

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia memiliki keanekaragaman budaya yang patut dibanggakan, namun pelestariannya menjadi tantangan bagi generasi penerus (Guntoro et al., 2022). Cerita rakyat, sebagai salah satu bentuk budaya, berperan penting dalam hiburan, pendidikan, kontrol sosial, dan pelestarian nilai-nilai (Sumitri, 2023). Salah satu cerita rakyat yang tersirat nilai budaya adalah Nyai Dasima, merupakan salah satu cerita rakyat dari Betawi yang dipopulerkan kembali oleh S.M. Ardan pada tahun 1972 melalui novel *Tjerita Njai Dasima*. Kisah ini menyoroti kehidupan seorang perempuan pribumi yang dijadikan sebagai nyai atau gundik seorang pria Eropa yang sedang mengalami konflik batin, tekanan sosial, hingga berakhir tragis akibat pengkhiantan dan manipulasi (Kurnianingsih, 2013). Pesan moral yang tersirat dari cerita rakyat ini tentang seseorang menemukan jati diri, harga diri, dan pilihan hidup dalam menjalani relasi yang timpang. Nilai-nilai baik seperti itulah menjadi pelajaran bagi para perempuan di fase remaja akhir. Pada masa ini, mereka sedang mencari jati dirinya dan mulai tertarik untuk menjalin hubungan romantis di usia ini dan mengeksplorasi identitas seksual mereka (Sulhan et al, 2024).

Kasus yang terjadi di Indonesia salah satunya yaitu Lesti Kejora melaporkan suaminya, Rizky Billar, atas dugaan KDRT setelah memergoki perselingkuhan. Billar diduga mendorong dan mencekik Lesti hingga terluka. Kasus ini memicu adanya KDRT dan tekanan sosial dalam relasi (Tempo, 2022). Menurut Komnas Perempuan (2024), tercatat 95 kasus kekerasan berbasis gender di Indonesia, dengan DKI Jakarta sebagai provinsi dengan jumlah kasus tertinggi, yaitu 23 kasus. Rentang usia korban paling banyak adalah 25–40 tahun (1.474 orang) yang menjadi korban KDRT. Korban dan pelaku umumnya berasal dari jenjang pendidikan dasar dan menengah, terutama SMA/ sederajat. Namun, media edukatif yang mendorong refleksi nilai secara kontekstual dan berbasis budaya lokal masih tergolong minim.

Kisah cerita rakyat seperti Nyai Dasima berpotensi menjembatani kebutuhan ini dengan menghadirkan narasi yang relevan.

Berdasarkan hasil kuesioner, terdapat 87% responden belum mengetahui cerita rakyat Nyai Dasima karena minimnya media dan hanya tersedia dalam bentuk buku fisik berteks hitam dan putih. Belum adanya media yang terbaru untuk membawakan cerita Nyai Dasima karena minat kaum muda terhadap cerita rakyat mulai berkurang, sehingga pengetahuan mereka tentang cerita-cerita tradisional pun menurun dan mengikuti arus modernisasi. Hal ini disebabkan masuknya budaya asing ke Indonesia yang tengah populer terutama di kalangan kaum muda seperti *western*, Jejepangan, K-pop, dan sebagainya. Mayoritas dari mereka lebih tertarik dengan cerita romantis yang berasal dari budaya luar negeri yang mudah diakses dan tersedia di internet (Omega, 2021). Perkembangan teknologi dan globalisasi telah mengikis nilai-nilai cerita rakyat seperti Nyai Dasima, sehingga generasi muda makin asing dengan warisan budaya lokal dan berisiko kehilangan identitas budaya, nilai moral, serta filosofi yang terkandung di dalamnya (Yetti, 2020).

Kisah Nyai Dasima masih relevan seputar permasalahan sosial yang terjadi hingga kini, seperti diskriminasi terhadap ras dan gender perempuan, perselingkuhan, pengaruh sikap, penistaan, serta pembunuhan. Melalui cerita rakyat ini, kisah Nyai Dasima dapat membantu memahami dalam menghadapi dan menjaga relasi sebagai nilai-nilai moral khususnya menegakan hak kebebasan, perlawanan terhadap ketidakadilan, dan kesabaran Nyai Dasima dalam menjalani relasi (Utami, 2016). Untuk memperkenalkan cerita Nyai Dasima dibutuhkan media *digital storytelling*, *visual novel* berpotensi sebagai solusi permasalahan ini dengan ciri khas berupa teks naratif, ilustrasi, dan mekanisme berdasarkan pilihan alur (*multiple choice*), pemain tidak hanya membaca kisah tetapi juga bisa merasakan konsekuensi dari keputusan yang diambil (Yasuda, 2021). Namun, hingga kini belum ada *visual novel* Nyai Dasima. Oleh sebab itu, penelitian ini bertujuan untuk merancang *visual novel* yang dapat membantu remaja akhir memilih jalan hidup berdasarkan kisah Nyai Dasima dengan penyampaian pesan moral secara interaktif dan *related* bagi remaja akhir masa kini sekaligus budaya lokal.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dicantumkan di atas, penulis melihat beberapa permasalahan pada laporan ini:

1. Seiring waktu para masyarakat lokal terutama kaum muda lebih tertarik dengan cerita romantis dari luar negeri dan banyak kaum muda belum mengetahui soal cerita rakyat Nyai Dasima.
2. Kurangnya media untuk menceritakan Nyai Dasima yang dapat menarik dan *update*, kebanyakan dari cerita rakyat hanya dikemas dalam tulisan di buku fisik.

Kesimpulan dari kedua permasalahan yang diungkit oleh penulis untuk dijadikan rumusan masalah sebagai berikut:

“Bagaimana perancangan *visual novel* mengenai Nyai Dasima untuk kaum muda?”

1.3 Batasan Masalah

Setelah penulis menjelaskan rumusan masalah di atas, penulis membuat batasan masalah untuk tugas akhir ini sebagai berikut:

- a. *Visual novel*: Dari kelebihan teknologi dapat membantu kaum muda untuk memahami isi cerita melalui *digital storytelling* dan karakter yang mereka mainkan dengan narasi yang memunculkan ilustrasi sebagai gambaran mengenai situasi yang terjadi (Sari, 2021).
- b. Target segmen (Demografis, Geografis, Psikografis) : Target dalam perancangan *visual novel* diperuntukan kepada kaum muda yang sedang menempuh pendidikan SMA dan kuliah berumur 18 – 24 tahun, jenis kelamin yaitu perempuan sebagai primer dan laki-laki sebagai sekunder, SES B, serta berdomisili di DKI Jakarta. Para remaja akhir yang cenderung memiliki gaya hidup seperti menyukai bermain gim digital di waktu luang dan sering *update* tren.
- c. Konten Perancangan : Sebuah *visual novel* yang akan mengangkat cerita dari Nyai Dasima yang menghadapi kehidupannya pada masa kolonial,

konten perancangan akan meliputi alur cerita tokoh dan nilai moral sebagai pembelajaran bagi kaum muda.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari penelitian ini adalah merancang *visual novel* mengenai Nyai Dasima akan memberikan wawasan dan meningkatkan kesadaran kepada generasi muda mengenai budaya lokal. Maka dari itu, penulis berupaya untuk memadukan teknologi dan kebudayaan Indonesia dalam membangkitkan pengetahuan remaja terhadap cerita Nyai Dasima.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Perancangan *visual novel* cerita rakyat Nyai Dasima akan memberikan beberapa manfaat dalam tugas akhir penulis yaitu manfaat teoretis dan manfaat raktis sebagai berikut:

a. Manfaat Teoretis:

Dalam melaksanakan penelitian ini, penulis berharap memberikan pengetahuan lebih luas mengenai cerita rakyat Nyai Dasima kepada masyarakat lokal terutama para kaum muda dan penulis sendiri. Penulis mempelajari dari *research* sampai *ideation* untuk manfaat teoretis penelitian tugas akhir ini, penulis juga berharap penelitian ini dapat dijadikan referensi di bidang Desain Komunikasi Visual bagi mahasiswa yang akan mengambil tugas akhir nantinya. Penelitian ini juga memberikan wawasan dari segi konten melalui wawancara dengan budayawan serta memahami pengetahuan dan persepsi target audiens (remaja akhir berumur 18-25 tahun) melalui kuesioner sehingga dapat menyesuaikan media yang akan dirancang. Penulis berharap dapat memberikan *insight* bagi dosen dan mahasiswa lainnya yang membaca penelitian ini di bidang Desain Komunikasi Visual dalam membahas mengenai cerita rakyat Nyai Dasima nantinya.

b. Manfaat Praktis:

Manfaat praktis untuk penelitian ini berharap dapat memberikan pengalaman bagi penulis dalam melakukan mengimplementasikan dari hasil *research* ke dalam perancangan *visual novel* ini. Penelitian ini dapat menjadi

referensi untuk penelitian selanjutnya, terutama mereka yang sedang meneliti lebih mengenai cerita rakyat dan media *visual novel*.



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA