

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Salah satu wujud dari kekayaan budaya dan sejarah Indonesia adalah cerita rakyat yang mengisahkan legenda dan mitos lokal (Gusnetti, dkk., 2015, h.183). Cerita rakyat biasanya mengandung unsur penting berupa amanat terkait moral dan sosial (Rawati & Suryani, 2023, h.6). Namun sering kali cerita rakyat mengandung tema sensitif yang seperti kanibalisme, pembunuhan, dan perselingkuhan. Di antaranya adalah kisah Nyai Anteh Sang Penunggu Bulan dari Jawa Barat yang mengandung salah satu tema tersebut, yaitu perselingkuhan yang terjadi karena pasangan yang tidak dapat menjaga hatinya. Namun kisah ini juga mendalami hubungan erat yang dimiliki antartokoh utama bagaikan keluarga meski tidak sedarah, dan pentingnya menjaga hubungan tersebut agar tidak hilang hanya karena salah paham atau miskomunikasi. Meski mengandung nilai moral yang mendalam, sayangnya cerita rakyat Nyai Anteh Sang Penunggu Bulan tidak sepopuler Sangkuriang, Timun Mas, atau Bawang Merah Bawang Putih.

Berdasarkan hasil survei yang terkutip dalam artikel yang ditulis oleh Valencia (2023), tingkat perselingkuhan secara keseluruhan di Indonesia cukup tinggi, yaitu peringkat ke-2 di Asia. Sebesar 32% perselingkuhan terjadi pada usia 30-39 tahun dan 28% pada usia 19-29 tahun yang disebabkan berbagai macam faktor. Perlu diingat bahwa perselingkuhan tidak selalu fisik, tetapi emosional atau bahkan keduanya, dan berujung ketidaksetiaan terhadap pasangan. Menurut artikel yang dilansir oleh Kompas (2024), perselingkuhan terjadi karena berbagai penyebab, di antaranya adalah masalah komitmen, mencari variasi, atau menyukai orang lain. Melihat keadaan tersebut, peristiwa yang menjadi konflik utama dalam kisah Nyai Anteh yang dilakukan oleh Pangeran Anantakusuma reflektif akan fakta ini. Melalui cerita ini, diharapkan dapat menanamkan sebuah ide oposisi terkait isu tersebut dengan pendekatan penyampaian kisah sebagai *somber entertainment*.

Dengan dirancangnya sebuah adaptasi dari cerita dan pendekatan *storytelling* yang baru untuk menyampaikan pesan moralnya, maka dapat memberikan pengalaman membaca cerita rakyat yang baru bagi audiens. Meski sebenarnya sudah ada beberapa bentuk adaptasi untuk cerita rakyat ini dalam bentuk *webtoon* dan animasi 3D, ditemukan oleh penulis sebuah kelemahan yakni dalam representasi budaya Jawa Barat yang terkandung di dalamnya. Hal ini akan menjadi salah satu fokus penulis dalam perancangan ini.

Berdasarkan penjabaran di atas, penulis dapat memanfaatkan *game* sebagai wujud media hiburan yang umum bagi dewasa saat ini, di mana salah satu *subgenre*-nya adalah *interactive storytelling* (Reed dkk., 2020). Dengan jenis adaptasi *storytelling* interaktif digital yang belum pernah dilakukan untuk kisah ini, penulis dapat menampilkan elemen-elemen budaya Jawa Barat yang terkandung melalui ilustrasi karakter dan *environment*, sekaligus menceritakan kisah Nyai Anteh Sang Penunggu Bulan sebagai bentuk upaya pelestarian budaya dan memenuhi tujuan penyampaian pesan moralnya. Interaktivitas yang terdapat di dalamnya, seperti *stimulus & response* dan komunikasi dengan karakter (Miller, 2019, h.60), dapat meningkatkan *memorability* dari konten dan membantu membangun kesan yang emosional dengan pemainnya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, dapat ditemukan masalah-masalah terkait bidang sosial and bidang desainnya, yaitu:

1. Cerita rakyat Nyai Anteh Sang Penunggu Bulan asal Jawa Barat tidak begitu dikenal sehingga berpotensi memudar sebagai bagian dari identitas budaya.
2. Media *storytelling* Nyai Anteh Sang Penunggu Bulan yang sudah ada kurang dalam presentasi budayanya.

Maka dari itu, dapat disimpulkan kedua poin tersebut menjadi satu rumusan masalah yang menjadi fokus dari perancangan ini, yaitu:

Bagaimana perancangan *interactive storytelling* mengenai cerita rakyat Nyai Anteh Sang Penunggu Bulan bagi dewasa muda?

1.3 Batasan Masalah

Perancangan ini akan fokus pada pembuatan media informasi berupa *storytelling* interaktif digital dalam wujud *interactive storytelling*. Karya ini ditujukan kepada dewasa muda dengan rentang usia 19-29 tahun, berdomisili di area Jabodetabek, serta berasal dari keluarga SES B. Konten yang akan disampaikan dalam perancangan ini adalah kisah Nyai Anteh Sang Penunggu Bulan dengan reinterpretasi dan presentasi yang baru.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Dari rumusan masalah dan batasan yang telah ditetapkan dapat ditarik maksud dan tujuan tugas akhir ini, yaitu untuk merancang *interactive storytelling* mengenai cerita rakyat Nyai Anteh Sang Penunggu Bulan.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Terdapat manfaat yang diharapkan dengan adanya perancangan tugas akhir ini, yaitu:

1. Manfaat Teoretis:

Penelitian ini diharapkan menjadi khazanah ilmu pengetahuan Desain Komunikasi Visual, khususnya membahas pelestarian budaya berupa cerita rakyat melalui adaptasi menjadi media *storytelling* digital dan interaktif berupa *interactive storytelling*. Diharapkan penelitian dan perancangan ini dapat berguna bagi penelitian berikutnya yang mengangkat hal serupa.

2. Manfaat Praktis:

Penelitian ini diharapkan menjadi referensi ilmu pengetahuan Desain Komunikasi Visual, khususnya yang membahas perancangan *game* berupa *interactive storytelling* digital adaptasi cerita rakyat bagi penulis, peneliti berikutnya, dan universitas.