

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Indonesia mempunyai budaya yang kaya dan beragam, dan beserta keberagaman tersebut juga terdapat berbagai cerita rakyat. Berdasarkan Statistik Kebudayaan yang dilakukan pada tahun 2019, Direktorat Jenderal Kebudayaan Kemendikbud telah mencatat bahwa terdapat 945 cerita rakyat dari ke-34 provinsi Indonesia. Hal ini mencerminkan kekayaan warisan budaya yang dimiliki oleh Indonesia, dari mitologi lokal hingga legenda nenek moyang yang memberikan pandangan unik tentang nilai-nilai, moralitas, dan juga kearifan tradisional masyarakat Indonesia.

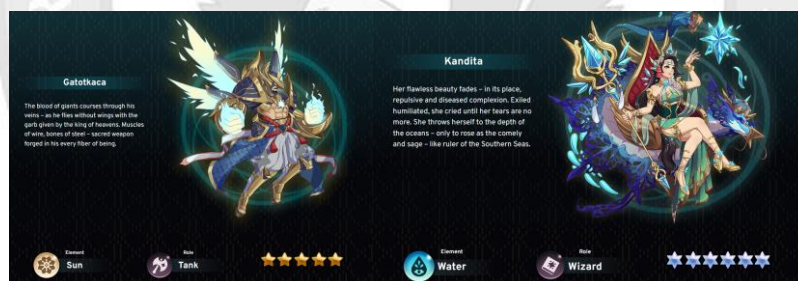
Berdasarkan Nandy, seorang penulis untuk Gramedia, cerita rakyat mempunyai tiga fungsi bagi masyarakat, yaitu fungsi sarana pendidikan, sarana hiburan, juga sosial dan budaya. Bukan hanya menghibur, namun cerita rakyat mengandung banyak nilai moral dan juga dapat memperkokoh suatu masyarakat melalui nilai-nilai sosial dan budaya (2022). Oleh karena itu, walaupun cerita rakyat ini berlatar belakang dalam masyarakat Indonesia kuno dan bertema fantasi, namun nilai moral yang ada dalam cerita tersebut tetap relevan dan tentunya masih dibutuhkan dalam kehidupan masyarakat zaman sekarang. Cerita rakyat hidup dengan cara diceritakan turun temurun, dari generasi demi generasi.

Namun kenyataannya, dalam masa kini terdapat masalah dimana minat masyarakat Indonesia terhadap cerita rakyat mulai memudar, terlebih dalam

kalangan muda. Minat yang kurang ini diduga disebabkan oleh era globalisasi dimana generasi muda lebih memilih untuk memainkan gawai ketimbang mendengarkan cerita rakyat. Hal ini didukung oleh Drs. Sutarno (2023), seorang budayawan dan guru sejarah yang menyatakan dalam wawancaranya bahwa akhir-akhir ini minat remaja terhadap cerita rakyat menurun akibat beberapa faktor, seperti alur cerita dan tokoh yang dianggap ketinggalan zaman. Selain itu, menurut Rosiyati dari Balai Pelestarian Nilai Budaya Bandung, mayoritas dari generasi muda lebih meminati budaya luar seperti budaya barat, Jepang, atau Korea dibandingkan dengan budaya negara sendiri (2017). Hal ini mengkhawatirkan, karena budaya Indonesia, terlebih cerita rakyat tidak kalah menarik dengan budaya luar negeri, dan dalam cerita rakyat pun banyak nilai-nilai moral yang penting yang dapat diaplikasikan pada kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, salah satu cara untuk mengatasi masalah ini adalah dengan menyesuaikan penyajian cerita rakyat tersebut dengan perkembangan jaman, seperti melalui adaptasi media *game* yang digemari oleh remaja.

Di Indonesia, sudah ada beberapa *developer* game lokal yang mencoba untuk mengangkat minat remaja terhadap mitologi dan cerita rakyat melalui media *game* dengan *artstyle anime* dan *urban fantasy RPG. Role Playing Game* atau *RPG* adalah genre permainan dimana pemain mengontrol karakter-karakter fiksi yang berpetualang di dunia imajiner. (Rouse, 2020) Salah satunya adalah *Code Atma*, yang adalah sebuah game yang dirilis pada tahun 2020 oleh Agate Studio, sebuah studio *game* yang berdomisili di Indonesia. Dalam tahun 2023, *Code Atma* telah mengakumulasi lebih dari 350,000 unggahan di *Google Play Store* dan *Apple App*

*Store* dengan rating keseluruhan empat dari lima bintang. Dalam game ini, pemain mengambil peran sebagai seorang “*Seeker*”, yang mempunyai kekuatan untuk memanfaatkan roh dari mitos dan cerita rakyat Indonesia yang telah lama terlupakan. Roh-roh tersebut disebut dengan Atma. Desain dari Atma tersebut menggabungkan elemen-elemen desain dari budaya Indonesia, digabung dengan aryle *anime*, dan digabungkan dengan mekanisme game *turn-based RPG* yang familiar untuk kaum remaja, game ini telah berhasil mengundang ketertarikan pemain dari Indonesia dan luar negeri atas mitologi dan cerita rakyat Indonesia, terlebih dalam kaum remaja. Namun sayangnya, Agate Studio telah menghentikan *development* Code Atma pada akhir September 2022 dan selain Code Atma, belum banyak adanya developer Indonesia yang tertarik untuk mengangkat cerita rakyat dalam media game.



**Gambar 1.1 Desain Karakter Code Atma yang diadaptasi dari Gatot Kaca dan Nyi Roro Kidul**  
(Sumber: <https://codeatma.app/atma>)

Hal ini disayangkan, karena remaja di Indonesia mempunyai minat yang tinggi terhadap game, terlebih dalam perempuan. Dalam riset yang dilakukan oleh Inside ID pada tahun 2017, Ditemukan bahwa 75% dari wanita Indonesia mengakui telah bermain game dalam seminggu terakhir, sementara hanya sekitar 67% dari pria yang bermain. Genre yang paling populer dalam kalangan wanita merupakan *adventure* (54%) dan juga strategi (52%). Menurut Cowie dari *medium.com*, para

fans Perempuan atau “*fangirl*” ini seringkali merupakan tulang punggung kesuksesan dari setiap media, seperti musik, game, sinema, maupun literatur, karena mereka terlibat secara aktif dalam kesuksesan ekonomi dan sosial sebuah media. Namun sayangnya, minat dan antusiasme remaja perempuan di Indonesia terhadap budaya luar jauh lebih besar dengan budaya Indonesia.

Salah satu game yang populer yang berhasil mengangkat minat kalangan muda, terutama wanita terhadap cerita rakyat dalam bentuk video game adalah “*Disney: Twisted-Wonderland*”. Pada umumnya, sejak dulu Disney telah berhasil mengangkat minat anak-anak dengan adaptasi cerita rakyat dalam bentuk animasi, namun pada tahun 2020 silam, Disney berkolaborasi dengan penulis komik “*Black Butler*” Yana Toboso yang bertanggung jawab atas rencana awal, naskah utama, dan desain karakter, untuk membuat *video game* ini. Semenjak rilisnya, kolaborasi ini mengumpulkan banyak minat karena konsep game Disney yang menggunakan karakter desain *bishonen*; karakter laki-laki yang atraktif dan didesain oleh seniman *manga* terkenal, dan mempunyai sistem *turn-based RPG*, dicampur dengan *visual novel*, *rhythm*, dan *gacha*, yang adalah suatu jenis permainan di mana pengguna dapat membayar untuk mendapatkan karakter, kemampuan, objek, dll secara acak. (*Cambridge Dictionary*) Dan dengan cepat, *game* ini menjadi salah satu *game* favorit di tahun 2020 terlebih dalam kalangan perempuan remaja sampai *young adult*.

*Twisted-Wonderland* membangkitkan nostalgia pemain dengan cara mengunjungi kembali kartun favorit masa kecil mereka dan menyajikan ulang cerita tersebut kembali dengan cara yang menarik juga relevan dengan kalangan

muda, karena para antagonis digambarkan sebagai karakter-karakter atraktif yang seumuran dengan mereka, dengan masalah pribadi yang manusiawi. Bukan hanya secara psikologis, namun game ini juga membangkitkan minat pemain terhadap daerah asal cerita rakyat tersebut, dengan cara menginkorporasikan elemen-elemen budaya tersebut dalam desain karakter, latar, dunia, dan juga karakterisasi yang dicampur dengan elemen-elemen fantasi dan modern. Akan tetapi, seperti yang telah disebutkan sebelumnya jarang ada media yang mengangkat cerita rakyat dan budaya Indonesia dalam *outlet video game*. Hal ini sangat disayangkan karena Indonesia memiliki banyak cerita rakyat yang menarik, dan masing-masing cerita tersebut juga memiliki nilai moral yang berharga dan dibutuhkan dalam kehidupan nyata. Dengan mengemas cerita tersebut dengan berkembangnya zaman, hal ini akan meningkatkan minat anak bangsa terhadap cerita rakyat.



**Gambar 1.2 Desain latar asrama Ignihyde yang terinspirasi oleh konsep neraka dalam mitologi Yunani**

(Sumber: <https://twistedwonderland.wiki.gg/wiki/Ignihyde>)

Mengingat permasalahan tersebut, konsep *video game* yang mengadaptasi cerita rakyat Indonesia dengan inspirasi dari *Twisted Wonderland* akan dikembangkan, yang secara spesifik ditujukan kepada audiens perempuan berusia remaja hingga dewasa muda (12-25 tahun). Hal ini karena di usia ini seseorang paling familiar dengan mekanisme video game, juga di fase usia ini juga seseorang seringkali mulai melupakan cerita rakyat dan tidak menyadari bahwa moral dari

cerita tersebut dapat diaplikasikan kepada kehidupan sehari-hari mereka. Sinopsis dari *video game* ini adalah seperti demikian: Karakter Pemain menemukan bahwa dirinya telah terangkut ke akademi sihir yang misterius di dunia lain. Dalam akademi sihir ini terdapat 7 asrama, masing-masing merepresentasikan sifat dan kebajikan seorang tokoh antagonis cerita rakyat Indonesia. Tanpa tempat lain untuk pergi, Pemain akhirnya tinggal di akademi tersebut sebagai siswa. Dengan cepat Pemain pun menyadari permasalahan dari siswa-siswa di akademi ini dan mencoba bekerja sama dengan mereka sambil mencari cara untuk pulang ke dunianya. Seperti *Disney: Twisted-Wonderland*, game ini berfokus ke 4 karakter antagonis dari cerita rakyat yang paling populer di Indonesia, dari daerah yang berbeda-beda agar pemain dapat mengenal beragam budaya yang ada di Indonesia. Adapun karakter-karakter tersebut adalah: Bawang Merah (Riau), Malin Kundang (Sumatera Barat), Dewi Kadru (Bali), dan Nyi Roro Kidul (Jawa Barat, Jawa Tengah, Jawa Timur dan Yogyakarta). Alur cerita *game* fokus dengan permasalahan tiap antagonis sesuai dengan cerita rakyat aslinya, digambarkan ulang dengan permasalahan anak remaja masa kini. Melalui gagasan tersebut, akan dibuat hasil akhir *concept art book* dari *game visual novel* bergenre fantasi yang mempunyai fitur *gacha* dan *turn-based RPG*, dengan *style fantasy* dan *bishonen*.

## 1.2. Identifikasi Masalah

Seperti yang telah diangkat secara singkat pada bagian latar belakang, ada beberapa masalah yang perlu diatasi melalui pembuatan karya ini:

1. Seiring berjalannya waktu, minat dan apresiasi generasi muda terhadap cerita rakyat Indonesia mulai berkurang. Oleh karena itu,

- dibutuhkan media yang menceritakan ulang cerita rakyat tersebut dalam bentuk *video game* yang familiar bagi generasi muda.
2. Belum banyak adanya *video game* yang mengangkat cerita rakyat Indonesia di kalangan muda. Hal ini disayangkan karena Indonesia memiliki budaya yang beragam.
  3. Untuk merealisasikan ide ini, dibutuhkan desain yang dapat merepresentasikan karakterisasi dan budaya asal cerita tersebut dengan akurat dan tidak menghilangkan karakteristik budaya asal. Adalah sebuah tantangan untuk menciptakan keselarasan antara desain karakter dan latar tersebut.

### **1.3. Batasan Masalah**

Dalam tugas akhir ini, akan dibuat buku *concept art* yang terdiri dari *character sheet* 5 karakter utama dan 2 karakter pendukung yang masing-masing terinspirasi oleh antagonis dari cerita rakyat Indonesia beserta dengan desain latar, *props* dan juga *artistic display* yang terinspirasi oleh budaya Indonesia.

### **1.4. Tujuan Perancangan**

1. Hasil akhir karya ini adalah buku *concept art hard cover* dengan isi seperti yang telah ditulis dalam bagian sebelumnya, berukuran A4 horizontal, serta trailer game berdurasi 3 menit dengan resolusi 1080p.

### **1.5. Manfaat Perancangan**

#### **1. Untuk Keilmuan**

Hasil akhir dari karya ini diharapkan dapat menjadi referensi dari segi teori maupun teknik dalam bentuk desain karakter dan *environment* dalam *video game* bagi pelajar yang tertarik untuk mempelajarinya.

#### **2. Untuk Masyarakat**

Diharapkan agar *concept art book* ini dapat mencerminkan keragaman budaya yang ada di Indonesia dan membangkitkan rasa ketertarikan rakyat

atas budaya Indonesia, juga menjaga agar tradisi cerita rakyat tetap hidup dalam masyarakat dalam media yang baru.

