

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Belakangan ini kembali marak di Indonesia soal perdukunan, yang terbaru ini yaitu kasus tentang pesulap merah yang membongkar tentang praktik kelompok Gus Samsudin yang dianggap melakukan pembodohan publik dengan membawa nama agama Islam namun cara praktik yang dilakukan dengan pendekatan perdukunan [1]. Kasus ini pun masi berlanjut hingga sekarang. Namun tindakan pesulap merah tersebut oleh mayoritas masyarakat Indonesia dianggap merupakan suatu tindakan yang mulia, pasalnya, ia sering membahas di platform Youtubenanya selain trik-trik sulap juga terkait metode-metode yang dipakai dalam praktik perdukunan. *Video-videonya* ia maksudkan untuk mengedukasi masyarakat Indonesia untuk jangan terbodohi dengan dukun dan jangan takut akan santet ataupun hal-hal yang menyangkut perdukunan [2]. Dalam salah satu *video* podcastnya dengan Denny Sumargo dia juga menjelaskan tentang teknik-teknik santet [3].

Ada lagi sempat marak juga beberapa tahun silam pada 6 September 2021 diberitakan kasus pesugihan di Kabupaten Gowa, Sulawesi Selatan yang menumbalkan mata anak berusia 6 tahun. Pelaku yang merupakan anggota keluarga korban sendiri dipergoki oleh polisi setelah mendengar suara teriakan anak kecil yang ternyata sedang mencongkel mata korban. Kejadian ini dilakukan setelah mencekoki kakak korban yang berusia 22 tahun meninggal dicekoki 2-liter air garam sampai pada 1 September 2021 [4]. Kakak korban tersebut meninggal dalam kondisi telinga, mata, dan hidungnya mengeluarkan darah.

Ada juga sempat heboh dengan viralnya *video* cerita seorang wanita tentang adanya pesugihan brondong di daerah Pondok Indah, Jakarta Selatan [5]. Berdasarkan info yang beredar Berdasarkan info yang beredar sebenarnya wanita ini awalnya ditawari untuk menjadi *emcee* acara private party bagi sosialita yang ternyata acara ritual pesugihan brondong. Tapi setelah nego ada kejanggalan yang dirasakan oleh wanita ini seperti harga yang tak wajar untuk membayar MC acara private party itu. Ya, kasus pesugihan brondong ini pertama kali viral di publik saat diunggah Ramadhinisari alias SR di akun "TikTok" @dinskidiary. Dalam kontennya itu, SR mengaku ditawari bayaran jadi MC 10 juta per jam. Lantas dirinya tergiur, dengan segera mengiyakan. Namun akhirnya ia menyadari kejanggalan acara pesta ulang tahun pribadi itu. Terlebih saat dirinya diberi tahu akan ada ritual pesugihan dengan tumbal pria muda alias brondong. "Jadi itu tumbal untuk pesugihan. Pesugihan untuk awet muda, kecantikan, kekayaan, karir dan lain-lain, "Eksekusi pun disebut dilakukan dengan dua cara yaitu menggunakan mesin dan manual. "Dia juga bilang kalau si berondong itu sudah dieksekusi darahnya bakal diminum dan juga dagingnya dimakan sama mereka-mereka untuk hal-hal tadi itu," katanya lagi.

Kasus lain lagi dari Masyarakat Maja, Kabupaten Lebak, dihebohkan dengan ditemukannya mayat membusuk tanpa identitas di semak-semak lahan pertanian di kampung Cigereuwek, Desa Cilangkap, Kecamatan Maja [6]. Ternyata mayat wanita tersebut merupakan korban pesugihan. Berdasarkan pengakuan tersangka wanita berinisial O dan teman laki-lakinya berinisial W, mereka tega membunuh wanita yang ternyata bernama Asih dan merupakan rekan kerja O karena untuk tumbal pesugihan demi bisa kaya dan sukses. Sebelum dibunuh, O dan W melakukan ritual pesugihan di dalam kamar O. Asih melawan hingga akhirnya W membekap dan mencekik Asih sampai meninggal dunia. Sebelum dibunuh Asih sempat diperkosa terlebih dahulu oleh pelaku. Selanjutnya, jasad Asih dimasukkan ke dalam mobil W. Dan demi menghilangkan jejak, mereka membuang jasad tersebut ke daerah Maja. Dan sehari setelah melakukan pembunuhan pada 19 Agustus 2019, pelaku pergi untuk menemui gurunya di salah satu gunung di daerah Cilacap, Jawa Tengah. Setelah itu mereka pulang ke Jakarta. Namun empat hari kemudian atau pada 24 Agustus 2019, jenazah Asih di ditemukan warga. Jasad Asih ditemukan sekitar pukul 13.00 WIB pada 24 Agustus 2019, "Saya yakin korban untuk pesugihan, sesuai pengakuan W. Sebelum (Asih) dibunuh, kedua pelaku melakukan prosesi ritual. Ada peralatan, lilin dan lain-lainnya sudah kita sita," kata Kapolres Lebak AKBP Dani Arianto, Kamis (5/9/2019), seperti dikutip dari VIVA.co.id.

Kasus-kasus tersebut menunjukkan perlunya edukasi tentang salahnya pesugihan bahwa kegiatan tersebut hanya mendatangkan kerugian bagi diri sendiri dan orang terdekat. Terlebih lagi pesugihan dan hal-hal yang melakukan perjanjian dengan "Jin" merupakan kegiatan yang menyekutukan Tuhan atau *musyrik*.

Maka dari itu kami terinspirasi untuk membuat sebuah *game* yang sebagai media edukasi sekaligus pengingat bahwa kegiatan pesugihan harus dihindari dan dijauhi karena tidak ada untungnya dan hanya akan mendatangkan kerugian.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang di atas, maka rumusan masalah yang akan dibahas adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana bentuk pengedukasian dari *game* tentang salahnya pesugihan?
2. Bagaimana merancang *game* yang menarik dan efektif dalam penyajian edukasinya?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam pembuatan aplikasi ini adalah:

1. Pengedukasian dilakukan melalui penceritaan dalam *game* dan pesan moral.
2. *Game* dapat dijalankan dalam perangkat PC dengan OS Windows.
3. *Game* dibatasi dengan pemain harus lebih dari 16 tahun, karena didalamnya terdapat *jumpscare* dan narasi yang menceritakan kekerasan yang tidak cocok untuk kalangan dibawah umur.

4. *Game Level* dibatasi berupa *prototype* hanya satu *stage/level*.

1.4 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, tujuan yang akan dicapai adalah:

1. *Game* ini dapat menjadi media pengingat masyarakat Indonesia dalam salahnya hal pesugihan dan harus di jauhi dan dihindari.
2. Merancang *game* yang menarik bagi target pengguna.

1.5 Metode Penyelesaian Masalah

Metode Penyelesaian Masalah menggunakan metode GDLC (*Game Development Life Cycle*) [7]. Metodenya antara lain sebagai berikut.

1. Perancangan Konsep / Inisiasi

Mencari referensi yang berhubungan dengan topik proyek akhir ini seperti kondisi atau berita terbaru seputar kasus perdukunan di Indonesia, referensi cerita/kasus yang dapat dijadikan inspirasi untuk cerita dari *game* Shaman. Menargetkan kalangan pemain untuk *game* ini. Selain itu, juga mempelajari dan memahami materi yang berhubungan dengan topik proyek akhir seperti platform PC dan 3D Modeling yang akan dipakai untuk aset-aset *game*.

2. Pre-Production

Mempersiapkan *tools* untuk membuat bagaimana mekanisme dalam *game* dapat menghasilkan pengalaman yang terbaik saat dimainkan, sistem jalannya permainan dan desain, dan juga untuk konsep cerita yang sudah dibuat. *Tools* ini termasuk dengan aplikasi, pembuatan 3D dan juga tekstur yang akan dibuat. Tekstur yang kami pilih sudah open source atau gratis. Di tahap ini juga akan ditentukan fitur-fitur yang akan diimplementasikan dalam *game*, rancangan tampilan *game*, struktur basis data dan 3D modeling yang akan dipakai di aplikasi. Kami juga akan melakukan pembuatan *game* dengan cara koding dan 3D modeling sesuai dengan perancangan yang telah dibuat.

3. Production

Melakukan pembuatan *game* Shaman berdasarkan persiapan pre-production dan inisiasi yang telah dilakukan. Di tahap ini *tools* yang digunakan meliputi Visual Studio Code menggunakan bahasa C#, Unity, dan Blender untuk 3D modeling. Ditentukan fitur-fitur yang akan diimplementasikan dalam mekanisme *game*, tampilan *game*, dan struktur basis data yang akan dipakai di *game*.

4. Pengujian Aplikasi

Pada tahapan ini dilakukan pengujian untuk mengobservasi kesalahan yang mungkin terjadi pada *game*, sehingga dapat dipastikan *game* berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Pengujian dilakukan dua tahap, pertama oleh developer *game*, kemudian dengan pengguna yang akan memainkan *game*.

1.6 Pembagian Tugas Anggota

Berikut adalah pembagian tugas tim proyek akhir:

a. Muhammad Faris Nazhirah Rozi

Peran : *Game* Desainer, *Game* Programmer

Tanggung Jawab :

- Merancang alur *game*
- Merancang desain keseluruhan *game* (Asset dan Code)
- Membuat *video* promosi *game*
- Membuat *video* demo *game*
- Membuat dokumen *game*