



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

Seiring dengan perkembangan zaman, cerita yang diadaptasi menjadi film, animasi, atau *game* bertambah banyak. Cerita yang diadaptasikan berbagai jenisnya seperti cerita rakyat (*folklore*), dongeng, legenda, mitos, kejadian sejarah, atau novel. Seperti sebut saja MSV Pictures yang mengangkat cerita bersejarah lalu mengadaptasikannya menjadi animasi “Battle of Surabaya”. Adaptasi tersebut dilakukan untuk mengenalkan cerita, pesan dan nilai moral yang ada di cerita-cerita tersebut kepada generasi muda dan adaptasi tersebut juga disesuaikan dengan perkembangan jaman.

Sayangnya seperti yang dikatakan oleh Rostiyati dan Nindita (2017, Februari 1), cerita rakyat di Indonesia mulai dilupakan oleh generasi muda Indonesia. Generasi muda tersebut lebih menyukai budaya dan cerita luar membuat budaya dan cerita dari negeri sendiri dilupakan. Hal tersebut disebabkan oleh kurang menariknya penyampaian cerita tersebut dibandingkan dengan cerita-cerita lainnya. Marijan dan Paramitha (2014, September 8) juga mengatakan bahwa cerita rakyat perlu dipadukan atau diadaptasikan dengan memodifikasi penyampaian cerita rakyat tersebut agar tidak kalah bersaing dengan cerita luar negeri. Oleh karena itu untuk menangkap kembali minat generasi muda zaman sekarang diperlukan adaptasi cerita rakyat tersebut untuk mengikuti perkembangan zaman sekarang.

Adaptasi cerita tersebut disesuaikan dengan kondisi keadaan sekarang dan kepada target audiensnya. Hal-hal yang tidak sesuai dengan target audiensnya akan dihilangkan dan diambil beberapa pesan moral utama dari cerita yang akan di adaptasikan. Cerita-cerita rakyat di Indonesia memiliki cerita dengan nilai budaya dan nilai moral yang baik untuk dikenalkan dan ditanamkan kepada generasi muda. Supaya pesan moral dan nilai budaya cerita tersebut bisa dikenalkan, maka dilakukanlah adaptasi cerita agar membuat generasi muda tertarik kepada cerita tersebut. Salah satu cerita rakyat yang memiliki moral dan nilai budaya yang baik untuk disampaikan adalah Cerita Rakyat “Panji Semirang”. Fang (2013) mengatakan bahwa cerita “Panji Semirang” adalah cerita Panji paling populer diantara cerita Panji lainnya.

Dengan perkembangan zaman dan teknologi, cerita-cerita tersebut bisa dinikmati menggunakan perangkat elektronik atau *gadget*. Perangkat elektronik atau *gadget* yang digunakan berupa *smartphone*, *laptop*, atau komputer. Pemilik *gadget* tersebut juga bisa menggunakannya untuk hiburan, salah satu bentuk hiburan tersebut adalah media interaktif. Media interaktif dapat berfungsi sebagai *medium* untuk mengenalkan dan mengadaptasikan budaya dan cerita rakyat. Salah satu bentuk dari media interaktif yang dapat menyampaikan cerita adalah *Visual Novel*. *Visual novel* tidak hanya berisikan cerita saja, tetapi dibutuhkan *visual* juga. Unsur tersebut adalah hal yang membedakan dari novel biasa yang berisikan tulisan saja. Elemen *visual* bisa membuat penggunaanya lebih tertarik terhadap cerita tersebut, dan salah satu elemen *visual* tersebut adalah *environment*.

Environment adalah salah satu elemen dalam media interaktif maupun *video game*. Elemen ini dapat membuat orang-orang tertarik memainkan media interaktif dan *game* tersebut. Menurut Mitchell (2012) *environment* yang baik dapat menyampaikan kondisi di dunia *game* tersebut kepada pemainnya. Karena, *environment* bukan hanya sebagai latar belakang dari sebuah media interaktif saja tetapi juga sebagai salah satu elemen utama dalam sebuah media interaktif.

Berdasarkan hal di atas diketahui bahwa *environment* merupakan elemen yang penting dalam sebuah media interaktif. Oleh karena itu penulis akan merancang *environment* 2D untuk *visual novel* adaptasi cerita rakyat “Panji Semirang”. *Visual novel* ini diharapkan untuk mengenalkan cerita rakyat dengan kemasan yang lebih modern dan menarik sehingga cerita rakyat tidak dilupakan oleh generasi muda Indonesia.

1.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang akan penulis bahas dalam tugas akhir adalah:

Bagaimana perancangan *environment* 2D dalam *visual novel* interaktif adaptasi cerita rakyat “Panji Semirang”?

1.3. Batasan Masalah

Agar pembahasan tidak meluas dan sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka diberikan batasan masalah sebagai berikut:

1. Hasil *environment* yang dibuat berupa ilustrasi *background* untuk *visual novel*,
2. Gaya visual yang digunakan untuk *environment* adalah semi-realis.

3. Lokasi *environment* sesuai dengan *plot* cerita yang dibuat oleh *storywriter* yaitu:

- Perbatasan kerajaan
- Kamar raja
- Kolam
- Alun-alun
- Kaki gunung atau pinggiran hutan
- Pedalaman hutan
- Ruang takhta

4. Kondisi demografis berusia 15-18 tahun, *gender* pria dan wanita, memiliki pendidikan dan kondisi ekonomi menengah kebawah.

5. Kondisi geografis audiens berlokasi di:

- Primer: Tangerang
- Sekunder: Indonesia

6. Kondisi psikografis audiens adalah gemar membaca dan bermain *game*.

7. Hasil ilustrasi *environment* yang dipakai kedalam *visual novel*-nya hanya perbatasan kerajaan, kaki gunung, dan pedalaman hutan, dikarenakan hanya satu *chapter* saja yang difokuskan dan dibuat.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan tugas akhir ini adalah dapat merancang *environment 2D* untuk *visual novel* interaktif adaptasi cerita rakyat “Panji Semirang”.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

1. Manfaat bagi penulis:

Memperoleh hasil rancangan *environment* 2D untuk *visual novel* interaktif cerita rakyat “Panji Semirang” dan menyelesaikan syarat kelulusan. (S.Ds)

2. Manfaat bagi orang lain:

Mengenalkan cerita rakyat Indonesia dengan kemasan dan visual yang menarik.

3. Manfaat bagi universitas:

Sebagai acuan atau panduan bagi mahasiswa yang akan mengambil tugas akhir dengan topik yang serupa.

