

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Tangerang Selatan merupakan kota dengan pertumbuhan penduduk yang pesat serta menjadi pusat aktivitas sosial dan ekonomi masyarakat (BPS Kota Tangerang Selatan, 2021, h.5-14). Di balik modernisasi yang terjadi, Tangerang Selatan juga kaya akan budaya dan cerita rakyat yang diwariskan turun-temurun, salah satunya adalah cerita rakyat Ki Sinar Pamulang (Washadi, 2024, h.2737-2738). Cerita ini mengisahkan seorang tokoh bijaksana yang dikenal karena kebaikan hatinya, keberanian, serta kepeduliannya terhadap masyarakat sekitar (Kristianto, 2021, h.2-3). Ki Sinar Pamulang selalu menjaga keseimbangan sosial dengan menegakkan keadilan, membimbing generasi muda, serta menanamkan nilai gotong royong dalam kehidupan bermasyarakat (Kristianto, 2021, h.5-6). Nilai-nilai kebaikan seperti kejujuran, kerja sama, dan rasa hormat terhadap sesama yang terkandung dalam cerita ini seharusnya tetap dijaga dalam kehidupan sosial saat ini (Kristianto, 2021, h.8). Namun, nilai-nilai luhur tersebut mulai redup akibat modernisasi yang cenderung mendorong individualisme serta mengurangi kesadaran bersama dalam menjaga harmoni sosial (Gaol, 2024, h.5).

Di balik dinamika kota modern, Tangerang Selatan memiliki kekayaan budaya lokal yang mulai terpinggirkan, salah satunya adalah cerita rakyat Ki Sinar Pamulang, kisah seorang tokoh bijak yang dikenal karena keberanian, ketulusan hati, dan kepeduliannya terhadap masyarakat. Dalam cerita tersebut, Ki Sinar Pamulang menanamkan nilai-nilai luhur seperti keadilan, gotong royong, keteladanan, dan semangat membimbing generasi muda (Kristianto, 2021, h.2-6). Nilai-nilai ini sejatinya sejalan dengan tantangan sosial masa kini, terutama terkait melemahnya rasa solidaritas dan kepedulian sosial di kalangan remaja (Sari & Wahyuni, 2023, h.62). Fenomena sosial seperti menurunnya partisipasi sosial, meningkatnya sikap individualistik, serta rendahnya keterlibatan remaja dalam kegiatan berbasis komunitas dan budaya lokal menjadi isu yang semakin nyata di

kota urban seperti Tangerang Selatan (Hutapea, 2023, h.112). Studi menunjukkan bahwa modernisasi tanpa keseimbangan nilai budaya lokal menyebabkan remaja kehilangan arah moral dan identitas kulturalnya (Utomo, 2018, h.313). Dalam konteks Tangerang Selatan, identitas budaya yang mencerminkan nilai gotong royong, musyawarah, dan semangat kekeluargaan khas masyarakat Betawi dan Banten mulai terkikis oleh gaya hidup yang serba individualis (Siregar et al., 2024, h.4147).

Urbanisasi yang pesat juga mengurangi perhatian terhadap cerita rakyat lokal (Utomo, 2018, h.313), minimnya media edukatif dan menarik yang mengangkat cerita rakyat secara kontekstual juga menjadi penyebab utama kurangnya perhatian terhadap pelestarian budaya lokal. Padahal, cerita rakyat memiliki fungsi penting dalam pendidikan karakter, penguatan jati diri, dan pengembangan empati pada remaja (Kusuma & Nurzaman, 2024, h.84). Urbanisasi tanpa pelestarian budaya dapat membuat generasi mendatang tidak memahami atau menghargai kearifan lokal (Siregar et al., 2024, h.4147-4148). Padahal cerita rakyat berperan penting dalam menanamkan nilai-nilai moral, memperkuat identitas budaya, serta mengembangkan empati dan sikap toleransi (Kusuma & Nurzaman, 2024, h.84). Oleh karena itu, diperlukan media menarik yang sesuai dengan preferensi remaja untuk membangkitkan kesadaran budaya lokal, agar mereka dapat lebih mudah memahami, mengapresiasi, dan menerapkan nilai-nilai lokal dalam kehidupan sehari-hari.

Maka dari itu dibutuhkan sebuah perancangan *game* diangkat sebagai alternatif media yang sesuai dengan preferensi dan pola interaksi remaja saat ini. *Game* dipilih karena memiliki kemampuan untuk menyampaikan nilai-nilai moral secara tidak langsung melalui pengalaman emosional dan keputusan interaktif pemain (Schell, 2019). Elemen *branching narrative* dan sistem karma memungkinkan remaja merasakan akibat dari tiap pilihan, yang menjadikan proses pembelajaran lebih reflektif dan personal dibandingkan media non-interaktif. *Game* terbukti mampu menjadi sarana pembelajaran yang menyenangkan, membangun keterlibatan emosional, dan menyampaikan pesan moral secara persuasif (Hastuti et al., 2023, h.171). Dalam konteks ini, *game* tidak hanya sebagai hiburan, tetapi

menjadi alat desain yang strategis untuk menghidupkan kembali nilai-nilai budaya lokal melalui pengalaman naratif yang imersif. Berdasarkan survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) dan Katadata Insight Center pada Januari 2023, sebanyak 42,23% pemain *game* di Indonesia menghabiskan waktu lebih dari 4 jam per hari, dan 27,46% bermain selama 3–4 jam per hari. Temuan ini menunjukkan bahwa *game* merupakan aktivitas signifikan di kalangan pengguna internet, termasuk remaja, khususnya dalam konteks urban seperti Tangerang Selatan (APJII & Katadata Insight Center, 2023). Dengan mengangkat cerita rakyat Ki Sinar Pamulang dalam bentuk *game*, pemain dapat mengalami langsung konflik, keputusan, dan nilai-nilai yang diperjuangkan oleh tokoh utama. Hal ini diharapkan dapat mendorong remaja Tangerang Selatan untuk memahami dan menerapkan kembali semangat gotong royong, kejujuran, dan keteladanan dalam kehidupan sosialnya. Maka, perancangan *game* ini diharapkan menjadi pendekatan yang kontekstual dan relevan dalam menyampaikan nilai moral dan memperkuat identitas budaya di era digital.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, terdapat 3 masalah dalam perancangan ini:

1. Nilai-nilai moral seperti gotong royong dan kepedulian social semakin redup di kalangan remaja Tangerang Selatan akibat pengaruh modernisasi dan individualisme.
2. Cerita Rakyat Ki Sinar Pamulang sebagai warisan budaya local kurang diminati karena belum disampaikan melalui media yang relevan bagi remaja.
3. Belum terdapat media interaktif yang mampu menyampaikan pesan moral dan budaya local secara efektif kepada remaja Tangerang Selatan.

Inti rumusan masalah yang didapatkan:

Bagaimana perancangan *game* mengenai Ki Sinar Pamulang untuk remaja di Tangerang Selatan?

### 1.3 Batasan Masalah

Perancangan game mengenai cerita rakyat Ki Sinar Pamulang difokuskan pada upaya pelestarian budaya lokal dan edukasi moral bagi remaja di Tangerang Selatan. Kedua tujuan tersebut digabungkan melalui pendekatan *game* berbasis cerita bercabang (*branching narrative*) yang memungkinkan pemain mengalami langsung konflik, pilihan moral, serta nilai-nilai budaya lokal dalam alur cerita interaktif. Elemen budaya lokal diwujudkan dalam bentuk tokoh, latar tempat, bahasa lokal, dan simbol tradisional, sedangkan edukasi moral diterapkan melalui sistem konsekuensi pilihan, di mana setiap keputusan pemain mencerminkan nilai seperti kejujuran, gotong royong, dan keberanian. Batasan ini ditetapkan agar penelitian tetap fokus dan sesuai dengan tujuan perancangan.

1. Objek Perancangan: Perancangan *game* mengenai cerita rakyat yang bertujuan sebagai sarana edukasi moral dan pelestarian budaya. Dengan mengadaptasi kisah dari cerita rakyat Ki Sinar Pamulang, *game* ini dirancang untuk menyajikan elemen visual yang menarik, narasi interaktif, dan mekanisme permainan yang mendorong keterlibatan pemain. Fokus perancangan pada platform digital diharapkan sesuai dengan preferensi remaja saat ini, sehingga mereka dapat lebih mudah memahami, mengapresiasi, dan menerapkan nilai-nilai moral dari cerita rakyat dalam kehidupan sehari-hari.
2. Target STP: Target dalam perancangan ini adalah remaja berusia 13–18 tahun, dengan minimal pendidikan SMP dan sederajat yang berdomisili di Tangerang Selatan. Pemilihan target ini didasarkan pada fakta bahwa remaja berada dalam fase perkembangan karakter yang dipengaruhi oleh lingkungan sosial dan media. Sebagai contoh, penelitian oleh Asri (2021, h.4-9) menunjukkan bahwa siswa SMP berinteraksi dengan lingkungan sosial berperan signifikan dalam pembentukan konsep diri remaja. Dengan menghadirkan media interaktif yang menarik, diharapkan remaja dapat lebih mudah memahami dan menerapkan nilai-nilai moral dari cerita rakyat.

3. Konten Perancangan: Cerita rakyat Ki Sinar Pamulang, dengan tokoh Ki Kamung, yang memiliki nilai-nilai moral seperti kejujuran, gotong royong, keberanian, serta kepedulian terhadap sesama. Penyampaian konten akan dikemas dalam bentuk media interaktif yang memungkinkan pengguna untuk berpartisipasi aktif dalam memahami cerita dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya.

#### **1.4 Tujuan Tugas Akhir**

Tujuan dari tugas akhir ini adalah merancang *game* mengenai Ki Sinar Pamulang untuk remaja di Tangerang Selatan.

#### **1.5 Manfaat Tugas Akhir**

Perancangan *game* mengenai cerita rakyat Ki Sinar Pamulang diharapkan dapat melestarikan budaya lokal sekaligus mengedukasi remaja tentang nilai moral. Dengan pendekatan digital yang interaktif, seperti sistem pilihan bercabang, dialog interaktif antar karakter, serta *mini-game* berbasis nilai moral dan budaya, permainan ini memungkinkan pemain terlibat aktif dalam menentukan alur cerita dan merespons situasi moral, sehingga dapat meningkatkan minat remaja terhadap cerita rakyat serta menjadikannya lebih relevan dengan perkembangan teknologi dan preferensi mereka.

##### **1. Manfaat Teoretis:**

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya ilmu pengetahuan di bidang desain komunikasi visual, khususnya dalam mengembangkan media interaktif sebagai sarana edukasi moral dan pelestarian budaya melalui cerita rakyat.

##### **2. Manfaat Praktis:**

- a. Bagi Penulis: Penelitian ini memberikan pengalaman langsung dalam merancang *game* mengenai cerita rakyat, mengembangkan strategi desain komunikasi visual yang efektif, serta memahami bagaimana nilai budaya dapat disampaikan melalui teknologi.
- b. Bagi Universitas Multimedia Nusantara: Penelitian ini dapat menjadi referensi bagi pengajar atau desainer yang ingin mengkaji lebih lanjut tentang penggunaan *game* dalam edukasi moral dan

pelestarian budaya lokal berbasis cerita rakyat, hasil penelitian ini juga dapat mendorong pengembangan media pembelajaran yang kontekstual dan relevan dengan generasi muda saat ini.



UMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA