

BAB I

PEDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Cerita rakyat adalah cerita dari zaman dahulu yang ada di kalangan rakyat dan diwariskan secara lisan (KBBI). Selain itu cerita rakyat memiliki pesan atau nilai-nilai moral dan karakter terhadap pembaca atau pendengarnya (Sulistyarini, 2006). Sifat serta aksi karakter yang terdapat dalam cerita rakyat adalah faktor bagaimana nilai moral dan pesan dapat diambil oleh pembacanya. Daerah Jawa Barat memiliki beberapa karakter cerita rakyat yang terkenal seperti Sangkuriang, Lutung Kasarung, atau Si Kabayan.

Tapi beberapa cerita rakyat Jawa Barat seperti “Nyi Mas Belimbing” masih sangat minim sekali diketahui oleh masyarakat terutama anak muda/remaja. Berdasarkan hasil survei pengetahuan anak remaja mengenai cerita rakyat Jawa Barat, cerita “Nyi Mas Belimbing” hanya mendapatkan 9.1% sedangkan Sangkuriang terdapat 86.4%, Si Kabayan 63.6%, Lutung Kasarung 59.1%, Asal Usul Nyi Roro Kidul 54.5% dan yang tidak tahu semuanya 4.5%. Survei disebarakan pada aplikasi *Instagram Story* pada 2 November 2022 dengan 22 responden dikhususkan bagi yang tinggal di Jawa Barat atau beretnis Sunda. Selain itu hasil observasi penulis belum ada visualisasi karakter Nyi Mas Belimbing ke dalam bentuk multimedia animasi, film, atau gim.

Penulis sebagai anak muda yang berada dalam industri kreatif sudah seharusnya memiliki kewajiban untuk melestarikan cerita rakyat seperti Nyi Mas Belimbing. Menurut pendapat Penyair Aditya Ardi N dalam artikel republika.co.id (2015), hal pelestarian cerita rakyat cukup urgen untuk segera disikapi, mengingat cerita rakyat sebagai wujud ekspresi sastra yang memiliki keunikannya tersendiri. Bila tidak lagi diceritakan kepada generasi muda maka cepat mati tanpa disadari. Tidak hanya ceritanya saja tetapi pada zaman kini dibutuhkan visual pendukung yang menarik agar dapat diminati oleh kalangan generasi muda. Cerita rakyat Nyi Mas Belimbing mempunyai nilai moral, nilai sosial, dan nilai ketuhanan. Pesan yang diberikan dari cerita ini mengandung dasar pandangan hidup orang Sunda. Sebagai remaja yang berasal dari Jawa Barat atau beretnis Sunda, sudah seharusnya mencerminkan pandangan hidup masyarakat Sunda dengan mengikuti ajaran baik norma kehidupan.

Sayangnya minat dan ketertarikan anak muda terhadap karakter dalam cerita rakyat seperti “Nyi Mas Belimbing” mulai ditinggalkan karena tidak ada minat untuk mengetahui serta membaca dan lebih tertarik dengan suatu hal yang modern. Sastrawan Damiri Mahmud (2008) dalam wawancara dengan *Antara News* berpendapat jika cerita rakyat sudah mulai minim diminati oleh anak muda sekarang karena kemajuan teknologi dan modernisasi. Begitu juga dengan Ani Rostiyati (2017) dari Balai Pelestarian Nilai Budaya Bandung, berpendapat jika generasi muda kini lebih mengetahui budaya luar dibandingkan dengan budaya sendiri, mereka lebih tahu jika ditanya sesuatu apapun dari internet atau gim daripada kepengetahuan cerita rakyat dari daerah mereka. Majunya era digital membuat anak muda terutama yang tinggal di kota kini lebih tertarik dengan suatu hal yang baru, modern, atau hasil adaptasi.

Adaptasi cerita rakyat ke dalam media gim dengan visual modern menjadi solusi untuk membangkitkan cerita dan karakter dalam cerita rakyat “Nyi Mas Belimbing” dengan wajah baru. Menurut Dirjen Aptika Kominfo Samuel A. Pangerapan (2021), jumlah pemain game di Indonesia mencapai lebih dari 170 juta orang di berbagai macam platform. Kemudian menurut Survei *Strategic Planning Director Vero* (2022), rata-rata pemain dari semua kalangan menggunakan *smartphone*-nya untuk bermain gim dengan angka 69% dan yang menggunakan komputer pribadi 20%. Penggunaan *smartphone* yang masif saat ini dapat dimanfaatkan untuk merevitalisasi budaya Sunda melalui digitalisasi cerita rakyat Sunda ke dalam *mobile apps*. Selain itu mempunyai mengkomunikasikan nilai-nilai yang dikandung di dalam karakter atau pandangan hidup masyarakat Sunda (Rully Sumarlin, dkk, 2021:258).

Genre gim yang dipilih adalah *adventure* sebagai penyampaian cerita rakyat “Nyi Mas Belimbing”. Dalam buku *Fundamentals of game design* (Adams, 2007:619), menjelaskan gim dengan genre *adventure* adalah cerita yang interaktif mengenai tokoh utama yang dimainkan oleh pemainnya. Salah satu dari *sub-genre adventure* adalah visual novel. Dalam artikel *gameinfinity.id* (Ahmad, 2021), gim genre visual novel merupakan genre *video game* fiksi interaktif yang menampilkan teks sebagai elemen utama yang disertai dengan gambar statis. Dalam buku *Interactive Storytelling for Video Games* (Josiah Lebowitz, Chris Klug, 2011), genre visual novel dinilai memiliki keunggulan dari segi *storytelling* yang terbaik serta kemampuannya mengkomunikasikan kronologis sejarah dan fakta budaya yang tinggi.

Selain itu gim visual novel juga populer dengan cerita romansa. Sehingga penyampaian cerita rakyat “Nyi Mas Belimbing” diadaptasi lewat genre visual novel dengan visual yang menarik dapat tersampaikan dengan baik dan akurat.

Penulis mengambil sampel target audiens remaja akhir (18-21) pemain gim visual novel di kota Bandung. Berdasarkan hasil survei sebanyak 8000 responden oleh *Manga Gamer* (2015), visual novel digemari oleh anak remaja akhir atau mahasiswa terutama kaum laki-laki pada usia 18-24 sebanyak 62.5%. Kemudian berdasarkan Badan Pusat Statistik Provinsi Jawa Barat (BPSPJB, 2020), anak remaja di kota Bandung menduduki peringkat kedua terbanyak se-Jawa Barat. Maka dari hal tersebut penulis menargetkan pemain gim visual novel remaja akhir (18-21) di kota Bandung sebagai sampel penelitian dalam skala kecil.

Untuk melakukan adaptasi cerita dan karakternya kedalam media gim visual novel maka dibutuhkan visual beserta desainnya. Desain karakter adalah solusi untuk memvisualisasi karakter yang ada di dalam cerita rakyat dengan visual yang modern. Pada buku *Fundamentals of Game Design* (Adams, 2007:148), desain karakter adalah aspek yang paling penting untuk menyampaikan suatu cerita dan membangkitkan respon emosional dalam game serta ceritanya. Karakter selalu melayani terhadap ceritanya sehingga desain karakter sangat penting dalam pembuatan seperti video gim. Pemain tidak hanya tertarik dengan ceritanya saja tetapi visual karakternya juga. Maka dari itu penulis mengambil *jobdesc* desain karakter untuk gim visual novel cerita rakyat Nyi Mas Belimbing. Hasil akhir dari perancangan ini adalah media *artbook* yang terdiri dari kompilasi konsep visual karakter dan contoh visualisasi gim visual novel Nyi Mas Belimbing. *Artbook* dinilai dapat memberikan informasi dan pengetahuan kepada pembaca mengenai konsep latar belakang cerita dan karakter-karakter Nyi Mas Belimbing.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, ada beberapa masalah yang dapat terlihat sebagai berikut:

1. Sangat minimnya visualisasi karakter cerita rakyat Nyi Mas Belimbing karena ceritanya kurang populer dan kurang terlihat di berbagai *platform*.
2. Belum ada adaptasi cerita rakyat Nyi Mas Belimbing kedalam media gim visual novel.
3. Minimnya pengetahuan anak remaja terhadap cerita rakyat “Nyi Mas Belimbing” beserta sifat dan nilai moral ceritanya karena kemajuan teknologi dan modernisasi seperti gim, sehingga ceritanya semakin tenggelam.
4. Perlu perancangan/visualisasi konsep karakter cerita rakyat “Nyi Mas Belimbing” untuk media gim bergenre visual novel.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan indentifikasi masalah yang dapat dilihat, maka dapat disimpulkan:

1. Bagaimana karakteristik karakter yang terkandung dalam cerita rakyat Nyi Mas Belimbing berdasarkan nilai budaya Sunda?
2. Bagaimana merancang visualisasi karakter dalam cerita rakyat “Nyi Mas Belimbing” untuk gim visual novel berdasarkan nilai budaya Sunda serta sifat karakter yang ditemukan dalam cerita?

1.4 Ruang Lingkup

Agar penelitian ini bahasannya tidak terlalu luas, maka tujuan dan fokus tugas akhir ini menggunakan 5W+1H:

1. What
Perancangan visual karakter dalam cerita rakyat “Nyi Mas Belimbing” untuk media gim visual novel sebagai pengenalan sinopsis cerita dan karakter terhadap anak remaja akhir terutama pemain visual novel.
2. Who
Target utama penelitian ini adalah anak muda pada usia remaja akhir (18-21) pemain gim visual novel di kota Bandung.
3. Where
Penelitian dan dikerjakan di Kota Bandung, Jawa Barat.

4. Why

Ingin memberi pengetahuan keberadaan cerita, karakter, dan nilai-nilai moral dalam cerita rakyat “Nyi Mas Belimbing” terhadap anak remaja akhir, setidaknya dalam skala kecil dimulai dengan pemain visual novel. Cerita beserta karakternya memiliki nilai moral dengan pesannya yang baik dan tidak secara tidak langsung melestarikan keberadaannya karena sangat minim visualisasinya.

5. When

Penelitian dilakukan pada tahun 2023.

6. How

Merancang visualisasi karakter cerita rakyat Nyi Mas Belimbing serta memperlihatkan sifat dan nilai moral karakternya berdasarkan pandangan hidup budaya Sunda melalui desain karakter untuk media gim bergenre visual novel. Selain itu gaya visual harus dapat dinikmati oleh remaja akhir pada zaman sekarang agar relevan.

1.5 Tujuan dan Manfaat Perancangan

Setelah diuraikan rumusan masalah diatas, maka tujuan dan manfaat dari perancangan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1.5.1 Tujuan Perancangan

- a) Tujuan umum perancangan ini yaitu sebagai pengenalan anak remaja akhir yang diawali dengan pemain visual novel lewat visualisasi karakter yang terdapat pada cerita rakyat Nyi Mas Belimbing. Kemudian membangkitkan keberadaan visualisasinya karena sangat minimnya visual cerita rakyat Nyi Mas Belimbing (Pelestarian budaya).
- b) Tujuan khusus bagi penulis dari perancangan ini yaitu memvisualisasi dan mengadaptasi karakter cerita rakyat Nyi Mas Belimbing.

1.5.2 Manfaat Perancangan

- a) Perancangan konsep karakter ini dapat menjadi sarana informasi bagi mahasiswa *Telkom University* mengenai visualisasi karakter yang terdapat dalam cerita rakyat Nyi Mas Belimbing. Dari prosesnya, informasi latar belakang karakternya.

- b) Secara tidak langsung melestarikan keberadaan karakter cerita rakyat yang berasal dari Jawa Barat ini, karena saat ini keberadaannya masih minim sekali bahkan tidak terlihat di media digital.

1.6 Metode Pengumpulan Data dan Analisis

Dalam penelitian ini akan digunakan pengumpulan data dan analisis metode Kualitatif. Teknik pengumpulan terdiri dari data Studi Pustaka, Kuesioner, Wawancara, dan Observasi.

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

a) Studi Literatur

Dalam metode studi literatur penulis mencari data melalui buku seperti *e-book* dan jurnal untuk keperluan data ilmiah untuk landasan teori seperti gim, warna, etnis Sunda, adaptasi, *artbook* dan desain karakter.

Menurut Danial dan Warsiah (2009:80), Studi Literatur adalah merupakan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan mengumpulkan sejumlah buku-buku atau majalah yang berkaitan dengan masalah dan tujuan penelitian.

b) Kuesioner

Penulis akan memberi pertanyaan ketertarikan mengenai cerita rakyat dalam media gim. Prosedur kuesioner ini akan menggunakan *google form* dengan disebarkan lewat media sosial seperti komunitas Ilustrasee Bandung di Grup *Whatsapp*. Pertanyaan yang akan diberikan adalah seputar visual novel dan cerita rakyat dengan singkat dan padat, karena pertanyaan dan jawaban yang lebih detail serta mendalam dilakukan dengan teknik wawancara. Penulis akan membatasi pengisi dengan cantuman di *headline* kuesioner untuk tidak mengisi jika bukan anak remaja akhir dari/tinggal di kota Bandung.

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan secara tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2005:162).

c) **Wawancara**

Penulis mewawancarai Muhammad Fauzan S.Sn yang bekerja sebagai ilustrator di *Bonbin Studio* untuk mendapatkan data tentang desain karakter untuk adaptasi cerita rakyat. Selain itu wawancara terhadap anak remaja akhir (usia 18-21) untuk pendapat mengenai cerita rakyat dan visual novel.

Untuk dari jumlah anak muda penulis akan mengambil beberapa sampel remaja akhir dari Bandung yang memiliki hobi bermain gim visual novel dan ketertarikan terhadap perancangan visual karakter gim visual novel adaptasi cerita rakyat Nyi Mas Belimbing. 6-8 sampel anak muda adalah minimal yang akan diambil untuk mengetahui informasi mengenai pendapat dan ketertarikan terhadap cerita rakyat beserta konsep karakter gim visual novel. Berdasarkan Smith (2003), 6-8 informan sudah cukup dan memenuhi syarat. Jika penulis masih kekurangan informasi, akan dilakukan wawancara ulang atau menambah responden hingga hasil jawaban terlihat mirip.

Menurut Esterberg dalam Sugiyono (2015:72), wawancara adalah pertemuan yang dilakukan oleh dua orang untuk bertukar informasi maupun suatu ide dengan cara tanya jawab, sehingga dapat dikerucutkan menjadi sebuah kesimpulan atau makna dalam topik tertentu.

d) **Observasi**

Penulis akan observasi fisik orang Sunda dari daerah Banten mulai dari bagian kepala (wajah dan rambut), tubuh, dan atributnya. Tujuan ini agar penulis dapat mudah mengidentifikasi dan merancang keunikan dari ciri-ciri etnis Sunda.

Menurut Sugiyono (2014:145), “Observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis”.

1.6.2 Metode Analisis Data

Dari keempat hasil data Wawancara, Observasi, Kuesioner dan Studi Pustaka dianalisis yang hasilnya berupa kualitatif deskriptif. Hasil analisis data nantinya akan digunakan sebagai dasar perancangan konsep karakter cerita rakyat Nyi Mas Belimbing. Kemudian analisis visual ini menggunakan tabel matriks agar mudah dipahami dengan dan teratur.

Menurut Bogdan (dalam Sugiyono, 2018, hlm. 334) menyatakan bahwa analisis data dalam penelitian kualitatif adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lain sehingga lebih mudah dipahami, dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain.

1.7 Tujuan dan Manfaat Perancangan



Gambar 1. 1 Kerangka perancangan Sumber: Dokumentasi Pribadi

1.8 Pembabakan

BAB I menjelaskan latar belakang masalah, indentifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan penelitian, cara pengumpulan data dan metode analisis, beserta kerangka penelitian.

BAB II menjelaskan teori yang relevan dengan topik masalah serta objek penelitian yang diangkat, seperti teori Desain Karakter, Cerita Rakyat, Etnis Sunda, Warna, Warna dalam budaya Sunda, *Artbook*, Adaptasi dan Gim.

BAB III menjelaskan hasil data yang telah didapatkan dan menjabarkannya, mulai dari Observasi, Kuesioner, Wawancara, Karya Sejenis, Analisis Data, dan Perancangan Konsep Adaptasi Desain Karakter.

BAB IV menjelaskan dan melihatkan perancangan visual adaptasi desain karakter Nyi Mas Belimbing dan hasilnya.

BAB V menjelaskan penutup berisi kesimpulan dan saran.