

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan negara kepulauan yang memiliki banyak keanekaragaman yang dapat ditemukan di berbagai wilayah, salah satunya adalah cerita rakyat. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, cerita rakyat merupakan kisah dari masa lampau yang masih hidup di tengah masyarakat dan disampaikan secara lisan dari generasi ke generasi. Meskipun cerita rakyat tersebar luas di berbagai daerah di Indonesia, belum semua cerita rakyat berhasil didokumentasi dengan baik. Cerita rakyat merupakan salah satu bentuk warisan kekayaan tradisi lisan yang perlu dilestarikan. Keberadaannya sangat penting untuk diperkenalkan kepada masyarakat, terutama generasi muda karena ketertarikan mereka terhadap budaya asing (Sabban, 2024). Namun, era globalisasi pada zaman sekarang sangat berpengaruh dalam kehidupan, termasuk kebudayaan. Negara-negara maju berupaya mengenalkan nilai-nilai lokal negara mereka melalui arus teknologi informasi. Indonesia yang masih tergolong ke dalam negara berkembang masih kurang mampu untuk menyebarkan nilai-nilai lokalnya karena daya kompetitifnya masih rendah. Dengan kemajuan era globalisasi ini, dikhawatirkan budaya lokal akan perlahan-lahan tersapu (Muhyidin, 2022).

Salah satu cerita rakyat yang masih belum dikenal masyarakat Indonesia adalah cerita rakyat yang berasal dari Betawi, yaitu Mirah dari Marunda. Kisah Mirah dari Marunda tidak hanya berfungsi sebagai sebuah hiburan, namun cerita ini juga mengandung unsur adat Betawi yang dapat dikenalkan kepada masyarakat. Mirah sangat pandai dalam pencak silat, atau yang dikenal dengan nama Maen Pukulan di Betawi.

Menurut hasil pre-kuesioner yang telah dilakukan dengan 30 responden, terdapat 93,3% responden yang belum mengenal cerita rakyat Mirah dari Marunda. Kebanyakan dari mereka lebih mengenal cerita Si Pitung dibandingkan dengan Mirah dari Marunda. Hal ini ditandai dengan keberadaan cerita rakyat Mirah dan

Marunda di berbagai media saat ini masih tergolong kurang maksimal. Dari hasil observasi yang dilakukan oleh penulis di internet, keberadaan cerita ini masih tergolong sedikit. Kebanyakan, cerita ini masih disajikan dalam bentuk tulisan. Terdapat juga teater yang bernama Teater Keliling yang menceritakan tentang cerita Mirah dari Marunda. Akan tetapi, teater tersebut hanya ditampilkan sekali saja dan tidak ada cuplikan ulang. Sehingga potensi cerita rakyat ini untuk dikenal oleh masyarakat masih terbatas.

Remaja membutuhkan sebuah media yang dapat diakses dengan mudah dan menyenangkan. Agar dapat memperkenalkan cerita rakyat Mirah dari Marunda kepada generasi muda, penelitian mengangkat cerita rakyat Betawi ini dengan mengadaptasikannya dalam bentuk gim interaktif *storytelling* dengan cerita yang lebih relevan dengan generasi muda. Gim interaktif *storytelling* dapat digunakan sebagai alat yang kuat untuk mengenalkan dan memperkuat budaya lokal bagi generasi yang mendatang (Aisyah et al., 2024). Gim juga dibuktikan dapat menjadi media yang efektif untuk meningkatkan pengalaman dan motivasi remaja untuk belajar (Putri et al., 2024). Oleh karena itu, dengan adanya perancangan gim interaktif *storytelling* tentang cerita rakyat Mirah dari Marunda orang-orang khususnya kepada remaja berusia 14 – 18 tahun dapat mengenal dan memahami cerita rakyat ini dengan maksud untuk mengenali dan menghargai salah satu warisan budaya Indonesia.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan di atas, berikut merupakan masalah yang dapat ditemukan:

1. Cerita rakyat Mirah dari Marunda masih jarang dikenal oleh masyarakat.
2. Media yang menceritakan cerita rakyat Mirah dari Marunda tidak efektif.

Berdasarkan rangkuman di atas, muncul pertanyaan yang dapat diajukan untuk proses perancangan: Bagaimana perancangan gim interaktif *storytelling* mengenai cerita rakyat Mirah dari Marunda?

1.3 Batasan Masalah

Perancangan ini ditujukan kepada kalangan muda yang berusia 14 – 18 tahun yang suka membaca, SES B-A, berdomisili di Jakarta dan aktif dalam era globalisasi, dengan menggunakan media gim interaktif *storytelling*. Di dalam media interaktif ini, akan menceritakan kisah Mirah dari Marunda.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari tugas akhir ini adalah: untuk merancang gim interaktif *storytelling* mengenai cerita rakyat Mirah dari Marunda.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

1. Manfaat Teoretis:

Manfaat dari penelitian ini adalah untuk memperkenalkan cerita rakyat Mirah dari Marunda yang dikemas dengan menggunakan gim interaktif *storytelling* kepada remaja. Dengan penelitian ini diharapkan menjadi khazanah ilmu pengetahuan Desain Komunikasi Visual, khususnya membahas materi cerita rakyat Mirah dari Marunda.

2. Manfaat Praktis:

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi oleh dosen ataupun peneliti mengenai gim interaktif *storytelling*. Perancangan ini dapat bermanfaat bagi mahasiswa untuk digunakan sebagai referensi untuk perancangan gim interaktif *storytelling*. Penelitian ini diharapkan menjadi khazanah ilmu pengetahuan Desain Komunikasi Visual, khususnya membahas materi cerita rakyat Mirah dari Marunda.