku di Indonesia mempunyai karakteristik yang unik. Berdasarkan data sensus penduduk tahun 2010 yang dilaksanakan oleh Badan Pusat Statistik (BPS), Indonesia merupakan negara kepulauan dengan jumlah suku bangsa sebanyak 1.331. Oleh karena itu, cerita rakyat yang berkembang di suku tertentu memiliki keunikannya masing-masing. Hal tersebut mencerminkan gaya hidup, perilaku, dan pemikiran dari setiap daerah yang masih relevan dengan kondisi saat ini.

Namun seiring dengan kemajuan teknologi dan tren yang ada, banyak cerita rakyat di Indonesia yang jarang diceritakan sehingga anak-anak zaman sekarang menganggap cerita rakyat itu kuno dan sudah tidak sesuai dengan gaya hidup mereka saat ini. Sebenarnya cerita rakyat itu sendiri memiliki banyak manfaat, pernyataan ini diperkuat dengan pendapat dari Bapak Presiden Joko Widodo pada Hari Buku Nasional pada tanggal 17 Mei 2017 di halaman istana kepresidenan “Saya ingin menyampaikan bahwa negara kita kaya cerita-cerita dongeng. Setiap daerah ada semuanya. Betapa beragamnya negara kita dari suku, agama, budaya yang melahirkan cerita misalnya Lutung Kasarung, Malin Kundang, Sangkuriang, Roro Jonggrang dan lain-lain. Oleh sebab itu saya juga minta kepada Menteri Pendidikan agar cerita nusantara ini disebarkan kepada anak-anak kita sejak dini, Melalui dongeng dan cerita rakyat nusantara, anak-anak diharap belajar nilai moral, etika,

sopan santun, keberanian dan yang paling penting adalah kejujuran. Nilai-nilai itu berguna untuk anak-anak kini yang akan mengisi kejayaan masa depan bangsa Indonesia, kelak.” (Fabian Januarius Kuwado, Ihsanuddin, [http://nasional.kompas.com/read/2017/05/17/20045631/jokowi.dongeng.dan.masa.d](http://nasional.kompas.com/read/2017/05/17/20045631/jokowi.dongeng.dan.masa.d
<a href=)
[e](http://nasional.kompas.com/read/2017/05/17/20045631/jokowi.dongeng.dan.masa.d)
[pan.anak-anak.](http://nasional.kompas.com/read/2017/05/17/20045631/jokowi.dongeng.dan.masa.d))

Berangkat dari fenomena di atas, dapat disimpulkan bahwa cerita rakyat merupakan kekayaan bangsa Indonesia yang patut dilestarikan oleh generasi penerus. Namun, perubahan dalam gaya hidup remaja yang semakin bergantung pada *smartphone* menimbulkan sebuah perubahan cara dalam menyampaikan cerita rakyat kepada mereka. Perubahan tersebut diperlukan agar para generasi penerus dapat tertarik untuk mengetahui cerita rakyat Indonesia dan mau mewariskannya kepada keturunan mereka selanjutnya. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk memberikan solusi atas permasalahan ini secara desain komunikasi visual dengan cara membuat *game* digital agar para remaja tertarik pada cerita rakyat di Indonesia serta mengenal dan mencintai kebudayaan di Indonesia. Hal ini dikarenakan saat ini *game* pada *smartphone* sudah banyak diminati remaja.

1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup

Berdasarkan hasil analisa latar belakang masalah tersebut, disimpulkan beberapa pertanyaan mengenai ruang lingkup dan permasalahan diantaranya :

1. Bagaimana cara untuk mengenalkan kembali cerita rakyat Indonesia kepada remaja saat ini?
2. Bagaimana merancang mekanisme dan visual *game* digital yang menarik sehingga dapat digunakan untuk mengenalkan cerita rakyat Indonesia pada remaja saat ini?

1.3 Tujuan Perancangan

Berdasarkan permasalahan yang tertulis di atas, didapatkan jawaban dari pertanyaan-pertanyaan tersebut, yaitu :

1. Merancang *game* digital pada media gawai sebagai strategi untuk meningkatkan ketertarikan remaja terhadap cerita rakyat Indonesia.
2. Membuat tampilan visual dan fitur *game* digital yang sesuai dengan tren masa kini, sehingga para remaja saat ini dapat mengenal kembali dan memahami nilai serta sudut pandang yang terdapat dalam cerita tradisional Indonesia.

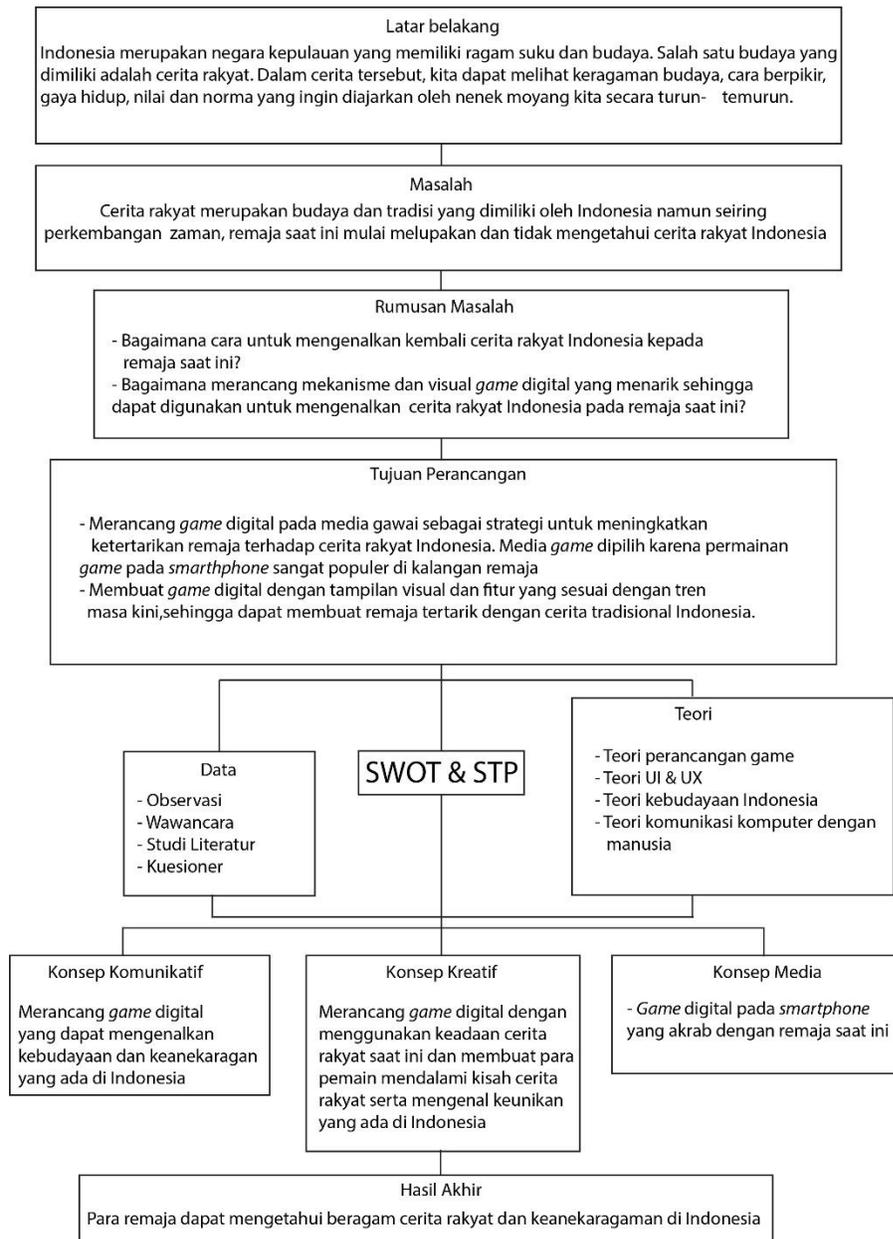
1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data

Sumber dan teknik pengumpulan data yang digunakan dalam proyek ini :

1. Melakukan observasi pada tanggal 4 Juli 2017 kepada remaja SMPK 1 Bina Bakti, SMP Waringin, SMAK 1 Bina Bakti dan SMA Trinitas untuk mengetahui kebiasaan mereka dalam bermain game dan pengetahuan remaja saat ini mengenai cerita rakyat Indonesia.
2. Melakukan wawancara dengan 50 orang remaja untuk mengetahui data dan observasi lebih lanjut dan mendalam mengenai permasalahan tersebut.
3. Melakukan studi pustaka melalui buku tentang cerita rakyat Indonesia dan teori-teori yang terkait.
4. Melakukan kuesioner yang akan dibagikan kepada 309 remaja yang dilakukan secara acak di kota Bandung sebagai informasi pendukung

1.5 Skema Perancangan

Berikut adalah skema proses perancangan hasil karya secara kronologis, sistematis dan terurut.



Gambar 1.1. Kerangka Skema Perancangan

(Sumber : data pribadi)