

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Sebagai daerah istimewa yang memiliki akar sejarah kuat sejak masa Kesultanan Mataram, Yogyakarta dikenal sebagai pusat budaya dan pendidikan di Indonesia. Wilayah ini tidak hanya menyimpan kekayaan tradisi dan seni, tetapi juga memiliki peran penting dalam sejarah perjuangan bangsa. Namun, upaya promosi daerah ini masih dapat ditingkatkan. Meskipun memiliki kekayaan budaya yang luas, strategi pemasaran yang digunakan masih cenderung konvensional, kurang memanfaatkan media digital secara maksimal, terlalu memanfaatkan cara organik seperti mulut ke mulut ataupun liputan dari media luar tanpa bergerak aktif dalam mempromosikan sejarah dan budayanya. Akibatnya, potensi besar Yogyakarta dalam menarik wisatawan dan investasi di sektor pariwisata serta ekonomi kreatif belum tergarap sepenuhnya. Informasi tentang destinasi wisata, acara budaya, dan produk lokal masih banyak disampaikan melalui metode-metode konvensional seperti artikel berita dan postingan sosial media.

Namun, meskipun berbagai upaya digital telah dilakukan, masih terdapat tantangan dalam memanfaatkan media digital secara maksimal. Penelitian oleh Putri (2016) menunjukkan bahwa penerapan e-marketing oleh Dinas Pariwisata DIY belum berjalan secara optimal, disebabkan oleh keterbatasan sumber daya manusia, kurangnya koordinasi, serta strategi promosi yang belum berkelanjutan. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dan strategi pemasaran yang lebih modern untuk mengoptimalkan potensi pariwisata Yogyakarta.

Upacara Labuhan adalah tradisi adat yang diselenggarakan oleh Keraton Yogyakarta dan masyarakat sekitar sebagai bentuk penghormatan kepada leluhur dan penjaga alam. Ritual ini erat kaitannya dengan mitos Nyi Roro Kidul, penguasa laut selatan, serta Kyai Sapu Jagad, penjaga

Gunung Merapi. Selain nilai spiritual dan historisnya, Upacara Labuhan memiliki potensi besar untuk dikemas sebagai daya tarik budaya yang dapat diperkenalkan kepada khalayak lebih luas.

Game sebagai media interaktif menawarkan cara menarik untuk mengeksplorasi dan melestarikan budaya. Di berbagai negara, game telah digunakan untuk memperkenalkan mitologi dan sejarah kepada audiens global. Kesuksesan game seperti *Black Myth: Wukong* dan *Dreadout* menunjukkan bahwa budaya lokal dapat diangkat ke dalam game modern dan tetap memiliki daya tarik internasional.

Seperti yang dikatakan oleh Hideo Kojima, "*Games shouldn't only be fun. They should teach or spark an interest in other things.*" (The8Percent, 2016) Penelitian ini bertujuan untuk merancang prototipe *game* yang mengangkat tema Upacara Labuhan, memadukan unsur sejarah dan mitologi. Diharapkan, *game* ini dapat menjadi media efektif untuk melestarikan dan mempromosikan budaya Yogyakarta.

1.2. Identifikasi Masalah

Masalah yang terdapat dalam topik penelitian ini adalah,

1. Pemerintah DIY belum sepenuhnya memanfaatkan teknologi digital dalam pelestarian budaya, seperti digitalisasi arsip atau media kreatif. Akibatnya, penyebaran informasi sejarah kurang efektif, terutama bagi generasi muda yang lebih akrab dengan teknologi.
2. Sejarah kerajaan Nusantara, khususnya Yogyakarta, masih jarang diangkat dalam media modern seperti film atau *game*. Kurangnya inovasi ini membuat generasi muda semakin jauh dari akar budaya mereka.

1.3. Rumusan Masalah

Masalah yang ingin dibahas di dalam penelitian ini yaitu,

1. Bagaimana merancang *Concept Book* untuk *Game* yang dapat merepresentasikan sejarah Yogyakarta namun tetap relevan dengan minat dan preferensi generasi muda saat ini?

1.4. Tujuan dan Manfaat

Tujuan yang ingin penulis capai melalui perancangan penulisan penulisan tugas akhir ini, yaitu,

1. Menemukan cara efektif dalam merancang desain *Concept Book* untuk *Game* yang dapat merepresentasikan sejarah dan kebudayaan Yogyakarta melalui pendekatan visual yang menarik bagi generasi muda.
2. Menemukan cara yang inovatif untuk menyisipkan unsur-unsur budaya Yogyakarta ke dalam alur cerita dan gameplay tanpa harus terikat secara literal, namun tetap merepresentasikan nilai-nilai simbolik dan spiritual budaya.

Terdapat pula manfaat yang ingin penulis dapatkan melalui penulisan tugas akhir ini, yaitu,

1. Penelitian ini bertujuan untuk memperkenalkan kebudayaan Upacara Labuhan melalui media modern, sehingga lebih dikenal dan diapresiasi oleh masyarakat luas, khususnya generasi muda.
2. Sedangkan manfaat akademis dari penelitian ini adalah wawasan tentang bagaimana budaya dapat diinterpretasikan dalam desain visual, sehingga dapat menjadi referensi bagi studi desain dan pelestarian budaya dalam konteks media modern.

1.5. Ruang Lingkup

Dari penulisan ini, terdapat ruang lingkup berupa:

1. **Apa:** Penelitian ini bertujuan untuk merancang desain *Concept Book* untuk *Game* yang merepresentasikan sejarah dan

kebudayaan Yogyakarta.

2. **Mengapa:** Penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan kesadaran akan warisan budaya lokal yang semakin terpinggirkan di era modern, serta untuk menumbuhkan minat generasi muda terhadap kebudayaan mereka.
3. **Siapa:** Target audiens dari penelitian ini adalah generasi muda, pelajar, dan penggemar game yang tertarik pada budaya dan sejarah. (19 - 25 tahun)
4. **Dimana:** Penelitian ini berfokus pada konteks budaya dan sejarah Daerah Istimewa Yogyakarta, Indonesia.
5. **Kapan:** Perancangan ini dilakukan dari bulan 15 November hingga 4 Maret 2025 - 4 Mei 2025
6. **Bagaimana:** Penelitian ini akan dilakukan melalui studi literatur, analisis desain game, dan pengujian prototipe game yang melibatkan elemen budaya dan sejarah Yogyakarta.

1.6. Metode Penelitian dan Pengumpulan Data

1.6.1. Metode Kualitatif

Di dalam Buku Metode Penelitian Kualitatif oleh Kusumastuti dan Khoiron, 2019 “Penelitian kualitatif merupakan penelitian untuk mengeksplorasi dan memahami makna yang oleh sejumlah individu atau kelompok orang dianggap berasal dari masalah sosial atau kemanusiaan. Proses penelitian kualitatif ini melibatkan upaya-upaya penting, seperti mengajukan pertanyaan-pertanyaan dan prosedur-prosedur, mengumpulkan data yang spesifik dari para partisipan, menganalisis data secara induktif mulai dari tema-tema yang khusus ke tema-tema umum, dan menafsirkan makna data” (Creswell, 2009:4)

1.6.2. Metode Observatif

Pengumpulan data dilakukan menggunakan metode kualitatif, Metode penelitian ini sering disebut dengan metode penelitian naturalistic karena penelitiannya dilakukan pada kondisi yang alamiah (natural setting) (Sugiyono, 2013:8). Sedangkan metode kuantitatif menekankan pada pengumpulan data dan analisis data numerik dan penggunaan statistik. Penulis mengumpulkan data dilakukan dengan beberapa instrumen berikut:

1. Studi Literatur

Proses mengumpulkan dan menganalisis informasi dari berbagai sumber tertulis seperti buku, jurnal, artikel, tesis, disertasi, dan laporan penelitian dengan tujuan untuk memahami teori, konsep, atau temuan penelitian sebelumnya yang relevan dengan topik yang sedang diteliti.

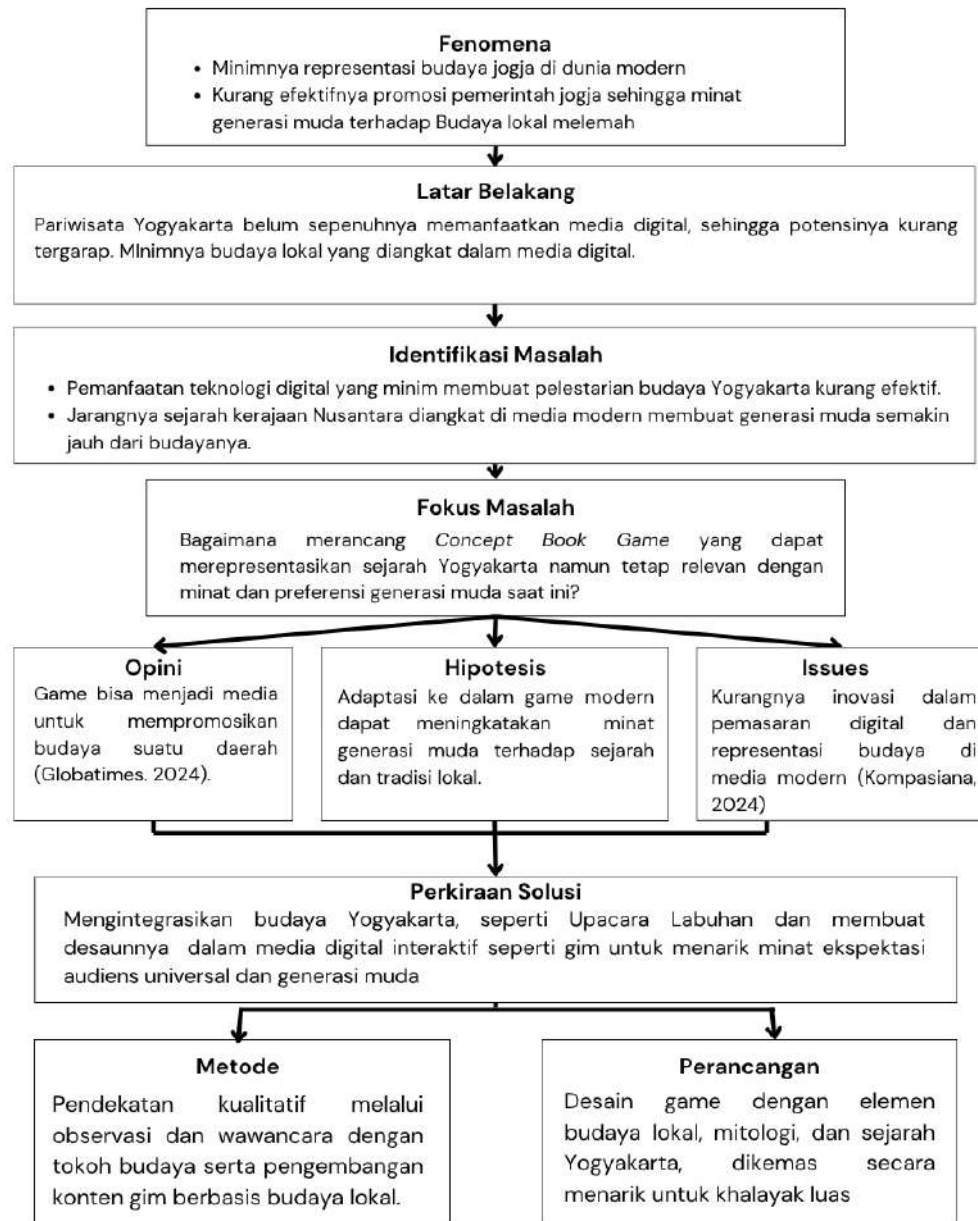
2. Rekaman Dokumentasi

Pengumpulan data dari dokumen-dokumen resmi atau arsip, seperti catatan sejarah, surat-surat, foto, video, atau laporan administratif guna mendapatkan data faktual yang spesifik atau bukti otentik terkait subjek penelitian.

3. Kunjungan Museum

Kunjungan museum dilakukan guna melengkapi data-data tentang peradaban dan kebudayaan Mataram Islam, agar mendapatkan data yang lebih akurat dan faktual.

1.7. Kerangka Perancangan



Gambar 1. 1 Kerangka Perancangan

Sumber: Pribadi

1.8. Sistematika Penulisan

BAB 1 PENDAHULUAN

Mencakup latar belakang, identifikasi masalah terkait kurangnya

representasi budaya lokal, rumusan masalah, tujuan dan manfaat dari pengembangan game berbasis Upacara Labuhan, ruang lingkup proyek, metode perancangan, sistematika, dan kerangka perancangan elemen permainan yang akan digunakan untuk menghadirkan kembali kisah dan nilai budaya dari upacara tersebut.

BAB 2 LANDASAN TEORI

Membahas teori dan literatur tentang budaya lokal, mitologi Jawa, dan Upacara Labuhan sebagai dasar permainan, termasuk teori desain permainan, storytelling, karakterisasi, dan aspek visual seperti arketipe karakter dan estetika visual yang mencerminkan nuansa tradisional.

BAB 3 DATA DAN ANALISIS

Memuat data primer dan sekunder terkait Upacara Labuhan yang dikumpulkan melalui metode Kualitatif Sekunder (Studi literatur, dokumentasi, dan rekaman). Data dianalisis menggunakan content analysis dan analisis visual, berfokus pada adaptasi elemen budaya menjadi fitur permainan. Data dianalisis menggunakan content analysis dan analisis visual, berfokus pada adaptasi elemen budaya menjadi fitur permainan.