

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan negara yang kaya akan keberagaman budaya di setiap daerahnya. Salah satu warisan budaya Indonesia adalah legenda. Legenda hadir di setiap peradaban manusia dan disebarkan dari mulut ke mulut sejak masa primitif hingga saat ini. Menurut Dananjaja (1985), legenda adalah salah satu cerita prosa rakyat yang diyakini benar-benar terjadi. Meskipun legenda seringkali berkaitan dengan tokoh manusia, kadang-kadang cerita tersebut melibatkan kejadian atau makhluk-makhluk yang mistis. Jan Harold Brunvand dalam buku Dananjaja (1985) mengklasifikasikan legenda menjadi empat jenis, yaitu legenda keagamaan, legenda supernatural, legenda perseorangan, dan legenda lokal.

Sayangnya, banyak makhluk legenda di Indonesia kurang dikenal dan dipublikasikan. Kebanyakan generasi muda lebih mengenal makhluk legenda dari luar negeri yang sering dibawakan dalam bentuk hiburan, sehingga lebih banyak digemari. Mereka sering kali dikemas dalam media komik, film, animasi, dan *game*. Sementara itu, banyak data tertulis dan media *online* cenderung menampilkan aspek negatif atau menciptakan cerita asal Indonesia yang menyeramkan (Koesoemadinata dan Beskin, 2017). Hal ini dapat membuat orang cenderung melupakan atau menghilangkan eksistensi makhluk legenda Indonesia. Padahal, ada juga yang membawa simbol positif, seperti keberanian, kebijaksanaan, dan perlindungan, atau bisa menjadi sumber pembelajaran.

Legenda-legenda Indonesia mengandung pesan moral yang berharga dan memberikan panduan bagi kehidupan sehari-hari. Cerita-cerita ini dianggap sebagai bagian penting dari warisan budaya yang harus dipelihara agar tidak dilupakan oleh generasi berikutnya (Badan Kepegawaian dan Pengembangan Sumber Daya Manusia Kabupaten Balangan). Meneruskan cerita legenda sangat

penting untuk mempertahankan nilai-nilai dan identitas budaya masyarakat secara berkesinambungan.

Hal ini membutuhkan kerja sama semua kalangan masyarakat, termasuk generasi muda. Keterlibatan generasi muda memiliki peranan penting karena mereka adalah kelompok generasi berikutnya yang akan melanjutkan tanggung jawab dalam menjaga dan melestarikan warisan budaya. Media Indonesia (2023) mengutip Direktur Jenderal Kemendikbud yang menyatakan bahwa kekayaan budaya Nusantara harus menjadi dasar yang kuat dalam kehidupan bermasyarakat dan berbangsa.

Dengan perkembangan zaman, diperlukan media yang relevan untuk memperkenalkan makhluk legenda Indonesia kepada khalayak yang lebih luas. Salah satu media yang dapat digunakan adalah *board game*. Menurut Schell (2019), *game* dapat menjadi proses menyelesaikan masalah dengan menggunakan metode yang menyenangkan. Berdasarkan penelitian Gomez dan Marklund (2018), *board game* memberikan manfaat bagi antar peserta untuk berdiskusi dan berefleksi mengenai kesadaran budaya setelah sesi permainan, di mana mereka juga mempertahankan sikap dan persepsi kesadaran budaya yang lebih baik daripada peserta latihan non-permainan.

Maka dari itu, penulis ingin merancang *board game* mengenai makhluk legendaris, khususnya yang memiliki bentuk hewan, untuk usia 15-24 tahun. Hewan legendaris sering digunakan sebagai simbolisme yang melambangkan berbagai makna dan konteks budaya dalam berbagai aspek kehidupan manusia. Selain itu, konsep fantasi dan imajinasi dari hewan mitologi dapat menjadi topik ditemukan menarik bagi pemuda.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, penulis menarik beberapa pernyataan sebagai berikut:

1. Banyak makhluk legendaris Indonesia kurang dikenal dan sering kali dipandang secara negatif.

2. Kurangnya makhluk legendaris Indonesia yang diangkat dalam media hiburan.
3. *Board game* dapat membantu meningkatkan kesadaran budaya dengan cara yang lebih menyenangkan.

Dari pernyataan di atas, rumusan masalah yang dapat ditarik adalah bagaimana perancangan *board game* mengenai hewan legendaris Indonesia untuk usia 15-24 tahun?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan masalah yang dirumuskan, penulis menentukan batasan masalah terkait dengan teminologi yang digunakan dan target audiens dari perancangan ini.

1.3.1 Terminologi

Terminologi legenda dan mite dapat dipertukarkan. Keduanya sama-sama berupa kisah sejarah yang dianggap benar-benar terjadi, tetapi legenda tidak dianggap sebagai cerita suci, sedangkan mite dianggap sebagai cerita suci oleh pemiliknya. Suatu cerita ditentukan masuk ke kategori legenda, mitos, atau bahkan dongeng, bergantung pada kelompok yang memiliki dan mendukung versi cerita tersebut (Dananjaja, 1985).

1.3.2 Target Audiens

Berikut adalah target audiens dari perancangan *board game* yang penulis tentukan:

1. Demografis

- a. Jenis kelamin: Laki-laki dan perempuan
- b. Usia: 15-24 tahun

WHO mendefinisikan pemuda sebagai individu berusia 15-24 tahun. Kisaran usia ini termasuk dalam golongan Gen Z, yang menunjukkan minat besar terhadap berbagai topik, terutama yang baru dan menarik bagi mereka (Rakhmah, 2021). Ditambah lagi, Thahir (2022) mengatakan seiring bertambah usia remaja,

lingkungan individu semakin meluas, hingga melibatkan interaksi dengan masyarakat sekitarnya. Generasi muda memiliki peran kritis dalam pembangunan karakter bangsa berdasarkan kearifan lokal, seperti tata nilai dan budaya, yang mendukung kemandirian bangsa di tengah arus globalisasi (Budiwibowo, 2016).

- c. Tingkat ekonomi: SES A-B
- d. Pekerjaan: siswa, mahasiswa dan karyawan

2. Geografis

- a. Primer: Jabodetabek

Berdasarkan Databoks (2021), Jabodetabek berada pada peringkat kedua di dunia sebagai wilayah urban dengan populasi terbesar. Koordinator Nawasena mengatakan bahwa diperlukan pelestarian warisan budaya nenek moyang dari desa hingga ke seluruh Indonesia, terutama perkotaan (Media Indonesia, 2023).

- b. Sekunder: Indonesia

3. Psikografis

- a. Tertarik dengan budaya Indonesia
- b. Mencari identitas dengan cara berpartisipasi di suatu budaya
- c. Suka berinteraksi dengan teman-teman melalui permainan

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari perancangan yang ingin penulis capai adalah perancangan *board game* mengenai hewan legendaris Indonesia untuk usia 15-24 tahun.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Berikut adalah manfaat dari perancangan *board game* mengenai hewan legendaris Indonesia bagi penulis, orang lain, dan universitas:

1. Bagi Penulis

Penulis lebih mengetahui dan memahami lebih banyak warisan budaya Indonesia terkait dengan hewan legenda. Proses ini juga memberikan kesempatan bagi penulis untuk meningkatkan keterampilan dan

menambah pengalaman dalam merancang *board game*, sekaligus menerapkan pengetahuan yang didapatkan selama masa perkuliahan.

2. Bagi Orang Lain

Penulis berharap perancangan *board game* dapat mengenalkan dan meningkatkan ketertarikan masyarakat, khususnya generasi muda, terhadap hewan legenda Indonesia untuk mempertahankan nilai dan budaya di masa yang akan datang. Penulis juga berharap perancangan ini dapat menginspirasi bahwa legenda Indonesia dapat diadaptasi ke dalam media yang menyenangkan.

3. Bagi Universitas

Penulis berharap perancangan ini dapat bermanfaat sebagai referensi bagi mahasiswa lain yang tertarik dalam merancang *board game* dan topik makhluk legendaris Indonesia. Perancangan ini juga akan menjadi dokumen arsip universitas terkait dengan pelaksanaan Tugas Akhir.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA