

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Merdiyatna (2019), menyatakan bahwa cerita rakyat termasuk salah satu fungsi sebagai alat pembelajaran yang penting karena adanya berisi pelajaran yang bernilai khusus untuk membimbing mereka berperilaku baik dan tidak memonopoli untuk warisan-warisan. Salah satu cerita rakyat yang berjudul “Ciung Wanara” yang mengisahkan sebuah kebijaksanaan dan pengorbanan. Tujuan menceritakan kembali cerita rakyat Ciung Wanara kepada generasi ini untuk tetap menjaga jujur, tanggung jawab, bijaksana, tetap menghormati, dan menghargai setiap sesama.

Ramdani (2024), menyatakan bahwa originalitas Ciung Wanara berasal dari cerita pantun atau karya sastra Sunda kuno secara klasik yang sudah menjadi tradisi selama ratusan tahun untuk masyarakat Sunda, dengan mengisahkan sebuah cerita kejadian pada sang raja dan anak raja di sekitar kerajaan. Cerita pantun tersebut diterbitkan, dipertunjukkan, direkam, lalu diterbitkan lagi dalam bentuk stensilan (material kertas) dengan sangat apik (asli, perlu, ilmiah, dan konsisten) ke dalam bahasa Indonesia oleh Ajip Rosidi.

Firmansyah, Anoe-grajekti, & Rahmat (2022), mengatakan sastra lisan pantun Sunda bertujuan untuk menggambarkan kembali tata nilai kehidupan dari sejarah untuk era generasi ini. Namun semakin perkembangan di zaman ini, banyak ketidaksadaran masyarakat tentang pentingnya nilai-nilai dari sastra lisan karena sudah sedikitnya dipraktikkan dalam dunia modern. Hal tersebut tidak searah dengan peraturan yang ada di Jawa Barat: No 11 tahun 2012 mengatakan “dalam upaya melestarikan warisan budaya, baik yang bersifat benda maupun tak benda, perlu dilakukan melalui konservasi, rekonstruksi dan revitalisasi, sesuai ketentuan peraturan perundang-undangan”. Ajip Rosidi sudah berupaya untuk menceritakan kembali ke buku cerita agar tidak sepenuhnya hilang warisan tersebut.

Berdasarkan riset, Ciung wanara pertama muncul pada tahun 1910 yang masih berbahasa Sunda, lalu diterbitkan novel pada tahun 1968 oleh karya Ajip Rosidi, dan akhirnya ada series remake pada tahun 2013. Setelah itu, Ciung Wanara sudah tidak lagi adanya peningkatan baik dari buku, film, dan informasi mengenai Ciung Wanara sehingga masih sangat banyak yang tidak mengetahui atau mendengar kisah Ciung Wanara. Nugraha dan Mochamad (2006) dan Mukhlis dkk (2022), mengungkapkan generasi zaman modern ini lebih tenggelam dalam dunia hal-hal berkaitan dengan teknologi, seperti *game* komputer dan komik digital gratis yang lebih cenderung membaca dari cerita luar negeri. Setiap cerita rakyat merupakan warisan turun temurun yang bernilai dari daerah masing-masing, namun warisan temurun tersebut dianggap seperti barang yang sudah kuno sehingga tidak relevan bagi pembaca di zaman modern ini.

Ahmad (2021), mengatakan bahwa dalam *visual novel* biasanya ditargetkan untuk pasar yang lebih luas, seperti kalangan remaja, kalangan penikmat cerita drama, aksi, dan juga konspirasi. *Visual novel* tidak dapat dipungkiri bahwa termasuk salah satu variasi sastra modern yang cukup interaktif dan menghiburkan untuk kehidupan zaman sekarang. *Visual novel* memiliki banyaknya kelebihan aspek seperti, interaktif yang tinggi karena dapat berinteraksi pada siapa saja dan dimana aja, penyampaian narasi dan ucapan karakter sangat jelas, dan sebagainya.

Mubarok (2024), mengatakan bahwa ternyata sebesar 81% Gen Z diindonesia merupakan seorang gamer dan terbukti bahwa game dalam kehidupan Gen Z memiliki peran yang sangat penting termasuk dalam dunia pendidikan. Berdasarkan analisis latar belakang diatas, penulis percaya bahwa adanya peluang yang besar untuk mengembangkan media informasi melalui *visual novel*. Penulis membuat *visual novel* untuk mengangkat kembali cerita rakyat ciung wanara dengan berharap agar pembaca dapat memahami pandangan pembaca dalam segi sisi baik dan buruk. Dalam perancangan *visual novel*, penulis berharap agar cerita budaya Ciung Wanara dapat dimanfaatkan dan dilestarikan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan topik yang diambil, rumusan masalah pada laporan berisi pertanyaan, yaitu:

1. Semakin menurunnya kesadaran dan minat masyarakat tentang cerita rakyat Ciung Wanara
2. Kurangnya perkembangan cerita dan visual yang sesuai untuk generasi muda yang terbiasa membaca konten digital.

Sehingga dalam rumusan masalah yaitu bagaimana perancangan *visual novel* interaktif tentang kisah Ciung Wanara yang menarik dan interaktif?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada laporan tentang perancangan *visual novel* interaktif mengenai cerita rakyat Ciung Wanara ini ditujukan pada semua usia, namun lebih mengutamakan berdasarkan berusia 17-25 yang merupakan gabungan usia generasi Z dari lahiran tahun 1999-2007 dan fase pembaca untuk cerita rakyat Ciung Wanara karya Ajip Rosidi minimal usia 15 tahun. Perancangan *game visual novel* cerita rakyat tersebut tentu dapat dinikmati oleh semua kalangan SES, namun lebih mengutamakan SES A dan B. Jawa Barat khusus perkotaan dijadikan sebagai target audience karena Sunda dan Kerajaan Galuh sendiri berasal dari Jawa Barat. Perancangan pada *visual novel* tidak hanya dibatasi sebuah cerita dan visual saja namun juga memberikan informasi seperti makna dan pesan moral.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan rumusan masalah pada laporan tentang perancangan *visual novel* interaktif tentang kisah Ciung Wanara, bertujuan untuk mengangkat kembali cerita rakyat Ciung Wanara yang kaya akan nilai-nilai budaya dan moral. Serta cerita rakyat Ciung Wanara memiliki makna yang mendalam dan berhubungan dengan realitas kehidupan manusia yang mencerminkan perjuangan, keadilan, kenafsuan, perbuatan, dan sebagainya. Melalui interaktif *visual novel*, penulis berharap untuk generasi ke depan dapat lebih mengenal dan melestarikan warisan budaya yang sudah turun menurun.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Manfaat yang diambil selama proses perancangan tugas akhir yaitu:

1. Manfaat Teoris:

Penulis berusaha untuk mengangkat kembali cerita rakyat melalui media informasi yaitu *visual novel*. Penulis ini juga berharap dapat memberikan informasi atau referensi yang bermanfaat bagi peneliti selanjutnya dalam mengembangkan media interaktif serupa.

2. Manfaat Praktis:

Penulis berharap dengan laporan tugas akhir ini dapat menjadikan sebagai referensi terutama bagi penelitian yang merancang berhubungan dengan salah satu pilar DKV yaitu Informasi. Perancangan ini dapat bermanfaat bagi pembaca yang tertarik dalam merancang sebuah *visual novel*.

