



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Cerita rakyat merupakan salah satu dari bentuk budaya di Indonesia yang memiliki nilai budaya maupun nilai moral yang baik untuk diterapkan. Tetapi pada kenyataannya, Sofia dan Paramita menuliskan dalam artikel mereka, bahwa perkembangannya tidak disesuaikan dengan perkembangan teknologi dan jaman (Sofia dan Paramita, 2014). Padahal, di luar negeri pengembangan cerita rakyat telah mengikuti media baru yang tersedia sesuai dengan perkembangan jaman. Salah satu cara yang mereka terapkan adalah melalui adaptasi dari cerita tersebut. Beberapa pihak di Indonesia telah berusaha untuk menerapkan cara ini sebagai solusi untuk memperkenalkan cerita rakyat kepada masyarakat Indonesia. Salah satu contohnya, film yang dibuat oleh London Public School di festival kebudayaannya tahun 2016 lalu (Pangestu, 2016).

Di Indonesia sendiri, terdapat banyak cerita rakyat karena adanya keanekaragaman budaya maupun tempat. Salah satu dari cerita rakyat ini adalah “Panji Semirang”. Dalam kisah Panji Semirang ini, terdapat suatu keunikan yang direpresentasikan oleh Candrakirana dan hanya ada di dalam cerita tersebut. Nilai moral dalam cerita ini adalah semangat Candrakirana sebagai seorang wanita yang berhasil mendapatkan pangkat sejajar dengan seorang pria. Semangatnya yang tidak mudah menyerah untuk mencapai posisi tersebut merupakan nilai yang patut untuk diteladani. Hal ini juga ditandai Inu Kertapatih yang tidak mau menyerah untuk mencari Candra Kirana yang hilang walaupun tanpa petunjuk. Dengan

mengadaptasikan cerita Panji Semirang, diharapkan pembaca akan mengenal cerita ini dan sadar akan nilai-nilai yang disampaikan melalui cerita Panji Semirang.

Untuk mengadaptasi cerita rakyat ini, dapat memanfaatkan teknologi yang disediakan oleh perkembangan jaman seperti media interaktif. Salah satu jenis media interaktif yang dapat dipakai untuk menyampaikan informasi ini adalah visual novel. Dalam artikelnya, Hardman (2017) menyebutkan bahwa *visual novel* menjadi media pencerita yang efektif dikarenakan panjangnya yang dapat diatur oleh pembaca. Ini memberikan kesempatan untuk pemain masuk ke dalam ceritanya bila dibandingkan dengan jenis *game* lainnya. Di tahun 2017, tambahannya, semakin banyak *visual novel* yang dibuat dan didistribusikan bahkan oleh negara selain Jepang. Ini berarti *visual novel* masih digemari dan dicari oleh pasar, tukas Hardman. Dengan mengadaptasikan cerita “Panji Semirang” melalui *visual novel* akan membuka kesempatan pasaran ini untuk mengenal cerita rakyat ini.

Bagian yang penting dalam *visual novel* adalah ceritanya. Skolnick (2014) menerangkan bagaimana peran seorang ahli untuk mengambil bagian sebagai penulis dialog maupun narasi adalah hal yang penting untuk menciptakan sebuah *game* yang menarik dan lengkap (hlm. 101- 114). *Visual novel* justru mengambil bagian cerita ini sebagai bagian penting dalam *gameplay*-nya dimana pemain dianjurkan untuk membaca tiap bagian baik narasi maupun dialog sebelum menentukan pilihan yang akan menentukan alur cerita yang dialami

pemain. Dengan tujuan untuk merancang *storytelling* dalam sebuah *visual novel* adaptasi inilah, maka penulis membuat Tugas Akhir ini.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang *storytelling* dalam *visual novel* interaktif adaptasi cerita rakyat ‘Panji Semirang’?

1.3. Batasan Masalah

Cakupan masalah yang dibahas adalah:

1. Penyampaian cerita dalam visual novel dengan hasil akhir berupa *storyboard*.
2. Cerita rakyat yang diambil adalah Panji Semirang berdasarkan buku Sastrawinata (2008).
3. Fokus pada *chapter* 1 dari 6 *chapter visual novel* sebagai perwakilan dari keseluruhan jenis interaktivitas dalam *visual novel*.
4. Target Audiens:
 - Demografis: Berusia 14-18 tahun, gender pria dan wanita, yang memungkinkan untuk bisa mengakses internet. Sebab game ini perlu *di-download*.
 - Geografis: Tinggal di daerah perkotaan besar karena lebih mudah untuk mendapatkan sinyal internet di tempat tersebut.
 - Psikologis: Gemar membaca, sudah pernah membaca *visual novel* sebelumnya. *Visual novel* memiliki ciri khas dimana pemain harus membaca narasi ataupun dialog untuk memecahkan masalah. Maka

dari itu, *visual novel* akan lebih mudah diterima orang dengan kegemaran membaca maupun yang pernah memainkannya.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari tugas akhir ini adalah merancang *storytelling* dalam *visual novel* interaktif adaptasi cerita rakyat Panji Semirang sebagai upaya untuk memperkenalkan cerita rakyat ini sekaligus menyampaikan nilai yang ada di dalamnya.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Penulis
 - a. Menambah pengalaman penulis dalam mengambil bagian di pembuatan cerita dalam *visual novel*.
 - b. Menambah pengetahuan penulis mengenai *storytelling* dalam sebuah *game*.
2. Bagi Target Audiens
 - a. Mengenal cerita rakyat Panji Semirang yang cukup jarang diketahui oleh banyak orang
 - b. Meneladani nilai moral kerja keras yang dikenalkan dari cerita rakyat Panji Semirang

c. Mendapatkan inspirasi bahwa penyampaian cerita rakyat tidak hanya dalam format yang formal dan kaku lagi, tetapi bisa melalui metode seperti *visual novel* ini tanpa kehilangan tokoh-tokohnya maupun nilainya.

3. Bagi Universitas Multimedia Nusantara

Menjadi acuan bagi mahasiswa yang akan mengambil topik yang serupa dengan penulis.

