



### **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

Indonesia merupakan negara yang memiliki keragaman budaya yang sangat luas. Salah satu dari keragaman budaya ini ada pada dunia mistikalnya, yaitu hantu nusantara, yang termasuk dalam kebudayaan yang tak berwujud. Menurut Cak Waw, hantu-hantu yang dipercaya masyarakat merupakan representasi dari rasa takut masyarakat sekitar. Hal ini membuat mitos-mitos dunia mistikal berhubungan erat dengan budaya sekitar. Tentunya budaya ini perlu dilestarikan (pembicara pribadi, 23 Agustus 2017).

Salah satu dari sekian banyak legenda dunia mistikal Indonesia adalah Wewe Gombel dari Semarang. Seperti digambarkan dalam buku “101 Hantu Nusantara”, sosok Wewe Gombel digambarkan sebagai sosok hantu perempuan dengan rambut gondrong dan memiliki buah dada yang besar dan menggantung. Wewe Gombel dikenal sebagai hantu yang menculik anak-anak yang sedang memiliki masalah dengan keluarganya, terutama orang tuanya. Tujuan Wewe Gombel menculik anak adalah agar keluarganya sadar bahwa mereka memiliki masalah yang harus diselesaikan dengan anaknya. Meskipun legenda Wewe Gombel dahulu cukup dikenal masyarakat, sekarang mulai dilupakan oleh masyarakat, dan ceritanya jarang sekali diangkat. Berdasarkan hasil survey yang dilakukan pada tanggal 2 sampai 5 Oktober 2017, sangat sedikit yang masih mengenal sosok Wewe Gombel, dan sebagian dari mereka bahkan

hanya mengetahui namanya tanpa tahu apakah Wewe Gombel itu. Sampai saat ini pun baru ada dua film yang mengangkat cerita Wewe Gombel.

Untuk dapat melestarikan legenda tersebut, dibutuhkan media yang efektif. Saat ini, industri *game* di Indonesia sedang berkembang pesat dan sangat mudah dijangkau oleh masyarakat. Menurut Badan Pusat Statistik dan Bekraft, nilai industri *games* Indonesia meningkat dari 2,5 triliun rupiah pada tahun 2014 menjadi 8 triliun rupiah pada tahun 2016. Salah satu aspek terpenting yang melengkapi media *game* adalah aspek suara. Seperti dikutip oleh Grimshaw (2011), Ekman (2008) menyatakan bahwa aspek suara dapat meningkatkan estetika dari *game* dan juga meningkatkan dampak emosional dari *game*. Lebih dari itu, Collins (2008) juga mengemukakan bahwa aspek suara sangat penting bagi imersi *game* (seperti dikutip pada Grimshaw, 2011, hlm. 363). Proses pembuatan aspek suara ini disebut *sound design*, dan *sound design* memang berperan sangat besar dalam sebuah film, animasi, maupun *game*. Suara berperan dalam membangun sebuah emosi maupun atmosfer dalam *game*. Salah satu cakupan *sound design* adalah BGM. Fungsi dari BGM adalah untuk memperkuat imersi dan emosi dalam media tersebut. Selain itu, BGM juga dapat memberikan identitas bagi karakter yang digambarkan di dalam *game*.

Dalam upaya pelestarian ini, penulis dan tim berencana membuat sebuah *game* yang mengangkat legenda Wewe Gombel. *Game* yang berjudul "Dekapan" ini dibuat agar masyarakat bisa semakin mengenal legenda Wewe Gombel. BGM akan berperan penting dalam *game* ini dalam memperkuat imersi dalam *game* dan juga sebagai bentuk

pelestarian legenda tersebut. Dalam upaya pelestarian ini, penulis akan memberikan hantu Wewe Gombel sebuah identitas suara. Identitas suara ini akan berbentuk musik tema yang akan membuat Wewe lebih mudah dikenal dan diingat.

### **1.2. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dari tugas akhir ini adalah bagaimana perancangan *sound design* dalam *game* “Wewe”?

### **1.3. Batasan Masalah**

Batasan-batasan masalah yang menjadi fokus penulis adalah sebagai berikut:

1. BGM sebagai salah satu aspek dalam *sound design* yang membawa suasana dalam *game*.
2. Target umur dari 13 tahun sampai 21 tahun.
3. Pemberian identitas pada Wewe Gombel menggunakan BGM.
4. Penggunaan ilmu psikologi, komposisi, dan *sound design* dalam *game* untuk mencapai efek yang diinginkan dari pembuatan BGM.
5. BGM yang dibahas hanya akan mencakup *scene* saat pengerjaan *puzzle*, saat pemain dekat dengan petunjuk, dan saat pemain berinteraksi dengan Wewe Gombel.

#### 1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari tugas akhir ini adalah untuk merancang *sound design* dalam game “Dekapan” dan juga memberi identitas untuk Wewe Gombel.

#### 1.5. Manfaat Tugas Akhir

Manfaat dari Tugas Akhir ini adalah:

1. Bagi Penulis:
  - a. Memperdalam wawasan penulis mengenai legenda Wewe Gombel.
  - b. Sebagai sarana pendalaman ilmu *sound design*.
  - c. Sebagai salah satu syarat yang harus ditempuh penulis untuk mendapatkan gelar sarjana di Universitas Multimedia Nusantara.
2. Bagi Orang Lain:
  - a. Memotivasi masyarakat untuk melestarikan budaya-budaya yang ada.
  - b. Menyebarkan wawasan mengenai legenda Wewe Gombel.
3. Bagi Universitas:
  - a. Menjadi referensi yang dapat digunakan oleh mahasiswa UMN dalam perancangan *sound design* untuk game.
  - b. Menjadi bahan yang dapat digunakan untuk evaluasi sistem pengajaran peminatan *Interactive Media Design* (IMD).