

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Lampah Budaya Mubeng Beteng atau *Mubeng Beteng* adalah salah satu tradisi yang dilakukan *Abdi Dalem Karaton Ngayogyakarta Hadiningrat* bersama masyarakat untuk memperingati Tahun Baru Jawa, yang seringkali bertepatan pada satu *Muharram* (Darmawan, 2021). Humas DIY menyatakan bahwa *Mubeng Beteng* dilakukan bersama sebagai bentuk refleksi diri manusia untuk memohon perlindungan dan penyucian diri kepada Tuhan agar menjadi pribadi yang lebih baik. *Mubeng Beteng* di *Karaton Ngayogyakarta Hadiningrat* diawali dengan pembacaan *tembang-tembang macapat* dan doa bersama di pukul 19.00 WIB satu *Muharram* atau satu *Sura*. Kemudian dilanjutkan dengan ritual *tapa bisu* yang dipimpin oleh *Abdi Dalem*, yaitu berjalan mengitari benteng *Karaton* berlawanan arah jarum jam dalam hening tanpa menggunakan alas kaki pada pukul 00.00–03.00 WIB.

Masyarakat Jawa meyakini bahwa malam satu *Sura* adalah waktu yang sakral, akan tetapi kesakralan tersebut kerap dikemas dalam cerita film-film horor Indonesia yang menghubungkannya dengan malapetaka. Asosiasi Perusahaan Film Indonesia (2020) mencatat bahwa horor telah menjadi bagian dari hiburan yang diminati 66,2% masyarakat remaja dan dewasa muda. Survei Lembaga Sensor Film (2023) turut menyatakan bahwa 34% dari 457 responden asal Jakarta, Surabaya, Makassar, dan Medan, merupakan penggemar film horor yang menjadi genre paling diminati. Kemelekatan film horor Indonesia dengan budaya dan tradisi Nusantara, khususnya budaya Jawa yang dieksploitasi, mengakibatkan penyelewengan dari makna sesungguhnya (Kurniawan, 2025). Nyatanya, mitos-mitos tersebut bertujuan sebagai bentuk pantangan yang memiliki arti pengendalian diri ketika merayakan pergantian Tahun Baru Jawa (Sutirto, 2023).

Pandangan yang melenceng akan malam satu *Sura* dan tradisi di dalamnya, khususnya *Mubeng Beteng*, perlu untuk direvitalisasi melalui media informasi agar mispersepsinya tidak berlanjut. Sebelumnya, masalah dalam penyebaran informasi terkait *Mubeng Beteng* di malam satu *Sura* ini juga diakibatkan oleh mayoritas dari media informasi yang berupa jurnal, laporan penelitian, beserta *website* berita tahunan *Mubeng Beteng*, salah satunya yang dikelola oleh *Karaton Ngayogyakarta Hadiningrat* dan Dinas Kebudayaan Daerah Istimewa Yogyakarta. Berdasarkan survei yang telah dilakukan, hanya 26,5% dari 113 responden di Jabodetabek dan Daerah Istimewa Yogyakarta yang memahami makna di balik malam satu *Sura*. Sementara, tercatat pula bahwa hanya terdapat 22,1% dari responden yang mengetahui tentang *Mubeng Beteng*.

Oleh sebab itu, interaktivitas dalam media informasi mengenai *Mubeng Beteng* di malam satu *Sura* perlu dikembangkan agar pesan moral, spiritual, dan sejarah yang terkandung di dalamnya mampu meningkatkan pemahaman dan pengalaman pengguna (Bengtsson & Couvering, 2022), khususnya bagi remaja dan dewasa muda yang akrab dengan media visual interaktif. Nilai spiritualitas yang menyelimuti Tradisi *Mubeng Beteng* dapat menjadi *hook* yang baik dalam media informasi tanpa menyingkirkan makna aslinya. Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, tugas akhir ini akan merancang media interaktif dengan judul “Perancangan *Game* Wayah *Sura* Mengenai Tradisi *Mubeng Beteng* Di Yogyakarta”. Perancangan ini diharapkan dapat memperbarui perspektif masyarakat terkait *Mubeng Beteng* di Yogyakarta pada malam satu *Sura*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembahasan latar belakang di atas, berikut adalah masalah-masalah yang ditemukan:

1. Kesakralan malam satu *Sura* sering dihubungkan kepada malapetaka dalam film-film horor Indonesia.
2. Terdapat penyelewengan makna dari budaya dan tradisi Jawa, khususnya yang dilaksanakan di malam satu *Sura* akibat film-film horor Indonesia yang mengeksploitasinya.

3. Mayoritas dari media informasi mengenai Tradisi *Mubeng Beteng* pada malam satu *Sura* hanya berupa jurnal, laporan penelitian, dan *website* berita tahunan *Mubeng Beteng*.
4. Dibutuhkan media alternatif yang mampu menarik perhatian remaja hingga dewasa muda yang lebih akrab dengan media visual interaktif untuk mengetahui makna dan nilai-nilai filosofi dalam *Mubeng Beteng* di malam satu *Sura*.

Sehingga penulis merumuskan pertanyaan penelitian sebagai berikut:
Bagaimana perancangan *game* mengenai Tradisi *Mubeng Beteng* pada malam satu *Sura* di Yogyakarta?

1.3 Batasan Masalah

Agar perancangan media informasi terarahkan, maka disusunlah batasan masalah yang meliputi; objek perancangan, *segmentation*, *targeting*, dan *positioning* dari target perancangan, beserta konten perancangan. Objek dari perancangan media informasi mencakup media utama dan sekunder. Objek media utamanya ialah perancangan *video game* sebagai salah satu bentuk media informasi digital yang sifatnya interaktif. Kemudian diikuti oleh media pendukung yakni; perancangan *game design document*, *rulebook*, *gimmick*, *merchandise*, dan unggahan media sosial.

Segmen dalam perancangan ini adalah remaja laki-laki dan perempuan berusia 16–20 tahun yang termasuk ke dalam kelompok usia produktif. Target perancangan termasuk ke dalam SES B dengan pendapatan sebanyak 2.8 – 4.25 juta rupiah hingga SES A3 dengan pendapatan sebanyak 4.25–7 juta rupiah. *Positioning* yang tepat mencakup wilayah Jabodetabek sebagai primer dan Daerah Istimewa Yogyakarta sebagai sekunder di negara Indonesia yang termasuk ke dalam golongan kota-kota besar, dan sudah akrab dengan konsep media informasi interaktif. Sementara konten perancangan akan berpusat pada Tradisi *Mubeng Beteng*, malam satu *Sura*, dan nilai-nilai filosofinya.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Tujuan perancangan media adalah merancang *video game* petualangan misteri mengenai Tradisi *Mubeng Beteng* pada malam satu *Sura* di Yogyakarta.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai oleh penulis, maka penelitian desain ini diharapkan memiliki manfaat dalam pendidikan baik secara teoritis maupun praktis. Adapun manfaat penelitian ini ialah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis:

Penelitian diharapkan dapat menambah pemahaman bagi penulis terkait perancangan desain *game* yang dibutuhkan untuk menyelesaikan masalah mispersepsi akan nilai Tradisi *Mubeng Beteng*. Perancangan desain juga diharapkan dapat menjadi pijakan dan referensi untuk penelitian lanjutan yang berkaitan dengan revitalisasi makna tradisi. Bagi universitas, penelitian desain ini diharapkan menjadi sumbangan ilmu pengetahuan Desain Komunikasi Visual yang khususnya membahas materi perancangan media informasi interaktif dalam bentuk *game* digital.

2. Manfaat Praktis:

Penelitian desain ini diharapkan dapat menambah wawasan sekaligus pengalaman langsung tentang cara perancangan *game* yang tepat terkait tradisi dan kebudayaan *Mubeng Beteng*. Bagi peneliti, diharapkan penelitian ini dapat menjadi bahan evaluasi dan untuk perancangan media informasi lanjutan. Perancangan desain juga diharapkan dapat menambah pengetahuan bagi masyarakat akan pentingnya memaknai nilai-nilai yang terkandung dalam Tradisi *Mubeng Beteng* tidak hanya sebagai rekreasi agar revitalisasi makna budaya dapat tercapai. Selain itu, diharapkan agar penelitian ini turut berkontribusi dalam penambahan ilmu pengetahuan, khususnya bagi Desain Komunikasi Visual.