



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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

Legenda urban adalah bentuk cerita rakyat modern yang sangat digemari oleh masyarakat Indonesia. Berdasarkan jurnal yang diketik oleh Angeline (2015). Masyarakat saat ini lebih mengetahui legenda urban sebagai cerita mengenai makhluk dari dunia lain atau yang lebih akrab disebut hantu. Hantu biasanya dikaitkan dengan roh atau arwah tidak tenang yang meninggalkan raganya yang disebabkan oleh kematian. Karakter legenda urban yang dikenal oleh masyarakat Indonesia saat ini, diantaranya Kuntilanak, Pocong, dan Tuyul. (Rizky & Ekawardhani, 2014).

Meski tujuannya adalah menakuti, tidak sedikit dari masyarakat Indonesia yang menggemari kisah-kisah hantu dan mengkonsumsi kisah-kisah hantu sebagai hiburan. Banyaknya penggemar kisah hantu di Indonesia dapat terlihat dari sebuah utas pada media sosial Twitter berjudul “KKN di Desa Penari”, utas tersebut mendapat lebih dari 33.000 *retweets* dan lebih dari 80.000 *likes*. Kepopuleran kisah “KKN di Desa Penari” bahkan membuat beberapa orang mengaku sangat tertarik untuk melakukan kunjungan langsung terhadap daerah lokasi kisah tersebut. Tidak hanya kisah hantu dari media sosial, salah satu karya novel horor lokal yang populer yaitu Danur, Maddah, dan Sanyaruri yang ditulis oleh Risa Saraswati. Ketiga novel tersebut sangat populer hingga membuat ketiga novel tersebut diangkat menjadi trilogi film yang sukses pada tahun 2017 hingga 2019. (Fauzan *et al*, 2020).

Berdasarkan wawancara dengan Anisa Nur Ropika (2021) seorang antropolog Indonesia, hantu merupakan sebuah budaya yang bersifat *intangible* tidak dapat dilihat dan dirasakan. Untuk mengenal dan merasakan hantu-hantu dari mitos Indonesia masyarakat mulai mengkonsumsi media yang memiliki konten horor. Masyarakat tertarik untuk mengkonsumsi media dengan konten

horor untuk mendapatkan bentuk legitimasi dari mitos hantu yang menjadi perbincangan masyarakat karena mereka penasaran dan ingin merasakan suasana yang membawa ketegangan. Akan tetapi, media sekarang ini lebih banyak menggambarkan hantu dengan representasi bahwa hantu adalah sebagai makhluk asing yang datang ke dunia modern dan menyebarkan dendam dan amarah kepada masyarakat. Sehingga masyarakat menilai hantu sebagai sesuatu yang dibuat hanya sekedar untuk menakut-nakuti saja. (Muktaf, 2008).

Berdasarkan kondisi tersebut, dibutuhkan perancangan yang memberikan informasi tentang hantu-hantu Indonesia yang dapat membantu pengguna untuk dapat melihat hantu di dunia virtual dan juga dapat merasakan suasana yang mencekam sehingga pengguna dapat merasakan kehadiran hantu disekitar mereka. Perancangan tersebut ditujukan kepada masyarakat generasi Z. Karena berdasarkan yang dilansir oleh mediaindonesia (2021), Carl Zuzarte seorang *Head of Studios for Southeast Asia Spotify* mengatakan bahwa 66% penduduk Indonesia yang menggunakan Spotify adalah masyarakat generasi Z. Salah satu konten yang sangat mereka minati di *spotify* adalah konten horor.

Genre horor secara historis memang menarik penonton yang lebih muda bahkan menurut NoFilmSchool sebuah komunitas pembuat film dan produser video yang terkenal di dunia, penonton dibawah usia 25 tahun dua kali lebih memungkinkan untuk menonton film horor dibandingkan dengan mereka yang berusia diatas 30 tahun.

Berdasarkan kategori tahun kelahiran, generasi Z berada diantara tahun 1995-2009, yang membuat masyarakat generasi Z baru memasuki dunia kerja dan beberapa ada yang masih duduk di bangku sekolah dan universitas. Generasi Z memiliki karakteristik yang selalu haus akan informasi. (Kinanti & Erza, 2020). Hart dalam Wijoyo et al (2020), menjelaskan bahwa pendekatan yang sesuai dengan generasi Z adalah dengan menggunakan sebuah media yang memanfaatkan teknologi sebagai unsur interaktif didalamnya. *Augmented reality*

merupakan salah satu teknologi interaktif yang akan menjadi pilar utama dalam mengembangkan sebuah industri biasa menjadi industri yang siap digital.

Teknologi *augmented reality* merupakan salah satu kemajuan teknologi yang digunakan di bidang iteraksi dengan memadukan antara dunia nyata dengan dunia *virtual*. Perpaduan antara dua dunia ini diharapkan dapat membuat pengguna lebih mudah untuk memahami informasi yang diberikan dengan menambahkan pengertian pada suatu informasi di dunia nyata dimana sistem *augmented reality* menggunakan dunia nyata sebagai dasar dan menambahkan data kontekstual. Teknologi interaksi ini membuat pengguna menjadi dapat berinteraksi dengan lingkungan di sekelilingnya. Teknologi *augmented reality* sudah digunakan oleh berbagai macam aplikasi antara lain bidang kesehatan, bidang pertahanan, bidang sejarah, dan bidang pendidikan. (Martono, 2011)

Oleh karena itu, penulis tertarik untuk melakukan perancangan sebuah media informasi yang interaktif berupa buku yang menggunakan teknologi *augmented reality* untuk remaja usia 17-21 tahun guna untuk memberikan sensasi horor yang imersif ketika saat membaca informasi mengenai hantu Indonesia.. Penulis menggunakan media buku cetak karena berdasarkan yang dilansir oleh detikhealth (2012), Kate Garland seorang dosen Psikologi dari University of Leicester mengatakan bahwa membaca lewat kertas/buku dapat meningkatkan kemampuan menangkap informasi lebih cepat dibanding membaca lewat media digital atau komputer.

U M N  
U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah disusun. Penulis merumuskan masalah yang paling utama adalah :

- Bagaimana merancang buku interaktif AR untuk menyampaikan informasi tentang hantu asli Indonesia untuk remaja usia 17 - 21 tahun di Indonesia ?

## 1.3 Batasan Masalah

Dalam merancang buku interaktif AR tentang hantu-hantu asli Indonesia, terdapat beberapa batasan masalah yang ditetapkan oleh penulis :

- Geografis :  
Kota : Jabodetabek
- Demografis :
  1. Jenis kelamin : Pria dan Wanita
  2. Usia : 17-21 Tahun
  3. SES : B
  4. Pendidikan : SMA / Universitas
  5. Pekerjaan : Pelajar, Pengawai menengah
- Psikografis :
  1. Haus akan informasi
  2. Memiliki rasa ingin tahu yang tinggi
  3. Familiar dengan teknologi
  4. Terbuka terhadap hal-hal baru

## 1.4 Tujuan Tugas Akhir

- Tujuan dan harapan yang ingin dicapai adalah merancang sebuah media informasi yang memiliki unsur interaktif serta berguna bagi masyarakat.
- Sebagai media yang dapat memberi informasi seputar hantu-hantu asli Indonesia.

## 1.5 Manfaat Tugas Akhir

### a. Bagi Penulis

Sebagai sarana untuk menerapkan pengetahuan yang diperoleh selama menempuk studi.

### b. Bagi Universitas

Sebagai Tambahan referensi penelitian bagi mahasiswa yang ingin mengambil topik serupa.

### c. Bagi Masyarakat

Sebagai media yang dapat digunakan untuk mendapatkan informasi tentang hantu asli Indonesia.

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA